

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

Чистова Ольга Валерьевна,

методист,

*Муниципальное автономное учреждение дополнительного
образования Детский оздоровительно-образовательный центр
«Лесная сказка» г. о. Щёлково,
г. о. Щёлково, Россия;*

Бугаева Светлана Анатольевна,

методист,

*Муниципальное автономное учреждение дополнительного
образования Детский оздоровительно-образовательный центр
«Лесная сказка» г. о. Щёлково,
г. о. Щёлково, Россия*

ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация. *Статья раскрывает понятие «геймификация», её применение на практике. Описываются сложности при внедрении геймификации в дополнительное образование, выявляются положительные стороны. В статье раскрываются механизмы, структура, основные шаги для интеграции геймификации в образование и описывается, почему при повсеместном использовании геймификации (бизнес, здоровье, спорт, экология, др.) в образовании она остаётся лишь инструментом при проведении педагогических игр. На примере детского объединения, художественной направленности «Волшебная кисточка» показано, как на практике ввести геймификацию в образовательный процесс.*

Ключевые слова: *геймификация, игровые технологии, основные механизмы геймификации.*

**АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации**

Современное образование все чаще обращается к методам, которые делают процесс обучения не только полезным, но и интересным для учащихся. Один из таких методов - геймификация

В контексте образования геймификация означает использование игровых форм (таких как очки, уровни, награды, соревнования и таблицы лидеров) для мотивации учащихся. Основная цель геймификации — создать увлекательную и стимулирующую среду, чтобы учащиеся активно участвовали в процессе обучения и стремились к лучшим результатам.

В системе дополнительного образования использование геймификации, помогает разнообразить обучение, повысить интерес к делу, позволяет акцентировать внимание учащихся, осваивающих образовательные программы, на наиболее значимых аспектах изучаемого материала, способствует наиболее яркому его представлению, запоминанию знаковых дат и событий, терминов и определений.

Внедрение геймификации в образование и в дополнительное образование в том числе, может сопровождаться рядом проблем: во-первых, несерьезное отношение к самому факту присутствия игры в обучении со стороны педагога (поощрение учащихся призами и дополнительными баллами; возникновение большего интереса к самой игре, чем к предмету): во-вторых, сложность подготовки игры, что отнимает временные и энергетические ресурсы педагога, требует освоения большого объема дополнительных знаний в части технологии создания образовательной программы с применением геймификации.

В то же время игровое вовлечение можно рассматривать как эффективный метод преодоления прокрастинации (по Словарю синонимов русского языка Александровой З.Е., прокрастина́ция — «склонность к постоянному откладыванию даже важных и срочных дел, при-

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

водящая к жизненным проблемам и болезненным психологическим эффектам») свойственной большинству учащихся. В этом ключе интересным представляется эксперимент, проведенный командой психологов университета Де Пола и Университета Кейс Вестерн Резерв, который заключался в том, что участникам было предложено задание, причем половина участников должна была решать тест, а вторая половина «сыграть в математическую игру», но на самом деле задания были одинаковыми. Участники, которые полагали, что готовятся к тесту, сильно затягивали начало подготовки - в среднем на 60% времени. Участники же уверенные, что готовятся к игре, незамедлительно приступили к подготовке задания и использовали любую возможность, чтобы улучшить свои знания.

Геймификация в образовательном процессе позволяет педагогу не указывать на ошибки, и тем более не наказывать за них, а учащемуся - осознавать ошибки в процессе игры и формировать адекватное отношение к возможности их допущения. Такие занятия всегда имеют положительный эмоциональный фон, в них есть место созданию условий, в которых каждый участник может проявить себя, что расширяет возможности для самовыражения, самореализации, самоутверждения. Это стимулирует учащихся посещать занятия дополнительного образования, проявлять инициативу, способствует развитию навыка творческого мышления – способности находить инновационные решения теоретических или практических задач в любой области. Качество образования зависит от креативности, повышения мотивации и активности учащихся. Творческое мышление не только улучшает обучение, но и изменяет модели мышления учащихся, способствует развитию их способностей к решению проблем, позволяя находить нестандартные решения. Учащиеся рассматривают возникающие задачи с различных

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

точек зрения, что повышает умственную эффективность учащихся. Развитие творческого мышления на занятиях повышает осведомленность об изменениях в окружающем мире, позволяет учитывать разные точки зрения, приобретать необходимый опыт, повышает активность учащихся в организации и планировании учебного процесса. Такой подход, предполагает вариативность методов решения задачи, а, следовательно, обогащает знания и умения, которые учащиеся приобретают в ходе занятий.

Основной механизм геймификации для обучения заключается в том, что учащиеся выполняют задание, основанное на накоплении бонусов, получении наград, переходе на другие уровни. Все эти процедуры направлены на достижение установленных образовательных целей.

Существует множество игровых элементов, которые можно использовать в образовательном процессе:

1. Очки и уровни. Учащиеся получают очки за выполнение заданий и переходят на новые уровни, что создает ощущение внутреннего роста.

2. Миссии и квесты. Большие задачи могут быть разбиты на несколько этапов (или миссий), каждый из которых ведет к финальному результату.

3. Таблицы лидеров. Соревнование с другими группами учащихся мотивирует к лучшим результатам.

4. Награды и бейджи. За выполнение определенных заданий учащиеся получают виртуальные трофеи.

