

Бартуль Алена Александровна

студентка

Научный руководитель

Осин Алексей Константинович

канд. пед. наук, доцент

Шуйский филиал ФГБОУ ВО «Ивановский

государственный университет»

г. Шуя, Ивановская область

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ В КОНТЕКСТЕ ВЫСШЕГО УЧЕБНОГО ЗАВЕДЕНИЯ

Аннотация: в статье поднимается вопрос геймификации обучения в вузе.

Ключевые слова: геймификация, вуз.

Система образования постоянно совершенствуется: из года в год в образовательный процесс внедряются инновационные технологии. Модернизация современной системы образования направлена на гарантированное обеспечение качества обучения, которое достигается путем внедрения в учебный процесс инновационных технологий и методов, которые в свою очередь создают благоприятные условия для повышения уровня мотивации обучающихся и сохранения интереса к учебной деятельности [6].

Геймификация является одним из самых актуальных направлений развития образовательных технологий. Исследователи отмечают, что внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы [3].

В результате множества исследований, касаемых влияния игровых технологий на процесс обучения, в конце XX века в отечественной педагогике зарождается такое направление, как эдьютеймент (игрофикация – от англ. education – образование, entertainment – развлечение) и геймификация – в зарубежной педагогике [1].

Изначально понятие «геймификация» трактовалось как «превращение чего-то, что не является игрой, в игру» [4], и в соответствии с его универсальностью, термин используется во многих областях человеческой деятельности [6].

С точки зрения области педагогики, геймификация отлична от иных игровых образовательных технологий своими подходами, свойственными для компьютерных игр [10], например: получение достижения, вознаграждение за усилие, постепенная отдача информации, цепи событий, сдерживающие факторы, награда по расписанию, модификаторы (усиления), прогресс пользователя, покупка виртуальных товаров и др. [1].

При исследовании рассматриваемого нами понятия Кевин Вербах выделил 3 составных элемента геймификации:

– неигровой контекст, т.е. деятельность, которая ради самой игры не является игрой. Целью данного составного элемента геймификации лежит за пределами игры;

– игровые механики игр, т.е. то, что структурирует и упорядочивает игровые элементы, связывает их с субъектом процесса;

– игровые элементы, т.е. набор инструментов для построения игры: предметы, отношения между ними, абстрактные понятия [4].

Наиболее популярными элементами для геймификации выступают:

– баллы – вознаграждения, получаемые за совершение определенных действий в каком-либо процессе;

– бейджи – виртуальные награды, предназначенные для измерения активности участников процесса;

– рейтинги – показатели, отображающие успехи участников процесса;

– уровни – статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе;

– лидерборды – таблицы лидеров, на которых обозначаются участники-лидеры;

– виртуальная валюта – средства, которые можно зарабатывать и тратить в виртуальных точках продаж;

– виртуальные товары – товары, которые можно покупать на виртуальные деньги;

– интерактивные элементы – всевозможные элементы визуализации процесса [1].

С одной стороны, игровые технологии в образовательном процессе более целесообразны в обучении школьников, в особенности – младших, в следствии того, что игра занимает важное место в жизни младших школьников, хоть уже и не является их ведущим видом деятельности [8]. Казалось бы, студенты вуза находятся в совершенно ином возрастном диапазоне и их ведущим видом деятельности выступает учебно-профессиональная деятельность. Однако, как показывают исследования, использование геймификации в образовательном процессе способствует более высокому уровню вовлеченности и мотивации студентов в учебный процесс: расчеты, проведенные Т.С. Демченко, показали, что в 927 случаях из тысячи уровень мотивации обучающихся будет увеличиваться [3].

Почему же игровые технологии показывают свою эффективность как при обучении школьников, так и при обучении студентов? Данный феномен объясняется контекстом и способом внедрения игровых элементов в образовательный процесс. Если в начальной школе геймификация в классическом представлении будет иметь форму сюжетно-ролевого урока, где ученики, решая учебные задачи, помогают вымышленному персонажу [5], то в обучении студентов игровые элементы будут принимать более сложные формы взаимодействия.

Достаточно много примеров игр можно встретить и в традиционном блоке компьютерного, технологического и естественно-научного образования: Codecademy – обучение программированию на JavaScript, HTML, Python, Ruby; Code School – также обучение программированию с элементами геймификации; Mathletics – программа для вовлечения в математику через игры и челленджи; Foldit – решение научных задач как паззлов и т. д. [2].

Также цифровыми инструментами, позволяющими внедрить элементы геймификации в образовательный процесс, могут выступать:

1. Интерактивные форматы презентаций: MS PowerPoint; Google-слайды; ПервоЛого, интерактивны плакаты Genially, интерактивные рабочие листы FlickTop.

