

Ломакин Михаил Иванович

д-р экон. наук, главный научный сотрудник
ФГБУ «Всероссийский научно-исследовательский институт
по проблемам гражданской обороны и чрезвычайных ситуаций»
МЧС России (федеральный центр науки и высоких технологий)
г. Москва

ИГРОФИКАЦИЯ КАК СОВРЕМЕННОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ПРИНЦИПОВ НАГЛЯДНОСТИ И СВЯЗИ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ В УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация: в статье рассматриваются преимущества использования технологий и методов игрофикации в образовательном процессе программ основ безопасности жизнедеятельности. Проанализированы различные аспекты воплощения педагогических принципов наглядности и связи теории и практики, реализуемые посредством соревновательных механик игрофикации и технологий виртуальной реальности.

Ключевые слова: геймификация, игрофикация, виртуальная реальность, соревновательность, мотивация, основы безопасности жизнедеятельности.

Появление цифровых технологий изменило ландшафт преподавания и обучения. За последние несколько лет все большее число исследователей и педагогов проявляют интерес к применению игрофикации в различных образовательных контекстах. Процесс игрофикации включает игровую механику в неигровые среды, такие как обучение и инструктаж, для повышения вовлеченности пользователей, мотивации и производительности [1].

Включая элементы игрового дизайна в образовательный контекст, игрофикация не только делает обучение интерактивным и увлекательным, но и значительно улучшает результаты обучения (Детердинг и др., 2011) [2]. Центральное место в этой трансформации педагогических методик занимает принцип наглядности и связь между теорией и практикой; таким образом, игрофикация является

современным технологическим воплощением принципов педагогики К.Д. Ушинского [3; 4].

Игрофикация по своей природе является эмпирическим и активным методом обучения. Она предлагает иммерсивную учебную среду, в которой теоретические знания не только передаются, но также применяются и проверяются.

Игровые задачи и задачи часто требуют от учащихся применения теоретических знаний для решения проблем или принятия решений. Этот подход согласуется с теорией экспериментального обучения Колба (1984) [5], которая утверждает, что знание создается путем преобразования опыта.

Многие образовательные игры имитируют ситуации из реальной жизни, позволяя учащимся практиковаться и экспериментировать со своими знаниями в безопасной и контролируемой среде.

Обучение методом проб и ошибок. Игры предлагают учащимся платформу для попыток, неудач и повторных попыток, пока они не добьются успеха, прививая мышление для решения проблем и улучшая понимание концепций. Это согласуется с принципом «обучения на практике», центральным элементом философии образования Дьюи (1938) [6].

При разработке игрового обучения для курсов ОБЖ и поведения в чрезвычайных ситуациях [7] необходимо учитывать следующие ключевые элементы:

Хорошо продуманные игры мотивируют. Они обеспечивают правильный уровень сложности, побуждая учащегося глубоко погрузиться в материал, а также доставляют удовольствие от преодоления препятствий и освоения новых навыков. Для обучения безопасности жизни и поведению в чрезвычайных ситуациях игры могут включать в себя реалистичные задачи по решению проблем, которые отражают реальные жизненные ситуации.

Немедленная обратная связь: игры обеспечивают обратную связь в режиме реального времени, позволяя учащимся мгновенно понимать последствия своих действий и соответствующим образом корректировать свои стратегии. В контексте безопасности жизнедеятельности и поведения в чрезвычайных ситуациях

такая обратная связь может подкреплять правильные действия и исправлять неправильные.

Ролевые игры и моделирование. Ролевые игры (РПГ) и игры-симуляторы позволяют учащимся входить в разные роли и знакомиться с разными точками зрения. Эти форматы могут предложить учащимся безопасную и контролируруемую среду для отработки действий в чрезвычайных ситуациях и понимания их последствий без реальных рисков.

Сотрудничество и соревнование. Элементы сотрудничества и соперничества могут способствовать социальному взаимодействию и командной работе – жизненно важным навыкам во многих чрезвычайных ситуациях. Таблицы лидеров, командные квесты или задачи могут мотивировать учащихся превзойти себя и друг друга, создавая здоровую конкуренцию.

Несколько исследований подтверждают эффективность игрофикации в обучении безопасности жизни и поведению в чрезвычайных ситуациях. Эксперимент, проведенный Барановским (2008) [8] о видеоигре, пропагандирующей правильное питание и физическую активность, продемонстрировал, что игра значительно улучшила потребление фруктов и овощей среди молодежи, что указывает на потенциал игр в изменении поведения.

Интеграция игрофикации в педагогическую практику открывает многообещающие возможности для обучения молодежи безопасности жизнедеятельности и поведению в чрезвычайных ситуациях. С помощью элементов геймдизайна, таких как немедленная обратная связь, ролевые игры и моделирование, сотрудничество и соревнование – преподаватели могут эффективно прививать важнейшие жизненные навыки в области безопасности и поведения в чрезвычайных ситуациях.

Список литературы

1. Chou Yu-kai. The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

2. Deterding S., Dixon D., Khaled R., & Nacke L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining «gamification». Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.

3. Ушинский К.Д. Русская школа / К.Д. Ушинский; сост., предисл., коммент. В. О. Гусаковой; отв. ред. О.А. Платонов. – М.: Институт русской цивилизации, 2015. – 688 с.

4. Алиева Л.В. К.Д. Ушинский о педагогических правилах воспитания человека / Л.В. Алиева // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2014. – №2 (17).

5. Kolb D.A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

6. Dewey J. (1938). Experience and Education. New York: Macmillan.

7. Ломакин М.И. Варианты использования игрофикации как механизма повышения качества предупреждения и ликвидации чрезвычайных ситуаций / М.И. Ломакин, А.В. Докукин // Информационно-экономические аспекты стандартизации и технического регулирования. – 2021. – №3 (61). – С. 127–130. – EDN CXLRJS

8. Baranowski T., Baranowski J., Cullen K.W., Marsh T., Islam N., Zakeri I., de Moor C. (2003). Squire's Quest! Dietary outcome evaluation of a multimedia game. American Journal of Preventive Medicine, 24 (1), 52–61.