

**Байкалова Анна Юрьевна**

*Студент 2 курса, направление подготовки «Педагогическое образование», магистерская программа «Менеджмент в сфере детского отдыха», Новосибирский государственный педагогический университет; директор ресурсного центра педагогического менеджмента и маркетинга «B2CAMP», г. Новосибирск. E-mail: b2camp@mail.ru*

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ ПОДГОТОВКИ ВОЖАТСКОГО ОТРЯДА К РАБОТЕ В ЛАГЕРЕ**

В статье дается характеристика форм и содержания подготовки вожатых на современном этапе, рассматриваются сущность и содержание понятия «геймификация» и возможности использования игровых методик в детском лагере. Цель исследования – дать ответ на вопрос «Может ли внедрение геймификации в систему подготовки вожатых детского лагеря повысить уровень подготовки специалистов и каким образом?». Представлен авторский подход использования геймификации как педагогического инструмента подготовки вожатского отряда для работы в загородном лагере, определены педагогические условия и эффективность внедрения инструментов геймификации для формирования эффективного вожатского отряда.

*Ключевые слова:* геймификация, детские лагеря, индустрия детского отдыха, настольная игра, подготовка вожатых, педагогическая практика, мотивация персонала, формы и содержание подготовки вожатых.

**Baykalova Anna Yurievna**

*2nd year student of the direction of training Pedagogical education, Master's program Management in the field of children's recreation, Novosibirsk State Pedagogical University, Director of the B2CAMP Resource Management and Marketing Center, Novosibirsk, e-mail: b2camp@mail.ru*

## **GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL TOOL OF PREPARATION OF THE VOZHATSKI SQUARE TO WORK IN THE CAMP**

The article discusses the essence and content of the concept of geimification and the possibility of using game mechanics in non-game situations. The author presents the author's approach to using gamification as a pedagogical tool for training the camp leader for work in a country camp, outlines the pedagogical conditions and the effectiveness of the implementation of gamification tools to form an effective camp leader team for the children's camp.

*Keywords:* gamification, children's camps, children's leisure industry, board game, counselor training, teaching practice, form and content of leaders' training.

В современной системе образования актуальны проблемы формирования и развития навыков и компетенций, необходимых для инновационной деятельности, общей модернизации образования [7–9]. В сфере детского отдыха также ставятся задачи популяризации научной, научно-технической и инновационной деятельности, поиск новых методов и технологий работы. Какие тенденции сегодня существуют в сфере детского отдыха и какие тренды в них появляются?

Осенью 2018 г. состоялись три крупных отраслевых конференции: Всероссийская встреча организаторов отдыха, оздоровления детей и молодежи, г. Анапа (организатор – «Содействие детскому отдыху»), III Международный АртекФорум, г. Ялта, пгт. Гурзуф (организатор – Министерство образования и науки Российской Федерации), IV Конференция «Индустрия детского полезного развивающего отдыха» КИДПРО (организатор – Департамент культуры г. Москва, структурное подразделение «Мосгортур»). На этих конференциях одной из главных тем стала подготовка педагогических кадров к работе в загородном учреждении отдыха и оздоровления детей и подростков; была определена одна из ключевых задач, стоящая перед сферой детского отдыха, – воспитание конкурентоспособных и компетентных вожатых, педагогов дополнительного образования и управленцев.

На сегодняшний момент наиболее успешные показатели демонстрируют

руководители, которые осознали, что персонал вообще и педагогический отряд в частности являются одним из главных активов лагеря. Именно хорошо обученные, замотивированные кадры формируют имидж лагеря на рынке и позволяют обеспечить стабильные экономические результаты. Для того чтобы этот актив был эффективным, детские лагеря должны способствовать вовлеченности сотрудников в жизнедеятельность детского лагеря, разрабатывать новые способы обучения и мотивации персонала.

Нами были проанализированы доклады отраслевых конференций и выделены основные тренды, существующие в подготовке вожатых. Их можно разделить на устойчивые тенденции, наблюдающиеся, с одной стороны, в выборе форм обучения педагогов при проведении Школ подготовки вожатых и, с другой, смысловое наполнение этих форм, которое закладывается в содержание образовательных курсов (табл.).

