

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Е. А. Богодель

Белорусский государственный университет, г. Минск;

liza.bogodel@gmail.com;

науч. рук. – Н. Н. Васюкевич, ст. преподаватель

Геймификация образования – это развивающийся подход к повышению мотивации и вовлеченности учащихся за счет включения элементов игрового дизайна в образовательную среду. Использование существующих и новых инструментов в образовании становится серьезной темой среди преподавателей и образовательных учреждений. Игры могут рассматриваться как вмешательство в процесс обучения, но их роль в образовании заключается в повышении мотивации и вовлеченности учащихся, в улучшении визуальных навыков, а также взаимодействии учащихся и их способностей к сотрудничеству со своими сверстниками и в предоставлении им возможности применять игровые ценности в процессе обучения.

Ключевые слова: геймификация; игра; обучение; образовательный процесс.

Современный мир ставит перед образованием серьезную проблему мотивации и вовлечения учащихся, из-за чего необходимо искать новые пути решения этой проблемы. Игры и игровые элементы продолжают вторгаться в реальный мир. И геймификация становится все более актуальной, так как начинает использоваться в образовательных учреждениях по ряду причин, одна из которых: она делает сложные для понимания вещи более увлекательными, помогая мотивировать студентов и заставляя их более активно заниматься предметом.

Теория геймификации в образовании гласит, что студенты лучше усваивают информацию, когда им весело и интересно. Геймификация в обучении включает в себя использование игровых элементов, таких как подсчет очков, соревнование между сверстниками, командная работа, таблицы оценок, чтобы стимулировать вовлеченность, помочь учащимся усвоить новую информацию и проверить свои знания. Она может применяться к школьным предметам, но также широко используется в приложениях и курсах для самообучения, показывая, что эффекты геймификация актуальна не только для детей, но и для взрослых.

Любой вид игр имеет три основных характеристики: есть четко определенный набор правил; система быстрой обратной связи; хорошо поставленная конечная цель. За некоторыми исключениями, когда участие в играх является добровольным и в первую очередь для удовольствия.

Среди множества элементов, из которых состоят игры есть три наиболее приближенных к образовательному процессу:

- механические элементы (прохождение уровней и мгновенная обратная связь);
- персональные элементы (статус, игры в группах, списки лидеров или рейтинги);
- эмоциональные элементы (ясные цели, которые человек поставил перед собой, баланс между навыками и вызовами).

Как новый способ преподавания и обучения, главным преимуществом геймификации является свобода, которую она предоставляет ученикам и учителям. Свобода относится к таким аспектам: от неудач, для экспериментов, для усилий и самовыражения. Все они представляют собой педагогический сдвиг для тех учащихся, чей образовательный потенциал ограничен традиционными методами обучения. Однако это не гарантирует успехов в учебе и не смягчают потенциальных недостатков геймификации.

Одним из основных направлений геймификации являются курсы, ориентированные на повышение вовлеченности студентов. Например, они имеют очевидное применение на университетском уровне. Для этого есть ряд причин, некоторые из которых связаны с эффективностью геймификации, а некоторые с доступностью данных:

- университеты имеют больше дискретных наборов курсов, чем на уровне начальной или средней школы, и принять новый подход легче в течение четырех месяцев, чем в течение учебного года;
- преподаватели университетов, как правило, обладают большей свободой в разработке педагогических подходов, чем в начальных и средних школах;
- преподаватели университетов часто являются исследователями и привыкли публиковать результаты своих экспериментов.

Игровая деятельность на уровне базового образования дополняет основную структуру обучения, а не заменяет ее. Учителя могут привлекать учеников, не отказываясь от традиционной структуры обучения и обязательств, которые часто требуются на уровне государства. Следовательно, геймификацию можно использовать для отдельных уроков, сохраняя при этом традиционные подходы.

Примеры в школах разнообразны. Некоторые из них ненавязчивы, например, программа *Ticket to Read*. Эта онлайн-платформа с поддержкой мобильных устройств награждает учащихся в возрасте от шести до двенадцати «билетами» за прохождение отрывков из книги. Он награждает школы «золотыми звездами», когда более 90% их учеников читают отрывок за неделю. То есть, приложение использует социальные механизмы и вознаграждения, чтобы стимулировать большую мотивацию к продукту.

Сочетание повышенного внимания к вовлечению студентов и возможностей цифрового обучения делает геймификацию мощным инструментом для преподавателей.

На протяжении всей истории образование определялось как наиболее экономичный способ получения информации. Общество во всем мире должно уравнивать расходы на образование с другими финансовыми затратами. Когда книги были дорогими и редкими, как до изобретения печатного станка, обучение проводилось в небольших группах и только для детей из богатых семей. Университетские лекции были созданы как способ максимизировать объем информации, который один эксперт мог передать за конечный период времени как можно большему количеству студентов.

Таким образом, геймификация имеет большое значение в инновациях и постоянно меняющейся системе образования. Поскольку сейчас информацию можно распространять на цифровых устройствах, что гораздо дешевле, чем в книгах, и поскольку компьютерные программы могут обеспечивать мгновенную обратную связь, образовательные системы гораздо меньше зависят от количества, стоимости и доступности. Кроме того, благодаря игровой мотивации учащиеся меньше нуждаются в постоянной дисциплине и надзоре учителей для выполнения своей работы.

Библиографические ссылки

1. *Boskic, N., Hu, S.* Gamification in higher education: how we changed roles / Boskic N. // European Conference on Games Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited. – 2015. – P. 741-748.
2. *Варенина Л. П.* Геймификация в образовании / Л. П. Варенина // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – №6-2. – С.314-317.
3. Геймификация: принципы, элементы, применение [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://teachtech.ru/gejmifikaciya/gejmifikaciya-principyu-elementy-primenenie-chast-1.html>. Дата доступа: 20.04.2021.
4. *Идрисова Айна.* Игровые элементы геймификации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://skolki-project.com/blog/igrovie-elementy-geimifikacii>. – Дата доступа: 20.11.2020.