

Никитина Юлия Сергеевна

Преподаватель
Воронежский государственный медицинский
университет им. Н.Н. Бурденко
Воронеж, Россия

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И ВОВЛЕЧЕННОСТИ УЧАЩИХСЯ

Аннотация

Рассматриваются вопросы повышения эффективности образовательного процесса через применение геймификации. Проводится анализ современных проблем, связанных с низкой мотивацией учащихся, и исследуются методы геймификации как средства повышения вовлеченности. Результаты исследования являются выявление положительных эффектов геймификации, таких как развитие компетенций, концентрация внимания и формирование ценностного аппарата. Сделан вывод о том, что сочетание геймификации и цифровых технологий является перспективным направлением в образовании.

Ключевые слова: геймификация, мотивация учащихся, вовлеченность

Образовательный процесс на всех уровнях обучения представляет собой сложно структурированный механизм, вбирающий в себя множество различных аспектов, вкуче гарантирующих работоспособность и эффективность системы в целом. В данном контексте важным условием повышения эффективности образовательного процесса является мотивация и вовлеченность учащихся, достигаемая посредством различных методов и средств.

Статья посвящена вопросу изучения эффективности использования геймификации для повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Актуальность темы исследования подтверждается тем фактом, что в условиях современных реалий, педагогические кадры сталкиваются с вопросами и проблемами, касающимися упадка вовлеченности учащихся в образовательный процесс. Данный факт обусловлен тем, что формальный характер процесса обучения зачастую представляет собой монотонный процесс, связанный с освоением теоретического материала. Придание образовательному процессу неформального характера – стратегическая цель государства с целью выявления творческого потенциала обучающихся.

Исторически сложилось так, что учебная деятельность побуждалась только внешними мотивами, поэтому основные мотивационные факторы затрагивали лишь внешнее воздействие на обучающегося, в то время как внутренняя мотивация оставалась неизученной, и поэтому проблема низкой мотивации не была решена. С появлением психоаналитического подхода в педагогике в центре оказались

социальные мотивы, что в свою очередь также не решило проблему, поскольку акцент был только на теории «стимул – реакция». Как показывают исследования, это не всегда приводит к желаемому результату и повышению мотивации. И только применение новейших педагогических технологий, например развивающего обучения, где на центральное место становится личность обучающегося, позволило учёным подойти к решению проблемы низкого уровня мотивации [1].

Как видно из абзаца, представленного выше, мотивация учащихся – слабо изученная и методически не до конца укомплектованная категория. Данный факт объясняется тем, что изучению данной сферы в переходный для России период уделялось недостаточно внимания, средств и времени. По этой причине, среди важных проблем, достойных упоминания, учеными отмечается излишняя теоретическая направленность образовательного процесса [2].

В современной педагогической практике термин «геймификация» трактуется как методика применения элементов игры в освоении учебных дисциплин. Геймификация является катализатором, повышающим мотивацию и вовлеченность учащихся [3].

Практическая деятельность педагогов сопряжена с возникновением проблем различного характера, которые требуют его непосредственного участия в их решении. Современный этап развития государства и общества характеризуется развитием цифровых технологий, что не могло не повлиять на содержание образовательного процесса, включающего в себя инновационные технологии. Условия обеспечения благоприятной среды для ассимиляции инновационных образовательных технологий можно создать различные, однако наиболее интересными, на наш взгляд, являются концепции геймификации. По признанию специалистов наиболее доступным механизмом является сочетание приемов геймификации и цифровых образовательных технологий.

Приемы геймификации обладают следующими положительными эффектами:

1. Разграничение долгосрочных образовательных целей, ориентированных на развитие компетенций и навыков, формирующих личность учащегося на перспективу взросления.
2. Концентрация внимания учащегося на образовательном процессе.
3. Развитие ценностного аппарата посредством игровой состязательности.
4. формирование системы заданий доступной сложности.

5. Приведение соответствия игровых ситуаций и навыков/знаний из изучаемой предметной области.

Популярный электронный образовательный российский сервис Учи.ру провел исследование, касающиеся определения отношения педагогов к применению геймификации в процессе обучения. Как видно из рисунка 1 подавляющее большинство преподавателей оценивает данную методику как эффективную, а, следовательно активно применяют в своей профессиональной деятельности. В опросе приняло участие 1130 практикующих педагогов [4].

