
Как отличить геймификацию от обучающей игры

Зубова Ольга Александровна

Геймификация (игрофикация) — это явление, ставшее широко популярным во всем мире. Эту современную тенденцию можно наблюдать в различных сферах человеческой жизни, в том числе и в образовании. Приемы геймификации в настоящее время используют в различных учебных заведениях: не только в детских садах, школах, колледжах, высших учебных заведениях, но и в коммерческих компаниях. Но часто приходится сталкиваться с тем, что многие педагоги отождествляют понятия «геймификация» и «игровое обучение». Давайте разберемся: есть ли разница между ними? Метафора «У них столько общего, но они такие разные» отлично подходит для разговора о геймификации и игровом обучении.

Геймификация — использование игровых элементов в неигровом пространстве. Это позволяет достигать поставленных целей, придает традиционному процессу обучения легкость, гибкость и привлекательность. Важно понимать, что геймификация не ставит задачу создать полноценную игру, а только использует определенные игровые фрагменты. Суть геймификации в превращении скучных процессов, вроде собраний или выполнения отчетов, в интересные. Так у людей появляется мотивация завершить начатое. Не говоря уже об уроке и о детях.

Как уже было отмечено ранее, геймификация — это внедрение игровых принципов в учебный процесс. Способов внедрения геймификации множество и использовать их можно на разных этапах урока и с разными целями. Например, принцип поощрений. Такие поощрения часто используются в детском саду и младших классах школы. Например, учитель делает наклейки на обложки тетрадей учеников с хорошей отметкой (звездочки, смайлики и т.п.)

Вообще, сам учебный процесс, в котором используются отметки, изначально геймифицирован. Оценивание влечет за собой конкуренцию: каждый ученик старается не отставать от своих одноклассников. Задача учителя — привнести больше игры в те учебные процессы, в которых она не была задумана изначально.

Для использования приемов геймификации в учебном процессе нам понадобятся такие составляющие: механика (баллы, уровни); награда (это не что-то ценное с материальной точки зрения, награда важна как сам факт победы над другими); измерение (принципы оценки); поведение (удовольствие от процесса)

Для понимания сути геймификации приведу пример из повседневной школьной жизни. За каждым классом в нашей школе закреплена определенная территория школьного двора, которую ребята должны соблюдать в чистоте и порядке. Моему классу доверили клумбу. Обычно на прополку сорняков дети выходят неохотно, их увлеченности хватает на минут десять. Но стоило мне разделить класс на две команды, поставить мусорные мешки на «финише», придумать систему поощрения, как работа закипела!

В настоящее время геймификация становится все более популярной как среди детей, так и среди взрослых. Она помогает избавиться от угнетающей рутинности, предупреждает такое негативное явление, как психологическое выгорание. Приемы геймификации позволяют мотивировать обучающихся на образовательный процесс и в период дистанционного обучения. Специалисты рекомендуют педагогам использовать геймификацию в умеренном количестве. Данный метод не должен иметь постоянный характер и присутствовать на всех без исключения занятиях. Применять его необходимо в те моменты урока, которые особенно располагают к этому.

Хорошие результаты приносит геймификация дополнительного образования детей, когда учитель может более свободно отходить от стандартных форм обучения.

А что такое «обучающие игры»? Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще обучающая игра обладает существенным признаком: *четко поставленной целью обучения* и соответствующим ей педагогическим результатом. А вот если основная цель развлечься, то тогда мы имеем дело с игрой. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры.

Наглядный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. А успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Так в чем же разница между этими двумя методами? Геймификация прежде всего связана с поощрениями, которые мотивируют детей лучше учиться. В свою очередь, игровое обучение связано с играми, которые имеют развивающий эффект — дают детям определенные знания или развивают навыки.

Оба учебных метода взаимосвязаны и хорошо дополняют друг друга. С их помощью можно усовершенствовать учебную программу. Однако ни геймификация, ни игровое обучение не используются как самостоятельные методы. Они хорошо сочетаются с традиционными методами обучения и вызывают интерес у многих учеников.

Получается, цель игрока — узнать, что стоит за таинственными событиями, а прийти к ней можно, решая головоломки и задачи, которые органично вплетены в сюжет. Таким образом, чтобы продвинуться дальше, узнать конец истории, пройти уровень, игрок как бы незаметно для себя изучает новые темы и отрабатывает новые навыки. Возможно, он не хотел ничего учить, но в рамках игры у него появляется мотив — разгадать историю, а ради этого можно и задачу решить.

Геймификация — это защита от склонности откладывать дела. Процесс, когда важные задачи отодвигаются под любым предлогом на задний план, знаком каждому — это прокрастинация. Геймификация помогает преодолеть эту проблему, так как она ликвидирует монотонность, позволяет получить порцию дофамина «на длинной дистанции». Ученик получает удовлетворение от результата, например, успешно сданного зачета. Если он не скоро, а объем необходимой для усвоения информации слишком велик, на помощь приходят очки, ачивки и визуализация прогресса. Геймификация работает даже в том случае, когда ученику не интересен или не важен предмет, ее приемы могут сделать изучение предмета интересным, даже если он изначально не вызывает теплых чувств. Например, в технологии вебквест, дети, которые не любят уроки химии, ищут нужные элементы, чтобы сделать новое вещество и выбраться из комнаты, а вовсе не для того, чтобы выучить химию.

Итак, если есть цель и минимальный геймплей, то есть компонент, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока — это **геймификация** (соревнование по прополке клумбы). Если присутствует цель и полноценный геймплей — это **обучающая игра**. А если есть геймплей, и основная цель — развлечься, тогда это просто **игра**.

Список используемых источников и литературы.

1. Блог iSpring. Геймификация и игровое обучение: в чем разница?
<https://www.ispring.ru/elearning-insights/geimifikatsiya-i-igrovoe-obuchenie>
2. Современная школа. Разница между геймификацией и игровым обучением.
<https://ru.osvita.ua/school/method/80683/>
3. Игры повсюду: чем геймификация в обучении отличается от обучения, построенного на играх <https://theoryandpractice.ru/posts/19358-igry-povsyudu-chem-geymifikatsiya-v-obuchenii-otlichaetsya-ot-obucheniya-postroennogo-na-igrakh>