

Е. С. Троценко¹

Применение интерактивных методов обучения при проведении дисциплины «Основы кадастра недвижимости»

¹ Сибирский государственный университет геосистем и технологий, г. Новосибирск,
Российская Федерация
e-mail: trotsenkoelena87@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается понятие геймификации, изучаются особенности ее применения в процессе обучения. А также исследуется возможность применения технологий геймификации при проведении дисциплины «Основы кадастра недвижимости».

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, геймификация, баллы

E. S. Trotsenko¹

Application of Interactive Teaching Methods in Conducting the Course "Fundamentals of the Real Estate Cadastre"

¹ Siberian State University of Geosystems and Technologies, Novosibirsk, Russian Federation
e-mail: trotsenkoelena87@gmail.com

Abstract. The article examines the concept of gamification, studies the features of its application in the learning process. It also examines the possibility of using gamification technologies in the course "Basics of Real Estate Cadastre".

Keywords: interactive teaching methods, gamification, points

Введение

В настоящее время мир стремительно меняется и технологии обучения тоже должны меняться и идти в ногу со временем, это позволит повысить интерес у обучающихся и мотивирует их к выполнению различных задач.

В настоящее время в обучении применяется широкий спектр интерактивных методов обучения, которые помогают обучающемуся легче усвоить информацию. Интерактивные методы обучения предполагают схему «учитель-ученик» и «ученик-ученик». Таким образом, преподаватель выполняет лишь роль помощника [1, 2].

Одним из интерактивных методов обучения является технология геймификации. Поскольку компьютерные игры стали неотъемлемой частью нашей жизни, можно предположить эффективность применения их в процессе обучения. Целью данной статьи явилось изучение возможностей применения такого интерактивного метода обучения, как геймификация при проведении дисциплины «основы кадастра недвижимости».

В настоящее время эта технология становится все более популярной. Впервые понятие геймификации использовал американский программист Ник Пеллинг в 2002 году. Среди российских авторов изучением данной темы занимались

Л. С. Выготский, Г. П. Щедровицкий, Д. Б. Эльконин, М.В. Дворкова, Е. А. Куренкова и другие.

Геймификация – это применение игровых элементов и механик в процессе обучения для достижения максимальной мотивации и вовлеченности учащихся [3].

Особенностью данной технологии является то, что она позволяет мотивировать обучающихся на решение различных задач с помощью применения наград, баллов и достижений. Это повышает уровень самостоятельности студентов и формирует профессиональные компетенции, а также стимулирует к достижению лучших результатов. Эта технология формирует определенную обучающую среду, в которой ученики могут свободно и активно участвовать в процессе обучения. Это достигается с помощью применения различных игровых элементов, таких как миссии, квесты и бонусы. Но применение технологии геймификации при обучении требует новых подходов и знаний компьютерных технологий [3, 4].

Методы и материалы

При проведении дисциплины «основы кадастра недвижимости» автором статьи применяются различные интерактивные методы обучения, такие как викторина по районам Новосибирской области, решение кроссвордов (рис. 1).

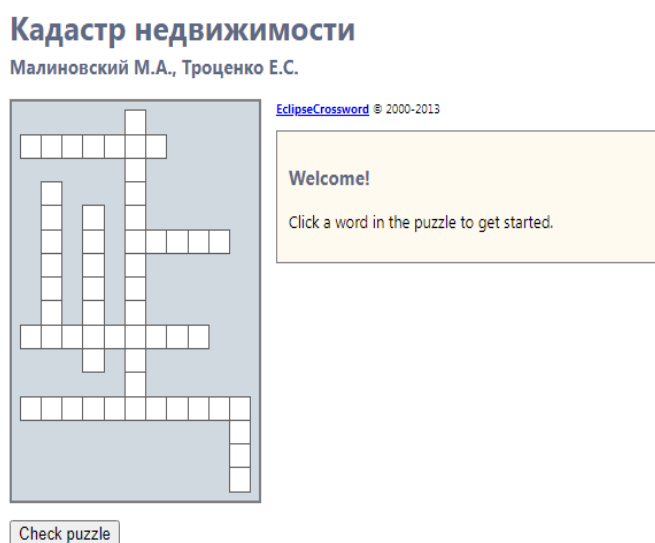


Рис. 1. Кроссворд по дисциплине «Основы кадастра недвижимости»

