Колледж туризма Санкт-Петербурга

Практика проектного обучения «Игросфера»

Авторы: Бурдин А.С. , Шапоренко Д.Ю.

Санкт-Петербург
2024

Аннотация

Проектная практика включает в себя описание поэтапного внедрения опыта по созданию проектов в форме квеста, настольной игры и чат-бота в рамках учебной дисциплины «Индивидуальный проект».

Проблема

У первокурсников, поступивших в Колледж на базе основного общего образования, преподавателями учебной дисциплины «Индивидуальный проект» был выявлен низкий уровень понимания формы проектного продукта как итога проектной деятельности.

Цель практики

создание условий для обучающихся по внедрению игровых технологий при создании проектного продукта.

Задачи практики:

- Провести анализ предпочтений и интересов обучающихся по использованию игровых технологий в обучении.
- Использовать методику игровых элементов в проектном процессе обучения.
- Разработать и провести пилотное обучение с использованием игровых технологий для создания проектного продукта.
- Оценить эффективность использования игровых технологий в проектном обучении с помощью анкетирования и сравнения результатов проектной деятельности.
- Подготовить отчет о результатах и выводах по использованию игровых технологий в проектном обучении для дальнейшей реализации проекта.

Ожидаемы результаты

Улучшение мотивации обучающихся	•использование игрового конструирования в проектном обучении может помочь увеличить заинтересованность обучающихся в учебном процессе и повысить их мотивацию к изучению материала.
Улучшение усвоения материала	•игровые технологии могут помочь обучающимся лучше усвоить учебный материал за счет активного участия в игровом процессе и повышения вовлеченности
Развитие коммуникативных навыков	•игровые проекты обычно требуют от оучающихся сотрудничества, обмена информацией, решения проблем в команде, что может способствовать развитию коммуникативных навыков.
Стимулирование креативности	•использование игровых технологий в проектном обучении может способствовать развитию креативности и способности решать проблемы непривычными способами.
Улучшение результатов обучения	•исследования показывают, что использование игровых технологий в образовании может привести к улучшению результатов обучения и повышению успеваемости обучающихся.

Этапы реализации практики

«Подготовительный»

- Сформирована заявка о необходимости внедрения практики
- Разработаны основные этапы практики, определены методы внедрения и реализации практики
- Сформирована проектная команда
- Сформирована материально-техническая база
- Определен партнер для использования полученных учебных образцов в практике - Турфирма «Лицей Тревел»

Этапы реализации практики

«Реализационный»

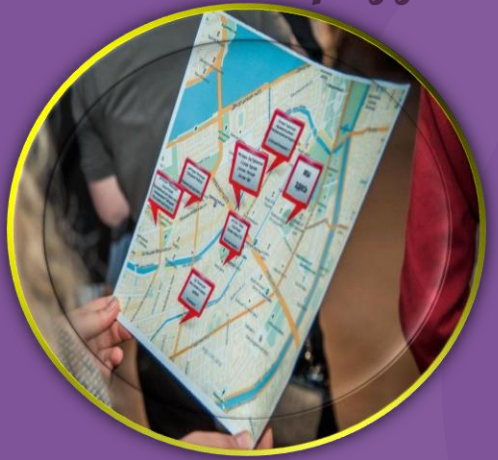
- Обучающиеся осваивают основные темы по формированию структуры проекта, в рамках образовательной программы
- Выбирают для себя форму игры, как основу будущего проектного продукта.
- Обучающимися определена тема на основе ДОП «Наш Петербург», разработанной ОДПО Колледжа туризма Санкт-Петербурга.

В рамках проектной практики ОСНОВНЫМИ формами создания проектного продукта были выбраны

Настольная игра

Чат-бот, размещенный в соц сетях

Квест по городу



Этапы реализации практики

«Итоговый»

- Более 90% студентов из 10 учебных групп улучшили знания в понимании структурирования проекта и значимости проектного продукта, выполненного в материальной форме, что подтверждается анализом входного и итогового тестирования

Лучшие проекты, созданные в рамках практики

Настольная пошаговая игра «Сокровища Шлиссельбурга».

Захватывающая игра, которая поможет погрузиться в изучение истории Шлиссельбурга через ответы на вопросы разного уровня

Чат-бот «Мистические уголки Северной столицы» в социальной сети Телеграмм.

Выполнение зашифрованных заданий позволит узнать информацию о достопримеча-тельностях города, овеянных мифами и легендами.

Квест «По следам писателей XIX века».

Увлекательный маршрут с посещением достопримечательностей Санкт-Петербурга, которые были упомянуты великими писателями XIX века в своих произведениях.

Этапы реализации практики

«Итоговый»

На основе выше указанных проектов было проведено 27 мероприятии с участием 317 человек, в состав которых вошли студенты колледжа и посетители экскурсий партнера

Этапы реализации практики

1 2 3 ...

Участие в МНПК «МосТы»

«Итоговый»

Участие в ученическом пленуме

Таким образом, внедрение игрового конструирования в практику преподавания УД «Индивидуальный проект» оказалось успешным.

Дальнейшие исследования должны сосредоточиться на углубленном анализе долгосрочных эффектов и изучении возможности применения в других учебных дисциплинах.

Использование данной практики проектной деятельности может быть ретранслировано и в других учебных учреждениях