

Проекты НГПУ – вожатым России

Авторы: Екатерина Ленчук,
Алина Кириенко

В ноябре вуз реализовал два крупных проекта, связанных с подготовкой вожатых и являющихся победителями грантового конкурса Федерального агентства по делам молодежи (Росмолодежь). Главным экспертом проектов стала заведующая кафедрой педагогики и психологии детского отдыха ИДО НГПУ Елена Владимировна Богданова.

СТУДЕНЧЕСКИЙ ХАКАТОН «EDUTAIMENT: ОБРАЗОВАНИЕ С УВЛЕЧЕНИЕМ»



3–5 ноября



НГПУ



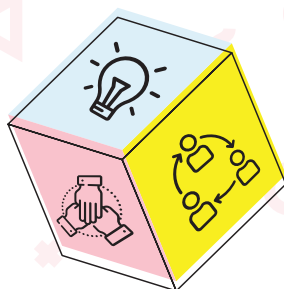
150 участников



>100 онлайн-
участников



16 презентованных
игр



На протяжении трех дней участники хакатона погружались в пространство игрофикации: узнавали о типах, свойствах и структуре игры, пробовали создавать свои игры. Студентам и гостям вуза помогали эксперты: игропрактик из Москвы **Вадим Дмитриев**, директор «Школы будущих президентов» из Санкт-Петербурга **Алексей Ильин** и автор методики игрового конструирования из Тюмени **Григорий Кудашов**.

– Традиционные способы преподавания и обучения зачастую уже не работают. Ребенок не понимает, зачем что-то учить, если можно посмотреть в интернете. Когда же обучение происходит через игру, то ребенка интересует игровой результат. Все, что он при этом

узнает, происходит как само собой разумеющееся, – комментирует Григорий Кудашов.

Многих участников хакатона в этом мероприятии привлекла именно возможность воплотить свои фантазии в жизнь.

– Я будущий учитель физики и выпускную работу собираюсь писать по геймификации обучения этой дисциплине. Вместе с тем мне хочется и самому создать игру. Придумать такой формат, в котором школьникам бы захотелось изучать такой сложный, на первый взгляд, предмет, – отмечает студент НГПУ **Андрей Гавриленко**.

Опыт проведения хакатона был признан уникальным: на протяжении трех дней специалисты из разных уголков страны наблюдали, сопереживали и учились у новосибирцев с помощью онлайн-трансляции, организованной на платформе Всероссийской Лиги вожатых.

В финале студенческого хакатона команды презентовали свои игры – их оказалось 16. В дальнейшем проекты планируется доработать. Команд-участниц ожидает онлайн-изучение основ игрофикации, с помощью которого они создадут готовые образовательных игры.



Елена Владимировна Богданова,
заведующая кафедрой
педагогики и психологии
детского отдыха ИДО НГПУ



– Сегодня хорошим форматом в образовательном процессе является игрофикация. Можно использовать разные игры: настольные, напольные или ролевые, но в практике образовательных учреждений их сейчас не хватает. Поэтому мы постарались объединить разных людей, которые создадут продукты, позволяющие делать процесс обучения более увлекательным.

