

Геймификация как инструмент повышения вовлеченности и мотивации обучающихся в дополнительном образовании

**Скрипачева А.С.
Ямуткова Н.А.**

Современные педагогические технологии в практике дополнительного образования детей:

- перевернутое обучение,
- геймификация,
- баддинг,
- сторителлинг,
- сетевые технологии,
- интернет-серфинг,
- мобильное обучение.

<https://multiurok.ru/files/vnedrenie-novykh-form-dlia-organizatsii-obrazovate.html>

Сегодня в образовательный процесс внедряются принципы геймификации от детского сада и заканчивая аспирантурой.

Геймификация в образовании явление не новое, новый скорее термин и его определение. В упрощённом виде она существовала и в советской школе (игровые моменты, настольные, деловые, ролевые игры, викторины и т.д.).

Геймификация — это технология приспособления игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлечённости обучающихся в процесс обучения.

Примеры геймификации в дополнительном образовании:

- ✓ *Игротеки*
- ✓ *Неделя игрушек и игры*
- ✓ *Применение квестов, викторин, брейн-рингов, интеллектуальных турниров*
- ✓ *Работа с дошкольниками: обучение в процессе игры*
- ✓ *Системное включение игр и игровых моментов в процессе освоения дополнительной общеразвивающей программы*
- ✓ *Применение тренингов и игротехнических приёмов и методик.*

В дополнительном образовании технологию геймификации используют в качестве симуляторов, для моделирования, прогнозирования и на занятии можно подключить обучающихся с любой точки доступа в Интернет.

Причина повышенного внимания к геймификации связана с новыми возможностями. Игра становится не дополнением к занятиям, а его неотъемлемой частью. На традиционных лекционных занятиях обучающиеся

могут получать знания и находить ответы на многочисленные «почему» и «зачем», но стремление задавать эти вопросы отсутствует. Геймификация этот парадокс (недочет) устраняет и делает обучение интерактивным.

Геймификация включает в процесс всех, используя следующие элементы:

- Динамика, создание легенды. Это может быть история с неожиданными сюжетными поворотами, где от решения обучающихся зависит исход событий. У них должно быть ощущение сопричастности, вклада в общее дело.

- Мотивация. Поэтапное изменение и усложнение целей по мере приобретения слушателями новых навыков и компетенций. Это помогает удерживать внимание, сохраняет их вовлечённость.

- Взаимодействие пользователей. Постоянное получение обратной связи от педагога, коллег, обучающихся. Это даёт возможность получить оценку своих действий и скорректировать их, если была допущена ошибка.

Педагог должен понимать, что геймификация хоть и универсальный инструмент вовлечения обучающихся в образовательный процесс, но не панацея от всех проблем. **Положительный момент использования геймификации** заключается в том, что **во время игры намного быстрее и проще развиваются soft-skills** (личностные качества): командная работа, коммуникабельность, открытость, креативность и т.д.

Виды геймификации в образовании:

- основательная, обучающийся полностью погружен в игру;
- поверхностная, применяются частично элементы игры в процессе обучения;
- промежуточная, совмещение подходов основательной и поверхностной.

Положительные аспекты:

- обучение становится интересным;
- применяются знакомые игровые действия;
- стимулирует мотивацию;
- направляет обучающегося на самостоятельное обучение;
- побуждает применять знания на практике;
- развивают организованность и умение работать в команде.

Отрицательные аспекты:

- обучение становится азартным, и теряет суть обучения;
- отсутствие конкуренции и соревновательного отношения между обучающимися;
- по времени разработки для педагога затратное.

Создание игры: Сюжет это снова игры, необходимый для вовлечения обучающихся в игру, чтобы вывести их на результат. Определите **цель**.

Не всегда цель игры и цель занятия могут не совпадать. Определение игровой механики - это **правила**, по которым работает игра.

Распределение ролей - позволяет более глубоко вовлечь в обучение, учит командному взаимодействию. Привычные вещи можно использовать в необычном ключе. Например, планшеты и телефоны, можно использовать определенные приложения, которые необходимы при выполнении занятий.

Геймификация - это важный и интересный метод, но необходимо помнить, что обучение - это серьезная деятельность, она должна быть интересной, практико-ориентированной и направленной на развитие личностных качеств обучающихся. Геймификация - одно из основных направлений в развитии дистанционного и электронного обучения.