

DOI: <https://doi.org/10.69722/1694-8211-2024-57-250-255>

УДК: 373

Шергазиева М. С., преподаватель

mayram8379@mail.ru

ORCID: 0009-0004-0914-0971

Ибраева Н. А., ст. преподаватель

ibraevan@iksu.kg

ORCID: 0009-0000-8043-6573

Садырбаева А. Б., ст. преподаватель,

aidabaha@mail.ru

ORCID: 0009-0007-4734-3093

ИГУ им. К. Тыныстанова

г. Каракол, Кыргызстан

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ПЕРСПЕКТИВЫ И ПРЕИМУЩЕСТВА

Статья рассматривает применение геймификации в современном образовании и выявляет его перспективы и преимущества. Геймификация, как стратегия, основанная на принципах игрового процесса в неигровых контекстах, предлагает инновационные методы, мотивацию и повышения эффективности учебного процесса. В статье рассматриваются различные аспекты применения геймификации, включая использование игровых элементов, задач и наград для стимулирования обучения и развития учащихся. Особое внимание уделяется анализу перспективных направлений интеграции геймификации в образовательную практику и выявлению преимуществ данного подхода для обучения и воспитания. Статья также обсуждает вызовы и ограничения использования геймификации в образовании и предлагает рекомендации по оптимизации этого метода с целью достижения наилучших результатов в обучении и развитии учащихся.

Ключевые слова: геймификация, начисление баллов, цифровые инструменты, мотивация, игровые элементы.

Шергазиева М. С., окутуучу

mayram8379@mail.ru

ORCID: 0009-0004-0914-0971

Ибраева Н. А., ага окутуучу

ibraevan@iksu.kg

ORCID: 0009-0000-8043-6573

Садырбаева А. Б., ага окутуучу

aidabaha@mail.ru

ORCID: 0009-0007-4734-3093

К. Тыныстанов ат. БИМУ

Каракол ш., Кыргызстан

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЗАМАНБАП БИЛИМ БЕРҮҮДӨ: ПЕРСПЕКТИВАЛАРЫ ЖАНА АРТЫКЧЫЛЫКТАРЫ

Макалада геймификациянын заманбап билим берүүдө колдонулушу каралып, анын перспективалары жана артыкчылыктары аныкталган. Геймификация оюндук эмес контексттерде оюн процессинин принциптерине негизделген стратегия катары инновациялык методдорду, мотивацияны жана окуу процессинин натыйжалуулугун жогорулатууну сунуш

НАРОДНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ. ПЕДАГОГИКА. МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ

кылат. Макалада геймификацияны колдонуунун түрдүү аспектилерин, анын ичинде окуучулардын окуусуна жана өнүгүүсүнө түрткү берүү үчүн оюн элементтерин, тапшырмаларды жана сыйлыктарды колдонуу талдоого алынган. Геймификацияны билим берүү практикасына интеграциялоонун келечектүү багыттарын анализдөөгө жана бул ыкмалдын окутуу жана тарбиялоодогу артыкчылыктарын аныктоого олуттуу көңүл бурулган. Ошондой эле макалада геймификацияны билим берүүдө колдонуунун кооптуулуктары менен чектөөлөрү талкууга алынып, окуучуларды окутуу жана өнүктүрүүдө мыкты жетишкендиктерге ээ болуу максатында бул методду оптималдаштыруу боюнча сунуштамалар берилген.

Түйүндүү сөздөр: геймификация, баллдарды ыйгаруу, санариптик инструменттер, мотивация, оюн элементтери.

Shergazieva M. C., teacher

mayram8379@mail.ru

ORCID: 0009-0004-0914-0971

Ibraeva N. A., senior. teacher

ibraevan@iksu.kg

ORCID: 0009-0000-8043-6573

Sadirbaeva A. B., senior. teacher,

aidabaha@mail.ru

ORCID: 0009-0007-4734-3093

ISU after. K. Tynystanova, Kyrgyzstan

GAMIFICATION IN MODERN EDUCATION, PROSPECTS AND ADVANTAGES

The article examines the use of gamification in modern education and identifies its prospects and advantages. Gamification, as a strategy based on the principles of gameplay in non-game contexts, offers innovative methods to motivate and increase the effectiveness of the learning process. The article discusses various aspects of the use of gamification, including the use of game elements, challenges and rewards to stimulate learning and student development. Particular attention is paid to the analysis of promising areas for integrating gamification into educational practice and identifying the advantages of this approach for training and education. The article also discusses the challenges and limitations of using gamification in education and offers recommendations for optimizing this method to achieve the best results in student learning and development.

