

Использование приемов геймификации в обучении детей изобразительным техникам в объединениях дополнительного образования

*Жандарова Наталья Александровна
педагог дополнительного образования СП «Поиск»
ГБОУ СОШ №1 «Образовательный центр» с.Сергиевск*

Современная система образования шагнула далеко вперед: стала более компьютеризированной, интерактивной, познавательной и увлекательной, в ней появилось много интересных подходов к обучению детей, разработанных опытными педагогами.

Обучение живописью на протяжении многих лет является одним из самых востребованных среди детей и родителей в дополнительном образовании. Кроме традиционных изобразительных техник (гуашь, акварель, пастель, графика, акрил), сегодня активно развиваются техники, которые привлекают все больше поклонников: скетчинг, леттеринг, каллиграфический рисунок. В настоящее время они выросли в самостоятельные художественные направления в современном искусстве. Но, часто дети теряют интерес к художественному творчеству потому, что возникают различного рода негативные установки и психологические барьеры - «я не умею рисовать», «у меня не получается», «не смогу» и прочие.

Исходя из этого, была разработана дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Быстрая кисть», где в основу обучения детей скетчингу, леттерингу и каллиграфии были взяты принципы геймификации. Геймификация является одним из актуальных и перспективных направлений современной системы образования. Это не просто игровые технологии, а использование игрового мышления в неигровом пространстве, что придает традиционному процессу обучения большую легкость, гибкость и привлекательность.

Идею применения игровых технологий, активно распространяемую в наше время, нельзя назвать абсолютно новой. О ней говорил в прошлом столетии выдающийся русский педагог и писатель К. Д. Ушинский, который рекомендовал делать учебный процесс менее монотонным за счет добавления игр и интересных упражнений.

Преимущества использования геймификации в обучении:

- присутствие игровых элементов делает обучение более комфортным и радостным (это связано с активизацией определенного отдела мозга, реагирующего на игру);
- снимает напряжение, убирает боязнь ошибиться;
- способствует эмоциональному включению, что обеспечивает более высокую заинтересованность, лучшую концентрацию внимания, хорошее запоминание;
- позволяет работать с группой, помогает укрепить детский коллектив, сделать его более дружным;

- универсальность, использование в работе с детьми любого возраста.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Быстрая кисть» - это игра «ArtBox» («Собери художественную коробку»), которая проходит через все модули программы и позволяет освоить материал в игровой форме.

Все модули программы представляют собой автономные «боксы», раскрывающие тему в теоретической и практической части. Каждый модуль разработан на основе принципов геймификации и включает в себя:

- *Мотивацию.* Мотивация является основой для всех видов игровой деятельности. Во время занятия педагог применяет такие ее варианты, как соревновательный момент, поощрение, принятие учениками решений, определяющих исход игры.

- *Открытие.* Помогает создавать интересное, неожиданное, способствует большей вовлеченности участников в происходящее.

- *Статус.* Участвуя в игре, обучающийся испытывает чувство собственной значимости. Эффективными стимулами для активности становятся получение нового уровня, количество накопленных баллов и т.д.

- *Вознаграждение.* Принцип награды – один из лучших инструментов технологии. Привлекательный приз, который предстоит получить в финале, помогает усилить степень вовлеченности в игру.

Все игровые приложения разработаны с помощью доступных программ: основа игры «ArtBox» - Power Point с гиперссылками на обучающий материал (видеофайлы, текстовые документы и т.д.), с помощью Adobe Photoshop создаются наградные документы (сертификаты), информационные плакаты и т.д.

Игра проходит через все модули программы – «Скетчинг», «Леттеринг», «Каллиграфический рисунок». На каждый модуль создан интерактивный плакат («Карта модуля»), где показаны основные темы/этапы игры. Каждый этап - это интерактивная кнопка с гиперссылками на обучающий материал, расположенный на Гугл диске или любом другом облачном хранилище.

При прохождении каждого модуля программы («бокса»), учащиеся получают «арты» - игровые фишки. Арты выдаются за выполненные задания и имеют разную ценность. Содержание практической деятельности представлены заданиями базового уровня и заданиями повышенной сложности для учащихся, имеющих опыт изобразительной деятельности или высокие природные способности. Дополнительные фишки учащиеся могут получить за самостоятельно выполненные работы, авторские решения задания. Все заработанные баллы выводятся в сводной таблице в группе объединения в доступной для учащихся социальной сети.

Системно-деятельностный и личностный подходы в обучении детей скетчингу, леттерингу и каллиграфии предполагают активизацию познавательной деятельности каждого учащегося с учетом его возрастных и индивидуальных особенностей. Исходя из этого, программа предусматривает большое количество развивающих заданий поискового и творческого характера.

Для получения сертификата об окончании обучения по программе необходимо пройти три «боксов» и сдать зачетные работы. Кроме сертификата обучающиеся получают ценный приз в зависимости от заработанных в течение года артов: мастер-классы, дополнительные прописи и шаблоны, наборы художественных материалов и инструменты.

Отличительная особенность данной программы состоит в том, что обучение возможно в дистанционной форме. Учащиеся на дистанционном обучении могут самостоятельно изучать информацию проходя по гиперссылкам. Открыть доступ к следующему этапу игроки могут, только после того как изучат тему и сдадут творческие работы. При дистанционном обучении игра загружается на Гугл диск поэтапно, при очных занятиях для демонстрации используется интерактивная доска.