

УДК 339.138

***ПСИХОЛОГО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРИЕМОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ
ОБУЧЕНИЯ ГУМАНИТАРНЫХ ДИСЦИПЛИН***

Фазлыева Р.А.

Магистрант,

Башкирский государственный педагогический университет им.М.Акмиллы

Уфа, Россия

Аннотация: В данной статье мы рассмотрим основные принципы геймификации и способы их применения в процессе обучения гуманитарных предметов. Мы также рассмотрим некоторые психологические аспекты использования приемов геймификации и их влияние на мотивацию студентов. Понимание этих основ поможет учителям создать более интересные и эффективные занятия, а студентам – получить более качественное образование и лучше развить свои профессиональные навыки.

Ключевые слова: геймификация, информационная сфера, игровые механики, игра.

***PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL FOUNDATIONS OF THE
USE OF GAMIFICATION TECHNIQUES IN THE PROCESS OF
TEACHING HUMANITIES***

Fazlyeva R.A.

Master's student,

Bashkir State Pedagogical University named after M.Akmulla

Ufa, Russia

Abstract: In this article, we will consider the basic principles of gamification and how to apply them in the process of teaching humanities subjects. We will also look at some psychological aspects of using gamification techniques and their impact on student motivation. Understanding these basics will help teachers create more interesting and effective classes, and students will get a better education and better develop their professional skills.

Keywords: gamification, information sphere, game mechanics, game.

В современном образовании все большее внимание уделяется активным методам обучения, которые позволяют студентам лучше усваивать материал и развивать свои навыки. Одним из таких методов является геймификация – применение игровых элементов и механик в процессе обучения. Геймификация может быть особенно эффективна в области гуманитарных наук, где традиционные методы обучения иногда оказываются не настолько привлекательными для студентов.[2]

Использование приемов геймификации в процессе обучения гуманитарных предметов имеет несколько психолого-педагогических основ. Во-первых, игра – это естественный способ саморегуляции и мотивации человека. Когда студенты занимаются игрой, они испытывают положительные эмоции и получают удовлетворение от достижения целей. Это помогает им легче пережить сложности и преодолевать трудности в процессе обучения.

Во-вторых, геймификация способствует активному участию студентов в процессе обучения. Она позволяет перенести учеников из роли пассивных слушателей в активных участников, которые принимают активное участие в решении задач и проблем. Это способствует развитию критического мышления, творческого потенциала и коммуникативных навыков у студентов.

В последние годы использование приемов геймификации в процессе обучения стало популярным явлением. Однако, необходимо учитывать

психолого-педагогические основы данного подхода, особенно при обучении гуманитарных наук.

В первую очередь, следует отметить, что игровые элементы могут способствовать активизации интереса и мотивации студентов к изучаемому материалу. Геймификация позволяет создавать ситуации, в которых учащиеся становятся активными участниками процесса обучения. Это приводит к повышению эмоциональной и когнитивной включенности студентов, что способствует лучшему усвоению информации.

Кроме того, при использовании приемов геймификации возможно развитие коммуникативных навыков учащихся. В рамках игровых ситуаций они вынуждены взаимодействовать друг с другом, объединяться в команды и решать задачи коллективно. Такой подход способствует формированию навыков командной работы и развитию социальной компетентности студентов.

Однако, при использовании геймификации необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого студента. Некоторые могут оказаться более подвержены соревновательной составляющей игры, в то время как другим может быть интереснее и полезнее коллективное решение задач. Педагог должен уметь адаптировать игровые элементы к потребностям конкретных студентов, чтобы достичь наилучших результатов.[3]

Также следует обратить внимание на выбор игровых форматов и методик. В случае обучения гуманитарным наукам, важно выбирать такие игры и задания, которые позволяют развить критическое мышление, аналитические навыки и способность аргументировать свою точку зрения. Это поможет студентам не только запомнить факты, но и научиться применять полученные знания в реальных ситуациях.

Геймификация является относительно новым подходом к организации образовательного процесса, который основывается на использовании игровых элементов и принципов для повышения мотивации и эффективности

обучения. В последние годы геймификация получила все большее признание среди педагогов, так как она способствует активизации студентов, улучшению усвоения материала и развитию различных навыков.

Применение геймификации в обучении гуманитарным наукам имеет свои особенности. Главное из них – это необходимость адаптировать игровые элементы к специфике предметной области. В случае гуманитарных наук, это может быть связано с использованием текстовых заданий или ролевых игр для развития навыков анализа и интерпретации информации.

