

Содержание

Введение	7
Глава 1	
Игровое обучение как формат	13
Что такое игровое обучение и с чем его едят	13
Когда стоит и когда точно не стоит применять игровое обучение	18
Игровой формат как приправа к обучению	21
Глава 2	
Геймификация и ее отличие от обучающих игр	25
«Маскировка» под геймификацию: что ею является и что нет	25
Форматы геймификации в обучении	27
Глава 3	
Игровое обучение на 10%: простейшая геймификация	33
Простейшая геймификация как начальная ступень игрового обучения	33
Очки (баллы)	38
Бейджи	44
Рейтинги	47
Алгоритм разработки простейшей геймификации	53

Глава 4

Игровое обучение на 15–20%: использование точечных игровых механик	55
Игровые механики в обучении	55
«Игровой фастфуд» вместо полезной геймификации	60
Механики соревнований	63
Механика зарабатывания ресурсов: ставки	64
Механика прогресса: квесты	66
Механика опыта и мастерства: уровень сложности	67
Механика любопытства и случайности: секрет	69
Механики ограничения	70
Механика взаимодействия: игровые роли	71
Как заставить игровые механики работать?	72

Глава 5

Игровое обучение на 30–40%: отдельные игровые активности	79
Какими бывают игровые активности	79
Деловые и ролевые игры	82
Разработка деловых и ролевых игр	91
Адаптация игр для привнесения разнообразия в обучение	92

Глава 6

Игровое обучение на 50%: комплексная геймификация	99
Комплексная геймификация обучения: почему она похожа на игру и как не спутать эти форматы	99
Масштабность и гибкость в геймификации	105
Выстраивание геймификации по шагам и правила применения игровых механик	109
Баллы, призы и другие форматы мотивации игроков	120

Глава 7

Игровое обучение на 70% и более: обучающие игры	137
Составляющие игры и игровое веселье	137
Форматы использования игр в обучении	142

Виды обучающих игр и игровые результаты	
как главный фокус при разработке игр	147
Алгоритм разработки обучающей игры	159
Игровой сюжет как отдельный способ вовлечения игроков	166
Реиграбельность как большое преимущество игры	174

Глава 8

Как выбрать наиболее подходящий формат игрового обучения	185
Критерии подбора	185
Эволюция игрового обучения и главное препятствие на пути его запуска в жизнь	189
Послесловие и главное игровое задание	193
Список литературы	195

Введение

Игровое обучение давно перестало быть горячей новинкой и в России, и в мире, но до сих пор многие люди и компании относятся к нему настороженно. Отдельные руководители и сотрудники вообще ставят знак равенства между обучением в игровом формате и бесполезным времяпрепровождением. Они так и говорят: «Мы что вам, дети, в игрушки играть?!»

А между тем эти самые обучающие «игрушки» стабильно показывают очень хорошие результаты по сравнению с классическим обучением. Игра как способ деятельности известна каждому из нас. И более того, когда-то давно, в нашем с вами детстве, именно игры были для нас главным способом познания мира. Девочки играют в дочки-матери, закрепляя социальную модель поведения, мальчики — в «войнушку»... Другое дело, что для освоения более сложных навыков и умений и игры должны подбираться более комплексные и проработанные, иначе игроки действительно, кроме приятного времяпрепровождения, не получают ничего.

В этом как раз и заключается главная проблема.

От многих из тех, кто связан с разработкой обучения, я периодически слышу следующее: «Мы и так умеем разрабатывать игровые форматы, нам не нужно этому учиться!» Однако, когда дело доходит до внедрения этих самых форматов, часто оказывается, что они не работают качественно. В результате поставленные обучающие задачи не решаются, а участники обучения в лучшем случае чувствуют скуку или легкое недоумение.

В худшем — разочаровываются в игровом обучении и больше не дают ему ни единого шанса.

(Здесь за кадром горько плачет один маленький геймификатор.)

Безусловно, игровой формат не панацея и не может подходить под решение всех без исключения задач обучения. Но очень часто он не приносит нужного эффекта потому, что у разработчиков обучения есть лишь иллюзия понимания того, как нужно выстраивать игровое обучение. А на деле они применяют игровые элементы абсолютно бессистемно. Что здесь имеется в виду? Что игровое обучение они осваивают самостоятельно, на основе книг о геймификации в общем или отдельных статей в интернете, после изучения которых разработчик обучения просто начинает применять игровые элементы там, где ему захочется. Либо другой пример, когда разработчик участвует в чужой геймификации или игре, она ему нравится, и он пытается внедрить то же самое в свое обучение. Но это почему-то не работает! Или работает, но совсем не так, как ожидалось. Вот и получается, что с виду игровое обучение — простая и понятная вещь, только на практике применить ее не так уж и просто.

Я сама столкнулась с этим, когда только начала использовать геймификацию в тренингах и обучающих программах. Помню одну из первых групп, где ученики так активно боролись за зарабатываемые баллы, что это чуть не привело к конфликту. Только представьте: часть группы была готова испортить отношения с коллегами, просто чтобы подняться на более высокое место в рейтинге! В другой группе из-за неверно просчитанной игровой экономики все ученики «вынесли» призовой банк, заставив меня экстренно придумывать для них дополнительные призы...