Keywords: Gamification, scoring, digital tools, motivation, game elements.

Современное образование постоянно эволюционирует, стремясь к улучшению процесса обучения и усвоения знаний. Одним из самых инновационных и перспективных методов оптимизации этого процесса является геймификация. Геймификация — это процесс использования игровых элементов в неигровом контексте. В геймификации применены элементы игрового дизайна и механики в неигровых контекстах для достижения желаемых целей, включая образование. В данной статье мы рассмотрим роль геймификации в современном образовании, её преимущества и перспективы.

Геймификация обучения — это процесс, в котором для улучшения обучения используется игровая механика.

Мотивация и увлечение. В нашем современном мире технологии, естественно, являются движущей силой обучения и разработки учебных программ. Чтобы добиться лучших результатов от учащихся, современные преподаватели все чаще используют передовые цифровые инструменты и стратегии в своих методах обучения. Одной из

главных проблем в образовании является недостаток мотивации у учащихся [1]. Геймификация помогает преодолеть эту проблему, превращая обучение в увлекательную и интерактивную игру. С помощью элементов игрового дизайна, таких как достижения, рейтинги, уровни и награды, учащиеся получают стимул для активного участия в учебном процессе. Использование геймифицированных элементов может положительно повлиять на вовлеченность и сотрудничество учащихся, что в результате позволит им учиться более эффективно. Игры также мотивируют людей, повышают интерес к определенным предметам, снижают уровень отсева учащихся, улучшают оценки и улучшают их познавательные способности.

Повышение учебной эффективности. Геймификация – это применение игровых стратегий для улучшения обучения и повышения его привлекательности для людей. Геймификация обучения может быть полезной, поскольку игры прививают такие навыки на всю жизнь, как решение проблем, критическое мышление, социальная осведомленность, сотрудничество. Геймификация способствует повышению уровня усвоения материала и улучшению понимания сложных концепций. Игровые элементы делают обучение более интересным и запоминающимся, что в свою очередь способствует более эффективному обучению и запоминанию пройденного материала.

Развитие навыков сотрудничества и командной работы. Многие образовательные игры основаны на коллективном взаимодействии и сотрудничестве. Учащиеся учатся работать в команде, обмениваться знаниями и решать задачи вместе. Это помогает развить навыки коммуникации, лидерства и эффективного сотрудничества, которые являются важными в современном мире.

Адаптация к индивидуальным потребностям. Геймификация позволяет персонализировать обучение, учитывая индивидуальные потребности и уровень каждого учащегося. С помощью адаптивных игровых платформ и алгоритмов учителя могут создавать персонализированные задания и уровни сложности, подходящие для каждого ученика.

Содействие развитию критического мышления и решения проблем. Многие образовательные игры ставят перед учащимися разнообразные задачи, требующие анализа, критического мышления и поиска решений. Это способствует развитию когнитивных навыков и умения анализировать информацию, что является важным в современном информационном обществе. Геймификация часто основана на принципе, где учащимся предлагаются реальные проблемы или вызовы, которые они должны решить. Это способствует развитию навыков критического мышления, таких как поиск альтернативных решений, оценка их эффективности и адаптация стратегий в зависимости от ситуации.

Стратегии геймификации для обучения

Существует множество стратегий геймификации, которые можно включить в свою среду обучения. Наиболее популярные из них:

1. Системы начисления баллов. Начисление баллов за выполнение различных задач может стимулировать людей усердно работать. Он также дает точное представление об уровне усилий, чтобы показать, насколько они продвинулись на протяжении курса или урока.

