



Ольга Игоревна Семёнова,
магистр педагогического образования, старший методист отдела информационных технологий ГБУ ДПО «Новокуйбышевский ресурсный центр», Самарская область



...Мастерство отличается от победы, хотя их легко спутать между собой.

На самом деле победа имеет отношение к достижению цели, в то время как мастерство касается устойчивого и последовательного прогресса в приобретении знаний и демонстрации способностей. Иными словами, мастерство представляет собой непрерывный процесс совершенствования, в то время как победа является пунктом назначения. Так как мало кто способен по-настоящему победить, но неограниченное количество людей может постепенно наращивать мастерство...

*Гейб Зикерманн,
Джоселин Линдер*

Сердитые птички спешат на помощь!

(Об интерактивности в «библиотечной» геймификации)

В статье автор многочисленных дистанционных тренингов и мастерских для библиотекарей, учителей и учащихся школ предлагает интересные способы повышения эффективности результатов работы библиотеки. Речь идет о сочетании элементов геймификации (не путать с игрой!) в различных интерактивных формах и форматах деятельности, направленных на развитие компетенций медиа-информационной грамотности учащихся



В последние годы самыми успешными мобильными играми являются те, в которых действуют сердитые птички – Angry Birds. Пожалуй, они стали уже метафорой популярности полезной игровой активности. Эти игры развивают абстрактное мышление, реакцию, глазомер и первичные понятия о физике и баллистике. Говоря сегодня об играх и геймификации в библиотечной деятельности, постараемся разобраться, в чем разница между игрой и геймификацией.

Феномен геймификации

Применение феномена геймификации, нового не только для отечественных, но и для западных реалий, в значительной степени полезно для многих образующих сфер и процессов в жизни общества, в том числе, и для развития медиа-информационной культуры личности как мейнстрима деятельности современной библиотеки, стремящейся обеспечить разные потребности своих пользователей в информации, отдыхе и обучении.

Термин «геймификация» был предложен Ником Пеллингом, британским разработчиком игр, в 2002 году, однако до 2010 года почти не использовался профессиональными сообществами, не был предметом изучения в академической среде. К началу 2010 года был накоплен некоторый позитивный опыт успешной реализации проектов по геймификации, что привлекает внимание ученых и практиков к изучению данного феномена, в том числе, и в деятельности библиотеки. При этом большинство геймификационных проектов реализуется в настоящий момент в цифровой форме с применением мобильных устройств и гаджетов, что способствует формированию индивидуальной цифровой вовлеченности участников. Сочетание игровых элементов, массового распространения широкого спектра мобильных устройств и гаджетов, а также значительной социальной интернет-активности пользователей в совокупности обеспечивают эффективность внедрения геймификации в неигровые процессы, благодаря интерактивности, моментальному отклику, отслеживаемости и индивидуализации личных предпочтений.