

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Даминова Рано Бааситовна

Доцент.

Узбекский национальный педагогический университет имени Низами.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17307960>

Аннотация. Внедрение игровых форм в неигровой контекст: работу, учебу и повседневную жизнь - основные показатели геймификация. Геймификация использует естественные склонности людей к конкуренции, соревнованиям, сотрудничеству и достижениям. Геймификация в образовании, это применение игровых методик и элементов в процессе обучения. Указана роль компьютерных и настольных игр в развитии личности студентов.

Ключевые слова: геймификация, игровые методы, интерактивное обучение, конкуренция, творчество, мотивация, принципы.

GAMIFICATION IN EDUCATION

Abstract. The introduction of game forms into a non-game context: work, study and everyday life - the main indicators of gamification. Gamification uses the natural inclinations of people to competition, competitions, cooperation and achievements. Gamification in education is the use of game methods and elements in the learning process. The role of computer and board games in the development of the personality of students is indicated

Key words: gamification, game methods, interactive learning, competition, creativity, motivation, principles.

Методика использования игровых методов в процессе обучения развивалась в послевоенное время и получила название геймификации. Первый метод появился еще в далеком 1948 году в книге рекламного менеджера Алекса Осборна “Ваша творческая сила”, именно он разработал принципы мозгового штурма, для получения лучших идей от своих сотрудников фирмы. Мозговой штурм, как интерактивный метод, активно используют в геймификации, а именно в настольных играх, где игровой процесс зависит от действий каждого члена команды, и результаты меняются в зависимости от принятого решения. Важное место среди методов интерактивного обучения, обеспечивающих максимальное использование индивидуального подхода к каждому студенту, является ролевая игра. Эффективность ролевой игры обеспечивается овладением знаниями и навыками обучающегося, при условии принятия определенной социальной роли. Суть геймификации заключается в аналогичном подходе. Играя в компьютерную или настольную игру, мы часто примеряем на себя различные роли персонажей игры.

Погружаясь в атмосферу персонажа игры, обучающийся погружается и в процесс обучения, он становится более бдительным и сосредоточенным [2,5].

Геймификация использует естественные склонности людей к конкуренции, соревнованиям, сотрудничеству и достижениям. Эта техника мотивирует к достижению целей и повышению производительности. Инструментами вовлечения могут стать уровни, которые необходимо преодолеть, вознаграждения и рейтинг.

Идея подобного подхода появилась давно, но набирает популярность лишь сейчас, поскольку старые системы мотивации постепенно перестают работать.

Геймификация — это внедрение игровых форм в неигровой контекст: работу, учебу и повседневную жизнь. Геймификация помогает увеличивать продажи, удерживать клиентов, повышать лояльность сотрудников и учиться с максимальной вовлеченностью.

Геймификацию применяют в бизнесе, маркетинге, школах.



Стоит различать геймификацию и игровое обучение. Игровой подход — это обучение в рамках конкретной игры, а геймификация — применение игровых методик в повседневных процессах ради повышения мотивации [1]

Стоит различать геймификацию и игровое обучение. Игровой подход — это обучение в рамках конкретной игры, а геймификация — применение игровых методик в повседневных процессах ради повышения мотивации, статус, вознаграждения.

Идея подобного подхода появилась давно, но набирает популярность лишь сейчас, поскольку старые системы мотивации постепенно перестают работать. Условные методы работы перестали быть эффективными, в связи с этим компании ищут другие способы повышения вовлеченности.

Любая игра содержит в себе мотивацию для участников. Это необходимо для того, чтобы игрок не забросил прохождение на одном из этапов. Перед ним должна стоять конкретная цель, которая двигает его вперед. Геймификация естественным образом наследует этот принцип. Это могут быть бонусы, которые вы получаете с каждым следующим уровнем. Если говорить про маркетинг, здесь может действовать система нарастающей скидки: чем больше вы покупаете — тем больше экономите.

На протяжении игры у участника развивается его герой, растут «уровни». Чем дальше он идет, тем сильнее становится его персонаж. Тот же принцип работает в геймификации. На работе это может быть большее признание коллектива, повышение в должности, в маркетинге же улучшение статуса клиента. Вознаграждение — один из ключевых принципов геймификации.

