

**Тарасова Ольга Анатольевна**

канд. пед. наук, доцент

Куйбышевский филиал

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный

педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

*Аннотация:* статья посвящена рассмотрению современного феномена геймификации как способа повышения познавательной мотивации обучающихся. В работе проводится анализ геймифицированных ресурсов, направленных на повышение познавательной мотивации школьников в процессе обучения, описывается опыт создания геймифицированных домашних заданий.

*Ключевые слова:* мотивация, познавательная мотивация, геймификация, геймифицированные домашние задания.

Актуальной проблемой современной педагогики является развитие познавательной мотивации школьников. В современных педагогических исследованиях описываются различные средства и методы обучения, которые бы содействовали сохранению положительной познавательной мотивации на протяжении всего урока. Следует отметить, что описываемая педагогическая проблема не нова, изучению данного вопроса посвящены работы многих известных ученых: А.Н. Леонтьева, А.Г. Маслоу, С.Л. Рубинштейна и др.

Как известно, мотивация является основой любой деятельности. Использование в процессе обучения деятельностного метода побуждает обучающихся к самостоятельному овладению знаниями в процессе собственной учебно-познавательной деятельности.

В трудах американского психолога А.Г. Маслоу [5] (основоположник гуманистической психологии) читаем, что мотивация – это некое внутреннее по-

ведение человека, побуждающее его осуществлять какие-либо действия для достижения своей цели.

В ходе теоретического анализа психолого-педагогической литературы [1, 2, 4, 5] пришли к выводу, о том, что познавательная мотивация является частным видом мотивации, включенной в учебную деятельность. По словам Е. Л. Виноградовой [1], познавательная мотивация – это способ выражения исследовательской активности, интереса и потребности в овладении знаниями, умениями и сознательной учебной деятельностью.

Вопрос о развитии познавательной мотивации обучающихся по-прежнему актуален. Это связано с меняющимися потребностями современных обучающихся. Следовательно, необходимо изменить пути и средства развития познавательной мотивации.

Многочисленные работы педагогов и методистов посвящены геймификации учебного процесса, как одному из эффективных средств развития познавательной мотивации обучающихся, которое позволяет учитывать потребности современных обучающихся. Под геймификацией принято понимать применение игровых принципов (практик) в неигровых контекстах, с целью повышения мотивации, вовлеченности в учебно-познавательную деятельность.

В настоящее время существует достаточное количество образовательных платформ с элементами геймификации («Якласс», «Учи.ру», «Решу ЕГЭ» и др.). К элементам геймификации перечисленных платформ можно отнести: баллы, рейтинги, бейджи, уровни, лидерборды, валюты, виртуальные товары и т. п.

Многие образовательные организации проводят конференции, в рамках которых обсуждаются вопросы современного тренда в образовании - геймификации. На секциях проводятся дискуссии связанные с геймификацией как элементом педагогического дизайна; рассматриваются проблемы использования геймификации в школе и вузе; обсуждаются методы геймификации в процессе обучения студентов различных профилей и т. п.

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет» в ноябре 2022 года провел II Всероссийскую научно-практическую конференцию с международным участием «Научно-методическое сопровождение геймификации в педагогическом образовании». В рамках конференции проводились открытые мастер-классы: «Геймификация как инструмент развития *soft skills* у детей и подростков» (Арманская О.В., г. Астрахань), «Фиджитал формат в реализации образовательных программ» (Леденева О.В., г. Москва), «Геймификация педагогической повседневности (Богданова Е.В., г. Новосибирск) и т. д.; представлялись лучшие практики геймификации образовательного процесса школы и вуза. Коллективом преподавателей вуза подготовлены учебно-методические пособия [6; 9], в которых раскрывается педагогический потенциал геймификации.

Анализ работ методистов [3; 6; 7] показывает, что геймификация имеет высокие возможности. Это обусловлено тем, что геймификация:

- делает обучение более мотивирующим (это достигается как за счет использования «конкуренции» в процессе игры, так и за счет личной заинтересованности обучающегося);
- позволяет сделать обучение более функциональным (мотивация к действию);
- повышает интерес к процессу обучения, делает его приятным (обучающиеся удовлетворены приложенными усилиями и полученными результатами);
- делает обучение более инновационным (как правило, на уроках используются только традиционные методы обучения).

