

Игрофикация в профориентации

Игрофикация (геймификация) – это использование элементов игрового дизайна (баллы, уровни, рейтинги, награды) в образовательных, профессиональных и других процессах для повышения мотивации и вовлечённости.

Игрофикация – применение принципов характерных для игр в неигровых процессах. Игрофикацию от непосредственно игры отличает лишь тот факт, что в игре мы принимаем на себя роль игрока, а в игрофикации, мы являемся центральным персонажем: «я не бот, я не NPS, я – главный герой».

Выделяют восемь игровых механик, которые помогают геймифицировать любой процесс:

- цель может быть разной, но в цель может быть разная, но в игрофикации преимущественно целью является повышение мотивации: повышение мотивации сотрудников, учеников, определенной группы класса;

- второй механикой является легенда. Легенда игрофикации и игры, это по сути условия, в которых мы находимся в процессе игры. В качестве легенды выступает определенный набор действия, который приводит к искомому результату по формуле: «если сделать ..., то получишь...». Яркий пример легенды – это портфолио, применяя к нему формулу получаем – «если соберешь определенное количество грамот, то поедешь в лагерь».

Что нужно собирать, и что за это можно получить уже определяет следующая категория - правила;

- именно правила отличают одну модель игрофикации от другой. В отличии от традиционной игры в условиях игрофикации нельзя проиграть, однако, «дойти до финала» также может получиться не у всех, да и не всем нужно. Например, получение определенного количества баллов позволяет их обладателю получить награду – занять должность в классе (например, должность старосты, что может быть доступно для обладателей определенного уровня), а для временно «иммунитета» к дежурству по классу баллов нужно намного меньше, хотя именно эта привилегия является для ряда учеников искомой;

- важно соблюдать сроки при реализации легенды, которые обосновываются ведущим видом деятельности в определенном периоде и не должны превышать 1-2 лет, далее легенда должна измениться, а условия стать сложнее (по законам игры она должна постепенно усложняться);

- рефлексия – важный этап реализации процесса игрофикации, который демонстрирует не только ее успешность, но и позволяет корректировать правила в процессе реализации легенды.

В профориентации игрофикация помогает:

- сделать процесс выбора профессии увлекательным;
- смоделировать профессиональные ситуации в безопасной среде;
- развить ключевые навыки (коммуникация, критическое мышление, работа в команде).

Примеры игрофикации в профориентации:

- компьютерные симуляторы и VR-технологии;
- интерактивные профессиональные пробы;
- настольные профориентационные игры (один из самых доступных и эффективных способов познакомить подростков с миром профессий);

Популярные настольные игры по профориентации:

«Атлас новых профессий» - помогает узнать о профессиях будущего.

Игроки решают кейсы, связанные с инновационными специальностями.

- «Профессиональное лото» - аналог классического лото, но с карточками профессий. Учит сопоставлять навыки и специальности.
- «Карьерная лестница» - стратегия, где игроки строят карьеру, выбирая образование и работу. Развивает навыки планирования.
- «Карта профессий», «Профессии и действия», «Формула профессий XXI век» - помогает соотнести способности, желания и увлечения с будущей профессией).

Как создать свою настольную профориентационную игру?

1. Определите цель (например, знакомство с профессиями, развитие soft skills).
2. Выберите механику: викторины (угадай профессию по описанию), стратегии (построение карьеры, выбор образования), ролевые игры (примерка профессий через кейсы).
3. Разработайте контент: описания профессий, задания (решение задач, симуляция рабочих ситуаций), карточки с навыками и характеристиками, протестируйте игру на фокус-группе (школьники, педагоги), доработайте на основе обратной связи.

Список литературы

1. Дружкин А. В. «Геймификация в образовании и профориентации» // Современные педагогические технологии. – 2021. – № 4. – С. 45-52.
2. Иванова Е. Л., Петров К. С. «Игровые методы в профессиональном самоопределении подростков» // Психология и школа. – 2022. – № 3. – С. 78-85.
4. «Атлас новых профессий» / Под ред. Д. Судакова. – М.: Сколково, 2020.
5. «Профориентационные игры: сборник методик» / Сост. Н. В. Гришина. – СПб.: Речь, 2019.