

УДК 378.147

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ

Царева А.М., студентка группы ЭБбтс-231, 1 курс

Свадковская Е.В., преподаватель кафедры ТиМПО

Кузбасский государственный технический университет

имени Т.Ф. Горбачева

г. Кемерово

Информационные технологии оказывают все большее воздействие на повседневную жизнь человечества и образовательное пространство, являющееся неотъемлемой частью этой жизни. Доступность различных средств «поиска знаний» значительно снижает мотивационную составляющую учебного процесса и заставляет преподавателя искать новые способы и средства достижения поставленных целей и задач. Одним из таких способов является геймификация учебного процесса.

Термин «геймификация» был введен британским программистом и изобретателем Ником Пеллингом еще в 2002 году, но стал популярен несколько позже — в 2010 году, когда такие разработчики игр как Эми Джо Ким и Николь Лаззаро, а также исследователи Ян Богост, Джеймс Пол Ги и Байрон Ривз заявили о высоком потенциале использования игр в образовательном процессе. В российском образовательном пространстве исследователи и педагоги отдают предпочтение термину «игрофикация», являющемуся полным аналогом английского «геймификация».

Одной из главных целей использования приемов геймификации в учебном процессе, несомненно, является активное вовлечение обучающихся в процесс обучения и, как следствие, повышение их интереса к нему. К сожалению, мотивация к изучению иностранного языка в последние годы неуклонно снижается, особенно среди студентов СПО, которые основной своей задачей видят приобретение практических навыков и умений, а не навыков говорения на английском, немецком или ином языке. Кроме того, учащиеся СПО очень часто имеют слабые базовые знания по иностранным языкам, что тоже не увеличивает их интерес к изучению этого предмета. И как раз включение в учебный процесс игровых элементов может не только пробудить этот интерес, повысить активность студентов на занятиях, но и привести к значимым результатам в когнитивных, эмоциональных и социальных областях.

Обычно исследователи выделяют три основных составляющих геймификации. Прежде всего, это элементы игры, то есть набор инструментов, которые создают игровую атмосферу — баллы, уровни, аватары, призы, рейтинги и тому подобное. При их использовании значительно усиливается вовлечение студентов СПО в образовательный процесс, а также увеличивается прочность

усвоения учебного материала Второй составляющей является непосредственное создание игры, требующее тщательного структурирования элементов игры, их упорядочивания. Игровая цель, как и любая цель, должна удовлетворять концепции SMART, то есть быть конкретной и ограниченной во времени. Кроме того, необходимо продумать и неигровой контекст, то есть учебный материал, который должен быть изучен при проведении игры.

Впрочем, требования к организации процесса геймификации на этом не завершаются. Так, его сторонники говорят о трех обязательных условиях реализации этого процесса в обучении. Они считают, что участие в играх должно быть добровольным, студенты должны получать удовольствие от игры, а также необходима непосредственная связь игры с реальной жизнью.

Курс обучения иностранному языку с применением геймификации может строиться и на основе электронных образовательных ресурсов. В процессе создания курса можно применять разные онлайн-площадки, экспериментировать с игровыми ресурсами и платформами (Учи.ру, Quizlet, WordWall, Miro, Вики-ресурсы и т.д.). Кроме того, учебная платформа Moodle, которая широко используется в учебном процессе КузГТУ, также может быть основой для создания и применения геймифицированных учебных курсов, предлагающих функции, направленные на использование геймификации в образовательном процессе вуза. Возможностями Moodle для создания геймификации, например, являются создание профиля пользователя (аватара), отображение результатов обучения (индикатора прогресса), обеспечение получения постоянной обратной связи.

Использование геймификации как метода обучения особенно важно, в изучении иностранных языков. К традиционным игровым элементам преподавания языков, таким как викторины, карточки со словами и ролевые игры, за последнее десятилетие прибавилось большое количество компьютерных игр и мобильных приложений, направленных на обучение языкам. Действительно, внедрение геймификации в обучение иностранным языкам помогает не только сформировать у обучающегося языковые навыки, но и позволяет охватить другие компетенции, такие как навыки коммуникации и командной работы. Возможность получать мгновенную обратную связь позволяет сформировать у учащегося самостоятельность, умение дать адекватную оценку своим способностям. Развитие внутренней мотивации будет способствовать готовности учащегося к самостоятельной активной речевой и письменной деятельности.

Однако геймификация не является универсальным средством решения всех проблем процесса обучения, и не должна заменять собой традиционные методы и приемы обучения. При переизбытке игровых методов обучающиеся привыкают к «развлечению» и перестают реагировать на привычные задания, которые тоже имеют свою обучающую ценность. Кроме того, постоянная конкурентная борьба может привести к ухудшению отношений среди студентов и, как следствие, к снижению мотивации к учебе. Некоторые ученые прямо заявляют об отрицательных сторонах геймификации: иногда она может

способствовать формированию пренебрежительного отношения к изучаемому предмету; необходим очень тщательный отбор игровых методов и решений. Так как некоторые из них подходят для того, чтобы побудить обучающегося только к работе с концепциями и понятиями, а не к усвоению их значения; одних игр недостаточно для обеспечения эффективности обучения; изучение трудных моментов не может быть преодолено только с помощью игр.

Таким образом, основной целью использования геймификации в учебном процессе является помочь обучающемуся в достижении образовательных целей курса, поддержание в нем интереса и мотивации при внедрении в курс игровых элементов. В процессе обучения иностранному языку применение элементов геймификации, игровых учебных материалов способствует созданию условий для эффективного освоения учебного материала в интересной и доступной форме, привносит в процесс обучения соревновательный и мотивационный компоненты. Применение элементов геймификации может не только значительно упростить работу над созданием электронных образовательных ресурсов, но и обеспечить студентов вуза дополнительной мотивацией к изучению иностранного языка, повышая уровень удовлетворенности процессом. Использование элементов геймификации в электронном обучении (уровни, награды, бейджи, таблицы победителей) увеличивает вовлеченность студентов в образовательный процесс, способствует улучшению качества обучения. Однако, нужно помнить и о возможных негативных последствиях излишней «влеченности» преподавателем игровыми методами, о том, что игра — не самоцель, а средство в достижении учебных целей.

Список литературы:

1. Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 223 с.
2. Зимин В. Игрофикация. Свежий взгляд на мотивацию пользователей. [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: <https://habrahabr.ru/company/uidesign/blog/165779/> (дата обращения: 30.03.2024 г.).
3. Гаврилова И.В. Геймификация как средство повышения эффективности онлайн-курсов // Образование и проблемы развития общества. 2018. № 1 (5). С. 14-23.
4. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. №9 (162). С. 60-64.
5. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135 – 152.
6. Лабушева Т.М., Ямских Т.Н., Слепченко Н.Н. Геймификация как средство повышения мотивации студентов и ее реализация в системе электронного образования на платформе LMS Moodle // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 8-1 (74). С. 188-190.

7. Kapp K. (2013) The Gamification of Learning and Instruction. New York: Pfieffer: An Imprint of John Wiley & Sons. Ideas into Practice. San Francisco: Wiley, 2013. 480 p.
8. Pelling, N. The (short) pre-history of gamification, funding start-ups (&other impossibilities). — 2011. URL: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/theshort-prehistoryof-gamification>