

УДК 378.046.4

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧИТЕЛЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА В ПРОЦЕССЕ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Зеленская В.А.

ГБОУ ВО «Ставропольский государственный педагогический институт», Ставрополь, e-mail: valentina2068@yandex.ru

Статья посвящена актуальной на сегодняшний день проблеме использования геймификации в системе образования. Представлен анализ сущности феномена геймификации. Обоснована идея о том, что геймификация может стать эффективным инструментом развития информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства. Основное внимание в статье автор уделяет разработке и реализации геймифицированного занятия «Моделирование урока изобразительного искусства с применением информационно-коммуникационных технологий» в структуре курсов повышения квалификации учителей изобразительного искусства. Занятие построено в соответствии с «пирамидой элементов» игрового дизайна, предложенной К. Вербахом, Д. Хантером. Практическая значимость проведенного исследования заключается в апробации и экспериментальной проверке эффективности положений геймификации в процессе развития информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства. В результате педагогического эксперимента выявлены учебные достижения и типичные затруднения, с которыми столкнулись учителя изобразительного искусства в процессе реализации геймифицированного занятия. Автор приходит к выводу о том, что перспективным направлением дальнейших теоретических и прикладных исследований является разработка целостного геймифицированного курса повышения квалификации, направленного на освоение учителями изобразительного искусства актуальных навыков и компетенций в процессе повышения квалификации.

Ключевые слова: геймификация в образовании, процесс повышения квалификации, информационно-коммуникационная компетентность, учитель изобразительного искусства, игровой дизайн.

GAMIFICATION AS A WAY TO DEVELOP THE INFORMATION AND COMMUNICATION COMPETENCE OF TEACHERS OF FINE ARTS IN THE PROCESS OF PROFESSIONAL DEVELOPMENT

Zelenskaya V.A.

State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Stavropol State Pedagogical Institute», Stavropol, e-mail: valentina2068@yandex.ru

The article is devoted to the current problem of using gamification in the education system. The analysis of the essence of the gamification phenomenon is presented. The idea that gamification can become an effective tool for the development of information and communication competence of teachers of fine arts is substantiated. The author pays the main attention in the article to the development and implementation of a gamified lesson «Modeling of a fine art lesson using information and communication technologies» in the structure of advanced training courses for teachers of fine arts. The lesson is built in accordance with the «pyramid of elements» of game design proposed by K. Verbach, D. Hunter. The practical significance of the conducted research lies in the approbation and experimental verification of the effectiveness of gamification provisions in the development of information and communication competence of teachers of fine arts. As a result of the pedagogical experiment, educational achievements and typical difficulties encountered by teachers of fine arts in the process of implementing a gamified lesson were revealed. The author comes to the conclusion that a promising direction for further theoretical and applied research is the development of a holistic gamified refresher course aimed at mastering by teachers of fine arts relevant skills and competencies in the process of professional development.

Keywords: gamification in education, the process of professional development, information and communication competence, teacher of fine arts, game design.

Стремительное развитие информационно-коммуникационных технологий и цифровых образовательных сервисов оказывает значительное влияние на механизмы педагогического

взаимодействия, обязывая образовательные организации соответствовать техническим требованиям времени. Цифровая трансформация общественной жизни обусловила реформирование системы образования. Реформа образования невозможна без эффективно действующей системы повышения квалификации работников образования, деятельность которой «включает, с одной стороны, весь спектр проблем поступательного реформирования образования как социального, общественного явления, с другой – комплекс проблем, связанных с профессионально-личностной ориентацией педагогов, развитием их социально-профессиональной компетентности» [1, с. 61]. Сложившаяся социально-образовательная ситуация актуализирует развитие информационно-коммуникационной компетентности учительства. В данной статье рассматривается информационно-коммуникационная компетентность учителей изобразительного искусства, которая характеризуется способностью применять информационно-коммуникационные технологии и цифровые сервисы в профессиональной деятельности для решения задач художественного образования школьников [2].

