

*Ключникова Мария Владимировна*

студентка

*Рахматуллина Римма Ильгизовна*

студентка

*Чигашова Анна Сергеевна*

студентка

ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский)

федеральный университет»

г. Казань, Республика Татарстан

DOI 10.31483/r-74584

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ И ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ**

*Аннотация:* в статье говорится о необходимости реализации компетентностного подхода к обучению студентов и новых требованиях к содержанию образования. Особенно актуальным становится применение элементов геймификации в образовании, которые положительно влияют на мотивацию обучающихся, что в конечном итоге повышает их результаты обучения и формирует универсальные компетенции. И как следствие, задачей вуза в этом направлении является освоение данного инструмента для повышения качества подготовки студентов.

*Ключевые слова:* геймификация, мотивация, рефлексия, универсальные компетенции, вуз.

В современном мире, в связи, с динамичным развитием общества и сменой ценностных ориентиров, обострилась проблема повышения мотивации у студентов. На сегодняшний день, методы геймификации используют для повышения мотивации, привлечения студентов к обучению, а также для профессиональной рефлексии [6]. Обучение на основе геймификации, как для студентов, так и для

педагогов высшей школы, в наше время, стало доступным, благодаря информационно-коммуникативным технологиям и электронным устройствам. При этом используемые технологии помогают развивать метапредметные навыки.

Существует много разных трактовок понятия «геймификация», однако, все они сводятся к тому, что это появление игровых элементов в неигровых процессах-например, в образовании. Спектр игровых элементов в образовании, используется с целью повышения эффективности обучения [4]. По мнению, ученого Карл Каппа, ирга в обучении является одной из самых эффективных форм обучения, где одним из важных составляющих компонентов данного метода, является правильная организация, перенос обучения в игровой формат. Данная методика позволяет проводить занятие в интерактивной форме, а также развивает абстрактное мышление, то есть с ее помощью создается конкретная проблемная ситуация, обусловленная определенной задачей и наличием правил, а элемент игры в свою очередь, мотивирует участников прилагать усилия для достижения поставленной цели.

Обратная связь во время игры, как положительная, так и отрицательная повышает уровень рефлексии у обучающихся, а также делает их эмоционально вовлеченными в образовательный процесс. Таким образом, применение геймификации в образовании, позволяет обучающимся мыслить по-новому.

Рассмотрим несколько игр, которые преподаватель высшей школы может успешно применить в обучении студентов:

– «ЛЕГО» (конструктор), данная игра предоставляет собой большие возможности для экспериментально-исследовательской и поисковой деятельности учащихся. ЛЕГО стимулирует фантазию, включает воображение, также задействует моторику. Способствует повышению концентрации, учит коммуницировать [1]. Наконец, помогает чувствовать себя увереннее, ведь в данной игре нет неправильных ответов. Педагог в данной игре выступает в качестве тьютера, он только наблюдает за ходом игры, ставит перед учениками 3 задачи, поэтапно усложняя их во время игры и контролирует время. В процессе игры с помощью

конструктора студенты отвечают на вопрос в рамках определенной темы в течение одной минуты, после чего, участники обмениваются конструктивной обратной связью. Данная игра, благодаря воображению может способствовать решению проблемной ситуации, а также найти новые ответы на вопросы в образовании;

– «Знания или правда?». Данная игра была разработана самостоятельно. Она заключается в том, чтобы проверить знания обучающихся и развить коммуникацию. Участникам команды предлагается по очереди выбрать карточку, на которой с одной стороны карточки написан вопрос на знания, а на другой стороне вопрос о личных интересах студента, например: «почему студент выбрал именно это образовательное направление и кем хотел стать в детстве?», если ученик отвечает правильно, то он не отвечает на вопрос об интересах, а если не правильно, то отвечает, благодаря чему активизируется коммуникативная функция и осуществляется обмен знаниями, причем данные карточки разной сложности, которые формируются в зависимости от сложности вопроса направленного на определения уровня знаний у обучающихся. Данная игра, как и ЛЕГО привлекательна тем, что в ней нет победителей, но у участников команды благодаря применению игровых элементов происходит эмоциональное включение в образовательный процесс и повышается уровень мотивации.

Объект исследования: процесс обучения студентов вуза с использованием элементов геймификации.

Предмет исследования – элементы геймификации как средство формирования универсальных компетенций и повышение уровня мотивации.

В рамках эксперимента были выбраны две игровые технологии: «ЛЕГО» и «Знания или правда». В исследовании принимали участие 40 студентов (2 группы) магистратуры педагогического направления К(П)ФУ.

Сначала была исследована игровая технология «Lego». В первой группе новый учебный материал подавался без использования элементов геймификации, во второй с использованием игры. В конце занятия было проведено тестирование студентов на усвоение материала. Результаты показали, что 17% испытуемых

знают предмет на «отлично», 43% на оценку «хорошо» и 40% на «удовлетворительно». У второй группы была проведена технология Lego и по итогам тестов 49% участников эксперимента получили оценку «отлично», 36% «хорошо» и 15% «удовлетворительно». Сравнение показателей экспериментальной и контрольной группы по определению эффективности технологии можно увидеть на рис. 1.

