

Самохина Ю.Ю.

Студент, Елабужский институт КФУ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПРОЕКТАХ ПО ИСТОРИИ

Аннотация

Данная работа включает в себя методы геймификации. Через данную работу хотелось показать, что изучать предметы возможно не только через теоретический материал (лекции) и практические (семинары), но также можно разнообразить и добавить инновационные технологии. В работе разобраны самые новые и интересные исторические практики работы с информационными технологиями.

Ключевые слова: история, новшества, технологии

Keywords: history, innovation, technology

Если бы человек разумный в первобытном обществе имел доступ в интернет и свой собственный компьютер, то в XXI веке информационный взрыв случился на несколько десятков столетий ранее. К чему я об этом? А к тому, что игры существуют со времен человеческой цивилизации. Различаются по разновидностям, по стилям, по жанрам и даже историей. Видеоигры представляют собой мировую индустрию, которая с каждым годом приносит инновационные плоды и громадные успехи в мире. Абсолютно каждый человек связан с играми, в независимости от возраста, пола и предназначения. Отмечала уже в данной работе всю их сущность. Но можем ли мы открыть глаза и перенести игровые составляющие в нашу работу, учебу или же вовсе – бизнес. Одна из основных задач исследования – показать использование геймификации в качестве мощного инструмента в исследовательских и проектных работах.

Геймификация – это применение разнообразных игровых подходов и приемов в изначально неигровых процессах (бизнесе, продаже, обучении). Использование геймификации способствует командообразованию. В связи с изменением общества, образовался огромный круг людей, для которых разнообразные симуляционные, деловые, ролевые и компьютерные игры стали привычным и приятным времяпрепровождением, неотъемлемым элементом общения, способом заработать и, наконец, основой для осознания себя и своего места в мире. Геймификация актуализирует уже существующие ценности, установки, навыки человека, просто перенося их в новую сферу.

Все большее значение приобретают умение найти новые, эффективные способы мотивировать и вдохновлять учащихся, студентом, объединить их в команду, задав общий контекст деятельности, выстроить корпоративную культуру. Для одной половины сильнейшим мотивационным драйвером становится актуальность работы, необходимость

получить от нее удовольствие, и геймификация – это прямой путь к правильному использованию подобных драйверов.

Наилучшее воздействие внедрение игровых технологий оказывает именно на вовлеченность обучающихся, и чем дольше человек играет, чем больше вкладывается в выполнение заданий, тем сильнее он вовлекается эмоционально и интеллектуально, тем больше удовлетворение он чувствует от проделанной работы. Внедрение игровых элементов существенно стимулирует процесс генерации инновационных идей удачно выстроенная игровая легенда запускает и поддерживает фантазирование, а также раскрепощает участников, правильно выбранной алгоритм фиксации и оценки предложений включает соревновательность и азарт. Важно и то, что игровой формат дает возможность иначе подать рутинную работу, структурировав ее на отдельные квесты или испытания, в оболочке игровой легенды, тем самым повышая эффективность и качество деятельности. При этом, постоянная обратная связь после каждого выполненного задания (например, оценка достижений или «лайки» поощрения от других участников или преподавателей) позволяет учащемуся быстрее вырабатывать нужные навыки.

Как осуществить геймификацию в проектах? Во-первых, для реализации данного подхода к работе придется столкнуться с выбором легенды, «оболочки», «эстетики» или формата. То есть требуется ответить на вопрос: «Во что играем?»

Во-вторых, возникает вопрос о стимулировании игроков, то есть о призах (очках, баллах, оценках), которыми отмечаются игровые достижения участника: «На что играем?».

В-третьих, актуальной задачей является установление правил игры, способов и форм взаимодействия и коммуникации: «Как играем?». Ответы на эти вопросы взаимосвязаны и напрямую зависят от корпоративной культуры и ценностей компании, а также от тех целей, которые ставит перед собой организация, затеявая игру.

Если взять тему, связанную с эпохой Петра, то проекту можно дать название, например «Супергерои-рекруты». Можно использовать модную комикс-тематику, популярную среди молодого поколения, при этом, отражающая ценности самой компании: «супергерои» - носители яркого и динамичного стиля, которые проявляют целеустремленность, соревновательность, стремление к успеху и лидерские качества. Онлайн-курсы («испытания для супергероев») позволили бы привлечь внимание широкой аудитории, тем более, что выбор площадки для проекта, канала коммуникации с потенциальными участниками конкурса полностью соответствовал этой задаче («социальная сеть Инстаграм»), Кроме того, испытания позволили составить рейтинг участником и отобрать для участия в финале наиболее перспективных претендентов (таким

образом, онлайн-задание стал инструментом барьера оценки и отбора). Призы и награды в соответствии с рейтингом.

Большую популярность также сейчас набирает аниме-тематика. Примерно по такому же принципу можно и организовать тесты с вопросами и видеороликами на тематику японских самураев. После каждого теста все правильно ответившие сотрудники получали по почте подсказку для поиска ключевой фразы. Ответив верно на все вопросы, участник мог сложить или найти полностью спрятанную ключевую фразу. Победителями становятся те, которые одними из первых прислали задуманную фразу на заранее объявленный почтовый ящик. Приз, также оговаривается спонсорами. Можно добавить квесты, конкурсы на онлайн-платформах, насколько только фантазия и возможности могут себе позволить.

Каковы же результат геймификации? Самая главная цель существенное повышение уровня вовлеченности внешней и внутренней аудитории. Ведь неважно, как ты добился высоких результатов, важно, что о тебе говорят, помнят и советуют остальным.

Список использованной литературы

1. Бершадский А.М., Янко Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // Современная техника и технологии. 2016. № 9 [Электронный ресурс]. URL: <http://technology.snauka.ru/2016/09/10429> (дата обращения: 27.05.2017)
2. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007, №3.
3. Гарипов Л.Ф. Особенности компьютерных познавательных игр.//Педагогика. Общество. Право. - 2014, № 2 (10). - с.90-93
4. Думиньш А.А., Зайцева Л.В. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки // Образовательные технологии и общество. 2012, №3. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchanii-i-tehnologii-ih-razrabotki> (дата обращения: 15.03.2017).