

ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК ЭЛЕМЕНТЫ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

© 2022 А. П. Суворов, А. Э. Алешина

Воронежский государственный технический университет (Воронеж, Россия)

В настоящее время происходит серьезная трансформация большого числа направлений деятельности человека за счет внедрения современных технологий. В связи с этим меняются и подход к образовательным технологиям и методам, применяемым в профессиональном образовании. В связи с этим в рамках данной статьи рассматривается методика использования элементов геймификации и проектной деятельности в образовательном процессе, что позволяет осуществить развитие таких качеств, как лидерство, общение и сотрудничество.

Целью данной статьи является рассмотрение современных тенденций в профессиональном образовании которые позволяют повысить не только профессиональные навыки студента, но и неспециализированные навыки, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе.

Ключевые слова: геймификация, проектная деятельность, образование.

Введение

Современное образование в настоящей действительности претерпевает глобальные изменения, связанные с внедрением современных информационных технологий в связи с использованием дистанционных или смешанных форм обучения. Среди основных мировых трендов развития современного образования можно выделить: мобильное обучение (mLearning), микрообучение (microlearning), обучение в социальных сетях, интерактивное видеообучение и, конечно, геймификацию (gamification) [1].

Термин геймификации был предложен в 2002 году программистом Ником Пеллингом (Nick Pelling) и подразумевает под собой процесс использования игрового мышления и игровой динамики для привлечения аудитории и решения поставленных задач. Использование игры в качестве инструмента воспитания и обучения не является новым. Однако в данном случае процесс обучения строится на использовании игровых приемов в направлениях, связанных с будущей профессиональной деятельностью студента. В данном случае геймификация формулирует у пользователя четкие, однозначные, измеримые и достижимые цели, и вводит правила и ограничения по их достижению.

Еще одним инструментом, делающим процесс обучения более гибким и творческим, является проектная деятельность. Под проектной деятельностью в современном образовании подразумевается деятельность, направленная на заранее определенные результаты, создание определенного уникального продукта или услуги.

В связи с этим реализация проекта позволяет получить навыки и построить междисциплинарные связи за счет скоординированных и управляемых видов деятельности, для достижения соответствующей конкретным требованиям цели.

Использование этих инструментов в современном профессиональном образовании позволяет повысить не только профессиональные навыки студента, но и неспециализированные навыки, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе.

Использование геймификации в образовании

Развитие современных информационных технологий затрагивает и направление компьютерных игр, среди которых появляются все больше игр имеющих статус «обучающая».

Суворов Александр Петрович – Воронежский государственный технический университет, доцент, e-mail: alex_diz@inbox.ru.

Алешина Анастасия Эдуардовна – Воронежский государственный технический университет, ассистент.

Использование таких игр в образовательном позволяет развивать определенные компетенции при выполнении ряда действий направленных на решение конкретных задач. Однако при этом такие действия носят весьма условный характер так как использование виртуальной среды позволяет снять с себя ответственность за совершенные ошибки, которые в реальном мире могли бы привести к определенным последствиям. Кроме этого, использование широкого спектра мультимедийных технологий оказывающих воздействие на различные органы чувств что способствует активации познавательной активности и упрощает освоением предложенного материала.

В этой связи нельзя не отметить внимание к игровым технологиям в образовательной деятельности таких педагогов как А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, В. Ф. Шаталов, а французский ученый физик Луи де Бройль подмечает, что даже самые простые игры имеют очень много общих элементов с работой ученого.

Однако при использовании игровых технологий в образовательной деятельности остается важным соблюдение следующих условий:

- соответствие структуры и контента учебным программам дисциплины;
- сохранение прогресса освоение темы, раздела, модуля или дисциплины;
- обеспечение возможности проверки знаний в различных разрезах.

