DOI: 10.17117/na.2015.10.02.162

<http://ucom.ru/doc/na.2015.10.02.162.pdf>

Поступила (Received): 31.10.2015

Елисеева Е.В. Геймификация как тренд в развития системы профессионального образования

Yeliseyeva E.V.
Gamification as a trend in the development
of the system professional education

В статье обосновывается объективная необходимость включения геймификации в систему профессионального образования, рассматриваются основные составляющие геймификации, преимущества, которые дает применение данной технологии в системе профессионального образования. В работе представлен инновационный образовательный проект (Студенческий интернет-фестиваль «Поколение.RU в Брянске») как пример эффективного использования технологии геймификации в современном вузе

Ключевые слова: геймификация, профессиональное образование, игровые технологии, Студенческий интернет-фестиваль «Поколение.RU в Брянске»

The article substantiates an objective need for the inclusion of gamification in vocational education, discusses the basic components of gamification, the benefits of the application of this technology in vocational education. The paper presents an innovative educational project (Student's Internet festival "Поколение.RU in Bryansk") as an example of the effective use of gamification techniques in the modern university

Key words: gamification, vocational education, gaming technology, students Internet festival "Поколение.RU in Bryansk"

Елисеева Елена Владимировна

Кандидат педагогических наук, профессор
Брянский государственный университет им. И.Г.
Петровского
г. Брянск, ул. Бежицкая, 14

Yeliseyeva Elena Vladimirovna

Candidate of Pedagogic Sciences, Professor
Bryansk state university named I.G. Petrovsky
Bryansk, Bezhitskaya st., 14

Реалии наступающего времени свободы и творчества порождают новые образовательные запросы, делающие все более актуальными технологии игрового обучения, масштабное и разнообразное внедрение которых способствует полноценной реализации концепции геймификации современного образования.

Проведенный нами обзор имеющихся теоретических исследований позволил выявить, что концепция геймификации профессионального образования объективно обусловлена тенденцией перехода в новую «профессиональную эпоху», где каждый работник становится «человеком играющим», достигая различных профессионально-игровых высот, статусных позиций,ощущений, бонусов и т.д. ».

История геймификации началась в 80-е годы 20 века – время появления термина «геймификация», возникшего благодаря первому тестовому аналогу MMORPG-игры – онлайн-prg MUD (Multi-UserDungeon). Настоящее же рождение и признание геймификация получила только в 2010 году и «это случилось потому, что сообщество выросло и набрало критическую массу, «игрофикация» стала термином, который – на слуху, ... ряд специалистов сумели кристаллизовать и четко определить вслух, что же это такое» [1].

Суть геймификации состоит в применении игровых принципов и элементов, приемов, техник, подходов, видеоигр, компьютерных игр для неигровых задач, видов и областей деятельности.

В мире постепенно растет число образовательных проектов, пользующихся элементами геймификации, создаются новые образовательные приложения с использованием игровых методик, разрабатываются игровые технологии с многофункциональным пользовательским интерфейсом, модифицируются под идеи геймификации обучения различные платформы» [5].

Рассмотрим основные компоненты геймификации в представлениях ряда исследователей – К. Вербаха, А. Салина, А. Мосина:

- возможность персонализации (аватары, кастомизация персонажа, настройка личного профиля),
- система поощрений (нематериальная мотивация в виде уровней, зарабатывания уникальных наград),
- коммуникативная функция (связь и отслеживание внутригруппового процесса друзей, соревновательные элементы),
- неигровой контекст (цель, не сводящаяся к игровой, когда игрок автоматически делает что-то за пределами игры, выполняет цели, связанными с другими социальными практиками, для достижения научных, образовательных и менеджерских задач) [1], [2], [4].

Выявленное нами многообразие компонентов геймификации продуцирует возможности, которые она несет для современного образования.

Геймификация образования способствует лучшему восприятию и усвоению учебного материала, преодолению косности, инертности, консерватизма современного образования, превращая учебу в интересное, увлекательное и даже захватывающее занятие, постоянно вовлекая обучающихся в образовательный процесс, создавая необходимый эмоциональный фон, наполненный чувством радости, счастья, позитивного настроения, устремленности к безстрессовому преодолению проблем, достижению целей и получению результатов.

Геймификация вузовского образования является несомненным плюсом в мотивационном привлечении нынешнего «играющего» поколения к реалиям будущей профессии, погружении через привычные им игровые технологии в систему учебных целей, задач, проблем, проектов, формирование ценностей профессиональной реализации и развития личности профессионала через специально выстроенную игровую реальность.

В целях внедрения концепции геймификации в систему современного профессионального образования на базе Брянского государственного универ-

ситета имени акад. И.Г. Петровского реализуется авторский игровой проект – межвузовский, студенческий Интернет-фестиваль «Поколение.RU в Брянске».

Интернет-фестиваль – это комплексная инновационная, образовательная технология, с полноценной игровой природой реализации, особой праздничностью, подчиненностью единой концепции и тематике, регламентированностью и правилами игрового поведения участников, состязательностью. Основным результатом фестиваля – это создание участниками реализуемых и актуальных проектов [3].

За десятилетнюю историю Интернет-фестиваля в нем приняло участие более 1700 участников, 10 вузов России, Украины и Белоруссии, создано более 150 проектов социальной, социально-экономической, инновационной, научной, образовательной, воспитательной, патриотической направленности, накоплена обширная эмпирическая база данных социологических и психолого-педагогических исследований процесса и результатов Интернет-фестиваля [3].

Структура, игровое и образовательное содержание Интернет-фестиваля, методика, опыт его проведения могут быть перенесены в любое образовательное учреждение при сохранении высокой результативности и получении множества эффектов.

Список используемых источников:

1. Вербих К. Геймификация: краткий курс.

URL: <http://lrpg.ru/post/92714618092#.VVzPmjfWv14>

2. Мосин А. Плюс геймификация всей страны?

URL: <http://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyusgyaymifikaciya-vsyay-strany.html>

3. Развитие творческой самостоятельности студентов в системе вузовского обучения на примере игровой педагогической технологии Студенческого Интернет-фестиваля «Поколение.RU в Брянске»: Монография. Saint-Louis, Missouri, USA: Publishing House Science and Innovation Center, 2015. 214 с.

6. Салин А. Геймификация: как это работаем?

URL: <http://thezis.ru/geymifikatsiya-kak-eto-rabotaet.html>

7. Burke B. Gamification 2020: What Is the Future of Gamification?

URL: <http://www.gartner.com/id=2226015>

© 2015, Елисеева Е.В.

Геймификация как тренд в развития системы профессионального образования

© 2015, Yeliseyeva E.V.

Gamification as a trend in the development of the system professional education