

Завражнов Илья Андреевич

аспирант

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический

университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

DOI 10.31483/r-115873

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ: КАК КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ВЛИЯЮТ НА ВОВЛЕЧЕННОСТЬ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

***Аннотация:** в статье освещается тема внедрения геймификации в образовательный процесс как нового подхода в обучении. Автор акцентирует внимание на следующем: стоит учитывать контекст и индивидуальные предпочтения обучающихся в процессе применения игровых технологий в обучении.*

***Ключевые слова:** геймификация, образовательный процесс, компьютерные игры.*

В последние десятилетия наблюдается значительное изменение в подходах к обучению и образованию, что связано с развитием технологий и изменением потребностей общества. Одним из наиболее интересных и перспективных направлений в этой области является геймификация образования. Геймификация представляет собой процесс внедрения игровых элементов и механик в неигровые контексты, в данном случае – в образовательный процесс. Это явление стало особенно актуальным в условиях современного мира, где традиционные методы обучения часто не способны удовлетворить потребности студентов, стремящихся к более интерактивным и увлекательным формам получения знаний.

Актуальность данной работы обусловлена необходимостью поиска новых подходов к обучению, которые могли бы повысить вовлеченность студентов и улучшить результаты их учебы. В условиях, когда внимание молодежи часто рассеивается из-за множества отвлекающих факторов, таких как социальные сети и видеоигры, геймификация может стать эффективным инструментом для привлечения и удержания интереса учащихся. Исследования показывают, что

использование игровых механик в образовательном процессе может значительно повысить мотивацию обучающихся, способствуя более глубокому усвоению материала и развитию критически важных навыков, таких как командная работа, креативность и решение проблем.

Геймификация в образовании часто описывается как метод, который позволяет сделать учебный процесс более увлекательным благодаря элементам, заимствованным из видеоигр. Это касается не только отдельных уроков, но и создания единой динамичной системы обучения, где ученики становятся активными участниками процесса [1]. Применение игровых механик, таких как начисление баллов, выдача наград и установление уровней сложности, создает атмосферу состязательности, которая может значительно повысить мотивацию студентов к обучению [2].

Одним из основных преимуществ этого подхода является уникальная возможность оборачивать традиционные, на первый взгляд, рутинные задания в азартные и интересные мероприятия. Например, задания, которые обычно воспринимаются как скучные, могут выполняться в форме квестов, викторин или соревнований, что способствует более глубокому вовлечению учащихся [3]. Подобные трансформации не только развивают интерес, но и обеспечивают постоянное взаимодействие между учащимися и преподавателями, что, в свою очередь, способствует лучшему усвоению учебного материала [4].

Исследования показывают, что многие учителя отмечают значительное улучшение в успеваемости учеников, когда учебный процесс обогащается геймификацией. Опросы показывают, что более 84% респондентов положительно относятся к введению игровых элементов в образовательный процесс, отмечая, что это позволяет снизить уровень стресса и создать более комфортную атмосферу для обучения [5]. Ученики начинают чувствовать себя менее ограниченными, они могут экспериментировать без страха перед ошибками, что является важным аспектом их развития.

Геймификация также способствует улучшению запоминания информации. Условные символы прогресса и награды за достижения создают у студентов

ощущение, что цель достижима. Студенты видят свои успехи в процессе обучения, что способствует дополнительной мотивации [1]. Этот визуализированный прогресс делает образовательный процесс более прозрачным и понятным.

Еще одним плюсом внедрения геймификации является создание безопасной среды для ошибок. Ученики, чувствующие себя в безопасности, могут экспериментировать и учиться на своих ошибках, что значительно повышает уровень креативности и способности к критическому мышлению [2]. В таком подходе ошибки становятся не провалом, а необходимым этапом в процессе исследования и обучения.

Кроме того, геймификация может вдохновлять обучающихся на дальнейшее изучение материала и освоение дополнительных навыков. Игровые формы обучения формируют устойчивую заинтересованность, придавая учебному процессу элемент приключения и исследования. Благодаря этому студенты становятся более активными, самостоятельно ищут дополнительные материалы и углубляют свои знания [3].

Геймификация выступает не только как инструмент мотивации, но и как механизм, способный улучшить взаимодействие между учащимися и преподавателями. Одно из исследований показало, что использование игровых элементов в учебе приводит к значительному увеличению уровня вовлеченности студентов, что делает объяснение материала более эффективным [4]. Ученики начинают с большей охотой работать в группах и делиться мнениями, что развивает их как личностей и способствует созданию культурного образовательного пространства.

Внедрение геймификации в образовательный процесс стало одной из наиболее обсуждаемых тем среди педагогов и исследователей. Исследования показывают, что применение игровых элементов, таких как очки, значки и достижения, действительно способствует повышению успеваемости студентов. Например, в Греции запущенные программы привели к увеличению числа отличных оценок на 130% по сравнению с традиционными методами обучения [10]. Подобные результаты также были зафиксированы в Нигерии, где 84% преподавателей сообщили о положительном влиянии игровых механик на уровень успеваемости студентов.

Однако важно учесть, что не все студенты реагируют на геймификацию одинаково. Некоторые исследования показывают, что результаты могут варьироваться в зависимости от стиля обучения учащихся и контекста. Например, в случаях, когда студенты предпочитают более традиционные методы, внедрение игровых компонентов может оказаться менее эффективным. Это подтверждает мнение исследователей, что геймификация не является универсальным решением и требует индивидуального подхода к каждому учителю и его ученикам [9].