Однако даже при соблюдении всех условий использование игр в образовательном процессе как правило применяется или как средство самостоятельной тренировки или как инструмент развития навыков. При этом существует большой недостаток создаваемых игровых инструментов. Те образовательные инструменты что разрабатываются внутри университетов и других образовательных учреждений в дальнейшем как правило не получают широкого распространения, а те что реализуются коммерческими компаниями зачастую не учитывают особенностей профессионального направления или образовательной программы в связи с чем могут применяться только в качестве инструмента для самостоятельной работы, а использование их в образовательном процессе как правило требует решения ряда юридических вопросов.

Отдельно стоит отметить методы управления образовательным процессом. при использовании линейных стратегиях обучения выстраивается таких траекторий освоения предметной области не позволяет реализовать индивидуальный подход с учетом индивидуальных особенностей самого обучающегося. в связи с этим такого рода системы достаточно посредственно контролируют процесс обучения и как правило на развитие знаний и навыков «среднего» обучающегося.

В свою очередь реализация индивидуальных траекторий и персонификации образовательных технологий, что накладывает определенную ответственность на разработчиков, в связи с тем, что они отвечают за то, как будут реализовываться механизм обучения.

В свою очередь практико-ориентированные модели сохраняют особенности траекторного метода и позволяют реализовывать индивидуальные траектории обучения. Однако основным недостатком такого подхода является то, что он не учитывает процесс накопления и освоения знаний, что не дает возможности формирования целостной картины знаний.

Поэтому на данный момент использование игровых технологий в организации образовательного процесса можно считать весьма актуальным, однако четкой методике организации управления обучения и формирования персонифицированных траекторий образовательного процесса не существует.

Проектная деятельность как элемент современного профессионального образования

В свою очередь методика проектов, предложенная еще в первой половине XX века и направленная на формирование у обучающихся творческого и критического мышления, самостоятельности и способности применять знания при решении разнообразных проблем, а также грамотности в работе с информацией, стала актуальной образовательной технологий XXI века как инструмент формирующий качества, которые наиболее точно соответствуют требованиям современного общества.

Применение проектной деятельности в учебном процессе открывает большие возможности для студента, он может раскрыть свой творческий потенциал на максимум при создании продукта. Активное применение в

учебном процессе в среде профессионального образования технологий проектной деятельности способствует формированию и повышению как профессиональных компетенций обучающихся, так и непрофессиональных компетенций, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе. К таким компетенциям следует отнести проблематизацию, целеполагание, планирование деятельности, рефлексию и самоанализ, презентацию и самопрезентацию, а также поиск информации, практическое применение академических знаний, самообучение, исследовательскую и творческую деятельность.

Метод реализации проектов в первую очередь направлен на самостоятельную деятельность учащихся которая может реализовываться в разной форме как в индивидуальной, так и в групповой. При этом данный метод всегда направлен на решение конкретной проблемы, которая выполняется в течение четко определенного отрезка времени.

Основной целью проектного метода является создание условий для:

- самостоятельное получение и практическая отработка необходимых знаний и навыков;
- решение познавательных и практических задач с использованием полученных знаний и навыков;
- развитие коммуникативных навыков при реализации групповых проектов;
- развитие системного мышления и исследовательских навыков (определение проблемы, сбор информации, построение гипотез, проведение экспериментов, анализ и обобщение полученных данных).

Практика использования проектной деятельности в образовательном процессе показывает, что реализация групповых проектов делает процесс получения знаний и навыков не только более легким и интересным, но и более эффективным.

Применение геймификация и проектная деятельность как элементы современного профессионального образования

Предлагаемый автором подход базируется на имитации деятельности коллектива рекламного агентства или студии. Так как создание рекламного ролика или мультфильма – это сложная командная работа. В коллектив которой могут входить не только 3D моделисты, художники или видеооператоры, но и

грамотные управленцы, погруженные в индустрию, сценаристы мультфильмов и звукорежиссеры.

В связи с этим в рамках практики курсов «Трехмерное моделирование и анимационный дизайн» и «Обработка видеоизображений» предлагается сымитировать работу компании по производству мультфильмов и создать ролик длительностью от 3-4 минут (несколько сцен) до бесконечности или различные варианты рекламной продукции, подразумевающие комплексный подход и групповую работу над ее разработкой.

