

УДК 371.398

***ПРОБЛЕМА ВНЕДРЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В УЧЕБНЫЙ
ПРОЦЕСС В РАМКАХ СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЫ***

Кузнецова Е.В.

Студентка

Калужский государственный университет имени К.Э. Циолковского

Г. Калуга, Россия

Нечаева О.А.

Научный руководитель

Кандидат педагогических наук,

Заведующий кафедрой Педагогики

Калужский государственный университет имени К.Э. Циолковского

Г. Калуга, Россия

Аннотация: Статья посвящена изучению внедрения геймификации в образовательный процесс. В данной работе рассмотрены отличительные черты новой педагогической технологии, выделены причины ее непринятия в современных российских школах, обозначены возможные пути решения возникающих проблем у учителей в процессе освоения игровой модели обучения.

Ключевые слова: геймификация, педагогическая игра, педагогический процесс, воспитание, обучение, игрофикация.

***THE PROBLEM OF IMPLEMENTING GAMIFICATION IN THE
EDUCATIONAL PROCESS WITHIN THE FRAMEWORK OF A MODERN
SCHOOL***

Kuznetsova E.V.

Student

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

G. Kaluga, Russia

Nechaeva O.A.

Scientific adviser

Candidate of Pedagogical Sciences,

Head of the Department of Pedagogy,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

G. Kaluga, Russia

Abstract: The article is devoted to the study of the implementation of gamification in the educational process. In this paper, the distinctive features of the new pedagogical technology are considered, the reasons for its rejection in modern Russian schools are highlighted, and possible ways of solving the problems that arise for teachers in the process of mastering the game model of teaching are outlined.

Key words: gamification, pedagogical game, pedagogical process.

Современная школа представляет собой совокупность методик преподавания и способов реализации потенциала ребенка в учебном процессе. Она включает в себя интеллектуальное, физическое, духовное, эстетическое развитие подрастающего поколения. Многие учителя, следуя предписаниям последнего федерального образовательного стандарта, отдают предпочтение поиску новых методов изложения материала с целью успешного усвоения школьниками учебной программы. Возрастающая потребность в улучшении и обогащении учебного процесса детей обуславливает появление новых педагогических технологий. Одной из них является геймификация, представляющая собой использование элементов игрового дизайна и принципов игры в различных отраслях, в том числе и в обучении. Получение баллов, виртуальных очков, а также выполнение серии задач или действий для перехода

на новый уровень могут использоваться в контексте, отличном от игрового, например, для стимулирования учащегося.

Традиционно игра в педагогическом процессе подразумевает под собой «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [2, 93]. Еще К.Д. Ушинский [3] говорил о том, что необходимо включать игры в учебный процесс, поскольку они позволяют ребенку создавать свой собственный мир, направленный на эмоциональное восприятие действительности, её более глубокое понимание.

Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [2, 94]. «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» [1, 187]. Игры достаточно разнообразны по организационной структуре, содержанию, целевой направленности.

Игра и игровые технологии в педагогической практике – это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры и пр.). Геймификация же базируется на неимитационном подходе. Она сохраняет неизменное содержание деятельности при изменении способов организации учебного процесса.

Впервые термин «геймификация» в современной интерпретации был использован в 2003 году английским разработчиком и дизайнером игр Н. Пеллингом, который создал консалтинговую компанию «Conundra» для

продвижения геймификации в сфере потребительских товаров. Несмотря на то, что компания закрылась, впервые была озвучена идея, что игровые механизмы и элементы можно применять не только к потребительским товарам [3].

Основной целью геймификации является изменение привычного подхода к решению задач аудитории. Повышение мотивации к решению поставленной задачи должно побуждать учащегося посредством имеющихся у него инструментов самостоятельно искать необходимую ему информацию. Для этого учитель может включать в игру как комплекс определенных заданий, так и отдельные элементы.

Предполагается, что феномен человеческой активности, называемый геймификацией, способен сделать более управляемой и планируемой образовательную деятельность, а также способствовать достижению более продуктивного образовательного результата.

Существует несколько примеров успешного использования геймификации в образовательном пространстве. Например, в одном из своих исследований Alexandru Iosup и D. Erema описывают опыт применения данной технологии на практике. Задействовав более 450 студентов из Европы, они смогли на базе собственной учебной программы отследить уровень навыков и знаний обучающихся приобретенных в ходе игрового обучения. Результаты были положительными. Более 90 % опрошенных по окончании курса были удовлетворены таким подходом к получению необходимой информации [5].

