

УДК 374

*Дмитриева Татьяна Михайловна,  
МАУДО ДЮЦ «На Комсомольской», г. Калининград  
Dmitrieva Tatyana Mikhailovna,  
MAUDO Children and Youth Center "On Komsomolskaya", Kaliningrad*

*Токарев Михаил Владимирович  
ФГАОУ ВО Балтийский федеральный университет им. И.Канта, г. Калининград  
Tokarev Mikhail Vladimirovich,  
Baltic Federal University I. Kanta, Kaliningrad*

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ  
КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ПРОФОРИЕНТАЦИИ В  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ ДЕТЕЙ**

**GAMIFICATION  
AS ONE OF THE PROFORIENTATION METHODS  
IN ADDITIONAL EDUCATION OF CHILDREN**

**Аннотация:** в статье рассмотрен один из методов профориентации в дополнительном образовании детей с помощью сетевых ресурсов, онлайн-сервисов и компьютерных технологий. Представлено применение современного подхода к организации образовательного процесса – геймификация на занятиях робототехники.

**Abstract:** the article describes one of the methods of vocational guidance in additional education of children using network resources, online services and computer technologies. The application of the modern approach to the organization of the educational process - gamification in the classes of robotics is presented.

**Ключевые слова:** профессиональная ориентация, технологии, геймификация.

**Keywords:** professional orientation, technology, gamification.

В настоящее время «профориентацию» понимают, как целенаправленную разноаспектную комплексную деятельность по подготовке молодёжи к обоснованному выбору жизненной траектории в соответствии с личными интересами, способностями и общественными потребностями в кадрах различных профессий и разного уровня квалификаций.

Растут проблемы профориентации, но и расширяются возможности. Задача педагогов, работающих по профориентации повысить мотивацию обучающихся к самостоятельному профессиональному самоопределению. Профориентационная работа в образовательных организациях должна проводиться с целью подготовки обучающихся к обоснованному, осознанному и самостоятельному выбору будущей сферы деятельности, в соответствии со своими возможностями, способностями и учетом рынка труда [4].

Сфера дополнительного образования детей неизменно способствует профессиональному самоопределению детей и подростков. Учитывая современные тенденции развития рыночной экономики, рынка труда, профессий будущего, в первую очередь робототехника и связанные с ней области, применение новых технологий и методов в образовательном процессе дополнительного образования детей, приобретают особую актуальность и требуют новых подходов.

Современные дети, сегодня, практически полностью подвержены влиянию новых информационных форм общения, таких как общение в социальных сетях, сетевых компьютерных играх, когда они достаточно хорошо разбираются в электронной технике на уровне уверенного пользователя. Современному подростку трудно перенести себя из виртуального мира в пространство практики, спрогнозировать собственное реальное будущее. Этим обусловлены трудности с профессиональным самоопределением.

Проблему выбора профессии можно решить с помощью новых методов профориентационной работы, спроецировав умения и навыки ребенка в области компьютерной техники как ориентацию в выборе будущей профессии.

Геймификация – это новый тренд в образовании, который предполагает вовлечение в деятельность через игровые процессы и даёт возможность моделировать своё будущее. Этот метод понятен и доступен «цифровому человеку». В помощь педагогам – информационные технологии, онлайн-сервисы, игровые имитации для обучения [1].

Теория Z-Generation соответствует теории поколений, которую разработали американские историки Уильям Штраус и Нил Хоув, описав поколенческие тренды в США и других развитых странах. Поколение «Z» – это люди, родившиеся в 1998–2010 годах. Это первое поколение, которое не помнит время без интернета, смартфонов и социальных сетей, поэтому представителей поколения «Z» называют также «цифровыми людьми» [2]. Предполагается, что представители этого поколения будут заниматься инженерно-техническими вопросами, биомедициной, робототехникой и искусством. Задача педагогов максимально помочь детям в достижении целей познания мира электроники и программирования.

В настоящее время в образовательных организациях все больше проводится уроков по профориентации школьников новыми цифровыми средствами и методами. Каждый метод имеет свой уникальный подход.

