

Геймификация в образовательном процессе

Омуралиева Мээрим Ниязбековна

Нарынский государственный университет имени С.Нааматова

Старший преподаватель кафедры “Математика и информатика”

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема
магистрант*

Баженов Руслан Иванович

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

*К.п.н., доцент, зав. кафедрой информационных систем, математики и
правовой информатики*

Аннотация

В статье рассматривается вопрос использования геймификации в образовательном процессе. Рассмотрены понятия применения геймификации в обучении как процесс повышения эффективности обучения, позволяющий мотивировать студентов к увеличению активности и самостоятельности.

Ключевые слова: геймификация, образовательный процесс, повышение мотивации, эффективность обучения.

Gamefication in the educational process

Omuralieva Meerim Niazbekovna

Naryn State University after named S. Naamatov

Senior teacher of the departament “Mathematics and Computer Science”

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
master student*

Bazhenov Ruslan Ivanovich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

*Candidate of pedagogical sciences, associate professor, Head of the Department
of Information Systems, Mathematics and Legal Informatics*

Abstract

The article discusses the using gamefication in the educational process. Considered the concepts of using gamefication in learning, as process of increasing the efficiency of learning allowing to motivate students to increase activity and independence.

Keywords: gemification, the educational process, to increase the motivation, the efficiency of learning.

В настоящее время возникла необходимость разработки методики обучения студентов в условиях использования игровых информационных и

коммуникационных технологий [1]. На современном этапе значительно вырастает актуальность вопроса качества образования и одной из основных задач является повышение качества подготовки студентов.

На сегодняшний день одной из новейших технологий организации учебного процесса является геймификация.

Применение геймификации в образовательном процессе и опыты внедрения геймификации в образовательную среду в последнее время привлекли внимание многих исследователей и преподавателей. Применение принципов компьютерных игр в образовательном процессе посвящены работы Ю.П.Олейника [2], О.М.Карпенко [3], Е.В. Петрова [4] и др. Исторические аспекты развития концепции геймификации анализировала в своей работе В.В. Артамонова [5] Проблемы использования геймификации в образовательном процессе исследовали такие авторы как Б.П. Дьяконов[6], А.Л.Мазелис[7], Т.Е.Пахомова[8], С.А.Титов[9] и др. Вопросы использования геймификации как способ организации обучения и как метод повышения эффективности учебных занятий затрагивается в работах А.Р. Габитовой, И.А.Фроловой[10], А.С.Шумиловой[11], И.А. Садчикова, И.А. Сусловой [12], Ф.А.Белкина [13], и др. Идеи использования геймификации в образовании освещаются в работах зарубежных исследователей D.Dicheva, C. Dichev, G. Agre, G.Angelova.[14], J.Marti-Parreno., D.Segui-Mas, E.Segui-Mas [15], В.Е.Wiggins [16] и др.

В последнее время одной из важнейших задач информатизации современного общества является использование, наряду с информационными технологиями, геймификации. Это применение игровых подходов в процессе обучения студентов, чтобы улучшить восприятие учебного материала, вызвать у них эмоциональное, мотивирующее отношение к предмету. Геймификацию можно использовать в любых областях образования, потому что она охватывает большой объем материала без потери качества усвоения знаний, заинтересовывает студентов в изучении предмета, при этом намного эффективно ведется работа над разработками в сфере инноваций.

Процесс вовлечения и мотивации получил название “геймификации образования”. Под геймификацией понимается применение игровых методик в неигровых ситуациях. Опыт показал, что использование этого подхода позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса [17].

На современном этапе развития общества геймификация становится одним из актуальных направлений развития образовательных технологий. Внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы [18].

Для того чтобы заинтересовать студентов и привлечь их к активному усвоению материалов, большую роль играет использование игр в обучении. Для этой цели создаются целый ряд новых инструментов и методов образовательной геймификации. Использование геймификации может улучшить темп и течение урока, она позволяет за короткое время получить

объективную картину усвоения нового материала студентами и вовремя сделать более гибкую систему обратной связи между студентом и преподавателем и еще создать групповую активность студентов.

Развитие информационно-коммуникационных технологий и доступность мобильных и индивидуальных средств обучения позволяет расширить набор таких игр и средств для разработки интерактивных приложений, ресурсов и пр. [13] Следует отметить, что не любую современную игру можно применять в образовательном процессе, но можно попробовать подстроить саму игру под образовательную систему [1].

Основной целью использования геймификации в курсе является организация учебной деятельности студентов т.е. заинтересовать студентов к изучаемой дисциплине, повысить мотивацию студентов к решению заданий, направлять их на выполнение заданий свое время и получение высоких оценок.

При обучении дисциплин “Информатика”, “Информационно-коммуникационные технологии в образовании” использовались при заданиях на самостоятельную работу студентов игровые элементы:

- Составление резюме и визитной карточки со всеми оформлениями в текстовом редакторе (ищем работу);
- Создание рекламного слайда. (Задача-заинтересовать работодателя);
- Создание кроссвордов, заданий для викторин, ребусов (показать умение студента по определенным темам).

Основными этапами процесса обучения в курсе являлись:

- Рациональное использование времени, выделенное для самостоятельной работы студентов;
- Предоставление каждому студенту самостоятельно выявить и восполнить пробелы в своих знаниях по изученной теме;
- Усложнение этапов игры. Чтобы качественно достигнуть поставленной цели.

