

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

**Жирова Надежда Анатольевна,
старший методист Отдела
профессионального развития кадров,
кандидат педагогических наук
n.zhirova@mailvg.ru**



Понятие геймификации

Геймификация – (от англ. game – игра) целенаправленное использование игровых элементов для формирования нового опыта в неигровых задачах, процессах и контексте – привнесение в рутинные и отлаженные процессы элементов игры.

Геймификация (от англ. gamification) – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач. Под геймификацией понимается использование игровых элементов и приемов, применяемых в конструировании игр, в неигровых контекстах.

Геймификация – это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности сотрудников (участников) в процесс.

<https://www.calltouch.ru/glossary/geymifikatsiya/>



Когда появился термин?

Время появления – 2003 год.

Сфера применения – бизнес, производство и др.

2010 год – расцвет геймификации. Активное применение в образовании, в том числе отечественном.

Некоторые авторы считают, что примером геймификации можно считать даже социалистическое соревнование, характерное для экономики советского периода.



Геймификация или игрофикация

Геймификация

?

=

Игрофикация

Что такое игрофикация?

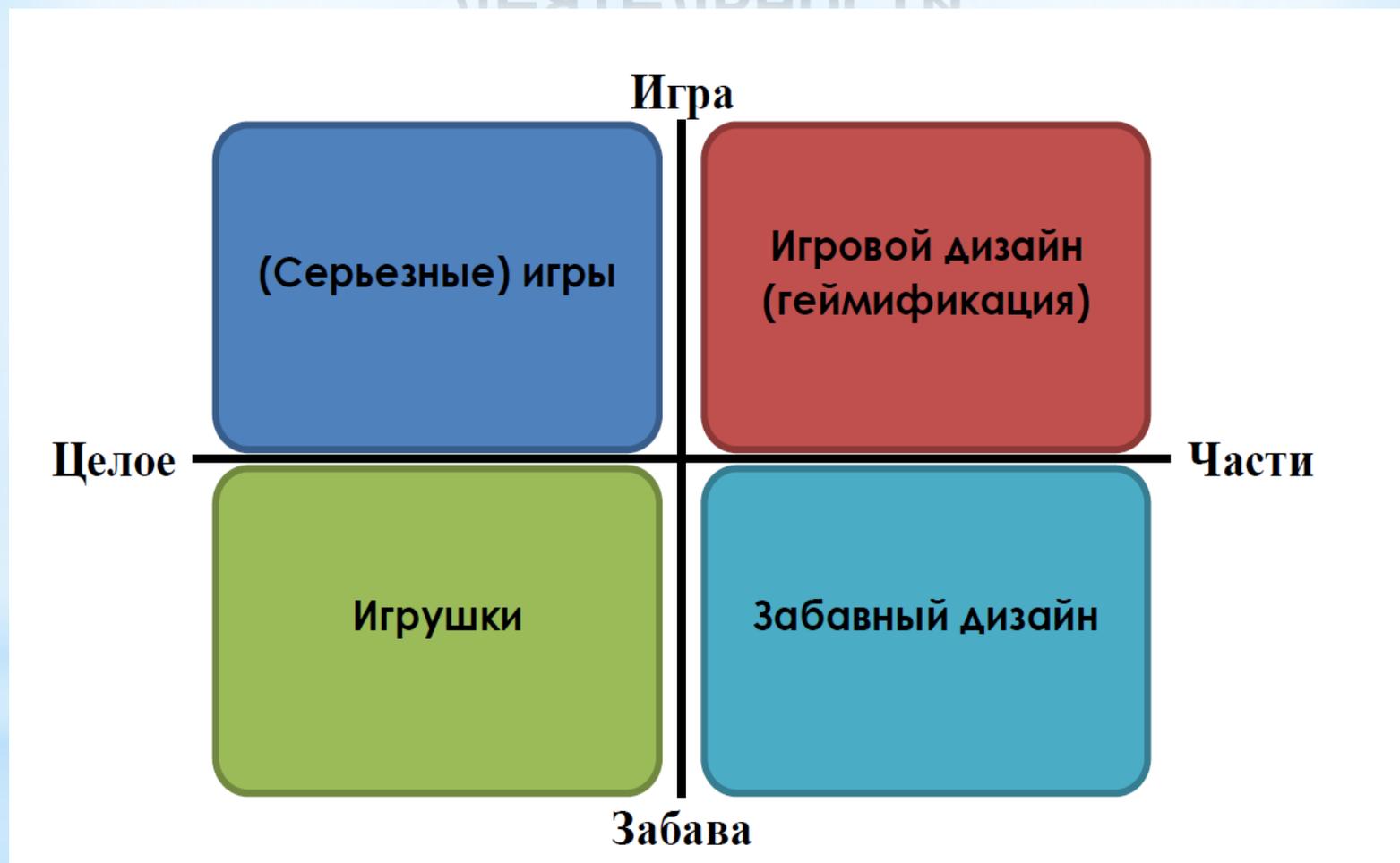
Игрофикация — использование элементов игры и игровых технологий во внеигровом контексте.

