

ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ТРЕНД ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ

А. С. Бохорова

*Средняя школа № 11 г. Орши,
г. Орша, Республика Беларусь, alinabohorova@yandex.by*

Актуальность темы обусловлена общественно-социальной значимостью в современном образовании, а именно тенденцией развития онлайн-образования, гибридного обучения и т. д. Способы, форматы, подходы обучения подстраиваются под современные реалии. Данный факт обоснован развитием технологий. Познавательно-развлекательная компьютерная индустрия с множеством возможностей и спецэффектов снижает эффективность многих педагогических приемов вовлечения обучающихся в учебную деятельность. Геймификация образовательного процесса пробуждает интерес к обучению и в большинстве случаев дает отличные результаты. Цель исследования – рассмотреть геймификацию как эффективный инструмент обучения и обосновать его значимость.

Ключевые слова: геймификация; игровые технологии; мотивация; цифровые технологии; образовательные продукты; интерактивность; мультизадачность.

GAMIFICATION: TREND OR REALITY

A. S. Bokhorova

*Secondary School № 11 of Orsha,
Orsha, Republic of Belarus, alinabohorova@yandex.by*

The relevance of the topic is due to its socio-social significance in modern education, namely the trend of development of online education, hybrid learning, etc. The methods, formats, and approaches of learning adapt to modern realities. This fact is justified by the development of technology. The cognitive and entertainment computer industry with many opportunities and special effects reduces the effectiveness of many pedagogical methods of involving students in educational activities. Gamification of the educational process arouses interest in learning and in most cases gives excellent results. The purpose of the study is to consider gamification as an effective learning tool and to substantiate its importance.

Keywords: gamification; gaming technologies; motivation; digital technologies; educational products; interactivity; multitasking.

Стремительно меняются подходы и инструменты к обучению современного поколения, что обусловлено: адаптивным мышлением, увеличением скорости обучения, мультизадачностью и умением заинтересовывать, совместным обучением, самостоятельностью мысли и действия, мотивацией к новому и переменам, системой поощрений, ориентацией на обучение через всю жизнь, развитием инновационного мышления, внедрением искусственного интеллекта, геймификации и т. д.

Геймификация с каждым годом все сильнее внедряется во все сферы жизни. В настоящее время в числе самых читаемых мануалов – инструкции по

созданию игровых форматов обучения. Приемы геймификации используют в различных учреждениях образования. Сегодня они применяются не только в учреждениях дошкольного образования, но и в школах, колледжах, университетах. Этот подход обладает многими преимуществами, но в то же время не лишен определенных недостатков.

Что представляет собой геймификация? Суть геймификации состоит в использовании игровых элементов в неигровом контексте [1, 2]. Это позволяет достигать поставленных целей, придает традиционному процессу обучения большую легкость, гибкость и привлекательность. Важно понимать, что геймификация не ставит задачу создать полноценную игру, а только использует определенные игровые фрагменты. По сути, создавая некий соревновательный эффект, обучающийся прокачивает свои навыки, повышает мотивацию, решает проблему низкой самодисциплины.

Идею применения игровых технологий, активно распространяемую в наше время, нельзя назвать абсолютно новой. О ней говорил в прошлом столетии выдающийся русский педагог и писатель К. Д. Ушинский, который рекомендовал делать учебный процесс менее монотонным за счет добавления игр и интересных упражнений. Современных игровых механик существует тысячи, но для процесса обучения себя зарекомендовали следующие: развития и прокачки; достижения; привлечения; мотивации и соревнования.

Во многом геймификация до сих пор – экспериментальная сфера и можно выделить несколько условий для создания успешной обучающей среды:

- обучающийся должен получать удовольствие;
- обучающийся должен проходить конкретный путь с постоянно повышающейся сложностью;
- сбалансированная игровая механика – простые и понятные правила, достижимая победа, обратная связь для игрока (бейджи, баллы и т. д.);
- работа с конкретными мотивациями обучающихся – одним важно всегда побеждать, а другие приходят исследовать и т. д.

Одним из трендовых направлений является – геймификация привычек, так называемые «трекеры». Это приложения, которые помогают выработать и закрепить полезные навыки. Используются для: постановки и достижения целей; управления рабочим временем; занятий спортом; изучения различных дисциплин; повышения финансовой грамотности.

Геймификация и онлайн-игры – не одно и то же. Тесты, викторины, кроссворды, «бродилки», угадай-карточки кроссворды, чат-боты и другой интерактив – это игровые механики, которые можно использовать в обучении. Игры, в том числе онлайн, используют, чтобы удержать обучающегося, привлечь внимание, показать проблему с необычной стороны, проверить знания. Академические исследования доказывают: роли, которых люди придерживаются в онлайн-мире, идентичны их лидерским стилям в реальности.

