

Тарасова Ольга Анатольевна

канд. пед. наук, доцент

Федоряк Кристина Александровна

студентка

Куйбышевский филиал

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный

педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ
НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ В ОРГАНИЗАЦИЯХ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются некоторые аспекты внедрения геймификации в образовательный процесс организаций среднего профессионального образования. Приводится пример реализации геймифицированного подхода, оказывающего положительное влияние на мотивацию студентов и формирование важных профессиональных качеств будущих специалистов.*

***Ключевые слова:** геймификация, профессиональная компетентность, элементы геймификации, среднее профессиональное образование.*

За последние несколько лет в России реализуется процесс обновления системы среднего профессионального образования (СПО), ориентированный на совершенствование качества подготовки специалистов среднего звена. В связи с этим особое значение приобретает обновление содержания профессионального образования, чтобы оно соответствовало актуальным требованиям общества и рынка труда, а также пересмотру целей и ожидаемых результатов обучения, способствующих подготовке более универсальных и адаптивных специалистов.

В государственных образовательных стандартах по общепрофессиональным дисциплинам и профессиональным модулям проявляется профессионально

ориентированный характер содержания образования. Это выражается в перечне профессиональных компетенций, методах их формирования и конкретных требованиях к результатам обучения. Под компетенцией понимают динамическую комбинацию знаний и умений, способность их применять для успешной профессиональной деятельности [1]. В требованиях к освоению общеобразовательных дисциплин, включая математику, направление на развитие профессиональных компетенций указано поверхностно. Таким образом, актуальной задачей современного профессионального образования является выявление эффективных методик, способствующих успешному формированию необходимых компетенций у обучающихся. Одним из ключевых средств развития профессиональных компетенций студентов на учебных занятиях является технология геймификации.

Исследователи предлагают различные варианты трактовки понятия геймификации: разнообразное использование комбинаций, характерных для компьютерных игр, в программных средствах для неигровых процессов; процесс широкого применения разнообразных игровых методов и техник для организации неигровой деятельности [2; 3]; использование игровых механизмов и принципов дизайна игр вне традиционных игровых контекстов для привлечения пользователей. Общим для всех этих определений является акцент на игровых приемах в среде, непосредственно не связанной с игрой.

Проанализируем ключевые моменты интеграции элементов игровой динамики в учебный процесс. Основными элементами геймификации являются очки (баллы), бейджи, таблицы лидеров, миссия, системы поощрений, награды. Очки показывают студенту его успех в игре, то есть, набрав определенное количество, есть возможность перейти или на следующий уровень, или получить поощрение и так далее. Бейджи способствуют формированию чувства общности среди участников группы. Они отражают прогресс пользователя, его активность, таланты и предпочтения, а также являются подтверждением приобретенного игроком опыта в рамках игровой системы. Рейтинги могут стать сильным мотиватором для достижения целей, так как позволяют сделать показатели публичными

для соперников. Миссия поможет сделать игровую среду более привлекательной для студентов.

Условно можно выделить следующие этапы применения геймификации на уроках математики. Первый этап представляет собой формулировку целей геймификации. Формулировка цели проводится отдельно для образовательной среды (предмет изучения) и для игровой составляющей процесса (например, победа достигается путем сбора ресурсов, прохождения этапов, набор определенного количества баллов). Цели необходимо четко выражать и связывать с конкретной компетенцией, которую предполагается сформировать у студентов.

Следующим этапом выступает изучение особенностей восприятия студентами игровых компонентов учебного процесса. Каждый студент обладает индивидуальными предпочтениями и мотивацией, что обуславливает принадлежность к определенному психотипу игрока.

