

Элис Татьяна Владимировна,
преподаватель ОГБПОУ
«Колледж индустрии питания,
торговли и сферы услуг»,
г. Томск



ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

**ЦИФРОВИЗАЦИЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРОЦЕССА
В УЧРЕЖДЕНИЯХ
СРЕДНЕГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ**

УДК 004.031.42

Геймификация – это явление, ставшее широко популярным во всем мире. Такую современную тенденцию можно наблюдать в различных сферах человеческой деятельности, включая образование. Приемы геймификации используют в том числе в школах, колледжах, университетах. Этот подход обладает многими преимуществами, но в то же время не лишен определенных недостатков. Автор статьи рассматривает игровой метод геймификация (игрофикация) через призму образовательного процесса в колледже.

Gamification is a phenomenon that has become widely popular all over the world. Such a modern trend can be observed in various spheres of human activity, including education. Gamification techniques are used in various educational institutions, including schools, colleges, and universities. This approach has many advantages, but at the same time it is not without certain disadvantages. The author of the article considers the gamification (gamification) game method through the prism of the educational process in college.

Ключевые слова

образование, геймификация, познавательная активизация, платформа Kahoot!

Key words

education, gamification, cognitive activation, Kahoot! platform.

Мир стремительно развивается, поэтому современному человеку каждый день нужно ставить новые цели для достижения определенных результатов. В этом нам помогают цифровые технологии.

Чтобы поддерживать интерес студентов к обучению, необходимо постоянно повышать их вовлеченность в этот процесс. Одним из популярных методов вовлечения

студентов в образовательную деятельность является геймификация. Что же это такое?

Геймификация – это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей втянутости участников в процесс. Другими словами – это внедрение игровых форм в неигровой контекст: работу, учебу и повседневную жизнь. Идея подобного подхода появилась давно, но набирает популярность лишь в последнее время, поскольку старые системы мотивации постепенно перестают работать.

Перенос обучения в игровой формат повышает эффективность и данного процесса, и мотивации студентов. Попробуем разобраться, как это работает.



Рис. 1. Фрагмент викторины по информатике

В процессе геймификации используются естественные склонности людей к конкуренции, соревнованию, сотрудничеству. Эта техника мотивирует обучающихся к достижению целей и повышению производительности.

Основные инструменты вовлечения, которые используются в геймификации в образовании

Одним из основных элементов мотивации становится балльная система оценивания выполненных студентами заданий. Также это может быть вознаграждение: значки, трофеи, статусы, которые присваиваются за освоение новой темы или решение сложной задачи. Еще одним рабочим способом повысить мотивацию является соревновательный момент, то есть возможность сравнить свой результат с другими.

Существуют несколько видов образовательных платформ, на которых практикуются разные элементы геймификации. Таким способом можно изучать иностранные языки, историю, постигать основы программирования, искусство игры на музыкальных инструментах и многое другое. Также существуют образовательные платформы, где любой преподаватель может создать свой курс с элементами игрового обучения или фрагмент урока.

Мой опыт в использовании геймификации основывается в работе на платформе Kahoot! Это игровая обучающая цифровая платформа, которую легко можно использовать в учебных заведениях. В систему можно зайти через браузер или приложение в мобильном телефоне.

Игровой процесс происходит в разных режимах

Режим «Flashard» представляет собой вопросы без вариантов ответа. Чтобы проверить результат, нужно просто перевернуть карточку. Еще один режим – «Practice». Здесь к вопросу предлагается от двух до четырех вариантов ответа. В режиме «нет таймера» дается больше времени для размышления, а после прохождения задания можно сразу проработать ошибки.

Мой любимый режим – «Test yourself». От предыдущего он отличается лишь лимитом времени для выбора правильного ответа. А вот у студентов самым востребованным является «Challenge». Обучающимся выводит-

ся вопрос викторины на большой монитор или проекционную доску, они одновременно отвечают на него со своих устройств. Вопросы появляются на экране по одному, каждый студент получает баллы за правильный ответ. В конце игры ребят, занявших с первого по третье место, распределяют на виртуальном подиуме. Для участия в процессе не требуется дополнительная регистрация, достаточно перейти по ссылке на игру. Викторины можно выбирать из банка заданий или разработать самостоятельно. Время ответа на вопрос можно регулировать в зависимости от сложности.

Как преподаватель информатики и информационных технологий, я использую геймификацию в профессиональной деятельности. Провожу небольшие викторины между студентами на знание терминов и определений (рис. 1).

В последнее время Kahoot! стал моим незаменимым помощником. Используя эту платформу, я заметила, что вовлеченность студентов в образовательный процесс увеличилась и повысилось качество знаний по дисциплине. Появился здоровый интерес выйти на лидирующие позиции, тем самым усвоение материала стало более эффективным.

Работа с сервисом Kahoot! происходит в режиме реального времени, что дает мне возможность включить соревновательный момент в урок, получать результаты и обратную связь и выявлять проблемные темы.

Внедряя геймификацию в образовательный процесс, педагог может сделать любой урок увлекательным и захватывающим. Именно в этом случае результат будет достигнут намного эффективнее, и с формированием положительных эмоций не только у педагога, но и у студентов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Джейн Макгонигал. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / Джейн Макгонигал; Манн, Иванов и Фербер. – 2018. – 384, [1] с.: ил. – ISBN 978-5-00117-354-0.
2. Игрофикация // Wikipedia: официальный сайт. – 2021. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Игрофикация> (дата обращения 26.11.2021).