Игрофикация (геймификация [от англ. *gamification*], геймизация) — применение для прикладного программного обеспечения и веб-сайтов подходов, характерных для компьютерных игр, в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг.

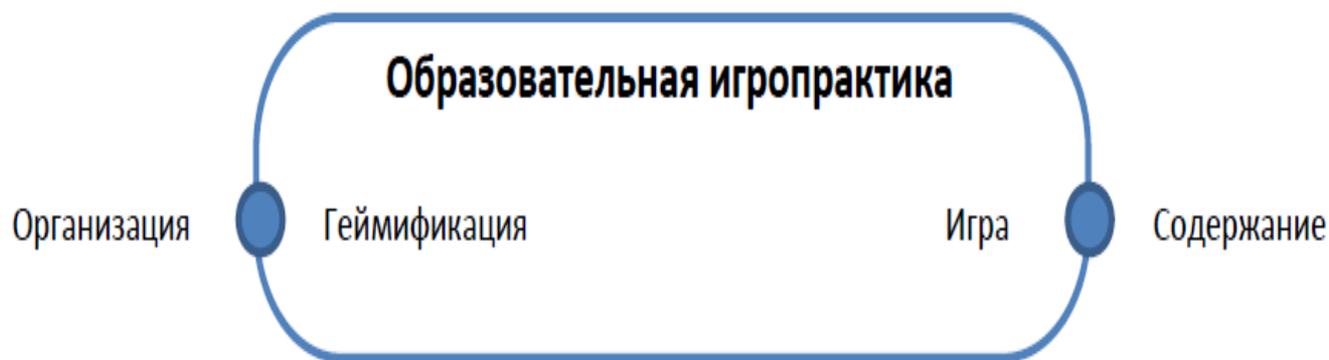
Геймификация является одной из основных тенденций в развитии современного дистанционного электронного обучения.



Место геймификации в образовательной деятельности



Место геймификации в образовательной деятельности



Здесь и выше – схемы С. Детердинга, Д. Диксона, Р. Халеда, Л. Нака.

Цит. по: Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде. – Киров: Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.

Две позиции

Образование, в том числе дополнительное, нуждается в привнесении элементов игры (в геймификации)



Образование изначально обладает всеми формальными признаками игры

Некоторые примеры геймификации дополнительного образования детей

- ❖ **Игротеки.**
- ❖ **Неделя игры и игрушки.**
- ❖ **Применение квестов, викторин, брейн-рингов, интеллектуальных турниров (в том числе и как форм контроля).**
- ❖ **Работа с дошкольниками: обучение в процессе игры.**
- ❖ **Системное включение игр и (или) игровых элементов в процесс освоения дополнительной общеразвивающей программы.**
- ❖ **Применение тренингов и игротехнических приемов и методик.**