

Тарасова Ольга Анатольевна

канд. пед. наук, доцент

Куйбышевский филиал

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный

педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Аннотация: в статье исследовано и обосновано использование геймификации как эффективного инструмента для развития познавательной мотивации обучающихся. Автор раскрывает теоретические основы мотивации, рассматривает основные подходы к её развитию, детально анализирует возможности и перспективы применения геймификации в образовательном процессе.

Ключевые слова: мотивация, познавательная мотивация, геймификация.

Документы Министерства просвещения РФ, «Национальная стратегия развития воспитания в РФ» подчеркивают необходимость формирования у обучающихся внутренней потребности к постоянному самообразованию и саморазвитию. Между тем, статистика свидетельствует о снижении интереса учащихся к учебному процессу, росте демотивации и отсутствии стремления к самостоятельному приобретению знаний. Отсутствие достаточных мотивационных оснований препятствует эффективному усвоению знаний, предусмотренных государственными образовательными стандартами. Следовательно, научное обоснование и практическое внедрение современных методов развития познавательной мотивации обучающихся становится ключевым вопросом современной педагогической науки и практики.

Согласно классификации А. К. Марковой [5], познавательная мотивация делится на три уровня.

Первый уровень – это мотивы, характеризующие стремление обучающихся к накоплению новых знаний. Второй уровень составляют мотивы, направленные

на освоение различных методов и способов познания окружающего мира. Третий уровень включает мотивы самообразования, связанные с желанием повышать эффективность самостоятельного приобретения знаний.

А.К. Маркова [5] рассматривает развитие познавательной мотивации обучающихся как специально организованное действие, влияющее на учащихся, в ходе которого создаются оптимальные условия для развертывания познавательной деятельности ученика и последующего развития его познавательных мотивов.

В связи с этим становится важным поиск новых форм и методов развития познавательной мотивации обучающихся, которые смогут компенсировать снижение интереса к учебе. Один из возможных путей – использование геймификации, то есть встраивание игровых элементов (механик) в образовательный процесс. Анализ исследований показал, что большинство исследователей определяет геймификацию как методику, использующую игровые образы, элементы и подходы для решения серьезных, неигровых задач.

А.С Ветушинский [1] под геймификацией понимает методологию, использующую приемы игрового мышления для корректировки человеческого поведения через создание позитивного эмоционального настроя; как внедрение характерных стратегий компьютерных игр в процессы, изначально не имеющие игровой природы. Автор отмечает, что геймификация должна служить инструментом, дополняющим основную программу обучения, а не заменять её полностью. Важно сохранить баланс между игровыми элементами и основными образовательными целями.

Учителей и преподавателей необходимо обучить основам геймификации, объяснить, как правильно выбирать и внедрять игровые элементы, как оценивать их эффективность и предотвращать возможные негативные эффекты. Этому вопросу посвящено много исследований, так, например, Кевин Вербах разработал модель построения геймифицированной системы (курса), состоящую из семи последовательных шагов, которая может быть успешно применена для проектирования авторских геймифицированных курсов (таблица 1).

Таблица 1

Алгоритм создания геймифицированной системы (К. Вербах)

№ п/п	Этап	Описание
1	Определение образовательной цели	На данном этапе необходимо определиться с целями создания геймифицированной системы. Она должна быть конкретной, измеримой, достижимой и иметь ограничения по времени.
2	Описание игроков	На втором этапе нужно описать игроков, на кого ориентирована ваша система, какие люди будут действовать в ней, как они будут взаимодействовать между собой
3	Описание целевого поведения игроков	Достичь поставленных целей можно благодаря совершению конкретных действий целевой аудиторией. Исходя из этого, нужно понимать какими должны быть эти действия. Их набор и станет целевым поведением игроков. Необходимо понять, как это измерить и каким образом будет настроена обратная связь
4	Обозначение пути героя	Необходимо определить путь от той точки, в которой участник находится в данный момент времени до той, в которой находится образовательная цель. Продумать, как обозначить конец промежутка, куда приведет игрока альтернативный выбор. Всё это подкрепить историей, понятно объясняющей путь, цели и атмосферу
5	Элементы развлечений	Развлечения добавляются для того, чтобы игрокам было интересно даже если убрать все награды. Необходимо помнить, что является веселым и привлекательным для одних игроков, может не быть таким для других.
6	Подбор инструментов	Необходимо определить те игровые элементы: динамики, механики и компоненты, которые будут использованы в вашей системе. Необязательно использовать все возможные элементы игры, нужно внедрять только те, которые гармонично вписываются в сюжет и развитие вашего игрока.
7	Апробация на прототипе и запуск образовательного продукта	На данном этапе необходимо провести тестирование геймифицированной системы на прототипе и провести работу с обратной связью от тестировщиков.

Исследования, касающиеся внедрения геймификации в образовательный процесс, проводятся и в Куйбышевском филиале Новосибирского государственного педагогического университета [2; 3; 6; 7].

В рамках выпускных квалификационных работ студентами разрабатываются геймифицированные курсы внеурочной деятельности по математике, системы геймифицированных уроков по некоторым темам (разделам) курса математики.

