
ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Галузо Илларион Викторович,

доцент кафедры инженерной физики ВГУ имени П.М. Машерова,

кандидат педагогических наук, доцент

Протасовицкая Полина Васильевна,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова

Яцына Янина Валерьевна,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова

Обучаем с помощью игры

В современной методике учебно-воспитательного процесса одна из ключевых задач — поиск эффективных средств обучения. Развитие технологий и доступ к новым информационным ресурсам трансформируют традиционный образовательный процесс, насыщая его современными инструментами, которые помогают раскрыть потенциал каждого ученика, развить индивидуальные способности и повысить уровень предметной подготовки. Современный учитель должен обладать гибкостью и креативностью, чтобы учебный процесс оставался результативным вне зависимости от формата обучения. Особенno остро эта задача стоит в условиях перехода на дистанционные формы обучения, когда возникает необходимость искать новые методы и ресурсы для достижения главной цели — формирования прочных предметных компетенций.

В последнее время все чаще используются нетрадиционные приемы для мотивирования обучения с помощью игровых технологий. Данная методика получила название «Геймификация».

В статье рассматриваются и анализируются потенциальные возможности геймификации как способа организации обучения и риски, с которыми сталкиваются субъекты образовательной деятельности в процессе использования этой технологии.

Что такое геймификация?

Становление личности молодежи, рожденной в век цифровых технологий, происходит в виртуальном мире, ведь интернет является неотъемлемой частью их жизни, что создает проблему восприятия информации при использовании традиционных методик обучения. Особенности развития и социализации современной молодежи, их мировоззрение и социокультурные особенности необходимо учитывать при организации образовательного процесса.

Априори каждый преподаватель строит свою педагогическую деятельность таким образом, чтобы привлечь внимание со стороны учеников к своему предмету, вызвать у них интерес. В конечном итоге методическое мастерство учителя состоит из ряда вариативных элементов. В профессиональный лексикон прочно вошло понятие

«педагогическая технология». Любая современная педагогическая технология — это синтез достижений образовательной науки и практики, сочетание традиционных элементов прошлого опыта и современных технических наработок. Одним из актуальных направлений-новинок технологий является геймификация.

Термин «геймификация» (*gamification*) впервые был использован в педагогической литературе в 2002 году. Несмотря на то, что идея геймификации возникла сравнительно давно, она стала массово применяться только в последние годы. Это было обусловлено необходимостью развития компетенций у педагогов по применению игровых элементов и разработкой программной технической базы для процесса обучения [1].

Таким образом, применение геймификации как одного из инструментов системы образова-

ния можно считать достаточно новым. В упрощенной форме различными авторами геймификация в образовании понимается как [2; 3]:

- » метод обучения и воспитания;
- » применение игровых элементов и технологий создания игр в неигровом контексте;
- » методика повышения мотивации и вовлеченности обучающихся;
- » принцип применения игровых сценариев для достижения реальных целей;
- » парадигма разработки продуктов и подачи материала, обращающаяся к базовым психологическим потребностям человека через игровые механики;
- » технология, использующая принципы компьютерных игр и техник дизайна в образовательном процессе.

Геймификация в образовании (заметим, что часто встречается и синоним этого термина — икрофикация) в нашем понимании — это *процесс включения приемов игровых элементов в структуру обучающего курса*. Ведущий принцип данной методики заключается в следующей посылке: геймификация делает скучное увлекательным, а сложное — простым за счет привнесения в учебный процесс игровых технологий, которые и повышают эффективность учебы (как онлайн, так и офлайн) [4].

Плюсы и минусы геймификации

В успешности внедрения данного метода в образовательный процесс выделяются две основные предпосылки:

» технологическая и информационная среда образовательного учреждения, в которых достижения в области электронных технологий помогают внедрять элементы геймификации в образование, когда главенствующим фактором является уровень доступа в интернет;

» учебная (или образовательная) — здесь имеется в виду, что педагоги должны научиться выбирать эффективные элементы геймификации под специфику конкретной образовательной программы и при этом их задача состоит в грамотном применении выбранных элементов.

Несмотря на то, что устоявшегося единого определения термина пока не существует, стоит выделить основные компоненты геймификации:

- » усиливают мотивацию субъекта при более качественном внимании к процессу деятельности;
- » продлевают приверженность к решаемым задачам;
- » повышают вероятность достижения поставленной цели.

