

**Нагимова Наталья Ивановна**

канд. пед. наук, старший методист

**Мазур Артем Демьянович**

студент

Санкт-Петербургское ГБ ПОУ «Охтинский колледж»

г. Санкт-Петербург

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ИНКЛЮЗИЯ:**

### **МОЖНО ЛИ ГАРМОНИЗИРОВАТЬ ЭТИ ПРОЦЕССЫ?**

***Аннотация:** в статье рассмотрено содержание понятий «инклюзия» и «геймификация» в среднем профессиональном образовании, выделены главные идеи двух ведущих трендов в образовании. С помощью методов контент-анализа, исторической ретроспективы проведен анализ геймификации как инструмента повышения мотивации и вовлеченности обучающихся в процесс учения, выявлены плюсы и минусы компьютерных игр, показаны возможности использования игровых элементов в неигровых ситуациях, в частности в социальных практиках с целью развития таких навыков, как умение работать в команде, стратегически мыслить, анализировать ситуацию с разных сторон, стремиться к достижению цели.*

***Ключевые слова:** геймификация, инклюзия, активные методы обучения, игровые технологии, среднее профессиональное образование, потребности обучающихся, инклюзивное образование, индивидуальная образовательная траектория.*

*Введение.*

В фокусе внимания нашей публикации два тренда или тенденции: инклюзия, инклюзивное образование (обучение), а также процессы, связанные с внедрением новых методов и технологий обучения, а именно геймификация (игрофикация), которые в последнее десятилетие во многом определяют векторы развития отечественного среднего профессионального образования.

ЮНЕСКО (2008 г.) дает следующее определение инклюзивного образования – это «постоянный процесс направленный, на обеспечение качественного образования для всех при уважении разнообразия и различных потребностей, и способностей, характеристик и ожиданий обучения от учащихся и сообществ, устраняя все формы дискриминации» [4].

В условиях цифрового общества, общества, основанного на знаниях термин «инклюзия», «инклюзивное образование» приобретает все более широкое и всеобъемлющее понимание, которое расширяет наше представление о том, что инклюзия – это не только создание определенных условий для обучения и образования лиц с ОВЗ и инвалидностью, это процесс изменения самой образовательной среды, переход ее в открытую и доступную систему для всех субъектов образовательных отношений, то есть обучения для всех.

Все больше специалистов и экспертов рассматривают инклюзию с точки зрения человекоцентричного подхода, основанного на пяти принципах:

- равные возможности для приобретения навыков будущего для всех и каждого;
- осознанная самостоятельность в выборе профессионального пути;
- мобильность компетенций и постоянное развитие;
- прозрачность, открытость и инклюзивность рынка труда и возможностей для самореализации;
- уважение ценностей каждого человека.

Мы убеждены, что учет потенциальных возможностей человека, индивидуальных потребностей личности, поддержка ее уникальности, развитие способностей и талантов, наполняют новым содержанием и расширяют границы понимания инклюзивного образования и обучения.

При этом возникает вопрос, какие в современном среднем профессиональном образовании имеются инструменты повышения качества обучения студентов с ОВЗ и инвалидностью, которые способствуют росту мотивации и вовлеченности их в процесс обучения [1].

В качестве такого инструмента мы предлагаем в рамках нашей публикации рассмотреть геймификацию, ее характеристики, значение и роль для обучающихся, возможные пути повышения мотивации и активности на учёных занятиях.

Идея внедрения игр в обучение конечно не нова. Зародившись в далеком прошлом, игра занимает особое место в истории человечества. Как известно игровые методы и технологии в педагогической науке рассматриваются как действенный способ, который способствует формированию интереса к учебно-познавательной деятельности, повышению уровня мотивации обучающихся, успешному освоению содержания обучения, активной работе на учебных занятиях.

В условиях развития информационного общества, который характеризуется быстрыми изменениями, неопределенностью, многозадачностью и отсутствием стабильности, поиск и применение новых методик и технологий, в том числе методов геймификации приобретает важное значение как условие, позволявшее достичь новых образовательных и личностных результатов. А также по мнению К.М. Карр внедрение элементов геймификации в обучении могут помочь преодолеть разрыв между преподавателем и обучающимся, повысить их вовлеченность в процесс учения [5].

Так что же такое геймификация в широком смысле этого слова? Определений в настоящее время достаточно много. Воспользуемся одним из них. Словарь – справочник Сберуниверситета дает следующее определение: «геймификация (*gamification*) – подход, подразумевающий внедрение элементов игры в неигровые процессы реального мира (как онлайн, так и офлайн), в том числе и обучения, для повышения вовлеченности обучающихся в решение задач и усвоение учебного материала». Часто исследователи рассматривают эффективность геймификации через использование элементов игрового дизайна и игровых механик для повышения мотивации обучающихся, используя такие инструменты как уровни, баллы, достижения, лидерство, задачи, что стимулирует интерес к обу-

чению, улучшает взаимодействие между обучающимися и педагогами, привлекает и позволяет чувствовать себя более уверенно, способствует проектированию индивидуального образовательного опыта.

