

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ТРЕНД В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Снопок Милана Андреевна

МБОУ Школа «КвантУм»

имени Героя Советского Союза Василия Фабричного

Аннотация: Данная статья посвящена раскрытию понятия «геймификация», её роли в системе образования. Обусловлена актуальность, влияние на повышение мотивации и успеваемости обучающихся и проведена аналитика принципов геймификации.

Ключевые слова: геймификация, игра, мотивация к учёбе, повышение успеваемости, процесс обучения, методика.

GAMIFICATION AS A TREND IN THE EDUCATION SYSTEM

Snopok Milana Andreevna

Abstract: This article is devoted to the disclosure of the concept of "gamification", its role in the education system. The relevance, influence on the increase of motivation and academic performance of students is determined and the analysis of the principles of gamification is carried out.

Keywords: gamification, game, motivation to study, improving academic performance, learning process, methodology.

Когда идёт речь о геймификации образования, обычно имеется в виду внедрение элементов игры в процесс обучения [1]. Геймификация – это внедрение игровых форм в неигровой контекст. Тема геймификации всё больше набирает популярность, и обусловлено это тем, что игра является одной из самых эффективных форм усваивания информации и приобретения навыков soft skills.

Геймификация может упростить все процессы – от обучения до бизнес-задач, и увеличить удовольствие от их выполнения. Подход может сделать любой опыт похожим на игру, что вольётся в большую вовлечённость. Он также добавит радость от выполнения поставленных задач, сравнимую с радостью от прохождения сложного уровня игры.

К главным принципам геймификации относят: мотивацию, открытия и поощрения, статус и вознаграждение.

Мотивация. Это основа, на которой зиждется любой игровой принцип. Люди, участвующие в игрофикации, должны хотеть взаимодействовать друг с другом. Как это внедрить в коллектив с «плохой» корпоративной культурой? Здесь нужно обратиться к профессионалам, но самые простые варианты мотивации – это поощрение, статус.

Открытия и поощрения. Внедряя принципы геймификации важно поддерживать желание изучать новую, неизвестную информацию. Открывая новые уровни, будет расти вовлечённость участников. Это и нужно для превращения школы в «живой» коллектив.

Статус. Каждый человек нуждается в признании собственной значимости. Как это показать? Геймификация предлагает это сделать с помощью принципа статуса.

Вознаграждение. Приверженцы геймификации уверены в том, что принцип награды является лучшим инструментом новой технологии. Он усиливает вовлечённость участников в процесс, но очень важно, чтобы приз был интересен игроку.

В игры можно включать соревновательные элементы, командные задания, истории с развивающимся сюжетом. Подходящий вариант стоит подбирать под каждую конкретную задачу.

Как писали Кевин Вербах [2] и Дэн Хантер в книге «Вовлекай и властвуй»: «Многие годы преподавательский состав пытался повысить процент успеваемости. Казалось, что ничего нельзя исправить. Проект «просто начните играть» включил условие, по которому каждый первокурсник получит коллективную награду... только если свыше 90% его коллег сдадут экзамены.»

Многие люди задаются вопросами: «почему именно геймификация?» «каким эффектом обладает данный проект геймификации?». Предлагаю разобраться с каждым вопросом отдельно более подробно.

1. Почему именно геймификация?

Геймификация помогает создать большую вовлечённость во всех сферах, где она применяется. Ученики проходят курс с интересом, если в него добавлен игровой элемент. Повседневные рабочие задания перестают быть монотонными и скучными, когда появляется мотивация к их выполнению. Дополнительно к вовлечённости геймификация помогает доводить задачи до финала и завершать их в назначенные сроки [3].

2. Каким эффектом обладает данный проект?

Ожидаемый результат от геймификации: повышенная мотивация у учеников к обучению, избавление от монотонной работы у учителей и снижение риска выгорания, развитие soft skills у участников проекта, развитие методов геймификации во всех сферах [4].

Как и у любых проектов везде есть свои плюсы и минусы. Давайте разберём положительные и отрицательные черты геймификации.

Плюсы:

Геймификация переводит человека из взрослого состояния в детское, когда мы все учились играя. Уходят взрослые психологические сопротивления и ограничивающие установки.

Объединение для получения общего результата — это стимулирует качественную командную работу.

Если включён конкурирующий элемент — это добавляет эмоций. Включается самоутверждение и поднятие самооценки.

Минусы:

Иногда геймификация становится самоцелью.

Игра ради игры неэффективна.

Требуется дополнительное бюджетирование.

На разработку и включение игр нужны большие деньги.

Важно не забывать, что в школе дети должны научиться понимать, запоминать и использовать различные формы информации, чтобы подготовиться к задачам, с которыми они сталкиваются в дальнейшей учебе и работе [5]. Например, геймификация обычно стимулирует независимость учащихся, предоставляя им пространство для освоения учебных материалов в их собственном темпе. В то же время социальные навыки детей и способность воспринимать говорящих можно развивать с помощью изучения учебной программы с учителями. Поэтому идеальным выбором по-прежнему остается баланс между играми и более традиционными формами обучения.

Список литературы

1. Академия игропрактики [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://gamepractice.ru/>
2. Вербах К. Курс «Геймификация» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.coursera.org/learn/gamification>
3. Игровая инициатива [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://nimovsky.wix.com/game-initiative#!method/c1p9k>

4. Ница А. Геймификация в образовании [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://te-st.ru/2012/12/21/gamification-education/>
5. Насырова А., Кузнецова А. «Игровые приёмы в онлайн обучении» - Режим доступа: <https://media.foxford.ru/articles/gejmifikaciya-processa-obucheniya-v-shkole>