

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Е. Ю. Вильдт, К. Г. Войтович

*Белорусский государственный университет, г. Минск;
vildt.lizik23@gmail.com; vojtovickarina7@gmail.ru;
науч. рук. – А. Г. Ветёлкина, ст. преподаватель*

В данной статье рассматривается геймификация в образовании. На сегодняшний день это одно из актуальных направлений обучения. Также рассмотрено применение геймификации, выделены основные элементы и особенности, изучены положительные и отрицательные стороны.

Ключевые слова: геймификация; динамика; социальное взаимодействие; элементы геймификации.

Геймификация – это процесс вовлечения аудитории при помощи игрового мышления и динамики игр для решения задач или изучения чего-либо. Основным отличием геймификации от других образовательных методик с использованием игр является использование в процессе обучения компьютерных технологий [1].

Суть геймификации включает в себя использование склонности человека к игре для обучения.

Игра в классическом понимании представляет собой отдых или развлечением, но геймификация использует игру для того, чтобы выработать и отработать определенные навыки, улучшить усвоение материала и использование изученного на практике. Такие игры используют крупные компании, как Microsoft, NASA, Google и другие. Например, Microsoft и NASA создали восемь игровых уроков в которых учащимся необходимо решить реальные механические, физические и биологические задачи.

Одним из примеров геймификации является «зефирный вызов», суть которого заключается в том, чтобы собрать разных людей в команду и каждой команде выдается одинаковое количество спагетти, метровая лента, кусок веревки и один зефир. Задача состоит в том, чтобы за ограниченное время создать из этих инструментов устойчивую и максимально высокую конструкцию, способную поддерживать зефир. Данная игра направлена на то, чтобы не бояться ошибок и оступиться.

Еще одним примером является бережливое производство на примере игры в LEGO, суть которого заключается в том, чтобы научиться простейшим принципам бережливого производства, обсудить положительные и отрицательные стороны данной модели. Цель игры заключается в производстве игрушечных домиков. В первом раунде команды строят дома, растут запасы и наступает хаос. Второй раунд включает в себя

установление лимитов промежуточных запасов. В третьем раунде происходит одновременное строительство домов в ячейках и в четвертом раунде команды могут изменять ради улучшения процесса все что угодно.

Особенностями геймификации являются [1]:

- Динамика, которая способствует концентрации внимания и реакции;
- Механика, которая включает в себя виртуальные награды, товары, очки или переход на новый уровень;
- Эстетика, которое приводит к эмоциональной вовлеченности;
- Социальное взаимодействие, которое направлено на работу в команде и общение характерное для игр.

Геймификация в образовательном процессе делает изучение более понятным, мотивирующим и интересным. Геймификация позволяет учащимся не просто запомнить материал, но и использовать его на практике, при этом развивая не только свои профессиональные навыки, но и личностные. Игры помогают повысить внимательность, способствуют развитию навыков для быстрого принятия решений. Конкурентные игры в свою очередь помогают игрокам научиться доводить дело до конца.

Можно выделить несколько практических советов для геймификации образования:

Веселите – это делает процесс обучения более приятным и дружелюбным. Также это начало для игрового настроения.

Отмечайте победы – придумайте награду за выполнения какого-либо задания, которую нужно заработать.

Материализуйте – многие обучаются успешнее, когда представляют свои идеи в виде чего-то осязаемого.

Определяйте уровни, при помощи которых учащиеся будут все больше увлекаться игрой.

Больше практики, когда учащиеся сами узнают большую часть материала.

Соперничество, для которого недостаточно просто выполнить все хорошо, но нужно сделать лучше, чем другие.

Ситуативное обучение, которое происходит на основании примеров из реальной жизни или перенос проблемы на реальные объекты [2].

Таким образом, суть геймификации заключается в том, чтобы получать постоянную обратную связь от учащегося, развивать все необходимые навыки и усиливать увлеченность в процессе обучения.

К элементам геймификации относятся [3]:

- постановка цели;
- задания и тесты;

- обратная связь;
- накопление знаний;
- вознаграждение.

При использовании геймификации все участвует с удовольствием и обучение является эффективным, т.к. во время игры каждый принимает участие, что приводит к увеличению мотивации, наблюдается заинтересованность в процессе.

При всех положительных сторонах геймификации наблюдается также и отрицательные – учащиеся как правило погружается в воображаемый мир, забывая о своих целях и выполняя цели персонажа. Также, если результат одного из учащихся ниже, чем у лидеров, он может решить, что заниматься нет смысла и это не для него. Часто наблюдается отвлечение от содержания игр на аспекты обучения, например прохождение уровня или получение баллов. Всего этого можно избежать, если правильно организовать работу и изначально объяснить учащимся о сути проведения игр.

Таким образом, можно сделать вывод, что геймификация является действенным способом организации обучения, так как использование компьютерных технологий и игр способствует лучшему запоминания материала и применению знаний на практике. Есть также и отрицательные стороны, такие как погружение в воображаемый мир, неумение проигрывать, потери сути проведения игры. Для того чтобы геймификация было полезна, необходимо изначально определить проблемы и сформулировать задачи, которые необходимо решить, правильно поставить цели и исходя из этого применить гейм-элементы.

Библиографические ссылки

1. *Дынкина, Е. Д.* Геймификация, как инструмент повышения эффективности обучения персонала. - [Электронный ресурс].- Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-instrument-povysheniya-effektivnosti-obucheniya-personala>]. Дата доступа: 05.05.2021
2. *Мазелис, А. Л.* Геймификация в электронном обучении. - [Электронный ресурс] .- Режим доступа : [<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-elektronnom-obuchanii>]. Дата доступа: 05.05.2021
3. *Орлова, О. В., Титова, В. Н.* Геймификация как способ организации обучения. - [Электронный ресурс].- Режим доступа : [<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya>]. Дата доступа: 05.05.2021