Если бы на тот момент у меня не было опыта участия в игровых активностях интересного формата, наверное, я отказалась бы от идеи продолжать экспериментировать. Но описанные выше игровые неудачи подтолкнули меня сначала к тому, чтобы глубже изучить особенности мотивации теми или иными игровыми элементами, а затем — к тому, чтобы разработать

правила построения игрового обучения и создать собственную систему игровых механик.

В этой книге мне хочется познакомить вас со своей концепцией игрового обучения и остановиться на нюансах основных игровых форматов. Многие описанные здесь модели и подходы — это моя разработка или переосмысление чужих форматов под задачи обучения. А чтобы книга не представляла собой скучное изложение теории, в ней будут представлены не только авторские наработки и концепции, но и кейсы из моей собственной практики и практики клиентов, приходящих ко мне на менторинг, — чтобы вы видели, как можно реализовать тот или иной игровой формат, и подмечали отдельные фишки и подходы, которые сами можете перенести в свое обучение. Для сохранения конфиденциальности все кейсы приводятся без названий компаний или имен клиентов (но взяты с их разрешения).

А начнем мы с вами с того, что познакомимся с концепцией и моделью игрового обучения, поговорим о том, когда оно уместно, с какими трудностями при его внедрении можно столкнуться и как их обойти.

Далее мы неспешно рассмотрим каждый из основных игровых форматов и их особенности:

- Сначала поговорим про простейшую геймификацию и ее базовые элементы и разберем, чем полезен и почему непрост этот кажущийся элементарным игровой формат. Здесь нас будут ждать показательные антикейсы с ошибками, совершаемыми практически каждым начинающим геймификатором при внедрении таких популярных элементов, как очки, бейджи и рейтинги.
- После мы перейдем к точечному использованию игровых механик и рассмотрим наиболее популярные из них, заодно разобрав риски их применения. Дополнительно я расскажу о своей системе игровых механик и подробно остановлюсь на том, какие условия важно соблюдать, чтобы эффективно применять различные механики.

- На следующем этапе нашего игрового путешествия мы обсудим адаптацию игровых движков и деловые игры как один из наиболее часто используемых в обучении форматов. Я подготовила подробное описание этапов разработки деловых и ролевых игр, а также разобрала использование механики «Роли», повсеместно применяемой в обучении.
- Сразу после этого мы перейдем к комплексной геймификации обучения, которая за счет своей насыщенности максимально приближена к играм. Мы познакомимся с алгоритмом ее разработки и особенностями игровой мотивации учеников.
- В завершение поговорим об обучающих играх, их видах и отдельных особенностях проектирования, а также рассмотрим разные нюансы разработки игрового сюжета и игровых режимов.

Сразу оговорюсь, что не ставлю перед собой задачи создать максимально полное пособие по игровому обучению — хотя бы потому, что в этой области, как и в любой другой, существует масса тонкостей, которые лучше всего постигать на практике. Но я уверена, что данная книга поможет многим из вас по-новому взглянуть на применение геймификации и различных игр в своих обучающих программах, познакомиться с игровым форматом — если вы до этого только присматривались к нему, но не погружались в его изучение, — и пополнить свой арсенал новыми приемами. И, возможно, вы даже станете фанатом игрового обучения, увидев, сколько возможностей оно открывает для управления вовлеченностью и мотивацией учеников.

И раз уж эта книга посвящена игровому обучению, мне хочется с первых страниц погрузить вас в обучающее игровое пространство — ведь его можно создавать даже в таком формате взаимодействия. В отдельных главах вас будут ждать дополнительные игровые задания, выполняя которые вы сможете заработать дополнительные методические призы на тему книги. А заодно забрать эти приемы в свою практику, чтобы повысить интерактивность изучения теоретического материала для

своих учеников — прямо здесь и сейчас, не откладывая, а сразу внедряя их и получая крутой эффект.