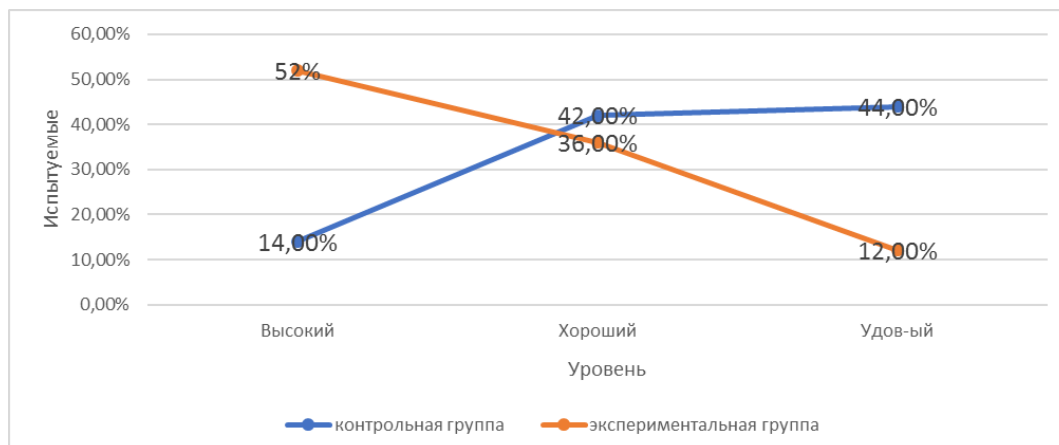


Рис. 1. Динамика показателей при использовании игровой технологии «Lego»

Разница в показателях составляет в среднем 25%, заметно снизилось число испытуемых, получивших оценку «удовлетворительно» и на 38% повысилось число сдавших на «отлично», что позволяет судить об эффективности Лего-технологии как средства усвоения знаний, повышение мотивации и развития универсальных компетенций (УК-1, УК-3, УК-4).

Проверка эффективности техники «Знания или права», разработанной самостоятельно, так же проходила в двух группах, общей численностью 40 человек. В контрольной группе, после проведения теста, были выявлены следующие показатели: 21,4% испытуемых получили оценку «отлично», 42% «хорошо» и 36,6% – «удовлетворительно». Во второй группе после проведения занятия студентам вновь был предложен тест по теме. Результаты оказались следующими: 28,8% сдали тест на «отлично», оценку «хорошо» получили 40,7% и 30,5% полу-

чили отметку «удовлетворительно». Сравнение показателей контрольной и экспериментальной группы по технологии «Знания или правда» можно увидеть на рис. 2.

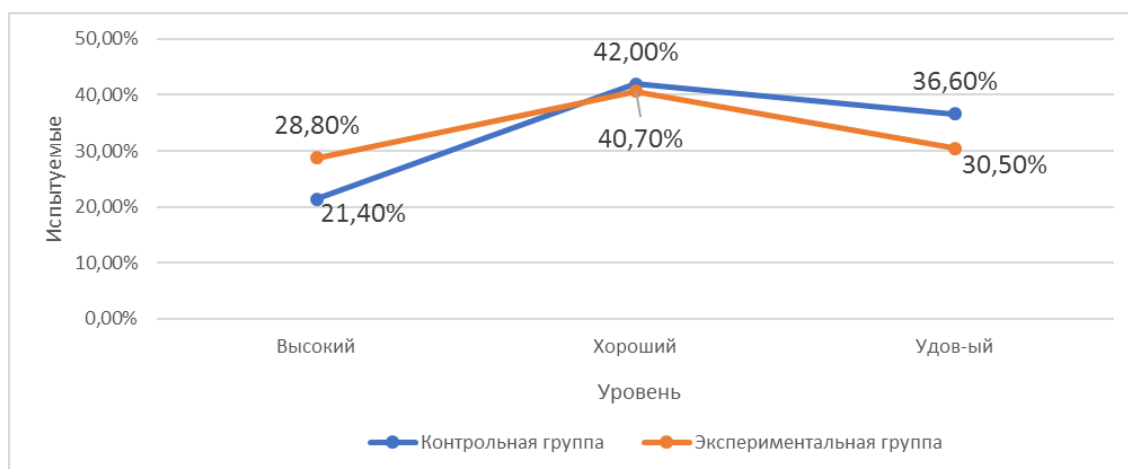


Рис. 2. Динамика показателей после проведения «Знания или правда»

Значительных изменений в показателях на уровне «хорошо» после проведения технологии не наблюдается. На 7,4% выросло число отличников, на 6,1% снизилось количество получивших оценку «удовлетворительно».

А также, методом наблюдения было выявлено, что студенты активно взаимодействуют между собой, командная работа способствует развитию коммуникативных навыков. Благодаря применению элементов геймификации, мотивация и уровень рефлексии повысился, а следовательно, студентами был лучше освоен материал. Хочется отметить не только заинтересованность обучающихся, но и эмоциональное включение. При работе с учебным материалом высказывают креативные идеи. Соревновательный момент повышает мотивацию к участию, большее количество человек вовлечено в процесс в отличие от традиционной формы.

Таким образом, можно говорить об эффективности геймификации учебного процесса. Технология «ЛЕГО» и техника «Знания или правда?» позволяют наиболее успешно и полно усвоить учебный материал, сформировать такие компетенции как коммуникация, кооперация и критическое мышление, повысить вовлеченность студентов в образовательный процесс и их мотивацию.

### *Список литературы*

1. Михеева О.В. Наборы LEGO в образовании, или LEGO + педагогика = LEGO ДАСТА / О.В. Михеева, П.А. Якушкин // Информатика и образование. – 1996. – №3.
2. Buckley P. Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market / P. Buckley, E. Doyle // Computers and Education. – Vol. 106. – 1 March 2017. – P. 43–55.
3. Dichev C. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review / C. Dichev, D. Dicheva // International Journal of Educational Technology in Higher Education. – Vol. 14. Is. 1. – 1 December 2017. – Article №9. – P. 60–66.
4. Karl M. Kapp. The gamification of learning and instruction. – USA (Pennsylvania), 2012.
5. Stave Sugar and Jennifer Whitcomb. Book Training Games, ASTD Publications, 2006.
6. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. – Philadelphia, 2012.