

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Н. В. Заброцкая

Белорусский государственный университет, г. Минск;

natazabr@gmail.com;

науч. рук. – А. Г. Ветелкина

В данной статье рассматривается вопрос применения игровых технологий в образовательной сфере. Раскрывается понятие термина «геймификация», обосновываются причины для ее использования в качестве инструмента образовательного процесса, выделяются некоторые аспекты ее применения на практике. Также в статье выделены преимущества и недостатки геймификации и приведены конкретные примеры успешного применения геймификации в образовательных целях.

Ключевые слова: геймификация, система образования.

Эффективность обучения в учреждениях образования зависит от многих факторов: это и материально-техническая база, и учебный план, всевозможные программы, учебные пособия и т.д. И нельзя не согласиться, что в настоящее время процесс обучения вышел далеко за рамки простой передачи информации. Поскольку в современных условиях преподавателям приходится сталкиваться с совершенно разным контингентом учащихся, и готовить будущих специалистов в довольно сжатые сроки, то как никогда актуален вопрос поиска новых подходов к обучению, которые обеспечивали бы одновременно вовлечение в процесс и повышали заинтересованность.

Студенты сегодняшнего и завтрашнего дня – это, как правило, представители переходного поколения Y-Z (согласно Теории поколений). На период их детства и взросления пришлось стремительное развитие и плотное вхождение в жизнь цифровых технологий, интернета и различных мобильных устройств. В связи с этим, для повышения качества и эффективности образовательного процесса в современных условиях стоит задуматься об использовании такого инструмента, как геймификация (игрофикация). Для того, чтобы лучше разобраться в значении слова «геймификация», в таблице 1 приведены толкования этого термина от различных авторов.

Итак, если обобщить все приведенные определения, можно сказать, что под термином «геймификация» в общем понимается использование игровых методик в неигровых процессах. Такой подход позволяет обеспечить заинтересованность студентов в решении задач, вовлекая их в образовательный процесс, тем самым значительно упрощая работу преподавателя и, что еще более важно, совершенствует и повышает ее эффективность.

Таблица 1

Различные определения термина «геймификация»

Понятие	Автор
Геймификация — это применение игровых элементов и технологий создания игр в неигровом контексте [1].	Вербих К.
Геймификация — внедрение элементов удовольствия в ту деятельность, которая нам обычно его не доставляет [2].	Ткачик П.П.
Геймификация — использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом прикладном программном обеспечении для привлечения пользователей и повышения их вовлечённости в использование программы, интереса к решению прикладных задач [3].	Макарова С.А.
Геймификация — использование опыта создания игр в неигровом контексте, с целью решения стоящих перед сотрудниками задач [4].	Евдаков К.В.

Примечание: собственная разработка на основе [1-4]

Можно перечислить несколько веских причин для того, чтобы геймифицировать образовательный процесс:

1. Мотивация. Как за счёт использования конкуренции в процессе «игры», так и за счёт личного интереса обучаемого.

2. Инновационность. Для многих студентов институт представляется как некая система с устаревшими системами обучения. Такое восприятие характерно для студентов, изучающих фундаментальные дисциплины, особенно на первых курсах. Если в обучении возникают современные тренды, характерные для молодёжи, то обучение становится более успешным.

3. Функциональность. Геймификация помогает заставить «игроков»-студентов действовать.

4. Интересно и приятно. Геймификация взяла своё начало из реальности, а лишь затем транспонировалась в электронные среды и онлайн обучение. Истоки игры – в детстве человека. Игра – естественное состояние. Есть игроки на бирже, игроки-«актёры» в жизни и т.д. Если правильно «включить» «ребёнка», который любит игру, в каждом игроке-студенте, то в результате можно получить того самого «ребёнка», увлечённого игрой, который забывает обо всем на свете, кроме самой игры.

