

Хадипаш Джанет Шихамовна

бакалавр, магистрант

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

учитель

МБОУ «СШ №1 им. Героя России В.Ч. Мезоха»

а. Тахтамукай, Республика Адыгея

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ: ИГРОВОЙ ПОДХОД

***Аннотация:** статья посвящена анализу игрового подхода в современном образовании. Рассматриваются понятия игры и игрофикации, их роль в повышении эффективности учебного процесса. Особое внимание уделяется преимуществам игрофикации, таким как повышение мотивации, вовлеченности и развитие творческих способностей учащихся. Анализируются потенциальные риски игрового подхода, включая игровую зависимость и поверхностное усвоение материала. Обсуждаются перспективы использования искусственного интеллекта и машинного обучения в игрофикации. Выделяются проблемы внедрения игрового подхода, связанные с технической оснащенностью учебных заведений и готовностью педагогов. Подчеркивается необходимость комплексного подхода к реализации игрофикации в образовании.*

***Ключевые слова:** игрофикация, игровой подход, образование, мотивация, вовлеченность, цифровое образование, игровые механики, профессии будущего, искусственный интеллект, машинное обучение, технологии в образовании, подготовка педагогов.*

Современные тенденции развития образования характеризуются активным поиском инновационных методов, способных повысить эффективность учебного процесса и адаптировать его к реалиям цифрового мира. В этом контексте особое внимание привлекает игровой подход, который, интегрируя элементы игры и игровые механики в образовательную среду, предлагает новые возможности для

повышения мотивации, вовлеченности и, как следствие, качества обучения. Игрофикация в образовании становится все более актуальной темой, привлекающей внимание исследователей и практиков из различных областей знаний.

Несмотря на то, что использование игровых элементов в педагогике не является новым явлением, современные технологии и изменившиеся потребности учащихся обусловили переосмысление роли и места игры в образовательном процессе. Как отмечают Бахметьева И.А. и Яйлаева Р.Н., игрофикация в образовании выступает «средством повышения мотивации к обучению, средством раскрытия творческих способностей учащихся и способом организации образовательного процесса» [2, с. 10]. Игровые механики и элементы, такие как очки, бейджи, лидерборды, квесты и миссии, создают дополнительные стимулы для учащихся, повышают их заинтересованность в учебном процессе и способствуют более глубокому усвоению материала.

Важно различать понятия «игра» и «игрофикация». Игра представляет собой самостоятельную вселенную с собственными правилами, целями и ограничениями, в то время как игрофикация – это встраивание игровых элементов в неигровой контекст. Хмылко О.Н. подчеркивает, что «игрофикация – это увлекательно-развлекательная надстройка над повседневной жизнью» [8, с. 84], и ее цель – изменение поведения через ненавязчивое, добровольное включение в деятельность с помощью игровых инструментов. В образовательной сфере это означает использование игровых механик для достижения образовательных целей, не связанных напрямую с содержанием игры. Игрофикация позволяет создать более увлекательную и интерактивную образовательную среду, в которой учащиеся активно вовлечены в процесс обучения и мотивированы на достижение результатов.

Цифровое образование, с его акцентом на интерактивность, персонализацию и использование технологий, создает благоприятную среду для внедрения игрового подхода. Бибарсов Д.А. рассматривает игрофикацию в контексте цифрового образования, отмечая, что она «изменяет саму суть образования» [3, с. 123]. Автор анализирует перспективы и риски игрофикации, подчеркивая

важность баланса между игровыми и образовательными компонентами. Одним из ключевых преимуществ игрофикации в цифровой среде является возможность использования специализированных платформ и приложений, таких как Classcraft, StarWalk 2, LinguaLeo, которые позволяют интегрировать игровые элементы в учебный процесс более эффективно. Эти платформы предоставляют готовые решения для создания игровых сценариев, отслеживания прогресса учащихся и управления игровыми механиками, что значительно упрощает внедрение игрофикации в образовательный процесс.

Применение игрового подхода в образовании имеет ряд преимуществ. Liu Z.-Y., Shaikh Z.A. и Gazizova F. в своем исследовании подтверждают, что *game-based learning* повышает мотивацию и вовлеченность учащихся, а также улучшает результаты обучения [7, с. 57]. Игровые механики, такие как награды, бейджи, лидерборды, стимулируют соревновательный дух и повышают интерес к учебе. Кроме того, игровой подход способствует развитию творческих способностей, критического мышления и навыков сотрудничества. Учащиеся, вовлеченные в игровой процесс, более охотно экспериментируют, ищут нестандартные решения и учатся работать в команде для достижения общих целей.

Однако игрофикация в образовании имеет и потенциальные риски. Одним из них является возможность развития игровой зависимости. Бибарсов Д.А. обращает внимание на проблему игровой аддикции, которая может негативно сказаться на психологическом и социальном благополучии учащихся [3, с. 127]. Чрезмерное увлечение игровыми элементами может привести к потере интереса к реальным образовательным задачам и снижению академической успеваемости. Другим риском является поверхностное усвоение материала, связанное с упрощенным представлением реальности в играх. Игровые механики могут создавать иллюзию легкости и доступности знаний, что может привести к недооценке важности глубокого и всестороннего изучения предмета. Поэтому важно грамотно дозировать игровые элементы и контролировать процесс обучения, чтобы избежать негативных последствий игрофикации.

