

Абдыкеримова Д. А.
мугалим,
ОИӨК «Кыргызстан Эл аралык университети»
Абдыкеримова Д.А.
преподаватель «МИДО»
УНПК «Международный Университет Кыргызстана»
Abdykerimova D.A.
Lecturer ICDE
ERPC “International University of Kyrgyzstan”

Касымбаева Г. Ш.,
мугалим
Кыргызстан Эл аралык университети
Касымбаева Г. Ш.,
старший преподаватель
кафедра СГиЕНД
Международный Университет
Кыргызской Республики
Kasymbaeva G.Sh.
senior lecturer
International University of Kyrgyz Republic

Абдраимова А.Ж.
мугалим
Бизнес жана социалдык өнүгүү академиясы
Абдраимова А.Ж.,
преподаватель
Академия бизнеса и социального развития
Abdraimova A.Zh.,
teacher
Academy of Business and Social Development

Эрматова К.Т.,
мугалим ИИП.
Н. Исанова атын. Кыргыз мамлекеттик
курулуш, транспорт жана
архитектура университети.
Эрматова К.Т.,
старший преподаватель ИИП.
Кыргызский государственный
университет строительства,
транспорта и архитектуры им. Н. Исанова
Ermatova K.T.
Senior Lecturer IIP.
Kyrgyz state university of construction,
transport and architecture
named after N. Isanov

**БИЛИМ БЕРҮҮ ПРОЦЕССИНДЕГИ ГЕЙМИФИКАЦИЯНЫН КЕЛЕЧЕГИ
ПЕРСПЕКТИВЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ
PROSPECTS OF GAMIFICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS**

Аннотациясы: Билим берүүдөгү заманбап педагогикалык парадигмалар жана тенденциялар Кыргызстанда активдүү окутуунун жаңы ыкмаларын жана методдорун колдонуу үчүн өбөлгөлөрдү түзөт. Окуудагы геймификация студенттердин мотивациясын жогорулатуучу тенденциялардын бири. Максаты: окуу процессин кантип кызыктуу, кызыктуу кылуу керек. Макалада окуу процессиндеги оюн ыкмасынын артыкчылыктары каралат.

Негизги сөздөр: электрондук окутуу, геймификация, оюн технологиясы, мотивация, катышуу.

Аннотация: Современные педагогические парадигмы и тенденции в образовании, поддерживаемые использованием ИТ технологий, создают предпосылки для применения новых подходов и методов активного обучения в Кыргызстане. Геймификация в обучении – одна из таких тенденций, повышающих мотивацию студентов. Целью которой является: как сделать процесс обучения более интересным, увлекательным, захватывающим. В статье рассматриваются преимущества игрового подхода в процессе обучения.

Ключевые слова: электронное обучение, геймификация, игровые технологии, мотивация, вовлечение.

Abstract: Modern pedagogical paradigms and trends in education, supported by the use of IT technologies, create prerequisites for the application of new approaches and methods of active learning in Kyrgyzstan. Gamification in learning is one of these trends that increase students' motivation. The purpose of which is: how to make the learning process more interesting, exciting. The article discusses the advantages of the game approach in the learning process.

Keywords: e-learning, gamification, game technologies, motivation, involvement.

В современном Кыргызстане ведутся активные дискуссии о модернизации образовательного процесса в ВУЗе. В условиях цифровизации образования развивающая игровая среда постепенно становится реальным конкурентом традиционным учебным курсам. Произошел «рост интереса к компьютерным играм, заставивший говорить о геймификации как об одном из ключевых трендов образования» [1, с.1]. Игра мотивирует студентов благодаря дофамину, нейромедиатору, который вырабатывает в мозге чувство удовлетворения и предвкушения вознаграждения. Геймификация работает на пролонгированное действие – это помогает студенту поддерживать здоровый азарт и интерес к обучению. Основное внимание должно быть направлено на развитие коммуникативных навыков, поведение, целеустремленность и мотивацию, сотрудничество в командной работе, а не на конкуренцию между студентами.

Образовательный контент должен быть интерактивным, увлекательным и богатым мультимедийными элементами.

Выполнение заданий приводит к накоплению очков, переходу на более высокие уровни и получению наград. Все эти действия направлены на достижение заранее определенных целей обучения.

Существует множество инструментов для геймификации. Некоторые из них не требуют установки специального программного обеспечения и позволяют получить доступ в любое время и из любого места, при подключении к облачным сервисам Интернета. Среди самых популярных инструментов LMS предлагает функциональные возможности, связанные с геймификацией: Socrative, Kahoot, FlipQuiz, Duolingo, Ribbon Hero, ClassDojo и Goalbook. Badge OS и его

дополнение — Badge Stack – это бесплатный плагин для WordPress, который автоматически создает различные типы достижений и страницы, необходимые для настройки системы бейджинга.