Также большой интерес представляет опыт внедрения геймификации непосредственно в школьную среду: игра Minecraft обучает концепциям инженерно-строительного искусства школьников в Швеции, школьный учитель Дэвид Хантер преподает своим ученикам географию, используя «Zombie-Based Learning» – традиционный учебник в данном случае заменен графическими материалами с зомби, а уроки содержат элементы игры. Одним из наиболее известных Российских образовательных проектов, содержащих элементы

геймификации, является онлайн-ресурс по изучению английского языка LinguaLeo, который уже получил много положительных отзывов от пользователей.

Проследив за тенденцией перехода школы на модернизацию учебного процесса, мы приходим к выводу о том, что данная технология должна пользоваться большой популярностью у педагогов. Но, к сожалению, это не так. Как показывает практика такого рода изменения вызывают трудности и отторжение у российских учителей. Это может быть связано в первую очередь с недоверием взрослого поколения к самому процессу игры. Ведь сформировавшийся в сознании людей шаблон о том, что игры несут за собой лишь развлекательную функцию, мешает педагогам взглянуть под другим углом на новейшие образовательные технологии. Также не закрепленная многолетним опытом практика принуждает нас к созданию и поиску собственных примеров интерактивных обучающих игр для детей. Данные действия являются зачастую энергозатратными, и немногие учителя готовы посвящать этому свое время.

На базе самостоятельно разработанного и проведенного нами опроса «Геймификация в учебном процессе» (Рис. 1), мы пришли к выводам о том, что многие педагоги знают о данной практике, но не применяют ее в своей работе. На это есть ряд причин, отраженных в диаграмме:

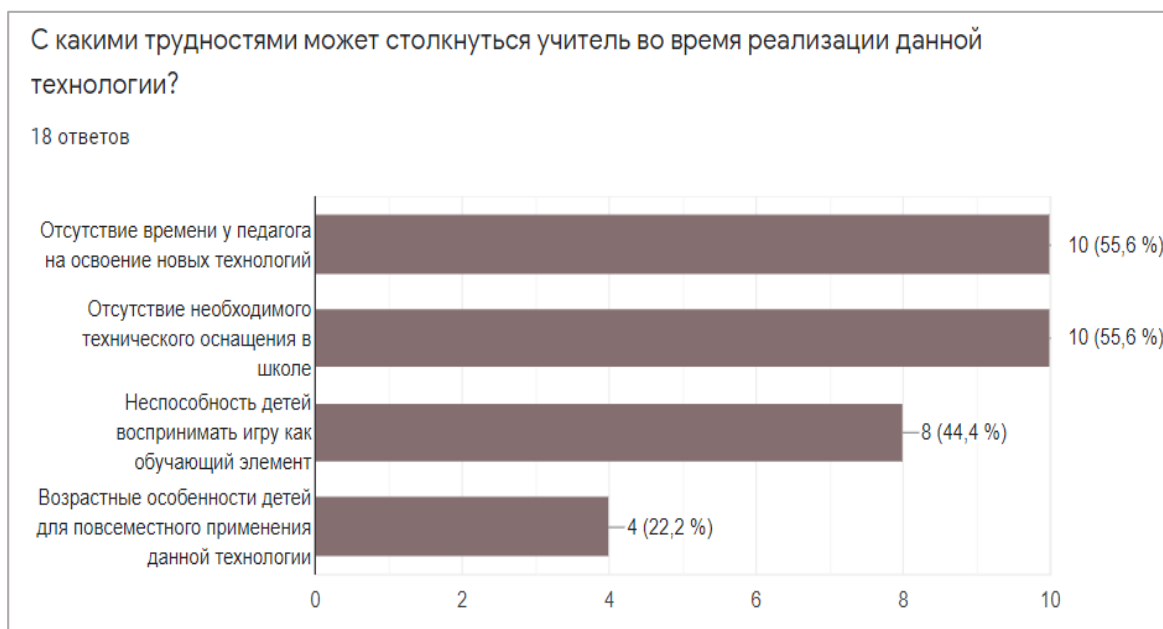


Рис. 1 – Опрос «Геймификация в учебном процессе» [6]

К наиболее распространённым причинам отказа от геймификации в современных реалиях российских школ относятся отсутствие необходимого оснащения в учебном заведении и отсутствие времени у учителя на освоение данной технологии. Казалось бы, банальные проблемы становятся основным рычагом для торможения развития образовательного процесса, поскольку мотивация педагога выступает решающим элементом в этом вопросе.