*Методология исследования.*

Контент – анализ, историческая ретроспектива геймификации, исследование на основе анкетирования и опросных листов студентов первого курса СПб ГБ ПОУ Охтинского колледжа в возрасте 16–19 лет обучающихся по образовательным программам СПО, о роли, значении и об их отношении к игровым технологиям, в частности к геймификации.

Анкета включала в себя 8 вопросов, которые отражают разные аспекты геймификации, такие как, причины интереса к игровым технологиям, качества и навыки, которые развиваются с их помощью, плюсы и минусы геймификации, эмоции, которые испытывают респонденты, чему учатся в различных игровых ситуациях. Анкетирование было анонимным и добровольным.

Если вспомнить историю развития игрового подхода в обучении (геймификации), то принято считать, что началом развития данного подхода стало появление в 1978 году первой в мире интерактивной игры с элементами виртуальной реальности, которую британский ученый и исследователь игр Ричард Бартл совместно с коллегами из университета г. Эссекса разработал первую компьютерную игру для решения задач обучения. Спустя несколько лет ее начали применять компании и корпорации в целях обучения и развития собственного персонала [3].

Новой вехой в истории развития игрового подхода принято считать начало XXI в., когда американский специалист в области программирования Ник Пеллинг в 2002 г. ввел термин «геймификация». Но процесс геймификации стал активно обсуждаться, после того как Кевин Вербах, профессор, бизнесмен и писатель прочитал курс «Gamification» осенью 2012 г. в Университете Пенсильвании [2]. Именно с этого момента отмечается развитие интереса специалистов из области образования к игровым технологиям обучения, в частности к технологии

геймификации. Именно Кевин Вербах выделил три составляющих геймификации: 1) элементы игры – набор инструментов игры, как баллы, миссии, уровни и др., 2) технологии создания игр – дизайн и структура игры, 3) неигровой контекст – решение задач за пределами игры, например, задачи социальных практик.

Ю Кай Чоу (*Yu-Kai Chou*) – китайский предприниматель и эксперт в области игрофикации в 2012 году предложил модель «Окталисис», которая связала эффективность геймификации с восемью ключевыми стимулами играющих.

1. Эпичное значение и признание. Игрок верит, что он делает что-то большее, чем он сам. Поэтому он посвящает много своего времени, общаясь на форуме или помогая создавать ценность для сообщества.

2. Развитие креативности и обратная связь. Пользователи привыкают к творческому процессу, где они постоянно должны придумывать новые решения и пробовать различные комбинации, им нужно видеть результаты собственной креативности, получать обратную связь и реагировать на нее.

3. Социальное влияние и причастность. Этот стимул объединяет все социальные точки запуска, которые движут людьми (наставничество, желание быть принятыми другими людьми, чувство товарищества, соревновательность, желание быть ближе к людям, местам и событиям, к которым мы хотим быть причастными).

4. Любопытство и непредсказуемость. Стимул разобраться в том, что же на самом деле происходит. Люди хотят увидеть, что будет дальше, если существует шанс позитивного развития событий, – даже если они знают, что, скорее всего, будет негативный результат.

5. Развитие и достижения. Внутренний стимул для прогресса, развития навыков и преодоления препятствий.

6. Обладание и собственность. Стимул чего-то хотеть; когда игрок владеет чем-то, он подсознательно хочет улучшить эту вещь или обладать еще большим количеством подобных вещей.

7. Нужда и нетерпение. Стимул желать чего-то, потому что у вас этого нет.

8. Потеря и избегание. Стимул основан на желании избежать чего-то негативного. В обучении это используется, в частности, в ограничениях на время выполнения заданий.

На основании данной модели можно определить основные аспекты применения геймификации в обучении такие как: динамика, эстетика, механика, социальное взаимодействие. Именно эти аспекты геймификации нашли отражение в ответах по результатам проведенного опроса студентов колледжа.

*Результаты и обсуждения.*

Результаты проведенного опроса и анкетирования студентов показали, что 90 процентов респондентов пользуются игровыми технологиями в повседневной жизни, подавляющее большинство опрошенных говорят, что с помощью геймификации и компьютерных игр развивают у себя определенные навыки и качества, такие как: мелкая моторика рук, ловкость, быстрая реакция на принятие решения, стратегическое и тактическое мышление, творческое воображение, лидерские и коммуникативные качества, целеустремленность и самоконтроль, интуицию, стойкость и сосредоточенность. На вопрос почему интересны игровые технологии, ответы студентов в основном отразили персонализированное значение интереса для каждого из них: это способ досуга, возможность расслабиться, отвлечься от повседневности и возможных проблем, познакомиться с разными людьми, имеет значение привлекательность сюжета и сценария игры, разнообразие, участие индивидуально или в командных играх еще и как способ заработка.

