

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИННОВАЦИОННЫЙ
РЕСУРС ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ У ОБУЧАЮЩИХСЯ**

**GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE RESOURCE
FOR THE FORMATION OF PROFESSIONAL
COMPETENCIES AMONG STUDENTS**

Л. В. Саулина / L. Saulina

*Костанайский высший педагогический колледж,
Костанай, Республика Казахстан*

В статье затрагивается вопрос подготовки специалистов для дошкольных организаций, способных к работе в новой парадигме образования. С целью формирования профессиональных компетенций будущих воспитателей предлагается использовать технологию геймификации. Рассмотрены некоторые основополагающие аспекты внедрения геймификации в образовательный процесс.

The article touches upon the issue of training specialists for preschool organizations capable of working in a new paradigm of education. In order to form the professional competencies of future educators, it is proposed to use gamification technology. Some fundamental aspects of the introduction of gamification in the educational process are considered.

Ключевые слова: компетентность; профессиональная компетентность; геймификация; элементы геймификации.

Keywords: competence; professional competence; gamification; elements of gamification.

В современном динамично меняющемся мире, в век компьютерных технологий, развития научно-технического прогресса взгляды на содержание образовательного процесса быстро и радикально меняются. Глобальные вызовы современности приводят к необходимости модернизации всей образовательной системы Казахстана и дошкольного образования в частности. Обновление Государственного общеобязательного стандарта по дошкольному воспитанию, новое осмысление приоритетов в его сфере поставило ряд проблем, среди которых особое место занимает вопрос под-

готовки специалистов для дошкольных организаций, способных к работе в новой парадигме образования.

В Профессиональном стандарте «Педагог» Республики Казахстан четко обозначены критерии компетентности воспитателей дошкольных организаций по квалификационным категориям, которые структурированы по принципу наращивания. Также определены требования как к профессиональным, так и к личностным компетенциям воспитателя. В связи с этим в процессе профессиональной подготовки обучающийся должен усовершенствовать собственно личностные компетенции и овладеть специальными компетенциями, которые позволят эффективно осуществлять профессиональную деятельность.

Одним из ключевых ресурсов формирования профессиональных компетенций будущих воспитателей, на наш взгляд, является использование в процессе профессиональной подготовки технологии геймификации. Основное достоинство технологий геймификации состоит в возможности получения удовольствия от обучения, а педагогический потенциал заключен в направленности на формирование не только профессиональных, но и надпрофессиональных компетенций обучающихся.

Почему мы остановились именно на геймификации? Нами был проведен опрос среди обучающихся специальности Дошкольное воспитание и обучение с целью выявления отношения к учебным занятиям. В опросе приняло участие 120 респондентов из разных учебных групп и курсов специальности. Необходимо было ответить на единственный вопрос: «Что вы должны делать на занятиях, чтобы вам было интересно учиться?». В результате обработки данных получили следующие результаты: 85 % – смотреть видео, 80 % – решать реальные проблемы, задачи, ситуации, 77 % – создавать реальные проекты и общаться с одноклассниками, 68 % – играть в игры (квесты, настольные, ролевые), 55 % – делать что-то руками (рисовать, мастерить). Полученные результаты еще раз доказывают, что сегодняшним обучающимся интересна деятельность на занятии, активная включенность в работу, они хотят быть полноправными участниками занятия, выстраивая диалог с преподавателем, а не выслушивать лекционный материал, представленный зачастую в форме монолога. Поэтому геймификация – это то самое

«средство», которое помогает педагогу продавать профессиональные знания, упаковав в необычную, интересную обертку.

На наш взгляд, именно геймификация позволяет включить в деятельность каждого обучающегося, превращая его в игрока. Рассмотрим некоторые основополагающие аспекты внедрения геймификации в образовательный процесс [1, с. 178].

К элементам простой геймификации относятся: определение цели, сбор данных об игроках, создание пула игровых ситуаций, разработка основных и дополнительных механик, создание метафоры игры, просчет игрового баланса, формулирование правил игры.

Вначале необходимо – это сформулировать цель. Цель формулируется для неигрового контекста, т. е. относительно учебного предмета, а также осуществляется постановка цели для игрового контекста – каким образом игрок побеждает в игре (сбор золота, кристаллов, прохождение уровней и т. д.). Цель должна быть четко сформулирована и отражать определенную формируемую у обучающихся компетенцию.