Во многих играх после прохождения уровня персонажу начисляют золотые монеты, дают награды и виртуальные бриллианты. Чем сложнее уровень, тем больше поощрений. Вознаграждение — один из ключевых принципов геймификации. Такие «пряники как зарплата для сотрудников или положительные оценки для учеников постепенно перестают работать. Человек знает, если он выполнит свое задание хорошо или очень хорошо — результат будет один. Дополнительное вознаграждение мотивирует его действовать быстрее, лучше и дает дополнительный интерес.

Бонус к зарплате или освобождение от одной домашней работы для лучшего ученика помогут усилить мотивацию. В маркетинге это могут быть накопительные баллы от каждой покупки по карте.

Геймификация в образовании — это применение игровых методик и элементов в процессе обучения. Можно добавить в курс единичный элемент игры или построить весь курс на основе геймификации. Типичные инструменты геймификации — характерные персонажи, аналогичные компьютерным играм уровни, кубки и другие награды

Основные методы геймификации: баллы и рейтинги.

Одним из самых популярных методов геймификации является система баллов и рейтингов. Студенты получают баллы за выполнение заданий, участие в обсуждениях и другие активности. Эти баллы могут быть использованы для создания рейтингов, что стимулирует здоровую конкуренцию среди учащихся. Например, в курсе по математике студенты могут получать баллы за правильные ответы на вопросы, выполнение домашних заданий и участие в дополнительных активностях. Рейтинги могут обновляться еженедельно, что позволяет студентам видеть свой прогресс и стремиться к улучшению своих результатов. [2]

Значки и награды — это визуальные символы достижений, которые студенты могут получать за выполнение определенных задач или достижение целей. Например, значок "Мастер математики" может быть выдан за успешное завершение всех заданий по математике. ✂ Значки могут быть как цифровыми, так и физическими, что добавляет элемент коллекционирования и гордости за достижения. Награды могут включать в себя не только значки, но и другие формы признания, такие как сертификаты, дипломы или даже небольшие подарки.

Квесты и миссии превращают учебный процесс в увлекательное приключение.

Студенты выполняют серию заданий, которые связаны между собой общей темой или сюжетом. Это помогает поддерживать интерес и мотивацию на протяжении всего курса. Например, в курсе по истории студенты могут выполнять миссии, связанные с различными историческими периодами, исследуя события и личности того времени.

Квесты могут включать в себя различные типы заданий, такие как исследования, проекты, викторины и многое другое.

Создание команд и назначение лидеров помогает развивать навыки сотрудничества и лидерства. Студенты работают вместе для достижения общих целей, что способствует улучшению коммуникации и взаимодействия. Например, в курсе по биологии студенты могут быть разделены на команды, каждая из которых будет исследовать определенную тему и представлять результаты своей работы. Лидеры команд могут быть ответственны за координацию работы и представление результатов, что помогает развивать навыки управления и лидерства.

Кроме того, существуют обратная связь и рефлексия. Регулярная обратная связь и рефлексия помогают студентам осознать свои достижения и области для улучшения. Это может быть реализовано через комментарии преподавателей, автоматизированные системы оценки или самооценку.

Например, после выполнения задания студенты могут получить подробные комментарии от преподавателя, которые помогут им понять, что они сделали правильно, а что можно улучшить. Рефлексия может включать в себя написание эссе или дневников, где студенты анализируют свой опыт и достижения. [3]

Преимущества геймификации: мотивация, вовлеченность, развитие навыков

Повышение мотивации: Игровые элементы делают процесс обучения более интересным и увлекательным. Студенты более активно участвуют в учебном процессе и стремятся к достижению целей.

Улучшение вовлеченности: Студенты активнее участвуют в учебном процессе, что способствует лучшему усвоению материала. Геймификация помогает создать более интерактивную и динамичную учебную среду.



Развитие навыков: Геймификация способствует развитию различных навыков, таких как сотрудничество, лидерство и критическое мышление.[4] Студенты учатся работать в команде, принимать решения и анализировать информацию.

Обратная связь: Регулярная обратная связь помогает студентам осознать свои достижения и области для улучшения. Это способствует более осознанному и целенаправленному

Геймификация в образовании — это мощный инструмент, который может значительно повысить мотивацию и вовлеченность студентов. Однако для успешного внедрения необходимо учитывать как преимущества, так и вызовы этого подхода.

