

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОФИКАЦИИ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Омельченко Р.Г

г. Сочи,

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр дополнительного образования для детей «Ориентир»**

В начале XXI века обучение, основанное на игре или с применением игровых элементов, стало носить массовый характер. Использование игр разных жанров и форматов не является новым явлением в образовании, исследованию применению игр в развитии и обучении детей посвящено множество научных работ, издано большое количество сборников детских игр и готовых игровых сценариев. Однако спектр игр, который стал сегодня доступен как детям, так и педагогам значительно расширился по сравнению с концом XX века. Связано это, прежде всего, с развитием информационно-коммуникационных технологий и доступностью различных индивидуальных электронных устройств.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;

- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В педагогическом процессе в структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных

учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - это целенаправленный методический процесс педагога.

В XXI веке «игровой элемент» был заменен процессом игрофикацией, который нашел широкое применение во многих сферах жизнедеятельности. За основу были взяты существующие принципы, на которых построены игры и приемы, делающие их увлекательным. Эти принципы и приемы были успешно применены в таких сферах как маркетинг, управление персоналом, здравоохранение, защита окружающей среды, а главное в образовательном процессе.

Широкое распространение игрофикация получила в середине 2000-х годов, когда ее стали использовать для решения бизнес-задач. Однако свою нынешнюю популярность этот подход обрел в 2010 году благодаря социальной сети Foursquare, которая активно использовала соревновательный мотив.

На мой взгляд, школа – идеальная площадка для внедрения элементов игрофикации. Есть уровни игры – школьные классы или сложность программы, увеличение содержания школьных предметов. Есть игровые награды – оценки за успешное обучение, и как итоговое завершение игры – сдача зачета или экзамена. Однако, само по себе школьное образование не игрофикация по нескольким причинам. Во-первых, эта игра не может быть принудительна и обязательна, во-вторых, цена проигрыша в школе совсем не игрушечная, а радикально влияет на всю судьбу человека.

Основоположники игрофикации Кевин Вербах (Kevin Werbach) и Дэн Хантер (Dan Hunter) разработали модель построения системы игрофикации. По их мнению, необходимо:

– обозначить бизнес-цели, достижение или недостижение которых будет определять успех или неуспех проекта. Например, получение пользователями 20 бейджей в месяц – это не цель. А вот увеличение посещаемости сайта и вовлеченности пользователей в конкретный проект может являться целью;

- определить требуемое конечное поведение пользователей;
- четко описать игроков. Демографические характеристики, категории посетителей сайта, их интересы. Чего они хотят;
- обдумать так называемые петли активности. Они делятся на петли вовлечения (восприятие на микроуровне: мотивация к действию – действие – обратная связь, которая является своего рода одним из мотиваторов к совершению новых действий) и петли прогресса (объединенные на глобальном уровне петли вовлечения). Например, пользователь купил новый танк в игре – в качестве обратной связи получил не только большую огневую мощь, но и возможность покупки следующего танка. Собрав несколько танков, пользователь получает возможность командовать целой дивизией, а под конец игры – армией;
- не забывать про фан – удовольствие. Играющие обязательно должны получать удовольствие от игры;
- подобрать игровые элементы. Какие из них помогут вам достичь своих целей? Например, использование лидерборда поможет (да-да, только поможет) в создании конкурентной среды, а прогресс-бар позволит сделать систему более прозрачной: пользователь всегда будет видеть, сколько ему осталось до получения нового уровня.

Можно предположить, что, руководствуясь указанной выше моделью процесса игрофикации, образовательный процесс в учреждениях дополнительного образования для детей будет успешным и продуктивным за счет специально организованных занятий, способствующих, в том числе, формированию благоприятного социально-психологического климата в образовательном учреждении. В качестве ключевых элементов этого процесса можно рассмотреть вовлеченность и эксперимент.

Другими словами, игрофикация – это способ разработки системы, способной мотивировать учащихся учреждений дополнительного образования для активного обучения. Все, что способно привлечь новых

учеников и удержат существующих или вдохновлять педагогов эффективно решать педагогические задачи. Причина здесь проста. Игры активизируют выработку дофамина, “гормона удовольствия”, предлагая нам радость от одобрения и побед. Значит, создавая игрофицированную систему, мы можем превратить процесс выполнения задачи в удовольствие. Главное здесь не сосредоточиться целиком и полностью на удовольствии от процесса, не опираться исключительно на примитивные механизмы внешней мотивации. Игрофикация позволяет создать внутреннюю мотивацию, то есть сделать так, чтобы выполнение образовательных задач стало значимым само по себе. Так, при помощи игрофикации возможно мотивировать учащихся регулярно заниматься спортом, есть здоровую пищу, рационально использовать природные ресурсы. Можно сплотить группу учащихся курса или выполнить задачу, требующую коллективных усилий.

Совершенствоваться в игре – значит экспериментировать. К примеру, в большинстве видеоигр участник может выиграть, но не может проиграть окончательно. Поэтому, если игра сбалансирована, не слишком сложная и не слишком простая, то игроки всегда стремятся улучшить свои результаты, и постоянно находят новые, часто самые неожиданные, способы решения задач. Такой подход очень актуален в современной образовательной среде, где инновации играют важную роль.

Подводя итоги, можно сказать, что игра в образовании явление далеко не новое. Достаточно много работ посвящено исследованию истории игры как педагогического феномена. В XXI веке игра в образовании становится всепоглощающей, она буквально захватывает и организационные, и содержательные процессы в системе образования. Распространение игровой системы на различные сферы в образовании и следует рассматривать как игрофикацию.

Таким образом, игрофикация выступает, как средство организации процесса обучения и/или воспитания, выраженное в специально сконструированной на основе игровых элементов и игрового дизайна оболочке для образовательного процесса. Что в свою очередь требует от педагогов развития и формирования новых профессиональных качеств, позволяющих им выступать в качестве разработчиков элементов игрофикации и экспертов по внедрению системы игрофикации в образовательный процесс.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Zichermann G., Linder J. Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests. – JohnWiley& Sons, Inc., Hoboken, Ney Jersey, 2010. – 288 p.

2. Вербх К. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербх, Д. Хантер. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. - 223 с.

3. Зимин В. Игрофикация – свежий взгляд на мотивацию пользователей? – URL: <http://habrahabr.ru/company/uidesign/blog/165779/>

4. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов /Гейб Зикерманн, Джоселин Линдер – И: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 272 с.

5. Козина Е.С. Геймификация профессиональной деятельности как эффективный инструмент мотивации персонала современной организации // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 2-2.;