

Геймификация при изучении специальных дисциплин

А.И. Марочкин, Е.Д. Репина, Е.А. Цой

Самарский государственный университет путей сообщения, Самара, Россия

Обоснование. В наше время стремительных изменений и совершенствований у современного образования имеются задачи по поиску эффективных методов обучения, которые позволят организовать учебный процесс так, чтобы интерес у обучающихся не ослабевал и усваивалась большая часть подаваемого материала. Современные образовательные тренды, ориентированные на использование информационно-коммуникационных технологических решений, создают условия для использования новых подходов при помощи игровой и интерактивной формы. Этим требованиям отвечают методы, включающие в себя игровые элементы, такие технологии многогранны, имеют свои особенности и оказывают влияние на педагогическую деятельность преподавателя. Поэтому в последнее время одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является геймификация. Целью геймификации является достижение каких-либо задач с использованием отдельных игровых элементов и техники, а не полноценные игры. Задачей вуза в этом смысле является разработка такого инструмента, как геймификация, для повышения качества образования студентов. Геймификация дополняет и поддерживает уже существующий учебный план, привычные элементы игры просто внедряются в процесс обучения и делают его более успешным.

Цель — рассмотреть концепцию современных информационных и мультимедийных технологий; провести и проанализировать анкетирование обучающихся на данную тематику.

Методы. В работе использовались следующие методы: опрос; контент-анализ.

Подготовка материала осуществлялась с помощью метода сбора информации через онлайн-опрос. Инструментом подготовки основной информации стал формализованный опрос. В созданном опросе необходимо было ответить на 15 вопросов. В опросе применялись открытые и закрытые вопросы.

Результаты. В рамках написания статьи был проведен онлайн-опрос на тему «Геймификация при изучении специальных дисциплин». В опросе приняли участие 355 обучающихся ФГБОУ ВО Самарского государственного университета путей сообщения (далее СамГУПС) разных специальностей и направлений, возраст участников от 17 до 23 лет. В основном в опрашивании приняли участие обучающиеся второго (41,5 %) и первого (33,1 %) курсов.

Проанализировав все ответы участников, можно сделать вывод, что использование игровых элементов при изучении специальных дисциплин в вузе для большинства обучающихся желанно, им было бы интересно после изучения темы проходить тесты с элементами игры. Больше половины обучающихся СамГУПС (56,2 %) изъявили желание участвовать в викторинах, причем 77,7 % опрошенных заявили, что викторины помогают лучшему усвоению материала после изучения лекционного курса и помогают им в изучении специальных дисциплин. Обучающиеся считают, что викторины способны развивать логическое мышление (да — 41,5 % и скорее всего, да — 47,7 %). Также обучающиеся считают, что викторины способны повысить интерес к учебно-познавательной деятельности (72 %). Из опроса видно, что обучающимся ближе такой вид викторин, как развлекательно-развивающие, которые способствуют развитию мышления, гибкости ума, логики (78 %). На вопрос: «По какому предмету было бы интересно проходить викторины?» каждый участник выбрал тот, который ему по душе, были абсолютно разные дисциплины как общеобразовательные, так и профессиональные.

Выводы. Геймификация, с одной стороны, открывает преподавателю новые возможности в организации учебного процесса — возможность дать информацию в другой плоскости, сделать процесс обучения более активным, интересным и приятным для учащихся, что повысит их мотивацию и познавательную активность. С другой стороны, позволяет успешным ученикам применить собственные игровые знания и навыки. Преимущества игровых методов очевидны — они делают учебный процесс более увлекательным, повышают мотивацию учащихся и позволяют лучше запомнить пройденный материал, но стоит переборщить с количеством игровых элементов — очков или рейтингов — и единственной мотивацией для студентов будет азарт и желание получить награду.

Ключевые слова: геймификация; процесс обучения; образование; тренды в образовании; современные технологии; специальные дисциплины.

Сведения об авторах:

Андрей Игоревич Марочкин — студент, группа ЭЖД-14у, Институт управления и экономики; Самарский государственный университет путей сообщения, Самара, Россия. E-mail: mr.marochkin@bk.ru

Елизавета Дмитриевна Репина — студентка, группа ЭЖД-14у, Институт управления и экономики; Самарский государственный университет путей сообщения, Самара, Россия. E-mail: repinaaa01@gmail.com

Екатерина Алексеевна Цой — старший преподаватель, Институт управления и экономики; Самарский государственный университет путей сообщения, Самара, Россия. E-mail: mkatti95@mail.ru