

Буланов Егор Анатольевич
Шуйский филиал ИвГУ

ГЕНЕЗИС ГЕЙМИФИКАЦИИ В ШКОЛЕ

Аннотация. Игры для обучения детей применялись людьми на протяжении всей истории. Геймификация – это использование игровых элементов и механик в процессе обучения для повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Эта технология имеет ряд особенностей, которые делают её привлекательной для использования в образовании. Во-первых, она стимулирует учащихся к достижению конкретных целей и задач с помощью игровых принципов, таких как награды, баллы и достижения. Во-вторых, геймификация может быть эффективным инструментом для мотивации учащихся к достижению лучших результатов в образовательной среде, где мотивация играет важную роль. Ещё одна особенность геймификации заключается в создании обучающей среды, в которой ученики могут активно участвовать в учебном процессе. Эта технология включает разнообразные игровые элементы и механики, такие как миссии, квесты и бонусы, что делает обучение более интересным и привлекательным, повышая мотивацию и улучшая восприятие информации учениками.

Ключевые слова: Геймификация, образование, школа, учебный процесс

Развитию феномена геймификации существенно способствовало распространение информационных технологий, включая социальные сети и средства мгновенного обмена информацией, такие как смартфоны и планшеты. Эти технологии стали основой для создания и распространения геймифицированных приложений и платформ, что способствовало расширению применения геймификации в различных сферах жизни.

Также для раскрытия сущности феномена «геймификация» укажем подход группы ученых С. Детердинга из Гамбургского Университета, Д. Диксона из Университета Западной Англии, Р. Халеда из Копенгагенского Университета и Л. Нака из Университета технологий Онтарио. Под определением «геймификация» они понимают использование элементов игрового дизайна в неигровом контексте (контекст – это ситуация). В 2011 году в статье «From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”» [4] ученые рассматривают «геймификацию» и ее синонимы. Синонимами для геймификации определяют игровой дизайн, прикладную программу, игру, игровое взаимодействие, забаву. Ученые уделяют внимание терминам, включенным в понятие геймификации.

По рис. 1 видно, что различие терминов строится на противоречиях между двумя положениями «игра–забава» и «целое–части», допускающими одно логическое обоснование. Поле понятий разделяется на четыре квадрата. Игры, несущие полноценный или прикладной характер, группа исследователей отделяет от понятия геймификации через «целое–части», подтверждая, что этот феномен связан с использованием игровых элементов. Игровой дизайн и игрушки отделяют по оси «игра–забава», утверждают, что геймификация связана с игрой через определенные правила, задачи и цели, с достижением определенного профессионального уровня в процессе игры.



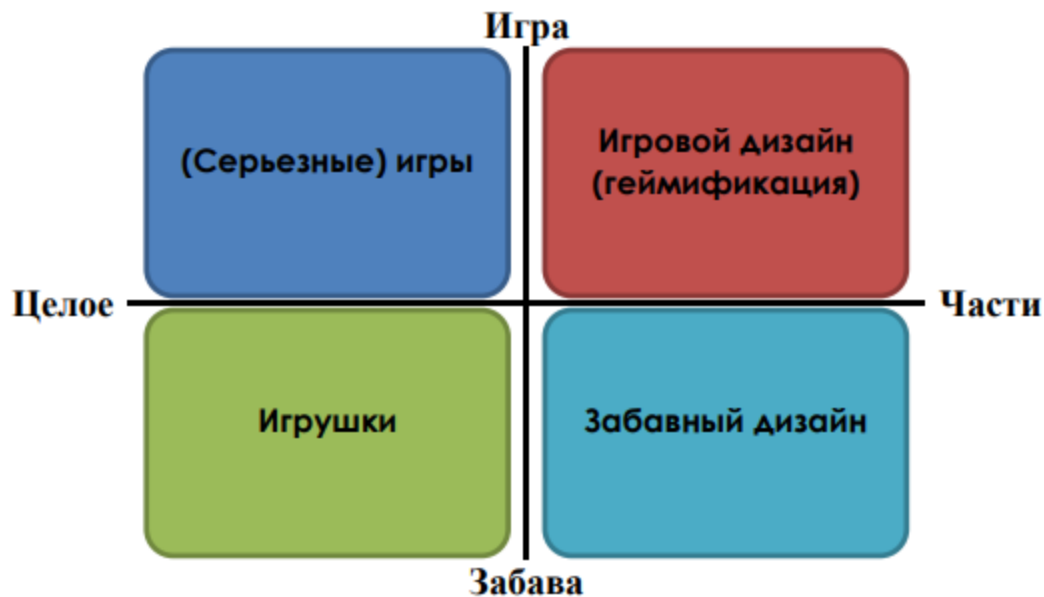


Рисунок 1 – Иллюстрация в различиях между терминами

Подход А. Марцевски заключается в рассмотрении наличия или отсутствия определенных параметров в сравнении с другими играми. Он представляет основные характеристики игр в виде таблицы (таблица 1).