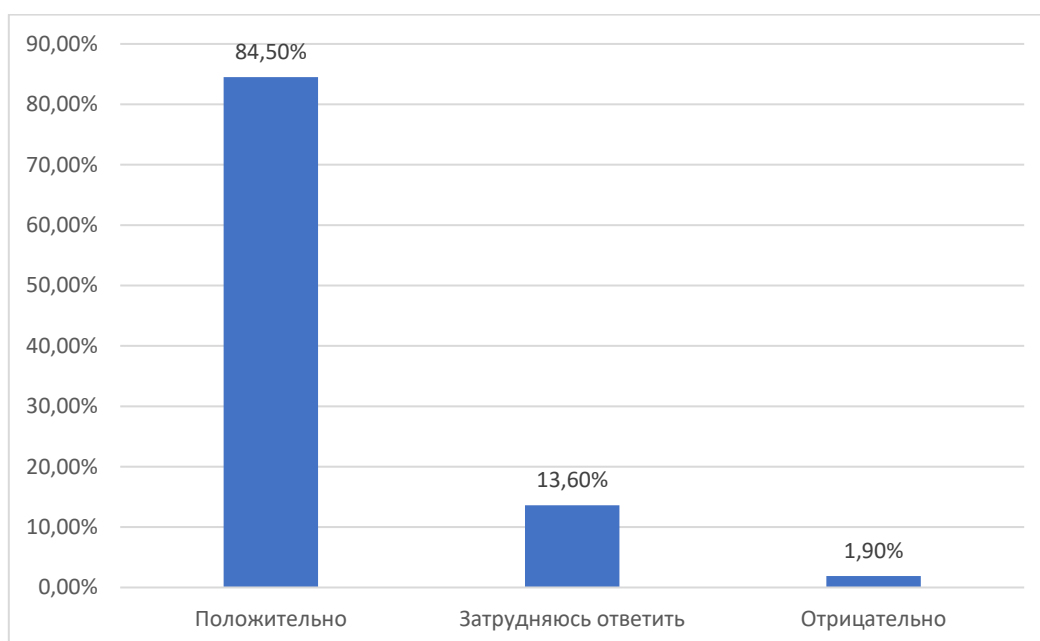


Рисунок 1 – Отношение педагогов к применению приемов геймификации в образовательном процессе

Опишем подход к структуризации методов геймификации (рис. 2).

Приведем примеры применения геймификации в образовании.

Остановимся на приемах геймификации, применяемых на уроках иностранного языка (английского).

Прежде всего, следует отметить, что основными составляющими геймификации, которые придают образовательному процессу игровую форму, являются: создание сюжета, распределение между учащимися ролей и т.д.

В качестве альтернативы классических традиционных оценок используется, популярная в играх, система накопления очков (рейтинга), которое носит название experience. Следовательно, создается соревновательный эффект, учащиеся накапливают опыт. Самым простым применением данного инструментария, может

стать количество слов или времен, выученных школьником. Каждое освоенное слово или иная единица трансформируется в очко опыта. Но в конце занятия, подсчитав заработанные учениками очки, все же придется вернуться к традиционной оценочной системе.

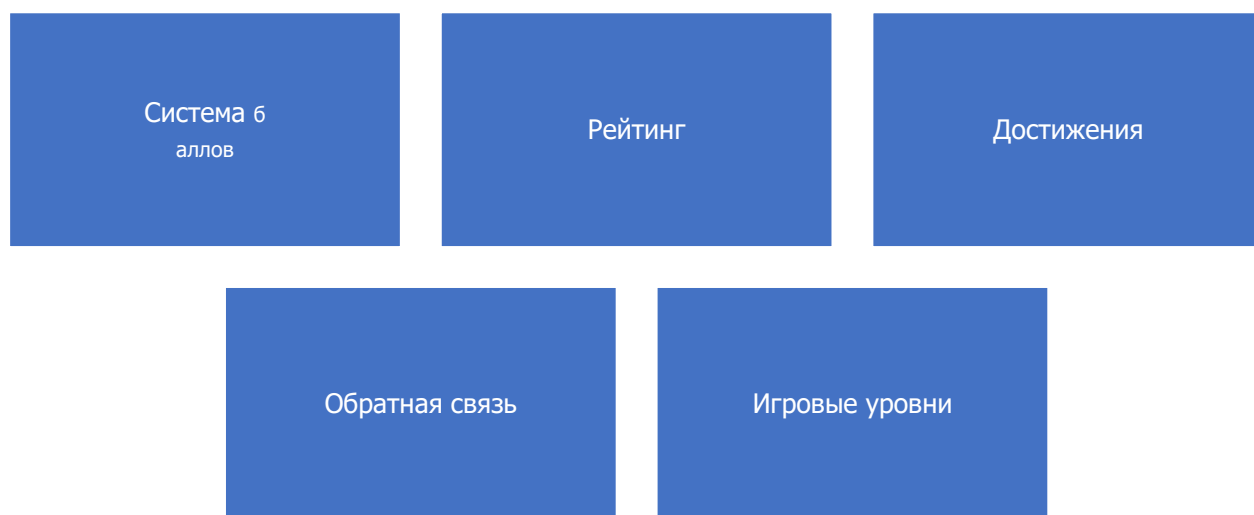


Рисунок 2 – Методы геймификации в образовательном процессе [5]

