

СУТЬ И СТРУКТУРА ГЕЙМИФИКАЦИИ В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Буенцова Анастасия Игоревна

*магистрант, Самарский национальный исследовательский университет имени
академика С. П. Королёва
Российская Федерация, Московское шоссе, д. 34, г. Самара, 443086, Россия
E-mail: anastasiai1412@gmail.com*

Левченко Виктория Вячеславовна

*доктор педагогических наук, профессор, Самарский национальный исследовательский
университет имени академика С. П. Королёва,
Российская Федерация, Московское шоссе, д. 34, г. Самара, 443086, Россия*

Аннотация. В современной образовательной среде коммуникативная направленность является одним из ключевых составляющих обучения иностранному языку. В то же время современное общество предъявляет новые требования к контенту образовательного процесса, которое включает в себя совершенствование условий, методов и форм обучения. Широкое распространение игр в разных сферах деятельности, а также развитие интернет-технологий привело к необходимости создания таких методик, которые были бы интересны современному человеку. Данный рост интереса к играм привел к возникновению новой формы образовательного процесса – геймификации. Статья посвящена анализу геймификации, а также ее потенциалу в сфере образования. Для проведения данного исследования были использованы методы анализа и сопоставления. Подробно описан термин «геймификация», а также дано определение такому феномену, как «геймификация в сфере образования». Удалось выделить ключевые отличия геймификации от схожего с ним понятия игры. Было выявлено, что геймификация может включать в себя три основных элемента (игровые формы, интернет-платформы, уже существующие учебные игры). Основываясь на трех абстракциях внедрения геймификации, удалось определить характерные черты геймификации в сфере образования (четкие правила, конкретная цель, временные рамки, пример или демо-версия, награда и обратная связь). Установили, что внедрение геймификации в образовательный процесс несет в себе определенные цели (повышение качества знаний учащихся; вовлечение учащихся в образовательный процесс; объединение участников и их самореализации; снятие стресса и напряжения). Изучили уже существующие классификации функций геймификации и выделили основные функции, которые характерны для учебного процесса (образовательная, развивающая, мотивирующая, адаптивная, социокультурная, самореализации и самоопределения, развлекательная).

Путем анализа дидактических принципов обучения (принцип сознательности и активности обучаемых; принцип наглядности; принцип последовательности и систематичности; принцип индивидуализации обучения; принцип доступности и посильности; принцип прочности) было доказано, что такой феномен как «геймификация» удовлетворяет каждый из перечисленных принципов, что помогло нам убедиться в эффективности геймификации в сфере образования. В результате был сделан вывод о том, что геймификация в образовательной среде – это сложная структура, состоящая из различных элементов, имеющая определенные цели и функции. Также мы разработали схему, которая визуальнo демонстрирует данную структуру и ее составляющие. Было доказано, что геймификация имеет большой потенциал и может быть использована в сфере образования.

Ключевые слова: *геймификация, геймификация в сфере образования, игра, элементы геймификации, черты геймификации, функции геймификации, образовательный процесс, дидактические принципы.*

Для цитирования: Буенцова А.И., Левченко В.В. Суть и структура геймификации в сфере образования // Focus on Language Education and Research. 2022. Т. 3, № 1. С. 52-61.

В современном обществе, где интерактивные технологии занимают главенствующую роль, такой феномен как «геймификация» стал появляться во многих сферах общественной жизни. Сам термин «геймификация» появился сравнительно недавно. Впервые его употребил профессор Эссекского университета Ричард Бартл в 1980-х годах, который определял геймификацию как «превращение чего-то, что не является игрой, в игру». Однако более широкое употребление термин приобрел в 2003 году и был связан с именем британского программиста Ника Пеллинга, который под геймификацией понимал «процесс использования игрового мышления и игровой динамики для привлечения аудитории и решения поставленных задач». Изначально данное понятие применялось лишь к компьютерным технологиям и онлайн платформам, но вскоре стало активно применяться в оффлайн формате.

Идея внедрения геймификации в сферу образования впервые

появилась у американских ученых в начале 2010-х годах. Растущая популярность геймификации проистекает из веры в ее потенциал для стимулирования мотивации, изменения поведения, дружеской конкуренции и сотрудничества в различных контекстах.

Одним из первых, кто рассматривал данный термин в педагогике, являлись американские преподаватели М. Поренски и К. Капп. В своей монографии К. Капп рассматривал геймификацию как «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [5, с. 10].

Также хочется отметить отличие понятия «геймификация» от довольно схожего с ним понятия «игра». В педагогике игру рассматривают как одну из видов деятельности, направленная на получение и развитие каких-либо навыков индивида путем воссоздания отдельных ситуаций [2, с. 15]. Для игры характерно повторение и отсутствие четкой цели. В отличие от игры у геймификации есть конкретная цель, и мотивы участников данного процесса могут характеризоваться мотивом к удовлетворению какой-либо потребности.

