

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ: ЗА И ПРОТИВ

Колосова О.А.<sup>1,2</sup>, Бегичева О.Л.<sup>2</sup>, Завельская И.М.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Государственный университет управления

<sup>2</sup>Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина  
Москва, Россия

**Аннотация.** Геймификация – это больше, чем просто модное слово. Специалисты по персоналу, обучению и развитию не должны недооценивать преимущества геймификации в образовательном процессе. Внедрение игрового компонента не только делают обучение более динамичным, но и может значительно повысить вовлеченность обучающихся в образовательный процесс.

**Ключевые слова:** геймификация, обучающиеся, цифровые образовательные технологии, образование, игровые технологии, процесс обучения.

В настоящее время решение многих педагогических проблем и задач лежит в области информационных, цифровых образовательных технологий и психолого-педагогических условий их использования. И одним из актуальных направлений использования цифровых образовательных технологий в учебном процессе выступает концепция геймификации.

Существуют различные определения термина «геймификация» (также существуют термины «игрофикация» или «геймизация»). Геймификация рассматривается как:

- использование игровых подходов для неигровых процессов с целью повышения вовлеченности участников в решение поставленных задач [1];
- адаптация и широкое использование видеоигр в повседневной жизни [2];
- использование элементов игры и техник дизайнера игры в неигровом контексте [4];
- наиболее распространенное определение, в котором говорится, что: «Геймификация – это использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах» [8, р. 66].

Использование элементов геймификации в учебном процессе предполагает использование различных приемов, направленных на:

- привлечение и удержание внимания обучающихся;
- дифференциацию долгосрочных, неясных и краткосрочных целей;
- разработку и внедрение системы выигрышей и рисков, актуальных для обучающихся;
- установление соответствия между способностями учащихся и сложностью решаемых задач;
- моделирование игровых ситуаций, в процессе которых у обучающихся должны сформироваться знания, умения и навыки в той или иной предметной области.

Игра, индивидуальная или командная, особенно мотивирует участников к достижению результатов. В процессе использования геймификации в обучении можно выделить два разных подхода: суть первого состоит во внедрении элементов геймификации в систему управления обучением, второго – в параллельной геймификации системы управления обучением и самой системы обучения [5].

Итак, геймификация в образовании – это новый подход к повышению эффективности обучения, познавательной активности и мотивации обучающихся с помощью квестов, наград, дизайна видеоигр и игровых элементов в учебной среде [6]. Основной целью ее использования является получение удовольствия и максимальное вовлечение учащихся в учебный процесс, а также мотивирование их на самостоятельное изучение новых задач. Таким образом, геймификация – это простая концепция, которая позволяет повысить вовлеченность обучающихся в

процесс обучения, помогает изменить восприятие и отношение к учебе и развивает навыки с помощью практического, прикладного и творческого подхода к обучению.

### **Преимущества геймификации в высшем образовании.**

#### **1. Делает обучение веселым и интерактивным.**

Независимо от вашей аудитории или предмета, геймификация обучения может помочь вам создавать захватывающий, образовательный и развлекательный контент. Он не предназначен для превращения работы в игру, но он играет на психологии, которая стимулирует вовлеченность людей в процесс деятельности. Каждый из нас испытывает стремление конкурировать, совершенствоваться и превосходить других и даже самих себя. Награды за достижения могут быть очень приятными и сильно мотивирующими.

Одним из ключевых преимуществ геймификации является то, что она делает обучение интерактивным и увлекательным, в основном благодаря своей интерактивности. Ролевые игры и соревновательные элементы добавляют участникам направление погружения, которое при правильной настройке может сделать обучение очень увлекательным.

#### **2. Создает зависимость от обучения.**

Если бы вам нужно было определить единственную наиболее важную цель обучения, она, несомненно, должна состоять в том, чтобы привить своим слушателям новые знания. Но насколько полезны эти знания, если их нельзя сохранить?