В своих отчетах студенты описывали свои шаги на приобретение профессиональных навыков и получение новых знаний. Таким образом геймифицированный образовательный курс не являлся компьютерной игрой. По ходу исполнения заданий по курсу студенты выполняли две задачи:

1. Образовательная задача курса – освоение приемов практического использования ПК;

2. Игровая задача - набор 40 баллов за выполненные самостоятельные работы к определенному сроку.

Одним из средств повышения эффективности обучения при геймификации является выдача участникам поощрительных баллов. Эффективность использования их зависит от целевой аудитории (прежде всего от возраста). Например, для взрослых баллы могут способствовать более четкому видению локальной цели текущего этапа своего обучения [19]. Основная цель баллов - определение выигрыша и оценка прогресса за самостоятельную работу студента.

Как показывает опыт применения геймификации в обучении, студенты с интересом участвуют в ней. Наблюдается повышение эффективности работы студентов, увеличение уровня активности и ответственности студентов.

Игрофикация познавательной активности в учебном процессе позволит решить проблему целеполагания. Студенты, сумевшие собрать информацию в учебно-игровой программе и решившие поставленную перед ними задачу будут получать награду по достижении цели, а не через несколько лет, когда приобретенные знания окажутся полезным им в реальной жизни. В добавок к этому, умелое использование познавательной активности в игрофицированном учебном процессе научит студентов искать альтернативные пути решения поставленных задач [12].

Использование геймификации в образовательном процессе способна сделать образовательную деятельность более управляемой и планируемой, а также способствует достижению более продуктивного образовательного результата. Геймификация создает информационно-обучающую среду. Она способствует самостоятельному, активному стремлению студентов к получению знаний, профессиональных навыков, умение принимать самостоятельное решение, работать в команде.

Библиографический список

1. Юкневичус И.Н., Сулова И.А. Актуализация использования игровых информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе// Нов.информ.техн в образ. и науке: Матер. X Междунар.науч.-практ.конф., Росс.гос.проф.-пед. ун-т.-Екатеринбург, 2017. С.270-272.
2. Олейник Ю.П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования. Электрон.журн. 2015. №5. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20103>, свободный (дата обращения: 20.11.2018).
3. Карпенко О.М. Геймификация в электронном обучении / О.М.Карпенко и др. // Дистанционное и виртуальное обучение. 2015. №4. С. 28—43.
4. Петрова Е.В. Применение игрофикации в образовании//Национальные приоритеты современного российского образования: проблемы и перспективы.: Сб.науч.ст.и док.XI Всеросс.науч.-практ.конф, Дальневост.федер.ун-т.-Владивосток, 2017. С.84-88.
5. Артамонова В.В. Исторические аспекты развития концепции геймификации.// Историческая и социально-образовательная мысль. Т. 10. №2-1, Байк.гос.ун-т, Иркутск, 2018. С.54-62.
6. Дьяконов Б.П. Геймификация в асинхронном образовательном процессе // Историческая и социально-образовательная мысль. 2016. Т.8. №1.1. С 143-147.
7. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении // Теория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2013. №3 (21). С.139-142.

8. Пахомова Т.Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач // Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Профессиональное образование, теория и методика обучения. 2015. №6(65). С.31-39.
9. Титов С.А. «Геймификация» дистанционного обучения// Cloudofscience. 2013. №1. С.21-23.
10. Габитова А.Р., Фролова И.А. Геймификация в образовании как инновационный аспект развития научной деятельности молодых ученых./ Вестник Казан. технол. ун-та. 2014. С. 252-254
11. Шумилова А.С. Современное образование: Актуальные вопросы, достижения и инновации // Сб.ст. XV Междунар. науч.-практ. конф./ Сибир. федер. ун-т. Пенза, 2018. С.124-126.
12. Садчиков И.А., Суслова И.А. Мотивация обучающихся при геймификации учебного процесса // Нов. информ. техн. в образов.: Матер. IX Междунар. науч.-практ. конф. Росс. гос. проф.-пед. ун-т.-Екатеринбург, 2016. С. 325-329.
13. Белкин Ф.А. Геймификация в образовании. // Современная зарубежная психология. 2016. №3(Т.5). С.28-34.
14. Dicheva D., C.Dichev, G.Agre, G.Angelova Gamification in Education: A Systematic Mapping Study / Educational Technology & Society. 2015. Т.18. № 3. С.75-88.
15. Marti-Parreno J., D. Segui-Mas, E. Segui-Mas Teacher's Attitude towards and Actual Use of Gamification // 2nd international conference on higher education advances, Head'16, 2016. Т. 228. С.682-688.
16. Wiggins B.E. An Overview and Study on the Use of Games, Simulations, and Gamification in Higher Education // International Journal of Game-based Learning. 2016. Т.6. № 1. С.18-29.
17. Варенина Л.П. Геймификация в образовании. // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т.6. №6. Часть 2. С.314-317.
18. Афолина М.В., Харламова А.С. Контент-анализ понятия «геймификация». // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. – 2017. №. 32. С. 46-50.
19. Певзнер В.В., Погорелов В.И., Шуклин Д.А. Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения. // Проблемы современного образования. №2, 2016.-С.98-101. URL: <http://www.pmedu.ru/images/Documents/psol6-2/98-101.pdf> (дата обращения: 20.11.2018)