

Абдыкеримова Д. А.,
ОИӨК «Кыргызстан Эл аралык университети»
мугалим,
Абдыкеримова Д.А.,
УНПК «Международный университет Кыргызстана»
Преподаватель «МИДО»
Abdykerimova D.A.,
ERPC “International University of Kyrgyzstan”
Lecturer ICDE
Абдыкеримова М.М.,
ОИӨК «Кыргызстан Эл аралык университети»
Ага мугалим
Абдыкеримова М.М.,
УНПК «Международный университет Кыргызстана»
ст.преподаватель МИДО
Abdykerimova M.M.,
ERPC “International University of Kyrgyzstan”
senior lecturer ICDE
Касымбаева Г. Ш.,
Кыргыз Республикасынын эл аралык университети
Ага мугалим
Касымбаева Г. Ш.,
Международный Университет Кыргызской Республики
старший преподаватель кафедры СГиЕНД
Kasymbaeva G.Sh.,
International University of Kyrgyz Republic
senior lecturer

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КЕСИПТИК БИЛИМ БЕРУУ ШАРТТАРЫНДА МЕНЕДЖЕРДИН КОММУНИКАТИВДИК КОМПЕТЕНТТҮҮЛҮГҮНҮН МОДЕЛИН ИШТЕП ЧЫГУУ ЖОЛУНУН КАТАРЫ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ПУТЬ РАЗВИТИЯ МОДЕЛИ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ МЕНЕДЖЕРА В УСЛОВИЯХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

GAMIFICATION AS A WAY TO DEVELOP THE MODEL OF MANAGER'S COMMUNICATIVE COMPETENCE IN THE CONDITIONS OF PROFESSIONAL EDUCATION

***Аннотациясы:** Макалада кесиптик билим беруу шарттарында менеджердин коммуникативдик компетенттүүлүгүнүн моделин калыптандыруу тажрыйбасы келтирилген. Билим берүүдөгү геймификациялоонун артыкчылыктары жана терс кесепеттери талданат. Геймификацияда колдонулган оюн компоненттерине төмөнкүлөр кирет: оюн упайлары, кыйынчылык деңгээлдери, жетишкендиктер, рейтинг тизмелери, жетишкендиктер, виртуалдык валюта, катышуучулар ортосундагы мелдештер, сыйлыктар жана бонустар. Электрондук билим берүү чөйрөсүндө окуу материалын өз алдынча үйрөнүүгө жана менеджердин баарлашуу көндүмдөрүнө түрткү берүүчү оюнга негизделген механизмдерди ишке ашыруу үчүн кеңири мүмкүнчүлүктөр бар.*

Негизги сөздөр: геймификация, оюн технологиясы, мотивация, катышуу, ролдук оюн, окууну уюштуруу жолу, электрондук окутуу.

Аннотация: В статье представлен опыт формирования модели коммуникативной компетентности менеджера в условиях профессионального образования. Анализируются преимущества и негативные последствия применения геймификации в образовании. К игровым компонентам, применяемых при геймификации относят: игровые очки, уровни сложности, достижения, рейтинговые списки, прогресс выполнения, виртуальная валюта, соревнования между участниками, награды и бонусы. В условиях электронного обучения появляются широкие возможности для реализации игровых механизмов для поощрения самостоятельного освоения учебного материала и коммуникативных навыков менеджера.

Ключевые слова: геймификация, игровые технологии, мотивация, вовлечение, ролевая игра, способ организации обучения, электронное обучение.

Abstract: The article presents the experience of forming the model of communicative competence of a manager in the conditions of professional education. The advantages and negative consequences of gamification in education are analyzed. The game components applied in gamification include game points, difficulty levels, and achievements, rating lists, progress, and virtual currency, competitions between participants, rewards and bonuses. In an e-learning environment, there are many opportunities to implement game-based mechanisms to encourage independent learning of learning material and manager's communication skills.

