

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ

Некрасова Ольга Валерьевна
преподаватель
БПОУ «ОАТК», п. Новоомский

Современные требования к становлению будущего специалиста обуславливают необходимость совершенствования образовательной системы СПО, применение инновационных методов преподавания и способов восприятия новой информации. Обществу информационных технологий необходимы люди мыслящие самостоятельно, способные к самореализации и саморазвитию.

Саморазвитие специалиста - это процесс осознанного целенаправленного развития себя, который включает самостоятельное совершенствование своих знаний, умений, личностных и функциональных качеств, компетенции в целом, обеспечивающих эффективность профессиональной деятельности¹.

А помочь в этом будущему специалисту может образовательное учреждение и преподаватель, которые формируют условия для развития этих качеств личности. И это задача не только содержания образования, но и используемых технологий обучения.

Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является *геймификация*. Видео игры являются доминирующей формой развлечения нашего времени, именно поэтому они являются мощным инструментом для мотивации нового поколения студентов.

Геймификация - использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте².

Образование уже отчасти геймифицировано. Студент правильно выполнил задание на уроке - получил положительную оценку. Допустил ряд ошибок –

¹ Неверова А. В. Использование деловых игр в учебном процессе для повышения мотивации к профессиональному росту // Молодой ученый. -2011. - №7. Т.2. - С. 108-110.

² Вербх К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербх, Д. Хантер. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.С. 16-25.

заработал отрицательную. Оценки - это механизм, с помощью которого учителя определяют уровень знаний и мотивируют обучающихся на достижение новых целей, и, если подумать, они имеют много общего с баллами в компьютерной игре. В конце каждого учебного семестра - экзамены и переход на другой «уровень», на работе мы переходим с одной должности на другую, более высокую, по мере того, как накапливаем опыт и знания, подобно тому, как в игре мы переходим с одного уровня на другой, более сложный. Работа и образование – это, в огромной степени, игры. Ведь любой урок можно превратить в игру или внедрить в него игровые моменты, которые могут существенно усилить мотивацию³.

Для увеличения мотивации студентов и степени вовлеченности в образовательный процесс необходимо добавить дополнительные соревновательные элементы. Чем больше различных рейтингов и элементов, где студенты или даже группы могут соревноваться, тем больше стимулов к обучению. Данная система отражена и в новом приложении образовательной сети Дневник.ру, под названием – БеджБорд.

БеджБорд – альтернативный неформальный метод оценивания поведения обучающихся в колледже. В качестве отметок за достижения используются онлайн значки-беджики. Так, активного и помогающего студента, можно отметить положительным беджем, спящего на уроке – отрицательным. К тому же выставленные преподавателем беджы, как и выставленные оценки на уроке, могут отследить родители студентов.

При реализации геймификации в образовании следует руководствоваться ее основными принципами: принцип мотивации, принцип неожиданных открытий и поощрений, принцип статуса, принцип вознаграждения, принцип интерактивности и обратной связи.

Для реализации предложенного направления в образовательном процессе, в 2016 – 2017 гг. в рамках совместной работы с ИРООО под руководством старшего преподавателя кафедры профессионального образования Дзюба В.В. и в составе

³ Ница А.Л. Геймификация в образовании / А.Л. Ница // Теплица социальных технологий [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://test.ru/2012/12/21/gamification-education/> Дата обращения - 09.10.2017.

творческой группы с преподавателем профессионального цикла Крымской Ларисой Николаевной, нами были разработаны сценарии деловых игр, направленных на формирование финансовой грамотности и предпринимательской компетентности у школьников и студенческой молодежи: «Маркетинговая политика: акции и специальные предложения», «Закон спроса и предложения».

В апреле 2016 г. проведена первая апробация игр, которая проходила в БПОУ «Омский аграрно-технологический колледж» со студентами 2-3 курсов, а в марте 2017 г. эти игры включены в деловую программу Регионального чемпионата «Молодые профессионалы» (WorldSkills Russia).

Отсутствие общепринятой (или хотя бы разделяемой большинством исследователей и практиков) концепции деловой игры и их целостных описаний наводит на мысль поделиться своим опытом подготовки и проведения деловой игры.

Процесс подготовки и проведения деловой игры включает ряд этапов, содержание которых может несколько изменяться в связи с особенностями проведения той или иной игры. Однако суть каждого из этапов в целом сохраняется.

Таблица 1. Характеристика этапов проведения деловой игры

№	Этапы деловой игры	Характеристика
1	Этап проблематизации	Постановка вопроса, решение которого приведет к получению нового знания об исследуемом объекте и позволяет участникам осмыслить, для чего проводится данная деловая игра.
2	Этап целеполагания формулирование цели и задач деловой игры	При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов. Чему именно следует их обучать? Какие результаты должны быть достигнуты? Задачи – это шаги к достижению цели. При постановке целей необходимо различать учебные цели игры (ее ставит перед собой руководитель игры) и цели действий ее участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей.
3	Этап организационного проектирования	Описание организации проведения игры: определение категории обучаемых вовлекаемых в игру, последовательности действий, этапов игры, время, необходимого для проведения каждого фрагмента и на игру в целом; состава и функций участников, разработка приложений к игре и заданий для участников, подготовка необходимого раздаточного материала, форм учета результатов игры
4	Этап проведения	Распределение ролей, непосредственно игра, стратегия изменения хода

	игры	игры, возможных отклонений от запланированной ситуации (при необходимости)
5	Заключительный этап	Подведение итогов и обсуждение результатов деловой игры. Важно услышать о том, какие трудности испытывали участники, какие одерживали победы и чему научились, оценка и самооценка. Рефлексия или дебрифинг – это обратная связь по итогам игры от самих обучаемых. Рекомендации педагога для закрепления полученных знаний и умений

В использовании элементов геймификации на уроках можно отметить положительные и отрицательные моменты. К положительным факторам нами отнесены высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения, ориентация в нестандартных ситуациях, развитие взаимопонимания между участниками игры, подготовка к профессиональной деятельности. Обсуждение после проведения игры способствует закреплению знаний, студенты учатся применять свои знания на практике.

Отрицательными факторами могут быть высокая трудоемкость подготовки и проведения занятия для преподавателя, большая напряженность для преподавателя, готовность не всех студентов к работе с использованием деловой игры; сложность соотнесения игры с реалиями жизни, рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени (сжатие процесса).

Невзирая на трудности, педагогу следует приложить усилия к тому, чтобы современное обучение включало все новое и прогрессивное, что появляется в педагогической теории и практике с целью повышения познавательной активности студентов.

Список литературы:

1. Вербих К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербих, Д. Хантер. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. С. 16-25.
2. Неверова А. В. Использование деловых игр в учебном процессе для повышения мотивации к профессиональному росту // Молодой ученый. -2011. - №7. Т.2. - С. 108-110.
3. Ница А.Л. Геймификация в образовании / А.Л. Ница // Теплица социальных технологий [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://test.ru/2012/12/21/gamification-education/> Дата обращения - 09.10.2017.