Министерство образования Московской области

Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области

Государственный гуманитарно-технологический университет (ГГТУ)

Промышленно-экономический колледж

**Геймификация - как одна из форм организации учебного процесса**

Методист Столетова И.В.,

2025 г.

Современное образование стремится к интерактивности и вовлечённости учеников. Одним из самых эффективных методов повышения мотивации и усвоения знаний является геймификация.

Слово «геймификация» состоит из 2 частей: «game» — игра и суффикс «-fication» — процесс превращения в нечто.

Что такое геймификация?

Геймификация представляет собой процесс внедрения элементов игры в образовательный процесс для повышения мотивации обучающихся, улучшения восприятия материала и формирования устойчивых образовательных результатов. Она основана на использовании механик и принципов игровой индустрии, таких как награды, уровни достижений, соревнования, лидерборды и обратная связь.

И так, перечислим ключевые элементы в геймификации:

* *очки, баллы и рейтинги* (поощрение за правильные ответы);
* *награды и бейджи* (цифровые или физические знаки отличия);
* *уровни* (визуализация достижений);
* *соревнования и команды (*ученики могут участвовать в соревнованиях — индивидуальных или командных);
* *сюжеты и квесты* (урок как история с заданиями);
* *аватары и кастомизация* (персонализация опыта);
* *обратная связь* (мгновенные результаты);
* *временные ограничения* (эффект срочности).

Виды геймификации:

* *Простейшая.* За достижения участникам даются баллы, а по мере прохождения обучения формируется рейтинг с общим количеством этих баллов.
* *Структурная.* За правильный ответ начисляются баллы, а неверный — повторно открывается информация по этой теме. Обучение заканчивается, когда обучающийся смог ответить на все вопросы правильно.
* *Контентная.* Например, в предложенном видео или на картинке участник должен разгадать загадку, найти код, шифр, который затем нужно ввести дальше по сюжету. В результате обучения преобразуется сам сюжет игры. То есть участник может его менять самостоятельно. Контентная геймификация подкрепляет теоретическую часть примерами.

Принципы геймификации:

* *Мотивация.* Нужно поддерживать интерес учеников и ставить конкретные цели, за достижение которых они получают поощрение. Благодаря этому обучающийся не прекращает обучение, движется вперед, решает актуальные задачи. Например, баллы за каждый пройденный уровень.
* *Статус.* Повышение положения, развитие, получение каких-то привилегий. Чем выше статус, тем большее признание получает обучающийся. Это формирует ощущение значимости в системе, повышает самооценку, мотивирует на новые достижения, дает уверенность в своих действиях.
* *Вознаграждение.* Это могут быть виртуальные баллы, бонусы и другие «подарки». Ученик должен понимать, какую реализацию имеет полученная награда, как можно использовать накопленные привилегии.
* *Упрощение процессов.*

При разработке и внедрении геймификации стоит учесть следующие детали, чтобы привлечь обучающихся в процесс:

- обучающая видео-инструкция часто более эффективна, чем стандартное описание правил;

- обучающийся должен четко понимать, за какие действия даются баллы;

- обучающийся должен четко понимать, за какие действия даются значки или присваиваются статусы;

- в рейтинге должны учитываться результаты одного курса или потока, то есть данные обучающихся с примерно одинаковым уровнем знаний;

- организация чата, где участники могут обсуждать процесс, общаться, помогать друг другу в освоении материалов.

- нужно отвести на выполнение задач определенное время. Ограничения по времени повышают продуктивность, дают возможность планировать свое обучение;

- нужно разбивать обучение на небольшие блоки. Такой подход помогает удержать внимание и интерес на должном уровне;

- информация усваивается легче, если ее преподнести в качестве интересной истории с действующими персонажами;

- масштабные курсы важно представить в разных форматах, где обучающийся выбирает оптимальный для себя вариант, темп и время обучения.