5. Роли и аватары. Учащиеся создают персонажей (например, рыцарей знаний или исследователей), чтобы добавить элемент идентификации.

6. Обратная связь в реальном времени. Учащиеся сразу видят результаты своих действий.

Для успешной геймификации важно не просто внедрить игровые элементы, а продумать, как они будут связаны с учебными целями. Ниже приведены основные шаги для интеграции геймификации в образование.

1. Определение целей обучения.

Прежде чем внедрять игровые элементы, важно четко определить, чему нужно научить учащихся. Цели должны быть конкретными и измеримыми. Например, задачей может быть повышение результатов теста, развитие аналитических навыков или освоение нового языка.

2. Выбор игровых элементов.

3. Создание системы мотивации.

Важно учесть, что разные учащиеся мотивируются по-разному. Кто-то будет стремиться возглавить таблицу лидеров, а кто-то — собрать весь набор наград. Поэтому важно предложить разнообразные способы стимулирования. Например, предоставлять индивидуальные награды для самых активных и творческих участников, а также награждать командные достижения.

4. Интеграция технологии.

Современные технологии значительно упрощают внедрение геймификации. Можно использовать специализированные платформы (например, Classcraft, Kahoot или Minecraft Education Edition), создавать интерактивные задания в Google Forms или разрабатывать свои оригинальные проекты. Например, сценарий учебной игры может быть связан с прохождением квестов в специальном мобильном приложении.

5. Поддержание интереса.

**АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации**

Чтобы геймификация оставалась эффективной, необходимо постоянно обновлять задания, добавлять новые вызовы и награды. Мониторинг мотивации учащихся поможет вовремя корректировать элементы игры.

Как на практике внедрить геймификацию?

Например, в детском объединении «Волшебная кисточка» на занятиях по истории искусств я применяю технологии виртуальной и дополненной реальности. С их помощью учащиеся путешествуют по виртуальным музеям и галереям, изучают мировые шедевры искусства, не покидая учебного кабинета.

На занятиях по цветоведению и декоративно-прикладному искусству использую игровые приложения и онлайн-платформы, разработанные специально для обучения искусству. Приложения для рисования и дизайна, такие как Procreate и Adobe Fresco, позволяют экспериментировать с различными техниками рисования и инструментами.

При проведении промежуточной и итоговой аттестации я применяю бонусные баллы и награды за выполнение заданий, учебных упражнений, которые учащиеся обменивают на призы или привилегии провожу квесты и миссии, где каждый учащийся выполняет свою роль в решении общей задачи, например, при создании коллективных картин или художественных композиций; на основании вклада каждого ребёнка в коллективную работу можно без особых временных затрат сделать вывод о качестве реализации образовательной программы и об уровне освоении программы каждым учащимся.

Игровые форматы — это отличный способ стимулировать соревновательный дух и желание улучшать свои навыки. Можно проводить творческие дуэли, где учащиеся соревнуются в создании лучших работ по заданной теме. Также организовать художественные марафоны, где

АКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА:
педагогические системы, образовательный процесс, воспитательные ситуации

необходимо выполнить несколько заданий подряд, что способствует развитию креативности и упорства.

Однако, следует разобраться, в чём же разница между геймификацией и игровой технологией. Применение игровой технологии подразумевает использование готовых игр или разработку специализированных игровых сред, в которых освоение знаний и навыков происходит через непосредственное взаимодействие с игровой механикой. В отличие от геймификации, данный подход предполагает не просто добавление отдельных элементов, а создание целостной игровой системы с образовательными целями.

Геймификация - интеграция игровой механики (добавление уровней или индикаторов выполнения к каждому учебному модулю выставление баллов за правильные ответы составление рейтингов среди детей) с обучающим контентом. Геймификация – это инструмент Игровой технологии.

По определению Г.К. Селевко, «понятие игровой технологии шире, обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью, а реализация игровых приёмов, в частности геймификации, происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».

Список литературы

1. Александрова З.Е. Словарь синонимов русского языка: Практический справочник. – М.: Рус. Яз., 2001. – 568 с.
2. Гейб Зикерманн, Джоселин Линдер Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов /; пер. с англ. Иделии Айзятуловой. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 257 с.
3. Джейн Макгонигал; пер. с англ. Ю. Гиматовой; [науч. ред. К. Пахорукова и др.]. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 416 с.
4. Кевин Вербах, Дэн Хантер; Вовлекай и властвуй игровое мышление на службе бизнеса пер. с англ. Александры Кардаш. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 223 с.
5. Ушинский К. Д. Психологические и логические основы обучения / К. Д. Ушинский // Избр. пед. соч. В 2 т. – М., 1954. – Т. 2.
6. Ушинский К. Д. Избранные педагогические произведения / К. Д. Ушинский; [Вступит. статья В. Х. Арутюняна]. – Ереван: Луйс, 1981. – 443 с.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
8. Шалиева А.С., Магомедова П.К. Применение игровых технологий в процессе обучения // Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Психолого-педагогические науки. 2011. № 2 (15). – С. 30-35.
9. Геймификация и игровое обучение: в чем разница? – Текст: электронный. – URL:<https://www.ispring.ru/elearning-insights/geimifikatsiya-i-igrovoe-obuchenie>. (дата обращения 23.06.2025).
10. Учительский журнал. – Текст: электронный. – URL:<https://www.teacherjournal.ru/categories/6/articles/10702>. (дата обращения 23.06.2025).