

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИСТЕМЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ – ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ, МЕНЯЮЩАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

С.В.БУДНИК

Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» филиал «Минский радиотехнический колледж», Республика Беларусь

Аннотация: Информационно-образовательные ресурсы играют ключевую роль в повышении качества и эффективности профессионального образования. Геймификация – использование различных игровых элементов для повышения вовлеченности, мотивации и интереса учащихся. Согласно исследованию, популярность геймификации в профессиональном образовании будет расти в среднем на 28% ежегодно, учитывая её всё более признаваемые преимущества. В данной статье анализируются примеры успешного применения геймификации в профессиональном образовании. Основное внимание уделяется тому, как геймификация может помочь адаптировать обучение к потребностям современного рынка труда и повысить конкурентоспособность выпускника.

Образовательный процесс — это всегда работа с информацией. Необходимо находить достоверные источники знаний, систематизировать их, выполнять проектные задания, чтобы набраться практики и лучше все запомнить. Само собой, процесс этот не самый захватывающий, и даже у преподавателя появляется желание отвлечься на что-то более интересное. С учащимися ещё сложнее — в силу возраста и психики за их сосредоточенность и концентрацию приходится бороться куда сильнее. Использование игровых форматов, таких как квесты и симуляции, позволяет учащимся усваивать информацию в более увлекательной и запоминающейся форме. Игровой формат позволяет учащимся экспериментировать и ошибаться без опасения негативных последствий, что способствует развитию смелости и уверенности в себе. Применение геймификации в образовательном процессе позволяет повысить интерес учащихся и заполнить их внимание [1].

Рассмотрим несколько примеров применения геймификации в области радиотехники и электроники:

1. Симуляторы и виртуальные лаборатории: платформы, такие как Multisim, LTspice, DCACLab и другие, позволяют учащимся моделировать электрические схемы и наблюдать за их поведением в реальном времени. Игровые элементы, такие как уровни сложности и достижения, могут быть добавлены для повышения мотивации.

2. Проектные задания: учащиеся могут работать в командах над созданием электронных устройств. За успешное завершение проектов учащиеся могут получать баллы или сертификаты. Это развивает навыки сотрудничества и практического применения теории.

3. Хакатоны: организация конкурсов по созданию устройств или программ для радиоэлектроники, где команды соревнуются за призы. Это

способствует креативности и быстрому применению знаний в условиях ограниченного времени. Возможность получить практический опыт, повысить свои навыки, расширить круг знакомств, показать свои умения и таланты, найти новые возможности в подготовке учащихся к будущей карьере.

4. Использование мобильных приложений: приложения, такие как Arduino, могут включать геймифицированные задания, позволяя учащимся создавать проекты и получать обратную связь в виде баллов за успешное выполнение задач. Благодаря своей простоте и доступности, Arduino позволяет даже новичкам создавать интересные и функциональные устройства.

5. Интерактивные лекции: преподаватели могут использовать платформы, такие как Google Forms, Online Test Pad и другие, для создания викторин и опросов во время занятий, где учащиеся за правильный ответ получают баллы. Это повышает вовлеченность и активность на занятиях.

6. Онлайн-курсы с игровыми элементами: курсы на таких платформах как edX, могут включать игровые элементы: достижения и уровни, что делает процесс изучения радиотехники и электроники более увлекательным [2].

Исследования, в которых изучается положительное влияние геймификации на вовлеченность, мотивацию и успеваемость учащихся показало:

- повышение успеваемости учащихся благодаря игровому обучению, по сравнению с обучением, основанным на лекциях;
- увеличение вовлеченности учащихся;
- улучшение запоминания материала учащимися, когда устную лекцию сопровождали визуальные материалы, а работа выполнялась самостоятельно с использованием геймификации;
- мотивированность учащихся при использовании игрового обучения по сравнению с неигровым обучением. Геймификация повышает мотивацию к обучению и снижает скуку и непродуктивность.;
- высокий уровень выполнения домашних и тестовых заданий при использовании игрового курса с уровнями, значками и системой обратной связи;
- улучшение понимания учащимися учебной программы. Учащимся были интересны учебные занятия с использованием геймификации и им нравилось их посещать.

Сегодня цифровое поколение считает игровое обучение более полезным для обучения, чем традиционные методы, такие как лекции, пассивные видео и учебники.

Приведенные выше исследования показывают, что учащиеся, использующие геймификацию, достигают лучших показателей запоминания, более быстрого выполнения заданий и большей вовлеченности по сравнению с традиционными форматами обучения.

Понятно, что геймификация станет ключевым фактором развития систем обучения следующего поколения, а у преподавателей появится невероятная возможность внедрить игровое обучение, чтобы улучшить результаты учащихся и повысить удовольствие от обучения [3].

Все это положительно будет влиять на конкурентоспособность выпускника на рынке труда и его будущие профессиональные достижения.

Для этого необходимо стремиться расширять границы игровой индустрии, чтобы сделать обучение увлекательным, социальным, простым в создании и доступным на самых разных платформах.

Список использованных источников

Пинк, Д. Драйв: что на самом деле нас мотивирует / Дэниел Пинк; перевод с англ. – Москва: Альпина Паблишер, 2015 – 274 с.

Макгонигал, Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / Джейн Макгонигал; перевод с англ. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с.

Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://psyjournals.ru/jmfp/2016/n3/83892.shtml>. Дата доступа : 22.05.2025.

Геймификация [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1461536>. Дата доступа : 22.05.2025.