

6. *Kozerodova A.V.* Designing an intelligent system for individualized learning process / A.V. Kozerodova, I.V. Tsyrcaykina // Молодежь. Общество. Современная наука, техника и инновации. – 2020. – No 19. – P. 198-200.

7. *Sakharchuk E.I.* Principles for designing a system of assessment tools for modular architecture educational programmes in higher education / E.I. Sakharchuk, E.A. Baykina // Perspectives of Science and Education. – 2020. – No 2(44). – P. 138-148. – DOI 10.32744/pse.2020.2.11.

## **PRINCIPLES OF IMPLEMENTATION OF AN INTEGRATED APPROACH TO THE DESIGN OF EDUCATIONAL SYSTEMS IN HIGHER SCHOOL**

**KUROCHKINA Anastasia Sergeevna**

master

**MAKAROVA Olesya Sergeevna**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

North Caucasian Federal University

Stavropol, Russia

*This article is devoted to the study of the conceptual, methodological and organizational features of the implementation of an integrated approach in the design of educational systems, taking into account the latest innovative technologies for planning and systematizing educational and administrative resources at the level of higher education. The relevance of the study is related to the need to revise the key principles of the integrated approach of higher education in the conceptualization of system-driven projects. The practical significance of the article is expressed in the proposed methodology and formulated principles of integrated design of higher education systems. In the course of the study, the authors use general scientific (philosophical) methods, methods of the theory of law, psychological and pedagogical methods. The result of the study is to determine the dynamics of development of the forms of implementation of the principles of an integrated approach in the creation and methodological saturation of the educational systems of higher education.*

**Key words:** educational system, integrated approach, project, higher education, principle, component, innovation.

## **ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОРИЕНТАЦИЯ ШКОЛЬНИКОВ В РАМКАХ ВОЖАТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. ИГРЫ КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА К ИЗУЧЕНИЮ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ. ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ**

**МАКАРОВ Максим Николаевич**

студент

ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева»

г. Астрахань, Россия

**ГУБАРЕВА Анастасия Алексеевна**

студент

ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет»

г. Волгоград, Россия

*В статье рассмотрены вопросы, связанные с вожатской деятельностью. Представлены возможности вовлечения школьников во время летнего отдыха в оздоровительных лагерях в игровую деятельность. Предложены игры, с помощью которых можно заинтересовать детей и привить им любовь к математике и информатике, осуществить профессиональную ориентацию.*

**Ключевые слова:** вожатская деятельность, вожатство, математика, информатика, детский лагерь, игра, профессиональная ориентация школьников.

**И**зменения, коснувшиеся различных сфер жизнедеятельности в нашей стране после пандемии, подняли некоторые проблемы, разного уровня, например, защита и укрепление собственного здоровья или нехватка рабочей силы в IT-индустрии. В связи с этим отдых в загородных оздоровительных лагерях набирает все большую популярность, а для этого необходимо привлечение молодых кадров, заинтересованных в вожатской деятельности.

Прежде всего, целью каждой лагерной смены является создание условий для развлекательной, познавательной и воспитательной видов деятельности, а так же для развития физической силы отдыхающих детей и подростков. В первую очередь воспитательный процесс смены должен быть направлен на приобретение и закрепление важных нравственных качеств (дисциплина, аккуратность, ответственность, социализация и т. д.), а так же формирование новых ... Познавательная деятельность должна в определенной мере увлечь воспитанников на какое-то время и, возможно, привлечь внимание в дальнейшем. Развлекательный же процесс должен удовлетворять большинство отдыхающих [1 с. 104].

На самом деле, а точнее на практике все куда сложнее. Ожидания современных школьников от пребывания в летнем лагере очень сильно изменились: во многих больших лагерях (например, Артек, Орленок, Смена), куда едут дети со всей страны, инфраструктура развита намного лучше, чем в региональных лагерях. Из-за этого у детей формируются завышенное восприятие, и они ждут примерно такого же масштаба, в основном, благодаря социальным сетям.

Для соответствия ожиданиям детей и требованиям родителей, организации, занимающиеся проведением летнего отдыха в лагерях, все чаще реализуют профильные смены, для участия в которых нужно пройти специальный конкурс. Так же распространенной практикой являются профильные летние лагеря, например, спортивные, лингвистические, математические и другие.

В современном мире нет, как таковой, проблемы с кадрами в лагере. Многие студенты хотят работать вожатыми, даже если они не учатся на педагогических направлениях, и ра-

ди этого идут на специализированные курсы подготовки. Во многих лагерях проводятся конкурсы для отбора наиболее квалифицированных специалистов.

