

*Горбунова П.С. Геймификация как метод развития самореализации у студентов на занятиях по дизайну // Академия педагогических идей «Новация». – 2020. – №3 (март). – АРТ 21-эл. – 0,2 п. л. – URL: <http://akademnova.ru/page/875548>*

**РУБРИКА: ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

**УДК 721**

**Горбунова Полина Сергеевна**  
Студент-магистрант 3 курса  
ФБГОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет»  
*Научный руководитель: Соколов М.В.,*  
Доктор пед. наук, зав. Кафедрой декоративно-прикладного искусства  
Институт искусств ФБГОУ ВО «Новосибирский государственный  
педагогический университет»  
г. Новосибирск, Российская Федерация.  
E-mail: [p-gorbunova@bk.ru](mailto:p-gorbunova@bk.ru)

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК МЕТОД РАЗВИТИЯ САМОРЕАЛИЗАЦИИ  
У СТУДЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДИЗАЙНУ**

*Аннотация:* В статье рассмотрен метод геймификации, его особенности, и возможности применения данного метода на занятиях по дизайну.

*Ключевые слова:* Геймификация, игрофикация, обучение дизайну, методы образования.

**Gorbunova Polina Sergeevna**

Undergraduate student of the 3rd year of Novosibirsk State Teachers'  
University

Scientific director: **Sokolov Maxim Vladimirovich**

Dr. Ped. sciences, the Head of The Department of Decorative and Applied  
Arts of the Institute of Arts of Novosibirsk State Teachers' University  
Novosibirsk, Russian Federation

## **THE METHOD OF GAMIFICATION IN DESIGN EDUCATION FOR SELF-DEVELOPMENT OF STUDENTS**

*Annotation:* The article discusses the method of gamification, its features, and the possibility of applying this method in design classes.

*Keywords:* Gamification, gamification, design training, education methods.

Геймификацией называют использование игровых методик в неигровых процессах. Термин геймификация (gamification) был введен в 2002 году американским программистом Ником Пеллингом. К 2010 году этот метод став достаточно популярным, распространился на самые разные отрасли человеческой деятельности (бизнес, бизнес-обучение, образование, онлайн-образование и т.д.) Благодаря эмпирически подтвержденной высокой эффективности метода, его востребованность постоянно увеличивается.

Большую популярность и успех техники геймификации приобрели благодаря особенностям сегодняшней жизни – неотъемлемой частью которой являются технологии и соцсети. «Образовался огромный круг людей (это связано, прежде всего, с развитием технологий, а также с формированием новых ценностей для целого поколения [...]), для которых разнообразные симуляционные, деловые, ролевые и компьютерные игры стали привычным и приятным времяпрепровождением, неотъемлемым элементом общения [...] наконец, основой для осознания себя и своего места в мире.» [6].

Для современных подростков, глубоко вовлеченных в ИТ-технологии, онлайн-игры, соцсети, особенно важно, чтобы обучение, как и любая другая работа было интересным, приносило им удовольствие. Еще поэтому технологии геймификации так актуальны на сегодняшний день. Они позволяют создавать более успешные образовательные коммуникации и вовлекать обучающихся в

образовательную деятельность, применяя привычные и любимые подростками – механизмы компьютерных игр [7].

Таким образом, геймификация использует уже существующие интересы и навыки человека и переносит эти навыки в новую сферу [3]. Приемы геймификации, показавшие реальные, измеряемые результаты в бизнес-кейсах – на сегодняшний день обретают все большую популярность и в образовании.

Но использование игровых методик в обучении не ново. Еще К.Д. Ушинский говорил о том, что игровые элементы, будучи включенными в учебный монотонный труд детей, помогают процессу познания, повышают его эффективность. Знаменитый педагог утверждал, что для ребенка игра отождествлена с действительностью, но более интересной, чем обыденная действительность, потому что игровой мир он отчасти создает сам, и может пробовать свои силы внутри него [8, 432].

Геймификация – это метод, который нередко называют в российском научном сообществе – игрофикацией [1], пока он не достаточно подробно исследован. Данный метод эффективен и в нем чувствуется большой потенциал для образования, но он еще находится на стадии становления, и между исследователями, судя по всему, не существует договоренности о границах геймификации. Не создано так же и единой классификации направлений и компонентов метода. Поэтому, пытаясь вычленить отличия геймификации от традиционных игровых методик в образовательном процессе – каждый автор исходит из своего понимания термина геймификации, его границ и структуры.

Мы предполагаем, что на данном этапе достаточно обозначить, то, что геймификация, в отличие от игровых образовательных методик, использует для достижения образовательных целей не просто игру, а именно механику компьютерных игр. В этом однозначная новизна данного метода. Чаще всего и для бизнес задач и для образовательных целей используется тот вид

геймификации, при котором не происходит полного погружения в игровой мир, игровые роли и задачи. Игра является как бы приправой для текущих дел, позволяет увидеть их в новом свете, почувствовать интерес и азарт при выполнении даже самых рутинных дел [2].

Геймификация базируется на ограниченном наборе основных элементов. Обычно в данном методе используется яркая игровая метафора. Например «Охота первобытных людей за мамонтами», «Первопроходцы Марса», «Охотники за золотом Дикого запада», «Гонка Формулы 1». Придумывая игровую метафору, важно определиться с ответом на вопросы – когда и где происходят события игры, принадлежат они к реальному миру или выдуманному. Игровая метафора создает эмоциональную привязку участников к игре и позволяет им раскрепоститься, почувствовать себя в каком-то принципиально новом контексте, и немного в иной роли. Это снижает или убирает страх перед ошибкой, страх показаться смешным, и позволяет мыслить более креативно. Интересная метафора фокусирует внимание игроков на задачах игры, а значит и обучения. Метафора работает в процессе геймификации как катализатор – она ускоряет, усиливает процесс освоения новых знаний, увеличивает интерес и погруженность обучающихся в работу.