2. Платформы конструкторы для квизов, викторин: Learning Apps; ProProfs; Genially; Joyteka; MyQuiz, Quizizz.

3. Облачные технологии: виртуальные лаборатории; тестеры; интерактивные материалы в облаке (формат связанных между собой гиперссылками нескольких документов).

4. Образовательные квесты: Scratch, Quandry.

5. Компьютерные обучающие программы по изучаемым предметам.

6. Сервисы для геймификации деятельности: Classcraft; Пряники; Duolingo; Habitica.

Применение геймификации в обучении студентов вуза имеет такие перспективы как:

1. Мотивация студентов: Геймификация может вдохновить студентов на активное участие в учебном процессе и улучшить их усвоение материала.

2. Развитие навыков: Использование игровых элементов может способствовать развитию коммуникативных, аналитических и решения проблемных навыков у студентов.

3. Улучшение результатов: Геймификация может способствовать улучшению результатов обучения и повышению общей эффективности образовательного процесса.

4. Увлекательный учебный процесс: Игровые элементы могут сделать учебный процесс более увлекательным и интересным для студентов.

Однако, несмотря на все преимущества и возможности внедрения геймификации в образовательный процесс высшего учебного заведения – в российской университетской практике геймификация пока что не получила широкого распространения. Исследователи называют такие причины данной тенденции: слабая технологическая оснащенность вузов, «англоязычность» подавляющего большинства интернет-платформ [2], вредоносная зависимость, которую может

спровоцировать использование компьютерных игр в повседневной жизни [6], смена отношения к традиционным занятиям, возникновение нездоровой конкуренции среди обучающихся [7]. Также выделяют следующий ряд проблем.

1. Недостаток ресурсов: Внедрение геймификации требует дополнительных финансовых и временных ресурсов для разработки игровых элементов и контента.

2. Отсутствие обученного персонала: Преподавателям может не хватать знаний и навыков для эффективного использования геймификации в образовательном процессе.

3. Осознание целей обучения: Использование геймификации может отвлекать студентов от основных учебных целей и создавать препятствия для успешного освоения учебного материала.

4. Ограничения в учебном плане: Некоторые курсы и образовательные программы могут иметь строгие рамки и требования, которые делают сложным внедрение игровых элементов в учебный процесс.

Таким образом, хотя применение геймификации в обучении студентов вуза имеет свои проблемы, это также открывает новые перспективы для улучшения образовательного процесса и повышения мотивации студентов.

Подводя итоги, хочется отметить, что геймифицированное обучение, несмотря на некоторые трудности его внедрения, активно изучается и обсуждается в педагогическом сообществе, а его эффективность доказывается. Сегодняшние тенденции в образовании, ориентированные на использование цифровых технологий, создают предпосылки для использования обновленных подходов при активном обучении современных студентов, выросших в эпоху информатизации. Одной из таких перспективных тенденций и является геймификация [3].

Список литературы

1. Алексеева А.З. Геймификация в образовании / А.З. Алексеева, Г.С. Соломонова, Р.Р. Аетдинова // Педагогика. Психология. Философия. – 2021. – №4 (24) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-3> (дата обращения: 10.07.2024).

2. Банных Г.А. Геймификация в университетском образовании: сравнительный анализ практик / Г.А. Банных // Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий: материалы III Международной научно-практической конференции (Екатеринбург, 21–22 апреля 2017 г.). – В 2 т. Т. 1. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2017. – С. 277–280. – EDN YMFUAF

3. Быстрова Н.В. Геймификация в современном образовательном процессе / Н.В. Быстрова, Н.А. Бакулина, А.В. Гнездин [и др.] // Журнал прикладных исследований. – 2022. – №6 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-sovremennom-obrazovatelnom-protssesse> (дата обращения: 10.07.2024). – DOI 10.47576/2712-7516_2022_6_5_416. – EDN OBHDBM

4. Геймификация образовательного процесса: методическое пособие / под ред. М.В. Эйхорн. – Томск, 2015. – 98 с.

5. Золкина А.В. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса / А.В. Золкина, Н.В. Ломоносова, Д.А. Петрусевич // Вестник НГПУ. – 2020. – №3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-vostrebovannosti-primeneniya-geymifikatsii-kak-instrumenta-povysheniya-effektivnosti-obrazovatel'nogo-protssessa> (дата обращения: 10.07.2024).

6. Осин А.К. Педагогическая система формирования мотивации и самоорганизации учебной деятельности учащихся сельской школы: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / А.К. Осин. – Шуя, 2000. – 171 с. – EDN NLUAPP

7. Осин А.К. Проектирование внеурочной деятельности в инновационной парадигме новых стандартов / А.К. Осин // Научный поиск. – 2015. – №3.6. – С. 32–38. – EDN UMJXCN