

Павлушина Вера Алексеевна

канд. пед. наук, доцент

Гусельникова Елизавета Евгеньевна

студентка

ФГБОУ ВО «Рязанский государственный

университет им. С.А. Есенина»

г. Рязань, Рязанская область

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК АКТУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

***Аннотация:** современное образование находится в состоянии непрерывной трансформации и адаптации к требованиям времени и изменениям в обществе. В этих условиях геймификация является одной из стратегий повышения эффективности обучения. В статье приводится анализ различных подходов к определению исследуемого термина, выделяются особенности данного тренда. Рассматривается понятие новой профессии «игропедагог», раскрываются ее основные задачи. Представляется обзор конкретных интерактивных платформ и инструментов, направленных на повышение мотивации и познавательного интереса учащихся. Результаты статьи расширяют знания о методическом потенциале применения игровых интернет-ресурсов в образовательной деятельности.*

***Ключевые слова:** игровая среда, геймификация, мотивация, игропедагог, образовательная программа, интерактивная платформа.*

В условиях быстро меняющегося мира современное образование сталкивается с вызовами, требующими адаптации традиционных методов преподавания. Процесс обучения больше не ограничивается привычными лекциями и уроками, а стремится стать более интерактивным и мотивирующим. В этом контексте геймификация представляет собой актуальное направление, позволяющее облегчить процесс обучения и по-настоящему мотивировать учащегося. Целью

подобных игровых методик является формирование устойчивого интереса к учебной деятельности и обеспечение ее продуктивности [6].

Термин «геймификация» вошел в научный обиход в 2008 году и приобрел особую актуальность с 2010-х годов [2]. В отличие от игр, которые традиционно присутствуют в педагогическом арсенале, характеризуется более системным подходом и постановкой глубоких, перспективных целей. Определения геймификации различаются и обычно фокусируются либо на игровых элементах и техниках, либо на процессе игры и игровом опыте в различных контекстах.

С целью анализа основных трактовок исследуемого понятия обратимся к опыту зарубежных авторов. Так, например, С. Детердинг определяет геймификацию как использование игровых элементов в неигровых контекстах. Игровыми элементами являются, в частности, уровни, очки, значки, таблицы лидеров, аватары, задания, социальные графики или сертификаты [3].

К. Капп подчеркивает использование основанной на играх механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей, усиления мотивации, содействия обучению и решению проблем [4].

Г. Зихерман и С. Каннингем концентрируют внимание на процессе игрового мышления и игровой механики для стимулирования учащихся и поиска ответа в проблемной ситуации [8].

Обобщая эти точки зрения, К. Сиборн и Д. Фелс предлагают наиболее общее определение, а именно понимают геймификацию как намеренное и целенаправленное использование игровых элементов для получения игрового опыта выполнения неигровых задач и контекстов [7].

Российский исследователь Ю.М. Хохрякова раскрывает понятие геймификации как производное от слова «game», означающего регламентированные игры (в отличие от слова «play», фиксирующего неструктурированный характер деятельности). Как и его русифицированный аналог – «игрофикация» – данный термин по своей сути представляет процесс и результат использования игровых подходов, механик в неигровом пространстве, под которым подразумевается

перенос элементов компьютерной игры в различные сферы социальной жизни [2].

Механизмы геймификации, такие как программы поощрения и лояльности в маркетинге или оценки в школах, использовались задолго до появления исследовательской области данной проблематики. Сравнительно недавно эта концепция была перенесена и адаптирована к различным сферам, таким как образование, в целом, кадры, бизнес, здравоохранение и др. Быстрое распространение, популярность и успешность внедрения указанной методики может быть объяснена простотой, достаточно дешевыми технологиями, максимальной персонализацией и индивидуальным подходом [5].

В геймифицированном классе, где педагог применяет актуальные технологии, учащийся увлекается обучением так же, как геймер погружается в компьютерную игру, благодаря следующим факторам:

1) учитель облакает учебный материал в яркую форму, использует занимательное повествование по ходу урока, в результате чего учащиеся становятся активными героями истории;

2) учащиеся получают баллы и награды за каждый, даже самый незначительный успех, благодаря чему стремятся набрать как можно больше очков и повысить свой рейтинг;

3) учащимся предлагается решить реальные проблемы через игровую ситуацию, что создает атмосферу выбора, позволяет ощутить ответственность за принятое решение и оценить последствия;

4) учащемуся предоставляется несколько ролей на выбор, что обеспечивает дифференциацию обучения [2].

Отметим, что актуальность геймификации подтверждается тем фактом, что в настоящее время даже появляется новая профессия – игропедагог [1]. Под ней подразумевается специалист по разработке образовательных программ, основанных на игровых техниках, в которых учащиеся и учителя выступают в роли неких персонажей. В отечественной практике накоплен большой опыт приме-

нения подобных методик, однако появление игропедагогов может вывести данное направление на более высокий и качественно значимый уровень.

Задачами игропедагога являются:

- 1) разработка игровых образовательных программ для разных возрастных групп;
- 2) проведение уроков и мероприятий, включающих в себя игровые методы;
- 3) сотрудничество с другими специалистами и внедрение креативных технологий в общий процесс образования;
- 4) отслеживание и анализ результатов программ, осуществление обратной связи с целью повышения эффективности.

