

**Грязнов Сергей Александрович**

канд. пед. наук, доцент, декан

ФКОУ ВО «Самарский юридический институт ФСИН России»

г. Самара, Самарская область

## **ВЛИЯНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УДОВОЛЬСТВИЕ И ВОВЛЕЧЕННОСТЬ СТУДЕНТОВ В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС**

*Аннотация: в последние годы геймификация является широко используемой стратегией во многих сферах. Однако академические исследования геймификации в контексте образования по-прежнему требуют большие усилий для заполнения некоторых важных пробелов. В статье обсуждаются некоторые вопросы интеграции геймификационного дизайна с обучением, в частности, какую роль геймификация играет получении удовольствия от обучения и повышении вовлеченности студентов.*

*Ключевые слова:* геймификация в высшем образовании, игровой дизайн, самоэффективность студентов, мотивация, удовольствие от обучения.

Люди играют в игры, чтобы получить приятные впечатления. Сегодня многие компании учитывают данный аспект, превращая рутинные задачи в насыщенные игровые впечатления – этот процесс называется геймификацией. Таким образом, геймификация относится к технологиям, направленным на увеличение внутренних стимулов для решения различных задач, путем использования элементов игрового дизайна.

Влияние геймификации на образование и обучение может варьироваться в зависимости от аудитории и качества контента. Как правило, студенты ощущают удовольствие и имеют высокую самоэффективность в геймифицированных учебных средах, которые вовлекают их в обучение. Существует два вида влияния геймификации на мотивацию студентов: внутренняя и внешняя. Традиционные механизмы стимулирования, как правило, основаны на повышении внешней мотивации путем введения вознаграждений. Однако, когда внешние вознаграждения исчезают, мотивация к обучению снижается. Геймификация,

основанная на информационных технологиях, повышает мотивацию и удовлетворенность студентов продолжать обучение – она визуализирует прогресс поведения, помогает в достижении личных целей и обеспечивает немедленную обратную связь, позволяя студентам чувствовать свою высокую производительность [1].

Образовательные игры разрабатываются для достижения реальных учебных целей, поэтому концепция геймифицированного образования отличается от концепции обычных развлекательных игр. Геймифицированное образование – это зрелые игры, разработанные для неразвлекательных целей. Цель геймификации состоит в том, чтобы извлечь игровые элементы и сделать обучение приятным и захватывающим, адаптируя эти элементы к целям обучения. Таким образом, студенты обучаются играя. Гемификация направлена на содействие психологическим результатам студентов, которые служат посредниками между поведенческими эффектами и созданием игровой ценности. Другими словами, хотя видимость системы может вызывать колебания психологических состояний и эмоций, дизайнер игры может регулировать поведение для создания ценности.

В повседневной жизни все элементы опыта людей подвержены влиянию когнитивных самооценок, включая цели, которых человек стремится достичь, уровень усилий, необходимых для достижения этих целей, и вероятность достижения определенного уровня поведенческой эффективности. Таким образом, самоэффективность – это уверенность человека в своей способности выполнять рабочие задачи для достижения определенного результата, вера в управление своими мотивами, поведением и социальной средой. Геймифицированное образование использует такие игровые элементы, как соревнование, чтобы мотивировать и вовлекать студентов, формируя чувство самоэффективности (студенты соревнуются для повышения внутренней мотивации, что, в свою очередь, побуждает их лучше учиться и добиваться академических успехов).

Отсутствие удовольствия от учебы считается причиной многих неудач в развитии вовлеченности. Многие студенты не мотивированы, поэтому не принимают активного участия в занятиях. Поскольку обучение является внутренним процессом, его можно улучшить только посредством данных, воспринимаемых студентами (если их положительные эмоции связаны с обучением, то они будут думать, что оно им нравится). Кроме того, чем моложе пользователь, тем больше у него желания играть. Это означает, что молодые пользователи более активны в получении удовольствия и принятии геймификационного образования.

На самом деле, существует мало возможностей получать удовольствие от академического обучения. Часто студентов просят выполнять задания, которые они не понимают и поэтому чувствуют, что никуда не движутся, поэтому высокий уровень эмоционального напряжения является отличительной чертой сегодняшней образовательной среды. Радость от обучения и гордость за свои успехи неразрывно связаны с мотивацией студентов, процессом обучения, успеваемостью, развитием самоидентификации, а плохо мотивированные студенты чувствуют себя уставшими, раздражительными, разочарованными или циничными.

