

Несмотря на разнообразие видов интернет-травли, основа для борьбы с ними одна: единственным способом эффективно предотвратить последствия кибербуллинга может стать криминализация травли и оскорбления в сети, чтобы уравнивать виртуальное пространство с реальным.

Что можно сделать в первую очередь? Если вы столкнулись с травлей в социальных сетях, лучше заблокировать преследователя и отправить на него жалобу администраторам социальной сети. Как утверждают представители Facebook, Instagram, Twitter и других социальных сетей, они располагают целым арсеналом борьбы с хейтерами: упрощена процедура подачи жалобы на любые виды травли и запугивания, может быть удалена вся информация, содержание которой является оскорбительным или запугивающим, а конфиденциальность этих жалоб всегда сохраняется. Кроме того, разработан целый инструментарий, при помощи которого пользователь может сам регулировать поступление и характер информации, поступающей на его аккаунт, причем незаметно для других. Следует обязательно изучить настройки конфиденциальности вашей сети и воспользоваться ими, научить этому друзей и постараться прийти на помощь другим пользователям, если вы стали свидетелями кибербуллинга.

Мы должны помнить, что недобрые люди и их злые дела обязательно влияют на повседневную жизнь окружающих. Если человек проявляет неуважение к чужому мнению, ведет себя бестактно, не соблюдает моральную дистанцию, нарушает личное пространство, он непременно нанесет другому серьезную моральную травму, унизит, оскорбит, сделает по-настоящему больно. Для хейтера его унижительные комментарии и оскорбительные сообщения останутся за экраном гаджета, будут всего лишь игрой, все как бы не по-настоящему, а для его жертвы это может стать трагедией. Слабая, ранимая психика может не выдержать, и человек замкнется в себе, в бытовом и медицинском смысле уйдет в депрессию, потеряет смысл жизни или даже может совершить попытку суицида.

Буллер чувствует свою безнаказанность, ищет в буллинге способ самоутвердиться, повысить самооценку и заработать авторитет у сверстников, практически не рискуя ничем: ни моральным состоянием, ни физическим здоровьем. В большинстве случаев он даже и представить себе не может, какие последствия могут иметь его необдуманные действия.

На самом же деле, это настоящая подлость – как выстрел в спину, удар исподтишка! Нужно помнить, что есть закон бумеранга и в следующий раз жертвой вполне можешь стать ты сам, и еще неизвестно, сможешь ли справиться с этим.

**Заключение.** Нужно уважать любого собеседника, желанного или наоборот, даже неприятного, и в этом случае, в отличие от живого общения, интернет дает тебе возможность, ничего не объясняя, просто проигнорировать или закрыть доступ на свою страницу.

Справедливости ради, можно заметить, что в последнее время люди стали более терпимыми к чужому мнению, понимающими, толерантными, добрыми, стали внимательными к состоянию других, способными вовремя остановиться и извиниться. Или нам просто хочется в это верить?

Список цитированных источников

1. Интернет-травля и ее влияние на взрослых и детей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/social/247971-internet-travlya-i-ee-vliyanie-na-vzroslyh-i-detey>. – Дата доступа: 12.02.2022.

**А.А. ИВАНОВА**

Российская Федерация, Псков, Псковский государственный университет

## **РОЛЬ ИГРОПРАКТИКИ В МЕТОДИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ**

**Введение.** Одним из показательных критериев квалификации выпускника педагогического вуза является уровень его профессиональной методической подготовки. Однако в настоящее время многие исследователи методической подготовки студентов отмечают ее чрезмерную теоретизацию и ограниченные возможности для развития творческого методического мышления.

**Цель** исследования – определить роль игропрактики в методической подготовке будущих учителей, выявить наиболее популярные и часто используемые педагогами виды игр.

Исследованием организации методической подготовки студентов высших учебных заведений занимались Беленок И.Л., Царёва С.Е. и другие.

По мнению Царёвой С.Е., в методической подготовке «сама методика исполняет роль цеха, позволяющего собрать воедино все общекультурные, общепрофессиональные психолого-педагогические, языковые, математические знания и умения, полученные студентами, в конкретные профессиональные знания, умения, в педагогические действия, которые будут обеспечивать успешность ребенка в процессе обучения» [3, с. 68].

Под методической подготовкой будущих бакалавров педагогического образования мы будем понимать освоение ими профессиональных знаний в области методики педагогического образования, овладение студентами методической деятельностью, ее планированием, конструированием, а также выбором и применением средств при обучении какому-либо предмету.

Основополагающий компонент методической подготовки – мотивационный, подразумевающий необходимость развития у будущих педагогов ценностных ориентаций, положительной мотивации к будущей профессионально-педагогической деятельности, а также включающий участие студентов в деятельности по профессиональному самосовершенствованию.

В ходе нашего исследования мы подробно изучили сущность мотивационного компонента и считаем данный компонент системообразующим, поскольку от отношения будущих учителей к своей профессионально-педагогической деятельности зависит успех всех остальных компонентов методической подготовки.

В последние годы большинство ученых, занимающихся исследованием педагогических проблем вузов (Гусев И.Е., Князев А.М., Олейник Ю.П.), одним из средств повышения качества образования и, в частности, методической подготовки считают активное обучение, игропрактику.

Вслед за исследователями игрофикации процесса обучения (Караваев Н.Л., Копылова В.В., Лахтин Д.С.) под игропрактикой в образовании мы понимаем использование игр в различных сферах образования. В связи с этим игра может представлять собой метод обучения и воспитания, форму воспитательной работы или же средство организации целостного образовательного процесса.