2. Значки — это отличный способ выразить признание и вознаградить людей за их усилия. Значок — это награда, вручаемая в виде виртуального объекта или прикрепленного изображения в вашем профиле. Это отличный способ показать, что вы цените тяжелую работу и усилия, вложенные в выполнение задачи.

3. **Таблицы** лидеров отлично подходят для создания конкуренции среди учащихся, поскольку они захотят видеть свое имя на вершине и, как следствие, работать усерднее. Вы даже можете создать отдельные таблицы лидеров на основе разных команд, разделив участников на более мелкие группы для лучшей конкуренции.

4. **Вызовы** — это задача, которая требует от человека выполнить что-то, используя свое время и усилия, но не имеет никаких негативных последствий в случае неудачи или неправильного выполнения. Проблемы могут включать в себя стратегии обучения, такие как решение проблем, когда людям необходимо мыслить нестандартно, чтобы найти решение.

Другие методы или стратегии геймификации могут включать элемент неожиданности, чтобы сделать игру интересной и позволить пользователям «разблокировать» определенные функции или контент в игре, выполнив задание.

Примеры геймификации в обучении

Геймификация помогает улучшить процесс обучения во многих отношениях, будь то в академическом, промышленном или бизнес-контексте. В этой статье мы рассмотрим несколько наиболее практичных способов геймификации обучения. Есть несколько примеров геймификации в образовании, которые помогут вам сформировать собственную стратегию геймифицированного обучения. В начале рассмотрим игровые элементы, которые следует учитывать в образовательной обстановке:

- Повествование
- Немедленная обратная связь
- Веселье
- Индикаторы прогресса (например, очки, значки, таблицы лидеров)
- Социальные связи
- Управление игроком

Рассмотрим некоторые из лучших примеров:

1. **Начисление баллов за достижение академических целей.** Начисление баллов за достижение целей может быть отличным способом мотивации учащихся. Это также может помочь отслеживать прогресс и повысить вовлеченность.

2. **Начисление баллов за выполнение неакадемических задач.** Учителя также могут награждать баллами неакадемические задачи, например, наведение порядка в классе. Это помогает мотивировать учащихся к достижению как академических, так и неакадемических целей, что способствует их общему успеху [4].

3. **Анализируйте персонализированную успеваемость.** Анализ индивидуальной успеваемости помогает учащимся определять и отслеживать свой прогресс. Это хороший способ для учащихся самостоятельно оценить то, чему они научились, спрогнозировать результаты будущего поведения и увидеть, как далеко им нужно зайти, чтобы добиться успеха.

4. **Использование различных методов «прогресса».** Использование уровней и контрольных точек может помочь учащимся почувствовать, что они продвигаются по игре. Это вызывает у них желание узнать, что будет дальше, что позволяет сосредоточить их внимание на обучении.

5. **Предоставьте возможность выдавать значки, а не баллы.** Значки также хорошо работают, когда речь идет о мотивации и поощрении учащихся. Значки — эффективная альтернатива баллам и отличный способ внедрить элемент соревнования в класс. Они также могут помочь создать чувство общности и повысить вовлеченность в классе, что очень важно для успеха в обучении.

6. *Используйте разные платформы или приложения.* Использование разных платформ или приложений — отличный способ заинтересовать учащихся. Учителя могут добиться вовлечения учащихся с помощью *планшетов*, смартфонов и других устройств, чтобы позволить учащимся получать доступ к своим учебным ресурсам в любое время и в любом месте. Использование технологий таким образом помогает повысить вовлеченность и мотивацию учащихся, которые необходимы для поддержки эффективного обучения.

Ниже представлены некоторые примеры геймификации:

–Академия Хана — это образовательная некоммерческая организация нового поколения, которая предоставляет своим студентам совершенно бесплатное онлайн-обучение. Он регулярно использует методы геймификации, чтобы помочь в измерении прогресса и достижений, а также позволяет учащимся соревноваться с помощью значков, таблиц лидеров и многого другого.

–Quizlet — это недавно ставший популярным инструмент, который использует геймификацию для создания простых и эффективных тестов по учебному материалу. Учащиеся, использующие Quizlet, часто учатся более эффективно и с большей вовлеченностью, чем те, кто использует традиционные подходы на основе карточек.

