

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ К ОБУЧЕНИЮ В УЧРЕЖДЕНИЯХ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Е.И. Галешова, канд. экон. наук, доц.

Д.Д. Глушанина, магистрант

*Полоцкий государственный университета имени Евфросинии Полоцкой,
Республика Беларусь*

В статье рассматривается концепция геймификации как инновационного подхода к повышению мотивации студентов к обучению в учреждениях высшего образования. Автор анализирует способы внедрения игровых элементов в образовательные процессы и их влияние на вовлеченность студентов и формирование положительного имиджа учреждения высшего образования. Рассматриваются основные механики геймификации, их влияние на поведение пользователей. Особое внимание уделяется стратегиям внедрения геймификации в образовательный процесс и их потенциальным рискам. Статья подчеркивает значимость создания интерактивной и увлекательной образовательной среды, способствующей привлечению и удержанию талантливых студентов.

Ключевые слова: геймификация, обучение, высшее образование, игровые технологии обучения.

В настоящее время технологии играют ключевую роль в образовании и разработке инновационных подходов к обучению. Для достижения лучших результатов студентов преподаватели все чаще применяют цифровые инструменты и методы обучения. Одной из таких подходов является геймификация, которая становится все более популярной среди учреждений по всему миру. Внедрение игровых элементов может значительно повысить вовлеченность студентов, что, в свою очередь, способствует эффективности обучения.

Процесс вовлечения и мотивации получил название «геймификации образования». Под геймификацией понимается применение игровых методик в неигровых ситуациях. Исследования показали, что использование данного подхода позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса [1].

Геймификация в обучении способствует развитию таких навыков, как решение проблем, критическое мышление, социальная осведомленность и сотрудничество. Игры мотивируют студентов, повышают интерес к определенным предметам, снижают уровень отсева учащихся, улучшают оценки и повышают их когнитивные способности [2].

Необходимо понимать, что геймификация заключается в использовании игровых механик, чтобы сделать монотонное занятие интересным. У студентов появляется мотивация завершить начатое. Однако геймификацию следует четко отличать от игры.

Геймификация или игрофикация – это применение игровых технологий и механик вне игрового пространства для целей образования, профориентации, тимбилдинга, повышения мотивации студентов, что позволяет делать обучение более интересным, занимательным, захватывающим и поэтому более эффективным. Отличие геймификации от простой игры заключается в том, что игровой деятельности как таковой нет, она налагается поверх обычных рутинных процессов.

Игровые механики – это основные элементы игр, которые включают в себя баллы, достижения, уровни, таблицы лидеров и награды. Геймификация основывается на поиске и передаче развлечений и удовольствия в разнообразных ситуациях, это процесс привлечения аудитории, при котором берётся лучшее от программ лояльности, игровых механик и поведенческой экономики [3].

Компоненты, соответствие которым определяет геймификацию учебного процесса в высшем учебном заведении, отображены на рисунке 1.

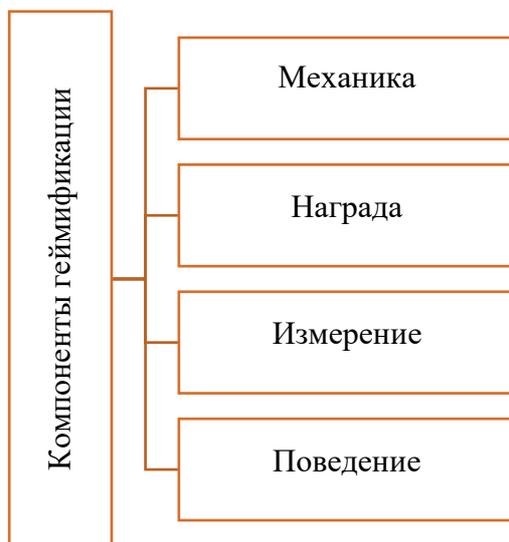


Рисунок 1. – Компоненты геймификации

Подробнее рассмотрим каждый из компонентов [4]:

1. Механика геймификации включает в себя различные элементы, способствующие вовлечению пользователей:

- Баллы: награды, которые игроки получают за выполнение заданий или достижение целей.
- Уровни: структурирование контента или задач по уровням сложности позволяет студентам видеть свой прогресс и мотивирует их двигаться к более сложным задачам.
- Шкала прогресса: визуальное представление достигнутых результатов, которое помогает студентам отслеживать, сколько осталось до достижения цели.
- Рейтинги: сравнительное отображение успехов пользователей относительно других учащихся, создает элемент конкуренции и стимулирует к улучшению результатов.
- Достижения: награды за выполнение определенных задач. Они могут быть как простыми, так и сложными, и служат для подтверждения навыков пользователя.
- Постоянная обратная связь: регулярные и своевременные отзывы о выполнении заданий для отслеживания зон роста студентов.

