

Разработка мотивационной игры для получения обратной связи от студентов



ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ РАБОТЫ



Актуальность работы



Обратная связь как один из основных и наиболее действенных способов анализа учебного процесса является взаимодействием преподавателя со студентами и представляет собой взаимообмен информацией.

В ходе работы со студентами у преподавателя зачастую могут возникать трудности в получении обратной связи. Это можно объяснить:

- низким уровнем заинтересованности студентов в предоставлении обратной связи;
- непониманием целей обратной связи и того, как она может повлиять на дальнейший процесс обучения;
- отсутствием мотивации к действию.

Актуальность работы



Актуальность и значимость обратной связи определяется целью и особенностями учебной деятельности: преподавателю необходимо понимать, реализуются ли в ходе занятий поставленные задачи, в том ли направлении идет работа, насколько студентам понятна и интересна форма подачи материала, благополучна ли атмосфера на занятиях и т. п.



Разработка мотивационной игры



Цель проекта: получение опыта разработки, внедрения и апробации мотивационной игры.

В ходе работы над проектом, планируется решить следующие **задачи**:

- привести теоретическое обоснование проекта
- разработать мотивационную игру для студентов
- протестировать игру на студентах
- проанализировать полученные результаты
- разработать рекомендации по проведению игры
- оформить полученный продукт

Также **задачей команды** стала организация легкой и слаженной работы.

Ожидаемый результат



- ✓ **Ожидаемый результат** проведенной мотивационной игры - получение обратной связи у студентов об учебном процессе, путем вовлечения их в игру. Игровая форма коммуникации и неформальная обстановка помогут раскрепостить студентов, позволят им почувствовать себя комфортно и уверенно, побудят играющих к предоставлению максимально честных ответов на поставленные вопросы.



Полученные данные планируется использовать для:



- выявления недостатков учебного процесса;
- анализа и работы с недостатками;
- получения информации о наиболее и наименее предпочтительных методах и способах работы со студентами;
- создания благоприятной, комфортной атмосферы на занятиях;
- выстраивания грамотного диалога преподаватель – студент.

Терминология



Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Мотив – это идеальный или материальный предмет, достижение которого выступает смыслом деятельности. Человеку он представляется в форме специфических переживаний, которые могут характеризоваться положительными эмоциями от достижения этого предмета, или же отрицательными, связанными с неудовлетворённостью в настоящем положении.

Типы мотивов



- мотив самоутверждения
- мотив идентификации
- мотив власти
- процессуально-содержательные мотивы
- внешние мотивы
- мотив саморазвития
- мотив достижения
- просоциальные мотивы (общественно значимые)
- мотив аффилиации (присоединения)



Мотивация – это динамический психофизиологический процесс, который управляет поведением человека и определяет его организованность, направленность, устойчивость и активность

Виды мотивации:

- внешняя / внутренняя мотивация
- положительная / отрицательная мотивация
- устойчивая / неустойчивая мотивация
- индивидуальная / групповая мотивация
- познавательная мотивация



- **Мотивационная игра** – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта путем вовлечения в игровой процесс.
- **Обратная связь** - отзыв, отклик, ответная реакцию на какое-либо действие или событие.



Мотивационные игры применяются:



- в процессе обучения;
- в коллективной и индивидуальной трудовой деятельности;
- в тренингах;
- в психологии;
- в социологии;
- в профориентации (определение предрасположенностей через внутренние мотивы).

Источники:



- Открытый образовательный портал 4brain.ru. [Электронный ресурс]. :URL: <https://4brain.ru/psy/> (дата обращения: 17.04.2016).
- [Википедия — свободная энциклопедия](https://ru.wikipedia.org/) [Электронный ресурс]. :URL: <https://ru.wikipedia.org/> (дата обращения: 17.04.2016).
- Психология. Глоссарий [Электронный ресурс]. :URL: <http://www.psychologies.ru/glossary>. (дата обращения: 17.04.2016).
- Лекции.Орг - публикация материала для обучения. [Электронный ресурс]. :URL: <http://lektsii.org/> (дата обращения: 17.04.2016).
- Лежнева М.С. Игра как средство развития мотивационной готовности будущих специалистов в области компьютерных технологий к межпрофессиональному взаимодействию // Современные проблемы науки и образования. – 2011. – № 5.; [Электронный ресурс]. : URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=4854> (дата обращения: 18.04.2016).

Этапы игры



- обозначение названия игры
- установление правил игры
- распределение ролей между участниками
- процесс игры
- завершение игрового процесса, подведение итогов, выявление победителей (если таковые предусмотрены правилами)



Классификация игр:



1. Сюжетно-ролевые игры;
2. Подвижные игры;
3. Дидактические игры;
4. Настольно-печатные игры;
5. Театрализованные игры.

