

Использование геймификации в образовательном процессе

Геймификация обучения — идея не новая. Сам термин был введен в 2002 году. Однако если раньше под ним подразумевалось только использование игровых элементов как в компьютерных играх (рейтингов, наград, достижений), то сейчас этот термин применяют при использовании любых игр.

Геймификация использует естественные склонности людей к конкуренции, соревнованиям, сотрудничеству и достижениям. Эта технология мотивирует к достижению целей и повышению интереса. Инструментами вовлечения могут стать уровни, которые необходимо преодолеть, вознаграждения и рейтинг.

Термин геймификация и игра часто путают или используют в качестве синонимов. Чем же всё-таки различаются эти понятия? Если очень коротко, но чётко, то игра – это сценарий который бросает вызов и заставляет осваивать или совершенствовать какие-то навыки. У игры есть сценарий и в процессе игры совершенствуются или приобретаются навыки.



Геймификация – это процесс использования игровых методик с той целью, чтобы какой-то скучный процесс стал более интересным, сделать скучное, рутинное занятие более интересным. При геймификации задачи освоения навыков не стоит. Игровой подход — это обучение в рамках конкретной игры, а геймификация — применение игровых методик в повседневных процессах ради повышения мотивации.

Цель геймификации: превращение рутинных и скучных занятий в более интересные. Таким образом у участников появляется мотивация.



Геймификация – направление в обучении, которое внедряет в образовательные процессы игровые элементы, после чего учебный процесс становится похожим на игру, при этом не являясь игрой. Чаще всего применяются принципы, которые широко используются в компьютерных играх. Это помогает воспринимать информацию проще и быстрее. Такой метод стимулирует к познанию и не оставляет места лени. Вовлечь и удержать внимание –

главные цели любой игры. Этими принципами руководствуются, например, создатели компьютерных игр. Задача геймификации в образовании - вовлечь в образовательный процесс, используя игровые элементы.

Основные компоненты геймификации:

- **Очки.** Система получения очков или баллов мотивирует участников игры на дальнейшее выполнение заданий.
- **Рейтинг.** Лидерборд – это общий рейтинг самых активных пользователей. Понимание своего положения и значимости в системе, а также возможность обогнать соседа – мощный стимул для продолжения игры.
- **Уровни.** Уровни – это прогресс. Это движение вперед или прохождение новых уровней. Система уровней полезна в тех случаях, когда важно показать то, какого статуса может достигнуть пользователь.
- **Награды.** Награда – неотъемлемая часть геймифицированной системы. Еще награду называют словом бейдж. Она не обязательно должна быть дорогой. Важно, чтобы это был какой-то статусный предмет, который показывает, что человек победил. Награды могут быть разными – от получения нового титула до доступа к уникальным возможностям и ценным призам.



Хорошие примеры геймификации можно найти и в художественной литературе, например, в повести Бориса Васильева «Завтра была война». По сюжету главный герой вспоминает свое школьное детство. На стене его класса висела самодельная карта, на которой отображались успехи в учебе. Каждый ученик имел собственную фишку-самолет, и, получая отличную отметку, мог «пролететь» 500 километров пути к челюскинцам, застрявшим во льдах, и приблизить их спасение. Главный герой получил отметку «плохо» и был снят с полета: «И “плохо” было не просто в школьном журнале: плохо было мне самому и немного — чуть-чуть! — челюскинцам, которых я так подвел».



...И еще я помню, как горевал, что не смогу помочь челюскинцам, потому что мой самолет совершил вынужденную посадку где-то в Якутии, так и не долетев до ледового лагеря. Самую настоящую посадку: я получил «плохо», не выучив стихотворения. Потом-то я его выучил: «Да, были люди в наше время...» А дело заключалось в том, что на стене класса висела огромная самодельная карта и каждый ученик имел свой собственный самолет. Отличная оценка давала пятьсот километров, но я получил «плохо», и мой самолет был снят с полета. И «плохо» было не просто в школьном журнале: плохо было мне самому и немного — чуть-чуть! — челюскинцам, которых я так подвел.

Б. Васильев «Завтра была война»

Подобную систему описывает и Джоан Роулинг в «Гарри Поттере»: за успехи учеников факультета Хогвартса награждают баллами, и соревнование завершается в конце года торжественным объявлением победителя.



