

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА: АНАЛИЗ СИСТЕМЫ «ОКТАЛИЗ» Ю-КАЙ ЧОУ

Я.Я.Иодковская (Минск, МГЛУ)

В статье рассматривается специфика системы «Октализ» как перспективного инструмента в педагогической деятельности. Автором подчеркивается, что стратегическое применение различных уровней системы Ю-кай Чоу при проектировании педагогического процесса повышает мотивацию обучающихся и эффективность обучения.

Ключевые слова: педагогический процесс; геймификация; «Октализ»; учебная мотивация; процесс обучения.

GAMIFICATION OF THE PEDAGOGICAL PROCESS: ANALYSIS OF THE “OCTALYSIS” SYSTEM BY YU-KAI CHOU

Y.Y.Iodkovskaya (Minsk, MSLU)

The article examines the specifics of the “Octalysis” system as a promising tool in pedagogical activity. The author emphasizes that the strategic use of various levels of the Yu-kai Chou system in the design of the pedagogical process increases the motivation of students and the effectiveness of learning.

Key words: pedagogical process; gamification; «Octalysis»; educational motivation; learning process.

В условиях стремительного развития технологий современный педагогический процесс сталкивается с необходимостью постоянной адаптации и поиска новых подходов к обучению. Геймификация – одна из популярных стратегий в современном образовательном пространстве, представляющая собой множество методов использования игровых элементов в учебном процессе с целью стимулирования мотивации учения. Геймификационная система «Октализ» специалиста в «человекоориентированном дизайне» Ю-кай Чоу [1], изначально использовавшаяся в сфере маркетинга, нашла применение и в данном направлении. Ее можно использовать для «сбалансированного и эффективного использования приемов геймификации, оценки основных мотивационных факторов, анализа и проектирования оптимальных условий присутствия игровых элементов в учебном процессе» [2, с. 1].

Название «Октализ» (от англ. octagon ‘восьмиугольник’ и analysis ‘анализ’) отсылает к визуальному представлению базового уровня системы. В вершинах восьмиугольника находятся восемь психологических драйверов (стимулов) мотивации (рисунок 1), а именно: «Эпический смысл и миссия»; «Развитие и достижение»; «Расширение возможностей творчества и обратная связь»; «Собственность и обладание»; «Социальное влияние и родство»; «Нехватка и нетерпение»; «Непредсказуемость и любопытство»; «Потеря и избегание» [2, с. 53].

Дополнительно в рамках восьмиугольника выделяются «темные» и «светлые», а также лево- и правополушарные факторы мотивации. «Темные» факторы мотивируют человека на немедленное поведение, но связаны с потерей

самоконтроля и выгоранием в долговременной перспективе, однако более эффективны на начальных этапах деятельности. «Светлые» факторы сопровождаются долговременным удовлетворением и самоактуализацией личности. Важно отметить, что «полушария» в контексте Октализа – это лишь абстракция, отражающая популярное понимание работы мозга. Левополушарные факторы Октализа также относятся к внешним факторам мотивации, обусловленным получением выгоды и общественного одобрения. Правополушарные – внутренние факторы (деятельность как награда сама по себе) [2].

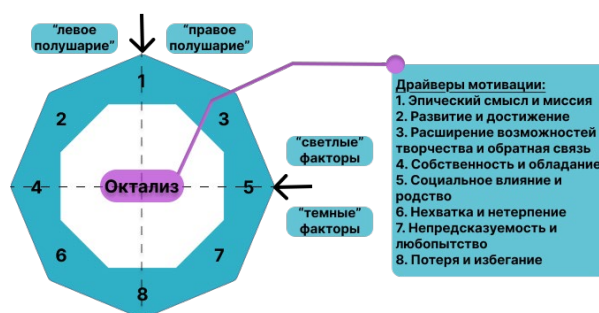


Рисунок 1. Визуальное представление базового уровня Октализа

На втором уровне Октализа объект изучения рассматривается в динамике на четырех этапах взаимодействия с человеком (*Discovery* 'открытие', *Onboarding* 'освоение', *Scaffolding* 'закрепление', *Endgame* 'конец игры') [1]. Мы предполагаем, что оптимальной тенденцией в планировании педагогического процесса будет постепенный переход в рамках данных этапов от «темных» и левополушарных факторов мотивации к «светлым» и правополушарным. Это согласуется с известными педагогическому сообществу закономерностями постепенного формирования мотивации к самообразованию. Вместе с тем, неизменно важным остается стимул значимости, связанный с целеполаганием на разных этапах обучения.

На третьем уровне Октализа вышеупомянутая четырехкомпонентная система трансформируется в матрицу, где «каждый из этапов взаимодействия адаптируется для различных категорий «игроков» и не только» [1, с. 32]. Поскольку разные учащиеся более восприимчивы к неодинаковым мотивационным стимулам, в процессе геймификации педагог должен стремиться к балансу факторов Октализа при выборе видов игровых элементов.

Стандартная классно-урочная система манипулирует ограниченным числом мотивационных инструментов, сосредотачиваясь на левополушарных факторах ограниченности ресурсов (временные рамки выполнения заданий) и стремления к лидерству (конкуренция в учебе), мотивации избегания негатива (низкие отметки) по причине простоты их внедрения. На этапе планирования в зависимости от поставленных целей могут быть избраны стратегии структурной (внедрение игровых механик без изменения структуры преподаваемого материала) и содержательной (полная адаптация содержания и способов преподавания) геймификации [3]. Сегодня существует множество онлайн-

платформ, предоставляющих разнообразие инструментов для их реализации. Создание увлекательного нарратива, в контексте которого задания разной сложности, в том числе требующие коллаборации и творческого подхода, сопровождаются системой поощрений и штрафов – лишь часть предоставляемого ими потенциала.

Педагог может пользоваться принципами системы «Октализ» и при проектировании педагогического процесса в целом. Стимул «Эпический смысл и миссия» часто связан с воспитательными мероприятиями (например, волонтерством). Остальные стимулы позволяют манипулировать уровнем вовлеченности учащихся в деятельность для предотвращения выгорания (например, «Потеря и избегание» связаны с трудными задачами с высокой степенью концентрации, в отличие от драйвера мотивации «Непредсказуемость и любопытство», которые могут давать эмоциональный подъем) [1]. Основное преимущество Октализа перед другими геймификационными системами состоит в акценте на эмоциях, а не игровых механиках, что упрощает применение людьми с «малым игровым опытом» [3, с. 2].

Таким образом, рассмотренная система «Октализ» Ю-кай Чоу становится перспективным инструментом, позволяющим оптимизировать педагогический процесс с учетом его динамики и особенностей обучающихся, что, в свою очередь, способствует повышению их мотивации в образовательном процессе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Yu-kai Chou Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards / Yu-kai Chou – Canada : Lean Publishing, 2015. – 156 p.
2. Ермаков, С.С. Современные технологии электронного обучения: анализ влияния методов геймификации на вовлеченность учащихся в образовательный процесс / С.С. Ермаков // Современная зарубежная психология. – 2020. – № 3. – С. 47–58.
3. Araújo, I.; Carvalho, A.A. Enablers and Difficulties in the Implementation of Gamification: A Case Study with Teachers / I. Araújo; A.A. Carvalho // Education Sciences. – 2022. – № 12 (3). – P.1–13.