*Таблица*

**Сравнительная характеристика форм и содержания подготовки вожатых**

Форма	Содержание
Мультиканальность Онлайн-образование Мобильные приложения Кейсовый подход Видеокейсы Обучение через челленджи Партнерство Геймификация	Воспитательный и ценностно-смысловой контекст подготовки вожатых Компетентностный подход Медиакомпетентность Создание корпоративной культуры Осознанность и осмысленность

Организаторы детского отдыха отмечают противоречие между устоявшимися формами и методами подготовки вожатского отряда и реальными потребностями детского лагеря: кого, как и к чему мы должны готовить? какого вожатого ждут сегодня дети и какие ожидания у родителей?

Обзор научной литературы показал, что вопросы выбора форм и методов подготовки вожатых в основном отражены в работах, касающихся специфики

подготовки будущих пионерских вожатых к деятельности пионерских лагерей. В исследованиях В. П. Бедерхановой [1], А. Г. Кирпичника, В. П. Ижицкого [4], О. С. Газмана, А. В. Иванова [3], И. И. Фришман [10; 11], С. А. Шмакова [12] и др. рассматриваются проблемы вожатского мастерства и определяются пути совершенствования подготовки и повышения квалификации пионерских кадров. При этом вопросы использования новых форм и методов в подготовке вожатого

современного детского оздоровительно-го лагеря до сих пор остаются недостаточно изученными. Полезными и продуктивными для нашего исследования стала концепция социализации ребенка в условиях детского оздоровительного центра, предложенная М. И. Рожковым, А. В. Волоховым [6], и прописанные Г. П. Будановой [2] организационно-содержательные основы обеспечения деятельности детских лагерей в современных условиях.

Одним из инновационных методов, активно используемых во многих субъектах индустрии детского отдыха, является геймификация [13]. Может ли внедрение геймификации в систему подготовки вожатых детского лагеря повысить уровень подготовки специалистов и каким образом?

Геймификация (игрофикация или геймизация) – это применение игровых механик для решения неигровых ситуаций [8; 9]. Изначально геймификацию начали использовать маркетологи с целью привлечения потребителей, повышения их вовлеченности к бренду, для продвижения продуктов и услуг. Позже о геймификации заговорили как о новом методе вовлечения и мотивации персонала.

Термин «геймификация» предложил в 2002 г., американский изобретатель и программист Ник Пеллинг, в 2010 г. геймификацию рассматривали как бизнес-технологии. Действительно, первоначально геймификация уверенно вошла именно в бизнес-среду, когда крупные мировые бренды начали использовать игровые механики в неигровых процессах для увеличения продаж своей продукции, повышения лояльности клиентов (как правило, большинство систем лояльностей крупных организаций построено именно на зарабатывании баллов и прохождении на следующий уровень), создания мотивационных программ для персонала.

В 2011 г. геймификация наряду с кастомизацией (*customization*) и большими данными (*big data*) была включена компанией Gartner в список новых технологий, находящихся на пике спроса<sup>1</sup>.

Педагоги заговорили о геймификации чуть позже, но зачастую под этим термином понимались традиционные игры и игровые технологии, используемые в педагогической практике. О. В. Орлова, В. Н. Титова [5] определили сходства и различия игры и геймификации как педагогических методов: «Суть этого отличия в том, что реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью. Но игра переносит действие геймера/игрока в игровое пространство, в вымышленную реальность, тогда как геймификация оставляет нас в реальном мире с нашими неигровыми проблемами и задачами» [5, с. 60–64].