Следует отметить, что разработка геймифицированного курса это очень трудоемкий процесс, так как учителю необходимо продумать: легенду геймифицированного курса, которая бы заинтересовала каждого обучающегося; систему оценивания связанную с общей легендой курса; систему фиксации достижений обучающихся на протяжении курса (при этом не забывать про ведение классного электронного журнала по предмету); продумать комплект раздаточного материала и презентаций с учетом легенды курса; систему поощрений и наказаний и т. п.

Отметим, что в Куйбышевском филиале ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет» также ведутся исследования, посвященные геймификации в учебном процессе [7; 8].

В рамках нашего исследования (совместно со студентами 3 курса, обучающихся по профилю «Математика и Информатика») с целью повышения мотивации обучающихся 5 классов в процессе обучения математике были разработаны системы геймифицированных домашних заданий по некоторым темам курса математики (5 класс), которые превратят их выполнение в увлекательный процесс.

Студентами была разработана сюжетная линия игры по темам «Выражения числовые и буквенные», «Обыкновенные дроби». Обучающимся было предложено почувствовать себя жителями страны под названием «Увлекательный мир математики», в которой можно помогать её жителям, прорешав определенное количество домашних заданий, структурированных особым образом и оцениваемых различным количеством баллов. Кроме этого, обучающиеся могли занять в этой стране определенный статус, который снижает количество контрольных задач во время промежуточного контроля по теме. Студентами была создана группа в VK куда выкладывались задания, новости игры, победители и т. п. Данная система геймифицированных домашних заданий пошла апробацию в школах города во время прохождения студентами педагогической практики. Отметим, что данный проект позволил обучающимся получить удовлетворение от затраченных усилий, что повлияло на повышение познавательной мотивации.

### ***Список литературы***

1. Виноградова Е.Л. Условия становления познавательной мотивации: автореф. дис. / Е.Л. Виноградова; Моск. гор. психол.-пед. ин-т. – М., 2004. – 20 с.
2. Выгодина М.В. Мотивация как фактор успешной учебной деятельности младшего школьника / М.В. Выгодина; НОУ ВПО «Российский новый университет». – М.: Смысл, 2015. – С. 43–48.
3. Куликова Н.А. Применение элементов геймификации на уроках математики с целью повышения познавательной мотивации школьников / Н.А. Кули-

кова, О.П. Мерзлякова // Педагогическая перспектива. – 2021. – №4 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primeneniye-elementov-geymifikatsii-na-urokakh-matematiki-s-tselyu-povysheniya-poznavatelnoy-motivatsii-shkolnikov> (дата обращения: 09.03.2023).

4. Кулюткин Ю.Н. Мотивация познавательной деятельности: сборник науч. трудов / Ю.Н. Кулюткин; под общ. ред. Ю.Н. Кулюткина, Г.С. Сухобской. – М.: Просвещение, 1972. – 117 с.

5. Маслоу А.Г. Мотивация и личность / А.Г. Маслоу. – СПб.: Питер, 2007. – 352 с.

6. Педагогическая геймификация: атлас лучших практик / Е.В. Богданова, Е.А. Яровая, Ю.Н. Ковшова [и др.]; Мин-во просвещения РФ, Новосиб. гос. пед. ун-т. – Новосибирск, 2022 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lib.nspu.ru/views/library/91213/read.php>

7. Тарасова О.А. Использование элементов геймификации в образовательном процессе вуза / О.А. Тарасова // Конструктивные педагогические заметки. – 2022. – №10–1 (17). – С. 233–241.

8. Тарасова О.А. Геймификация учебного курса / О.А. Тарасова // Конструктивные педагогические заметки. – 2022. – №10–1 (17). – С. 33–41.

9. Яровая Е.А. Сборник интегрированных геймифицированных заданий по математике для формирования функциональной грамотности обучающихся 5–7 классов / Е.А. Яровая, Ю.Н. Ковшова; Мин-во просвещения РФ, Новосиб. гос. пед. ун-т. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2022 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lib.nspu.ru/views/library/95590/read.php>