

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

*Геращенко Оксана Васильевна,*

*учитель русского языка и литературы, ГУО «Средняя школа №134*

*г.Минска»*

*(г. Минск, Республика Беларусь)*

Рассматриваются возможности использования игровых механик в образовательном процессе, достижение с их помощью целей обучения, упомянуты пути внедрения игровых технологий в образовательный процесс, а также содержится краткий обзор сервисов, позволяющих геймифицировать обучение.

**Ключевые слова:** геймификация, интерактивные сервисы, мотивация, визуализация, достижение результатов.

Игры давно стали частью нашей повседневной жизни. Мы играем сами и видим вокруг играющих людей (в настоящее время в мире насчитывается 1,7 млрд. геймеров). Это и дети, и взрослые. Игры повсюду. Как показывают исследования учёных, с помощью игры людям проще говорить о сложных вещах. Поэтому если мы хотим, чтобы наши ученики стали успешными, мы просто обязаны хотя бы часть транслируемых знаний преподнести в форме игры. Непременно нужно учитывать теорию поколений. Бизнес давно взял на вооружение особенности поколений.

Один из трендов современного образования – это геймификация. Процесс обучения вышел за рамки простой передачи информации. Сегодня повышение интереса к своему предмету – это один из главных приоритетов творческого учителя, заботящегося о качестве знаний его учеников и стремящегося улучшить их показатели.

Геймификация урока помогает вовлечь учащихся в образовательный процесс, удержать их внимание и повысить мотивацию учащихся. Для педагога это фактически адаптация под новых людей и их новый образ жизни. Это действенный способ сделать свои уроки эффективными, интересными.

Современные люди: и взрослые, и дети – страдают нехваткой мотивации. Геймификация направлена на то, чтобы работать с этими внутренними стимулами. У многих учащихся, да и взрослых, нарушена способность воспринимать на длительном промежутке времени информацию большими блоками из-за огромного потока информации (сформировано так называемое клиповое мышление, и эта тенденция, по мнению, учёных, будет только усиливаться). К тому же у современных учащихся происходит смена ценностных ориентаций. Это можно связать, в первую очередь, с развитием социальных сетей: дети очень много думают о том, как оценивают их сверстники. Поэтому неудачи в образовательном процессе вызывают у них чувство тревожности, которое педагогу необходимо по возможности снивелировать, и во многом этому способствует геймификация.

<https://view.genial.ly/61782aad8287260e01ceb21a/interactive-content-effektivnost-igry> (интерактивный плакат, содержащий информацию об эффективности игры).

Когда в учебный процесс мы добавляем элементы геймификации, у нас появляются некоторые компоненты:

- чёткие правила: ребёнок понимает, что ему нужно делать, чтобы добиться результатов;

- появляется визуализация прогресса: это очень важный компонент. В компьютерных играх, которыми так увлечены дети, есть уровни, и если они видят, что необходимо что-то сделать, чтобы продвинуться дальше, то это сильно их подстёгивает;

- современные игры направлены на то, чтобы дети сотрудничали друг с другом, чтобы была организована групповая работа, а групповые динамики сегодня являются основополагающим элементом.

Соответственно, геймификация направлена на то, чтобы поработать с мотивацией. Вначале мы внешними стимулами подстёгиваем мотивацию, а затем переводим её во внутренние стимулы.

Геймификация – это процесс применения игровых механик в неигровых ситуациях. Когда мы создаём геймифицированные системы, мы прежде всего думаем о четырёх компонентах:

- динамика (создание легенды: придумайте историю с неожиданными сюжетными поворотами, где учащиеся вынуждены принимать «судьбоносные решения». Это позволяет создать эффект сопричастности, вклада в общее дело).

- механики;

- эстетика (некачественный продукт не привлечёт внимание учащихся, поэтому даже умение подготовить яркую презентацию с элементами инфографики, с интерактивными элементами – сегодня важный скилл для современного учителя);

- социальное взаимодействие (существует постоянная обратная связь от учителя и одноклассников, любое действие оценивается, и корректировка неизбежна для дальнейшего продвижения).

- Кевин Вербах в своей книге «Вовлекай и властвуй» выдвинул шестиэтапную схему внедрения игровых техник:

- определить цель (их может быть несколько, например, снижение тревожности).

- очертить желаемое поведение (это должны быть максимально конкретные и понятные учащимся задачи, иначе нам будет сложно или невозможно поощрить детей).

- описать игроков, с которыми будете работать (Ричард Бартл выделил 4 психотипа игроков: любят воздействовать – киллеры и карьеристы, любят взаимодействовать – тусовщики, исследователи. Когда разрабатываем игру,

мы рассчитываем, какие у нас дети, каким образом игра должна удовлетворить их и развить в них лучшие качества).

- отработать контуры вовлечения и прогресса.
- не забывать о том, что игра должна принести удовольствие и педагогу, и учащемуся.
- в последнюю очередь подобрать нужные инструменты.