Использование игропрактики позволяет приблизить процесс обучения в университете к будущей профессиональной деятельности студентов.

Наиболее популярными и часто используемыми педагогами во время проведения занятия с использованием игропрактики являются ролевые и деловые игры. Также большую популярность среди педагогов начинают приобретать организационно-деятельностные и инновационные игры. [2]

Организационно-деятельностные (проблемно-деловые) игры являются формой активного обучения, направленного на коллективное разрешение теоретической или практической проблемной ситуации с помощью моделирования определенной исследовательской ситуации, а также организации профессиональной деятельности.

Инновационные игры, в свою очередь, представляют собой совокупность мероприятий, ориентированных на совместную выработку участниками игры инновационных (новых) решений проблем, на обучение новым способам деятельности (групповой работе, постановке проблем, системному анализу ситуаций и т.д.), нестандартному мышлению, а также методам и приемам, позволяющим ориентироваться в нестандартных ситуациях. Увлекательность игровой реальности эмоционально окрашивает деятельность по пониманию, запоминанию и усвоению информации.

Копылова В.В. [1] в своей статье, посвященной проблеме использования игропрактики в обучении студентов, говорит, что использование игр в процессе методической подготовки студентов при изучении методик отдельных предметов способствует использованию знаний в новой иной ситуации. Что позволяет говорить о том, что использование игровых практик при методической подготовке носит своеобразный практический характер, привнося интерес и разнообразие в обучение.

Внедрение игропрактики в процесс изучения методических дисциплин в вузе будет особенно эффективно, если соблюдать следующие условия:

- наличие определенной цели у каждой игры;
- соответствие разрабатываемой игровой деятельности уровню подготовки студентов, а также видам профессиональной педагогической деятельности;
- направленность игровых практик на развитие у студентов комплекса методических умений;
- возможность рефлексии и обсуждения, «возврата ситуации» формирует иное отношение студентов к ошибке;

- фиксирование успехов с помощью индикаторов прогресса;
- вознаграждение влияет на личный рейтинг каждого студента, а также на общий рейтинг всей группы;

Мы считаем необходимым для реализации сформулированных выше условий использовать в методической подготовке студентов инновационные игры. Использование таких игр направлено, прежде всего, на обучение студентов – будущих учителей нестандартному, творческому мышлению, специальным методам и приемам ориентирования в нестандартных ситуациях.

Назовем некоторые особенности инновационных игр, которые могут положительно повлиять на формирование мотивационного компонента методической подготовки будущего учителя.

1) Перед обучающимися стоит «размытая», а не структурированная задача с жестко определенным условием и алгоритмом решения.

2) В основе инновационных игр лежит групповая работа обучающихся, целью которой является интеллектуальный непредсказуемый продукт.

3) В группах постоянно формируется установка на инновационное поведение, возникает феномен сплоченности, ориентация на совместные ценности.

4) В ходе работы над проектом в ходе инновационной игры растет интерес студентов к решению возникающих методических проблемам, возникает потребность в деловом и межличностном общении.

**Заключение.** Таким образом, можно говорить об игропрактике как о новом средстве организации обучения, повышающем мотивацию студентов.

Список цитированных источников:

1. Копылова, В.В. Геймификация как средство мотивации к онлайн обучению студентов вуза / В.В. Копылова // Неделя науки СПбПУ: материалы научной конференции с международным участием, 18–23 ноября 2019 г. Гуманитарный институт. В 3 частях. Ч. 1. – Санкт-Петербург: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2020. – С. 149-152.
2. Ушатикова, И.И. Игропедагогика: учебное пособие / И.И. Ушатикова. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019. – 144 с.
3. Царёва, С.Е. Роль и место методической составляющей в профессиональной подготовке учителя к обучению математике учащихся начальных классов / С.Е. Царёва // Вестник педагогических инноваций. – 2006. – № 3 (7). – С. 67–76.

**А.Ю. КОНЦЕВАЯ**

Республика Беларусь, Орша, Оршанский колледж ВГУ имени П.М. Машерова

## **РОЛЬ ТВОРЧЕСКИХ ОБЪЕДИНЕНИЙ В ФОРМИРОВАНИИ КУЛЬТУРЫ МОЛОДЕЖИ**

**Введение.** В свободное время каждый подросток имеет возможность заниматься разнообразной деятельностью по своему выбору. Деятельность учащихся может быть разной: отдых, развлечения, праздники, самообразование, творчество. Активный отдых разнообразен: занятия разными видами спорта, туризм, увлечение литературой, слушание музыки, просмотр кинофильмов, посещение концертов, музеев, экскурсии, путешествия. Он обеспечивает молодому человеку смену впечатлений, дает ощущение эмоционального подъема, приобщает молодых людей к ценностям культуры и сочетает в себе приобретение знаний с развлечениями [1, с. 17].

Досуг подростков осуществляется, прежде всего, в семье, а также в специальных учреждениях (фитнес – клубы, библиотеки, выставочные галереи, музеи, дома творчества, спортивные секции, любительские объединения по интересам).

Сфера свободного времени и досуга всегда являлась объектом научного интереса. Большой вклад в осмысление сущности досуга внесли Д.М. Генкин, В. Д. Патрушев, Ю.А. Стрельцов, А.Ф. Воловик, А.Д. Жарков, Л.Е. Романенко, И.Л. Смаргович и др.).

На сегодняшний день проблема организации свободного времени подростков стоит очень остро, является актуальной и социально значимой. Фактором, во многом определяющим образ и стиль жизни молодых людей, становится криминализация их досуга. Приобретает всё более