И это далеко не весь список преимуществ образовательной геймификации, однако в ходе исследований было выявлено, что помимо положительных черт геймификации, существует и ряд недостатков:

» формальный подход к процессу обучения ввиду непонимания обучающимися целей игры (истинная цель игры — закрепление навыков и получение компетенций);

» привнесение психологической зависимости обучаемых от компьютерных игр, так как сложившаяся репутация игр подкрепляется различными стереотипами и характеризуется в основном как привыкание к игре;

» в играх иногда происходит потеря личностного контакта между учащимися и преподавателем;

» внедрение технологии в образование может, к сожалению, создать дополнительную нагрузку на преподавателя и, вследствие этого, оказаться проблематичным (внедрение новой технологии в практику обычно вносит трудности, которые возникают на этом этапе).

В большинстве случаев эти недостатки можно нивелировать при сочетании традиционных и игровых методик обучения, при этом главным приоритетом должно быть обучение и усвоение знаний.

Ряд современных исследований показывает, что далеко не всегда участник дидактической игры обязательно впадает в игровую зависимость (все здесь связано с контентом игры). Напротив, сегодня активно внедряются новейшие игры, способные развивать внимание, память, силу воли, необходимые для нормальной жизнедеятельности ребенка.

Как все-таки работает геймификация? Рассмотрим процесс геймификации на конкретных примерах, поэтапно привязанных к возрасту индивидуума (детство — школа — студенчество).

Детство. Ребенок строит домик из кубиков или из песка возводит замок. Для него это игра и одновременно работа, которая так или иначе его развивает. Можно заметить, что в этом возрасте ребенок еще не определяет разницу между игрой и работой, и процесс одинаково эффективен и в одном, и в другом направлениях.

Школа. Родители и учителя постоянно напоминают ученику о том, что игра — это вторично, а первично — работа (для школьника — учеба). Игры дозволяются только после того, как ты сходишь в школу, сделаешь домашнее задание, уберешь в комнате и выполнишь установленные обязательства. В результате ребенок уже начинает снижать свою эффективность в «работе», но при этом сохраняет максимальную эффективность в игре с помощью всегда доступных для него гаджетов.

Студенчество (или в более развернутом диапазоне — взрослая жизнь). Здесь ситуация усугубляется: мы стремимся работать меньше, хотя и делаем это ради материального поощрения (стипендия или зарплата). Но при этом

после обязательной работы большинство людей приходит домой и, подобно школьникам, ныряют в компьютер для того, чтобы по своему вкусу посмотреть (например, спортивную) передачу или включиться в соответствующую игру, лишь бы отвлечься от накопившихся дел и разгрузить мозг.

Что все это значит? На протяжении всей жизни человека игра сохраняет для нас свою привлекательность, но за счет этого мы в ней сохраняем свою эффективность, будь то при игре, допустим, в шахматы или во время игры при построении любой стратегии. Как видим, игра «взрослеет» вместе с человеком. Таким образом, хотели бы мы этого или нет, происходит постоянный рост интереса к играм, которые постепенно становятся реальным конкурентом традиционных учебных курсов. Более того, предполагается, что игра будет развиваться, совершенствоваться и сопровождать человека, начиная с самого раннего возраста.

По большому счету, образование уже отчасти геймифицировано. Школьник или студент правильно и вовремя выполнил задание — получил хорошую оценку. Допустил ряд ошибок — соответственно, заработал плохую. В конце каждого учебного года — level up и переход на другой «уровень». В учебных заведениях портреты лучших «геймеров» красуются на реальных досках почета.

В совокупности с современными технологиями, применяемыми в образовании, метод геймификации представляет собой мощный инструмент. Как пример следует привести ряд ресурсов, использующих различные аспекты игровых процессов:

» <http://lingualeo.com/ru> — обучение английскому языку в игровой форме;

» <http://www.codecademy.com/learn> — обучение языкам программирования PHP, Python, Ruby, JavaScript и др.;

» <https://www.khanacademy.org/> — обучение ряду предметов: биология, экономика, математика и др.

Знакомясь с далеко не полным представленным списком, можно сделать вывод, что в современном мире очень часто стали применять различные элементы игровых методик, адаптируя их и под образовательные цели [5; 6].

В Витебской области приобрела популярность командная интеллектуально-развлекательная игра по астрономии «Cosmo battles». Продвижением этой игры выступил Витебский областной дворец детей и молодежи. Бессменным инициатором и ведущим этой игры, традиционно проводимой в день космонавтики 12 апреля, является методист отдела технического творчества Витебского областного дворца В.П. Прокуденко. Положение о структуре и правилах игры представлены

на сайте Витебского областного дворца детей и молодежи (<https://centers.by>).

