

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ УНИВЕРСИТЕТА

Потейчук В.М., Сельханович М.А., Рогов М.Г.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

В данной статье исследуется применение методов геймификации в университетской образовательной среде с целью улучшения обучения и вовлеченности студентов. Освещаются основные принципы геймификации, их применимость в образовании, а также конкретные методы и инструменты для создания игрового опыта в учебном процессе. Акцент делается на анализе выгод от использования геймификации, таких как повышение мотивации студентов и эффективность усвоения материала. Обсуждаются вызовы и ограничения данного подхода и предлагаются рекомендации для его успешной реализации в университетской среде.

В эпоху постоянного развития технологий и стремления к инновациям, концепция геймификации стала широко популярной лишь в последние годы. Ее корни уходят в прошлое, но первыми, кто предложил применение игровых механик в различных областях, стали Ричард Бреннер и Ян Кенни из компании Bunchball. Они внедрили систему геймификации на сайте NBC в 2010 году [1], где пользователи могли зарабатывать баллы и награды за участие в онлайн-активностях. С тех пор геймификация нашла применение в различных сферах, включая бизнес, образование и здравоохранение. Она делает обучение увлекательным, повышает мотивацию и вовлеченность, а также использует игровые элементы для достижения целей и повышения производительности [2].

В образовательной игре присутствуют несколько ключевых элементов: цель, правила, задачи, механики, награды и другие. Эти элементы объединяются разработчиками для создания захватывающей среды для участников. Рассмотрим некоторые примеры методов геймификации, применяемых в образовании.

1. Квесты: последовательность связанных заданий (головоломок), которые нужно решать, чтобы достичь цели. Этот метод позволяет студентам активно участвовать, развивает мотивацию и способность к командной работе.

2. Конкурсы: включают соревновательный аспект, где студенты могут соревноваться индивидуально или в командах.

3. Симуляции: популярны в образовании, они позволяют участникам играть роль экспертов и решать задачи, которые возникают в реальной жизни. Цель таких сценариев - заинтересовать участников на длительный срок, создавая увлекательный контекст.

Геймификация – это не просто модная технология, это эффективный способ улучшить процессы в обучении и бизнесе. Принципы игровой механики могут преобразить любой опыт, придавая ему атмосферу игры и повышая удовлетворение от достижения целей. Вовлечение, мотивация и радость от выполнения задач становятся ключевыми элементами, подобно тому, как игроки ощущают радость от преодоления сложных уровней игры.

Во время обучения каждое принятое учащимся решение играет важную роль, подобно шагам в компьютерной игре, где каждый выбор влияет на исход событий. Геймификация внедряется с целью стимулировать развитие обучающихся, обеспечивать новые знания, мотивацию и формировать практические навыки, необходимые в повседневной жизни и работе. Образовательные программы, основанные на геймификации, разбиваются на уровни, от простых к сложным, обеспечивая постоянное движение вперед и объективную оценку прогресса. В геймифицированных заданиях студентам предоставляется несколько попыток, что дает им свободу в принятии решений, возможность риска и экспериментов. При неудаче студенты могут повторно пройти уровень. Получение обратной связи в режиме реального времени позволяет студентам проходить курс в удобное время, что ускоряет процесс обучения и облегчает усвоение материала. Зарабатывая виртуальные награды, ученики стимулируются к достижению результатов и добавляют в обучение элемент соревновательности.

Геймификация обучения представляет собой разнообразный подход, который может быть реализован различными способами. Один из таких способов - построение игрового обучения на основе увлекательной истории с определенными персонажами. Постепенное раскрытие сюжета захватывает пользователей, превращая их в участников увлекательного приключения.

Другим важным аспектом геймификации является прогрессивное продвижение персонажа. После выполнения каждого задания персонаж переходит на новый уровень, что открывает доступ к более сложным заданиям. Визуальное отображение пройденного пути в процентах позволяет студентам наглядно оценить свой прогресс.

В корпоративном обучении часто применяется грейдовая система должностей, которая мотивирует сотрудников к достижению новых уровней и повышению статуса. Сертификаты за достижение каждого уровня служат эффективным стимулом.

Для оценки успехов и стимулирования студентов в геймификации используется система начисления баллов, которая сопровождается рейтингами. Это позволяет учащимся сравнивать свои достижения с другими участниками и мотивирует их прикладывать больше усилий.

Виртуальные награды, такие как медали, бейджи и значки, являются важным элементом геймификации. Они отражаются в профилях пользователей и могут быть присуждены за различные достижения и преодоления сложностей. Связь таких наград с реальной деятельностью ученика придает им особую ценность и мотивирует к дальнейшему развитию.

Кроме того, визуальное оформление игрового процесса играет важную роль в геймификации. Продуманный дизайн, интуитивно понятный интерфейс и комфортное взаимодействие с контентом способствуют привлечению пользователей и создают приятную обучающую среду.

Наконец, создание здоровой конкуренции является неотъемлемой частью игрового обучения. Единый рейтинг для всех студентов или несколько независимых списков стимулируют участников к достижению лучших результатов и способствуют их мотивации.

Геймификация в образовании вносит непривычную свободу и возможность экспериментировать, открывая ученикам путь к самовыражению и ярким эмоциям. Этот подход, связанный с игровым процессом, не только увлекает, но и углубляет усвоение знаний и навыков, что делает его более эффективным и эмоционально насыщенным. Геймификация, будучи встроенной в образовательный контекст, не только укрепляет уверенность в собственных силах у учащихся, но и способствует раскрытию их потенциала, сближает их, а также помогает успешно адаптироваться к новым предметам и ситуациям в учебном процессе.

Однако есть и обратная сторона медали: некоторые преподаватели опасаются, что геймификация может отвлечь внимание от учебного материала и сосредоточиться на игровых элементах. Если фокус учебного процесса сместится с понимания материала на количество баллов, это может привести к поверхностному изучению предмета. Для успешной интеграции геймификации в образовательный процесс важно, чтобы игровые элементы дополняли, а не замещали учебный материал.

Геймификация не ограничивается простым использованием игр в образовании. Она представляет собой процесс, направленный на вовлечение людей и стимулирование интереса к приобретению новых знаний и умений. Эта технология способствует развитию мышления, мотивирует к долгосрочному сотрудничеству и совместному решению задач.

Список использованных источников:

1. *About Bunchball [Online] – Available: <https://www.biworldwide.com/about-us/about-bunchball/>.*
2. *Gamification In Education: Advancing 21st-Century Learning [Online] – Available: <https://elearningindustry.com/gamification-in-education-advancing-21st-century-learning>.*