Работа вожатого или вожатская деятельность на первый взгляд выглядит довольно простой и несерьезной. «Вожатый – это не работа. Это отдых и развлечение», – часто это высказывание можно услышать в толпе среди людей, которые ни разу не работали с детьми. Аргументы таких людей, – «Сидишь вместе с детьми, ничего не делаешь, спишь, водишь их по всяким мероприятиям, отдыхаешь», быстро рассеиваются, когда кто-либо из них попадает в настоящую атмосферу лагерной жизни, место, где закаляется сталь и стрессоустойчивость многих людей.

С первых дней пребывания в лагере, вожатый начинает осознавать всю полноту ответственности за детей, которых ему доверили. Материнский инстинкт у некоторых проявляется к пятому дню работы в лагере, когда уже приходит понимание о возможных рисках для здоровья отдыхающих. С детьми важно всегда иметь контакт, общие темы для разговора. Фактически от вожатого требуется вернуться в их возраст, чтобы полностью прочувствовать их спектр эмоций. Работу с детьми можно сравнить с костром, куда необходимо постоянно подбрасывать горючее, чтобы пламя не потухло.

После вечерней планерки в оздоровительном лагере, вожатому необходимо ознакомиться с планом мероприятий на следующий день, заранее продумать то, что будет подготовлено к вечернему мероприятию. Важно всегда помнить, что дети приехали в лагерь отдыхать.

Опыт работы в оздоровительном лагере позволяет сделать вывод, что лучшей мотивацией для детей является соперничество, в любом его эквиваленте. Каждый из отрядов пытается быть лучше всех, что способствует объединению детей для достижения общей цели. Но на деле по-настоящему привлечь детей к тому или иному мероприятию, тематике очень сложно, по простой причине – неинтересная подача материала.

В рамках вожатской деятельности, в оздоровительном лагере, можно развивать одну из функций, а именно, познавательно-обучающую. При правильной подаче мате-

риала детям можно привить интерес к любой из существующих наук, например математике и информатике. Рассмотрим примеры игр, квестов, которые позволят осуществить это.

Обычно в лагере дети находятся дети разных возрастов: от младших школьников до старших. Важно отметить, что интересы младших школьников отличаются от интересов средних и старших, именно поэтому подходы здесь должны быть разные.

Для начала разберемся с младшей возрастной категорией. Дети в этом возрасте, 7-12 лет, не пытаются доказать кому-либо свое превосходство, все что их интересует это игры, мистика и подарки. Опыт показывает, что достаточно лишь накинуть вожатому на себя одеяло, как он сразу становится призраком, и создается игровая ситуация. Поэтому можно устраивать тематические вечерние квесты, с костюмами, непосредственно внутри корпуса. Отвечая на вопрос, почему именно вечером, можно сказать, что днем дети сосредоточены больше на повседневных вещах, адреналин, море эмоций, просто не дают им правильно и точно воспринимать информацию. Ближе к вечеру они успокаиваются, что дает возможность заняться их обучением.

Ниже представлен перечень игр, цель которых повысить интерес к изучению математики и информатики.

### **Игра 1**

*Вид:* игра на взаимодействие участников группы.

*Цель:* обучение процессам межличностного взаимодействия; повышение интереса к изучению математики.

*Задачи:* настройка процессов коммуникации между участниками; снятие напряжения между участниками; запуск групповой динамики.

*Целевая аудитория:* 7-12 лет.

*Оптимальное количество участников:* неограниченно.

*Продолжительность:* 60 минут.

*Оборудование:*

– костюмы, музыка, эффекты.

*Ход игры.*

История с сюжетом. Обнаружен дом с привидениями. В нем живет несколько привидений. Нужно установить их возраст. Для этого необходимо решить простейшие математиче-

ские примеры. Чтобы повысить интерес к решению задач, предлагается делить детей на команды. Победившей команде предлагается вручить корону повелителя приведенных. Игра должна проходить динамично, дети должны быть в постоянном движении.

### **Игра 2**

*Вид:* игра на взаимодействие участников группы.

*Цель:* обучение процессам межличностного взаимодействия; повышение интереса к изучению информатики.

*Задачи:* настройка процессов коммуникации между участниками; снятие напряжения между участниками; запуск групповой динамики.

*Целевая аудитория:* 7-12 лет.

*Оптимальное количество участников:* неограниченно.

*Продолжительность:* 45 минут.

*Оборудование:*

– клей или двусторонний скотч;

– заранее вырезанные компоненты компьютерного блока, их описание.

*Ход игры.*

Собери свой компьютерный блок. Эта игра поможет детям познакомиться с составляющими компьютерного блока. Дети разбиваются на команды. Каждой команде выдается набор компонентов и макет компьютерного блока. Необходимо, ознакомившись с кратким описанием компонента, приклеить его в макете, в нужное место, которое заранее обозначено.