Поэтому еще одно довольно неожиданное преимущество геймификации в обучении – это естественный кайф, который она может дать нам, и влияние, которое «кайф» оказывает на сохранение знаний. Когда наш мозг хочет вознаградить нас, он высвобождает дофамин в наши тела, поэтому, когда мы выигрываем игру, изучение новых вещей для многих является полезным опытом, который вызывает высвобождение дофамина, и довольно удачный результат этого естественного лекарственного «фикса» заключается в том, что повышение уровня дофамина помогает нам запоминать эту новую информацию.

#### **3. Дает учащимся возможность увидеть реальные приложения.**

Третье преимущество геймификации заключается в том, чтобы «запачкать руки». Обучение на занятии может быть очень эффективным способом формирования навыков применяя их к практическим сценариям в будущей профессиональной деятельности. Геймификация обучения позволяет учащимся увидеть реальные приложения и преимущества предмета. Они могут своими глазами увидеть, как их выбор в игре приводит к последствиям или наградам.

4. Предлагает обратную связь в режиме реального времени. Представьте, если бы мы оценивали свои успехи в жизни только раз в год. Работа, отношения, вообще все, что мы делали регулярно, может страдать от недостатка самоанализа. Геймификация обучения позволяет обучающимся работать над достижением измеримых и значимых целей в режиме реального времени и быстро получать обратную связь по мере достижения этих целей.

5. Геймификация предполагает больше взаимодействия с контентом. Геймификация, особенно в электронном обучении, дает возможность обучающимся работать с контентом в эффективной неформальной учебной среде. Если обучающиеся увлечены обучением, они с большей вероятностью сохранят полученную информацию.

#### **6. Более увлекательное и эффективное обучение.**

Геймификация делает обучение увлекательным, поэтому учащиеся с большей вероятностью будут заниматься интересной учебной программой, чем скучной.

7. Конкуренция = мотивация. Многие люди мотивируются на достижение высоких результатов именно конкуренцией. Геймификация дает возможность нам соревноваться с другими за высокие баллы, награды и рейтинги в таблице лидеров.

8. Больше сотрудничества. Обучающиеся в игровых программах обучения могут работать над достижением групповых целей, сотрудничая с другой командой в конкурентной среде. Это поощряет обмен идеями, дебаты, критическое мышление [7].

9. Одним из «пряников», используемых для поощрения вовлечения обучающихся в геймификацию, является использование списков лидеров, значков и других игровых индикаторов достижений. Все эти награды позволяют удовлетворить естественное стремление человека к получению и повышению своего статуса.

10. Бесконечные преимущества. Геймификация также открывает доступ к воображаемому миру, который элементы игры могут привести в процесс обучения. Наше воображение, если его правильно использовать, может увлечь нас в бесконечные путешествия научных открытий, а возможности для внедрения игровых элементов в образовательные программы обучения огромны.

### **Различные способы, с помощью которых в высших учебных заведениях могут геймифицировать обучение.**

Освоение методов геймификации требует от педагогов детального планирования и реструктуризации существующих методов обучения. Стратегия может быть успешной только в том случае, если она целостно интегрирована в учебную программу. Вот некоторые из способов, которыми высшие учебные заведения могут успешно использовать геймификацию в образовательных программах:

#### **1. Внедрение геймификации в систему оценивания.**

Мы не можем отрицать тот факт, что традиционный метод оценивания является ключом к оценке и общему процессу обучения. Но, изменив подход к оцениванию заданий и накоплению баллов, преподаватели могут реально изменить результаты обучения.

Идея здесь состоит в том, чтобы сделать курс геймифицированным, заменив оценки более привлекательной «системой баллов опыта», где оценки обучающихся могут определяться количеством баллов, набранных ими в конце курса. Таким образом, учащиеся могут продвигаться к разным уровням мастерства (аналогично играм) с каждым отдельным заданием/тестом.