Если геймификация не приносит желаемого результата, стоит проанализировать ее на недоработки и ошибки. Ошибки в системе происходят, когда:

- задержка с обратной связью. Совершив действие, человек должен сразу увидеть результат (отобразившиеся баллы, повышение рейтинга и т. д.);

- отсутствие правил и их объяснения;

- сложная и непрозрачная система подсчета результатов;

- присутствует отрицательная мотивация (штрафы, снижение рейтинга и т.д.). - из-за отсутствия разнообразия техник и методик интерес угасает;

- недостаточно продумана система поощрения.

Эффективность геймификации во многом зависит от конкретной аудитории. Для каждой группы подбираются разные комбинации механик.

Одна из главных проблем, связанных с геймификацией в учебном процессе, заключается в том, что некоторые преподаватели могут уделять слишком много внимания игровым элементам, могут слишком сосредоточиться на количестве наград и баллов, которые студенты заработают, забывая о том, что главным приоритетом должно быть обучение и усвоение знаний.

В чем отличия геймификации от игровых технологий?

Геймификация и игровые технологии являются важными инструментами современного образовательного процесса, однако они имеют ряд существенных отличий, понимание которых позволяет грамотно применять каждый метод в зависимости от целей обучения.

Цель геймификации заключается в создании условий, стимулирующих интерес и мотивацию обучающихся, обеспечивая позитивный опыт освоения учебного материала.

Что такое игровые технологии?

Игровые технологии, напротив, предполагают использование полноценных компьютерных игр, настольных игр или интерактивных симуляций непосредственно для передачи учебных знаний и развития конкретных компетенций. Игры специально разрабатываются таким образом, чтобы ученик погружался в игровое пространство и решал учебные задачи, применяя знания и умения в условиях игрового контекста.

Примеры игровых технологий:

- обучающие компьютерные игры по математике или истории;

- интерактивные симуляции производственных процессов;

- настольные экономические стратегии, моделирующие бизнес-процессы.

Основное отличие здесь состоит в том, что сами образовательные цели встроены внутрь игры, обучающиеся осваивают материал именно через игру.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Критерий сравнения | Геймификация | Игровая технология |
| Цель | Повышение мотивации и вовлеченности ученика | Передача конкретного содержания курса и развитие практических навыков |
| Форма реализации | Элементы игры внедряются в традиционный учебный процесс | Полноценные игры или игровые задания |
| Степень интеграции | Частично интегрирована в учебную программу | Полностью замещают традиционное обучение на определённом этапе |
| Примеры | Баллы, уровни, конкурсы, достижения | Компьютерные игры, настольные игры, симуляции |
| Ученики | Участвуют в игре вне основного занятия, получают бонусы за активность | Играют внутри занятий, изучая предмет |

Таким образом, основное различие между геймификацией и игровыми технологиями заключается в уровне интеграции игры в образовательный процесс и целях её использования. Если геймификация направлена на повышение интереса и мотивации студентов, играя роль дополнительного стимула, то игровые технологии становятся основным инструментом усвоения новых знаний и приобретения профессиональных навыков.

Правильное сочетание обоих подходов способно значительно повысить эффективность образовательного процесса, сделать его увлекательным и продуктивным.

Практика геймификация учебного процесса вовлекает студентов в обучение, помогает развить креативное мышление, «гибкие навыки», которые так важны в современном мире, а также находить пути взаимодействия с другими участниками процесса.

Геймификация — это не будущее, а настоящее образования. Те, кто внедряет её правильно, получают более мотивированных и успешных учеников.

Применение игровых методов в обучении помогает развить у обучающихся необходимые навыки XXI века, делая образование более доступным и приятным процессом.

Список литературы:

1. Дрейк Б., Хардман Р. Играйте умнее: стратегия и практика геймификации / Пер. с англ. А. Овчинникова. — Москва : Альпина Паблишер, 2021. — 288 с.

2. Зичман Г., Куобийер К. Геймификация: мотивация через игру / Габриэль Зичман, Кристин Куобийер ; пер. с англ. Н. А. Егорова. — Москва : Альпина Паблишер, 2015. — 288 с.

3. Коллектив авторов. Современные образовательные технологии: теория и практика : коллективная монография / под ред. И. М. Тюшкина. – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2022.

4. Соловьева, Е. А. Геймификация в современном образовании / Е. А. Соловьева. — Челябинск : Южно-Уральский государственный университет, 2017.