На вопрос, какие плюсы и минусы вы видите в геймификации, большинство респондентов ответили:

– плюсы: обучение и социализация, свобода действий, возможность интересно провести время, саморазвитие, общение с друзьями и новыми людьми, развитие мозга;

– минусы – чрезмерные затраты времени, зависимость, токсичные игроки или комьюнити, нарушение сна и нагрузка на зрение, нарушение осанки, негативное влияние на эмоциональное состояние.

Большинство опрошенных респондентов считают, что игровые технологии вызывают у них в основном положительные эмоции, такие как радость и удовлетворённость, но также имели место и ответы отражающие негативные эмоции такие как злость и гнев.

В ходе опроса нас также интересовало, чему учат технологии игрофикации. Ответы респондентов подтвердили, что игровые технологии с их точки зрения имеют значительное влияние на разные сферы личности молодого человека: это коммуникативная, интеллектуально-познавательная, эмоционально-волевая, поведенческая сферы.

Среди ответов были такие, как: игры учат коммуникации с другими людьми, выносливости, умению не сдаваться, до последнего идти к цели, быстро принимать решение, верить в победу.

Результаты анкетирования позволяют сделать вывод, что современным студентам игровые технологии чрезвычайно интересны. По их мнению, геймификация учебных занятий, позволит сделать их более привлекательными, повысит мотивацию и интерес к процессу учения. В тоже время, есть и факторы ограничения, которые связаны с готовностью педагогов к применению данных технологий, а также с программными и техническими возможностями образовательной среды.

Несомненно, рассматривая геймификацию в качестве активного метода обучения в нашем исследовании мы задалась также целью проанализировать наиболее популярные компьютерные игры, отметив как плюсы, так и минусы каждой из них. Ниже мы предлагаем краткий анализ, который был сделан по пяти популярным играм: Dota 2, Counter-Strike, OSU, Minecraft, Raft.

Практически все вышеназванные компьютерные игры многопользовательские, индивидуально – командные, разработаны крупными корпорациями с большим финансированием. Встречаются игры, созданные отдельными разработчиками без финансирования, так называемые инди-игры, по типу «песочницы», где присутствует разветвление сюжета игры и разнообразие способов воздействия на игровое окружение (например, Minecraft). Каждая игра имеет

свой сценарий или сюжет, графику, правила, систему достижений и лидерства. Каждая игра имеет отличительный дизайн и механику. Как правило в каждом матче участвуют две команды по пять игроков, управляющих разными «героями» – персонажами с различными наборами способностей и характеристик. Для победы в матче команды должны пройти определенные уровни, решить задачи игры и выйти победителями. Есть игры – сражения, музыкальные, приключенческие, киберспортивные, игры симуляторы и др.

Плюсы вышеназванных игр:

– развивается реакция и моторика рук, требующая быстрого нажатия на определённые клавиши;

– развивается стратегическое мышление, так как надо придумать как обыграть противника и при этом понести минимальные потери, или как собрать больше ресурсов чем противник;

– развивается умение думать на несколько шагов вперёд, так как если бездумно тратить ресурсы, вы проиграете настолько быстро, что ничто не поможет;

– развивается умение расставлять приоритеты, внимательность;

– развивают фантазию игрока, например, в построение дома или чего-либо ещё, если играет ребёнок, то знакомит его с различными элементами природы, природными ресурсами, отдалённо показывает, что и как делается;

Минусы анализируемых игр:

– негативное влияние на психику игрока, высокая затратность времени и ресурсов, поведенческая зависимость (игромания).

*Заключение.*

Основываясь на проведенном контент-анализе можно констатировать, что применение игровых технологий в инклюзивной практике весьма актуально и востребовано студентами. Геймификация как один из универсальных инструментов достижения образовательных результатов и мотивации к обучению, формирования и развития навыков критического и логического мышления, умения работать в команде, достигать общей цели, анализировать проблему, позволяет

гармонизировать интересы и мотивацию обучающихся с целями и задачами педагога.

### *Список литературы*

1. Бекшаев И.А. Геймификация в инклюзивном образовании как инструмент повышения мотивации и вовлеченности обучающихся в учебный процесс / И.А. Бекшаев, Т.В. Дьячкова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 26.03.2024).

2. Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 223 с.

3. Волкова Т.Г. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции / Т.Г. Волкова, И.О. Таланова // Ярославский педагогический вестник. – 2022. – №5 (128). – С. 26–33. – DOI 10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33. – EDN HGGYTN

4. Руководящие принципы политики в области инклюзивного образования // ЮНЕСКО 2009 г. Опубликовано Организацией Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры 7, place de Fontenoy 75325 Paris 07 SP France.

5. Капп К.М. Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers // Global Business and Organizational Excellence. – 2007. – Т. 26. №5. – С. 22–37 [Electronic resource]. – Access mode: <http://doi.wiley.com/10.1002/joe.20162> (дата обращения: 19.04.2024).