



## ВОЗМОЖНОСТИ И ОПАСНОСТИ ГЕЙМИФИКАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА



***Н.А. Прач,**  
преподаватель учреждения образования  
«Гомельский государственный  
профессиональный технологический лицей»*

**Аннотация.** Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является геймификация. В статье рассмотрено применение геймификации в образовательном процессе. Выделены основные аспекты, показаны преимущества, возможные негативные последствия геймификации.

**Ключевые слова:** геймификация, игра, обучение, образовательный процесс.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе является предметом изучения как отечественной педагогики (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, Е.И. Добринская, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, Э.В. Соколов, С.А. Шмаков и др.), так и зарубежной науки (Johan Huizinga, Donald Clark, Bernard Suites, Randall Fujimoto, Lee Sheldon, Gabe Zichermann, Kevin Werbach, Michael Barber и др.). Одним из актуальных направлений развития в настоящее время является геймификация[5].

Геймификация – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач, превращение чего-либо в игру [1].

Геймификация становится все более популярным явлением в образовательном процессе, при этом оценивается неоднозначно: оптимисты воспринимают модный тренд как способ улучшить качество образования, а пессимисты оценивают негативно, полагая что эта техника носит заведомо манипулятивный характер.

Отличием геймификации от других образовательных технологий, основанных на принципах игры, является применение подходов, характерных для компьютерных игр, в образовании с целью повышения вовлеченности обучающихся в процесс обучения [5].



Геймификация в образовании – это процесс распространения игры на разные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации образовательного процесса в целом [5].

Игра так или иначе всегда присутствовала в обучении. Но в последние годы произошел рост интереса к компьютерным играм, заставивший говорить о геймификации как об одном из ключевых трендов образования [2].

Развивающая игровая среда постепенно становится реальным конкурентом традиционным методам обучения. Практика компьютерных игр часто признается общественным мнением как опасность зависимости и пустая трата времени. Однако отечественные исследователи отмечают, что «негативное влияние компьютерных игр сильно преувеличено, а позитивное не изучено» [5].

К основным аспектам геймификации относятся:

1. Динамика – использование сценариев, требующих концентрации внимания учащихся и реакции в реальном времени.

2. Механика – использование сценарных элементов, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары.

3. Эстетика – это создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности.

4. Социальное взаимодействие – это широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр [3].

Зачем геймифицировать обучение? Чтобы сделать обучение более функциональным, приятным и мотивирующим. С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать в работе, которым были склонны сопротивляться. Когда люди учатся на практике или на собственном опыте, геймификация помогает заставить их действовать. Игровая механика объединяет обучение с психологией игры. Игре под силу повысить уровень внимательности, отдачи и сноровки. Конкурентные игры подстрекают игроков идти до победного конца. Чтобы сделать обучение более инновационным, геймификация увеличивает интерактивность и делает процесс обучения более автономным, что повышает активность учащихся. Эти преимущества убедительны, но если они не отражают ваши потребности, то вероятно геймифицировать обучение не нужно. Таким образом, геймификация облегчает преподавание и усвоение материала [4].

Практические способы геймификации обучения, предлагаемые Робертом С. Беккером:



1. Веселите. Делайте обучение веселым, привнося в него игровое начало. Другими словами, разрабатывайте такие игровые моменты, которые как бы случайно поддерживают цели обучения. Игра – это рычаг развития мышления и ловкости.

2. Награждайте. Предлагайте такого рода награду в геймифицированном обучении. Ее надо заработать, делая вещи, которые требуют мастерства.

3. Материализуйте идеи. Воплощайте идеи, делая их осязаемыми и материальными. Многие обучаются лучше и быстрее, когда понятия передаются в виде осязаемых объектов.

4. Планируйте уровни сложности. Уровень подразумевает противостояние. Обучающиеся переходят на следующий уровень, преодолевая вызовы все возрастающей сложности.

5. Поощряйте практику. Поощряйте практику, сокращая количество лекций. В геймифицированном обучении вы должны противостоять желанию рассказать обо всем, что нужно знать и делать. Обучающиеся должны сами узнавать большую часть материала. Практика – это то, что происходит, когда преподаватель выходит из кабинета и у учащихся начинается настоящий учебный процесс.

6. Поощряйте самостоятельность. Самостоятельное обучение сродни свободному плаванию с большими рисками, но и с большей отдачей. Геймифицируйте обучение, не просто делясь своей мудростью, а предоставляя обучающимся возможность учиться на своих ошибках, другими словами, на собственном опыте.

7. Ролевые игры. В игре участник принимает определенную роль в воображаемой ситуации и действует от лица своего персонажа. В процессе ролевой игры обучающиеся используют свои знания и навыки и учатся применять их для решения задач в необычных ситуациях. Ролевая игра является высшим проявлением геймификации, потому как именно здесь сходятся воедино многие ее составляющие.