Обучение детей в дневное время можно проводить в формате испытания-челенджа. Например, в то время когда дети идут в бассейн, им предлагается решить математическую задачу. Если задача решена правильно, то они смогут купаться на пять минут дольше. Главное, не переусердствовать, ведь дети приезжают в лагерь отдыхать, а не учиться.

Обращаясь к средним и старшим школьникам, надо отметить, что обстановка здесь выглядит более напряженной. Среди них преобладает дух соперничества, это является ключевым аспектом. Понятное дело, что привлечь детей такого возраста к изучению наук, гораздо сложнее, но выход найдется всегда. Конфеты, грамоты, как правило, не интересуют детей 13-17 лет, главное их желание увековечить себя в лагере, чтобы их отряд запомнили наве-

гда. Среди этой возрастной группы можно устраивать отрядные гонки за главным призом. Поэтому предлагается создать табло, где указывается названием отряда, его рейтинг. В ходе всей смены отряд набирает баллы, полученные на различных конкурсах и мероприятиях, в частности, за решение каких-либо задач по математике или информатике. На табло отражаются рейтинги отрядов всех смен прошедших за лето.

Главная суть в том, что каждый отряд в каждой смене, пытаться обогнать лидера из предыдущей смены, чтобы занять призовое место. По окончании всех смен на табло останется отряд с наибольшим рейтингом. И какое приятное чувство удовлетворения будет испытывать отдыхающий, который приедет на следующий год и увидит, что его отряд стал самым лучшим за предыдущий год. Эта схема пробудит в детях дух соперничества и лидерства, что приведет к объединению коллектива.

Для средних и старших школьников осуществлять познавательную-обучающую функцию рекомендуется днем, так как ночью, в отличие от маленьких детей, их души начинают «гореть огнем» и все что им хочется, веселиться.

Для школьников всех возрастов можно проводить квесты в тематической форме. Квесты должны быть ритмичные, на скорость и смекалку, что позволит в отрядах объединить детей, поддерживать атмосфера соперничества и боевого духа.

### **Игра 3**

*Вид:* игра на взаимодействие участников группы.

*Цель:* обучение процессам межличностного взаимодействия; повышение интереса к изучению информатики и математики; развитие аналитическое мышление.

*Задачи:* настройка процессов коммуникации между участниками; снятие напряжения между участниками; запуск групповой динамики.

*Целевая аудитория:* 13-17 лет.

*Оптимальное количество участников:* до 20 человек.

*Продолжительность:* 90-120 минут.

*Оборудование:*

– нарисованное или распечатанное игровое поле;

– список задач и вопросов по математике и информатике;

– игральный кубик.

*Ход игры.*

Игра является аналогом монополии. Каждая команда кидает кубик и ходит на выпавшее ему количество ходов. Допустим, выпадает число пять и команде выдается пять несложных заданий по математике или информатике, это позволит задействовать как можно больше человек в игру. Ход вперед зависит от числа правильно решенных задач. Фигурка перемещается вперед на количество решенных упражнений. Победителем становится тот, кто быстрее пройдет три круга. Кроме того, могут быть представлены задачи повышенной сложности, которые позволят либо помочь своей команде, либо навредить команде соперников. Например, переместить фигурку команды соперников на две клетки назад. Игра постоянно держит игроков в напряжении, что позволит им испытать себя на стрессоустойчивость, определить скорость решения поставленных задач.

### **Игра 4**

*Вид:* игра на взаимодействие участников группы.

*Цель:* обучение процессам межличностного взаимодействия; повышение интереса к изучению информатики.

*Задачи:* настройка процессов коммуникации между участниками; снятие напряжения между участниками; запуск групповой динамики.

*Целевая аудитория:* 13-17 лет.

*Оптимальное количество участников:* неограниченно.

*Продолжительность:* 45 минут.

*Оборудование:*

– различные предметы по необходимости.

*Ход игры.*

Игроки делятся на команды. Каждая команда получает задачу по информатике. Эту задачу нужно проинсценировать. Каждый участник команды должен показать действие своей части программного кода. Например. Первый игрок изображает библиотеки, благодаря подключениям, которых будет работать код. Он дает каждому из участников право выполнять свою часть кода. (Нужные библиотеки, можно представить на листе и

приклеить на участника) Второй игрок выполняет функцию цикла, несколько раз осуществляет действие указанное в цикле. Если в цикле представлено уравнение, участник садится за стол и решает его, после проходит один круг, дав понять, что функция сработала и так происходит до тех пор, пока его действие цикла не завершится. Далее передает лист следующему участнику и так далее. Команда соперников должна угадать действие кода. В этом случае команда, демонстрирующая программный код, получает к рейтингу отряда.

