

## **Геймификация как один из способов обучения дополнительного образования**

Михайлова Александра Владимировна,

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО ЦДО г. Искитима

Игровые техники и технологии с древних времен используются в педагогической практике. Наряду с трудом и ученьем игра - один из основных видов деятельности человека, которому присуща потребность в игре. Казалось бы, феномен игры уже не столь актуален для педагогических исследований. Однако переход к новой образовательной парадигме и к новому типу образования, заставляет по-новому взглянуть на роль игр, в том числе компьютерных, в образовательной деятельности.

Практика компьютерных игр часто признается общественным мнением как опасность зависимости и пустая трата времени. Однако отечественные исследователи отмечают, что «негативное влияние компьютерных игр сильно преувеличено, а позитивное не изучено»

Понятие геймификации. Термин геймификация (gamification), впервые использованный в 2002 г. Ником Пеллингом (Nick Pelling), американским программистом и изобретателем, к 2010 г. стал популярным, а сегодня уже уверенно звучит во многих областях человеческой деятельности (бизнес, управление персоналом, здравоохранение, образование) и применяется для обозначения особого способа решения разнообразных задач разной степени сложности.

Областью применения геймификации может стать любая сложная и достаточно рутинная деятельность, неигровой контекст, вызывающий у пользователя, студента, индивида уныние и снижение мотивации.

Геймификация призвана сделать увлекательной необходимую рутину, будь то освоение автомобиля, регулярные пробежки, изучение большого объема информации, выбор кандидата в президенты или ежедневный писательский труд, но при этом оставив человека в его реальности, самим собой, позволяя совершенствовать необходимые именно данному субъекту навыки.

Значимость использования игровых технологий в образовании исключительно велика, поскольку «образовательная деятельность является сложным и рутинным действием, требует усилий со стороны обучающихся, часто вызывает у них усталость и скуку», а «включение игровых механик может значительно влиять на поведение учащихся и на эффективность результатов обучения, запуская субъектную активность обучаемых».

Игра и игровые технологии в педагогической практике - это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры, организационно-деятельностные игры и пр.). Здесь учащийся на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений.

Таким образом, можно говорить о геймификации как о новом способе организации обучения, имеющем огромный педагогический потенциал. Свойственные геймификации механики позволяют запустить тот самый высший уровень активности, который «является первопричиной, источником деятельности ребенка, имеющей творческий, преобразующий характер», причем стимулировать субъектную активность, не уводя обучающегося из реальности.