При внедрении геймификации в учебный процесс, важно помнить, что, как и в любой другой игре, здесь существуют следующие структурные элементы: определенные роли, правила игры и сюжет (сценарий), который моделирует поведение игрока. Также важно создать общее игровое впечатление, которое будет способствовать эмоциональной вовлечённости игроков.

За достижение поставленных целей игрокам могут присваиваться бейджи или виртуальные награды; начисляться баллы, которые можно

получить, совершая определенные действия в том или ином процессе; выплачиваться виртуальная валюта, которую можно заработать и затем потратить в виртуальном магазине. Также благодаря своей активности и выполнению заданий можно достигать определенных уровней; видеть лидеров и рейтинги с отображением успехов. Для этого в системе необходимо использовать различные элементы визуализации и интерактивные элементы.

На самом деле, образование уже отчасти геймифицировано. Студент правильно и вовремя выполнил задание – получил хорошую оценку. Допустил ряд ошибок – заработал плохую. В конце каждого учебного года – level up и переход на другой «уровень». Портреты лучших «геймеров» вывешиваются на доску почета.

Так, с помощью геймификации, можно сделать более понятным, прозрачным прогресс каждого отдельного студента с помощью визуализации своеобразной лестницы, отображения места учащегося на ней и подсказок о том, как подняться на ступеньку выше; мотивировать студентов к обучению с помощью интерактивных курсов, присвоения бейджей, визуализации рейтингов обучения и дайджестов успеха.

В таблице 2 выделены основные преимущества и недостатки геймификации.

Таблица 2

Преимущества и недостатки геймификации	
Преимущества	Недостатки
• замена рутинной работы игровым процессом • новые формы взаимодействия • повышение вовлеченности • развитие творческого и неординарного мышления • возможность проявить себя • заинтересованность в выполнении задач • повышение чувства сопричастности к общему делу • визуализация достижений и прогресса	• затраты (экономические, временные) • трудности на этапе внедрения • сосредоточение на оценке • вопрос внутренней мотивации

Примечание: собственная разработка

Большой интерес представляет опыт внедрения геймификации как образовательной технологии. Например, можно отметить игру Minecraft, с помощью которой в школах Швеции обучают концепциям инженерно-строительного искусства. Один из самых известных образовательных проектов в России, содержащий элементы геймификации – онлайн-ресурс LinguaLeo по изучению английского языка. За несколько лет данный ресурс приобрёл большую популярность и имеет очень хорошие позиции на рынке. На самом деле, на сегодняшний день существует уже

довольно большое количество сервисов, которые успешно используют геймификацию в целях образования [5].

Использование игровых механизмов и элементов в неигровой ситуации позволяет в процессе создать такую среду, в которой учиться комфортно, интересно и весело, а также позволяет достичь высочайшей результативности без особого напряжения.

Таким образом, можно говорить о геймификации, как об успешном способе организации обучения, имеющем потенциал. Геймификация обладает элементами, которые позволяют повысить уровень активности студентов при выполнении заданий.

Библиографические ссылки

1. *Вербах К., Хантер Д.* Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 223 с.
2. *Ткачик П.* Как превратить жизнь в удовольствие [Электронный ресурс] // ИНОСМИ.РУ URL: <http://inosmi.ru/world/20120708/194507436.html>. Дата обращения: 15.05.2020.
3. *Макарова А. С., Басова С.Н.* Игрофикация маркетинговых коммуникаций как эффективный способ общения с целевыми аудиториями [Электронный ресурс] // Молодой ученый. 2012. № 8 (122-125). URL: <http://www.moluch.ru/archive/43/5174/>. Дата обращения: 15.05.2020.
4. *Евдаков К. В.* Геймификация и образование [Электронный ресурс] // Бизнесжурнал – URL: <https://books.google.ru/books>. Дата обращения: 15.05.2020.
5. *Валерина Л. П.* Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Историческая и социальнообразовательная мысль. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-vobrazovanii>. Дата обращения: 15.05.2020.