

Геймификация как инструмент персонализации образовательного процесса в условиях цифровизации высшего образования

П. И. Молочко

*Белорусский государственный университет,
факультет философии и социальных наук,
кафедра социальной коммуникации, pollikm2005@gmail.com
Научный руководитель – ст. преподаватель У. П. Масалович*

Аннотация: В статье рассматриваются цифровизация и её основные характеристики в рамках высшего образования. Основной акцент сделан на одном из инструментов цифровизации – геймификации, который можно использовать для персонализации образовательного процесса. Также описаны некоторые из преимуществ и недостатков внедрения геймификации в целях персонализации образовательного процесса в высших учебных заведениях.

Ключевые слова: цифровизация; геймификация; персонализация; высшее образование.

Современный мир характеризуется переходом в информационную эпоху, особенностью которой является повсеместное использование цифровых технологий, что привело к цифровизации различных сфер деятельности человека. Одно из определений цифровизации гласит, что это определенный способ связи, записи, передачи данных с помощью цифровых устройств. Однако данное явление стало настолько значительным для современного общества и жизненного уклада, что некоторые исследователи стали определять цифровизацию как изменение парадигмы общения и взаимодействия людей друг с другом и социумом. Базовыми составляющими цифровизации называют развитие и использование интернета, а также мобильных коммуникаций [1].

Не обошло это и образование, где цифровизация обозначает использование цифровых технологий в учебном процессе. Благодаря цифровизации в образовании происходят следующие изменения:

- распространяется использование разнообразных инструментов повышения качества, гибкости и интерактивности образования, которые делают обучение интереснее и эффективнее, а также позволяют добиваться непрерывности образовательного процесса;

- учебные занятия и материалы переходят в онлайн формат, что делает их более доступными и распространёнными;

- происходит оптимизация взаимодействия субъектов образовательного процесса: коммуникация между преподавателями и

учащимися становится более оперативной, что обеспечивает наличие постоянной обратной связи.

Можно перечислить следующие цифровые тренды, используемые в образовании: искусственный интеллект, микро– и нанообучение, онлайн-платформы и мобильные приложения, а также геймификация. На последнем тренде остановимся поподробнее.

Термин геймификация впервые использован Ником Пеллингом в 2002 году, однако своё современное значение приобрёл в 2010 [2]. Сейчас под геймификацией понимают использование игровых элементов и механик для решения неигровых задач, то есть внесение их в неигровую среду.

Целями геймификации в образовании являются повышение уровня и качества знаний обучающихся, а также установление и поддержание высокого уровня мотивации [3]. Для этого моделируются ситуации, в которых с одной стороны учащиеся могут получить требуемые знания, умения и навыки, а с другой стороны они чувствуют заинтересованность в продолжении этого процесса и получении положительного результата [4]. При помощи геймификации возможно установить соответствие между способностями учащегося и сложностью выполняемых им задач, регулируя эти два компонента таким образом, чтобы задача была в меру сложная для обучения при её решении, но при этом выполнима, для поддержания мотивации.

Мишель Шварц, канадский исследователь в сфере образования, выделил следующие принципы геймификации: автономность (ответственность за собственный прогресс), ценность, (значимость приобретаемых навыков и знаний), и компетентность (положительная тенденция решения учебных задач, которая приводит к повышению увлеченности и уверенности). То есть для успешного воздействия геймификации на обучающегося нужно, чтобы он самостоятельно нёс ответственность за свой прогресс в изучаемой области, осознавал значимость приобретаемых им навыков и знаний и видел свою положительную динамику в этой сфере деятельности. Иными принципами геймификации являются свобода потерпеть неудачу, как право на ошибку и низкий уровень риска в процессе игрового обучения, быстрая обратная связь, наглядное представление прогресса и наличие развивающейся истории, повествования [3].

Процесс геймификации включает в себя следующие элементы: игровые механики, игровое мышление, содействие обучению, решение проблем, эстетику игровые динамики и другие. Под игровыми механиками

часто понимают модели PBL: очки (*points*), значки (*badges*) и таблицы лидеров (*leaderboards*) [2; 3]. Такая модель с помощью наград мотивирует на постоянное развитие и достижение результата. Под игровым мышлением понимается способность представить скучную и обыденную деятельность в интересном для себя игровом формате [2].

Геймификацию не стоит путать с игрой, так как у них разные цели и принципы отношения к реальности [2]. Целью игры является развлечение, а целью геймификации быть инструментом достижения результата. Также геймификация не подменяет реальность на какое-либо виртуальное пространство, как, например, делает видеоигра. Когда человек играет в компьютерную игру, он вовлекается в иную действительность, в отдельно созданный мир, возможно, сильно отличающийся от реального, в то время как геймификация является всего лишь образовательным инструментом, создающим и корректирующим отдельные элементы уже существующей реальности, в которой мы живём. В большинстве своём геймификация не имеет сложных виртуальных миров с высококачественной анимацией, симуляциями и аватарами, что также отличает её от видеоигр. То есть геймификация скорее создаёт иллюзию игры [5]. Образовательные цели всегда остаются в приоритете, игровые же поддерживают мотивацию для достижения желаемого в реальности [6]. Наиболее близкими к геймификации являются симуляторы, используемые для обучающих и тренировочных целей. Однако мы не можем ставить между ними знак равенства, так как симуляторы погружают обучаемого в виртуальные условия [6].