Сегодня каждый ребенок играет в игры на телефоне. Возьмем самую популярную игру всех возрастов – «Brawl Stars». В ней цель игрока – продвигаться по игровой трофейной дороге, участвовать в боях с другими игроками, а также открывать и улучшать новых игровых персонажей с уникальными способностями и характеристиками. Так как не во всех лагерях есть стабильное Интернет-соединение и не у каждого ребенка есть мобильное устройство, предлагается более творческий подход.

### **Игра 5**

*Вид:* игра на взаимодействие участников группы.

*Цель:* обучение процессам межличностного взаимодействия; повышение интереса к изучению информатики и математики; развить аналитическое мышление.

*Задачи:* настройка процессов коммуникации между участниками; снятие напряжения между участниками; запуск групповой динамики.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Озерец И.Г., Строгова Н.Е., Тютюкова О.Н. Вожатская деятельность как одно из направлений формирования профессиональных компетенций студентов педагогического вуза // Вестник педагогических инноваций. – 2018. – № 4(52). – С. 104-113.

*Целевая аудитория:* любая.

*Оптимальное количество участников:* неограниченно.

*Продолжительность:* 90 минут.

*Оборудование:*

– клей, ножницы, цветная бумага;

– математические примеры и вопросы по информатике.

*Ход игры.*

Отдыхающим предоставляется возможность нарисовать и вырезать любимого персонажа из игры. Каждый из участников отвечает на вопросы по информатике, получает баллы. При наборе нужного количества баллов, персонаж наделяется ультимативной способностью. Далее игрок решает математические примеры, и получает список, состоящий из значений урона и количества здоровья. Каждый из участников, должен грамотно подобрать эти значения для своего персонажа. Например, персонаж класса защитник, должен иметь много здоровья, но мало урона. Таким образом, игроку нужно осуществлять анализ и из множества вариантов выбирать самый правильный.

В завершении хочется отметить, что главное помнить о том, что дети приехали большей частью отдыхать, а не решать математические задачи и разгадывать программные коды. Предлагаемые задачи из области математики и информатики должны быть интересными, взятыми из повседневной жизни, легко решаемыми, соответствовать возрасту школьников. Можно придумать сотни игр по развитию интереса детей к изучению разных наук. Главное, правильно подать информацию, сделать процесс захватывающим и не скучным.

## PROFESSIONAL ORIENTATION OF SCHOOLCHILDREN WITHIN THE FRAMEWORK OF COACHING ACTIVITIES. GAMES AS ONE OF THE WAYS TO INCREASE INTEREST IN STUDYING MATHEMATICS AND COMPUTER SCIENCE. IMPLEMENTATION EXPERIENCE

**MAKAROV Maxim Nikolaevich**

student

Astrakhan State University named after V.N. Tatishchev

Astrakhan, Russia

**GUBAREVA Anastasia Alekseevna**

student

Volgograd State Socio-Pedagogical University

Volgograd, Russia

*The article deals with issues related to leader's activities. The possibilities of involving schoolchildren during summer holidays in health camps in gaming activities are presented. Games are proposed with the help of which you can interest children and instill in them a love for mathematics and computer science, and carry out professional orientation.*

**Key words:** leader's activity, leader's, mathematics, informatics, children's camp, game, professional orientation of schoolchildren.

## НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА С УЧАЩИМИСЯ КАК ОДИН ИЗ ПУТЕЙ РАЗВИТИЯ ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ

**МАЛКОВА Зоя Ивановна**

воспитатель группы продленного дня

**СОРОКИНА Татьяна Александровна**

учитель начальных классов

МБНОУ «Гимназия № 17 им. В.П. Чкалова»

г. Новокузнецк, Россия

*В данной статье показана работа с учащимися в учебно-исследовательской и проектной деятельности, как одним из путей развития одаренных детей. Показаны специальные приемы работы с одаренными детьми.*

**Ключевые слова:** методы учебно-исследовательской и проектной деятельности, конференции учащихся, мотивационный фактор, условия для одаренного ребенка.

**В** современном обществе вырастает потребность в людях неординарно мыслящих, умеющих искать новые, оригинальные пути решения предложенных задач, находить выход из проблемной ситуации, способных нестандартно решать поставленные цели и задачи. Современному школьнику предстоит стать активным участником социального и духовного развития страны, что требует от него самостоятельности в процессе приобретения новых знаний и умений в школе и на протяжении всей жизни. Согласно ФГОС важно, чтобы

ученики овладели методами учебно-исследовательской и проектной деятельности. Для этого школьники готовят ученические проекты и проводят исследования.

Формирование исследовательских навыков находит выражение в работе, представленной на научно-исследовательской конференции учащихся. Исследовательской считается та работа, которая направлена на получение новых знаний в той или иной области науки, техники, искусства объясняющая и предсказывающая факты и явления, дающая