Кошкарова Юлия Александровна
канд. культурологии, доцент
ФГКОУ ВО «Краснодарский университет
МВД Российской Федерации»
г. Краснодар, Краснодарский край

К ВОПРОСУ О ВНЕДРЕНИИ МЕТОДИКИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

Аннотация: *статья посвящена вопросу геймификации сферы образования. Основной акцент сделан на вызовы, с которыми сталкивается современная система образования. Также в статье раскрываются основные характеристики и принципы геймификации.*

Ключевые слова: *образовательный процесс, клиповое мышление, геймификация, зумеры, игровые механики.*

Геймификация – это относительно молодое явление, стремительно вошедшее в различные области жизни современного общества. Она представляет собой подход, предусматривающий внедрение игровых методик и механик в неигровые сферы. Само понятие «геймификация» создано британским программистом Н. Пеллингом в 2002–2003 гг., хотя суть идеи геймификации была описана ещё в 1980-е гг. известным разработчиком игр Р. Бартлом. Геймификация вошла в широкий оборот с подачи Г. Зикерманна – канадско-американского бизнесмена, писателя, специалиста по изучению стратегий коммуникации и эмоционального вовлечения, благодаря его книгам «Маркетинг, основанный на играх» (2010), «Геймификация средствами дизайна» (2011), «Революция геймификации» (2013) и др. Практически сразу обозначился огромный интерес к изучению феномена геймификации с целью его внедрения в практическую деятельность, в том числе образовательную. В последние годы наблюдается появление большого числа особенно отечественных исследований, посвящённых как осмыслению вопросов применения геймификации в образовательном процессе, так и оценке реального практического опыта внедрения игровых механик в преподавание (А. М. Атоян,

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Е. С. Быкадорова, Л. П. Варенина, А. В. Золкина, Н. Л. Караваев, О. А. Котлярова, Н. В. Ломоносова, В. В. Матонин, Т. Г. Неруш, А. А. Неруш, А. Л. Ница, Ю. П. Олейник, О. В. Орлова, Д. А. Петрусевич, А. С. Потапова, Е. В. Соболева, В. Н. Титова, И. Б. Филатова, А. А. Шеламова, А. Г. Широколобова и др.). Вопросы применения геймификации в образовании рассматривали также и зарубежные специалисты: С. Детеринг, М. Риккиарди, Ф. Файелла, Л. Шелдон и др.

Методики геймификации в новом тысячелетии активно внедряются в образовательный процесс в России, Швеции, США и других странах.

Интерес к внедрению геймификации в процесс обучения обусловлен вызовами, с которыми сталкивается в настоящее время отечественная система образования.

Прежде всего, современное поколение учащихся – это обладатели клипового мышления. Феномен клиповизации мышления актуализировал проблему поиска новых форм, подходов, приёмов и методов обучения, определил тренд на усиление технологий визуализации в образовательном процессе.

Проблема клиповизации мышления – прямое следствие ускорения научно-технического прогресса и информатизации в XX веке, повлёкших перестройку и интенсификацию процессов во всех сферах жизни человека от личных коммуникаций до глобальных экономических, политических, социокультурных изменений. Причины и сущность процесса клиповизации культуры и мышления были раскрыты ещё в 1960–1970-е гг. М. Маклюэном и Э. Тоффлером. Интересно, что в настоящее время проблема клиповизации мышления не ограничивается подрастающим поколением, она перерастает в общий тренд. Потребление продуктов клиповой культуры (видеоклипы, реклама, короткие видео «рилс» и «шотс» и т. п.) в режиме медиамногозадачности трансформирует мышление человека: формируемая привычка к потреблению информации быстро и одновременно из нескольких источников негативно сказывается на когнитивных способностях человека, снижает концентрацию внимания, ухудшает память, снижает способность к глубокому анализу.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Ещё одним важным фактором выступают специфические поколенческие особенности нынешних обучающихся, требующих принципиальных изменений образовательного процесса. Современное поколение обучающихся – поколение Z (зумеры), выросшее в цифровом мире – мире без границ, обладает прекрасными цифровыми навыками, для них не существует чёткой дифференциации на виртуальный и реальный мир, для них важны равенство, личные границы и свобода, индивидуальность, экология, яркие эмоции, искренность в межличностной коммуникации, самореализация. Это поколение, которому претит жить, учиться и работать в рамках авторитарной иерархической системы с жёстким графиком, они не готовы жертвовать личной жизнью и интересами ради стабильности, карьерного роста и материального благополучия.