#### **2. Система вознаграждений на основе баллов.**

Поощрение является чрезвычайно мощным мотиватором как для детей, так и для взрослых. Как и в видеоиграх, получение баллов мотивирует обучающихся и помогает им чувствовать себя вознагражденными за свои усилия. Преподаватели могут создать систему вознаграждения на основе баллов, предлагая баллы за разные типы деятельности на практических занятиях, таких как: своевременное выполнение задач, эффективная групповая работа, творческий подход к решению поставленной проблемы и т.д. Система баллов, которую вы используете, должна помогать обучающимся ученикам отслеживать их прогресс в учебе и их рейтинги.

Балльную систему можно также использовать для дополнения итоговой оценки. Например, если учащиеся набрали определенное количество баллов, вы можете либо повысить их итоговую оценку, либо понизить. Помимо мотивации студентов к участию в практической работе, это также помогает им чувствовать себя вознагражденными за свои усилия.

#### **3. Продвижение квестов.**

Один из возможных способов, с помощью которых преподаватели могут геймифицировать обучение в своих классах, – это превращать каждую неделю семестрового расписания в своего рода квест, где обучающиеся получают возможность зарабатывать значки как за успешное завершение задания, так и за мастерство. Стратегия здесь должна заключаться в том, чтобы поощрять достижения учащихся именно соответствующими значками, а не оценками, чтобы их достижения могли быть не только академические.

Влияние геймификации на улучшение учебного процесса неоспоримо. В играх есть несколько элементов, которые делают их мощными инструментами обучения человека. Обычно они строятся так, чтобы участники могли решить конкретную проблему, что является важным навыком, необходимым студентам. Поскольку методы геймификации будут чаще применяться в высших учебных заведениях, в будущем преподаватели должны будут овладеть цифровыми компетенциями, изучать различные новые стратегии обучения и внедрять новые инновационные способы мотивации и вовлечения студентов в процесс обучения.

В настоящее время в связи с быстрой информатизацией общества разрыв между поколениями увеличивается, что делает задачу обучения для современных педагогов все более трудной. Большинство преподавателей имеет огромный опыт обучения, но в силу низкого владения цифровыми технологиями они неохотно используют инновационные методы в обучении.

Сегодняшние студенты с детства росли в условиях доступности Интернета. Они легко справляются с быстрым потоком информации и часто переключаются между действиями в своих практиках многозадачности, что затрудняет концентрацию их внимания на образовательном процессе, который проходит с использованием традиционных методов обучения. Визуальное отображение для них предпочтительнее длинных, неструктурированных текстов.

Поэтому перед сегодняшним обществом педагогов стоит большая и сложная задача. Необходимо понять новый язык, коммуникационную и мотивационную структуру сетевого поколения и признать, что культура получения и передачи информации и внимания изменилась.

Тем более, что в ситуации, когда происходит активная оцифровка учебного контента, разработка образовательных онлайн-платформ, применение цифровых технологий наиболее актуальным вопросом является выявление степени готовности к такой трансформации преподавателей [3].

Целью нашего исследования являются изучение противоречивых тенденций в области необходимости использования игровых технологий и дальнейшей геймификации в образовании и готовности к применению их преподавателями. Целевая выборка составила сто двадцать респондентов – преподавателей высших учебных заведений г Москвы (возрастная категория от 22 до 62 лет).

Проанализировав и обобщив результаты исследования можно констатировать преобладание низкого и среднего уровня готовности преподавателей к работе посредством использования элементов геймификации. Половина респондентов не владеют или вообще не слышали о применении игровых технологий в образовании. 23 % имеет средний уровень развития навыков использования игровых технологий в обучении, как правило, простейших игровых инструментов (очки/значки/таблицы лидеров и т.д.) и включение в образовательный процесс практические задания в формате case-study. И только 27 % знакомы и используют в образовательном процессе сервисы для создания интерактивных упражнений, игр, кроссвордов, викторин и т.д.