Тематика ролика может быть разнообразной:

- детский мультфильм (ремейк старого советского или свое что-то новое
- реклама кафедры или факультет
- какой-то вариант, предлагаемый студентами;

В связи с этим задача студентов обусловлена проектной деятельностью и заключается в выборе роли и разделении нагрузки.

В процессе создания учащиеся могут выступить в рамках трех основных направлений:

- Административная функция, в которой можно выделить роли: режиссера задачей которого является создание визуальной концепции проекта и руководство процессом; художник-постановщик руководит визуальным отделом, который работает в сотрудничестве с режиссером и управляет процессом создания мультфильма.

- Производственная функция, в которой можно выделить роли: сценариста, который придумывает мир и героев с нуля; художника осуществляет отрисовку мультфильма (концепты персонажей, фоны и т. д.); 3D-художник/3D-моделлер Занимается созданием 3D-графики: персонажей и локаций по эскизам художников; Специалист по визуальным эффектам создает визуальные эффекты в анимации: снег, дождь, другие природные явления, взрывы и спецэффекты в 3D.

- финализация проекта подразумевает роли: звукорежиссера задачами которого является озвучка и сведение воедино аудио и визуальных дорожек мультфильма, добавление музыки и звуковых эффектов; Композитор и видеомонтажер – это человек, который собирает все в единое целое. совмещает звуковой и визуальный ряд, создает финальный цветокорект и т. д.

В соответствии с этим нужно будет написать отчет о проделанной работе. Оценка реализации проекта происходит на разных этапах и должна учитывать творческий подход к выбранным и реализованным этапам создаваемого проекта. Кроме это отдельно некая коллективная оценка проекта, которая осуществляется на групповом собрании с участниками проекта. На котором каждый рассказывает о выполняемых им функциях и возникших сложностях. Руководитель проекта систематизирует полученную информацию и на основе нее формирует обобщенную систему действий по проекту.

В свою очередь выстроенная методическая система образовательного процесса позволяет не только сформировать у студентов широкий кругозор о процессе создания цифрового ролика и востребованных функциональных ролях при его создании, но и развитие коммуникативных и функциональных навыков, которые будут неотъемлемой частью их деятельности.

В связи с этим можно сделать вывод что в процессе реализации такого подхода была получена методическая модель образовательного процесса с использованием элементов геймификации и проектной деятельности. При этом были выявлены педагогические условия (организационно-педагогические, психолого-педагогические, дидактические и информационно-технологические); разработаны критерии отбора

элементов геймификации; приведены учебные задачи, которые можно решать с применением элементов геймификации, что в полной мере позволяет реализовать разработанную методику в образовательном процессе.

Заключение

Подводя итог, можно отметить, что современные информационные технологии (геймификация и проектная деятельность) являются весьма перспективными для образовательного процесса при подготовке конкурентноспособного специалиста в рамках современного профессионального образования. Которые позволяют отработать на практике профессиональные компетенции обучающегося, необходимые в профессиональной деятельности и непрофессиональных компетенций, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Чагин С. С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? / С. С. Чагин // Профессиональное образование и рынок труда. – 2021. – № 1. – С. 26-35. DOI: 10.24412/2307-4264-2021-01-26-35
2. Ярхо В. Как учили и учились в Древней Руси / В. Ярхо // Наука и жизнь. – 2002. – №7.

GAMIFICATION AND PROJECT ACTIVITY AS ELEMENTS OF MODERN PROFESSIONAL EDUCATION

© 2022 *A. P. Suvorov A. E. Alyoshina*

Voronezh State Technical University (Voronezh, Russia)

Currently there is a serious transformation of a large number of areas of human activity due to the introduction of modern technologies. In this regard, the approach to educational technology and methods used in vocational education is also changing. In this regard, within the framework of this article, a methodology for using elements of gamification and project activities in the educational process is considered, which allows the development of such qualities as leadership, communication and cooperation.

The purpose of this article is to consider current trends in vocational education that allow to improve not only the student's professional skills, but also non-specialized skills that are responsible for successful participation in the work process.

Keywords: gamification, project activity, education.