**ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ:**

**ЧЕРЕЗ ИГРУ К РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ**

**К.В. Сидяева,**

методист,

*ГБУДО «Оренбургский областной Дворец творчества детей и молодежи*

*им. В.П. Поляничко», г. Оренбург, Оренбургская область*

*Игра ­­– в значительной степени основа*

*всей человеческой культуры.*

А.В. Луначарский

Интенсивное развитие информационных технологий и мобильных средств коммуникаций вторгается во все сферы жизни, том числе и в образовательный процесс: разрабатываются электронные тесты, записываются и транслируются видеолекции, проводятся вебинары, создаются вики-ресурсы, практически все образовательные организации занимаются созданием и поддержкой дистанционных курсов, проводятся онлайн-конференции.

Классические методы преподавания трансформируются, пополняются новыми современными технологиями обучения. Наряду с общими технологическими изменениями меняется психологический портрет обучаемого [3]. Молодые люди с ранних лет вовлечены в мир цифровых технологий, и этот фактор необходимо учитывать при разработке стратегии обучения.

Лидером современных образовательных стратегий является геймификация или игрофикация – применение игровых методик в неигровых ситуациях.

Использование этого подхода позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса.

Но привлечение игры в процесс обучения не является инновацией. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее создает. В игре ребенок создает свой мир и живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая и он сам распоряжается своим творением [4].

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации процесса обучения. Обучающая игра обладает существенным признаком ­– четко поставленной целью и соответствующим ей результатом, который характеризуется учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий выступает как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Процесс обучения проходит как деятельность обучаемого, а, как известно, «Practicemakesperfect».

Как свидетельствуют психологические исследования, то, что мы слышим, активно усваивается на 40 %, то, что видим, – на 50%, если мы видим и слышим одновременно, то это запоминается на 70–75%, а если мы это делаем сами, мы запоминаем на 92%. Вот почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне [1].

**Игровые технологии в системе дополнительного образования**

Главными достоинствами применения принципов геймификации в системе дополнительного образования являются:

 тематическое разнообразие и вариативность модулей дополнительных образовательных общеразвивающих программ;

 относительная свобода реализации по времени: дополнительные образовательные общеразвивающие программы могут функционировать в течение всего календарного года, включая период каникул;

 построение образовательного процесса в соответствии с индивидуальными учебными планами в объединениях по интересам;

 вариативность форм организации образовательной деятельности: в дополнительном образовании реже используется классно-урочная система организации занятий;

 использование различных образовательных технологий, в том числе

дистанционных.

Одна и та же игра может выполнять несколько функций:

- обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности;

- развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их из скучного мероприятия в увлекательное приключение;

- коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся, установление эмоциональных контактов;

- релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;

- психотехническая функция – формирование навыков подготовки физиологического состояния играющих для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объёмов информации [2].

Все эти умения невозможно сформировать посредством теоретического изучения. Единственно возможный способ формирования данных компетенций – практический опыт. Игровой формат обучения как раз и позволит на практике приобрести сопутствующие командной работе качества. Умение принимать решения, стрессоустойчивость, умение мотивировать и вести за собой, целеустремленность и т. п. попутно развиваются в игре в процессе командного решения игровых задач [5].

Кроме того, в отличие от традиционных форм обучения, игра содержит очень важную компоненту – развлекательную. Зачастую проблема состоит в том, чтобы вовлечь и замотивировать учащегося на начальном этапе.

Необходимо создать такую обстановку, которая позволит обучающемуся снять эмоциональное напряжение и по максимуму проявить свои способности. Игровые технологии способны решить и эту проблему.

Все люди, независимо от возраста любят играть. С самого детства термин «игра» у людей ассоциируется с положительными эмоциями. Кроме того, игроку заведомо понятно, что в игре можно ошибиться, проиграть, но потом можно попробовать снова и добиться успеха. Следовательно, игра исключает страх совершения ошибки как таковой, тогда как в реальности этот самый страх является главным препятствием к деятельности. Процесс усвоения новых знаний проходит легко и незаметно для учащегося. Дальше процесс обучения стимулирует сам себя – чем лучше человек разбирается в той или иной предметной области, тем более интересной она ему представляется.

В существующей практике имеются различные типы игр: деловые, организационно-деятельностные, инновационные, рефлексивные игры по снятию стресса и формированию инновационного мышления, поисково-апробационные и другие. Для обучающих игр характерны, как правило, многовариантность и альтернативность решений, из которых нужно сделать выбор наиболее рационального.

Деловые игры в образовательных целях получили в настоящее время достаточно широкое распространение в организациях дополнительного образования и применяются, в основном, в программах социально-педагогической направленности.

Во многих образовательных учреждениях внедряется проектно-ориентированный подход к обучению. Однако в отношении повышения мотивации и заинтересованности учащихся он явно недостаточно эффективен. В связи с этим особое распространение получила разработка шаблонов игр, подходящих для учащихся любого уровня: дошкольник, школьник, выпускник.