Герлах И.В. рассматривает игрофикацию в контексте формирования «профессий будущего», выделяя профессию «игромастера» – специалиста, разрабатывающего и организующего обучающие игры [5, с. 9]. Это подчеркивает важность профессиональной подготовки педагогов в области игрофикации и создания качественных образовательных игр. Разработка эффективных игровых сценариев требует не только знания предметной области, но и понимания принципов игрового дизайна, психологии игроков и особенностей игровых механик. Педагоги, владеющие этими компетенциями, смогут создавать увлекательные и эффективные образовательные игры, способные значительно повысить качество обучения.

Cropper A. предлагает концепцию «обучения программ через игру», в которой система индуктивного программирования сначала «играет», создавая и решая собственные задачи, а затем использует полученные знания для решения задач, поставленных пользователем [6]. Этот подход открывает новые перспективы для развития игрового обучения и автоматического формирования базы знаний. Использование искусственного интеллекта и машинного обучения в игрофикации позволяет создавать адаптивные игровые сценарии, подстраивающиеся под индивидуальные особенности и потребности учащихся. Такие системы могут анализировать действия игроков, выявлять их сильные и слабые стороны, и на основе этих данных генерировать персонализированные задания и рекомендации. Это открывает новые возможности для индивидуализации обучения и повышения его эффективности.

Однако, несмотря на многочисленные преимущества игрофикации в образовании, ее внедрение сталкивается с рядом проблем и ограничений. Одной из основных проблем является недостаточная техническая оснащенность учебных заведений и ограниченный доступ к современным технологиям. Для полноценной реализации игрового подхода необходимо наличие компьютеров, планшетов, интерактивных досок и других технических средств, что может быть затруднительно для многих школ и вузов. Кроме того, разработка качественных

образовательных игр требует значительных временных и финансовых затрат, что может стать препятствием для их широкого распространения.

Другой проблемой является недостаточная готовность педагогов к использованию игровых методов в обучении. Многие преподаватели привыкли к традиционным методам преподавания и могут испытывать трудности с освоением новых технологий и подходов. Для успешного внедрения игрофикации необходимо обеспечить педагогов соответствующей подготовкой, провести обучающие семинары и тренинги, предоставить методические материалы и рекомендации по использованию игровых элементов в образовательном процессе. Только при наличии квалифицированных и мотивированных педагогов игровой подход сможет раскрыть свой полный потенциал.

Таким образом, игровой подход в образовании представляет собой перспективное направление, способное значительно повысить эффективность учебного процесса. Игофикация позволяет создать более увлекательную и интерактивную образовательную среду, повысить мотивацию и вовлеченность учащихся, развить их творческие способности и навыки сотрудничества. Однако для успешной реализации игрового подхода необходимо учитывать как преимущества, так и риски игофикации, разрабатывать качественные образовательные игры и обеспечивать профессиональную подготовку педагогов в этой области. Кроме того, необходимо решить проблемы технической оснащённости учебных заведений и готовности педагогов к использованию игровых методов. Только при комплексном подходе, учитывающем все аспекты внедрения игофикации, игровой подход сможет раскрыть свой полный потенциал и внести существенный вклад в развитие современного образования, отвечающего вызовам цифровой эпохи и потребностям нового поколения учащихся.

Список литературы

1. Алексеева А.З. Геймификация в образовании / А.З. Алексеева, Г.С. Соломонова, Р.Р. Аетдинова // Вестник Северо-Восточного федерального университета имени М.К. Аммосова. – 2021. – №4 (24). – С. 5–10.

2. Бахметьева И.А. Игрофикация в образовании / И.А. Бахметьева, Р.Н. Яйлаева // *Colloquium-journal*. – 2019. – №21 (45). – С. 10–12. – DOI 10.24411/2520-6990-2019-10683. – EDN OEYXCU

3. Бибарсов Д.А. Игрофикация в условиях цифрового образования: перспективы и риски / Д.А. Бибарсов // *Вестник Калмыцкого университета*. – 2020. – №3 (47). – С. 122–130. – EDN FRQKND

4. Борщева Е.Д. Игрофикация в образовательном процессе / Е.Д. Борщева, А.А. Зарецкий // *Научные труды СЗИУ РАНХиГС*. – 2020. – Т. 11. Вып. 4 (46). – С. 33–38. – EDN ZMQFGB

5. Герлах И.В. Игрофикация и педагогические профессии будущего / И.В. Герлах // *Norwegian Journal of development of the International Science*. – 2020. – №39. – С. 4–10.

6. Cropper A. Playgol: learning programs through play. 2019 [Electronic resource]. – Access mode: <https://arxiv.org/abs/1904.08993> (дата обращения: 15.11.2024).

7. Liu Z.-Y., Shaikh Z.A., Gazizova F. Using the Concept of Game-Based Learning in Education // *iJET*. – 2020. – Vol. 15. No. 14. – P. 53–64.

8. Хмылко О.Н. Игрофикация в образовании или игрофикация – это не игра / О.Н. Хмылко // *Вестник Псковского государственного университета. Серия «Естественные и физико-математические науки»*. – 2021. – №17. – С. 84–89. – EDN EDPAWA