Мощным ресурсом для развития требуемой компетентности становится геймификация. Анализ научных статей, монографий К. Вербаха, Н.Л. Караваева, О.В. Орловой, Е.В. Соболевой, В.Н. Титовой, Д. Хантера, J. Hammer, J. Lee, D.G. Oblinger и иных позволяет констатировать, что использование элементов геймификации имеет как достоинства, так и ограничения. К достоинствам исследователи относят активизацию процесса обучения: она приводит к положительным результатам в когнитивных, эмоциональных и социальных областях. Среди ограничений и рисков применения геймификации: умаление значения изучаемого предмета; чрезмерное превращение учебной работы в игру; некорректное применение игр и др. [3, с. 30]. В связи с этим остается ряд вопросов о том, как игры и игровые механики будут разрабатываться, внедряться и приниматься в процессе повышения квалификации работников образования. Поэтому разработка методики развития информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства в процессе повышения квалификации на основе геймификации является актуальной.

Цель исследования: раскрыть методику развития информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства в процессе повышения квалификации на основе геймификации.

Материал и методы исследования. В ходе исследования изучены публикации по проблеме геймификации образования Н.А. Асташовой, С.К. Бондыревой, А.Н. Дахина, Н.Л. Караваева, О.В. Орловой, О.С. Поповой, Е.В. Соболевой, В.Н. Титовой, J. Hammer, J. Lee, D.G. Oblinger и иных, а также работы в области обучения взрослых – С.И. Змеёва, М.А.

Казаковой и др. Для достижения цели исследования использованы методы теоретического анализа литературы по теме исследования, анализ передового педагогического опыта, собственной педагогической деятельности, педагогический эксперимент.

Результаты исследования и их обсуждение. Геймификация является одним из современных трендов в развивающемся цифровом обществе [4, 5]. В ее основе лежат психофизиологические процессы, которые оказывают значительное воздействие на личность, на общественную группу и даже на социальную среду [5, с. 19]. Использование игры или ее элементов в качестве дополнения к традиционной учебной среде рассматривается в работах Н.А. Асташовой, С.К. Бондыревой, А.Н. Дахина, Н.Л. Караваева, О.В. Орловой, О.С. Поповой, Е.В. Соболевой, В.Н. Титовой, J. Hammer, J. Lee, D.G. Oblinger и др.

Многие исследователи сходятся во мнении, что геймификация представляет собой использование игровых элементов и игровых процессов в неигровом контексте [6, 7]. Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева определяют геймификацию как игровую оболочку для какой-либо целенаправленной деятельности [3, с. 24]. Н.А. Асташова, С.К. Бондырева, О. С. Попова определяют феномен геймификации как теорию и практику образования, включающую игровые закономерности и принципы, методы и приемы, технологии, техники и механики, которые используются для управления мотивацией и поведением субъектов образовательной деятельности [8, с. 28]. О.В. Орлова, В.Н. Титова подчеркивают, что содержание деятельности при этом остается прежним, но структурируется в соответствии с игровым дизайном, чем достигается повышение мотивации к решению поставленной задачи, а также увеличивается время приверженности этой задаче. Процедура геймификации состоит из комплекса мер – элементов игрового дизайна, которые могут применяться как в полном объеме, так и частично [9, с. 61]. К. Вербах и Д. Хантер предложили «пирамиду элементов» игрового дизайна, включающую три категории: динамики, механики и компоненты [6, с. 123]. В геймифицированной системе динамики, занимающие самый высокий уровень, охарактеризованы как общие аспекты системы, которые нужно принимать во внимание и которыми следует управлять, но которые невозможно непосредственно внедрить в игру [6, с. 118–119]. Механики представляют собой набор правил, «которые движут действиями и формируют у игрока вовлеченность» [6, с. 119]. Компоненты являются основой геймификации, к ним относят баллы, уровни, рейтинги и т.д. [6, с. 121–122]. Главная цель игрового дизайна – соединить все эти элементы воедино [6, с. 123].