Практика обучения зумеров, с их особой системой ценностей, показала абсолютную неэффективность традиционных методов обучения. И здесь дело не только в клиповом мышлении, но и в мотивации к обучению: они готовы воспринимать учебный материал, только если он им действительно интересен, и не понимают смысла в заучивании и запоминании, поскольку всё, что нужно, в один клик можно найти в сети Интернет; более того, оценки также не являются для них стимулом в обучении. Важнейшей задачей для преподавателя в данных условиях становится пересмотр подходов и методов обучения для обеспечения вовлечения обучающихся в процесс изучения предмета. Игровые методики как нельзя лучше справляются с проблемой вовлечения зумеров в любой процесс, в том числе образовательный. Во многом это определяется наличием хороших игровых навыков у современного поколения обучающихся, поэтому внедряемые игровые механики им знакомы и понятны.

Роль игры как важнейшего элемента культуры отмечается начиная с 30-х годов XX в. (Й. Хёйзинга, Р. Кайуа и др.). Глобализация, информатизация, кризисные явления рубежа XX-XXI вв. лишь усилили роль игровых практик в социуме: они становятся неотъемлемой частью повседневных практик человека (досуг, обучение, бизнес, саморазвитие и т. д.). Игра позволяет сместить фокус внима-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ния с проблем, уйти от реальности, снять или, наоборот, усилить при необходимости эмоциональное напряжение, развить новые навыки и т. д. В современном мире можно выделить огромное разнообразие игр, начиная с традиционных подвижных, азартных, настольных, заканчивая компьютерными и игровыми реалити-шоу. Стоит отметить, что мировой оборот игровой индустрии растёт: в 2024 г. мировой объём рынка видеоигр составил порядка 188 млрд долларов [4].

Игра в контексте педагогики и методики образования осмысливается отечественными учёными достаточно давно, опыт применения игры в обучении и воспитании подробно раскрыт и изучен советскими учёными Л. С. Выготским, Г. П. Щедровицким, Д. Б. Элькониным и др. Однако необходимо отметить, что геймификация – это не совсем то же, что и игровой подход или метод, хотя и то и другое имеет много общего. Так, и игра, и геймификация предполагают наличие цели, добровольность участия, получение удовольствия. Однако игра предполагает конструирование параллельной, искусственной реальности, а её цель имеет смысл только в рамках самой игры; геймификация, наоборот, предполагает наложение игровых механик на реальную сферу жизни, а её цель выходит за пределы геймифицированного пространства.

В настоящее время идёт процесс теоретического осмысления геймификации как подхода в образовании. Так, среди важнейших составляющих геймификации в образовании В. Матонин выделяет динамический компонент, игровые механики, эстетику и социальную составляющую [2, с. 37]. А. Потапова рассматривает геймификацию как трёхэлементную систему, включающую механический, личностный и эмоциональный элементы [3, с. 202–204].

Игровые механики – основа геймификации. Благодаря развитию современной игровой индустрии выработано множество геймммеханик, которые заимствуются для внедрения в сферу образования. В настоящее время широко внедряются такие игровые механики, как сторителлинг, баллы, бейджи, рейтинг, награды и поощрения, прогресс и уровни, обратная связь, пошаговое обучение, древо навыков и т. д. Исследования геймификации как фактора повышения эффективности

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

образовательного процесса подтверждают целесообразность её внедрения в обучение [1].

Применение игровых механик позволяет решить проблемы, стоящие перед современным образованием: прежде всего, они обеспечивают вовлечённость в образовательный процесс за счёт пошагового (поуровневого) принципа обучения и получения удовольствия от самого процесса; во-вторых, соревновательные механики способствуют повышению мотивации обучающихся; также через пережитый опыт происходит развитие практических навыков выстраивания коммуникации, решения проблем и т. д.

Список литературы

1. Золкина, А. В. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса / А. В. Золкина, Н. Д. Ломоносова, Д. А. Петрусевич // Science for Education Today. – 2020. – Т. 10, № 3. – С. 127–143.

2. Матонин, В. В. Тренды современного образования: геймификация / В. В. Матонин // Вестник Бурятского государственного университета. – 2017. – С. 36–40.

3. Потапова, А. С. Геймификация в образовании: характеристика и элементы / А. С. Потапова // Язык и культура : сб. статей Междунар. науч. конф. (16–18 октября 2018 г.). Ч. 1. – Томск : ИД ТГУ, 2019. – С. 200–205.

4. Тренды игровой индустрии: как меняется мир видеоигр // РБК. – URL: https://trends.rbc.ru/trends/social/68a825369a7947b7e273f59a (дата обращения: 09.10.2026). – Текст : электронный.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)