Джоан Роулинг «Гарри Поттер»



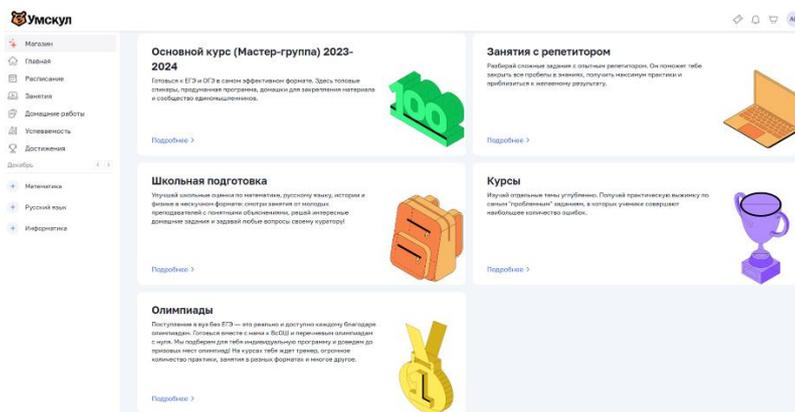
За успехи учеников факультета Хогвартса награждают баллами, и соревнование завершается в конце года торжественным объявлением победителя.

В период дистанционного обучения популярность получил портал интерактивного обучения детей Учи.ру. [Образовательный портал на базе интерактивной платформы для обучения детей \(uchi.ru\)](https://uchi.ru)

Сейчас этот портал насчитывает 2,5 млн учеников, 200 тыс. учителей из 21 тыс. школ. Помимо школьных предметов на Учи.ру есть курсы по дополнительным программам «Программирование», «Шахматы» и др. развивающие программы. Выполняя задания, дети получают награды, из которых потом формируется рейтинг ученика в классе, рейтинг ученика в школе, рейтинг класса в школе. Полученные награды можно потратить на какие-то виртуальные элементы и украсить своего героя или комнату.



Для более старших школьников для подготовки к ОГЭ и ЕГЭ есть геймифицированные он-лайн площадки такие как Фоксфорд, Умскул. [Умскул — онлайн-школа подготовки к экзаменам \(umschool.net\)](https://umschool.net)



По итогам опроса Учи.ру, 95% педагогов считают, что геймификацию нужно использовать в обучении, а ее главными плюсами назвали повышение мотивации к учебе, успехи в запоминании материала и вдохновение на изучение нового.

- Подходы, основанные на применении информационных и игровых технологий в обучении, в частности, геймификация, позволяют учитывать интересы и особенности восприятия учеников (вариативность, интерактивность, визуальная подача информации).
- Геймификация способствует выстраиванию коммуникации в классе благодаря быстрой обратной связи и общению в группах, кроме того, развивает командные навыки.
- Внедрение игровых элементов и технологий повышает учебную мотивацию.



Но есть и отрицательные стороны геймификации – это подмена целей: вместо того, чтобы стремиться получать настоящие знания, ученики стремятся удовлетворить свои мотивационные потребности, часто прибегая к жульничеству и обману.

Кроме того, возросшая конкуренция в группе может привести к буллингу и травле. Увлечение игрой может привести к тому, что дети будут стараться в первую очередь получить заветные знаки отличия — условные пятерки, чтобы продвинуться вперед по сюжету. При этом сами знания могут отойти на второй план. Соблюсти баланс — задача педагога.

Основным минусом геймификации называют сложность реализации. Педагогам банально не хватает времени и собственной мотивации, чтобы на регулярной основе фонтанировать идеями, как еще зажечь глаза учеников интересом. И времени не хватает не только для подготовки, но и на уроке: погрузить детей в полноценный игровой сюжет за 45 минут — задача не из легких. Здесь должно быть немного проще нам — педагогам дополнительного образования.

Минусы геймификации начинаются, когда педагоги вдохновляются игровой индустрией, но делают это без учёта базовых знаний о детской психике.

Игра не может полностью заменить всё обучение и должна занимать только часть программы. От постоянных игр на уроках устанут даже самые активные дети.

Учитывая все эти инновации, может сложиться впечатление, что геймификация создает конкуренцию традиционному образованию и учителям. Однако это не так. Игры не заменят другие формы обучения, поскольку они эффективно работают только в связке с классическими подходами.

Учителя выступают своеобразными дирижерами геймификации – они регулируют уровень внедрения игровых элементов в образование, отслеживают вовлеченность учеников и оценивают, подходит ли эта технология классу или нет. Без регуляции геймификация может выйти из-под контроля и слишком сильно уйти в игровую сторону, не принеся никакой образовательной ценности.