При подготовке школьников к соревнованию «Eurobot-2019», нами были внедрены элементы профориентации в образовательный процесс, что позволило детям, а также их педагогам получить опыт различных профессий в одном проекте, мероприятии. Каждый ребенок и его педагог получает свое техническое задание, что позволяет работать в единой команде по всем направлениям, необходимым для создания проекта. Основываясь на участии в предыдущих робототехнических мероприятиях подход геймификации является наиболее приемлемым. После формирования технического задания по каждому направлению проходит собрание по запланированному графику, на собрании обсуждаются следующие этапы развития проекта и обсуждения результата. Чтобы добиться результата, педагог должен досконально изучить новую технологию и поделиться своими знаниями с учениками.

При формировании технического задания у педагога «образуется процесс», который способствует профориентации школьников согласно, выбранной тематики задания. Например, процесс программирования, в этом процессе идет подготовка подбора языка программирования наиболее удобного для достижения цели. Процесс игровой технологии геймификации позволяет ориентировать детей на выбор языка, поскольку они знают благодаря компьютерной игре, например такой язык как Scratch, что блочное программирование красивей удобней чем с коммандо-строчным интерфейсом. Также, блочное программирование намного понятней, многие наши школьники играют на языке Scratch делая свои уникальные проекты, приобретая при это опыт, который поможет им выбрать профессию будущего, согласно заданной теме.

Например: В создании нового цифрового проекта «Научная лаборатория», школьнику необходимо выполнить несколько задач по различным направлениям программирования. Поскольку направлений в решении задач проекта неограниченное количество то здесь могут

использоваться такие задачи как программирование, прототипирование, моделирование, благодаря чему мы создаём, организуем целую лабораторию со своими отделами, направлениями деятельности, в которой школьники, как научные сотрудники выполняют поставленные перед ними задачи, «работая» в целой цифровой лаборатории согласно поэтапному решению задач, методов и способов.

Таблица 1

Поэтапный подход в реализации проекта

Задача	Метод	Способ	Вывод
Разработка для проведения мероприятия Eurobot 2019	Педагог вместе с учениками обсуждает и собирает материал, который поможет для наилучшего достижения поставленной задачи. Подборка языков программирования, программ для моделирования, прототипирование.	Педагог вместе с учениками проектирует, моделирует и программирует систему управления, механизмы а также поэтапно тестирует каждую часть проекта используя при этом все методы.	Что бы достойно выступить на соревнованиях ученики и педагог должны владеть всеми методами способами для реализации цели. Для достижения победы одним из важных способов подхода является геймификация которая дает навык ученикам выполнять поставленные задачи намного удобней.

Таким образом, с использованием игровых технологий геймификации, через процесс игры у школьников имеется возможность не только использовать новые инструменты в процессе обучения, но и приобрести новые знания, новый опыт, что способствует его ориентации на выбор будущей профессии.

Использование игровых подходов геймификации в реализации проекта, позволяет расширить уровень компетенции в работе не только детей, но и педагогов, всегда появляются задачи, для решения которых необходимы новые знания.

Например, можно обратить внимание на использования языков программирования с графическим интерфейсом, новые площадки такие как <https://pencilcode.net/>, <https://scratch.mit.edu/>, <https://codewards.ru> со временем таких площадок становиться все больше и направления развития получают не только в программировании, но еще и в проектировании, прототипировании.

По нашему мнению, в будущем будет появляться все больше специалистов, получивших основы программирования с помощью игровых подходов геймификации. Дополнительное образование детей – это образовательная среда, где созданы все условия для применения в образовательном процессе игровых технологий на уроках. Игра и игровые технологии в педагогической практике – это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры, организационно-деятельностные игры и пр.). Здесь учащийся на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений, [1] что способствует самоопределению ребёнка и его траектории в выборе будущей профессии. При этом реализуется один из принципов педагогики – развитие личности в деятельности, которое является основным условием профориентации молодежи [4].

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Орлова О. В, Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). 2015. 9 (162) стр.60
2. Сычев А. Поколение Z: те, кто будет после: интервью с Марком Сандомирским. URL: <http://hr-portal.ru/article/pokolenie-z-te-kto-budet-posle> (дата обращения: 07.02.2019).
3. Фатеева И.А. Медиаобразование: теоретические основы и практика реализации: монография/И.А.Фатеева. – Челябинск: Челяб.гос. ун-т, 2007 – 270 с.
4. Хорольская М.Н. Новые технологии профориентации школьников с учетом ФГОС/Вебинар, 04.12.2017