Одним из ключевых принципов геймификации в обучении гуманитарным наукам является создание значимого контекста. Это означает, что образовательные задачи должны быть связаны с реальными проблемами и ситуациями, которые студенты могут встретить в своей профессиональной деятельности. Например, при изучении истории можно создать игровую задачу, где студентам предстоит принять роль исторической личности и принимать решения на основе доступной информации.

Важную роль в геймификации обучения гуманитарным наукам играют такие элементы, как баллы, достижения и лидерские доски. Они помогают стимулировать участие студентов, поощряя конкуренцию и стремление к достижению высоких результатов. Баллы могут быть награждены за правильные ответы или выполнение заданий, а достижения – за особые успехи или преодоление сложностей.[2]

Еще одним важным аспектом геймификации обучения гуманитарным наукам является возможность коллективной работы. Игровые задания могут быть организованы таким образом, чтобы требовали сотрудничества и взаимодействия между студентами. Это способствует развитию коммуникативных навыков, умения работать в команде и принимать конструктивную критику.

Однако необходимо помнить, что геймификация – это всего лишь инструмент, который должен быть правильно применен. Важно учитывать

специфику каждой группы студентов и подбирать игровые элементы, которые будут наиболее эффективны для достижения образовательных целей. Кроме того, не следует злоупотреблять игровыми элементами, чтобы избежать перегрузки информацией и отвлечения от основного материала

Применение приемов геймификации в обучении гуманитарных дисциплин имеет свои психологические основы, которые определяют эффективность данного подхода.

Во-первых, использование геймификации активизирует мотивацию учащихся. Игровая форма обучения создает интерес и вовлеченность студентов, что способствует их более полноценному усвоению материала. Фактор соревнования, наличие достижений и наград за успешное выполнение заданий мотивируют студентов к активности и стремлению к достижению лучших результатов.

Во-вторых, геймификация способствует развитию коллективной работы. Многие игры предусматривают командную работу, сотрудничество и взаимодействие между участниками. Такой подход позволяет развить навыки коммуникации, лидерства, а также способность работать в коллективе – навыки, которые необходимы для успешного функционирования в современном обществе.

Третьим аспектом является возможность применения индивидуализации обучения. Геймификация позволяет адаптировать задания и уровень сложности под индивидуальные особенности каждого студента. Студенты могут выбирать свой собственный путь развития, осуществлять персональный выбор в процессе обучения, что способствует более глубокому и качественному усвоению материала.

Кроме того, геймификация способствует развитию творческого мышления и решения проблем. В играх часто возникают нестандартные ситуации, требующие необычных подходов и креативного мышления для

достижения цели. Такой формат обучения развивает у студентов способность к анализу, поиску альтернативных решений и критическому мышлению.

Наконец, геймификация предоставляет возможность непринужденного общения и самовыражения студентов. Игры создают дружественную атмосферу, которая способствует раскрытию личностных качеств каждого участника группы. Учащиеся могут проявить свои навыки выступления, лидерства, креативности и т.д., что способствует развитию самооценки и уверенности в себе.[2]

Таким образом, психологические аспекты применения геймификации в обучении гуманитарных дисциплин подтверждают эффективность данного подхода. Активная мотивация, развитие коллективной работы, индивидуализация обучения, стимуляция творческого мышления и самовыражение студентов – все это способствует более полноценному и качественному усвоению материала.

Педагогические принципы использования геймификации при обучении гуманитарным наукам строятся на основе понимания специфики данной области знаний и потребностей учащихся. Важно учитывать, что гуманитарные науки требуют развития критического мышления, аналитических навыков и творческого подхода. Поэтому применение игровых элементов в процессе обучения может быть осуществлено следующими педагогическими принципами:

1. Индивидуализация и дифференцированный подход: Геймификация позволяет адаптировать задания и материалы под индивидуальные потребности каждого ученика. Это создает возможность для более эффективного обучения и развития каждого студента.

2. Активное взаимодействие: Геймификация стимулирует активное участие студентов в процессе обучения. Задания, построенные на основе игровой механики, требуют от участников постоянного взаимодействия с материалом и друг с другом.

3. Сотрудничество и командная работа: Геймификация способствует развитию навыков работы в команде и сотрудничества. Игровые задания часто требуют коллективного решения проблем, обмена информацией и взаимной поддержки.

4. Мотивация и эмоциональное вовлечение: Геймификация позволяет создать мотивацию к обучению через использование игровых элементов, таких как достижения, бонусы или конкуренция. Это помогает ученикам быть более заинтересованными и эмоционально вовлеченными в процесс обучения.