Положительные эмоции, созданные игрой, способны вызывать исследовательское поведение, которое создает возможности для обучения и достижения целей, а также ресурсы для расширения пула мыслей и действий. В практическом смысле усиление положительных эмоций и личных ресурсов студентов может повысить их вовлеченность в обучение, а удовольствие от учебы положительно связано с вовлеченностью как позитивному и приносящему удовлетворение опыту, связанному с обучением, включая энергию, сосредоточенность и поглощенность (чувство понимания, которое описывает концентрацию студента на содержании и удовольствии от процесса обучения (бессознательное обучение) [2].

Использование геймификации в обучении может активизировать мышление, улучшить коммуникативные навыки и помочь студентам изменить свой

образ мышления. Кроме того, студенты могут постоянно корректировать свой прогресс в обучении в соответствии с игровыми элементами системы обучения (рейтинги, уровни, задания), повышая внутреннюю и внешнюю мотивацию и удовольствие от обучения благодаря новым методам, разнообразным концепциям и отношениям сотрудничества. Другими словами, студентам нравится учиться, когда они имеют обучающие конкурентные преимущества.

Сила самоэффективности влияет на уровень усилий, которые студенты прилагают для определения поведения. Студенты с высокой самоэффективностью предъявляют более высокие требования к обучению, считая, что именно благодаря своим усилиям они смогут достичь учебных целей, соответствующих уровню их способностей.

Практическую и теоретическую пользу от обучения преподавателей дизайн геймификации можно сформулировать следующим образом. Во-первых, это новая перспектива для обучения. В частности, обучение дизайн геймификации использует сочетание различных элементов, что повышает инициативу и энтузиазм студентов к обучению и фокусируется на их реальных потребностях в процессе обучения. Во-вторых, обучение дизайн геймификации может помочь преподавателям лучше понять и изучить взаимодействие между различными факторами в процессе обучения и их разнообразными формами выражения. В-третьих, дизайн геймификации полностью отражает активный статус студентов в процессе обучения, что подчеркивает развитие «духа самостоятельного исследования», формирует полезную привычку к обучению и, таким образом, в значительной степени способствует оптимизации общего качества образования [3].

Наконец, обучение дизайн геймификации помогает решать проблемы студентов в обучении, стимулирует их энтузиазм к обучению и, таким образом, в значительной степени улучшает их академическую успеваемость. Также обучение дизайн геймификации стимулирует у студентов « дух вызова и стремления », чтобы получить более сильное чувство достижения, что особенно важно,

потому что современное общество чрезвычайно конкурентно, и только обладая выдающимися способностями можно выделиться среди других.

Проектирование, планирование и педагогическое исследование – это те способности, которыми должны обладать преподаватели, чтобы выполнить задачу геймифицированной педагогической практики. Таким образом, обучение дизайну геймификации может побудить преподавателей разрабатывать игровые цели, процессы, стандарты оценки в соответствии со способностями студентов, их базой знаний, интересами, жизненным опытом, средой роста и другими факторами, чтобы заложить основу для плавного развития игровой деятельности. При этом стоит помнить, что основная функция геймифицированного образования – изменить атмосферу обучения: со скучного на захватывающее и яркое. Следовательно, применение игрового дизайна в образовании может сделать обучение более интересным, студентов – более активными, а преподавателей – более инициативными.

### ***Список литературы***

1. Prieto-Andreu J.M., Gómez-Escalónilla-Torrijos J.D., Said-Hung E. (2022). Gamification, motivation, and performance in education: a systematic review. *Revista Electrónica Educare*, 26 (1), 251–273.
2. Swacha J. (2021). State of research on gamification in education: A bibliometric survey. *Education Sciences*, 11(2), 69.
3. Шергазиева М.С. Геймификация в современном образовании: перспективы и преимущества / М.С. Шергазиева, Н.А. Ибраева, А.Б. Садырбаева // Вестник Иссык-Кульского университета. – 2024. – №57. – С. 250–255. – DOI 10.69722/1694-8211-2024-57-250-255. – EDN KSVTJC.