

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ВОСПИТАНИЯ

Ю.Я. Балмочнова, Н.Н. Секлетова

Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, Самара, Россия

Обоснование. Работая в школе, мы не только учим детей, но и наблюдаем за их поведением. Когда учитель впервые приходит в школу, ему не всегда удается найти способы решения возникающих проблем без помощи наставников и родителей. Каждому учителю хочется привнести в ученика только хорошие качества, научить своему предмету и помочь родителям в воспитании личности ученика. Геймификация в современном мире служит универсальным средством, которое может помочь найти подход к разным детям, заинтересовать их и повысить мотивацию к обучению.

Цель — определить преимущества геймификации в образовательном процессе.

Методы. Согласно позиции К. Вербаха — ведущего открытого курса по геймификации в рамках проекта онлайн-образования Coursera, геймификация — это использование элементов игры и технологии создания игр в неигровом процессе [1]. Применяя геймификацию, учитель берет на себя роль человека, который переносит игровые функции в реальный мир. Данный метод больше всего влияет на мотивацию к обучению у школьников.

В практике можно выделить следующие принципы геймификации:

1. Мотивация. Необходимая для поддержания вовлеченности (бонусы в виде оценок, уменьшение объема домашнего задания за пройденный уровень).
2. Открытие. Позволяет вовлечь больше участников в происходящие, создать или открыть что-то новое, интересное, неожиданное, развивать свой уровень относительно определенной игры.
3. Статус. На протяжении игры главный герой развивается, так же и здесь — с каждым новым уровнем ученик получает больше знаний и навыков по решению тех или иных задач (рост в своих глазах и глазах коллектива).
4. Вознаграждение. Один из самых приятных этапов для учеников, но сложный в реализации для учителя. Важно не просто ввести систему, в которой за выполнения задания начисляются бонусы, но и учесть, что, если ученик уже получил навык и выполняет постоянно задание одного и того же типа, с каждым заданием, выполненным сверх нормы, в геометрической прогрессии снижается количество бонусов за него.

Как это использовать? У игроков есть виртуальная валюта, за каждое задание они получают разное количество кредитов, за определенное количество кредитов можно купить себе бонусы: отказ выходить к доске; –50 % от домашнего задания; +1 балл за контрольную или самостоятельную работы. Полученные кредиты могут облагаться штрафами, за неудовлетворительное поведение.

Результаты. Геймификация помогает улучшить образовательный процесс, но, как и все технологии, она имеет свои плюсы и минусы.

Плюсы: учит не останавливаться на проблеме, мыслить критически; благодаря игровой форме улучшается внимание на выполняемых заданиях, упрощается запоминание, увеличивает интерес; вызывает положительные эмоции; визуализирует процесс обучения; нивелирует боязнь ошибки; учит делиться опытом и работать в коллективе, вести диалог с одноклассниками, приводить аргументы в пользу своего решения той или иной задачи.

Минусы: в начале внимание к игре может быть выше внимания к заданию; конкуренция может привести к проблемам между школьниками; по-разному воздействует на разных учеников; может стать самоцелью (игра ради игры); постоянное подкрепление вознаграждением полученных достижений может снизить интерес к обучению.

Выводы. По сути геймификация, как и абсолютно любая технология может стать помощью и бедой. Эффективность ее использования в воспитательном процессе будет зависеть только от учителя. Перед ее применением необходим качественный анализ ситуации в классе, вдумчивая и осознанная работа учителя и его умение критически мыслить.

Ключевые слова: геймификация; образовательный процесс; мотивация; воспитание; игровой процесс.

Список литературы

1. Элементы геймификации как интерактивное средство обучения в образовательном процессе [Электронный ресурс]. [дата обращения: 30.07.2022]. Доступ по ссылке: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25420/1/RSVPU_2018_400.pdf

Сведения об авторах:

Юлия Яковлевна Балмочнова — студентка, группа ИСТм-11, факультет отдела магистратуры; Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, Самара, Россия. E-mail: balmochnova@inbox.ru

Наталья Николаевна Секлетова — кандидат педагогических наук, доцент; Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, Самара, Россия. E-mail: sekletow@mail.ru