5. Формирование навыков и компетенций: Геймификация может быть использована для формирования определенных навыков и компетенций, характерных для гуманитарных наук. Например, игры могут развивать аналитическое мышление, критическое мышление, творческое мышление или умение работать с информацией.

6. Систематичность и последовательность: При применении геймификации необходимо учитывать систематичность и последовательность представления материала. Задания должны быть построены таким образом, чтобы обеспечить плавный переход от простых к сложным задачам и поэтапное развитие учебных навыков.

7. Оценка и обратная связь: Геймификация предоставляет возможность для более объективной оценки успехов студентов и обратной связи. Игровые элементы позволяют создать систему наград и достижений, которая может быть использована для мотивации студентов и демонстрации прогресса в процессе обучения.[5]

В последние годы использование приемов геймификации в образовательном процессе стало популярным и эффективным способом привлечения внимания студентов и повышения их мотивации к учебе. В данном подразделе рассмотрим несколько практических примеров использования геймификации в обучении гуманитарным наукам.

1. Игра-квест: В рамках изучения литературы или истории можно организовать игру-квест, в которой студенты будут играть роли определенных персонажей или решать задачи, связанные с изучаемыми темами. Например, для изучения классического произведения можно создать квест, в ходе которого студенты должны будут найти скрытые подсказки, расшифровать шифры и ответить на вопросы, чтобы продвинуться дальше по сюжету.

2. Игра "Миллионер": Для закрепления знаний по предмету можно провести игру "Миллионер", основанную на популярной телевизионной программе. Студентам будут задаваться вопросы различного уровня сложности, на которые они должны будут дать правильные ответы. При этом можно предусмотреть систему наград и штрафов, чтобы стимулировать участников к активному участию и изучению материала.

3. Ролевая игра: Для развития коммуникативных и аналитических навыков в области гуманитарных наук можно организовать ролевую игру, в которой студенты будут играть различные персонажи или решать конкретные проблемы. Например, для изучения социологии можно создать ситуацию, в которой студентам нужно будет провести социальное исследование, интервьюировать людей или разработать план действий для решения определенной социальной проблемы.

4. Баллы и достижения: Возможность заработка баллов, достижений или уровней может быть использована как мотивация для студентов в процессе обучения гуманитарным наукам. Например, каждый правильный ответ на вопрос может приносить определенное количество баллов или открывать новые задания или возможности. Такая система позволит стимулировать участие и активность студентов, а также повысить их интерес к изучаемому предмету.[4]

В заключение можно сказать, что использование приемов геймификации в обучении гуманитарным наукам позволяет создать интересное и мотивирующее учебное окружение. Описанные выше примеры являются

лишь некоторыми из возможных вариантов применения геймификации, и каждый педагог может адаптировать их под свои конкретные цели и потребности студентов

Таким образом, оценка эффективности геймификации в процессе обучения гуманитарным дисциплинам требует комплексного подхода и учета различных факторов. Анализ мотивации, достижений студентов, отзывов и сравнение результатов с традиционными методами позволят получить объективную оценку эффективности применения игровых приемов в образовании.

Библиографический список:

1. Жуковень, А. А. Геймификация в образовании / А. А. Жуковень, Л. И. Архипова // Инновации в науке и практике: сборник статей по материалам XIII международной научно-практической конференции, Барнаул, 26 декабря 2018 года. – Барнаул: Общество с ограниченной ответственностью Дендра, 2018. – С. 148-152.
2. Карпенко, О. М. Геймификация в электронном обучении / О.М. Карпенко, А.В. Лукьянова, А.В. Абрамова, В.А. Басов // Дистанционное и виртуальное обучение, 2018. № 4. (94). С. 28-43.
3. Корнилов, Ю.В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю.В. Корнилов // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 5. С. 27-34.
4. Никитин, С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. 2016. №9. С. 1159-1162.
5. Петрова Е.В. Применение игрофикации в образовании / Е.В.Петрова // Национальные приоритеты современного российского образования: проблемы и перспективы. 2019. № 1. С.56-74.

6. Сулеймен, А. Сравнительное исследование геймификации в образовании и обучение на основе игр / А. Сулеймен // Аллея науки. – 2019. – Т. 3. – № 6(33). – С. 857-863.

7. Шеламова, А. А. Геймификация в системе школьного исторического образования: опыт и современная практика / А. А. Шеламова, А. К. Ольга // Научный электронный журнал Меридиан. – 2021. – № 6(59). – С. 12-14.

Оригинальность 85%