Анализ и обобщение исследований С.И. Змеёва, М.А. Казаковой и иных в области андрагогики, а также работ J. Hammer, J. Lee, D.G. Oblinger и иных, посвященных вопросам геймификации образования, позволяют сделать вывод о том, что развитие информационно-

коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства в процессе повышения квалификации будет эффективным в результате интеграции этих областей научного знания. Так, по мнению С.И. Змеёва, в андрагогической теории значимым аспектом является вовлечение взрослого обучающегося в организацию процесса собственного обучения [10, с. 96]. Этот аспект соответствует ключевой идее геймификации образования – усилению вовлеченности, интереса обучающихся. D.G. Oblinger утверждает, что «играя в игру, нельзя быть пассивным» [11]. Изучая личность учителя как субъекта андрагогического взаимодействия, М.А. Казакова констатирует что учителя «испытывают неуверенность в своих способностях и возможностях, боятся быть подвергнутыми критике...» [12, с. 27]. Преодолению неуверенности перед учебной деятельностью способствуют «обеспечение сотрудничества и создание контекста для обучения на равных» [11], наличие «возможности примерять новые социальные роли, исследовать новые стороны самих себя в безопасном игровом пространстве» [13]. Кроме того, взрослый обучающийся ориентирован на «безотлагательное применение полученных знаний» [10], и геймификация обучения этому способствует: «игры представляют собой среду, основанную на результатах, а лучшая подготовка предполагает много практики с немедленной обратной связью» [11]. Таким образом, использование игровых механик в процессе повышения квалификации способствует созданию интерактивного пространства [8, с. 42], развитию умений и профессиональных качеств на уровне инновационных решений [8, с. 7], предопределяет возникновение «зон для образовательных экспериментов» [3, с. 14].

Проведенное исследование позволяет перейти к описанию и анализу результатов геймифицированного занятия по развитию информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства. В ходе подготовки и реализации геймифицированного занятия «Моделирование урока изобразительного искусства с применением информационно-коммуникационных технологий» в учебном процессе курсов повышения квалификации учителей изобразительного искусства были использованы материалы деловой игры «Урок искусства», разработанной Т.В. Чельшевой [14].

Целью игрового взаимодействия на занятии «Моделирование урока изобразительного искусства с применением информационно-коммуникационных технологий» явилось развитие информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства.

В соответствии с целью определены **учебные задачи** игрового взаимодействия:

- 1) закрепить умение конструировать цифровой образовательный ресурс для проведения урока изобразительного искусства;

2) развивать умение реализовывать различные стратегии использования информационно-коммуникационных технологий и цифровых сервисов на уроке изобразительного искусства;

3) совершенствовать навыки моделирования урока изобразительного искусства по заданным критериям;

4) способствовать совершенствованию навыков рефлексии профессиональной деятельности.

К игровым задачам отнесены: 1) соблюдать регламент; 2) разыграть полный комплект ролей; 3) набрать максимальное количество баллов.

Предметом игрового взаимодействия стала профессиональная деятельность учителей изобразительного искусства в условиях цифровой трансформации учебного процесса.

Иерархия элементов игрового дизайна занятия «Моделирование урока изобразительного искусства с применением информационно-коммуникационных технологий» включает в себя динамики (развитие информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства), механики (вызовы (жребий), сотрудничество, конкуренцию, обратную связь, состояние победы), компоненты (задания, баллы, уровни, рейтинги).

Сценарий геймифицированного занятия описывает три этапа: информационно-теоретический, организационный этап, ход игры. На информационно-теоретическом этапе сформулированы цель, задачи, ход игры, определена система анализа и оценки результатов, даны рекомендации по решению учебных задач. На организационном этапе сформированы группы, внутри которых распределены роли (учитель, технический ассистент, секретарь, обучающиеся, эксперт), сформирована группа независимых экспертов, охарактеризованы этапы игры и их содержание. Реализация игрового взаимодействия (ход игры) структурирована следующим образом: ролевое общение, разработка урока изобразительного искусства, подготовка цифрового образовательного ресурса в соответствии с темой, типом урока, техническое оформление технологической карты урока [14].

