

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ»
НЕКЛИНОВСКОГО РАЙОНА РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Лекция-доклад на тему:

**«Геймификация как инструмент мотивации в
дополнительном музыкальном образовании».**

**Подготовила:
преподаватель
Т.С. Разбаум**

2025 г.

Геймификация как инструмент мотивации в дополнительном музыкальном образовании.

Чтобы раскрыть тему данного доклада, сначала разберем более конкретно два главных составляющих понятия.

Мотивация. Вопросы мотивации актуальны на всех уровнях образования и во всех форматах обучения. И дополнительное музыкальное образование не является исключением. Повторять пассажи по 100 раз детям скучно, младшие школьники быстро теряют интерес к занятиям и не хотят трудиться над репертуаром. Проведем небольшой экскурс в литературу по теме мотивации и подходы нескольких авторов к развитию мотивации.

То, что наряду с внешней мотивацией (поощрение и наказание) и биологической (базовые потребности организма) существует мотивация внутренняя, известно, как минимум с середины 20 века. Однако в образовании до сих пор повсеместно применяются устаревшие и малоэффективные методы работы с мотивацией. Американский журналист, лектор и писатель Дэниел Пинк (автор книги «Драйв. Что на самом деле нас мотивирует») собрал данные множества научных работ на тему внутренней мотивации и на их основе предложил концепцию, которую назвал «Мотивация 3.0». По мнению Пинка высокая работоспособность не возникает благодаря «кнуту и прянику», а обуславливается внутренними побуждениями человека – «врожденной потребностью управлять собственной жизнью, учиться и создавать что-то новое».

Тереза Хьюстон (автор книги «Обратная связь») - когнитивный психолог и основатель центра совершенствования преподавания и обучения в университете Сиэтла. Она предлагает развивать мотивацию учащихся с помощью конструктивной критики (дружелюбный отзыв о действиях) и формирующего оценивания (целенаправленный и непрерывный процесс за обучением ученика). По ее мнению такой подход не только побуждает улучшить свои результаты, но и повышает доверие и взаимопонимание.

Адель Фабер и Элейн Мазлиш, американские психологи и педагоги (авторы книги «Как говорить с детьми, чтобы они учились») считают, что традиционная система, основанная на привычных способах мотивации через наказание и поощрение вряд ли способна поддерживать у детей интерес к деятельности. По словам авторов книги, ключевым аспектом в мотивации может стать диалог с ребенком - честный и уважительный. Фабер и Мазлиш предостерегают от обесценивания детских проблем и присвоения ярлыков

вроде «хулиган» или «бестолковый». И уверены, что внимание к тому, о чем думает ребенок и чем он интересуется, поможет развивать природную любознательность детей, а также самодисциплину и гибкие навыки.

Педагог и психолог Марвин Маршалл (автор книги «Дисциплина без стресса, наказаний и наград») тоже критикует подход, основанный на поощрении и наказании, и утверждает, что изменить поведение человека таким образом нельзя. Задача учителя – побудить недисциплинированного ученика измениться самостоятельно. Для этого Маршалл предлагает свою систему развития ответственности, которая основывается на трех составляющих: объяснение, внутренняя мотивация и авторитет педагога. По словам автора, эта система применима для учащихся любого возраста и работает как при взаимодействии с группой, так и индивидуально.

Доктор психологических наук Аэлита Капитоновна Маркова в своих трудах рассматривает тему мотивации. Следующей цитатой из книги А.К. Марковой можно подвести к осмыслению использования игровых методов и приемов на уроках в детской школе искусств «.....Процесс принятия учеником готовых целей можно превратить в процесс активного целеполагания самого ученика, если научить его ряду активных действий с предложенными учителем заданиями...». Т.е., в процессе мотивации очень важна цель. Маркова описывает два пути воздействия на мотивацию ребенка. Первый путь – «сверху вниз» - состоит в том, что проводится работа по осознанию мотивов, ребенку раскрываются идеалы, цели, которые у него, по замыслу взрослого, необходимо сформировать; затем эти «нормы» превращаются из внешне понимаемых во внутренние, принятые самим ребенком. Вторым путем – «снизу вверх» - состоит в том, что воспитание мотивов происходит через организацию взрослым разных видов деятельности ребенка в условиях активной деятельности самого ребенка. Это способствует актуализации побуждения ребенка, многократно и систематически их подкрепляет, благодаря чему они упрочиваются и включаются в мотивационную сферу. Вторым путем очень близок к игре и игровой деятельности, в которой ребенок находится в активной позиции игрока.

Строение мотивационной сферы учения (по А.К. Марковой). Виды побуждения: потребность, мотив, цель, интерес. Разновидность побуждения по предмету, на который направлена учебная деятельность:

- социальные - широкие (широкий круг идеалов) и позиционные (способы взаимодействия с окружающими людьми, индивидуалистические;

- познавательные - широкие учебные (направленные на результат, на процесс),
- учебно-познавательные (на способ учебных действий),
- самообразовательные (на овладение обобщенными способами учебной деятельности);
- творческие (овладение действиями, могущими быть использованными для преобразования окружающей действительности, собственной деятельности).

Рассматривая понятие мотивации нельзя не затронуть значение оценки в становлении мотивации учебной деятельности. Уже в 80е годы 20 века проблема оценки вызвала активные дискуссии педагогов и психологов. Когда преподаватель постоянно и весьма часто пользуется отметкой как мотивирующим средством, как средством побуждением ученика к активной работе, то тем самым они сдвигают центр мотивационной сферы его деятельности с самой деятельности, с ее процесса на оценку деятельности. Отметка в этом случае приобретает в глазах школьника самодовлеющую ценность и заслоняет подлинную ценность его деятельности. Деятельность учащихся, не подкрепленная в должной мере познавательной потребностью и интересом, направленная главным образом на внешние атрибуты, на оценку, становится недостаточно эффективной. Это приводит к тому, что отметка для многих учащихся перестает играть мотивирующую роль, а тогда и сама учебная работа теряет для них всякую ценность. Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод - **ОЦЕНКА НЕ РАВНО МОТИВАЦИЯ**. Любые оценки неидеально оценивают знания, умения и навыки и они не самоцель обучения.

