УДК 37.012.7

В. П. Густяхина

V. P. Gustyakhina

Густяхина Вера Петровна, старший преподаватель кафедры ИОТД, Новокузнецкий институт (филиал) ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет», г. Новокузнецк, Россия.

Gustyakhina Vera Petrovna, senior lecturer of the Department of IGTD, Novokuznetsk Institute (branch) of the Kemerovo state University, Novokuznetsk, Russia.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

USE OF GAME TECHNOLOGIES IN THE LEARNING PROCESS

Аннотация. *В статье рассматриваются возможности использования игровых технологий в учебном процессе. Описаны преимущества и недостатки геймификации. Выявлены причины популярности данной технологии в учебном процессе.*

Abstract. *The article discusses the possibilities of using gaming technologies in the learning process. The advantages and disadvantages of gamification are described. The reasons for the popularity of this technology in the learning process are revealed.*

Ключевые слова: *геймификация, образовательные технологии, игровые технологии, процесс обучения.*

Keywords: *gamification, educational technologies, game technologies, learning process.*

Сегодня в учебный процесс всё чаще внедряются принципы геймификации. Геймификация – это использование игровых элементов и механик в любом неигровом контексте**.** Геймификация в образовании – это использование игровых элементов в процессе обучения. К примеру, домашнее задание – это не просто скучное «надо» сделать, а уровень, который интересно пройти, чтобы получить награду или пропуск к новому заданию (квесту). Вообще применение в образовании методики квестов, когда учащиеся не просто выучивают материал, а пытаются разгадать какую-то загадку, головоломку – в разы повышает уровень знаний за счет вовлеченности. Элементы геймификации применяются в течение всей учёбы, причём не только в школе. Оценки, рейтинг, успеваемость - это всё скрытая геймификация, которая настолько укрепилась в системе образования, что воспринимается как что-то естественное. Геймификация в системе образования сама по себе – не новое явление, скорее это новый термин и его определение. В упрощённом виде она существовала даже в советской школе: К. Ушинский рекомендовал использовать в процессе монотонной учёбы игровые упражнения, например, викторины. Игровые технологии и игры в образовании были всегда: настольные, деловые, ролевые. Однако в данный момент цифровые возможности таковы, что игры становятся более интересными, продуктивными с точки зрения образовательного эффекта. Их можно использовать в качестве симуляторов, для моделирования, прогнозирования.

Основная причина повышенного внимания к геймификации связана с новыми возможностями. Она становится не дополнением к уроку, а его неотъемлемой частью.

В традиционной школе создаётся искусственная среда, которая противоречит детским интересам, ограничивает их восприятие стенами класса. Получается парадокс: детей приводят в то место, где они могут получать знания и находить ответы на свои многочисленные вопросы, но в них убивается стремление хотя бы начать задавать вопросы. Геймификация этот парадокс устраняет и делает обучение интересным и интерактивным. Она включает в процесс всех, так как использует следующие элементы.

Динамика, создание легенды. Это может быть история с неожиданными сюжетными поворотами, где от решения учеников зависит исход событий. У них должно быть ощущение сопричастности, вклада в общее дело.

Мотивация. Поэтапное изменение и усложнение целей по мере приобретения учениками новых навыков и компетенций. Это помогает удерживать внимание учеников, сохраняет их вовлечённость.

Взаимодействие пользователей. Постоянное получение обратной связи от учителя или одноклассников. Это даёт возможность получить оценку своих действий и скорректировать их, если была допущена ошибка.

Плюсы геймификации в образовании неоспоримы. Первый из них – удовольствие. К сожалению, в современном образовании немного места отводится непосредственно удовольствию. Внося элементы игры, мы делаем образование более приятным, поскольку игры задействуют дофаминовую систему мозга. Второй – эмоциональное включение. В игру легко эмоционально включиться, и это практически сразу ведет за собой следующие важные элементы: концентрацию внимания на задании, более легкое запоминание, интерес. Третий – уходит боязнь ошибиться. В игре можно экспериментировать, осваивать новое пространство. За счет этого меньше страх ошибиться (всегда можно начать заново). Для образования это важный пункт, поскольку сейчас все больше участников школьной системы сконцентрированы на достижении результата, и это практически сразу исключает из процесса учащихся, которые не достигают необходимых показателей. Четвертый – работа с группой. Если в рамках геймификации вы планируете групповые задания, то это также возможность для сближения и знакомства учеников. Опыт работы в команде для учеников: переговоры, аргументация, координация действий (в случае командных заданий и игровых элементов).

Однако существуют и недостатки геймификации в образовании Если образование в большей степени состоит из игр, интерактивной работы, то другие, более «традиционные» формы работы (лекции, семинары и проч.) – могут восприниматься хуже. Если в предлагаемых элементах игры постоянно присутствует конкурентные, соревновательные мотивы, то возможно ухудшение атмосферы в классе. Для того чтобы избежать этой ситуации, стоит ограничить использование соревновательных мотивов (вместо этого можно использовать достижение общекомандных целей). В случае, если за выполнение различных заданий, вы выдаете вознаграждение, есть риск того, что ученики к этой ситуации привыкнут и будут постоянно ожидать вознаграждения, а в ситуации отсутствия вознаграждения не будут заинтересованы выполнять задания. Ещё одним недостатком является смещение мотивации. В случае если вы подкрепляете вознаграждением те достижения, которые могут быть сами по себе интересны ученику (т. е. основанные на внутренней мотивации, например, решение интересных примеров или чтение книг), то в дальнейшем возможно снижение собственного интереса к этой области и стремление снизить собственную активность до необходимого для вознаграждения минимума. Этой опасности также можно избежать за счет поддержки собственного интереса учеников без помощи оценок или других вознаграждений [1].

Геймификация все чаще используется в образовании. Используя энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направив его к учебе можно дать обучающимся очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.

Список литературы

1. Дымова, Т. Е. Геймификация в образовании [Электронный ресурс]. / Т. Е. Дымова. – URL : https://rosuchebnik.ru/material/gejmifikacija-v-obrazovanii/