В сформированных группах проведена жеребьевка, определяющая условия, которым должны соответствовать моделируемые уроки. Для каждой группы были заданы дидактическая модель обучения (пассивная, активная, интерактивная) и модель обучения с применением информационно-коммуникационных технологий («один компьютер в классе», «компьютерный класс», «перевернутый класс»). Кроме того, в соответствии со жребием обязательными были использование цифровых инструментов создания и обработки изображений – графических редакторов векторной и растровой графики (например, Corel Draw, Adobe Photoshop); использование цифровых образовательных сервисов (например,

LearningApps, Wordwall и т.д.); социальных сервисов Web 2.0 (например, WikiWiki и др.), а также разработка и применение в ходе урока цифрового образовательного ресурса. Эти вызовы позволили обеспечить разнообразие моделей уроков изобразительного искусства с применением информационно-коммуникационных технологий, представленных обучающимися учителями. В результате сотрудничества внутри групп учителями изобразительного искусства созданы модели следующих уроков: «Красота вокруг нас» (1-й класс), «Русский народный орнамент. Хохлома. Золотые узоры» (5-й класс), «Золотая осень» (5-й класс), «Портрет в живописи» (6-й класс), «Прямые линии – элемент организации плоскостной композиции» (7-й класс), «Искусство Японии. Традиции и современность» (8-й класс) и др.

Оценка результатов (механика обратной связи) включала в себя самоанализ, самооценку группы, межгрупповое общение и взаимооценку, оценку экспертов, подведение итогов преподавателем – руководителем игрового взаимодействия. Основой для проектирования системы оценки результатов выступили критерии, разработанные Т.В. Чельшевой. Среди них: *организационные* – соблюдение регламента, разыгрывание полного комплекта ролей, организованность работы группы, культура речи, артистизм выступающих, наличие технологической карты урока; *содержательные* – наличие и реализация художественно-педагогического замысла, создание проблемных ситуаций, обобщение, новизна содержания урока; *рефлексивные* – самоанализ (аргументированность и адекватность самооценки, связь между вступительным словом и самоанализом), взаимоанализ (участие в заключительной дискуссии, аргументированность оценки, конструктивность выступления и наличие рекомендаций) [14]. К критериям, выделенным Т.В. Чельшевой, автором добавлена группа критериев *технологические*, соответствующие сущности реализованного занятия. К ним отнесены: качество оформления технологической карты урока, качество разработанного цифрового образовательного ресурса (оригинальность идеи, количество и уместность интерактивных упражнений, доступность подачи материала, цветовое решение и т.д.), соответствие содержания урока реализуемой стратегии применения информационно-коммуникационных технологий.

Оценивание по заданным критериям сопряжено с начислением баллов, накопление которых создает у обучающихся учителей изобразительного искусства ощущение прогресса (динамика) и обеспечивает вознаграждение – состояние победы (механика). Баллы занесены в соответствующие таблицы, образующие рейтинги, которые показывают уровни развития информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства.

Анализ представленных моделей уроков позволил выделить учебные достижения обучающихся учителей изобразительного искусства, а также их типичные затруднения. К

достоинствам следует отнести обоснованное применение методов, средств, форм организации художественно-педагогического процесса с использованием информационно-коммуникационных технологий; эффективную интеграцию средств информационно-коммуникационных технологий с традиционными педагогическими практиками и методами организации художественно-творческой деятельности школьников на уроках изобразительного искусства; применение цифровых образовательных ресурсов линейной и нелинейной структуры и др. Типичные затруднения проявлялись в недостаточной координации действий группы, представлении излишней наглядности (одновременно представлены цифровые образовательные ресурсы и «традиционный» наглядный материал, дублирующие друг друга), недостаточной аргументированности аналитических замечаний в процессе самоанализа, взаимоанализа реализованных уроков изобразительного искусства. В целом, как отмечают учителя изобразительного искусства, предлагаемая форма занятия «способствует приобретению личностно-профессиональной свободы», «преодолению психологического барьера по отношению к новым формам обучения», «творческому применению информационно-коммуникационных технологий в процессе преподавания изобразительного искусства».