Подводя итог вышесказанному, можно сказать, что мотивация – это внутренний процесс. Этому нельзя научиться. Это личностное решение. Но! Мы можем создать условия, для того, чтобы она появилась. А сделать это можно через игру.

И, конечно же, не стоит забывать о таком инструменте вовлечения и развития мотивации, как геймификация. Геймификация – это внедрение игровых элементов в неигровую деятельность. В нашем случае, в обучение игре на музыкальном инструменте.

Один из первопроходцев в этой сфере – тайваньско-американский бизнес-консультант Ю-Кай Чоу, известный во всем мире благодаря разработанной им системе октализа. В основе модели Чоу лежит восемь (отсюда и ее название) стимулов мотивации, способных побудить человека к

определенным действиям. Среди этих стимулов - особая миссия, чувство обладания, любопытство и т.д. Тому, как использовать их в геймификационном дизайне, посвящена книга «Геймифицируй это». По словам автора, принципы, рассмотренные в этом руководстве, универсальны и применимы в самых разных отраслях, а также в образовании, тем более, что в игре важен процесс и выигрыш – это как раз удовлетворение от процесса. Удовлетворение от процесса обучения при помощи игры. На самом деле – истинная и правильная игра и есть наслаждение самим процессом.

В какие игры мы играем на уроках по специальности?

Использование внешней игры. Это игровые элементы.

- Наглядный материал. Здесь фантазия безгранична. Собирать монеты, наклейки, медали (участвовать в медальном зачете). У человека есть важная особенность - желание обладать. Это должно быть не обязательно дорого. Стоят эти наклейки не так много. Важна включенность в процесс. Игра с пуговицами для изучения и закрепления нот на клавиатуре, для детей постарше - интервалов, игры с пальчиками для более младшего возраста, различные шаблонные листы с игровыми заданиями (раскраски на закрепление нот в скрипичном и басовом ключе), решение примеров (посчитать длительности), ребусы. Важно помнить, что любая игра – это интерпретация.
- Подвижные игры «Четыре угла», «Маленький мышонок» и др.
- Использование игровых приемов в постановке руки («руки – пчелки», «сказка про цыпленка» и др.)

Что такое трекер привычек? Трекер привычек – это таблица-календарь или приложение, в которых вы фиксируете цель, а потом отмечаете с какой регулярностью над ней работали. Своего рода это маршрут для приобретения привычки. Самое сложное в деятельности – это рутинные задачи, то, что требует работы. Предполагается, что трекер поможет превратить регулярно повторяемое рутинное дело в привычку. Как работает трекер привычек? Трекер помогает обмануть мозг. Отмечая свои успехи в таблице, ребенок последовательно проходит через этапы:

- побуждение к действию. Перед глазами постоянное напоминание, что именно нужно делать

- наглядный процесс. Каждая галочка в трекере – это маленькая победа, которая подпитывает желание продолжать. Мы визуально представляем путь, который должны пройти (включается процесс визуализации)
- мгновенная награда. Когда задание на сегодня выполнено, и мы ставим в трекере галочку, мозг фиксирует успех и получает выброс гормона удовольствия дофамина здесь и сейчас.

Благодаря визуализации пути и ощущению награды трекер мотивирует действовать, а повторение действия превращается в привычку. Можно отрефлексировать вместе с детьми. - Какой путь прошел? (когда лучше, хуже и т.д.) Т.е. у нас идет главная установка на комфорт, познание, сравнение своих результатов (в прошлом году, месяце и сейчас). Здесь важно дать ребенку понять, что если обманывать, то игра не состоится, он не получит радости от выполненных задач. А выигрыш здесь - преодолен сложный рутинный путь. Трекер можно сравнить с шагами, но их нужно сделать много, чтобы достичь результата. Можно использовать как цветные, так и черно-белые трекеры, чтобы дети дома их сами украсили. Необязательно использовать музыкальный трекер, можно с животными, с героями мультфильмов, кто что любит. Здесь действует правило «Интересы учеников – ключ к нашим ученикам». И, конечно, любое нововведение должно пройти адаптацию. Нужно отмечать, что получилось, что нет, кому что понравилось. Т. е. обязательно продумать сначала какую задачу надо выполнить с учащимся. Прежде всего, должно быть понимание – зачем это делаем. И использовать принцип «Я знаю, я понимаю, я применяю».

Список используемой литературы:

1. Д. Пинк. «Драйв. Что на самом деле нас мотивирует»
2. Т. Хьюстон «Обратная связь»
3. А. Фабер и Э. Мазлиш « Как говорить с детьми, чтобы они учились»
4. Марвин Маршалл. «Дисциплина без стресса, наказаний и наград»
5. А.К. Маркова, А.Б. Орлов, Л.М. Фридман «Мотивация учения и ее воспитание у школьников». Москва «Педагогика». 1983г.
6. Ролан Вье. «Мотивация в учебном контексте». Воронеж. НОЦ «Открытый мир». 2009г.
7. А.К. Маркова, Т.А. Матис, А.Б. Орлов «Формирование мотивации учения». Москва. «Просвещение». 1990г.
8. Ю-Кай Чоу «Геймифицируй это»