

Для досягнення мети люди змінюють небажані моделі поведінки на користь більш ефективних.

### Гейміфікація долає бар'єри.

Кожна професійна група виробляє професійний жаргон: формальну і неформальну термінологію. Це спрощує комунікацію всередині спільноти, але ускладнює порозуміння з іншими. Щоб не витратити час на розбір понять, гейміфікація створює вільне від специфічних слів поле і дозволяє учасникам зосередити увагу на спільній меті та кроках з її досягнення.

Гейміфікація спрямовує ігрові патерни на розв'язання життєвих ситуацій. Вона реорганізовує і перетворює досвід, який часто буває рутинним чи складним для «не експертів». Головна мета використання ігрових елементів – створення простору для продуктивної конкуренції та співпраці.

### Основні аспекти гейміфікації

**Динаміка:** використання сценаріїв, що вимагають уваги вихованців та їх дій (реакцій) в реальному часі.

**Механіка:** використання елементів сценарію, які характерні для ігрового процесу – віртуальні нагороди, бали, статуси тощо.

**Естетика:** створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості.

**Соціальна взаємодія:** використання технік, що забезпечують характерну для ігор взаємодію між вихованцями.

Гейміфікація в освіті сприяє підвищенню мотивації до навчання, його якості й результативності, стимулюванню творчої особистості, виявленню її нових, яскравих рис.

Використання ігрових механік в освітньому процесі сприяє поліпшенню якості комунікації суб'єктів навчання, зниженню кількості конфліктів, підвищенню загального рівня результативності навчання, стимулюванню тих, хто навчається, до продуктивної навчальної діяльності.

Гейміфікація освіти підвищує інтерес до неї, заохочує до конкретних дій і є комплексом мотиваційних навчальних технік.

Донецький обласний палац  
дитячої та юнацької творчості

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ В РОБОТІ КЕРІВНИКА ГУРТКА



Оксана ЛІХУТА  
методист методичного відділу

**Гейміфікація** (або ігрофікація) – це використання ігрових підходів для неігрових процесів.

Гейміфікація допомагає достукатися до сучасних дітей, які звикли грати в комп'ютерні ігри та спілкуватися в соціальних мережах.

### Навчання грою

Ігрові методики завжди використовувалися і будуть використовуватися в освітньому процесі.

Хороша гра вирішує кілька потреб гравців:

- потреба в автономії – я сам вибираю, грати чи ні, я вибираю, у що грати і як досягати успіху;
- потреба в компетентності – я розібрався і впорався. Я переможець!;
- потреба у визнанні – я можу поділитися результатом з друзями та іншими користувачами.

Щоб задовольнити ці потреби, необхідно:

- запропонувати винагороду за кожне завдання – це можуть бути бали, бейджі, що мають матеріальну або нематеріальну цінність;

- зважено стимулювати конкуренцію. Конкуренція мотивує багатьох з нас, втім інших, навпаки, лякає порівняння з іншими або невисока позиція в рейтингу;
- передбачити різні види взаємодії: один проти одного, команда проти команди, команда проти проблеми;
- надати можливість ділитися результатами і досягненнями як в грі, так і за її межами (наприклад, в соцмережах або на дошці пошани);
- давати швидкий зворотний зв'язок на правильні і неправильні дії.

**Найцінніший потенціал ігрового навчання** криється в тому, що воно допомагає вихованцям бачити завдання, тему або модель в контексті – як частину системи.

На відміну від запам'ятовування, зазубрювання і опитувань, які часто критикують, тому що вони спрямовані на окремі факти, ігри змушують вихованців бачити предмети і явища в їхніх зв'язках. Будь-яке завдання стає корисним, оскільки воно є частиною більш великої мульти-системи.

**Основна перевага ігрових методик** – це ставлення до помилок.

Граючи, ми знаємо, що немає нічого страшного в невдачі – чим швидше ми зробимо щось не так, тим швидше ми зможемо знайти правильне рішення.

Гра – це один зі способів мотивації, все ж не універсальний засіб, не панацея. Гейміфікація без якісного освітнього контенту працювати не буде.

### Функції гейміфікації

**Гейміфікація є методом підвищення ефективності навчання або роботи.**

Коли ми при звичаємося до повторюваної діяльності, вона стає автоматичною: ми перестаємо думати про якість результату і свій внесок у нього.

Рутинізація знижує мотивацію і розсіює увагу. Протилежністю до цього є стан потоку – висока зосередженість на справі. У цьому стані ми не помічаємо плину часу і досягаємо максимальної концентрації та ефективності.

**Гейміфікація може спрямовувати поведінку вихованця.**

Цим вона схожа на технології переконування, розроблені для впливу на поведінку без надмірного примусу до змін. Схвалення через нарахування балів та просування у рейтингу може працювати як стимул діяти у схвалюваний спосіб.