

З. Р. Хабибуллина

Студент кафедры всеобщей и отечественной истории, Елабужский институт Казанского (Приволжского) федерального университета; 423600, Российская Федерация, республика Татарстан, г. Елабуга, ул. Казанская, 89; e-mail: zulfya.khabibullina.96@mail.ru

Научный руководитель – д-р ист. наук, доц. И. В. Маслова

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННОГО ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

В статье рассмотрена роль геймификации, как одной из интерактивных технологий в современной образовательной системе. С каждым годом она получает популярность в образовательной сфере, в медицине, в управлении персоналом. В статье рассмотрены какие виды геймификации можно применять на уроках, как они помогают развиваться школьникам. Как показал, мини-опрос, проведенный среди молодых, а также будущих учителей, на практике запланированные идеи не всегда реализовываются. Учителя при проведении занятий, вынуждены отказаться от геймификации по некоторым причинам.

Ключевые слова: геймификация, учителя, школьники, технологии обучения, учебный процесс, школьные уроки, общеобразовательные учебные заведения, традиционные методы обучения.

Z. R. Khabibullina

Student of the Department of Universal and National History, Elabuga Institute of Kazan (Volga Region) Federal University, Elabuga, Republic of Tatarstan, Russia

Scientific adviser – Doctor of History, Associate Professor I. V. Maslova

GAMIFICATION IN THE SYSTEM OF MODERN SCHOOL EDUCATION

The article discusses the role of gamification, as one of the interactive technologies in the modern educational system. Every year it gains popularity in the educational field, in medicine, in personnel management. The article discusses what types of gamification can be applied in the classroom, how they help students develop. As shown, a mini-survey conducted among young, as well as future teachers, in practice, the planned ideas are not always implemented. Teachers, when conducting classes, are forced to abandon gamification for some reason.

Keywords: gamification, teachers, schoolchildren, learning technologies, educational process, school lessons, general educational institutions, traditional teaching methods.

Современная образовательная система богата новыми интерактивными методами и формами обучения. Преподавателю остается всего выбирать, какой именно метод подходит для определенного класса и самореализоваться в данной области. Одним из актуальных и получающих популярность направлений является геймификация, т. е. применение игровых методик в неигровых ситуациях. Она набирает популярность в области образования, в делах бизнеса, в управлении персоналом, в здравоохранении. В течение нескольких лет как результат геймификации наблюдалось повышение эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлеченности в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач [1, с. 84]. Когда речь заходит про геймификацию, то первая возникающая ассоциация связана только с игровыми технологиями, однако, это не совсем так. В первую очередь её необходимо рассмотреть как процесс вовлечения и мотивации учащихся. Во-вторых, в отличие от игр в геймификации реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью [2, с. 62]. Своеобразное объяснение этому понятию дает исследователь из Пенсильвании Кевин Вербах, отмечая, что геймификация не является ни игрой, ни теорией игр, ни симуляцией, ни использованием игр в бизнесе, ни зарабатыванием баллов [3, с. 62].

Как показывают исследования, ежегодно по всему миру тысячи студентов и школьников теряют интерес к обучению и не заканчивают учебные заведения. В таком случае приходит в помощь геймификация. Её роль заключается в том, что например студентам даётся альтернатива вместо того, чтобы посещать одну лекцию, можно пройти 5 уровней определенных заданий по wer-квесту и зарабатывать баллы. Срабатывает также небольшая психологическая уловка: студент получает те же эмоции, как от компьютерных игр, также усваивает информацию. Для того, чтобы повысить яркость и красочность к процессу дается инвентарь: очки, при необходимости орудия труда, оружия и т. д.

Широкое распространение получил сайт по обучению скоростной печати – клавиголки – тоже один из примеров геймификации. Пользователи могут самостоятельно осваивать информацию либо найти конкурентов, и встраивать задачу в виде гонки. В школьном образовании можно применить нового для нашей системы образования Энкаунтер – международная сеть, с помощью которой про-

водятся игры, в том числе и образовательные. Данная игровая платформа позволяет реализовывать игры в различных форматах. Например, одним из видов является «Мозговой штурм». Игра напоминает соревнование наподобие «Что? Где? Когда?» в многопользовательском варианте. Участники могут быть с разных городов, можно играть и в одиночку. Чтобы углублять знания можно выбирать задания различных сложностей. Например, соответствие героев с их подвигами, найти на карте города во время войны или же замена вопросов на игровые. При активном внедрении новых технологий, есть и некие консерваторы таких явлений, а есть, кто вот сегодня впервые услышали про это. Чтобы узнать мнения был проведен мини-опрос среди 6 молодых (до 32) и 3 будущих учителей в г. Набережные Челны. Как ни странно, будущие учителя больше осведомлены на эту тему. И все они, 100%-ной уверенностью говорят, что будут использовать геймификацию как в образовательном процессе так, и в свободное время, ибо нынешняя образовательная система требует этого. Чтобы подстраиваться под правила образования, мы должны выполнять все обязательства в образовании XXI века. Результаты опроса будущих учителей-студентов оснащены преувеличением роли геймификации и наивными замыслами. Ответы шести молодых учителей различаются и более правдоподобны. Правда, 3 из них совсем не знают что такое геймификация. Спасло то, что слово образовано от английского, game – игра, у учителей, срабатывала логическая догадливость, значит это игровые технологии. Потом последовали вопросы на мои вопросы: «Какие игры? Вы видели какими отчетами, заполнениями бумажек нас трясут? Нам не до игр...». С вопросами применяете ли вы геймификацию в образовании смысла не было, работу продолжали с остальными тремя. Остальная половина «в курсе» что есть понятие геймификация и про её пользу очень хорошо знают, слышали про неё и в других областях. Поделились, что в ближайшем будущем сами планируют до конца освоить этот модерн, а затем, по мере усвоения преподнести и до обучающихся. Результаты мини-опроса дали следующие выводы: пока игровая педагогика, геймификация тем более, роскошь или эксперимент. Для успешной реализации геймификации в образовании необходимы: во-первых, обновление давно устаревшей компьютерной техники и программного обеспечения, а во-вторых, подготовка к этому процессу учителей (среди которых есть много противников геймификации). Следует учесть момент, что опрос был проведен сравнительно маленьком городе и в небольшом числе респондентов.

Исходя из изложенного материала, можно сделать следующие выводы. Российская система образования еще не готова внедрять в себя полностью методы геймификации. Будет эффективно внедрять эти методы без спешек и с разумно сочетать их с другими традиционными методами в образовательную систему.

Литература

1. Искибаева Э. Ф., Аксюкова Л. Р. Геймификация в образовательной сфере // Современные технологии в школе и вузе. Теория и практика внедрения электронного обучения в образовательные системы. – 2017. – С. 83-86.
2. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. – 2015. – № 9. – С. 60-63.