**Структурные компоненты игры**

Чтобы создать шаблон любой игры, необходимо понимать структурные

элементы игры, которые определяют ее функционирование.

На сайте www.hubpages.com представлен конспект лекции Кевина Ворбака, адъюнкт-профессора Уортонской школы бизнеса при Пенсильванском университете, ведущего открытого курса по геймификации в рамках проекта онлайн-образования Coursera. Он предлагает расположить структурные элементы игры в виде условной пирамиды из трех слоев. Верхний слой – Динамика, средний – Механика, нижний – Компоненты.

**ДИНАМИКА**

**МЕХАНИКА**

**КОМПОНЕНТЫ**

*Пирамида игровых элементов К. Ворбака*

Игра не сводится только к данным элементам. Вокруг пирамиды находятся опыт/впечатления от игры.

***Слой «Динамика»*** – к игровым элементам, формирующим динамику процесса, относятся:

– *Ограничения* (игра должна порождать значимые выборы и проблемы, ограничивая свободу игроков, т. е. вводится ограничение на выполнение контрольных заданий);

– *Эмоции* (у игры имеется ограниченный спектр эмоций. Однако при этом остается достаточно эмоциональных рычагов, с помощью которых можно сделать опыт и/или впечатления более богатыми – любознательность, дух соперничества, разочарование, счастье);

– *Хронология, нарратив* (структура, объединяющая части игры в некое связное целое, т. е. последовательная, непрерывная сюжетная линия);

– *Прогрессия, продвижение* (ощущение игрока, что у него есть возможность улучшиться и вырасти относительно того уровня, с которого он начинал).

– *Отношения* (общие связи между людьми).

***Слой «Механика»*** включает в себя действия, которые двигают вперед игровую деятельность и содержат:

*– Вызов* (цели в игре – максимально возможная оценка, получаемая при

соблюдении правил прохождения курса);

– *Случай* (элементы удачи и генерации случайных величин и параметров);

– *Соревнование* (между участниками или группами);

– *Обратная связь* (возможность видеть в реальном времени, как игрок справляется);

– *Добыча ресурсов* (процесс, когда игрокам выдают или они собирают ресурсы, которые двигают игру);

– *Транзакции* (покупка, продажа, обмен чем-либо);

– *Ходы* (очередность);

– *Вознаграждение* (бонусные баллы);

– *Состояние выигрыша или победы* (суммарный показатель баллов, текущий показатель знаний с учётом бонусов, итоговая оценка, статус).

***Слой «Компоненты»*** показывает реализацию динамики и механики игры и включает разделы:

– *Аватары;*

*– Достижения;*

*– Рейтинги лидеров;*

*– Коллекции;*

*– Открытие нового контента;*

*– Подарки и дарение;*

*– Уровни;*

*– Очки;*

*– Квесты;*

*– Социальные связи;*

*– Команды;*

*– Виртуальные товары и блага* и т. д.

В пирамиде игровых компонентов концепция верхнего уровня должна поддерживаться и раскрываться одним или несколькими элементами нижних

уровней.

Следует заметить, что практически все игры легко модифицируются с точки зрения образовательного контента. Одна и та же игра может быть использована для разных разделов одной дисциплины, и в некоторых случаях для освоения смежных дисциплин. Таким образом, можно использовать заготовки неких «шаблонов» игр в различных модулях одной дисциплины либо разных дисциплин, варьируя наборы заданий.

Игра сама по себе – очень гибкая форма обучения. Она предполагает имитацию ситуаций, соответствующих выполнению реальных действий в рамках предложенной модели. Как результат – мы получаем более прочное усвоение знаний обучающимися.

**Список литературы**

1. Варенина, A. П. Геймификация в образовании / А. П. Варенина // Историческая социально-образовательная мысль. – 2015. – Т. 6. – №. 6, ч. 2. – С. 314-315.
2. Солодовникова, О. М. Формирование компетенций элитного технического специалиста / О. М. Солодовникова, О. М. Замятина, П. И. Мозгалева, М. В. Лычева // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2013. – № 3 (11). – C. 65–71.

3. Таловская, Н. А. Психологический портрет современного студента / Н. А. Таловская, Г. Ю. Самигуллина // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2010. – №. 3. – С. 47-48.

4. Ушинский, К. Д. Психологические и логические основы обучения / К. Д. Ушинский // Избранные педагогические сочинения : в 2-х т. – М., 1954. – Т. 2.

5. Чубик, П.С. Подготовка элитных специалистов в области техники и технологий / П. С. Чубик, А. И. Чучалин, М. А. Соловьев, О. М. Замятина // Вопросы образования. – 2013. – № 2. – C. 188–208.

**ДИНАМИКА**

**МЕХАНИКА**

**КОМПОНЕНТЫ**