Выводы

1. Геймификация может стать универсальным педагогическим инструментом, который используется для достижения как краткосрочных, так и долгосрочных целей повышения квалификации.

2. Использование элементов геймификации в процессе развития информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства обеспечивает безотлагательное применение приобретенных знаний при решении конкретных профессиональных задач; конструирование профессионального образа в комфортной образовательной среде; получение обратной связи, которая позволяет убедиться в эффективности обучения.

3. Перспективным направлением представляется не только геймификация отдельных учебных занятий, реализуемых в процессе повышения квалификации, но и разработка целостного геймифицированного курса, направленного на развитие информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства.

Список литературы

1. Выговский Л.А., Есаулова М.Б., Лесохина Л.Н., Лобанова Н.Н., Соколовская Е.А., Шадрин Т.В. Образование взрослых на рубеже веков: вопросы методологии, теории и

практики: монография. Том 4. Технологии обучения взрослых в различных образовательных системах. Кн. 2. Проектирование новых институциональных форм образования педагогов / под ред. Е. А. Соколовской, Т. В. Шадринной. СПб.: ИОВ РАО, 2000. 200 с.

2. Зеленская В.А. Антропологический подход к развитию информационно-коммуникационной компетентности учителей изобразительного искусства в процессе повышения квалификации в условиях цифровой трансформации образования // Антропологическая миссия российского учительства в современном мире: материалы XVII международной научно-практической конференции / под редакцией Л.Л. Редько, М.В. Смагиной, А. В. Шумаковой. Ставрополь: Издательство «Тимченко О.Г.», 2022. С. 187- 191.

3. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде: монография. Киров: Вятский государственный университет, 2019. 105 с.

4. Конанчук Д., Волков А. Эпоха «гринфилда» в образовании. М.: Сколково, 2013. [Электронный ресурс]. URL: http://www.skolkovo.ru/public/media/documents/research/education_10_10_13.pdf (дата обращения: 12.09.2023).

5. Иванова С.В., Иванов О.Б. Системные трансформации в сфере образования в условиях внедрения цифровых технологий // Ценности и смыслы. 2020. № 5 (69). С. 6-27. DOI: 10.24411/2071-6427-2020–10042.

6. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / пер. с англ. А. Кардаш. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.

7. Богданова Е.В., Яровая Е.А., Дахин А.Н., Ковшова Ю.Н., Сухоносенко М.Н. Геймификация в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик. Новосибирск, 2021. 152 с.

8. Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. Т. 25, № 1. С. 11-45. DOI: 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49.

9. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9 (162). С. 60-64.

10. Змеёв С.И. Образование взрослых и андрагогика в реализации концепции непрерывного образования в России // Отечественная и зарубежная педагогика. 2015. № 3 (24). С. 94-101.

11. Oblinger D.G. The Next Generation of Educational Engagement // Journal of Interactive Media in Education. 2004. № 1 Art. 10. [Электронный ресурс]. URL: <http://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/2004-8-oblinger/> (дата обращения: 01.10.2023).

12. Казакова М.А. Особенности педагогов как субъектов андрагогического взаимодействия в процессе профессиональной переподготовки // Человек и образование. 2014. № 1. С. 25-28.

13. Lee J., Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? // Academic Exchange Quarterly. 2011. V. 15 (2). [Электронный ресурс]. URL: https://www.researchgate.net/profile/Joey_Lee5/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother/links/00b7d528d165816efcfd000000/Gamification-in-Education-What-How-Why-Bother.pdf. (дата обращения: 14.09.2023).
14. Чельшева Т.В. Непрерывное художественное образование как целостная образовательная система: дис. ... докт. пед. наук. Москва, 2003. 421 с.