

Геймификация как тренд в системе образования

Снопок Милана Андреевна, учащаяся 11-го класса

**Научный руководитель: Жеглов Андрей Юрьевич, учитель истории,
обществознания, экономики и права**

МБОУ Школа «КвантУм» имени Героя Советского Союза Василия Фабричного (г. Звенигород, Московская обл.)

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.

Что такое геймификация?

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 гей-

мификация 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 и 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.

ЛИТЕРАТУРА:

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>