8. Соперничество. Участники геймифицированного тренинга являются соперниками. Для них недостаточно просто хорошо себя показать, они должны действовать лучше, чем противоположная сторона. Их текущие результаты размещаются на турнирной таблице.

9. Ситуативное обучение. Вы можете геймифицировать обучение, поместив его в контекст реальной жизни или в приемлемую версию реальности. Ситуативное обучение применяется в учебных симуляциях, где учащиеся изучают систему, играя с ее моделью [3].

Таким образом, основной принцип геймификации заключается в обеспечении получения постоянной, измеримой обратной связи от



обучающегося и как следствие – поэтапное усвоение учебного материала. Наличие легенды, истории способствует созданию у обучающихся ощущения сопричастности, интереса к достижению учебных целей. Кроме того, при геймификации применяется поэтапное изменение и усложнение целей и задач по мере приобретения обучающимися новых навыков и компетенций [5].

Суть геймификации учебного процесса состоит в том, чтобы использовать склонность человека к игре как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации.

К игровым элементам, формирующим механику процесса геймификации, относятся:

- вызов (цель для достижения);
- задания, тесты;
- сотрудничество (выполнение работы над ошибками, взаимопомощь при решении задач);
- обратная связь (информация об успехах игрока);
- накопление ресурсов (накопление показателей знаний);
- вознаграждения (очки, бонусные баллы, награды, бейджики, виртуальная валюта);
- состояние победы (шкала достижений, суммарный показатель баллов, текущий показатель знаний с учетом бонусов, итоговая оценка, рейтинг) [3].

При использовании геймификации обучающиеся с удовольствием участвуют в таких играх, преимущество которых в том, что во время игры участники занимают активную позицию, что способствует повышению мотивации к обучению и более эффективному закреплению знаний. Наблюдается неподдельная заинтересованность, вовлеченность в процесс, в том числе и на самых «скучных» уроках. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, понимание, интерес, восприятие, мышление. Преимущества геймификации очевидны: увеличение вовлеченности в образовательный процесс, улучшение восприятия информации, получение положительных эмоций от процесса обучения.

Казалось бы, игра привносит в обучение азарт и мотивацию, однако геймификация может навредить учебному процессу. Обучаемый, играющий в образовательные игры, как правило не находится «здесь и сейчас». Он погружается в воображаемое пространство, пространство игры, диссоциатив. Отождествив себя с персонажем, игрок подменяет свои реальные цели потребностями персонажа. Активное использование игровых механик на занятиях сильно обостряет конкуренцию. Дух борьбы подхлестывает учащихся быстрее и лучше выполнять задания, но если кто-то из участников получает очень далекий от лидеров результат, то



обучаемый при определенных установках может пасть духом и решить, что заниматься нет смысла. Часто отмечается опасность отрыва содержания игр от необходимого для обучения материала, избыточная увлеченность обучающегося формальными аспектами обучения (оценки, уровни, социальные связи) идет в ущерб содержанию учебного предмета. Некоторые обучающиеся могут считать подход «обучения через игру» лишенным смысла, так как они пришли получать знания, а не играть в игры. Значимым является отношение самих преподавателей к компьютерным играм. Многие преподаватели отмечают это вредным и бесполезным времяпрепровождением. Немаловажным аспектом является сложность правильной интеграции геймификации в общую стратегию обучения.

Таким образом, мы можем говорить о геймификации как о новом способе организации обучения. Считаем, что для применения геймификации в образовательном процессе следует сначала обозначить проблемы и сформулировать задачи, правильно поставить цели и только тогда использовать стратегии и применять гейм-механизмы. Геймификация работает, но только тогда, когда мы применяем ее инструменты осознанно.

В заключение процитирую Барбару Куршан, исполнительного директора по академическим инновациям. В своей колонке для журнала «Forbes» Куршан отметила: «ключ к геймификации образования – не в том, чтобы поставить одно над другим, а в том, чтобы найти то “сладкое место” между педагогикой и вовлечением, где учебный процесс пересекается с развлечениями»[6].

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Геймификация [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1461536>. Дата доступа : 25.01.2017.
2. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://psyjournals.ru/jmfp/2016/n3/83892.shtml>. Дата доступа : 11.01.2017.
3. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://moluch.ru/archive/113/28806/>. Дата доступа : 17.01.2017.
4. Геймификация: принципы, элементы, применение [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://teachtech.ru/gejmifikaciya/gejmifikaciya-principy-elementy-primenenie-chast-1.html>. Дата доступа : 15.01.2017.
5. Современные проблемы науки и образования [Электронный ресурс] // Режим доступа : <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=22236>. Дата доступа : 05.01.2017.



6. Forbs [Электронный ресурс] // Режим доступа :  
<http://www.forbes.com/sites/barbarakurshan/2016/03/10/the-future-of-artificial-intelligence-in-education/#3944c6911e64>. Дата доступа : 28.01.2017.