

**Бабанина Анастасия Эдуардовна, педагог дополнительного образования  
МАУ ДО ЦДТ «Радуга талантов», победитель конкурса  
«Педагогический звездопад – 2023» в номинации «Сердце отдаю детям»**

**Активизация творческих способностей учащихся через  
использование приемов геймификации (игровую деятельность).**

*Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, что его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В игре дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими созданиями.*

*К.Д. Ушинский*

Дополнительное образование детей характеризуется вариативностью, не ограниченной стандартами, педагогическим творчеством, более тесной связью с практикой, высокой социальной активностью. Перед педагогами дополнительного образования стоит важная задача – совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на занятиях каждый учащийся работал увлечённо, активно и результативно, что возможно при использовании активных методов обучения, в частности, игровых технологий.

Игровые технологии характеризуются высокой степенью вовлечения учащихся в образовательный процесс, активизируя их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач.

Отличительными особенностями игровых технологий являются: целенаправленная активизация мышления учащихся, самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности учащихся, интерактивный характер, т.е. постоянное взаимодействие субъектов образовательного процесса.

Одним из путей включения учащихся в сферу самых разнообразных коммуникативных практик, получения широкого опыта конструктивного взаимодействия и продуктивной деятельности через игровую деятельность является геймификация.

Суть геймификации состоит в использовании игровых элементов в неигровом контексте. Это позволяет достигать поставленных целей, придает традиционному процессу обучения легкость, гибкость и привлекательность.

Чем же привлекательно использование данной технологии в образовательном процессе? Во-первых, использование приемов геймификации открывает значительные возможности для повышения качества обучения. Во-вторых, данная технология формирует у детей навыки применения художественно-конструктивных знаний и умений на практике. В-третьих, геймификация учит работе в команде, коммуникативным навыкам.

В образовательный процесс по реализации программы дополнительного образования художественной направленности «Добрая Школа Иллюстрации» в МАУ ДО ЦДТ «Радуга талантов» включены тематические, командные, ролевые, театрализованные игры, игры-путешествия, квест-игры. Ценность игровых занятий в том, что они направлены на развитие активного творческого мышления, расширение кругозора учащихся, на формирование навыков экспериментальной и исследовательской деятельности в творческом процессе, на развитие навыков взаимодействия в команде. Применение подобных игровых технологий благоприятно влияют на творческую активность обучающихся, их интерес и заинтересованность к изобразительному искусству и творческой деятельности в целом.

### **«Не скучная история искусств»**

Ярким примером использования приемов геймификации стал цикл занятий «Не скучная история искусств», разработанный и реализованный в МАУ ДО ЦДТ «Радуга талантов». Изучение истории изобразительного искусства имеет большое значение в художественно-эстетическом воспитании детей. Тематические игровые занятия позволяют создать для учащихся особую образовательную среду, погрузить их в мир изобразительного искусства, познакомиться с палитрой культурных традиций нетрадиционными способами. Эмоциональное погружение в эпоху, события определенного времени, в творчество конкретного художника позволяет сделать занятия не только интересными, но и запоминающимися. Теоретический материал преподносится методом прохождения условных станций, интеллектуальных раутов, головоломок, квестов, театрализованных представлений. Занятия построены таким образом, что каждый пройденный теоретический материал учащиеся закрепляют практической творческой деятельностью: разнообразными изобразительными материалами и средствами дети создают свои творческие работы (репродукции) в стилистике авторов и художников известных картин.

В форме игры, учащиеся познакомились с творчеством выдающихся художников: И.К. Айвазовским, В.М. Васнецовым, В.В. Кандинским, Пабло Пикассо, Леонардо да Винчи, Ван Гогом, Фридой Кало, архитекторами Антонио Гауди и Ф. Хундертвассером.

При планировании занятий по изучению творчества определённого художника подбирается уникальное музыкальное сопровождение, продумывается особенная история для погружения в тему, используется антураж, изготовленный учащимися. В ходе занятия применяются подвижные, интеллектуальные, командные игры.