Например, по классификации Ричарда Бартла, существуют четыре типа игроков: исследователи, достиженцы, социализаторы и убийцы. Каждый тип игроков характеризуется уникальными стимулами и факторами, снижающими вовлеченность, что необходимо учитывать при разработке геймифицированного курса. Например, игроки типа «исследователь» получают удовольствие от познания неизведанного и раскрытия тайн, следовательно, для них эффективны динамичные сюжеты, загадки, интерактивные схемы и т. п. Для «достиженцев», стремящихся выполнять задания и получать награды, важна система личного развития и признания успехов. Игровые элементы, соответствующие потребностям этого типа игроков, включают систему начисления баллов опыта, продвижение по уровням, вручение знаков отличия, формирование рейтинговых таблиц лидеров и постановку четких целей. Что касается «социализаторов», то они особенно дорожат возможностью взаимодействовать и сотрудничать с другими участниками. Их мотивирует ощущение сопричастности и создание прочных социальных связей. Таким игрокам идеально подойдут игровые элементы, включающие общение в чатах, участие в командах, выполнение ролей, использование социальных сетей и

рейтинговых таблиц. Игроки типа «убийц» стремятся к соперничеству и превосходству над остальными участниками. Их основными стимулами являются стремление к власти и высокому статусу. Им подойдут игровые механизмы вроде сражений, состязаний, повышения репутации и наказаний за поражения. Вместе с тем, необходимо учитывать пол, возраст, социальные роли игроков.

Третье важное условие заключается в грамотном внедрении игровых элементов в образовательный процесс. Игровые механизмы должны быть тесно связаны с учебными задачами и способствовать их выполнению. Простое добавление очков и наград без предварительного анализа их влияния на достижение образовательных результатов неэффективно.

В-четвертых, не следует слепо заимствовать готовые решения геймификации из чужих образовательных практик. Важно создавать уникальные подходы, ориентированные именно на вашу целевую аудиторию и специфический учебный материал.

По окончании процесса обязательно формулируются четкие и доступные правила игры, включающие сюжет, цели, механику, используемые средства, взаимодействие участников, условия выигрыша и проигрыша. Важно подчеркнуть, что каждая образовательная игра предполагает этап рефлексии. После завершения мероприятия преподаватель обязан провести обсуждение со студентами, выяснив, что они усвоили, благодаря чему достигли успеха, что мешало одержать победу, какие чувства испытали, что получилось сделать лучше, какие знания приобрели, какие задачи решили и прочие важные моменты относительно самой игры.

Представим вариант использования геймификации как средства формирования профессиональных компетенций на уроках математики у студентов специальности 13.02.13 Эксплуатация и обслуживание электрического и электромеханического оборудования (по отраслям). В рамках освоения раздела «Уравнения и неравенства» состоялось занятие на тему «Основные типы рациональных уравнений и неравенств», направленное на формирование профессиональной компетенции «Планирование работ по эксплуатации электрического и электромеханического

оборудования». Проведение занятия основывалось на увлекательной истории, согласно которой студенты выступали в качестве начинающих учеников-электриков, недавно принятых стажёрами в известную энергокомпанию. Им предстояло справиться с рядом профессиональных задач, успешно выполняя которые, участники зарабатывали определённые баллы. Данные достижения фиксировались особыми знаками отличия («бейджами») и учитывались при выставлении итоговых оценок за учебное занятие, поощряя студентов продвигаться дальше по уровням. Применение профессионально-ориентированных задач вместе с элементами игры позволило не только формировать профессиональные компетенции, но и развить устойчивый интерес к выбранной специальности.

Применение геймификации на занятиях по математике в организациях среднего профессионального образования является эффективным средством формирования профессиональных компетенций студентов. Игровые технологии позволяют повысить мотивацию обучающихся, стимулируют познавательную активность и способствуют развитию необходимых практических навыков. Использование элементов игры способствует лучшему усвоению материала, развивает творческое мышление, умение решать нестандартные задачи и повышает уровень вовлеченности студентов в образовательный процесс. Таким образом, внедрение геймификации в учебный процесс позволяет достичь значимых результатов в формировании профессиональной компетентности будущих специалистов.

Список литературы

1. Демченкова Н.А. Понятие и роль профессиональных компетенций в процессе обучения студентов среднего профессионального образования / Н.А. Демченкова // Молодой ученый. – 2023. – №27(474). – С. 241–244. EDN RMWXRQ
2. Орлова О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В. Орлова, В.Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – №9(162). – С. 60–64. EDN ULYZOZ
3. 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