Геймификация ориентирована как на внутреннюю, так и на внешнюю мотивацию. Внутренняя мотивация подразумевает интерес и увлеченность процессом обучения, в то время как внешняя включает в себя получение наград и признания за достижения. Исследования показывают, что полагание исключительно на внешние вознаграждения часто приводит к краткосрочным результатам, так как после окончания игры многие студенты могут потерять интерес к учебному процессу [8]. Важно не забывать об этом при разработке программ, которые должны быть направлены на создание устойчивой мотивации у студентов.

Ключевым аспектом после внедрения геймификации является необходимость учитывать контекст и индивидуальные предпочтения обучающихся. На практике это может означать использование смешанных методов, сочетание геймификации с традиционными подходами, когда это оправдано. Комбинация разных стилей может не только повысить вовлеченность студентов, но и содействовать формированию более глубокого понимания материала [6].

Кроме того, важным фактором является подход преподавателя к организации и управлению учебным процессом. Если преподаватель не демонстрирует заинтересованности или не понимает принципов работы с игровыми элементами, это может привести к снижению мотивации среди студентов. Поэтому подготовка педагогов и их осведомленность о технологиях геймификации имеет решающее значение для успешной реализации [5].

Отдельные исследования также подтверждают необходимость соблюдения баланса между элементами игры и учебной активностью. Разброс в результатах показывает, что наличие геймификационных элементов не должно быть заменой

учебным заданиям, а лишь их дополнением, которое помогает создать более увлекательный и продуктивный учебный процесс [9]. Значение игры как элемента участия в образовательном процессе является обязательным, однако игра не должна доминировать над основным содержанием.

В заключение, применение геймификации в образовании может значительно повысить уровень вовлеченности студентов и их успеваемости, если использовать этот подход правильно, с учетом индивидуальных особенностей учащихся и контекста обучения. Результаты исследований показывают, что правильное сочетание игровых элементов с традиционными методами преподавания может привести к позитивным изменениям в образовательном процессе и повысить мотивацию к обучению [10].

В заключение данной работы можно подвести итоги, касающиеся значимости и потенциала геймификации в образовательном процессе. Геймификация, как концепция, представляет собой интеграцию игровых элементов и механик в образовательные практики, что позволяет не только повысить вовлеченность студентов, но и значительно улучшить качество усвоения учебного материала. В ходе исследования было установлено, что использование игровых подходов в обучении способствует созданию более динамичной и интерактивной образовательной среды, что, в свою очередь, ведет к повышению мотивации учащихся.

Одним из ключевых аспектов, рассмотренных в работе, является определение геймификации в контексте образования. Геймификация включает в себя разнообразные элементы, такие как баллы, уровни, награды и конкурсы, которые могут быть адаптированы под различные образовательные цели. Эти элементы не только делают процесс обучения более увлекательным, но и способствуют формированию у студентов чувства достижения и прогресса, что является важным фактором для поддержания их интереса к учебе.

Преимущества внедрения геймификации в образовательный процесс многогранны. Во-первых, она способствует повышению вовлеченности студентов, что, как показали исследования, напрямую связано с улучшением успеваемости. Во-

вторых, геймификация помогает развивать критическое мышление, креативность и командные навыки, что является необходимым в условиях современного мира, где междисциплинарные подходы и сотрудничество становятся все более актуальными. В-третьих, использование игровых механик позволяет адаптировать обучение под индивидуальные потребности студентов, что делает его более персонализированным и эффективным.

Список литературы

1. Геймификация в образовании: в чем суть и польза для учеников [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Fo6sm> (дата обращения: 10.01.2025).
2. Геймификация в образовании: что это, плюсы и минусы, технологии, примеры, виды [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Fo6uk> (дата обращения: 10.01.2025).
3. Российские учителя назвали плюсы и минусы геймификации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/education/rossiyskie-uchitelya-nazvali-plyusy-i-minusy-geymifikatsii/> (дата обращения: 10.01.2025).
4. Поддубная Я.Н. Геймификация, структурные преимущества перед традиционными формами обучения студентов высших учебных заведений / Я.Н. Поддубная, К.С. Котов, А.А. Слукина // Гуманитарные и социальные науки. – 2021. – №5 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Fo72h> (дата обращения: 04.01.2025). – DOI 10.18522/2070-1403-2021-88-5-179-186. – EDN ZDEDAU
5. Геймификация в образовательном процессе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.yaklass.ru/novosti/news-archive/akcii-i-novosti-za-2020-god/stati-i-novosti-za-11-2020/gejmifikaciya-v-obrazovatelnom-processe> (дата обращения: 10.01.2025).
6. Геймификация: как превратить обучение в увлекательную игру [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://education.yandex.ru/journal/game-technics> (дата обращения: 10.01.2025).

7. Как применять геймификацию в онлайн-образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.calltouch.ru/blog/kak-primenyat-gejmifikacziyu-v-onlajn-obrazovanii/> (дата обращения: 10.01.2025).

8. Геймификация в обучении: игровые приемы, которые работают [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Fo79G> (дата обращения: 10.01.2025).

9. Границы | Усердно играть, усердно учиться? Влияние [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Fo7AH> (дата обращения: 10.01.2025).

10. Геймификация: как игровая индустрия меняет образование [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Fo7E2> (дата обращения: 10.01.2025).