Геймификация в высшем образовании позволяет решать следующие задачи: вовлечение студентов в образовательный процесс; повышение мотивации и заинтересованности в достижении успеха; повышение усвояемости учебного материала, а также стимуляция дальнейшего развития [7]. Геймификация позволяет персонализировать учебный процесс, что является достаточно актуальным трендом современного образования.

Персонализация обучения представляет собой адаптацию обучения, его содержания и темпа к конкретным потребностям каждого учащегося [8]. Благодаря цифровым технологиям в области образования становится возможным индивидуализировать процесс обучения по темпу и глубине прохождения курса [1].

Многие университеты начинают проявлять всё больше интереса к геймификации, адаптируя этот инструмент под свои образовательные задачи и программы. Преимуществом использования геймификации для

персонализации образовательного процесса в высших учебных заведениях можно назвать то, что студенты с большей вероятностью лучше освоят образовательный курс, если он отвечает их интересам и способностям. В свою очередь именно высокий уровень усвоения материала требуется начинающему специалисту для своего дальнейшего карьерного развития и востребованности на рынке труда. Таким образом университеты заинтересованы в поиске и использовании инструментов, повышающих как интерес студента к образовательному процессу, так и уровень усвоения необходимой для своей трудовой деятельности информации [9].

Однако внедрение в образовательные процессы высших учебных заведений геймификации как инструмента персонализации может столкнуться с некоторыми трудностями. Например, необходимость задействовать дополнительные ресурсы, что приводит к дополнительным трудозатратам со стороны учебных заведений и преподавателей. Под трудозатратами подразумевается время, уделяемое изучению постоянно возникающих инструментов геймификации, а также затраченное непосредственно на разработку геймифицированных образовательных программ; финансовые ресурсы, необходимые для использования различных платформ и программ, позволяющих создавать необходимый контент, а также для оплаты дополнительного объёма работ; желание и готовность, которая также должна присутствовать у субъектов образовательного процесса. В онлайн-образовании помимо владения своей дисциплиной и методиками её преподавания требуются также навыки работы с информационными технологиями на достаточно высоком уровне [6]. То есть внедрение геймификации требует как материальной, так и моральной подготовки со стороны образовательных институтов.

Таким образом цифровизация, как определённый способ взаимодействия, в образовательном процессе высших учебных заведений позволяет использовать разнообразные инструменты повышения качества, гибкости и интерактивности учебного процесса, оптимизирует взаимодействие его субъектов и обеспечивает более широкий доступ к разноплановым программам. Геймификация же, как один из инструментов цифровизации, представляет собой внедрение игровых элементов для решения неигровых задач. Используя геймификацию, можно персонализировать образовательные программы для студентов высших учебных заведений, что позволяет добиваться лучших результатов за счёт высокого уровня мотивации и заинтересованности, а также помогает лучше усвоить учебный материал. Однако внедрение геймификации

требует дополнительных ресурсов, что может стать препятствием для распространения данного инструмента в рамках высшего образования.

Библиографические ссылки

1. Хвощевская Л. Д., Кутыркина Т. П., Ковальчук А. М. Цифровизация образования: тренды и перспективы [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://elib.bsu.by/handle/123456789/326089>. Дата доступа: 3.03.2025.
2. Гилязова О. С., Замошанская А. Н. Игры и геймификация в образовании: проблема их соотношения в феноменологическом ракурсе [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://sfk-mn.ru/PDF/32KLSK122.pdf>. Дата доступа: 13.03.2025.
3. Гимельштейн Е. А., Годван Д. Ф., Стецкая Д. В. Применение инструментов геймификации в образовании [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-instrumentov-geymifikatsii-v-obrazovanii/viewer>. Дата доступа: 13.03.2025.
4. Биджиева С. Х., Урусова Ф. А. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovaniya-problemy-ispolzovaniya-i-perspektivy-razvitiya/viewer>. Дата доступа: 12.03.2025.
5. Лобачева Н. А. Концепция гейминга и её роль в образовательном дискурсе [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptsiya-geyminga-i-eyo-rol-v-obrazovatelnom-diskurse/viewer>. Дата доступа: 12.03.2025.
6. Гаврилова И. В. Геймификация как средство повышения эффективности онлайн-курсов [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-povysheniya-effektivnosti-onlayn-kurosov/viewer>. Дата доступа: 8.03.2025.
7. Коваль Н. Н. Геймификация в образовании [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-1>. Дата доступа: 12.03.2025.
8. Плаксина Н. В., Овчинникова М. В. Актуальные тренды цифровизации образования в мире [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktualnye-trendy-tsifrovizatsii-obrazovaniya-v-mire>. Дата доступа: 13.03.2025.
9. Горобинский Л. В., Горобинская Ю. А. Персонализация виртуальной реальности в образовании с использованием геймификации [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://publications.hse.ru/pubs/share/direct/1016733737.pdf#page=138>. Дата доступа: 13.03.2025.