Key words: gamification, game technology, motivation, involvement, role-playing game, a way to organize learning, online learning.

В условиях пандемии с вынужденным введением режима изоляции система профессионального образования в республике столкнулась с неожиданными трудностями: закрытие учебных заведений, экстренный переход на дистанционное обучение, недостаточное техническое оснащение, слабая подготовка кадров.

Традиционные методы обучения (лекции, семинары, групповые дискуссии, case-study, basket-метод, деловые и ролевые игры, коучинг, и тренинги) оказались менее эффективными.

Развивающая игровая среда постепенно становится реальным конкурентом традиционным учебным курсам, побудивший говорить о геймификации как об одном из ключевых трендов образования в Кыргызстане.

Термин геймификация (gamification), впервые был введен в 2002 году Ником Пеллингом (Nick Pelling), американским программистом и изобретателем, а к 2010 году стал применяться для обозначения способа решения разнovidных задач особой степени сложности.

(геймификация – это использование игровых методов, технологий и механизмов путем вовлечения в процесс правильной подачи информации).

Казалось бы, феномен игры уже не столь актуален для научных исследований в настоящее время, однако «переход к новой образовательной парадигме (парадигме постиндустриального общества) и к новому типу образования (технологическому или проектно-технологическому)» [1, с. 12], заставляет по-новому взглянуть на роль игр в профессиональном образовании.

Ученый Кевин Вербах, исследователь из Пенсильвании, говорил о том, что геймификация не является ни игрой, ни теорией игр, ни симуляцией, ни использованием игр в бизнесе, ни зарабатыванием баллов, а исследователь Марио Хергер подчеркивал, что геймификация делает игру как вид человеческой активности привлекательной: существуют правила и пошаговая структура достижения этой цели.

В обучении геймификация сопровождает образовательный курс целиком – от постановки целей и задач до итогового контроля знаний.

В электронном обучении можно выделить — когнитивную, эмоциональную и социальную составляющие образовательного процесса [2, с. 1].

Практика компьютерных игр часто признается общественным мнением как опасность зависимости и пустая трата времени. Однако ученые считают, что негативное влияние компьютерных игр сильно преувеличено, а позитивное не изучено. В последние годы произошел «рост интереса к компьютерным играм, заставивший говорить о геймификации как об одном из ключевых трендов образования» [3, с.1].

Всем знакомо выражение «учиться на своих ошибках», но на практике его стараются не применять. В традиционном образовании студенты по направлению «менеджмент» концентрируются больше на оценках, но не на самих знаниях. В геймификации это наоборот является основным принципом в достижении ими прогресса. где с каждой неудачей студент пробует все новые варианты достижения цели и так до бесконечности. Играя, мы всегда знаем, что в неудаче нет ничего страшного, и чем быстрее мы сделаем что-то не так, тем быстрее мы сможем найти правильный путь.

Отсюда следует, что очень важно выстраивать учебный процесс так, чтобы студенты учились на своих ошибках.

Для увеличения мотивации и степени вовлеченности студентов в образовательный процесс можно добавить дополнительные соревновательные элементы: глобальный рейтинг, современные стимулы для обучения. Основной принцип в геймификации — это получения постоянной, измеримой обратной связи от студента для обеспечения интерактивной корректировки его поведения и быстрого освоения всех функциональных возможностей в игре.

Ещё одним принципом геймификации является создание легенды, предыстории игры или действия. Это создает у студентов чувство сопричастности, общего вклада в дело, интереса к достижению каких-либо выдуманных целей.

При этом применяется поэтапное изменение и усложнение задач по мере получения коммуникативных умений, что обеспечивает развитие навыков игры при сохранении степени вовлеченности. Важный элемент геймификации — игровой дизайн, под которым понимается игровая визуализация и использование элементов социальной сети, рассчитанное на такое свойство мозга: желание получать вознаграждение за проделанную работу.