Игра включает семь раундов с различными заданиями, среди которых текстовые вопросы разного уровня сложности, дайджесты из космических новостей в мире, музыкальные вопросы, вопросы с опорой на картинки и фрагменты фильмов, дополнение цитат и фактов о людях, связанных с космосом и другие задания.

К основным особенностям данной игры можно отнести: создание игрового опыта участников, индивидуальный подход, развитие коллективного духа, возможность получать обратную связь и следить за прогрессом, наличие практико-ориентированных умений и навыков, доступная подача сложного материала, стимулирование к достижению цели.

По отзывам учителей, учащиеся в таких играх получают не только положительные эмоции, но и пополняют свои знания по школьному предмету «Астрономия».

В стремительно развивающемся мире современному образованию приходится также совершенствоваться. Современных детей довольно сложно чем-то удивить: формат обычных школьных уроков становится для них не таким интересным, нежели виртуальный мир игр, в которые они играют. Благодаря тому, что игры стали неотъемлемой частью нашей жизни, технология геймификации в обучении становится все более популярной, но вместе с этим существует все-таки и альтернативный антипод — игромания — болезненная зависимость от игры, (и что самое обидное) часто не имеющей интеллектуального содержания.

Геймификация в образовании — это технология, способствующая повышению интереса к учебе, быстрому и эффективному получению знаний и навыков. Игра в этом процессе не сама цель, а полезный и результативный инструмент.

В отечественной педагогике изучением специфики и особенностей игры и игровой деятельности в процессе образования и воспитания занимались Л.С. Выготский, Д.Б. Леонтьев, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин и другие. «Игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [7]. Анализируя сервисы и платформы, используя конкретные критерии сравнения, некоторые педагоги утверждают, что при соответствующем методическом сопровождении качество обучения повысится [8].

Геймификация в образовании очень многосторонна. Она позволяет внедрять различные игровые приложения и специализированные компьютерные программы в учебный процесс.

Компьютерные игры любят дети и взрослые, именно из них заимствуют технологии, делающие учебу увлекательным занятием. Наиболее распространенные из них:

» викторины — интеллектуальные соревнования участников, построенные на ответах по заданной тематике на вопросы;

» онлайн-тренажеры — программы, которые помогают отрабатывать те или иные практические навыки;

» квесты — ролевые игры, в которых участники выполняют определенные действия для достижения цели.

Благодаря компьютерным программам действия пользователя (наведение указателя на объект, выбор ответа, реакция на ответ) сопровождаются анимацией, репликой одобрения или музыкальными звуками и пр. — это вместе с дидактическим эффектом вносит в обучение теневой пресловутый элемент развлечения.

Обратимся к некоторым использованным нами на практике платформам формирования игрового контента, позволяющим организовать образовательный процесс в школах с применением цифровых интерактивных технологий.

Например, с помощью электронной платформы Flippity можно создавать квизы, викторины, мини-игры, флеш-карты, различные тренажеры и упражнения, часто включающие элементы учета прогресса каждого участника. Данная платформа предлагает более 30 форматов (рис.). Сервис предназначен для создания разнообразных цифровых материалов, которые можно использовать на очных (в форме распечатки или с помощью интерактивной доски) и дистанционных занятиях.

На наш взгляд, заслуживают внимание работы на основе флеш-карт. По сути это цифровые карточки со словом, понятием, термином или изображением на одной стороне и определением, переводом, комментарием или расшифровкой на другой стороне. Часто в ряде случаев оказывается недостаточно лишь одной обратной стороны. В электронных конструкторах появились дополнительные так называемые многосторонние карточки (обратите внимание на начало рисунка).

Платформа Flippity на английском языке, что не мешает использовать кириллицу в создаваемых материалах. В таком случае помогает автоматический перевод в браузере.

Можно отметить, что платформа Flippity представляет собой удобный и бесплатный инструмент для создания разнообразных интерактивных заданий и упражнений на основе Google-таблиц, что значительно расширяет возможности педагогов в организации учебного процесса. Использование Flippity способствует повышению мотивации и вовлеченности уча-

щихся благодаря разнообразным игровым и визуальным форматам, что положительно сказывается на усвоении учебного материала. Однако для максимальной эффективности необходимо учитывать языковой барьер и ограниченность функционала. В целом Flippity имеет большой потенциал для интеграции в современное школьное образование и способствует развитию интерактивного и цифрового обучения.