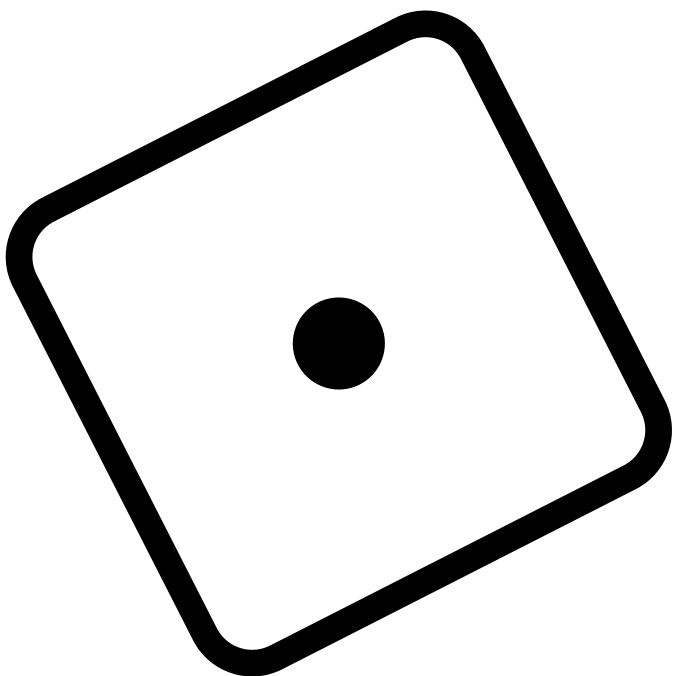
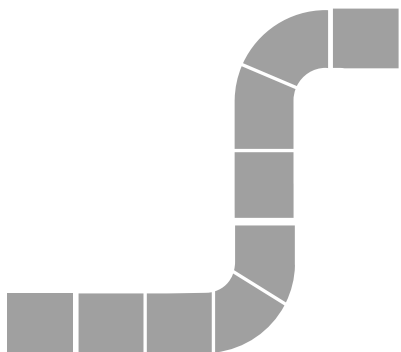
Более подробное описание геймификации в книге ищите в послесловии — там же вы найдете список призов и ссылку для скачивания шаблона, который необходимо будет заполнить для выполнения заданий. Желаю вам приятных часов изучения книги — будьте внимательны, азартны и вовлечены!

Да начнется игра!

Анастасия Высоцкая



Г Л А В А





ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК ФОРМАТ

ЧТО ТАКОЕ ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ И С ЧЕМ ЕГО ЕДЯТ

До сих пор отдельные разработчики обучения спорят о том, что считать геймификацией, а что — уже игрофикацией. Многие, в том числе и я, считают геймификацией точечное использование отдельных игровых элементов в неигровой деятельности (в нашем случае — в обучении), в то время как игрофикацией считается использование цельных обучающих и иных игр для достижения конкретных неигровых целей. Поэтому, прежде чем погрузиться в изучение различных игровых форматов, предлагаю в принципе рассмотреть, как можно использовать игровые элементы в обучении и что мы будем подразумевать под игровым обучением.

Однажды организаторы конференции для HR-специалистов и бизнес-тренеров попросили меня рассказать о различных игровых форматах в обучении. Анализируя их, я поняла, что все форматы отличаются друг от друга только насыщенностью игровых компонентов и конфигурациями их применения. Например, ролевые игры обязательно содержат механику игровых ролей, бизнес-симуляции всегда имитируют некий реальный процесс, а также подразумевают игровые ограничения, регулярный ввод дополнительных игровых факторов и пр.

Поэтому под игровым обучением мы с вами будем понимать такое, в котором для достижения образовательных целей системно применяются различные адаптированные игровые элементы или точечные игры.

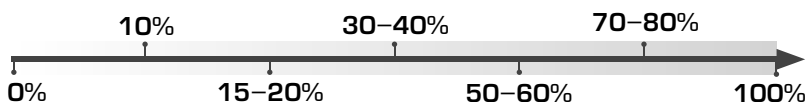
Что в этом определении важно?

- 1) Мы не просто хаотично используем игровые составляющие как нам вздумается, а продумываем некую систему, в которую они складываются (в зависимости от формата обучения она может быть как максимально простой, так и достаточно сложной).
- 2) Мы используем игровые элементы и игры непосредственно в обучении: ученики осваивают материал, приобретают умения и навыки — и делают это, играя.
- 3) Игровые элементы и игры требуют обязательной адаптации перед включением в систему — иначе есть риск, что исходный формат не подойдет для учебы и сместит фокус с обучения на развлечение.
- 4) И, наконец, применение игровых элементов и игр направлено на достижение конкретных целей. Чаще всего это повышение вовлеченности и мотивации учеников к обучению.

С этим все понятно, скажете вы, но откуда тогда берутся различные игровые форматы? А появляются они в зависимости от того, какие цели мы преследуем, какие именно игровые элементы и в каком количестве применяем в обучении.

Давайте для большего удобства представим некую шкалу насыщенности обучения игровыми элементами от 0 до 100% и отметим на ней определенные точки: они будут условными, но помогут нам лучше понять характеристики того или иного формата.

На всякий случай уточню: представленная ниже модель — исключительно моя концепция, и, если вам захочется дополнить ее своим опытом или внести какие-либо коррективы, можете смело высылать свои предложения по адресу **manager@gameducation.ru**, я с удовольствием их рассмотрю и, возможно, включу в схему.

ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ

За точку отсчета, наш условный ноль, предлагаю принять классическое обучение любого формата, не содержащее игровых элементов: это может быть тренинг, урок, вебинар, дистанционный курс, мастер-класс и прочее. Для большинства тех, кто связан с обучением детей или взрослых, это понятные и привычные форматы, так что нам незачем на них останавливаться. В дальнейшем мы будем постепенно повышать процент насыщенности обучения игровыми элементами и смотреть, что из этого получается.