Геймификация отличается от многих игровых практик (таких, например, как традиционная игра, ролевая игра, симуляция) тем, что реальность не превращается в игру, а остается реальностью, в то время как обучающемуся даются игровые установки, которые соотносятся с реальностью. [4, с. 61].

В результате, изучив многочисленные работы, нам удалось дать свое определение понятию «геймификация в сфере образования» — это использование игровых методик, а также адаптация игровых элементов в

образовательную среду с целью вовлечения учащихся в учебный процесс и повышения их мотивации.

Геймификация может включать в себя следующие элементы:

1. использование игровых форм (настольная игра, крестики-нолики и др.);
2. использование интерактивных интернет-платформ (wordwall, kahoot и др.);
3. использование уже существующих учебных игр (снежный ком, ролевые игры и др.).

Чтобы доказать, что геймификация является педагогической категорией и чтобы выявить характерные черты данного феномена, была изучена работа ученых К. Вербах и Д. Хантер, которые выделили три основных абстракции внедрения геймификации:

1. динамика (временные ограничения, тема, сюжет);
2. механика (испытания, сотрудничество, обратная связь);
3. компоненты (уровни, доска достижений, очки). [1, с. 105]

Также ими была описана модель «6 D's»:

1. define: определение целей игры;
2. delineate: описание правил поведения участников игры;
3. describe: описание самих студентов;
4. devise: разработка циклов активностей
5. don't forget: необходимость убедиться, что активность имеет развлекательный характер и будет интересна студентам;
6. deploy: внедрение геймификации в учебный процесс. [1, с.128]

Опираясь на работы К. Вербах и Д. Хантер, а также работы отечественных ученых в данной области, можно выделить характерные черты геймификации в сфере образования:

1. четкие правила, которые могут заключаться в распределении ролей или же объяснении алгоритма действий;

2. конкретная цель, то есть объяснение для чего участник должен выполнить те или иные действие; что в результате должно получиться;

3. временные рамки. Для того чтобы активность не затягивалась на большой промежуток времени и для того, чтобы участники процесса работали как можно более эффективно, необходимо ограничить их по времени;

4. пример или демо - версия. Говоря о геймификации в процессе обучения, мы должны понимать, что мы рассматриваем ее как сложную структуру. Поэтому, чтобы убедиться, что участники учебного процесса нас правильно поняли, преподавателю необходимо продемонстрировать элемент предстоящей активности. В противном случае, студенты не смогут добиться поставленных целей, а игровой элемент утратит свой обучающий характер;

5. награда. Рассматривая геймификацию как форму повышения мотивации, необходимо отметить награды/баллы и другие формы поощрения как одну из основных черт данного феномена. Именно визуализация результатов способна вовлекать и мотивировать людей;

6. обратная связь. Способность обеспечивать устойчивую осведомленность о развитии навыков учащегося является одним из столпов эффективного обучения. Обратная связь может осуществляться при помощи распределения баллов или же словесных комментариев преподавателя.

Соответственно, внедрение геймификации в образовательный процесс несет в себе ряд целей:

1. повышение качества знаний учащихся;

2. вовлечение учащихся в учебный процесс;

3. способ объединения участников и их самореализации;
4. снятие стресса и напряженности от традиционных форм обучения.

Существуют различные классификации функций геймификации в сфере образования. На базе изученного материала можно выделить основные функции геймификации в сфере образования:

1. образовательная;
2. развивающая;
3. мотивирующая;
4. коммуникативная;
5. социокультурная;
6. самореализации и самоопределения;
7. развлекательная.

Следовательно, общую структуру геймификации можно представить в виде следующей схемы (Схема 1).



При внедрении геймификации в образовательный процесс следует помнить о дидактических принципах обучения, которые рассматривали такие ученые, как Е.И. Пассов, Г.А. Китайгородская, А.Н. Леонтьев. К ним относятся: принцип сознательности и активности обучаемых; принцип наглядности; принцип последовательности и систематичности; принцип индивидуализации обучения; принцип доступности и посильности; принцип прочности.

Рассмотрим каждый из вышеприведенных принципов по-отдельности, а также выявим способы реализации данных принципов посредством применения элементов геймификации.

Принцип сознательности и активности обучаемых заключается в том, что у учащихся формируется сознательное отношение к процессу обучения, а также осмысление и переработка полученных знаний. Данный принцип отражается на этапе обратной связи, когда участнику предоставляется возможность осознать свои ошибки и скорректировать их.

Принцип наглядности включает в себя использование различных видов визуализации предметов или явлений, подключая органы чувств и создавая контакт с действительностью. Невозможно себе представить внедрение геймификации без привлечения наглядных средств, таких как мультимедийное пространство или визуальные шаблоны.