Также автором статьи предлагается использовать технологию геймификации при выполнении курсовой работы по дисциплине «Основы кадастра недвижимости». Поскольку курсовая работа наряду с дипломной работой должна быть оформлена по стандарту СТО СМК СГУГиТ 8–449–2024. То при написании курсовой работы у студентов 1-2 курсов возникают сложности с самостоятельным оформлением текстовой части курсовой работы по стандарту. Лишь небольшой процент студентов может сразу оформить все в соответствии с требованиями.

Остальным требуется 2-3 просмотра работы преподавателем. Для того чтобы повысить качество работ и уменьшить количество просмотров, автором статьи предлагается использовать технологию геймификации и для этого требуется ввести такие критерии оценивания и баллы табл. 1.

Таблица 1

Критерии оценивания курсовой работы

Критерии, по которым присваиваются баллы	Баллы
Оригинальность	Выше 50% с 1 раза-3балла Выше 50% со 2 раза-2балла Выше 50% с 3 раза-1 балл
Правильность оформления по стандарту	Оформление соответствует стандарту с 1 раза – 3 балла Оформление соответствует стандарту со 2 раза – 2 балла Оформление соответствует стандарту с 3 раза – 1 балл
Полнота документов	Все документы-1 балл

Таким образом, исходя из таблицы 1, максимальное количество баллов, которое может набрать обучающийся – 6 баллов. Если обучающийся набрал 6 баллов, то ему присваивается звание «лидер», если 4-5 баллов, то присваивается звание «мастер», если 3 балла, то присваивается звание «новичок». Мотивацию человека, участвующего в игре усиливают различные факторы, такие как достижение, стремление к лидерству, чувство собственной значимости и т. д.

Результаты

Применение интерактивных методов обучения, таких как викторина, решение кроссвордов при ведении дисциплины «Основы кадастра недвижимости» уже показало, что такие методы увеличивают включенность студентов в процесс обучения.

Обсуждение

Таким образом, применение технологии геймификации при выполнении и курсовой работы по дисциплине «Основы кадастра недвижимости» повысит стремление обучающегося к достижению лучшего результата. В дальнейшем планируется разработка электронного ресурса, где будут отображаться список групп и студентов, их достижения, звания и награды.

Заключение

Применение интерактивных методов обучения и технологии геймификации на занятиях повышает включенность студентов в процесс обучения и повышает мотивацию. Кроме того, геймификация позволяет сделать процесс получения знаний более интересным и увлекательным [4, 5].

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Шехонин А.А., Харитонов О.В., Багаутдинова А.Ш., Джавлах Е.С. Инерактивные технологии в образовательном процессе Университета ИТМО. Учебно-методическое пособие. - Спб.: Университет ИТМО, 2017. – 100 с. – Текст: непосредственный.
2. Реутова Е.А. Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза (методические рекомендации для преподавателей Новосибирского ГАУ). – Новосибирск: Изд-во, НГАУ, 2012.– 58 с. – Текст: непосредственный.
3. Цирулева Л. Д., Щербакова Н. Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии//Вестник Пензинского государственного университета, 2023. №3. – С. 13-17.
4. Чагин С.С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? // Профессиональное образование и рынок труда. 2021. №1 С. 26-35.
5. Чурзина Е. Ю., Светкина Т. Ф. Геймификация - новый тренд в образовании как средство повышения успеваемости студентов// Современное педагогическое образование. 2019. №5. С. 45-50.

© Е. С. Троценко, 2025