Для начала давайте определим, что из себя в принципе представляют игровые элементы. Попробуйте прямо сейчас сформулировать: как вы объяснили бы это понятие?

Игровые элементы могут представлять в самых разных формах, но чаще всего мы принимаем за них только видимые составляющие игр либо геймификации: баллы или игровую валюту, бейджи, шкалы прогресса, дополнительные фишки, персонажей, игровые лоты и т.д.

На самом деле игровые элементы — это все отдельные элементы, из которых состоит игра или геймификация. И то, что вы можете визуально отметить или физически пощупать, и то, что пусть и неявно, но определяет правила игрового обучения или составляет его структуру.

Наиболее полная концепция, которой я придерживаюсь, подробно описана в книге Кевина Вербаха и Дэна Хантера «Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса»¹. Авторы представляют все множество игровых элементов в виде пирамиды из трех иерархичных уровней:

¹ Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.

- Верхний уровень — элементы динамики, задающие игровую структуру и основные правила, а также определяющие, как будет разворачиваться та или иная игра.
- Средний уровень — элементы механики, помогающие игрокам продвигаться по игре и совершать конкретные действия или делать выбор.
- Нижний уровень — простейшие элементы (их часто называют компонентами или элементами эстетики), через которые выражаются элементы механики и динамики.

Чаще всего начинающие разработчики игрового обучения применяют исключительно простейшие элементы (об этом подробнее поговорим в главе, посвященной простейшей геймификации). Иногда дополнительно задействуют наиболее распространенные игровые механики, например соревнования или игровые роли. На этом внедрение игровых элементов, как правило, заканчивается и до игровых элементов верхнего уровня редко доходит.

С чем это может быть связано?

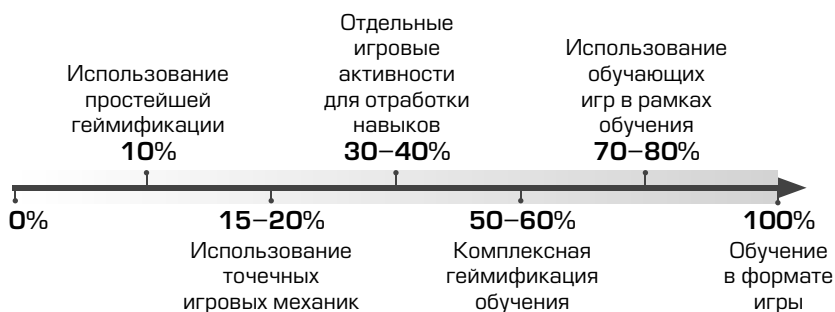
Возможно, с поверхностным изучением геймификации и банальным незнанием того, что существуют элементы более высокого порядка, по сути, складывающиеся из простых элементов. А возможно, с удержанием фокуса на нижнем уровне пирамиды из-за простоты представленных там элементов: их действительно легче продумывать, а значит, и включать в обучение.

В любом случае это приводит к одной из главных ошибок — урезанию масштаба разрабатываемой геймификации или обучающей игры. Ведь, фокусируясь на элементах нижнего уровня и начиная именно с них, мы уже, как правило, почти не обращаем внимания на игровые механики и динамики. И исключаем возможность спроектировать комплексное игровое обучение, не только более глубокое и интересное, но и более гибкое. Подробнее мы обсудим это в главе 6, посвященной комплексной геймификации.

Давайте вернемся к нашей шкале насыщенности обучения игровыми элементами:

- Если мы будем использовать минимум игровых элементов, скорее всего, получим простейшую геймификацию обучения — формат, примерно на 10% насыщенный игровыми элементами.
- Если помимо простейших игровых элементов мы будем точно использовать игровые механики, не связанные между собой, насыщенность обучения игровыми элементами увеличится до 15–20%.
- Если мы станем применять различные активности, такие как ролевые и деловые игры, — насыщенность обучения игровыми элементами возрастет уже до 30–40%.
- Комплексная геймификация с большим количеством применяемых игровых механик и элементов — это уже насыщенность на 50–60%.
- А использование в рамках обучения более сложных и разнообразных обучающих игр, создаваемых под конкретные цели и дающих определенный результат, в зависимости от их формата и количества даст игровое обучение насыщенностью на уровне от 70–80% до 100%.

ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ



Каждому из этих форматов будет посвящена отдельная глава, где мы разберем основные важные аспекты его разработки.

КОГДА СТОИТ И КОГДА ТОЧНО НЕ СТОИТ ПРИМЕНЯТЬ ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ

Достаточно часто я сталкиваюсь с двумя полярными точками зрения:

- Некоторые уверены, что игровое обучение и геймификация — «детские игрушки», недостойные их, взрослых людей, внимания.
- Другие же считают игровое обучение настоящей панацеей, помогающей сделать любое обучение эффективным.

Правда, как обычно, где-то посередине. В моей практике неоднократно случались кейсы, когда я лично уговаривала заказчиков отказаться от игрового обучения в пользу классических тренингов, вебинаров и модульных программ, просто понимая, что в данном конкретном случае оно не нужно и принесет больше вреда, чем пользы.

