

говорим, что это, наверное, к лучшему. Потому что мы имеем большого и талантливого писателя» [6, с. 76].

#### Библиографические ссылки

1. *Верабей А.* Абуджаная памяць: Нарыс жыцця і творч. У. Караткевіча. Мн., 1997.
2. *Караткевіч У.* Дарога, якую прайшоў // Збор твораў у 8 т. Т. 8, кн. 2. Мн., 1991. С. 5–10.
3. *Ігнацьева І.* Развітанне без самоты (мой зямляк Уладзімір Караткевіч) // Уладзімір Караткевіч і яго творчасць у еўрапейскім культурным кантэксце : навук. зб. Мн., 2000. С. 114–115.
4. *Мальдзіс А.* Жыцце і ўзнясенне Уладзіміра Караткевіча: Партр. пісьменніка і чалавека. Мн., 1990.
5. *Мальдзіс А.* Уладзімір Караткевіч – пісьменнік беларускі і еўрапейскі // Уладзімір Караткевіч і яго творчасць у еўрапейскім культурным кантэксце : навук. зб. Мн., 2000. С. 35–39.
6. *Неуважны Ф., Снежко М.* «Благословенна юность моя...» // Уладзімір Караткевіч і яго творчасць у еўрапейскім культурным кантэксце : навук. зб. Мн., 2000. С. 67–82.
7. *Радомская Л. Д.* Уладзімір Караткевіч і Орша. Орша, 1998.

## ПРЕИМУЩЕСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА ШКОЛЫ

**Т. В. Петюкевич**

*Белорусский государственный университет, г. Минск;*

*tanya-enott@yandex.ru;*

*науч. рук. – С. Н. Захарова, канд. пед. наук, доц.*

В статье рассматриваются сущность геймификации образования, обосновываются преимущества компьютерных игр перед традиционными методами обучения, дается общая характеристика опыта разработки и применения компьютерных игр в дидактических целях.

**Ключевые слова:** геймификация образования; компьютерные игры в образовании; преимущества и принципы геймификации образования.

Согласно инфографике проекта Knewton, ежегодно в США 1,2 миллиона студентов не заканчивают старшую школу и колледж из-за потери интереса к обучению. Человечество тратит 3 миллиарда часов в неделю на компьютерные игры, а 5 миллионов человек играют по 45 часов в неделю [1]. Все чаще инструментом, который поможет преодолеть образовательный кризис, называют геймификацию образования. Под геймификацией понимают применение подходов, характерных для компьютерных игр, для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и

потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг [2].

Игровые технологии, согласно материалам портала Oxford Analytica, дают ученикам четыре свободы: свободу добровольно прилагать усилия, свободу потерпеть поражение, свободу экспериментировать и свободу двигаться вперед по собственному желанию [1]. По данным опросов, компьютерные игры как способ организации досуга занимают в детской среде лидирующее место. Компьютерные игры формируют зависимость от гаджетов у детей и взрослых, поскольку, согласно исследованиям [3], игра (сам цикл задача-достижение-награда, который составляет суть любой компьютерной игры) способствует выработке дофамина, что усиливает желание играть. Именно поэтому педагоги стремятся придать геймификации образовательную ценность.

Преимущества геймификации перед традиционным обучением:

- позволяет кардинально перестроить учебно-познавательную деятельность обучаемых: она становится поисковой, преобразующей. Игра выступает как средство побуждения и стимулирования познавательного интереса, активизирует деятельность обучаемого [4];

- предоставляет возможность преодолеть разрыв между образованием и миром детей. Образование воспринимается учащимися как искусственная среда, цели, установки и способы деятельности которой противоречат актуальным и принимаемым детьми категориям;

- нивелирует различие между способами познания мира, которые используются современными детьми в самостоятельной жизни и теми, которые применяются в системе образования;

- повышает качество и эффективность обучения: эмоциональный отклик, вызываемый игрой, способствует более длительному запоминанию материала и способов его применения [4];

- помогает учащемуся раскрыть большой спектр своих способностей, продемонстрировать истинные желания и возможности, повысить самооценку;

- изменяет позиции педагога и учащегося в учебном процессе, повышает авторитет учителя и привлекательность обучения в целом.

В мировой практике уже существуют отдельные эксперименты по обучению в форме игры. Например, на химии детей можно превратить в команду астронавтов, исследующих Марс. Собрав образцы пород, им необходимо провести их исследование в портативной лаборатории Chemist/Chemistry Advisor/Organic Reaction (Android и iOS; скачивается через Play Маркет). На уроке истории дети становятся археологами, об-

наружившими артефакты древней цивилизации. На предметах, служащих «артефактами», педагог размещает карточки с QR-кодом. На географии школьников можно превратить в команду ученых, которые на машине времени отправляются в прошлое, когда очертания материков и климат Земли были иными. «Машиной времени» послужит EarthViewer (Android и iOS; скачивается через Play Market). Каждый объект содержит геологическую и историческую справку, однако данное приложение англоязычное, что затрудняет его применение в нашем образовании [3].

Учитель Д. Хантер (Сиэтл, США) разработал систему обучения, основанную на игровом сценарии. Учебник по географии он превратил в комикс про зомби, а учебный курс – в квест. Согласно «сюжету» действие происходит в мире зомби-апокалипсиса, где нужно просчитать безопасный маршрут, покинуть эпицентр скопления зомби, не стать добычей, создать человеческую колонию. Успех каждой «миссии» зависит от того, насколько хорошо школьники проходят тесты по миграции, видам рельефа, климату и прочим разделам географии. Каждое задание, согласно канонам геймификации, ведет на новый «уровень» [5].