В сфере детского отдыха геймификация, по нашему мнению, как нельзя лучше и эффективней работает в решении вопросов подготовки вожатых к работе на первых сезонах. Во-первых, это очень эффективный метод адаптации студентов к предполагаемым обстоятельствам работы в детском лагере, помогающий подготовиться к выполнению их должностных обязанностей. Во-вторых, это метод, повышающий эффективность обучения вожатых за счет ухода от лекционной подачи материала, моделирования ситуации, в которой должностные инструкции, нормативные документы разбираются в кейсовой форме и сотрудники максимально быстро получают обратную связь от коллег и администрации. В-третьих, учитывая тот факт, что современные вожатые принадлежат к поколению миллениалов (поколение Y),

<sup>1</sup> *Hype cycle of emerging technologies 2011* [Электронный ресурс]. – URL: <http://gartner.com> (дата обращения: 12.12.2018).

основной характеристикой которых является высокая вовлеченность в новые информационные технологии (прежде всего, социальные медиа, онлайн-игры), определяют необходимость внедрения новых, понятных этому поколению элементов управления и вовлечения в трудовую деятельность.

В 2016 г. руководители ДОЛ «Синяя птица» (г. Новосибирск) А. В. Байкалов и А. Ю. Байкалова разработали линейку настольных игр («Тест-драйв для вожатых», «Планерка», «12 огоньков», «Напарники»), которую начали применять при подготовке вожатского отряда «Звездный» в рамках школы подготовки вожатых. Позднее, скорректировав и унифицировав кейсы, предлагаемые в игре, проверив эффективность этих игр на вожатских отрядах детских лагерей разных регионов, запустили в массовое производство.

Для разработки настольных игр в целях подготовки педагогических кадров к работе в детском лагере были выделе-

ны пять ключевых этапов (рис.).

1. Определение целей игры: чего хотим добиться в итоге?
2. Выбор игровой механики. «Движок» игры не менее важен, чем содержание. По мнению разработчиков настольных игр, игра должна быть отчуждаема от авторов и воспроизводима в любом вожатском отряде любого лагеря, веселой и азартной – игроки должны получать удовольствие от процесса, и реиграбельной, то есть один и тот же состав игроков может играть в нее неограниченное количество раз.
3. Определение желательного поведения игроков.
4. Определение опорных точек продвижения от уровня к уровню.
5. Выбор необходимых атрибутов социального подкрепления (награды: статус, доступ, власть, вещи; либо уровни: золото, серебро, бронза (магистр, кандидат наук, доктор наук); либо «бейджи»: кубки, медали, нашивки).



Рис. Этапы создания игры

Авторы предлагают использовать настольные игры как тренажер для вожатского отряда, который позволит в форме тренинга или деловой игры эффективно обучить и подготовить вожатский отряд

к предстоящим сезонам. Игровой процесс с помощью простой и четкой модели лагерной смены описывает основные этапы формирования временного детского коллектива, показывает, с какими

сложностями ежедневно сталкивается вожатый и какие ресурсы и возможности у него есть. В основе предлагаемых в игре «кейсов» лежат педагогические ситуации, которые происходят с вожатыми в лагере.

Так, в настольной игре «Тест-драйв для вожатых» авторы пособия выбрали педагогические ситуации по принципу повторяемости и отчуждаемости. То есть для решения предлагаются только такие кейсы, которые могут происходить в любом лагере, вне зависимости от времени года или формы собственности, на которые не будут влиять особенности программы. Важным критерием были ситуации, которые случались не один-два раза, а повторялись неоднократно. В основе любой педагогической ситуации лежит конфликт или проблема. Авторы пособия разделили все конфликты на 4 группы, взяв за критерий классификации субъектов – участников педагогического процесса: вожатый – вожатый, вожатый – ребенок, ребенок – ребенок, вожатый – родитель, вожатый – администрация ДОЛ. Кроме этого, в игре «Тест-драйв» есть множество случайностей, делающих ее намного интереснее.

Настольная игра «Напарники» развивает навыки сотрудничества и взаимопонимания в вожатском коллективе, помогает выработать общие стратегии для решения педагогических задач. Авторы поставили перед собой цель – внедрить деятельностный подход и с помощью геймификации добиться освоения вожатыми следующих компетенций:

- развитие эмпатии и социального интеллекта, которые определяют успех деятельности вожатого;
- развитие внимания к необходимым деталям в процессе общения между напарниками;
- навыки конструктивного общения;
- усвоение ценностей лагеря и педагогического отряда (педагогических, общечеловеческих, воспитательных);

- понимание механики педагогического взаимодействия внутри вожатского отряда и в процессе сотрудничества с напарниками.

