

Секция «Психология образования: обучение и развитие»

**Перспективы использования игрофикации в учебной деятельности**

**Негрий Варвара Александровна**

*Сотрудник организации*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет  
психологии, Москва, Россия

*E-mail: v.negrii@gmail.com*

В настоящее время в современном российском обществе ценность образования и личностного развития становится всё более актуальной и востребованной. В предлагаемых новых стандартах образования делается акцент на индивидуальность личности, что в свою очередь ставит ряд задач перед педагогикой и психологией найти оптимальные методы и пути воплощения этих идей в жизнь на практике. С другой стороны происходит рост информатизация общества, появляются новые интерактивные технологии, позволяющие как психологам, так и педагогам, применять их особые возможности в решении образовательных задач.

Среди таких новых возможностей можно выделить использование геймификации (игрофикации) в обучении. Феномен геймификации происходит из компьютерных игр. Некоторые авторы изучают лишь негативные последствия этого явления, такие как компьютерная и игровая зависимости (Голдберг, 1995; Янг, 1997; Янг, Гринфилд, 2000), другие - доказывают также и позитивные стороны компьютерных игр. Геймификация (от англ. слова gamification) - это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач. В геймификации применяются идеи бихевиорального подхода, нарративной психологии, теории потока М. Чиксентмихайи и других психологов.

Сама игровая деятельность является ведущей в детском дошкольном возрасте, выполняющая важнейшую роль в развитии и обучении ребенка (Эльконин, 1999). Далее ведущая деятельность меняется с возрастом, но подросток, юноша и взрослый человек играть не перестает. Игра может выполнять разнообразные функции в системе деятельности взрослого человека. Как минимум, можно выделить три варианта отношения деятельности к системе: развивающее, компенсаторное и конфликтное (Кузнецов, 2013). Успешность такой деятельности могут, во-первых, выполнять развивающую роль путем развития качеств субъектности (активности, инициативности, самостоятельности, ответственности, рефлексивности, саморегуляции, навыков преодоления трудностей, в том числе коммуникативных и т.п.), и тем самым способствовать повышению эффективности в другой деятельности. Во-вторых, они могут выполнять компенсаторную роль: то есть личностно компенсировать неудачи (сохранять самоуважение, стабилизировать самооценку, повысить стресс-резистентность и т.п.), а также сохранять социальный статус в профессиональной деятельности благодаря успехам в другой деятельности. Таким образом, успехи в игровой деятельности могут способствовать сохранению психологического здоровья. Существует также и третий вариант, когда различные деятельности или получаемые в них новообразования могут конкурировать между собой, вступать в конфликтные отношения. Внутренние противоречия в системе деятельности могут приводить к различным нарушениям в конкретных деятельности или личности в целом. Такое противоречие приводит к кризису и смене системы деятельности (например, ее иерархии, вытеснению других деятельности и т.д.).

Роль игры определяется и личностью, ее индивидуальными мотивами, и особенностями, строением самой игры. Актуальной задачей является создание игр, претендующих занять развивающую роль в системе деятельности, способствуя эффективному обуче-

нию и самореализации личности. Таким образом, образовательные игры могут строиться исходя из этих предпосылок.

Компьютерные игры обладают в отличие от реальных рядом особенностей, среди которых важно отметить - идентификацию играющего с игрой. Компьютерный игрок не просто проходит уровни, разгадывает квесты и совершает любые другие заданные в игре действия, он переносит их на себя: опыт персонажа (как прямого, так и закадрового) становится личным, навыки и умения человек приписывает себе, испытывая при этом реальные чувства (Иванов, 2005). Тем самым это позволяет лучше закреплять некоторые образовательные элементы в компьютерных играх, повышать мотивацию, а также индивидуализировать образование.

### **Источники и литература**

- 1) Иванов, М.С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности: дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих. наук. Кемерово, 2005.
- 2) Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999.
- 3) Griffiths M. D. Violent video games and aggression: a review of the literature // *Aggression and Violent Behaviour*, 1998. № 4.