–Duolingo — образовательная платформа, в которой применяется геймификация. Это платформа, на которой пользователи изучают языки посредством практики и игры. Учащиеся могут набирать баллы, повышать свой уровень и соревноваться с другими, чтобы сохранить мотивацию в процессе обучения.

–Кахут! — это образовательная игровая платформа обучения, которую учителя могут использовать в классе, но она использует множество игровых механик, соответствующих методологии геймификации. В нем есть «режим-призрак», в котором учащиеся могут бросить вызов самим себе, чтобы побить свои результаты, а также есть таблицы лидеров, в которых можно соревноваться друг с другом. Пользователи создают свои игры и викторины, которыми затем делятся с другими учителями, учениками или пользователями, которые могут захотеть поиграть в них онлайн в любое время суток.

–Приложение Google Read-Along — отличный пример геймификации в образовании. Он использует игровые функции, такие как баллы и значки, чтобы улучшить качество чтения для юных учащихся, которые только начинают свое знакомство с книгами. Это можно использовать как в начальной, так и в средней школе, особенно для мотивации учащихся к достижению целей грамотности и улучшения их общих навыков чтения.

Геймификация в современном образовании представляет собой эффективный и инновационный подход, который активно внедряется в учебные программы по всему миру. Исследования и практический опыт показывают, что геймификация способствует повышению мотивации учащихся, улучшению усвоения материала, развитию критического мышления и социальных навыков. Одним из ключевых преимуществ геймификации является возможность персонализации обучения, что позволяет учителям адаптировать учебный процесс под индивидуальные потребности каждого ученика[3]. Кроме того, использование элементов игрового дизайна стимулирует учащихся к активному участию в уроке и повышает уровень их заинтересованности.

Геймификация также способствует развитию сотрудничества и командной работы, поскольку многие образовательные игры предполагают взаимодействие между учениками. Это способствует формированию социальных навыков и улучшению

коммуникационной компетенции.

Геймификация играет важную роль в современном образовании, обогащая учебный процесс и делая его более интересным и эффективным. Применение игровых элементов способствует повышению мотивации, улучшению усвоения материала, развитию социальных навыков и адаптации к индивидуальным потребностям учащихся [2]. Развитие и использование геймификации в образовании открывает перед нами новые перспективы, для совершенствования образовательного процесса и подготовки учащихся к вызовам современного мира. Опыт внедрения геймификации в образовательную среду позволяет выявить как положительные, так и отрицательные аспекты этого подхода. Основные сложности могут включать в себя необходимость разработки качественных игровых материалов, адаптированных к учебной программе, а также оценку эффективности такого обучения. Цели геймификации могут варьироваться от повышения мотивации учеников до улучшения понимания и запоминания материала. Важно учитывать индивидуальные особенности учащихся при разработке геймифицированных курсов и игровых заданий, чтобы обеспечить максимальную эффективность обучения. Также следует учитывать возможности современных технологий, которые могут значительно обогатить опыт обучения через геймификацию.

В целом, геймификация представляет собой мощный инструмент, который современные педагоги могут использовать для создания более интересной, эффективной и увлекательной учебной среды. Перспективы геймификации в образовании остаются обширными, и дальнейшие исследования и разработки в этой области обещают принести еще больше инноваций и улучшений в образовательный процесс.

Литература:

1. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании / Л. П. Варенина. –М.: Просвет, 2014.
2. Геймификация образовательного процесса: метод. пособие / под ред. / М. В. Эйхорн.-Томск: Хобби Центр, 2015.
3. Байболотов Б. А., Шергазиева М. С., Кубатбеков Э. Дж. Геймификация как средство формирования математической логики в средней школе Вестник №55 2023г.
4. <https://cyberleninka.ru/article/n/perspektivy-i-riski-vnedreniya-geymifikatsii-v-sovremennom-obrazovanii>
5. <https://blog.pryaniky.com/gejmifikacii-obrazovanii-trendy-tendencii/>