Когда же игровое обучение уместно и, главное, полезно?

- 1) Прежде всего, когда классическое обучение уже многим приелось, когда его хочется (и можно) разнообразить и сделать интереснее. Особенно если вы обучаете молодых специалистов или руководителей.

В этом случае действительно можно попробовать либо внедрить отдельные игровые механики или форматы в существующую обучающую программу, либо заменить ее обучающей игрой. Попробуйте начать с малого и посмотреть, насколько это действительно повлияет на вовлеченность учеников по сравнению с привычным форматом учебы.

Кстати, один из распространенных мифов об игровом обучении как раз связан с тем, что с аудиторией так называемого околосеребряного и серебряного возраста (45 лет и старше) игровое обучение не работает и применимо только для

поколений Y, Z, A и младше². По опыту могу сказать, что это не так: представители поколения X отлично умеют играть, просто предпочитают не слишком сложные форматы, с четкими правилами и нарастающей сложностью. Безусловно, они не так быстро включаются в игру и у них нет интуитивного понимания игровых механик, как у более молодых поколений. Но, разобравшись, они действуют продуманно и слаженно, зачастую давая фору молодым (особенно в командном взаимодействии). Поэтому постарайтесь вводить их в игровое обучение плавно, поддерживайте и тщательно объясняйте им правила игры, не бросайте сразу в самую гущу событий, и вы удивитесь, с каким азартом и упорством они будут достигать игровых целей.

- 2) Когда вы проводите обучение на сложную или крайне острую для учеников тему и нужно сместить фокус с их переживаний относительно темы и того, как они будут выглядеть на обучении, на интерес и увлеченность форматом.

Кейс №1

Один из наших постоянных клиентов, крупная производственная компания, купил нашу игру «Стоп-конфликт», чтобы дополнить свою двухдневную обучающую программу по конфликтологии — обязательную для начальников производственных участков. Тренеры жаловались, что участники шли на программу неохотно, участвовали не слишком активно и вообще предпочитали лишний раз никак себя не проявлять. Оно и понятно! Конфликты — крайне сложная тема. И чем выше должность ученика, тем страшнее ему потерять лицо и показать, что он периодически конфликтует и, возможно, ведет себя при этом не слишком конструктивно. Именно поэтому мы и предложили игровой формат — чтобы снизить напряжение. После

² Разные исследователи выделяют разные годы рождения для отсчета поколений, на несколько лет отклоняясь от периодизации, предложенной В. Штраусом и Н. Хоу в их книге «Поколения» (Generations: The History of America's Future, 1991 г.). Они предлагают такую схему отсчета: поколение X (иксы) — 1960–1979, поколение Y (миллениалы) — 1980–1994, Z (зумеры) — 1995–2011. К поколению A (альфа), согласно разным источникам, относят тех, кто родился в 2010 г. и позже.

первого проведения игры один из тренеров позвонил мне: «Анастасия, вы не поверите, что произошло! (Здесь я напряглась.) Мы поставили вашу игру на первый день, и ученики вообще забыли про тему: с таким азартом боролись за ресурсы и придумывали решения в игровых ситуациях, что мы переживали, как бы они между собой не перессорились! А на следующий день, когда программа продолжилась по нашему сценарию, на кофе-брейке они подошли ко мне и обиженно спросили: «А что, мы больше играть не будем?» Можете прислать дополнительный набор игровых ресурсов? Мы во второй день тоже играть решили!» А позже начальники участков, прошедшие тренинг до применения игры, послушав рассказы коллег, потребовали, чтобы игру провели и для них — чтобы все по-честному. Вот так игровой формат изменил отношение к некогда неприятной теме и сделал программу по конфликтологии одной из самых ожидаемых у учеников.

- 3) Когда необходимо повысить вовлеченность учеников и уровень освоения материала, а также качественно закрепить его на практике.

Игровые элементы не просто позволяют мотивировать учеников. Их применение даже в минимальной концентрации вызывает различные эмоции, а именно они позволяют нам лучше запоминать важную информацию и ярче переживать связанный с ее применением опыт. Вот почему обучающие игры значительно повышают скорость освоения материала: ученики настолько увлекаются, что перестают бояться сделать ошибку. Они просто пробуют раз за разом применять новый навык, внедряя все новые инструменты и алгоритмы. Благодаря эмоциям эффективные модели поведения также закрепляются у учеников быстрее и прочнее³.

³ Многочисленные исследования эффективности применения игрового обучения были проведены Лизой К. Форбс (2012 г.), М. Д. Ханусом и Дж. Фоксом (2015 г.), Д. Каллиари (1991 г.), Б. Гроссом (2007 г.) и М. Пренски (2003 г.).

