

О. Ф. Брыксина, Е. И. Шарикова,  
Самарский государственный социально-педагогический университет

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ: БЕЙДЖИ КАК ИНДИКАТОРЫ СФОРМИРОВАННОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

### Аннотация

В статье проводится анализ инструментов геймификации на основе использования сервиса ClassDojo, доказывающего необходимость системного подхода к бейджификации для организации профессиональной рефлексии в плане формирования образовательных результатов обучающихся.

**Ключевые слова:** геймификация в образовании, система PBL, баллы, очки, бейдж, рейтинг, доска лидеров, сервис ClassDojo, профессиональная рефлексия, оценочная деятельность.

**DOI:** 10.32517/2221-1993-2019-18-8-36-38

Цели современной системы общего образования выходят далеко за рамки предметных результатов, которые для большинства школьных учителей, к сожалению, еще остаются основным показателем качества обучения. Спектр образовательных результатов современного школьника значительно расширился за счет личностных и метапредметных результатов, определяющих успешность социализации выпускника, его целевые ориентиры, готовность к самообразованию, коммуникации и продуктивному взаимодействию.

Очевидно, что формирование метапредметных результатов (в отличие от предметных) невозможно путем непосредственного транслирования учителем определенных знаний. В основе реализации поставленных задач по формированию метапредметных результатов лежит деятельностная парадигма. Только будучи вовлеченным в активную познавательную, информационно-поисковую, коммуникативную, экспериментально-исследовательскую, аналитическую, проектную и т. п. деятельность, обучающийся получит уникальный опыт саморазвития, продуктивного взаимодействия, рефлексии, что жизненно необходимо для его личностного и профессионального самоопределения, успешной самореализации.

Какие же педагогические техники, приемы, методы, технологии помогают учителю решать поставленные перед ним задачи по формированию метапредметных

результатов? Одним из активно обсуждаемых сегодня подходов включения обучающихся в деятельность является **геймификация** (игрофикация, геймизация — от *англ.* gamification).

По мнению авторов курса «Игрофикация. Основы», «игрофикация — это введение новых, дополнительных игровых правил в неигровые контексты (бизнес-процессы, образование, повышение личной эффективности и т. д.), соблюдение которых делает реальность более увлекательной и интересной для игроков» [1].

Да, о геймификации говорят и пишут в разных контекстах, но доминирующим фактором, определяющим эффективность применения геймификации в образовании, чаще всего называется **повышение мотивации** школьников через включение в активную познавательную деятельность. И это то, что лежит на поверхности. Игровой сюжет, ориентированный на вариативность (а значит, определенную свободу выбора уровня и/или образовательного маршрута для школьников); «прокачка» навыков, завершающаяся наградой; соперничество (индивидуальное и/или командное) и, конечно, цель — одержать победу... Эти и другие факторы (да просто необычный урок — все обычное надоело!) являются несомненным условием повышения мотивации.

На самом деле, о геймификации можно и нужно серьезно говорить **в контексте рефлексивно-оценочной**

### Контактная информация

**Брыксина Ольга Федоровна**, канд. пед. наук, доцент, зав. кафедрой информационно-коммуникационных технологий в образовании, Самарский государственный социально-педагогический университет; *адрес:* 443099, г. Самара, ул. М. Горького, д. 65/67; *e-mail:* bryksina@gmail.com

**Шарикова Елена Игоревна**, студентка 4-го курса факультета начального образования, Самарский государственный социально-педагогический университет; *адрес:* 443099, г. Самара, ул. М. Горького, д. 65/67; *e-mail:* schooluniversity611@gmail.com

**O. F. Bryksina, E. I. Sharikova**,  
Samara State University of Social Sciences and Education

### GAMIFICATION IN EDUCATION: BADGES AS INDICATORS OF THE FORMATION OF EDUCATIONAL RESULTS

#### Abstract

The article presents an analysis of gamification tools based on the use of the ClassDojo service, proof of the need for a systematic approach to badging for the organization of professional reflection in terms of the formation of students' educational results.

**Keywords:** gamification in education, PBL system, points, badge, rating, leaderboard, ClassDojo service, professional reflection, evaluation activities.

деятельности как школьника, так и учителя. К сожалению, эти механизмы недостаточно проработаны в современной дидактике и требуют пристального внимания и осмысления и учителей, и ученых-дидактов, поскольку есть риск задержаться на уровне эмпирики и эмоций.