Видоизменяя структуру привычных школьных заданий, учитель, может воспользоваться разработкой заданий, с которыми необходимо справиться в течение изначально заданного времени (ежедневные, еженедельные и т.д.). Преследуя цель повышения коммуникации и улучшения навыка работы в команде, учитель, может разделить класс на условные группы (лиги), которые будут заниматься решением общекомандного задания [6].

Большинство современных компьютерных игр используют английский язык, и потому подросткам известны основные ключевые фразы, которые регулируют прохождение игровых заданий. Таким образом, слова и сочетания слов "start searching", "daily quest / task", "global quest / task", "guild", "league", используемые на уроке иностранного языка, могут значительно повысить интерес учащихся к учебному процессу, а также нивелировать негативное отношение к учению. Это обусловлено тем, что вышеперечисленные элементы игр обуславливают актуализацию в памяти подростков определенного позитивного опыта, и потому они с энтузиазмом включаются в учебный процесс, надеясь получить такой же позитивный опыт и в нем.

При этом стоит отметить, что под вышеприведенными номинациями не кроется принципиально нового учебного методического содержания: классические педагогические понятия и команды представлены в новой «оболочке».

Следующий пример связан с применением цифровых технологий в геймификации.

На примере Кронштадтского морского кадетского военного корпуса, в рамках которого обучаются дети с 5 класса до конца обучения (11 класс), можно описать применение педагогических технологий в воспитательном процессе через призму технологий искусственного интеллекта.

Одной из таких технологий является игровая, которая за последние годы существенно трансформировалась и сегодня представляет собой инновационную и модифицированную методику, активно применяемую в рамках воспитательного процесса.

В Кронштадтском морском кадетском военном корпусе в воспитательных целях применяются цифровой гейминг.

Первые данные о влиянии видеоигр на развитие ребенка связаны с экспериментами Субраманьяна и Гринфилда, в которых было показано, что пятиклассники, регулярно игравшие в компьютерную игру Marble Madness, улучшают пространственные функции (Subrahmanyam, Greenfield 1994). Также показано, что дети, регулярно играющие в «Тетрис», повышают свои навыки в задачах на пространственное вращение.

Резюмируя вышеизложенное, можно сделать вывод о том, что геймификация, сегодня, незаменимый инструмент в руках педагога. Методы геймификации, в которых присутствует элемент игровой состязательности, способны в полной мере раскрыть творческий потенциал личности, а также развить базовые предметные знания.

Список использованных источников

1. Ляшенко М. В. Мотивация учебной деятельности: основные понятия и проблемы // Вестник ЮУрГУ. Серия: Образование. Педагогические науки. 2019. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/motivatsiya-uchebnoy-deyatelnosti-osnovnye-ponyatiya-i-problemy> (дата обращения: 14.04.2025). DOI: 10.14529/ped190107. EDN: YYBNVJ

2. Галушина П. С., Павлова Я. С., Ражина Е.В., Смирнова Е.С., Степанов А.В., Укроженко Д.С. проблемные аспекты в образовании современной молодежи // Образование и право. 2024. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemnye-aspekty-v-obrazovanii-sovremennoy-molodezhi> (дата обращения: 14.04.2025). DOI: 10.24412/2076-1503-2024-4-25-29. EDN: AYWKHA

3. Буракова И С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // МНКО. 2023. №3 (100). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsessa-kak-instrument-povysheniya-motivatsii-obuchayuschihsya> (дата обращения: 14.04.2025). DOI: 10.24412/1991-5497-2023-3100-160-162. EDN: VFOXRM

4. Педагоги считают, что геймификация обучения положительно сказывается на образовательном результате школьников. URL: <https://lp.uchi.ru/news/tpost/sve0ep1e11-pedagogi-schitayut-cto-geimifikatsiya-o> (дата обращения: 14.04.2025).

5. Геймификация в образовании: чем полезна и как организовать. URL: <https://e-queo.com/blog/expertnie-stati/gejmifikacziya-v-obrazovanii-chem-polezna-i-kak-organizovat/> (дата обращения: 14.04.2025).

6. Скрыбина Е. Ю., Музафарова А.А., Пикулева П.Г. Геймификация на уроке иностранного языка // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2022. №18. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-na-uroke-inostrannogo-yazyka> (дата обращения: 14.04.2025). EDN: ZLVAEE