Рекомендуется начинать с небольших изменений и постепенно внедрять более сложные элементы геймификации. Например, можно начать с внедрения системы баллов и значков, а затем постепенно добавлять квесты, миссии и другие игровые элементы.

Важно также учитывать индивидуальные потребности и предпочтения студентов, адаптируя подходы к геймификации в зависимости от контекста и целей обучения. [5]

Геймификация в образовании — это применение игровых методик и элементов в процессе обучения.

Можно добавить в курс единичный элемент игры или построить весь курс на основе геймификации. Типичные инструменты геймификации — характерные персонажи, аналогичные компьютерным играм уровни, кубки и другие награды



На сегодняшний день популярным инструментом повышения эффективности образовательного процесса является внедрение методов геймификации в процесс обучения. Трансформация образовательного процесса, в частности цифровизация открывает большие возможности по применению данных методов. В контексте развития у обучающихся клипового мышления геймификация играет важную роль в организации образовательного процесса, она позволяет привлечь большее внимание к учебному материалу, мотивировать на достижение образовательных целей. В статье описано понятие геймификации, рассмотрены основные методы, такие как: интерактивные методы (мозговой штурм, ролевая игра), игровые уровни, система баллов, виртуальные награды, соревновательный режим и временные рамки.

Успешное внедрение геймификации в обучающий процесс также зависит от мотивации учащихся. Ранее мотивационным этапом в образовании долгое время пренебрегали, считая, что мотивация не имеет большого влияния [6]. Внутренняя мотивация учащихся зависит напрямую от их личных целей, стремления к саморазвитию.

Познавательная деятельность, сосредоточенная внутри игрового процесса, представляет, как правило для учащихся интерес и ценность. Получая удовольствие от игры, учащиеся будут непосредственно получать удовольствие и от познания, проявлять поисковую активность и инициативу. Внешняя мотивация в игровом формате обучения исходит от учителя, преподавателя. Учитель предоставляет ученику задачу и систему оценивания, обучающийся стремится получить вознаграждение и высокий результат за проделанную работу. Понятие «внешняя мотивация» используется для характеристики деятельности, которая стимулирует выполнение работы не ради нее самой, а ради = вознаграждение, которое он может получить, показав высокий результат.

Примерами таких методов геймификации могут служить: игровые уровни, система баллов, виртуальные награды, соревновательный режим и временные рамки [7].

Неоднократно исследователи в области геймификации образования утверждали, что компьютерные и настольные игры оказывают положительное влияние на образовательный процесс. Компьютерные и настольные игры развивают быстроту реакции, мелкую моторику, визуальное восприятие объектов, память и внимание, логическое мышление и критическое мышление. Таким образом, можно утверждать, что применение геймификации в образовательном процессе может стать новым и эффективным методом обучения изучаемых дисциплин.

Литература

1. Alex F. Osborn, *Father of the Brainstorm* // New York. 1948. Vol.344. P. Chung-Ho Su. The effects of students' motivation, cognitive load and learning anxiety in gamification software engineering education: a structural equation modeling study. *Multimed Tools Appl*, 2016, vol. 75, issue 16, pp. 10013–10036. DOI: <http://doi.org/10.1007/s11042-015-2799-7>
2. Гордеева Т. О. Мотивация школьников XXI века: практические советы. Методическое пособие — М.: Благотворительный фонд «Вклад в будущее», 2022. — 135 с
3. Беспалько В. П. Программированное обучение. Дидактические основы. М.: Высшая школа, 1970. 300 с
4. Гордеева Т. О. Мотивация школьников XXI века: практические советы. Методическое пособие — М.: Благотворительный фонд «Вклад в будущее», 2022. — 135 с.
5. Нигматулина И. В. Игра как метод интерактивного обучения: учебное пособие для преподавателей, 2018. — 60 с
6. Рыбакина Н. А. Проблемы проектирования учебной деятельности в контексте непрерывного образования // Педагогика и психология образования. 2016. № 1. С. 6271.
7. Капустина, Л. В. Методы геймификации в образовании / Л. В. Капустина, Н. А. Черпакова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2023. — № 47 (494). — С. 162-165. — URL: <https://moluch.ru/archive/494/108062/>