Так в 2025 г. студенткой А.А. Козловой в рамках ВКР «Развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов в процессе обучения математике с

использованием элементов геймификации» была разработана общая концепция внедрения элементов геймификации в процесс обучения разделу «Положительные и отрицательные числа», направленная на развитие познавательной мотивации учащихся 6 классов. Общая концепция разработана в соответствии с требованиями Федеральной рабочей программы основного общего образования по математике (базовый уровень для 5–9 классов образовательных организаций, 2023 г.). На обучение разделу «Положительные и отрицательные числа» отведено 40 учебных часов – по 5 часов в неделю. Автор разработал общую историю межгалактического путешествия. Для этого раздел «Положительные и отрицательные числа» получил название «Галактика положительных и отрицательных чисел», в соответствии с сюжетом были добавлены наименования этапов путешествия при обучении данному разделу, которые предусматривают реализацию тех же планируемых образовательных результатов, но с применением элементов геймификации, направленных на развитие познавательной мотивации обучающихся. В таблице 2 представлен фрагмент содержания раздела «Галактика положительных и отрицательных чисел».

Кроме этого, А.А. Козловой составлен комплекс заданий для обучения разделу «Положительные и отрицательные числа», направленный на развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов с элементами геймификации.

Комплекс заданий разработан в соответствии с общей концепцией геймификации раздела «Положительные и отрицательные числа». Включены задания разных типов, разного уровня сложности, обеспечены возможности для каждого ученика приступить к заданиям разного уровня сложности. Учтены возрастные особенности, полнота и объективность проверки. Задания подобраны и структурированы с учетом психотипа игроков.

Выпускная квалификационная работа выполнялась по заявке работодателя, частичная апробация результатов проводилась на базе МКОУ Сарыбалыкской СОШ Здвинского района Новосибирской области и показала хорошие результаты.

В рамках курсовой работы «Геймификация как инструмент реализации смешанного обучения математике обучающихся 6 классов» студентом был разработан геймифицированный курс по математике на тему «Целые числа» для обучающихся 6 классов, который включает единую систему учебных материалов, сопровождающийся элементами геймификации. Для создания курса была выбрана платформа Moodle – система электронного обучения и тестирования. Платформа оснащена инструментами, предназначенными для создания интерактивного образовательного контента. При разработке онлайн-курса были использованы различные инструменты, такие как, лекции, тесты, гиперссылки и другие. В частности, из функций H5P применялись интерактивные презентации, викторины, кроссворды и упражнения на поиск слов. Апробация использования интерактивного образовательного курса показала, что организация смешанного обучения с элементами геймификации благотворно влияет на познавательную мотивацию и интерес учащихся к освоению учебного материала.

Из проведенного анализа современных исследований делаем вывод, что геймификация пока не вошла в число повседневных методов обучения в вузах или школах. Но, отмечается растущая роль геймификации как важного игрового инструмента в образовательном процессе, уточняются механики геймификации и исследуются успехи и препятствия, с которыми могут столкнуться педагоги при её внедрении.

Таблица 2

Фрагмент содержания раздела «Галактика положительных и отрицательных чисел»

Применение Геймификации (номер урока по ФРП ООО)	Урок №1	Урок №4, 8	Урок №9
Содержание этапа, с включением элементов геймификации	1. Учитель, пребывающий в роли капитана космического корабля, рассказывает обучающимся историю-легенду.	Обучающимся предстоит проделать путь в Галактику положительных и отрицательных чисел, преодолев силовое поле чисел,	Обучающимся предстоит пройти лабиринт, для перехода на следующий этап. В конце обучающимся

	2. Погружение в историю – герои перемещаются на орбитальную станцию «Целые числа». 3. Распределение учеников на отряды героев	но на их пути возникают трудности	присваиваются бейджи
Наименование этапа путешествия	«Базовый лагерь: подготовка к космическому путешествию»	«Силовое поле чисел: защита Модуля»	«Межзвёздные коридоры: путешествие по числовым промежуткам»
Основные виды деятельности обучающихся. Развиваемый компонент познавательной мотивации	Выполнять, сочетая устные и письменные приемы, арифметические действия с целыми числами и дробями, сравнивать целые и дробные числа. Целеполагающий и деятельностьно-практический компонент	Вычислять значения числовых выражений, переходить от одной формы записи чисел к другой. Деятельностно-практический и когнитивный компонент	Изображать целые числа, положительные и отрицательные числа точками на числовой прямой. Целеполагающий компонент
Кол-во часов	3 ч.	5 ч.	1 ч.
Тема урока по ФРП ООО	Целые числа	Модуль числа, геометрическая интерпретация модуля	Числовые промежутки
№ п/п	1–3	4–8	9

Список литературы

1. Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации / А.С. Ветушинский // Социология власти. – 2020. – Т. 32. №3. – С. 14–31. DOI 10.22394/2074-0492-2020-3-14-31. EDN VWJJUI
2. Дудковская И.А. Некоторые аспекты геймификации образования / И.А. Дудковская // Психолого-педагогическое образование в современных условиях: сб. ст. по материалам VII Всерос. науч.-практ. конф. (Куйбышев, 05 дек. 2024 г.). – Новосибирск: Новосиб. гос. пед. ун-т, 2025. – С. 124–129. EDN JUZLLP

3. Ижденева И.В. Возможности контекстного обучения в современном образовательном пространстве / И.В. Ижденева // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания: материалы Всерос. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 28 янв. 2022 г.). – Чебоксары: Среда, 2022. – С. 218–221. EDN XQAXII
4. Маркова А.К. Мотивация учения в среднем и старшем школьном возрастах / А.К. Маркова // Вестник практической психологии образования. – 2012. – Т. 9. №4(33). – С. 104–106.
5. Тарасова О.А. Геймификация учебного курса / О.А. Тарасова // Конструктивные педагогические заметки. – 2022. – №10-1(17). – С. 33–41. EDN GNOWSH
6. Тарасова О.А. Использование элементов геймификации в образовательном процессе вуза / О.А. Тарасова // Конструктивные педагогические заметки. – 2022. – №10-1(17). – С. 233–241. EDN AHJQBB