

¹Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ»
им. В.И. Ульянова (Ленина),

²Северо-Западный институт управления – филиал Российской академии народного хозяйства
и государственной службы, г. Санкт-Петербург, Россия

***Аннотация.** Геймификация в образовательном процессе – это применение игровых элементов в процессе обучения. Одним из основных достоинств данного метода является повышение вовлеченности в образовательный процесс, в следствии, повышение интереса к дисциплине и материалу. В работе рассмотрены кейсы по геймификации образовательного процесса для последующего внедрения в обучение.*

Ключевые слова: геймификация; образовательный процесс; технические направления подготовки

В последнее время растет интерес к включению игровых элементов в образовательный процесс. Само понятие геймификация (англ. gamification, игрофикация, геймизация) является подходом, который подразумевает использование соревнований, задач, кейсов, вознаграждений и другого в неигровых контекстах для мотивации и вовлечения обучающихся.

Использование такого подхода дает много преимуществ при организации процесса обучения. Преподаватели могут задействовать внутреннюю мотивацию обучающихся, которую часто вызывают игры, например, чувство соперничества и достижения. В таком соревновательном моменте повышается увлеченность образовательным процессом и качество усвояемого материала.

Для работы с обучающимися могут использоваться очки, значки, рейтинговые списки, квесты, кейс-задания и социальные взаимодействия. Эти элементы можно интегрировать в учебную программу, чтобы сделать обучение более увлекательным и интерактивным.

Также применение геймификации является средством для создания более динамичной и привлекательной учебной среды, которая способствует мотивации, любопытству и активному участию обучающихся.

Примером применения игровых элементов в образовательном процессе является использование кейс-методов для вовлечения студентов по направлению подготовки 27.03.04 «Управление в технических системах» и 13.03.02 «Электроэнергетика и электротехника» в рамках практических занятий дисциплины курса «Инженерная экология».

В рамках дисциплины предусмотрены занятия, которые направлены на повышение экологической осознанности и экологичного образа жизни с помощью геймификации.

Кейс-задание помогает изучить не только экологию, но и познакомиться с оборудованием, которое в дальнейшем будет изучаться на других дисциплинах.

В рамках этого задания, обучающиеся не только познают экологические аспекты производства и потребления, но и могут проследить жизненный цикл изделия, что формирует представление об оборудовании и использовании его на практике.

Защита проекта, помогает студентам лучше узнать о своей специальности и применить полученные знания по дисциплине «Инженерная экология» к реальному объекту.

Геймификация активно используется и в целях профориентации. Был сформирован кейс, который помогает познать альтернативные источники энергии через моделирование прототипа в реальном времени.

На рисунке 1 представлена апробация мастер-класса под названием «Да будет свет!».

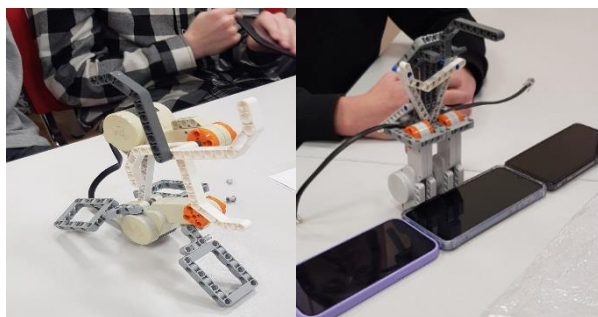


Рисунок 1 – Представленные прототипы альтернативных источников энергии

В такой интерактивной форме участникам легче запоминать информацию о будущей специальности и задавать вопросы.

Таким образом, включение элементов геймификации в образовательный процесс может быть ценным подходом к повышению вовлеченности и мотивации учащихся. Интерактивный процесс обучения, помогает обучающимся стать более активными и самостоятельными и стать фактором, который снизит напряженность при восприятии информации.

Список литературы:

1. Б.Р. Мандель. Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса. Учебное пособие. – М.: Инфра-М, Вузовский учебник, 2016. – 152 с.
2. А.П. Панфилова, А.В. Долматов. Взаимодействие участников образовательного процесса. Учебник и практикум. – М.: Юрайт, 2017. – 488 с.
3. Г.А. Федорова. Информатизация управления образовательным процессом. Учебное пособие. – М.: Флинта, Наука, 2016. – 200 с.

К. А. Porokhnenko¹, А. I. Mamyako¹, К. О. Cherkay²

Elements of gamification in the educational process as a means of increasing the involvement of students

¹Saint Petersburg Electrotechnical University;

²North-Western Institute of Management – branch of Russian Academy of National Economy and Public Administration, Russia

Abstract. Gamification in the educational process is the application of game elements in the learning process. One of the main advantages of this method is an increase in the effectiveness in the educational process, as a result, an increase in interest in the discipline and material. In the work are cases on the gamification of the educational process to identify in training.

Keywords: gamification; educational process; technical areas of training