В геймификации применяется игровая механика, один из основных элементов которой – баллы или игровая валюта. Название игровой валюты, обычно выбирается не случайно. Оно поддерживает игровую метафору, продолжает ее (относится к той же эпохе, времени, месту). Название должно быть интересным, ярким, нести в себе позитивную эмоциональную окраску, юмор.

В процессе игры участники имеют возможность тратить валюту в игровом магазине.

Помимо промежуточных призов, которые можно купить в игровом магазине – участник или группа участников, набравшая наибольшее количество баллов, обычно поощряется отдельным «большим» призом. Например, вся группа «автоматом» получает пятерки за экзамен. Призы могут быть разными и по направленности и по заложенному на них бюджету (или даже его отсутствию), самое главное, чтобы они приносили настоящую радость и удовольствие игрокам.

Еще одним элементом игровой механики являются бейджи – то есть отличительные знаки, или значки, которыми участники награждаются в процессе игры. Чаще всего бейджи выполняются в форме иллюстраций с веселыми статусными надписями. Они так же решаются в стиле игровой метафоры. Бейджи бывают разных уровней и могут поощрять разные аспекты деятельности обучающихся – развитие в дизайне, самостоятельность, поддержку товарищей, пунктуальность. Очень хорошо, когда все бейджи придуманы веселыми и интересными.

Следующий элемент геймификации – это рейтинги, то есть визуально представленные успехи обучающихся. Необходимо, чтобы студентам не наскучила игра и однообразное соревнование за повышение рейтинга, для этого в геймификации используются такие вспомогательные элементы как миссии [4].

Для реализации игровых сценариев на занятиях можно использовать офлайн формат – распечатанную игровую валюту и бейджи, или формат онлайн платформ. В русскоязычном интернете для геймификации в образовании, на наш взгляд, наиболее интересны такие онлайн платформы как Classcraft (<https://www.classcraft.com>) и ClassDojo (<https://classdojo.zendesk.com>).

Метод геймификации помогает значительно повысить мотивацию и вовлеченность студентов на занятиях по графическому дизайну. При использовании данного метода, упражнения и задания из сферы дизайна, не

меня своей формы и сути, вплетаются в игру и становятся ее элементами. Визуализированная в игровой форме цель обретает видимость, «осязаемость», а ее достижение становится более желанным. Азарт в ход занятий привносят элементы соревнования. Возможность получить игровую валюту и игровой статус – делают занятия по дизайну более интересными, мотивируют студентов к выполнению заданий в установленный срок.

Таким образом, метод геймификации в образовательном процессе логически продолжает тему применения игровых педагогических технологий, но вносит в нее еще большую новизну и актуальность. Этот метод рассчитан на применение механики компьютерных игр в неигровых процессах и ситуациях [5]. Он нацелен на использование уже сформировавшихся интересов, привычек современных подростков, которые погружены в онлайн-игры, социальные сети, информационный мир. Вместо обычных образовательных клише - борьбы со смартфонами, компьютерными играми – этот метод призывает проанализировать – что же настолько привлекательно для подростков и, в общем - то, для людей любого возраста в социальных сетях, компьютерных играх и т.д. Почему в виртуальном пространстве человек максимально увлечен, заинтересован, продуктивен. И как сделать так чтоб те же самые механизмы, которые позволяют игроку и с интересом, забыв о времени, бороться за виртуальные статусы и призы, помогли ему в решении реальных жизненных задач – например, повышении уровня самореализации в занятиях графическим дизайном.

Мы считаем, что тренд геймификации образования, в дальнейшем, будет развиваться. Можно порадоваться тому, что уже существуют достойные онлайн - платформы, помогающие упростить и упорядочить проведение игр в образовательном процессе. Мы надеемся, что в дальнейшем эта сфера будет

расширяться, появятся новые интересные разнообразные приложения для решения тех или иных задач в сфере геймификации.

#### **Список использованной литературы:**

1. Бахметьева И.А., Яйлаева Р.Н. Игрофикация в образовании [Электронный ресурс] // Cyberleninka. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-v-obrazovanii>.
2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Cyberleninka. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii>
3. Игрофикация [Электронный ресурс] / Образовательная платформа Coursera. URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification>
4. Любко Е. Легкая геймификация в управлении персоналом [Электронный ресурс]: 2018. URL: <https://www.litres.ru/evgeniya-lubko/legkaya-geymifikaciya-v-upravlenii-personalom>
5. Орлова О.В, Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения [Электронный ресурс] // Cyberleninka. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya>.
6. Осовицкая Н.А. HR брендинг. Управление талантами, онлайн-обучение, геймификация и еще 15 эффективных практик [Электронный ресурс]: Спб. : Питер, 2014. 240 с. URL: <https://www.litres.ru/nina-osovickaya/hr-breeding-upravlenie-talantami-onlayn-obuchenie-geymifik>
7. Панкова М. Геймификация в образовании: Когда обычный курс становится квестом в образовании [Электронный ресурс] // Экономика образования. URL: <https://www.rbc.ru/trends/education/5de6699e9a79470c5d2b2a8f>.
8. Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения. В 2 т. - М.: Педагогика, 1954. - Т. 2. - С. 313-559.

**Дата поступления в редакцию: 25.02.2020 г.**

**Опубликовано: 02.03.2020 г.**

**© Академия педагогических идей «Новация», электронный журнал, 2020**

**© Горбунова П.С., 2020**