Результаты, которые достигаются уже после трех занятий с использованием методов геймификации, показывают, что у вожатых происходит осознание ответственности, желание добиться успеха, понимание целей и задач своей деятельности, из которых складывается психологическая готовность к работе в лагере; происходит процесс принятия педагогических целей и задач деятельности лагеря, понимание механики педагогического взаимодействия внутри вожатского отряда и в процессе сотрудничества с детьми. Главным итогом является обученный вожатский отряд, подготовленный к работе в конкретном лагере. Вожатые, прошедшие подготовку и обучение с помощью настольных игр, понимают, каких результатов ждут от них методисты, знают, как правильно вести себя в той или иной нестандартной ситуации, умеют планировать свою деятельность и владеют всеми необходимыми инструментами вожатской работы.

Таким образом, использование геймификации как педагогического средства подготовки вожатского отряда можно решать следующие задачи:

- оптимизация сроков подготовки вожатых за счет их интенсификации и групповой игровой работы;
- подготовка команды вожатых, не требующая дополнительных затрат на транспортировку ребят в лагерь, их питание и проживание там во время конструктивных выездов и погружений (игровые модели можно использовать на любых площадках, в том числе и в условиях города);
- интенсивная передача в процессе игры знаний от опытных вожатых «новичкам», формирование особых отношений взаимопомощи и поддержки между членами вожатской команды;

– обеспечение в процессе игры быстрого усвоения основ вожатской работы новичками;

– создание в кратчайшие сроки «правильного» видения работы новыми вожатыми;

– повышение квалификации опытных вожатых и помощь в усвоении новых способов работы.

Таким образом, опыт использования геймификации в рамках подготовки во-

жатых ДОЛ «Синяя птица» и апробация этого опыта в других регионах России показывают, что настольные игры, построенные с учетом требований геймификации производственных процессов, помогают практикам и педагогам, работающим с вожатыми, быстро и эффективно подготовить вожатский отряд к новым каникулярным сменам.

### Список литературы

1. Бедерханова В. П. Личностно ориентированное образование в летнем лагере // Новые ценности образования. – 1998. – № 8. – С. 38–44.
2. Буданова Г. С. Летняя страна детства // Народное образование. – 2001. – № 3. – С. 26–34.
3. Газман О. С., Иванов А. В. Содержание деятельности и опыт работы освобожденного классного руководителя (классного воспитателя): метод. рекомендации. – М.: Новая школа, 1992. – 114 с.
4. Кирпичник А. Г., Ижицкий В. П. Летние объединения старшеклассников. – М., 1984. – 80 с.
5. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9(162). – С. 60–64.
6. Рожков М. И., Волохов А. В. Детские организации: возможности выбора. Вариативно-прогрессивный подход к социализации ребенка в деятельности детских организаций: методическое пособие. – М.: НПЦ СПО-ФДО, 1996. – 111 с.
7. Смолеусова Т. В. Концепция личностно-ориентированного подхода в образовании на основе проявления личности // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2016. – № 6. – С. 7–16.
8. Соболева Е. В., Караваев Н. Л., Перевозчикова М. С. Совершенствование содержания подготовки учителей к разработке и применению компьютерных игр в обучении // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2017. – № 6. – С. 54–70.
9. Соболева Е. В., Соколова А. Н., Исупова Н. И., Суворова Т. Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2017. – № 4. – С. 7–25.
10. Тетерский С. В., Фришман И. И. Детский оздоровительный лагерь: воспитание, обучение, развитие: практическое пособие. – М.: АРКТИ, 2007. – 104 с.
11. Фришман И. И. Игровое взаимодействие в детских объединениях: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. – Ярославль, 2001. – 36 с.
12. Шмаков С. А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. – М., 1997. – 32 с.
13. Шульга И. И. Педагогическая анимация: развитие профессионального образования организаторов досуга: монография. – Новосибирск: Изд. НГПУ, 2008. – 187 с.