Принцип последовательности и систематичности заключается в постепенном усложнении условий элементов геймификации. Это означает, что сами элементы могут отличаться по уровню сложности, а также изменение их форм может также привести к изменению уровня.

Принцип индивидуализации обучения состоит в том, что при внедрении геймификации в процесс обучения, у студентов появляется

возможность проявить себя, а своевременная обратная связь от преподавателя поможет участнику узнать свои о своих успехах и недочетах.

Принцип доступности и посильности. Каждый элемент геймификации должен соответствовать уровню и интересам учащихся, а также этапу занятия.

Принцип прочности. Научно доказано, что при внедрении элементов геймификации активно задействуется эмоциональная сторона человека. Следовательно, материал, который был изучен и отработан при позитивном настрое и в неформальной обстановке, лучше запоминается и легче воспроизводится в дальнейшем.

В результате, в данной работе под «геймификацией в сфере образования» мы будем понимать использование игровых методик, а также адаптация игровых элементов в образовательную среду с целью вовлечения учащихся в учебный процесс и повышения их мотивации. Геймификация может включаться в себя игровые формы, интерактивные интернет - платформы, а также уже известные образовательные игры.

Для геймификации характерны следующие черты: правила, цель, временные рамки, пример, награда и обратная связь. Игровые элементы в сфере образования также способны эффективно реализовать дидактические принципы обучения, а также нести в себе ряд значимых функций, таких как образовательная, развивающая, мотивирующая и другие. В результате, было доказано, геймификация имеет большой потенциал в сфере образования.

Работа подготовлена при поддержке Самарского национального исследовательского университета имени академика С. П. Королёва (Самарский университет).

Библиографический список

1. Вербих К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015 – 209 с.
2. Григорьева С.Г. Социальная педагогика: учебное пособие / авт.-сост.– Казань: Казан.ун-т, 2018. – 97 с
3. Майсюк, Ю. Л. Использование геймификации при обучении иностранному языку в вузе // Практика преподавания иностранных языков на факультете международных отношений БГУ: электронный сборник. Вып. IX. — 2019. — С. 94—97.
4. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. – 2015. – №9 (162). С. 60-64.
5. Kapp K., Blair L., Mesch R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.

THE ESSENCE AND STRUCTURE OF GAMIFICATION IN EDUCATION

Buentsova Anastasiia Igorevna

*graduate student, Samara National Research University,
st. Moskovskoe shosse, 34, Samara, 443086, Russia
E-mail: anastasiai1412@gmail.com*

Levchenko Victoria Vyacheslavovna

*supervisor, Doctor of Science, professor, Samara National Research University,
st. Moskovskoe shosse, 34, Samara, 443086, Russia*

Abstract. The article is devoted to the analysis of gamification, as well as its potential in the field of education. The term "gamification" has been described in detail, and a definition of such a phenomenon as "gamification in education" has been given. Having studied numerous sources, it was possible to identify the key differences between gamification and the concept of a game, which is similar to it. It was revealed that gamification can include three main elements (game forms, Internet platforms and already existing educational games). It was also possible to

determine the characteristic features and the main goals of gamification in the field of education. Based on the already existing classifications of gamification functions, we managed to identify the main ones. It was proved that such a phenomenon as "gamification" satisfies didactic principles, which helped us to be convinced of the effectiveness of gamification in the field of education.

Keywords: *gamification, gamification in education, game, gamification elements, gamification features, gamification functions, educational process, didactic principles.*

For citation: Buentsova A.I., Levchenko V.V. The essence and structure of gamification in education // Focus on Language Education and Research. 2022. Vol. 3, No. 1. P. 52-61.

References

1. Verbah K., Hanter D. Vovlekay i vlastvuy. M.: Mann, Ivanov i Ferber, 2015 – 209 p.
2. Grigoreva S.G. Social'naya pedagogika [Social pedagogy]: uchebnoe posobie / avt.-sost.–Kazan: Kazan.un-t, 2018. – 97 p.
3. Maysyuk, Yu. L. Ispol'zovanie gejmifikacii pri obuchenii inostrannomu yazyku v vuze [The use of gamification in teaching a foreign language at a university] // Praktika prepodavaniya inostrannyih yazykov na fakultete mezhdunarodnyih otnosheniy BGU: elektronnyiy sbornik. Vyip. IX.— 2019. — Pp. 94—97. (in Russian)
4. Orlova O.V., Titova V.N. Gejmifikaciya kak sposob organizacii obucheniya [Gamification as a way of organizing learning] // Vestnik TSPU. - 2015. – No.9 (162). Pp. 60-64. (in Russian)
5. Kapp K., Blair L., Mesch R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. - San Francisco: Wiley, 2013. - 480 p.