**Геймификация как способ развития мягких навыков в дополнительном образовании**

На сегодняшний день oбpaзoвaние для дeтей несет в себе большую степень рутинности как то домашние задания, зубрежка параграфов, классно – урочная система и так далее. В этом смысле построение занятий в дополнительном образовании выгодно отличается от привычных школьных. Здесь больше свободы действий, есть возможность чаще проявлять свой творческий потенциал, воплощать в жизнь самые оригинальные идеи. Между тем и система дополнительного образования требует внедрения инновационных технологий, способных поддерживать академические успехи ребенка и именно система дополнительного образования как нельзя лучше расположена к тому, чтобы развивать у детей мягкие навыки.  Под мягкими навыками принято называть следующие:

- Социальные компетенции: коммуникативность, эмоциональный интеллект (умение различать эмоции и мотивы других людей), гибкость и принятие критики, ораторские способности.

-Лидерские компетенции: умения принимать решения, сформировать команду, разрешать конфликты, брать ответственность, оказывать наставничество.

- Интеллектуальные компетенции: аналитический склад ума, умение видеть и решать проблему, обучаемость, креативность, системное мышление.

- Волевые компетенции: ориентированность на результат, тайм-менеджмент, стрессоустойчивость, готовность к рутинной работе.

Тема развития навыков  мягких навыков становится все более актуальной. С каждым годом увеличивается объем информации, необходимой человеку для того, чтобы быть успешным. В быстром темпе жизни недостаточно лишь только конкретных («жестких») навыков, которые приобретаются детьми в школе.  Современная жизнь предъявляет требования развития другой группы навыков – «мягких» навыков. Особенность организации школьного обучения, несмотря на требования развития  мягких навыков, в большей степени направлении на получение жестких. По данным зарубежных исследований в профессиональной сфере успех человека на 85% зависит от мягких компетенций, и на 15% от жестких. Нам стало интересно, а как развиваются навыки у детей в учреждениях дополнительного образования?

Если проанализировать условия посещения детей коллективов детского творчества, то можно выделить следующие условия, способствующие развитию «мягких» навыков:

1.     Разновозрастной состав групп – большинство программ охватывают не конкретный возраст, а возрастной диапазон с разницей в 3-4 года, что способствует развитию коммуникативных навыков с детьми разного возраста.

2.     Возможность выбора и перехода в другие коллективы. А это как раз и есть основная трудность современных детей. Общество зачастую лишает ребенка возможности делать самостоятельный выбор. Учреждения дополнительного образования — это прекрасная почва для развития такого навыка, необходимого каждому человеку для успешной самореализации.

3.     Расширение круга интересов ребенка, вовлечение ребенка в деятельность и, как следствие, развитие его самостоятельности. Дополнительное образование дает ребенку прекрасную возможность попасть в круг заинтересованных, увлеченных детей.

4.     Развитие навыка систематизации полученных знаний и применения их на практике. В дополнительном образовании есть замечательная возможность больше внимания уделять развитию практических умений и навыков, организации деятельности детей после теоретической подготовки.

5.      Возможность ребенка приобрести привычку учиться, открывать для себя все новое, при этом развивается его самостоятельность в приобретении информации и навык осмысленной работы с полученной информацией.

     Если проанализировать образовательные программы нашей школы технического творчества города Костаная, то выяснится, что задачи, которые ставят педагоги при создании программы, в воспитательной и развивающей областях относятся к спектру  мягких навыков. Наиболее часто встречаются следующие задачи: формировать активную жизненную позицию, развивать навыки работы в коллективе, развивать творческие и исследовательские способности, способствовать развитию волевых и нравственных качеств, развивать самостоятельность.

     Как мы видим, в условиях дополнительного образования, есть преимущества для развития «мягких» навыков у обучающихся. В школах организовать такой образовательный процесс сложно, а иногда и невозможно.

Таким образом, можно говорить о том, что в учреждении дополнительного образования созданы условия для развития  мягких навыков у обучающихся, но есть поле для расширения его спектра.

Ну, а развивать мягкие навыки и поддерживать академический успех ребят помогает также и геймификация. Геймификацией называется включение игровых элементов в неигровые процессы - например, в образовании. Суть геймификации заключается в переработке дисциплин наборы презентаций и видеороликов (для иллюстративного материала), флэш-роликов (интеллектуальные игры) и наглядных пособий. У педагога и учеников создаются игровые профили, представленные описанием персонажа, портретами, выбираемым внешним видом, достижениями. При подготовке материала также можно использовать и другие формы подачи материла. В сущности, подобное занятие может включать такие виды деятельности как подача теоретического материала (практические упражнения, которые могут быть представлены головоломками или упражнениями для отработки базовых навыков), ролевая игра (учащимся предлагается решить задачу в несколько этапов, вынести командное решение), проверка домашнего задания (с помощью камеры или видеоролика).

С помощью игровых элементов педагог имеет возможность поддерживать постоянную обратную связь с учеником, отмечать успехи и недочеты. Как во время обычной компьютерной игры ученик проходит постепенно усложняющиеся уровни, получая за каждое достижение награду в виде баллов, так и в ходе занятия постепенное усложнение заданий может помочь оптимизировать материла, повысить вовлеченность в учебный процесс и общую заинтересованность предметом.

Приведем пример из нашей жизни по использованию элементов геймификации на занятиях по робототехнике. Обучающимся предлагается игра «Джеймс Кэмерон просит помочь создать ему спец.эффект к фильму Аватар -2». Суть задания – это создать голограмму бабочки, но чтобы работа не показалась рутинной, ребятам предлагаются в рамках игры уровни для прохождения. Первый уровень – изучить возможности смартфонов для выполнения простейших голограмм, историю развития голограмм, которые широко используются в киноиндустрии. Второй уровень – обозначить диапазон материалов и инструментов для создания голограммы в рамках учебной лаборатории, третий уровень – создать призму. Четвертый уровень – воссоздать голограмму бабочки. Пятый уровень – обнародовать собственные выводы по работе. Сильнейшая мотивация для развития подростка – это наличие элемента соперничества. И при прохождении уровня данной игры есть возможность соперничать, показать свои сильные стороны, совершенствовать умение работать самостоятельно. Данная игра несёт в себе как практическую ценность. Прежде всего, это наглядное пособие для изучения/наблюдения оптических явлений и иллюзий, возникающих при отражении света от отражающей поверхности. Важности взаиморасположения источника света и геометрии тела, на которое этот свет падает. Так же этот проект является наглядной демонстрацией крылатого выражения: «Всё гениальное - просто», а именно «голограммы» - это не только фантастика или далёкое будущее, а уже осуществимое в наше время.

Таким образом, геймификация дополнительного образования как включение игровых элементов в неигровую деятельность, может являться одним из способов мотивации школьников. Геймификация соответствует запросам сегодняшних школьников, позволяет им почувствовать себя вне рутинной деятельности и может стимулировать обучающихся продолжать обучение добровольно и самостоятельно, так как сам школьник, в отличие от педагога, видит в ней лишь игру, но не учебную деятельность.