Далее необходимо собрать данные об игроках, поскольку не все обучающиеся одинаково реагируют на игровые элементы. В зависимости от своих предпочтений и целей, они могут быть разделены на разные типы личности игроков. Например, по классификации Ричарда Бартла (Richard Bartle), существуют четыре типа игроков: исследователи (explorers), достиженцы (achievers), социализаторы (socializers) и убийцы (killers). Каждый тип личности имеет свои мотиваторы и демотиваторы, которые нужно учитывать при геймификации. Исследователи любят открывать новые возможности и секреты в играх. Они мотивируются интересом и любопытством. Для них подходят такие игровые элементы как карты, подсказки, загадки, разнообразие контента и обратная связь. Достиженцы стремятся к выполнению задач и получению наград. Они мотивируются прогрессом и признанием. Для них подходят такие игровые элементы, как очки, уровни, бейджи, таблицы лидеров и цели. Социализаторы ценят общение и сотрудничество с другими игроками. Они мотивируются принадлежностью и дружбой. Для них подходят такие игровые элементы, как чаты, команды, роли, социальные сети и рейтинги. Убийцы любят конкурировать и доминировать над другими игроками. Они мотивируются властью

и статусом. Для них подходят такие игровые элементы, как бои, соревнования, репутация и наказания. Вместе с тем, очень важно учитывать пол, возраст, социальные роли игроков [3, с. 100].

Нужно учитывать, что игровые элементы должны быть вписаны в контекст и цели обучения. Не стоит просто добавлять очки и бейджи к любому учебному материалу, а нужно продумать, как они будут способствовать достижению образовательных результатов. Для этого нужно понимать, что такое механики игры и как они работают. Механики игры – это правила и процессы, которые определяют динамику и опыт игры. Они состоят из трех основных компонентов: целей, действий и обратной связи. Цели – это то, что игрок хочет или должен достичь в игре. Они могут быть явными или неявными, краткосрочными или долгосрочными, индивидуальными или коллективными. Цели дают игрокам направление и смысл. Действия – это то, что игрок может или должен делать в игре. Они могут быть пассивными или активными, простыми или сложными, одноразовыми или повторяющимися. Действия дают игрокам возможность и влияние. Обратная связь – это то, что игрок получает в ответ на свои действия в игре. Она может быть положительной или отрицательной, немедленной или отложенной, явной или неявной. Обратная связь дают игрокам информацию и мотивацию.

Следует обращать внимание на подходы к геймификации, разные подходы к геймификации могут иметь разный эффект на обучающихся. Не стоит просто копировать геймификацию из других образовательных проектов, а нужно адаптировать ее под свою аудиторию и контент [2, с. 61].

В завершении в обязательном порядке прописываются ясные и понятные правила игры, наглядно, структурировано, без усложнений и не гиперлитературно. В правилах игры обычно отражается легенда, цель, механика, инструменты, взаимодействия в игре, критерии победы и поражения. Следует отметить, что в любой образовательной игре есть рефлексия и заземление. В конце игры ведущий в обязательном порядке должен спросить у игроков, что они поняли, за счет чего им удалось победить, что помешало выиграть, какие эмоции испытывали, что получилось, что удалось узнать, какую цель решить и др. Заземление же, напротив, возвра-

щает в реальность: все, что происходило в игре, переносим в жизнь. Посредством диалога ведущий узнает, что же каждый узнал о себе в процессе игры, что узнали о других людях, какие навыки стоит развивать у себя, что бы изменили в игре, как бы повлияло на исход игры, если бы были изменены правила и др.

В процессе собственной практической деятельности на занятиях по профессиональным модулям активно используются игровые платформы, образовательные квесты, ролевые онлайн-игры, текстовые лабиринты, педагогические тренажеры, олимпиады, рейтинговая система оценки и дополнительные средства мотивации, ментальные карты, casestudy. Безусловно, это и система поощрений, наград, лесенки успеха и другое. Использование игрового контента на занятиях позволяет решать ряд таких важных задач, как: организация личностного, когнитивного развития, основанного на формировании учебной самостоятельности; помощь в развитии рефлексии, становление обучающегося как субъекта учебной деятельности; стимулирование у обучающихся интереса к изучаемому предмету; развитие учебной самостоятельности, интеллектуальной инициативности.

Таким образом, на сегодняшний день геймификацию следует рассматривать как ресурс для формирования профессиональных компетенций и активно применять в процессе учебных занятий и в рамках производственного обучения, совершенствуя собственно методический уровень и актуализируя знания в данном вопросе, создавая более сложные игровые задачи и проекты, ориентируясь на результат.

Список использованных источников

1. Быкадорова, Е. С. Геймификация в образовании / Е. С. Быкадорова // Современные научные исследования и разработки. – 2018. – № 12 (29). – С. 178–180.
2. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9 (162). – С. 60–64.
3. Певзнер, В. В. Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения / В. В. Певзнер // Проблемы современного образования. 2016. – № 2. – С. 98–101.