Имеется ряд печатных инструкций и видео с рекомендациями на русском языке по созданию различных заданий на электронных платформах. Множество таких материалов можно найти в интернете, например:

» <https://педпроект.рф/wp-content/uploads/2022/12/Методическая-записка.pdf>;

» <https://www.youtube.com/watch?v=4ONls2X4OvI>;

» <https://skillbox.ru/media/education/kak-v-service-flippity-sozdavat-cifrovye-i-pechatnye-materialy-dlya-urokov-iz-google-tablet/>.

Выводы и рекомендации

Можно заключить, что большинство современных учеников выросло на новейших цифровых технологиях и, исходя из этого, ребята имеют более высокие требования к процессу обучения. Сегодняшние тенденции в образовании, ориентированные на использование информационных связей, создают предпосылки для использования обновленных подходов при активном обучении. И одной из таких тенденций является методика геймификации.

Геймификация процесса обучения считается новым направлением в образовании, позволяющим добиться довольно высоких показателей мотивации к обучению. Ключевой особенностью геймификации в обучении является ее способность увлечь обучающегося и сконцентрировать его внимание на решении поставленной задачи.

Одним из важных свойств геймификации является функциональность. Выполняя определенные действия в игровом контексте, обучающиеся приобретают социально значимые знания, навыки и опыт реализации конкретных сценариев профессиональной деятельности, которые будут востребованы в реальной жизни.

Правильной организации геймификации собственно игровой деятельностью как таковой нет, она налагается поверх обычных привычных образовательных процессов. Важно найти баланс между игровыми элементами и традиционными методами обучения, чтобы сохранить основные ценности и цели образовательного процесса.

Таким образом, геймификация в образовании — это процесс распространения игры на разные сферы образования, который позволяет рассматривать игру в ряде ипостасей: как метод обучения и воспитания, как форму