Вместе с тем я бы не рекомендовала использовать игровое обучение в целом или его отдельные форматы:

- Если вы планируете применять игровые элементы только ради развлечения, без фокуса на целях обучения. Безусловно, популярные игровые механики способны улучшить групповую динамику и повысить интерес учеников. Но если применять все это без цели, ученики это тоже почувствуют и зададут вопрос: «А для чего мы сейчас играли?»
- Если важно не смещать фокус внимания учеников на игровой формат, а, наоборот, помочь им максимально сосредоточиться на теме обучения. Иногда игровые элементы, особенно если их много или они использованы не слишком уместно, могут отвлекать от действительно важных обучающих целей. И вместо того чтобы стараться качественно выполнять задания, ученики будут стремиться быстрее заработать побольше баллов.
- Если обучение предполагает освоение творческого навыка. Любое творчество задействует сильную внутреннюю мотивацию. А в игровом обучении мы активно применяем внешнюю мотивацию, и она довольно легко вытесняет внутреннюю, из-за чего ученики могут сфокусироваться исключительно на зарабатывании баллов и перестанут относиться к творчеству как к изначально увлекательному процессу.

ИГРОВОЙ ФОРМАТ КАК ПРИПРАВА К ОБУЧЕНИЮ

Как мы уже определили, игровые элементы должны применяться для достижения конкретной обучающей цели. И потому игровое обучение всегда выступает в виде надстройки для имеющегося классического обучения. Ошибочно думать, что с помощью игровых элементов мы всегда можем повысить вовлеченность учеников и их мотивацию, если нам этого захочется.

Для лучшего понимания приведу следующую метафору.

Представьте, что вы собрались готовить какое-то блюдо. Выбираете продукты, затем как-то их обрабатываете, например нарежете или отбиваете, — и готовите само блюдо. После чего у вас есть выбор: добавить в него приправы или просто подать как есть. В нашем случае в роли продуктов — образовательный контент. Согласитесь, если мы возьмем некачественный контент или будем использовать несколько не сочетающихся друг с другом видов контента, обучение у нас, скорее всего, тоже получится не особо качественным. Возможно, местами оно будет даже интересным, но, «поедая» наше блюдо, ученики могут недоумевать, почему здесь представлена эта, а не другая тема, почему использован именно такой формат практической отработки и т.д. И в этом случае мы будем говорить о проблемах методологии обучения.

Если образовательный контент будет «протухшим» — устаревшим, — то ученикам он может в принципе не понравиться, и они откажутся от такой «пищи». Согласитесь, есть что-то протухшее как минимум не очень полезно для здоровья.

А теперь давайте представим, что вы изначально использовали качественный контент и у вас получилось хорошее образовательное «блюдо». Но иногда даже удачные образовательные программы кажутся ученикам несколько пресными. Вроде бы все с ними хорошо, но как будто чего-то не хватает.

И в этом случае мы можем говорить о добавлении «приправы» — игровых форматов обучения или отдельных игровых элементов. Именно приправа придаст учебному процессу дополнительные оттенки «вкуса», а по окончании обучения создаст приятное «послевкусие».

Можем ли мы приправить геймификацией или иным игровым форматом обучение с некачественной методологией? Конечно. Но вряд ли чего-то добьемся. Да, игровой формат способен сгладить несбалансированный «вкус» обучения. Но само обучение он не выправит.

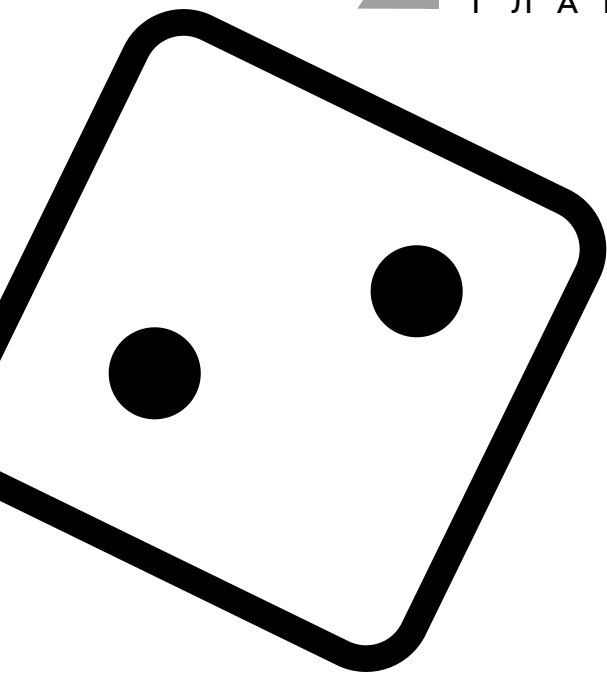
Очень часто методисты с помощью геймификации пытаются замаскировать не слишком качественный контент или

отдельные огрехи методологии. Рискну предположить, что здесь расчет на то, что люди отвлекутся на игровые элементы и не заметят методические нестыковки.

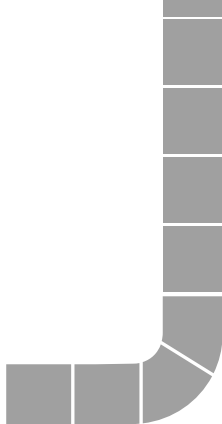
Но это уже прямая манипуляция учениками!

