

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Бирюкова М.В.

*Национальный технический университет
«Харьковский политехнический институт», г. Харьков*

Геймификация – современный феномен, который все активнее проникает как в бизнес, так и в учебный процесс. Еще в начале XX века «продвинутые» менеджеры с целью повышения количества продаж вкладывали в коробки с печеньем игрушки и головоломки. В 80-х годах XX в. термин «геймификация» (от англ. gamification) был введен благодаря игре MUD1, которая дала возможность взаимодействовать нескольким игрокам одновременно, в режиме реального времени, при этом также общаться в чате. Примерно в это же время специалисты Том Малон и Джеймс Пол Джии определили, что игра является одним из элементов в процессе обучения детей.

Согласно определению профессора Кевина Вербаха из университета Пенсильвании, «геймификация – это использование элементов игр и игровых техник в неигровом контексте». Другими словами, геймификация способствует выявлению механизмов и взаимосвязей, которые обеспечивают вовлечение «игрока».

Среди компонентов геймификации выделяют вполне заметные, внешние атрибуты: аватары пользователя; значки, которые он получает за достижения; уровни игры; виртуальные предметы; квесты. Второй уровень пирамиды, то, что двигает игрока вперед – это ожидание награды, обратная связь, соревнование и взаимодействие с друзьями и другими пользователями, получение новых ресурсов. Кроме того, пользователь видит свой прогресс по сравнению с самим собой и со своими друзьями. Степень сложности варьируется, соответственно, чем более активен «игрок», тем больше баллов он получает. И, наконец, вершина пирамиды – динамика игры. В этот элемент включают: прогресс игрока, отношения между пользователями, эмоции. Таким образом, игрок получал возможность качественно повысить коммуникацию со своим окружением и открывать новые места для времяпрепровождения.

В то же время нельзя назвать геймификацию универсальным решением для любых проблем, однако частичное введение ее механизмов в учебный процесс может разнообразить представление об обучении. Однако, используя данные технологии, преподаватель может решить ряд проблем: вовлечение студента в образовательный процесс; повышение мотивации и заинтересованности в успехе; повышение усвояемости учебного материала; стимуляция заинтересованности в дальнейшем развитии и образовании.

Современные системы геймификации могут использоваться для индивидуального или группового обучения. Также создаются программы улучшения взаимоотношений между преподавателем и учеником, способствующие росту доверия и повышению успеваемости.

Внося небольшой элемент игры с присвоением очков, наград и новых уровней, программы геймификации в обучении захватывают учащегося, привлекают его внимание в долгосрочной перспективе.