Moodle – одна из самых популярных обучающих платформ в Кыргызстане, которая позволяет преподавателям ВУЗов управлять онлайн-обучением. Moodle относится к числу тех LMS, которые разрабатывают и предлагают функции, направленные на геймификацию в процессе обучения. Профили пользователей содержат поле для загрузки фотографии. Moodle предлагает возможности для визуализации прогресса студентов в электронных курсах с помощью индикатора выполнения. Индикатор выполнения – это плагин Moodle, который визуально показывает, какие действия должны выполнить студенты и их успеваемость в процессе обучения. Результаты действия в Moodle предоставляют возможности для обратной связи – общей и конкретной. Обратная связь может использоваться в качестве контроля и оценки деятельности студентов.

MoodleBadges Free – это библиотека значков, которые можно получить в качестве награды за достигнутые знания, навыки и опыт обучения. Блок ранжирования – это плагин для Moodle, который и демонстрирует таблицу лидерства студентов. Студенты могут увидеть и сравнивать свои результаты и достижения. Таблицы лидеров мотивируют их быть более активными участниками процесса обучения. Существуют различные способы реализации геймификации в Moodle. Особенности системы – автоматическая обработка данных и отслеживание результатов студентов.

К игровым компонентам, применяемых при геймификации относят: игровые очки, уровни сложности, достижения, рейтинговые списки, прогресс выполнения, виртуальная валюта, соревнования между участниками, награды и бонусы.

Геймификация служит минимизации негативных эмоций, с которыми студенты сталкиваются в традиционных формах обучения.

Основополагающие принципы и концепции, используемые в игровом дизайне:

1. Свобода ошибаться (свобода от неудачи)
2. Быстрая обратная связь
3. Прогресс

Игры часто побуждают студентов экспериментировать, позволяют начинать заново с самой последней «контрольной точки». Включение этой «свободы от неудачи» считается эффективной динамикой повышения мотивации студентов [2, с 1.].

Карты достижений представляют собой физические карты, аналогичные по размеру торговым картам, со встроенными средствами радиочастотной идентификации (RFID) и секретными кодами, которые позволяют студентам и преподавателям записывать результаты. Эти достижения затем загружаются в онлайн-составляющую игру, студенты могут отслеживать свой результат и сравнивать свои успех с командой игроков.

Геймификация – это эффективный подход к позитивным изменениям в поведении и отношении студентов к обучению, к повышению их мотивации. Результаты изменений носят двусторонний характер – они могут повлиять на результаты и понимание студентов содержания образования и создать условия для эффективного процесса обучения. «Ведущей целью игры является повышение вовлеченности студентов в жизнь университета ради академических и социальных успехов» [3, с. 2].

Геймификация в образовании может быть мощной стратегией при правильном применении, поскольку она может улучшить образовательную программу и достичь целей обучения и повлиять на поведение студентов. «...геймификация может помочь обогатить образовательный опыт таким образом, чтобы студенты узнавали и реагировали на него» [4, с. 1]. Таким образом, правильное использование игровых элементов в образовательных процессах в вузе позволяет значительно увеличить мотивацию и вовлеченность студентов к самостоятельному освоению учебных материалов и формированию коммуникативных навыков, сделать материалы электронных курсов более востребованными и интересными. Если использовать энергию,

мотивацию и потенциал игрового процесса и направить его к учебе, то сможем дать студентам очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни. Такковы перспективы геймификации в образовательном процессе.

Список использованной литературы:

1. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://psyjournals.ru/jmfp/2016/n3/83892.shtml>. Дата доступа: 22.04.22.
2. Розебум Р. (продюсер) (2012). Профессор Клиффорд Лампе рассказывает о геймификации в академических кругах. [видеофайл] Получено с <http://tinyurl.com/c8o4j7d> Дата доступа: 25.04.22.
3. Получено с <http://research.microsoft.com/en-us/projects/justpressplay>. Дата доступа: 25.04.22.
4. Получено с <http://dailyledventures.com/index.php/2012/04/13/just-press-play-to-inspire-and-preserve-imaginationsusa/> Дата доступа: 29.04.22.

Абдыкеримова Д.А., Абдыкеримова М.М., Касымбаева Г.Ш. Геймификация как путь развития модели коммуникативной компетентности менеджера в условиях профессионального образования / Вестник МУК. №2(43). 2021. С.21.