С помощью геймификации образовательного процесса можно:

- проверить знания;
- рассказать историю;

- подсказать схему действий;
- заставить обучающихся задуматься;
- заинтриговать и разбудить в обучающемся азарт и интерес;
- превратить скучную тему в увлекательное исследование;
- дать возможность почувствовать себя другим человеком;
- помочь увидеть необычное в привычном и развлечь.

Прежде чем внедрить в образовательный процесс игровую механику, ответьте на вопрос – зачем нужна игра, и какие задачи она будет решать? Без понимания этого, велика вероятность впустую потратить свое время.

Игра – прекрасный инструмент диагностики, но это иллюзия думать, что игры решают проблемы обучения. Подсвечивает их, подсказывает, как действовать дальше, покажет, как думают люди, как они взаимодействуют.

Внедрение геймификации в процесс обучения имеет несколько составляющих. Для начала важно понять, почему с игрой лучше, чем без игры. Понять, зачем ее использовать? Может, стоит ее заменить проектной работой, стратегической сессией, переупаковкой учебного материала. Создание игры находится на стыке гуманитарных и инженерных знаний. Необязательно создавать что-то с нуля, можно заимствовать классную идею и переломить ее под свои потребности. Игры с простой механикой, как правило, очень условны. Поэтому у них легко изменить оригинальную тему на любую другую.

За основу урока или тренинга можно взять любую настольную игру – достаточно только добавить тематический контент. Например, научить безопасному поведению в интернете с помощью игрового поля настолки: скопировать у игры разбивку на области, стрелки-маршруты, безопасные пути. Кругами обозначить обыденные действия в интернете: проверить почту, пообщаться с друзьями, зайти на сайт под своим логином-паролем. Прямоугольниками – опасности: звонок с незнакомого номера, вирус на компьютере, взломанный аккаунт друга. Прописать маршруты угроз и приёмы противодействия.

Необходимо отметить одно из популярных направлений геймификации образовательного процесса – Веб-квесты с чат-ботом. Для создания игр с такой механикой необходимо расписать структуру образовательного квеста, понять, к какому результату необходимо подвести в итоге. Прежде чем осваивать сервис или создавать веб-квест, нужно подготовить сценарий и план действий. Обязательно должна быть интересная история, чтобы заинтересовать обучающихся.

Также популярностью пользуются игры, созданные на основе Google-карты и онлайн-доски Lino. Например, для оформления игры потребовалось создать 13 досок с заданиями в сервисе Lino и столько же заданий в Google-формах для заикливания в схему: карта – задание – ответ – карта». Использовалась информация разного формата от текста до аудио и видео.

Отличным решением для каждого педагога является создание верифицированного и качественного цифрового контента, авторских интерактивных образовательных продуктов. Так, например, к учебному предмету

«Музыка» мною были созданы: энциклопедия «Музыкальные формы. Структура музыкальной речи», словарь «Музыкаознайка или просто о сложном», гайды, рабочие листы, стикерпак, инфографики, видеоуроки и т. д. (Рисунок 1) [3].



Рисунок 1 – Пример интерактивных авторских образовательных продуктов

Таким образом, следуя простому алгоритму, мы создаём эффективную механику обучения: продумать смысл, сценарий игры, её содержание; выбрать сервис, в котором можно воплотить задумку в реальность (существуют бесплатные и платные сервисы с готовыми шаблонами для создания игр, тестов, опросов, викторин, чат-ботов); разослать ссылки на игры обучающимся.

Игры не только оживляют учебный процесс, но и помогают обучающимся развивать логику, креативное мышление и коммуникативные навыки. Сочетание технологий и традиционных методов обучения позволяет максимально эффективно вовлекать обучающихся в образовательный процесс и делать его интересным.

Список использованных источников

1. Вяткина, Г. Я. Геймификация как способ управления учебной мотивацией / Г. Я. Вяткина // Проблемы современной аграрной науки: материалы международной научной конференции, г. Красноярск, 15 октября 2021 г. / Краснояр. гос. аграр. ун-т. – Красноярск: КрасГАУ, 2021. – С. 464 – 468.
2. Курчатова, Н. Ю. Геймификация в образовании / Н. Ю. Курчатова // Инновации и рискологическая компетентность педагога: сборник научных трудов Шестнадцатой Международной заочной научно-методической конференции, г. Саратов, 13 марта 2019 г. – Саратов: Саратовский источник, 2020. – Ч. 2. – С. 22 – 27.
3. Бохорова, А. С. Профессия «учитель» – мечта, выбор или призвание? / А. С. Бохорова // Современное образование Витебщины. – № 2 (36).