Однако при всей перспективности, подчеркнем, что продвижение данного направления внутри государственных учебных заведений ограничено. В основном симуляторы и игровые программы для обучения предлагаются учреждениями дополнительного образования, а также IT-компаниями.

Говоря о практической реализации рассматриваемого подхода, отметим, что геймификация не обязательно предполагает использование компьютерных средств. Игры всегда являлись одной из востребованных педагогических технологий. Но в настоящее время наибольшие возможности открывает использование цифровых ресурсов для данной сферы.

Глобальная сеть предлагает широкий спектр интернет-платформ, которые позволяют в режиме онлайн разработать интерактивные дидактические игры. Рассмотрим примеры сервисов, популярных среди педагогов.

1. LearningApps – онлайн-платформа, разработанная для создания и использования интерактивных учебных приложений. Предлагает учителям и ученикам возможность создавать собственные модули и задания, такие как тесты, кроссворды, карточки для запоминания и другие виды образовательного контента. Платформа поддерживает многоязычный интерфейс и позволяет пользователям сохранять свои приложения для дальнейшего использования или модификации.

2. ThingLink – сервис, позволяющий создавать визуально привлекательные и интерактивные изображения, видео и 360-градусные материалы, обогащая их ссылками, текстом, аудио и другими медиа-элементами. Данная платформа направлена на визуализацию информации и обладает широкими возможностями интеграции разных медиаформатов.

3. Wordwall предлагает учителям возможность создавать наглядные задания для обучения, включая тесты, игры и презентации. С помощью Wordwall может превращать традиционные учебные материалы в динамичные и вовлекающие упражнения. Платформа позволяет делиться своими заданиями с другими пользователями и устанавливать настройки приватности для своих материалов.

4. Quillionz – уникальный инструмент на базе искусственного интеллекта, предназначенный для создания вопросов и ответов на основе предоставленного текста. Эта платформа идеально подходит для учителей, которые хотят быстро генерировать тестовые задания для различных учебных материалов. Инструмент ориентирован на автоматизацию образовательного процесса и может использоваться для создания тестов, викторин и других контрольных материалов в кратчайшие сроки.

5. Quizlet – популярная образовательная платформа, которая позволяет создавать и изучать флеш-карты, организовывать тестирование и использовать различные образовательные игры. Данная платформа будет полезна при подготовке к экзаменам и проверке знаний. Quizlet предоставляет доступ к обширной библиотеке материалов, созданных другими пользователями, поддерживает мобильные приложения для обучения «на ходу». Отметим эффективность данного ресурса для заучивания и отработки терминов: от педагога требуется только сформировать карточки понятий, а далее система автоматически генерирует на их основе тесты, игры и т. п.

6. Kahoot – онлайн-сервис для генерации викторин и опросов, которые учащиеся могут проходить на своих устройствах в реальном времени. Ресурс особенно популярен среди учителей для проведения контроля знаний. Kahoot

может использоваться как в классе, так и для удаленного обучения, позволяя создавать активную и динамичную учебную среду.

Подводя итог, отметим, что геймификация образования является актуальным трендом в мире современных технологий. К преимуществам данного направления можно отнести: повышение мотивации к обучению, улучшение вовлеченности в процесс, формирование навыков сотрудничества, развитие критического мышления, быстроту обратной связи и индивидуализацию. При этом игровое пространство имеет свои недостатки: опасность отвлечения от учебного материала, чрезмерная фокусировка на наградах, обязательное наличие определенного технического и программного обеспечения, сложности в оценке и краткосрочный интерес. Правильное применение стратегии геймификации может привести к улучшению результатов обучения, однако требует осознанного и вдумчивого подхода со стороны всех участников образовательного процесса.

Список литературы

1. Атлас новых профессий 2.0 / П. Лукша, К. Лукша, Д. Варламова [и др.]; под ред. Д. Варламовой. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Олимп-Бизнес, 2016. – 288 с.

2. Хохрякова Ю.М. Возможности геймификации учебной деятельности студентов вуза / Ю.М. Хохрякова // Гуманитарные исследования. Педагогика и психология. – 2021. – №5. – С. 27–37. – DOI 10.24412/2712–827X-2021–5-27–37. EDN YIQENH

3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining «gamification». In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference on envisioning future media environments // MindTrek, 2011. – №11. – P. 9–15.

4. Kapp K.M., Blair L., Mesch R. The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice. – Hoboken: Wiley, 2014. – First Edition. – 480 p.

5. Krath J., von Korflesch H.F. O. Designing gamification and persuasive systems: A systematic literature review. In 5th international GamiFIN conference // GamiFIN, 2021. – Vol. 2883. – P. 100–109.

6. Tsitavets T.Y. Gamification in higher education: contemporary issues // Университет – территория опережающего развития: сборник научных статей Международной научно-практической конференции, посвящённый 80-летию ГрГУ им. Янки Купалы (Гродно, 19–20 февраля 2020 года) / редколл.: Ю.Я. Романовский (гл. ред.) [и др.]. – Гродно: Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, 2020. – P. 256–257. EDN HSNILP

7. Seaborn K., Fels D.I. Gamification in theory and action: A survey // International Journal of Human-Computer Studies. 2015. №74. P. 14–31.

8. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by design: Implementing game mechanics in Web and mobile apps. – Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2011. – First Edition. – 210 p.