Основные аспекты геймификации, которые необходимо учитывать:

- динамическая составляющая — использование различных сценариев, требующих внимания и реакции в реальном времени;
- игровая механика — использование сценариев, свойственных для игрового процесса, таких, как игровые награды, звания, бонусы, предметы;
- эстетическая составляющая — создание визуального эффекта от игровой графики, способствующего эмоциональной вовлеченности;
- социальная составляющая — важный элемент, обеспечивающий межпользовательское взаимодействие, общение и передачу информации и опыта.

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

По мнению учёных, геймификация способствует лучшему вовлечению будущих менеджеров в образовательный процесс. Так, ученый Диан Шаффхаусер выделяет следующие преимущества применения методов игры в образовательной деятельности:

- связь личного опыта студента с обучением (использование игровой среды с моделированием изучаемых явлений, предметов, ситуаций);
- порождение соревновательного духа и здоровой конкуренции на учебном занятии;
- работа в команде (студентов можно разделить на команды в зависимости от направления игры);
- развитие системного мышления (хорошо построенная игра позволяет студентам понять отношения внутри и между компонентами изучаемого материала);

– применение итерации для получения лучшего результата обучающегося [4, с. 2].

При всей привлекательности геймификации в образовательном процессе возможны и следующие негативные последствия:

– психологическая зависимость – студенты перестанут принимать традиционный образовательный процесс без игры.

– превалирование внешней мотивации к игре (награды, атрибутика игры, поощрения, безусловно, необходимы, но более важна внутренняя мотивация играющих к обучению);

– непонимание целей игры (многие обучающиеся сосредотачиваются на получении наград и поощрений, но не на самом процессе обучения). Рассмотрим метод четырех дверей

Одна из современных тенденций геймификации в образовании – система, созданная Сивасайламом Тиагараджаном, которая подходит для объемных курсов с большим количеством материалов. Суть в том, чтобы выбрать для себя подходящий метод обучения и темп. Позволяет получать знания персонализировано.

Учебный курс составляется в четырех версиях для прохождения:

Библиотека. Здесь вся теория в разных форматах и объемах: видео, аудио, исследования, статистика и так далее. Можно читать, смотреть, слушать, анализировать – запоминать.

Игровая зона. Блок игр с быстрым развитием сложности. Можно проходить сколько угодно раз, пока все не запомнится.

Кафе. Обмен опытом и знаниями между студентами.

Оценочная камера пыток. Опросы, блоки вопросов на понимание, кейсы для решения.

Библиотека: материалы можно размещать любые и в любых форматах. Игровая зона: нереализуемо – есть восемь примитивных вариантов встроенных игр (например, «Кроссворд», «Виселица», «Криптекст», «Змеи и лестницы»). Кафе: можно сделать с помощью чатов и форума по проектам или всему курсу. Оценочная камера пыток: программное обеспечение дает большое количество вариантов оценивания знаний: любые виды тестов, опросники, эссе.

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.

Чтобы сделать обучение более инновационным, геймификация увеличивает интерактивность и делает процесс обучения более автономным, что повышает активность студентов, облегчает преподавание и усвоение материала. Геймификация в образовании – это процесс распространения игры на разные сферы, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания и как форму воспитательной работы. Если мы сможем 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.

Список использованной литературы

1. Игна О. Н. Концептуальные основы технологизации профессионально-методической подготовки учителя: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Томск, 2014. 42 с.
2. Евплова Е. В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению [Электронный ресурс] // Одинцовские чтения. М., 2013. URL: <http://evplova.ru/nauchnye-i-metodicheskie-statii/53-gejmifi-katsiya-kak-sredstvo-povysheniya-motivatsii-k-obucheniya> (дата обращения: 13.02.2021).
3. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://psyjournals.ru/jmfp/2016/n3/83892.shtml>. Дата доступа: 14.02.2021.
4. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://moluch.ru/archive/113/28806/>. Дата доступа : 15.02.2021.