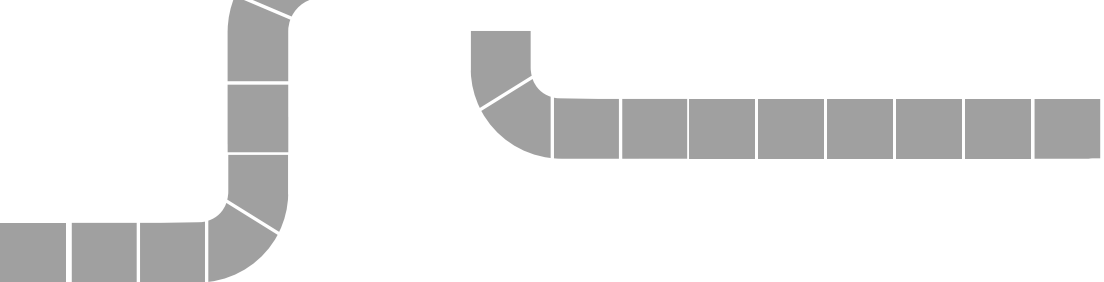
Применять для такой «маскировки» игровое обучение я бы категорически не рекомендовала. Поверьте, все равно в какой-то момент ученики раскусят обман. И единственное, чего вы добьетесь, — их предубеждение против любого использования игровых элементов.

Перед применением игровых обучающих форматов тщательно проверьте, насколько качественно сделано ваше обучение. И только затем подбирайте под него игровые элементы — под каждый формат, структуру и тему обучения. Неверно выбранный формат, как неподходящая специя, попросту испортит вкус готового, изначально хорошего блюда.



Г Л А В А





ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ЕЕ ОТЛИЧИЕ ОТ ОБУЧАЮЩИХ ИГР

«МАСКИРОВКА» ПОД ГЕЙМИФИКАЦИЮ: ЧТО ЕЮ ЯВЛЯЕТСЯ И ЧТО НЕТ

Геймификация (или игрофикация — кому как больше нравится) давно стала трендом и применяется во множестве отраслей. В обучении это понятие тоже встречается довольно часто, но, к сожалению, не всегда верно используется. Многие считают геймификацией вообще любое внедрение игровых элементов в неигровой контекст. В результате чего так называют и применение точечных игровых механик, и использование игр в обучении, и, собственно, саму геймификацию.

Мне же, простите за мое методологическое занудство, хочется немного развести разные форматы игрового обучения, чтобы у вас не возникало путаницы, а вместо нее имелось четкое представление, чем реальная геймификация отличается от всего остального.

Классическое определение, в свое время сформулированное одним из основоположников современной геймификации, уже знакомым вам Кевином Вербахом, звучит так: геймификация — это применение игровых элементов в неигровом контексте для достижения неигровых целей. Если вы подумали,

что это похоже на определение игрового обучения, то вы абсолютно правы.

При этом точечное применение игр в обучении не является его геймификацией. Как и замена классического обучения специальной игрой на развитие конкретного навыка — например, продаж или переговоров. В чем же здесь дело?

Если мы вернемся к модели игрового обучения, то увидим небольшую подсказку в схеме. И это — насыщенность формата обучения игровыми элементами: геймификация чаще всего предполагает заранее продуманное применение отдельных игровых элементов, которые не всегда связаны в единую систему и могут существовать отдельно друг от друга. В главе 6 мы увидим, что максимально насыщенная комплексная геймификация с сюжетом может приближаться к полноценной обучающей игре. Но чаще всего подобную геймификацию никто не разрабатывает, так как это требует больших временных и иных затрат: тут и правда проще ограничиться форматом полегче.

В отличие от геймификации обучающие игры представляют собой более системный и цельный формат, ведь они в обязательном порядке имеют:

- четкую структуру и игровую цель;
- понятные и прозрачные правила;
- состояние проигрыша и выигрыша;
- игровой конфликт, а иногда и игровой сюжет.

При разработке геймификации же достаточно продумать условный сценарий, который накладывается на сценарий реального обучения, правила зарабатывания и использования игровых ресурсов — и готово. При желании можно добавить условия выигрыша, игровую цель и сюжет. Но, в отличие от отдельных форматов обучающих игр, в геймификации может не быть проигравших, игрового конфликта и сюжета.

Точечное использование отдельных игровых механик или элементов в обучении тоже не всегда дотягивает именно

до комплексной геймификации: все же она предполагает организованный сценарий, когда игровые элементы вводятся не абы как, а в условном порядке. Если вы единоразово — например, для практической отработки — прибегаете к механике «Турнир», то это именно точечное применение механики или геймификация отдельного отрезка обучения. И даже серия деловых игр не создает геймификацию, а остается серией деловых игр, проводимых в рамках обучения.

А вот если вы в начале обучения выдаете ученикам карту, где отмечены игровые отрезки, которые им предстоит пройти, указаны условия прохождения заданий и получаемые ресурсы, а также иные игровые механики, предполагающие взаимодействие учеников друг с другом или с обучающей системой, это не что иное, как комплексная геймификация.

ФОРМАТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ

И здесь нам с вами важно разобраться, какие существуют форматы геймификации обучения. Хочу познакомить вас с моей авторской типологией форматов геймификации: она может присутствовать в разных, порой крайне необычных и интересных вариациях. Какие-то из них вам уже знакомы, а какие-то, возможно, будут в новинку.

Я знаю, что многие мои коллеги в принципе не разделяют геймификацию на форматы, поэтому оставляю здесь выбор за вами. Но и мне, и ученикам моих курсов приведенная ниже классификация помогает быстрее и легче определять, какую именно геймификацию стоит применять для решения конкретной обучающей задачи и сколько ресурсов на ее использование и разработку заложить.

1) Простейшая геймификация

Этот формат считается самым начальным, базовым, так как для него требуются только три простейших игровых

компонента — баллы (они же очки), бейджи и рейтинги. Как понятно из названия, такая геймификация совсем не сложна в разработке. Но от этого не менее коварна, о чем мы с вами поговорим в главе 3.

2) Точечная геймификация

Как только мы добавляем к простейшей геймификации или отдельным ее элементам какие-либо дополнительные игровые механики и используем на небольшом отрезке обучения, она сразу превращается в точечную. В этом случае мы решаем конкретные задачи на выбранном отрезке с помощью отдельных простых механик или игровых элементов, не растягивая геймификацию на все обучение. При этом кусочки точечной геймификации могут быть не связаны между собой.

Например, если мне кажется, что в том или ином упражнении тренинга будет логично применить механику ставок, я могу ее там использовать, присваивая за верные ставки баллы и ведя рейтинг учеников, а затем, на протяжении всего оставшегося обучения, не возвращаться к игровым механикам и элементам. Это и будет точечной геймификацией.

Точечная геймификация — довольно удобный прием, помогающий нам без особых методологических затрат активнее вовлечь учеников в сложный или наименее интересный отрезок обучения. Зачастую к ней прибегают, чтобы протестировать отношение аудитории к игровым обучающим форматам, а потом внедрить более насыщенную геймификацию. Главное здесь — корректно подобрать наиболее подходящую игровую механику под конкретную обучающую цель.

3) Сквозная геймификация

В отличие от точечной, сквозная геймификация проходит через все обучение, но как бы фоном, не особо привлекая внимание учеников:

- она не бросается в глаза, но, если внимательно присмотреться, станет ясно, что она присутствует в отдельных заданиях;
- она исключительно добровольна и не требует участия каждого;
- она не предполагает использования большого объема игровых элементов и механик.

Иначе говоря, это ненавязчивая геймификация, в которую «играют» далеко не все. Но те ученики, кому интересно узнать, «а что же будет, если...», обязательно ее разглядят и включатся в игровой процесс, в то время как скептически настроенные просто пройдут мимо — например, потому что им не нравится сам игровой формат обучения, не хватает времени на выполнение игровых заданий и пр.

Сквозная геймификация может проходить либо через все обучение, либо через какой-то его отрезок, а также может присутствовать как в основных, обязательных заданиях и активностях, так и исключительно в дополнительных, необязательных. В первом случае геймификация будет требовать от учеников дополнительных усилий в процессе обучения. Чтобы лучше соблюдался принцип добровольного участия, рекомендуется геймифицировать как раз дополнительные, необязательные ответвления от темы обучения. Так, например, мы можем сообщить ученикам, что за выполнение факультативной части домашнего задания они получают специальный бейдж, дающий бонус в конце. Или что изучение необязательной темы откроет им эксклюзивный доступ к уникальным материалам.

4) Комплексная геймификация

Она предполагает, что все обучение проходит в игровом формате. Ученики сразу попадают в некий параллельный мир, существующий по определенным правилам: они заданы игровой обучающей структурой и игровыми же механиками и подчиняются заранее разработанному сценарию. Соответственно, заканчивается комплексная геймификация

вместе с обучением: в конце подводятся итоги достижения игровых целей, определяются победители (если нужно) и выдаются обещанные призы и награды.

Комплексная геймификация, помимо сценария, также предполагает полноценную игровую экономику и при необходимости может содержать игровой сюжет.

Если объединить все форматы в сводную таблицу для сравнения, мы увидим следующее:

Формат геймификации	Когда лучше всего работает	Какие требуются ресурсы для разработки и применения
Простейшая геймификация	• Когда нужно поработать с внешней или краткосрочной мотивацией на обучение (в рамках одной активности продолжительностью не более 1,5–2 часов) • Когда стоит задача вовлечь небольшое количество человек (до 20) Главные минусы: мотивирует не более 20–25% учеников и не задействует долгосрочную мотивацию	Минимальные
Точечная геймификация	• Когда нужно задействовать разные внутренние мотиваторы учеников • Когда нужно разнообразить отрезок обучения или вовлечь учеников в конкретную обучающую активность без разработки большой игровой системы Главный минус: эффективность зависит от корректного подбора точечной механики	Минимальные