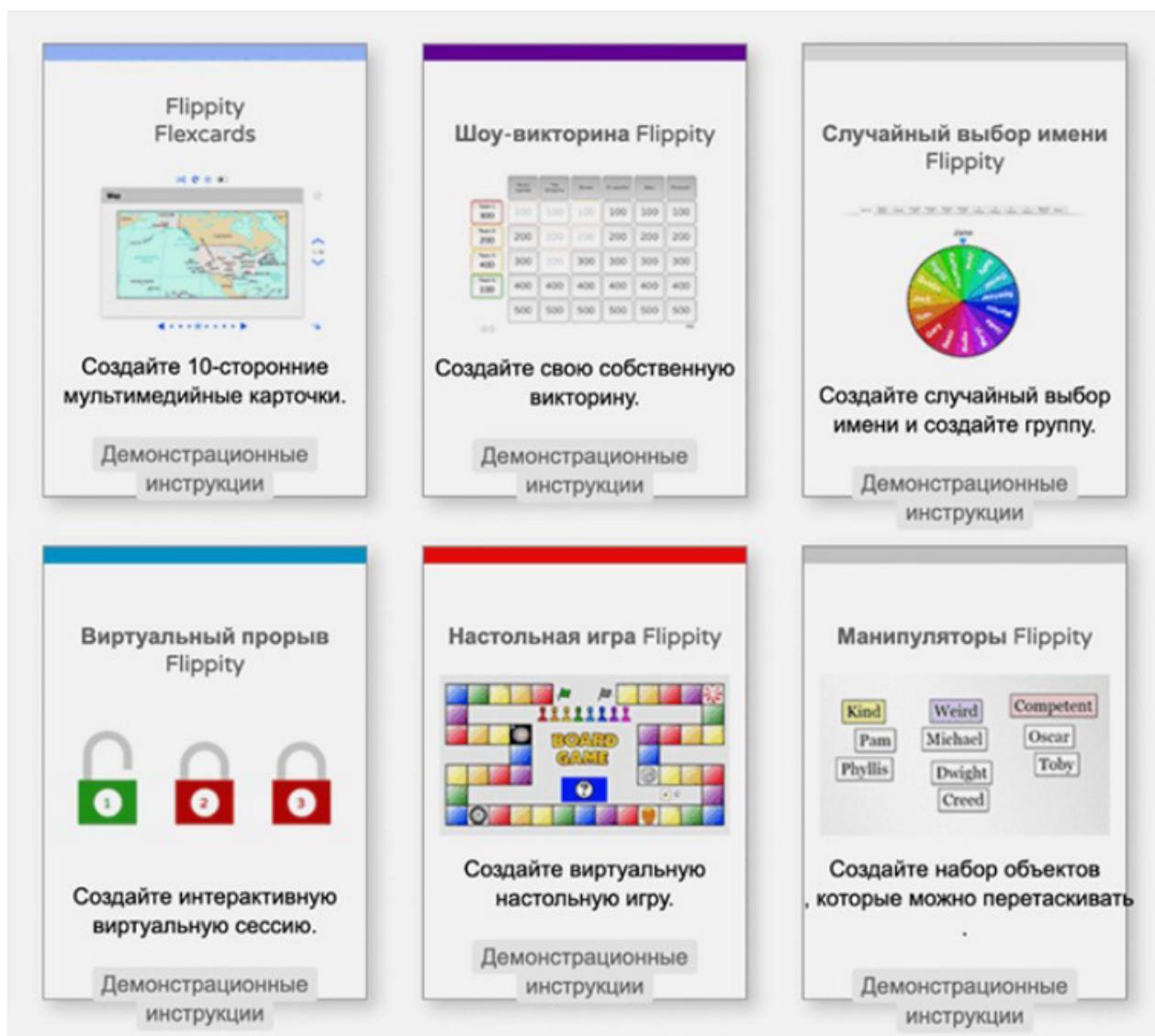


Рисунок — Фрагмент нескольких форматов сервиса Flippity

воспитательной работы и как средство организации образовательного процесса в целом.

Игровые методики, применяемые сегодня в образовательных программах, находят отклик среди обучающихся. Современной молодежи важно внедрение геймификации в образовательный процесс, поскольку оно делает обучение весьма увлекательным.

Благодаря наблюдениям, беседам и анкетным ответам молодых людей (школьников и студентов) удалось прийти к следующим выводам и рекомендациям:

1. Игры, включаемые в образовательный контент, должны быть направлены на пробуждение внутренней мотивации учащихся путем представления пространства для фантазии.

2. Для учеников важна возможность общения и обучения друг у друга в процессе выполнения некоторых заданий, например, с помощью консультаций, справок и советов.

3. В определенной мере допускать задействование в образовательном процессе мессенджеров, видеосвязи и смартфонов, ориентируясь на медиапривычки и специфику субкультуры цифрового поколения.

4. Не забывать главный принцип геймификации в образовании: игра не самоцель, а соответственно, следует определить учебные цели и сопоставить их с планируемыми образовательными результатами.

Технологии не заменяют учителя, а усиливают его возможности.

5. Определить степень заинтересованности учащихся и их вовлеченности в образовательный процесс.

6. Разработать задания в соответствии с циклами активности (пассивности) обучающихся. В рамках циклов включать задания, сопряженные с многоэтапностью разноуровневых заданий.

7. Продумать оценочную систему поощрений обучающихся. Учесть, что чрезмерное использование завышенных наград и оценок впоследствии ведет к их обесцениванию [9].

На основе полученных наблюдений можно сказать, что именно инновационные разработки, где реальный мир сливается с виртуальным воедино, смогут повысить качество образования [10].

Литература

1. Орлова, О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В. Орлова, В.Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. — 2015. — № 9(162). — С. 60–64.
 2. Геймификация в современном образовательном процессе / Н.В. Быстрова, Н.А. Бакулина, А.В. Гнездин, А.В. Угарова // Журнал прикладных исследований. — 2022. — № 6. — С. 416–425.
 3. Реброва, Н.П. Системы игрофикации в маркетинге / Н.П. Реброва, Е.А. Лунева. — М.: Прометей, 2024. — 144 с.
 4. Титов, С.А. Геймификация дистанционного обучения / С.А. Титов // Cloud of science. — 2013. — № 1. — С. 21–23.
 5. Галузо, И.В. Классические и альтернативные инструменты контроля усвоения учебного материала / И.В. Галузо, П.В. Протасовицкая, Я.В. Яцына // Современное образование Витебщины. — 2025. — № 1(47). — С. 17–21.
 6. Галузо, И.В. Магические квадраты — нестандартные математические задачи / И.В. Галузо, В.М. Карелина // Математыка і фізіка. — 2025. — № 4. — С. 60–68.
 7. Игна, О.Н. Концептуальные основы технологизации профессионально-методической подготовки учителя: автореф. дис. ... д-ра пед. наук:13.00.08 / Игна Ольга Николаевна; Том. гос. пед. ун-т. — Томск, 2014. — 42 с.
 8. Караваев, Н.Л. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации / Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева // «Концепт». — 2017. — № 8. — С. 14–25.
 9. Помелов, В.А. Геймер: игроман или креативная личность? / В.А. Помелов // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. — 2014. — № 3(39). — С. 76–81.
 10. Гнатик, Е.Н. Геймификация как нарастающий тренд в сфере высшего образования: перспективы и проблемы / Е.Н. Гнатик // Вопросы философии. — 2023. — № 6. — С. 116–123.
-