При создании обучающей компьютерной игры следует руководствоваться следующими принципами:

**1. Динамика.** Предполагает создание цели и легенды (истории, сопровождающей обучение). Сюжет игры должен держать обучаемых в напряжении, а персонажи должны вызывать эмоциональный отклик. Легенда способствует созданию у обучаемых ощущения вклада в общее дело, интереса к достижению каких-либо вымышленных целей.

Важно правильно сформулировать цель, т.к. она создает мотивацию к ее достижению. Например, вместо формулировки «Научиться определять расстояние до небесных тел в Солнечной системе» лучше использовать фразу: «Земле угрожает перенаселение, срочно рассчитайте путь до ближайших потенциально пригодных для жизни небесных тел». Так дети больше запомнят, а полученные знания позволят решить конкретную игровую задачу.

**2. Дробление информации на «уровни»** предполагает поэтапное усложнение целей и задач игры по мере овладения новыми компетенциями. Доступ к новому контенту открывается только после закрепления пройденного материала. Важно избежать ситуации, при которой одни игроки быстро продвигаются по уровням, а остальные отстают.

**3. Визуальное отображение прогресса.** Как отмечает Б. Эндерс [3], нужно дать обучаемым возможность продемонстрировать свои достижения – это повышает самооценку. Для этого используются турнирные

таблицы, в которых отражаются важные для обучения достижения и умения. Важно наличие функция поиска по таблице, чтобы видеть себя и своих знакомых в общем рейтинге.

Делают игру более увлекательной коллекционирование (сбор значков, имеющих отношение к курсу), сюрпризы (получение неожиданных наград), подарки (возможность дарить очки другим обучаемым), шанс стать героем (спасение незаконченного проекта), возможность вести других (помощь другим в выполнении задания). Следует учитывать, что обучаемые могут сосредоточиться только на получении наград, как при традиционном обучении на получении высоких отметок.

**4. Взаимодействие обучаемых между собой.** Необходимость объединения в команду для прохождения учебного уровня.

**5. Синтез и закрепление новых навыков.** Геймификация предполагает наличие заданий, для успешного выполнения которых нужно использовать сразу несколько простых умений. При этом задания должны быть разными по сложности и продолжительности их выполнения.

**6. Возможность рисковать.** Основное отличие компьютерных игр и традиционного образования – это отношение к ошибкам. В школе чаще наказывают за ошибки, чем хвалят за правильные ответы или решения, поэтому учащиеся знают то, что сделали неправильно, и концентрируются на оценках, а не знании. В хороших играх последствия ошибки значительно ниже: игроки могут вернуться в игру и попробовать новый вариант решения, его освоить и применять дальше [3].

**7. Интерактивность и обратная связь.** Постоянная обратная связь «ученик – педагог» позволит динамично корректировать поведение обучаемого. Посредством обратной связи важно рассказывать игрокам, на каком этапе курса они находятся, поощрять движение вперед [3]. Обратная связь также используется для обеспечения игроку права на ошибку. Если он ошибается в первый раз, необходимо разъяснить, что он выполнил неверно, и дать шанс попробовать снова.

При всех достоинствах геймификации ее применение в обучении пока носит фрагментарный характер, что обусловлено объективными причинами. Во-первых, требуется более подробное изучение влияния геймификации образования на ребенка, т. к. мотивация к учебной деятельности не является единственным критерием для оценки эффективности образования. Во-вторых, компьютерные игры исключают возможность привычного для ребенка кинестетического воздействия на предмет с целью преобразования его места положения, формы, функции и т. д. [6,

с. 31]. Наконец, остается неизученным влияние геймификации на образовательный процесс в долгосрочной перспективе.

Современная педагогика считает, что образовательные компьютерные программы не способны заменить квалифицированного педагога, но правильно сформированная игра может послужить вспомогательным инструментом для специалиста: «ключ к геймификации образования – не в том, чтобы поставить одно над другим, а в том, чтобы найти то «сладкое место» между педагогикой и вовлечением, где учебный процесс пересекается с развлечениями» [1].

#### Библиографические ссылки

1. Что такое геймификация образования [Электронный ресурс]. URL: <https://www.dni.ru/bloggers/2017/1/19/359064.html> (дата обращения: 31.05.2018).
2. Чиряев В. Д. Геймификация как способ мотивации [Электронный ресурс]. URL: <http://nf-innovate.com/content/files/sn/cn1-13/cn%205-13/ЧИРЯЕВ.pdf> (дата обращения: 31.05.2018).
3. Почему геймификация работает и как ее использовать в обучении? [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/geymifikatsiya-i-kak-primenit-ee-v-elektronnom-obuchenii> (дата обращения: 31.05.2018).
4. Варенина Л. П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 31.05.2018).
5. «Геймифицируй это»: как превратить урок в игру [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool> (дата обращения: 31.05.2018).
6. Белкин Ф. А. Геймификация в образовании // Электр. журн. «Современная зарубежная психология». 2016. Т. 5, № 3. С. 28–34.

## ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ НА ОСНОВЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ ОНЛАЙН

Е. А. Потапова, А. Э. Чижевская

*Белорусский государственный университет, г. Минск;  
lilena\_potapova@mail.ru; nastyachizhevskaya@mail.ru;  
науч. рук. – А. Г. Давыдовский, канд. биол. наук, доц.*

Представлены результаты опроса студентов биологического факультета университета по проблеме организации образовательной деятельности на основе использования социальных сетевых сервисов онлайн, таких как Facebook и «ВКонтакте».

**Ключевые слова:** образовательные сообщества, информационное общество, социальные сети, сетевые сервисы онлайн.

В условиях глобального информационного общества образовательная деятельность может быть эффективно реализована на основе онлайн-