2. Награды в геймификации могут принимать различные формы:

- Статус: главная ценность награды заключается в признании. Даже простое упоминание о достижении в рамках сообщества может повысить самооценку студента.
- Медали и значки: визуальные символы достижений, которые можно демонстрировать другим. Они создают ощущение гордости и могут способствовать социальной идентификации.

- Уникальные возможности: доступ к эксклюзивным материалам или функциям для тех, кто достиг определенного уровня. Это могут быть бонусные задания или специальные мероприятия.

3. Измерение результатов также является важным аспектом геймификации:

- Критерии оценки: четкие и прозрачные критерии, по которым оцениваются успехи пользователей. Это может включать количество выполненных заданий, скорость выполнения или качество работы.

- Аналитика и отчеты: использование данных для анализа прогресса пользователей и предоставление им отчетов о достигнутых результатах.

- Индивидуальные цели: установка персонализированных целей для пользователей, что позволяет им отслеживать свой прогресс и адаптировать свои усилия в зависимости от собственных потребностей.

4. Геймификация влияет на поведение пользователей следующим образом:

- Повышение лояльности: элементы геймификации создают более увлекательный и интересный опыт, что способствует удержанию внимания студентов и их возвращению к обучению или взаимодействию с продуктом.

- Удовольствие от процесса: геймификация делает выполнение задач более увлекательным. Студенты начинают получать удовольствие от самого процесса обучения.

- Социальное взаимодействие: совместные задания или соревнования, укрепляют студенческое сообщество и повышает их вовлеченность.

Технологии значительно повышают уровень геймификации в образовании. Современные системы управления обучением легко интегрируют игровые элементы, делая геймификацию стандартной частью преподавания. Это упрощает преподавателям управление данными методиками.

Преподаватели имеют возможность самостоятельно использовать специализированные платформы для геймификации. Наиболее популярные из них [5]:

1. iSpring Learn – система управления обучением со встроенными механиками геймификации. За пройденные курсы студент получает баллы, а сервис формирует турнирные таблицы. Ещё можно разработать систему значков и бейджей.

2. «Пряники» – платформа для корпоративного обучения. Есть виртуальная валюта, которую пользователь получает за пройденные курсы и выполненные задания. Электронные деньги можно менять на сувениры в корпоративном магазине подарков, а можно отдавать как голос в командных активностях.

3. Quiz Lab – инструмент работает как надстройка к любой системе управления обучением. В сервисе можно создавать курсы в микроформате, диалоговые тренажёры, индивидуальные и командные турниры.

Геймификация помогает сделать обучение более адаптированным к потребностям студентов. Предложенные авторами стратегии олицетворяют переход от традиционного обучения к более интерактивному и динамичному образовательному опыту, а также описывают их особенности (таблица 1).

Рассмотрев стратегии геймификации, можно сделать вывод, что их внедрение в образовательный процесс трансформирует традиционные методы оценки, заменяя их игровыми элементами. Система вознаграждений поощряет участие и активность, образовательные квесты и таблицы лидеров создают здоровую конкуренцию и чувство достижения, способ-

ствуя как индивидуальной ответственности, так и командной работе студентов. Обратная связь позволяет адаптировать уровень сложности задач, делая обучение более инклюзивным и эффективным.

Таблица 1. – Возможные стратегии геймификации в УВО

Стратегия	Описание
Внедрение геймификации в оценивание	Внедрение игровых элементов в образовательный процесс может заменить традиционные системы оценивания. Студенты зарабатывают очки за различные виды деятельности, продвигаясь по уровням. Этот подход трансформирует оценивание в динамичный и увлекательный процесс, снижая уровень стресса и тревоги, поскольку акцент смещается на накопление очков в ходе учебы, а не на получение конкретных оценок (от 1 до 10)
Создание системы вознаграждений	Система вознаграждений на основе очков поощряет студентов за выполнение заданий, позволяя обменивать очки на дополнительные баллы или призы. Этот подход мотивирует учащихся, обеспечивая немедленное признание их усилий и учитывая разнообразие достижений, что отражает сильные и слабые стороны студентов
Внедрение образовательных квестов	Образовательные квесты представляют собой структурированные учебные мероприятия, оформленные как игровые миссии. Они могут включать решение задач, исследования и проекты, предоставляя четкую цель. Квесты, как индивидуальные, так и групповые, способствуют личной ответственности и командной работе, позволяют применять знания в практических ситуациях, что улучшает понимание изученной темы. Данный подход делает обучение более интерактивным и динамичным
Введение уровня прогресса и таблицы лидеров	Уровень прогресса в образовательной системе структурирует учебный процесс так, чтобы студенты продвигались через различные уровни, осваивая содержание, подобно игровому процессу. Каждый уровень представляет новые вызовы и возможности для обучения. Таблицы лидеров, отображающие ранги на основе производительности или заработанных очков, способствуют чувству достижения и здоровой конкуренции среди студентов
Обратная связь	В геймификации обратная связь является ключевым элементом управления мотивацией студентов. Своевременная и конструктивная обратная связь помогает выявить сильные и слабые стороны учащихся. Уровень сложности задач может адаптироваться в зависимости от успеваемости, что обеспечивает соответствующий уровень сложности для каждого студента. Персонализированный подход позволяет студентам взаимодействовать с материалом на своем уровне, делая обучение более инклюзивным и эффективным

