М. С. Помелова
г. Челябинск

Использование элементов геймификации в воспитании целеустремленности и ответственности обучающихся

Аннотация: В статье представлен опыт использования элементов геймификации для развития целеустремленности и ответственности в ходе изучения блогинга и журналистики.

Ключевые слова: мотивация, целеустремленность, ответственность, медиаобразование, геймификация.

M.S. Pomelova
Chelyabinsk

The use of gamification elements in the education of students' sense of purpose and responsibility

Annotation: The article presents the experience of using gamification elements to develop purposefulness and responsibility in the course of studying blogging and journalism.

Keywords: motivation, commitment, responsibility, media education, gamification.

Одной из важнейших задач системы образования является создание оптимальных условий для формирования гражданина, нацеленного на саморазвитие, духовной, толерантной, оптимистичной, мобильной, созидающей личности. В концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года заявлено о необходимости создания условий для вовлечения детей в практику развития медиаграмотности с целью формирования у обучающихся навыков, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека [3].

Рассуждая на тему обучения и образования мы не можем обойти понятие «мотивация». В переводе с латыни «muvere» означает «двигать». Это движущая сила, которая побуждает человека выполнять те или иные действия для получения желаемого. К учебной мотивации можно отнести процессы, методы, средства побуждения учащихся к продуктивной

познавательной деятельности, к активному освоению содержания образования.

В педагогическом словаре Г.М. Коджаспирова толкует понятие «мотивация» (от лат. movere – приводить в движение, толкать) как совокупность стойких мотивов, побуждений, определяющих содержание, направленность и характер деятельности личности, её поведения [2]. А. К. Маркова рассматривает мотивацию как воспитание у школьников идеалов, мировоззренческих ценностей принятых в обществе, в сочетании с активным поведением ученика, что означает взаимосвязь осознаваемых и реально действующих мотивов, единство слова и дела, активную жизненную позицию школьника [4]. Автор считает, что мотивация обучения складывается из многих, изменяющихся и вступающих в новые отношения друг с другом аспектов.

В современном мире, перенасыщенном информацией, ребёнку сложно сфокусировать и сохранять внимание на предмете обучения. Отсюда всегда актуальные вопросы повышения учебной мотивации в образовательном процессе приобретают ещё большую значимость. Так, выступая на медиаобразовательном форуме ImPRO, я задала вопрос коллегам: «Считаете ли вы, что детей стало сложнее мотивировать в процессе учебной деятельности: трудно заинтересовать и привести к результату?». Практически все присутствующие педагоги ответили положительно. В вопросах воспитания подрастающего поколения мотивация имеет огромное значение, так как способствует развитию таких качеств как настойчивость, целеустремленность, ответственность, самодисциплина и самоорганизация.

В своей педагогической практике я пробую искать разные способы повышения мотивации детей в медиаобъединении. Одним из них является применение инструментов геймификации в образовательном процессе. Это внедрение игровых форм в неигровой контекст: работу, учёбу и повседневную жизнь. Перенос игрового формата, который так любим и понятен современным детям, помогает повысить их мотивацию и эффективность обучения. Отмечу, что геймификация – не игровая форма преподнесения материала, а методики, которые внедряются в образовательный процесс.

Чтобы вовлечь детей, используются следующие принципы:

Мотивация – в игре это цель, ради которой участник проходит уровни. В медиаобъединении такой целью может стать увлекательный и статусный проект или конкурс.
Статус – по аналогии с компьютерной игрой в процессе обучения ребёнок переходит на новые «уровни», собирает очки опыта в видеосъёмке, написании текстов, разработке инфографики и т.п.

- Вознаграждение – как и в игре, в процессе обучения ребёнок получает бонусы, призы, моральное поощрение. В нашем объединении это наклейки с логотипом школы «Контент», грамоты, небольшие сладкие призы, фото на доске активности коллектива и публикации в группе объединения «Вконтакте».

К главным принципам геймификации могут прибавляться дополнительные. Ими являются соревновательные элементы, командные задачи, истории с развивающимся сюжетом. Всё это превращает образовательный процесс в увлекательную игру.

В минувшем учебном году в объединении школа блогеров «Контент» мы провели институциональный конкурс «Блогер года». Перед началом занятий участникам были объяснены правила и возможности получения баллов: посещение и активность на занятиях, участие в конкурсах и мероприятиях коллектива, подготовка публикаций. Цель каждого игрока – набрать максимальное количество баллов и в конце учебного года получить звание «Блогер года».

Впервые используя инструменты геймификации, в начале учебного года мы ввели рейтинговую систему, в которой обучающиеся могли отслеживать свои успехи. Для большего включения детей в эксперимент, её можно оформить в виде игрового поля, предложить обучающимся создать фишки (аватары, персонажей), которые отражают их индивидуальность. В качестве уровней мы использовали конкурсы и мероприятия коллектива. Так, в первом конкурсе «Лучшее фото с занятия» приняли участие

Среди внеконкурсных мероприятий старшими обучающимися было организовано и проведено «Посвящение в блогеры», в котором приняло участие более 87% коллектива. В течение учебного года обучающиеся повышали свои статусы: «новичок», «посвящённый», «участник конкурса», «призёр конкурса», «выпускник образовательного модуля». Всего в рамках учебного

года было проведено порядка 15 мероприятий с использованием инструментов повышения мотивации.

Отмечен положительный эффект применяемых инструментов: повысилась посещаемость занятий, включённость детей в образовательный процесс, сохранность контингента составила более 93%. Порядка 85% обучающихся в конце учебного года изъявили желание продолжить обучение в объединении.

Избежать повышенной конкуренции между участниками коллектива удалось благодаря частому использованию командных видов деятельности. Участники объединялись для получения общего результата и каждый получал баллы за проделанную работу. Это позволяет развивать у обучающихся коммуникативные навыки, ответственность и самооценку.

Важно, что конкурс «Блогер года» не стал самоцелью. Геймификация послужила дополнительным мотиватором для участия во внутренних конкурсах коллектива. Так как игровые подходы основаны на знаниях о человеческом мозге, механизмах мотивации и награды, происходит меньшее сопротивление материалу, уходят психологические сопротивления и ограничивающие установки.

Подводя итоги использования элементов геймификации, по разработанной нами анкете, обучающиеся демонстрирую динамику в развитии целеустремлённости: научились ставить цель, последовательно выполнять задачи, добиваться результата, а также ответственности: способность взять на себя обязанности, действовать осознанно и брать ответственность за свои поступки.

Список литературы:

енисова, О. Ю. Роль педагога в формирование мотивации обучения / О.Ю. Денисова // Научные исследования в образовании. 2009. №6. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-pedagoga-v-formirovanie-motivatsii-obucheniya (дата обращения: 02.10.2024).

оджаспирова, Г.М. Педагогический словарь / Г.М Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. - М., 2005. С. 88. — Текст : непосредственный.

онцепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. – URL:

http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf (дата обращения: 26.09.2024).
аркова, А.К. Формирование мотивации учения : книга для учителя 1990. – 192 с. — Текст : непосредственный.

тепанова, Е. А. О проблемах мотивации детей в секции робототехники / Е. А. Степанова, И. Ю. Костикова, А. А. Аракчеева, Н. А. Личак. // Молодой ученый. — 2019. — № 47 (285). — С. 54-56. — URL: https://moluch.ru/archive/285/64301/ (дата обращения: 16.09.2024). — Текст : непосредственный.