**Получение постоянной измеримой обратной связи от пользователя — это основной принцип геймификации**, который обеспечивается с помощью различных инструментов. Наиболее популярными (за счет прозрачности восприятия и простоты реализации) являются элементы **системы PBL** (от *англ.* points — очки, баллы, badges — бейджи и leaderboards — рейтинги, «доски лидеров»).

Причем сегодня в распоряжении школьного учителя находятся уникальные среды для реализации основных подходов и автоматизации инструментов геймификации, например **сервис ClassDojo** [3], который позволяет реализовать одновременно все три элемента системы PBL: и баллы, и бейджи, и игровой рейтинг.

Сервис может рассматриваться как инструмент создания закрытой социальной сети, в которой каждый участник имеет свой профиль (учитель, ученик, родитель) и соответствующий этому профилю (роли) уровень доступа и набор возможных функций.

Одной из функций (наряду с созданием занятий, сбором статистики, рассылкой сообщений, созданием портфолио, ведением дневника класса и т. п.) является **создание педагогом системы бейджей для оценивания деятельности обучающихся**. Эта система включает две группы:

- «положительные» бейджи, которые соответствуют определенным получаемым навыкам;
- «отрицательные» бейджи (для создания комфортной обстановки они объединены в группу с названием «нужно работать усерднее»)

Для каждого бейджа выбирается соответствующая иконка (пиктограмма), лаконичное название и устанавливается числовой эквивалент в баллах (положительный или отрицательный). Полученные обучающимся баллы суммируются (вычитаются) и отображаются рядом с его аватаром.

Как показывает практика работы со студентами и педагогами, зачастую выбор навыков и, соответственно, названий бейджей и их «весов» осуществляется интуитивно, при этом лишь создается эмоциональный фон для повышения мотивации школьников (например, используются названия бейджей: «Покоритель вершин», «Ученье — свет!», «Эрудит» и т. п.). Мотивация, конечно, важный результат, но соотносить такой бейдж с каким-либо конкретным навыком не представляется возможным из-за высокого уровня обобщенности его названия. Поэтому, начиная внедрение геймификации с интуитивного определения перечня бейджей, педагог нарушает основные подходы к созданию геймификационных систем и допускает серьезную стратегическую ошибку. Ведь «бессмысленно выпускать стрелу без цели» (японская пословица).

Очевидно, что **построение системы бейджификации должно начинаться с анализа:**

- целей и задач создаваемой геймификационной системы;
- особенностей школьников, выступающих в роли игроков;

- видов деятельности, в которую будут включены школьники;
- формируемых у них навыков.

А подбор инструментов — это уже финальная часть, квинтэссенция построения геймификационной системы.

**Цели и задачи системы однозначно должны быть связаны с формированием образовательных результатов, сформулированных в ФГОС на соответствующем уровне образования.**

Например, школьникам предстоит в ходе групповой работы организовать поиск и структурирование информации, подготовку буклета (презентации, флайера, постера, инфографики и т. п.). Если у них уже имеется навык работы с сервисами создания демонстрационных материалов, то доминирующими могут быть действия, направленные на поиск, анализ информации, установление причинно-следственных связей. И бейджи, соответствующие этим видам деятельности, должны оцениваться выше. Но, возможно, для школьников это один из первых опытов работы в команде, и тогда именно навыки работы в команде должны стать доминирующими и получить наибольшие весовые коэффициенты. В случае освоения нового сервиса доминирующими могут оказаться технологические навыки.

В качестве примера приведем **соответствие бейджей формируемым универсальным учебным действиям (УУД)**.

Так, например, **бейдж «аналитик»** может быть присвоен школьнику за умения, относящиеся к познавательным УУД [2]:

- определять обстоятельства, которые предшествовали возникновению связи между явлениями, из этих обстоятельств выделять определяющие, способные быть причиной данного явления, выявлять причины и следствия явлений;
- строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям;
- самостоятельно указывать на информацию, нуждающуюся в проверке, предлагать и применять способ проверки достоверности информации и т. п.

Такие бейджи могут быть получены, например, при построении ленты времени, связанной с историей развития микропроцессорной техники, когда обучающиеся четко выделяют причины, повлекшие за собой увеличение быстродействия процессоров. В то же время это может быть деятельность, связанная с поиском информации в сети Интернет, с умением делать выводы на основе анализа нескольких источников (например, проводя сравнительный анализ векторной и растровой компьютерной графики). Возможно, школьники аргументированно доказывают общность протекания информационных процессов в системах различной природы (в обществе, технике, природе), оперируя при этом многообразием примеров. Во всех случаях обучающиеся демонстрируют сформированность познавательных универсальных учебных действий, связанных с анализом информации.

