

УДК 377.5.02:37.016
ГРНТИ 14.33.09

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИННОВАЦИОННЫЙ РЕСУРС ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬ- НЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У ОБУЧАЮЩИХСЯ

Аңдатпа

Мақалада білім берудің жаңа парадигмасында жұмыс істей алатын мектепке дейінгі ұйымдар үшін мамандар даярлау мәселесі қарастырылады. Болашақ тәрбиешілердің кәсіби құзыреттерін қалыптастыру мақсатында геймификация технологиясын қолдану ұсынылады. Геймификацияны білім беру процесіне енгізудің кейбір негізгі аспектілері қарастырылады.

Аннотация

В статье рассматривается 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.

Annotation

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.

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.

Саулина Л.В.,

магистр, преподаватель
специальных дисциплин,
кафедра дошкольного
воспитания,
Костанайский высший
педагогический колледж,
г. Костанай

Негізгі сөздер: Құзыреттілік, кәсіби құзыреттілік, геймификация, геймификация элементтері.

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

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

Обновление Государственного обще-обязательного стандарта по дошкольному воспитанию, новое осмысление приоритетов в его сфере поставило ряд проблем, среди которых особое место занимает вопрос подготовки 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 чем, 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 является использование в процессе профессиональной подготовки технологии геймификации. Поскольку 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, что бы 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.

Первое, что нужно – 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 компетенцию у обучающихся.

Второе, 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. Вме-

сте с тем, очень важно учитывать пол, возраст, социальные роли игроков[3, с.100].

В-третьих, (механика игры), что нужно учитывать – это то, 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 механика игры, и как они работают. Механика 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 дает игрокам информацию и мотивацию.

В четвертых, обращаем 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 по-

рядке прописываются ясные и понятные правила игры, наглядно, структурировано, без усложнений и не гипер-литературно. 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 другие, т.е. вопросы по игре. Заземление же, напротив, возвращает 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 другие.

В процессе собственной практической деятельности, на занятиях по профессиональным модулям активно использую игровые платформы, образовательные квесты, ролевые он-

лайн-игры, текстовые лабиринты, педагогические тренажеры, олимпиады, рейтинговую систему оценки и дополнительные средства мотивации, ментальные карты, case study. 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 педагогам 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.

ЛИТЕРАТУРА:

- 1.Быкадорова Е.С. Геймификация в образовании /Е.С. Быкадорова. – Текст: непосредственный //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. – Текст: непосредственный //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. – Текст: непосредственный //Проблемы современного образования.2016. – № 2. – С. 98 – 101.