Источник: составлено авторами.

Игровые технологии в обучении активно развиваются в процессе эволюции технологий искусственного интеллекта, которые открывают новые горизонты для персонализированного образования. Они адаптируют учебные материалы и задания в соответствии с успеваемостью и предпочтениями каждого студента, что обеспечивает вовлеченность на индивидуальном уровне. Такая персонализация играет ключевую роль в поддержании интереса и мотивации учащихся к обучению.

Несмотря на то, что внедрение геймификации способствует повышению мотивации и вовлеченности студентов в образовательный процесс учреждений высшего образования, оно предполагает и определенные риски, которые в большинстве случаев связаны со следующими факторами [6]:

1. Использование игровых механик может привести к зависимости, снижению критического мышления и ухудшению способности прогнозировать ситуации, что может наблюдаться, например, в подготовке сотрудников МЧС или пилотов.

2. Превращение обучения в игру может способствовать ухудшению социального взаимодействия и образного мышления, что затрудняет усвоение большого объема информации.

3. Геймификация создает возможности для сбора данных о студентах и анализа их поведения, что может привести к манипуляции их сознанием и снижению самостоятельности.

4. Принятие геймификации как стратегического приоритета может разрушить традиционную систему образования и привести к трансформации всей общепринятой системы, отвлекая ресурсы от более значимых образовательных целей.

Стоит отметить, что современные студенты обладают уверенными навыками работы с информационно-коммуникационными технологиями и активно используют электронные устройства. Это позволяет перенести часть обучения в онлайн-формат, выходя за пределы академических часов, что дает возможность увеличить учебную нагрузку, при этом используя те элементы образовательного процесса, которые являются интересными и доступными для студентов. Геймификация – это один из подобных элементов, который способен адаптировать образование к меняющимся условиям.

Таким образом, геймификация в учреждениях высшего образования предлагает инновационные подходы к обучению, делая его более интерактивным и привлекательным для студентов. Элементы игры могут повысить мотивацию и вовлеченность, что потенциально способствует лучшему усвоению материала.

С другой стороны, несмотря на то что геймификация может быть привлекательным инструментом для повышения интереса к обучению, необходимо осторожно подходить к её внедрению, учитывая потенциальные угрозы для качества образования и формирования критического мышления у студентов. Важно найти баланс между игровыми элементами и традиционными методами обучения, чтобы сохранить основные ценности и цели образовательного процесса.

Список использованных источников

1. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании / Л. П. Варенина // ИСОМ. – 2014. – №6. – С. 37-42
2. Емалетдинова, Г. Э. Геймификация как метод обучения: особенности и возможности / Г. Э. Емалетдинова, В. С. Цилицкий, Н. В. Шершуква, Д. Калимуллин, И. В. Виноградова // Московский экономический журнал. – 2022. – №3. – С. 72-81
3. Прохоров, А. В. Геймификация как инструмент повышения вовлеченности аудитории социальных сетей университета / А. В. Прохоров // Нефилология. – 2022. – №29. – С. 96-103
4. Геймификация и игровое обучение [Электронный ресурс]. – ispring. – Режим доступа: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/geimifikatsiya-i-igrovoe-obuchenie>. – Дата доступа: 18.09.2024.
5. Платформы для геймификации обучения сотрудников [Электронный ресурс]. – ispring. – Режим доступа: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/platforma-dlya-gejmifikacii>. – Дата доступа: 18.09.2024.
6. Гнатик, Е.Н. Геймификация как нарастающий тренд в сфере высшего образования: перспективы и проблемы / Е.Н. Гнатик // Издательство наука: Вопросы философии. – 2023. – № 6. – С. 116-123.