**Бейдж «редактор»** могут получить школьники, которые умеют [2]:

- ориентироваться в содержании текста, понимать целостный смысл текста, структурировать текст;

- устанавливать взаимосвязь описанных в тексте событий, явлений, процессов;
- резюмировать главную идею текста;
- преобразовывать текст, «переводя» его в другую модальность, интерпретировать текст (художественный и нехудожественный — учебный, научно-популярный, информационный, текст non-fiction);
- критически оценивать содержание и форму текста и т. п.

Такого рода продуктивная деятельность может быть организована при изучении текстового редактора (когда школьникам предлагается редактировать и структурировать текстовые фрагменты), при подготовке демонстрационных материалов (здесь крайне важны навыки генерализации и дистилляции информации), при разработке веб-ресурсов (например, сайтов). Примером сформированности таких навыков могут быть публикации школьника в блоге или комментарии в социальной сети (например, в организованном учителем тематическом сетевом флешмобе) и т. п.

Что касается коммуникативных универсальных учебных действий, то, например, *бейдж «дипломат»* могут получить те школьники, которые в процессе командной работы продемонстрировали навыки [2]:

- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);
- критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- предлагать альтернативное решение в конфликтной ситуации;
- выделять общую точку зрения в дискуссии;
- договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
- организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.);
- устранять в рамках диалога разрывы в коммуникации, обусловленные непониманием/неприятием со стороны собеседника задачи, формы или содержания диалога.

Заметим, что формирование коммуникативных навыков — это одна из ключевых задач, ведь XXI век не случайно называют веком командной работы: современные технологические, экономические и т. п. процессы требуют интеграции, участия в обмене информацией и коллективном решении профессиональных задач разных специалистов (например, юристов, экономистов, маркетологов и т. д.), что повышает конкурентоспособность любой организации. Поэтому организация групповой работы остается трендом на протяжении многих лет, но с появлением средств информационно-

коммуникационных технологий и насыщением рынка образовательными электронными ресурсами значительно расширяются возможности ее применения. Сегодня мы все активнее говорим о смешанном обучении, о реализации образовательных моделей «смена рабочих зон» и «автономная группа», в которых групповая работа является доминирующим способом организации деятельности. Выполнение заданий должно предполагать коллективное обсуждение способа решения, планирование действий по решению поставленной учебной задачи, внесение изменений в совместную деятельность по ходу ее выполнения, развитие навыков организации самоконтроля и самооценки. И, возможно, в этом случае «награждение» бейджами может быть уже делегировано самим школьникам.

Показателем сформированности результатов будет наличие соответствующих бейджей, а вот их отсутствие станет поводом для беспокойства — и для учителя, и для школьника. С помощью игровых механик мы можем добиться того, чтобы, когда мы напомним ученику о необходимости выполнить домашнее задание или освоить новый материал, он будет не раздражаться, а радоваться — радоваться тому, что он движется к своим целям («Какого бейджа у меня нет в копилке?»), тому, что он развивается, «прокачивает» свои навыки, повышает свой личный статус, который формально соответствует набранным баллам, полученным бейджам и/или месту на доске лидеров.

Что в итоге позволит увидеть система ClassDojo? Так как назначенные учителем баллы (points) суммируются и результирующее значение показывается рядом с аватаром каждого школьника, то список класса превращается в доску лидеров (leaderboard). А результаты конкретного школьника можно посмотреть через систему формирования отчетов: в процентном отношении будет показано, за что получил баллы школьник. На основании сгенерированного отчета можно сделать выводы о сформированности тех или иных универсальных учебных действий обучающегося.

И именно такой подход к системе бейджификации будет педагогически оправдан с точки зрения ситуационной и ретроспективной рефлексии. Подобная обратная связь поможет *педагогу* спланировать корректирующие действия и перейти от спонтанности к планомерному формированию всего спектра метапредметных результатов, а *школьнику* — определить свои целевые ориентиры.

### Список использованных источников

1. МООК «Игрофикация. Основы». <https://stepik.org/course/50391/promo>
2. Примерная основная образовательная программа основного общего образования. Одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15). <http://fgosreestr.ru/wp-content/uploads/2017/03/primernaja-osnovnaja-obrazovatel'naja-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovanija.pdf>
3. ClassDojo: самый дружелюбный в мире классный журнал. <https://newtonew.com/tech/classdojo-samyj-druzheljubnyj-v-mire-klassnyj-zhurnal>