	Игровое мышление	Игровые Элементы	Виртуальный мир	Геймплей	Просто для забавы
Игровой дизайн	Да				
Геймификация	Да	Да			
Симуляция	Да	Да	Да		
Серьезные игры	Да	Да	Да	Да	
Игра	Да	Да	Да	Да	Да

Из анализа представленной таблицы следует, что геймификация отличается от игры тем, что не имеет характеристики "просто для забавы". В геймификации предполагается наличие внеигровой серьезной цели, в то время как отсутствует элемент игрового процесса (геймплей). Термин "геймплей", который включает в себя различные аспекты методов и правил взаимодействия игрока с игрой, широко используется в игровых сообществах. В русском языке существует слово "играбельность" как возможный эквивалент "gameplay", однако чаще всего используется простая транслитерация – "геймплей" [2].

В дополнение к таблице, А. Марцевски также представляет схему

(рис. 2), которая различает несколько игровых концепций. Отмечается, что геймификация попадает в квадрат с наличием цели, но отсутствием геймплея. По сравнению с предыдущим подходом А. Марцевски, который определяет геймплей как основное различие между "геймификацией" и "игровым дизайном", тут геймификация сосредоточена на достижении целей вне контекста игры.

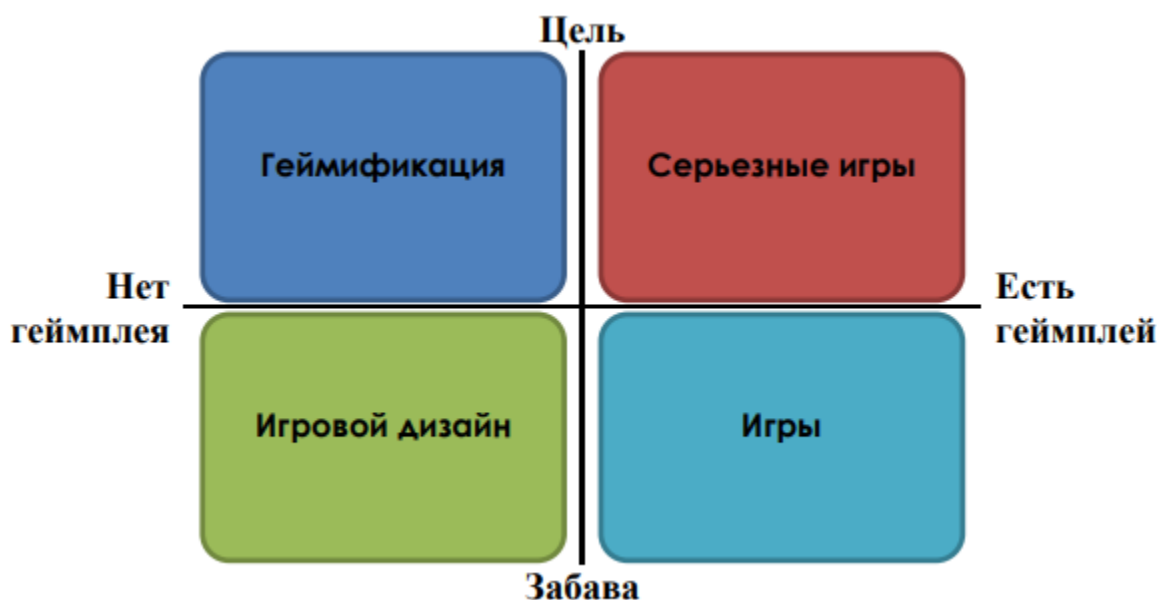


Рисунок 2 – Подход А. Марцевски к разграничению игровых понятий

Игровая технология в образовательном процессе является крайне эффективной, универсальной и легко воспроизводимой методикой. Она подходит для любой учебной дисциплины и способствует решению воспитательно-развивающих задач. Д. Брунер и П. Гальперин подчеркивают влияние игры на развитие интеллекта ребёнка [1]. Э. Биддис, М. В. Дворкова, Е. А. Куренкова, М. А. Кротовская и другие авторы разрабатывают образовательные игры для обучения. Ю. Ш. Капкаев, В. В. Лешишина и Д. С. Бенц рассматривают концепцию геймификации в образовании как способ подготовки высококвалифицированных специалистов и утверждают, что возможно успешно комбинировать методику геймификации с классической.

Н. Л. Караваев и Е. В. Соболева анализируют сервисы и платформы, сравнивая их с помощью конкретных критериев и приходят к выводу, что при соответствующем методическом сопровождении игровые практики способствуют повышению качества обучения [3]. В исследовании также рассматривается влияние геймификации на мотивацию студентов, их вовлеченность в процесс обучения и развитие коммуникативных навыков.

Авторы подчеркивают, что геймификация может быть успешно интегрирована в образовательный процесс и способствовать повышению эффективности обучения. В исследовании также рассматриваются примеры успешного применения геймификации в различных учебных заведениях и отраслях, таких как бизнес, медицина, экология и политика. Геймификация также способствует развитию критического мышления, навыков решения проблем и командной работы. Она позволяет студентам экспериментировать, находить новые подходы к решению задач и развивать творческие способности.

Список литературы:

1. Гальперин П. Я. Лекции по психологии. М.: КДУ. МГУ им. М. В. Ломоносова, 2015. 400 с.
2. Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 3. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23703904>.
3. Караваев Н. Л., Соболева Е. В. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Концепт. 2017. № 8. URL: <http://doi.org/10.24422/mcito.2017.8.6960>.



4. Deterding S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., Dixon D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. New York: ACM Press, 2011. P. 2425-2428. URL: <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575> (дата обращения: 01.04.2024).