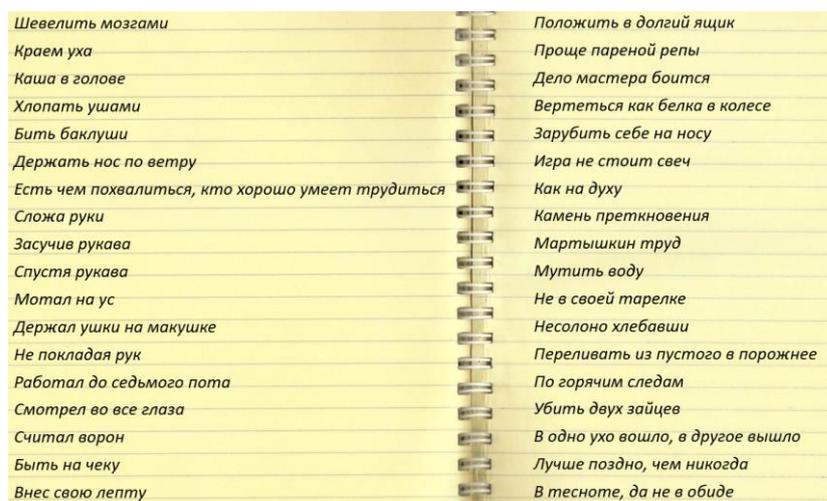
Для того, чтобы геймификация проходила проще, создано множество сервисов, платных и бесплатных.

Сервисы, позволяющие реализовать возможность геймификации в образовательном процессе: сервисы для создания викторин, обучающих игр и игровых упражнений, тестов, пазлов, кроссвордов и т.д. Их очень много, но они платные или не работают в нашей стране. Из наиболее популярных можно назвать: квестодел [Конструктор квестов \(kvestodel.ru\)](http://kvestodel.ru), вордвалл [Учебные ресурсы \(wordwall.net\)](http://wordwall.net), Етреники [eTreniki — онлайн-конструктор учебных тренажёров](http://eTreniki), логиклайк LogicLike, Мой Голос (сервис для проведения различных опросов и голосования) [Мой голос \(moigolos.pro\)](http://moigolos.pro).

Заключение

Так же хотелось показать вам еще одну из игровых форм рефлексии. В канун нового года давайте украсим елочку новогодними шарами. На шарах написаны различные афоризмы и крылатые фразы. Нужно выбрать шар, который характеризовал бы ваше отношение к прошедшему семинару, ваши ощущения от прослушанного и увиденного.

Может кто-то хочет прокомментировать свой выбор?

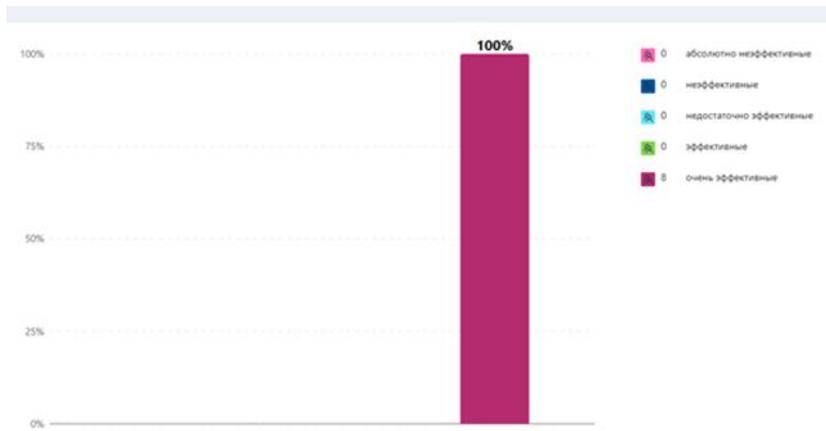


В завершении нашего семинара хотелось бы получить от вас обратную связь. Воспользуемся еще раз сервисом Мой Голос. Прошу пройти по ссылке по коду и оценить мероприятие по пятибалльной шкале.

Это один из способов геймификации нашего методического семинара. А также и возможность показать вам, как можно быстро провести опрос с любой аудиторией и получить результаты. (Озвучить результаты опроса).

Пеннер О.П., старший методист
МБУ ДО «Кежемский районный центр детского творчества»

Оцените данный семинар по пятибалльной шкале.



И завершим наш семинар словами английского драматурга Бернарда Шоу: «Мы не потому перестаем играть, что постарели, - мы стареем, потому что перестаем играть.» Пусть на наших занятиях всегда присутствует ИГРА!