Именно поэтому на настоящий момент активно вводятся курсы по повышению квалификации специалистов, создаются дискуссионные площадки для обмена опытом обучения детей, развиваются платформы с полезной информацией для педагогов. Все вышперечисленное облегчает усвоение современных педагогических технологий даже опытными преподавателями.

Отдельного внимания заслуживает уровень восприятия педагогических игр самими учащимися, поскольку этот фактор является важным показателем в процессе обучения.

Геймификация подразумевает под собой психологический принцип, способный изменить вектор поведения ребенка в худшую сторону при неправильном применении. Это может привести к негативным последствиям:

1. Внешней мотивации обучающихся
2. Непониманию структуры игры
3. Дезорганизации

Такого рода проблемы также возникают на пути учителя при введении современной игры в процесс обучения. Но глубокое изучение темы и готовность к освоению новых педагогических инструментов исчерпывают данные вопросы в сознании специалиста.

Не стоит забывать о возрастных особенностях школьников. Некоторые дети могут быть не способны воспринимать игру как обучающий процесс, что может также вызывать трудности внедрения геймификации у учителя. Младшим школьникам может быть дискомфортно работать в рамках виртуального пространства, поскольку они еще не в полной мере владеют компьютером. Дети постарше (7-8 класс) уже вполне осознанно способны подходить к решению базовых задач в информационно-технологическом поле. Старшеклассники с большим интересом смогут подойти к изучению и повторению той или иной темы в рамках школьного курса с помощью новейших педагогических технологий. Для последних (в отличие от остальных) время освоения педагогической игры будет минимальным.

Зарубежными исследователями (B. Akpolat, W. Slany, A. Anderson, D. Nuttenlocher, Kleinberg и др.) было доказано, что геймификация чрезвычайно эффективна как в образовательных учреждениях, так и в условиях дистанционного обучения.

Геймификация работает по следующим причинам:

1. Игры направлены на удовлетворение основных потребностей
2. Игры могут быть социальными
3. Игры поощряют постоянное участие
4. Это дает игрокам (учащимся) контроль

Вопрос об использовании геймификации в образовательном процессе остается открытым по сей день и имеет как положительные отзывы, так и большой поток критики. Безусловно, применение основных подходов и методик приносит несомненную пользу, вовлекает, и что немаловажно, поддерживает постоянный интерес на протяжении всего процесса обучения у учащихся. Однако нельзя рассматривать данную технологию как панацею или универсальный способ построения всего образовательного процесса. К выбору того или иного педагогического инструмента педагогу необходимо подходить со всей ответственностью, чтобы избежать в дальнейшем нарушения строя подачи учебного материала и утраты дисциплины в классе.

Библиографический список:

1. Игна О.Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка // Вестник Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). – 2011. – Вып. №9. – 218 с. – С. 186–190.
2. Касаткина Н.Э., Градусова Т.К., Жукова Т.А., Кагакина Е.А., Колупаева О.М., Солодова Г.Г., Тимонина И.В. Современные образовательные технологии в учебном процессе вуза. Методическое пособие. – Кемерово, 2011. – 237 с. – С. 93 – 94.
3. Копчева В.В., Замятина О.Г. Геймификация как технология внутрикорпоративных коммуникаций (на примере деятельности Барнаульского филиала ОАО Вымпелком) // PR и реклама в изменяющемся мире: региональный аспект. – 2015. – № 13. – С. 114 – 122.
4. Ушинский К.Д. Психологические и логические основы обучения / К.Д. Ушинский // Избр. пед. соч. В 2 т. – М., 1954. – Т.2 – 659 с.

5. Alexandru Iosup, D.H.J. Ерема An Experience Report on Using Gamification in Technical Higher Education // Conference: Proceedings of the 45th ACM technical symposium on Computer science education. – March 2014. – p. 27 – 32. [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: https://www.researchgate.net/publication/262395542_An_experience_report_on_using_gamification_in_technical_higher_education (Дата обращения 03.12.2021)

6. Опрос был разработан нами самостоятельно в ходе исследования. Ссылка на опрос. – [Электронный ресурс]. – <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTpTvfQRI8llQNupQMd34rrbaD1zX0ey6HmHxS2lt-ueOpOQ/viewform> (Дата обращения 04.12.2021)

Оригинальность 77%