В геймификации большое внимание должно быть уделено эмоциональному вовлечению учащихся и его поощрению. Геймификация часто основывается на принципах мгновенной обратной связи. При этом большая цель дробится на множество маленьких (пусть даже виртуальных). Ученик должен всегда замечать свой прогресс, желательно, чтобы этот прогресс визуализировался. Мы выбираем те сервисы, которые содержат игровые механики (рейтинговая шкала, развитие виртуальных навыков, шкала прогресса, развитие игрового персонажа, постепенное открытие новых обучающих элементов, призы и награды). Так, работая в 5 классе, я раздавала детям наклейки, которые они с удовольствием клеили на дневник или тетрадь. Затем эти наклейки можно было обменять на призы. В моём случае это был иммунитет (возможность отказаться от ответа у доски), дополнительная консультация после урока и т.д.

Игра – это один из самых эффективных методов обучения. Она позволяет повысить интерес к предмету, развивает навыки работы с дополнительной литературой и, соответственно, углубляет знания учащихся. Многие образовательные онлайн игры по сути являются тестами, просто оформленными красивой «конфеткой». Не стоит пренебрегать этим фактом и использовать их для достижения предметных результатов.

В процессе знакомства с различными онлайн сервисами я убедилась, что многие образовательные интернет-сервисы имеют похожий функционал и одинаковую начинку, схожий набор шаблонов. Часто они различаются только возможностями оформления. Но мы не можем продолжать пользоваться тем ресурсом, к которому привыкли и который в достаточной степени освоили. Несомненно, мы потеряем внимание учащихся, потому что для них дизайн – это не вторичный элемент, в их возрасте очень важна яркая картинка.

Начинала я с самых простых инструментов, с которыми была хорошо знакома. Если сразу затрачивать большие усилия для создания игры, то учитель не выдержит нагрузки, а игра должна приносить удовольствие всем. Сейчас наиболее приемлемым сервисом для создания игр и квестов я считаю сервис genially (более 1100 шаблонов). Готовый продукт, созданный в этом сервисе, можно публиковать на сайте и делиться со своими учащимися. Удобство его заключается в том, что мы можем встраивать не только продукты, созданные непосредственно в сервисе, но и те, которые были созданы, к примеру, в Learnis или гугл-форме, интерактивные викторины, созданные, к примеру, в сервисе, Kahoot или Triventy. Можно организовать созданные мини-игры в квест-игру, оформить квест красочно на любой, предназначенной для этого платформе, а затем по этому материалу провести

урок в формате квеста. если сервисов много, их можно объединить на одном сайте (например, на google sites) или блоге.

<https://view.genial.ly/611915c71a3aef0dd30d81f3/interactive-content-ekspediciya> (данная ссылка содержит материал квест-игры по теме «Лексика», 10 класс)

<https://view.genial.ly/619407b46042bd0dff134d5f/presentation-prezentaciya-fmdostoevskij> (по данной ссылке можно ознакомиться с презентацией, посвящённой 200-летию Ф.М.достоевского. Презентация содержит видеоконтент, текстовые материалы, а также квест «Жизнь и творчество Ф.М.Достоевского»).

Желательно запрограммировать в сервисе быструю реакцию на вопрос или ответ ученика. Существуют сервисы для создания игр, где этот эффект уже заложен в функционал (например, genial.ly или wordwall). Как и яркое оформление, усиление интерактива и использование обратной связи, помогает увлечь школьников.

Многие современные электронные образовательные сервисы предусматривают работу через смартфоны. Несмотря на все плюсы и минусы их использования в учебном процессе, именно смартфоны могут дать максимальный эффект при их использовании в дидактических играх. И даже если в образовательном учреждении установлен запрет, у учителя всегда есть возможность по договорённости с руководством получить разрешение на их использование на уроках. Кроме уроков, образовательные мобильные приложения также могут активно использоваться во внеклассных занятиях и домашней работе.

Педагогу важно помнить о том, что в образовательном процессе всё должно быть целесообразно. Если игра решает педагогические задачи, используйте игру. Если в вашем арсенале есть более эффективные инструменты, на учебном занятии должны присутствовать они. Переизбыток геймификации может привести и к негативным последствиям. Разумное сочетание традиций и инноваций – вот ключ к успеху.

### Литература

1. Кевин Вербах, Дэн Хантер. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса// Манн, Иванов и Фербер. — 2014. — 224 с.

## GAMIFICATION IN EDUCATIONAL PROCESS

**O.V. Gerashchenko**

The possibility of using game mechanics (actions) in teaching is reviewed as a tool to achieve the aims of the educational process. The ways to integrate game technologies in educational process are mentioned. There is also a review of services which can gamify the schooling.

**Keywords:** gamification, interactive services, visualization, achievement of results.