Цикл занятий «Не скучная история искусств» развивает у учащихся эстетический вкус и умение творчески мыслить, коммуникативные навыки, позволяет расширить интеллектуальный потенциал и кругозор.

### **«Агентство иллюстраторов»**

Одним из успешных примеров применения на занятиях приемов геймификации является тематическая игра «Агентство иллюстраторов», участвуя в которой учащиеся получают возможность получить практические навыки работы в области иллюстрации, сделать свои первые профессиональные пробы в качестве как иллюстраторов и представить конечный продукт в формате иллюстрированных печатных изделий.

Игра долгосрочная, она проводится на протяжении всего учебного года. Погружение в игровое пространство проходит на первых занятиях, когда учащиеся знакомятся с понятием «иллюстрация», особенностями профессии иллюстратор. Детям дается возможность пофантазировать и представить, что они не на занятиях, а руководят собственным иллюстраторским агентством, в которое поступают заказы на выполнение работ. Например, создать тираж авторских открыток.

В начале такого занятия учащиеся знакомятся с простой технологией печатной графики - монотипией, благодаря которой можно создать несколько копий своей открытки. Далее в агентстве начинается активная работа, производство запущено - дети создают эскизы, переносят их на специальные поверхности, делают выкрасы и печатают. Учащиеся увлечены процессом, работают в команде, распределяют обязанности и помогают друг другу. В итоге создается серия авторских открыток в нескольких экземплярах и на практике усваиваются знания о печатной графике. В течение учебного года в агентство иллюстраторов поступает несколько заказов: разработать дизайн и напечатать авторский календарь, книгу домашних рецептов, социально-значимый плакат «Пернатый друг», проиллюстрировать художественные произведения различных авторов и оформить их в печатное издание.

В подобных тематических играх важно создавать атмосферу настоящего производства, использовать элементы корпоративной этики, использовать профессиональную терминологию, распределять обязанности.

«Агентство иллюстраторов» - практико-ориентируемая игра, которая позволяет обучающимся расширить представления о возможных сферах приложения своих знаний, умений и навыков в таком виде изобразительного искусства как иллюстрация. С одной стороны, в игре ребятам предлагается проявить свои творческие способности в традиционном виде деятельности - в создании иллюстраций в смешанных техниках ИЗО и ДПИ. С другой, игра предоставляет возможность развивать первичные навыки инженерного мышления в области иллюстрации и компьютерной графики, познакомиться на практике с профессиональной деятельностью иллюстратора.

Проведя диагностику уровня творческой активности учащихся путем выполнения теста креативности Торренса, который позволяет оценить уровень образной и вербальной креативности ребенка и тех изменений, которые происходят у него в период введения приёмов геймификации в образовательный процесс, методики «Творческое мышление и способности», можно сделать вывод, что показатели творческой активности учащихся выросли. Смена традиционной деятельности по изучению основ изобразительного искусства благоприятно влияет на мотивацию детей к обучению. Вырос уровень коммуникативных навыков, уровень уверенности в себе и своих творческих способностях, диагностики показывают положительную динамику развития креативности.

Также показателем результативности развития творческих способностей учащихся по программе «Добрая Школа Иллюстрации» в МАУ ДО ЦДТ «Радуга талантов» является регулярное участие в творческих фестивалях, конкурсах и выставках различного уровня.

Геймификация — один из приоритетных способов организации образовательного процесса, пробуждающий интерес к обучению и в большинстве случаев дающий положительные образовательные и воспитательные результаты. Это достаточно продуктивный метод. Однако, важно не переусердствовать в его применении. Игра не может полностью заменить обучение и должна занимать только часть образовательной программы. От постоянных игр на занятиях устанут даже самые активные дети. Необходимо организовывать занятия на игровой основе таким образом, чтобы дети не получали готовые знания, а в процессе игры и творческих экспериментов самостоятельно находили решение определённых задач, исследовали мир творчества. Учащиеся должны получать удовольствие от самого процесса познания, тогда игра станет отличным помощником в объяснении новой темы или сложного материала.