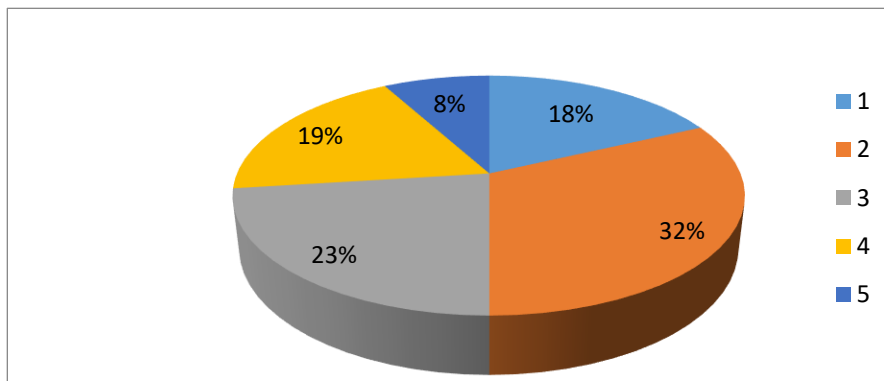


Рисунок 1 – Оцените Ваше владение навыками применения игровых технологий в образовании по 5-ти бальной системе (составлено по материалам исследования авторов)

Также респонденты характеризуются низким и средним уровнем сформированности готовности к работе посредством использования в образовательном процесс элементов геймификации. Также в своем большинстве они характеризуются низким уровнем сформированности профессиональных знаний и умений в области геймификации образования, компетенции методического проектирования учебного процесса посредством разработки курса с элементами

геймификации, информационных компетенций в области создания электронного контента с элементами геймификации, также низким и средним уровнем сформированности целенаправленного положительного отношения личности, включающее внутренние предпосылки к работе посредством использования элементов геймификации и стремлением овладеть навыками применения игровых технологий в образовании.



Рисунок 2 – Планируете ли Вы использовать элементы игровых технологий в образовательном процессе (в том числе компьютерные программы и симуляторы) (составлено по материалам исследования авторов).

Большинство из опрошенных преподавателей (59 %) не предполагают использовать игровые технологии в процессе обучения, отдавая предпочтение традиционным форматам, также многие из них не хотят применять геймификацию в образовательном процессе в связи с увеличением времени на подготовку к занятиям. Полученные результаты показывают необходимость разъяснения педагогам роли геймификации в образовании, преимущества использования игровых элементов, способных существенно повысить управляемость учебным поведением.

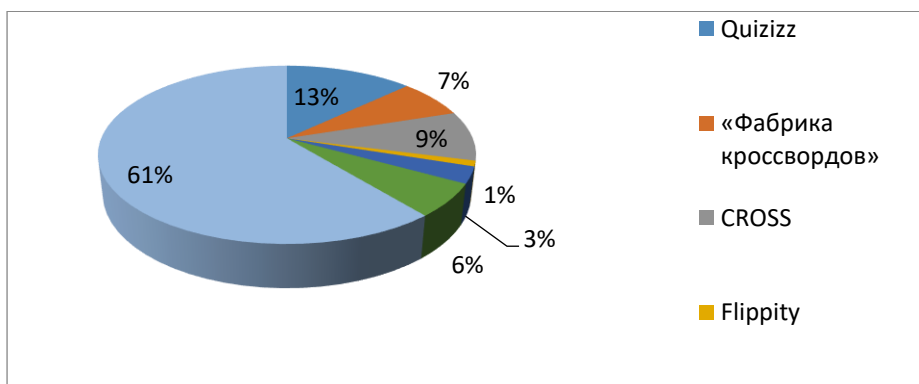


Рисунок 3 – Используете ли Вы в учебном процессе указанные сервисы для создания интерактивных упражнений, игр, кроссвордов и викторин (составлено по материалам исследования авторов)

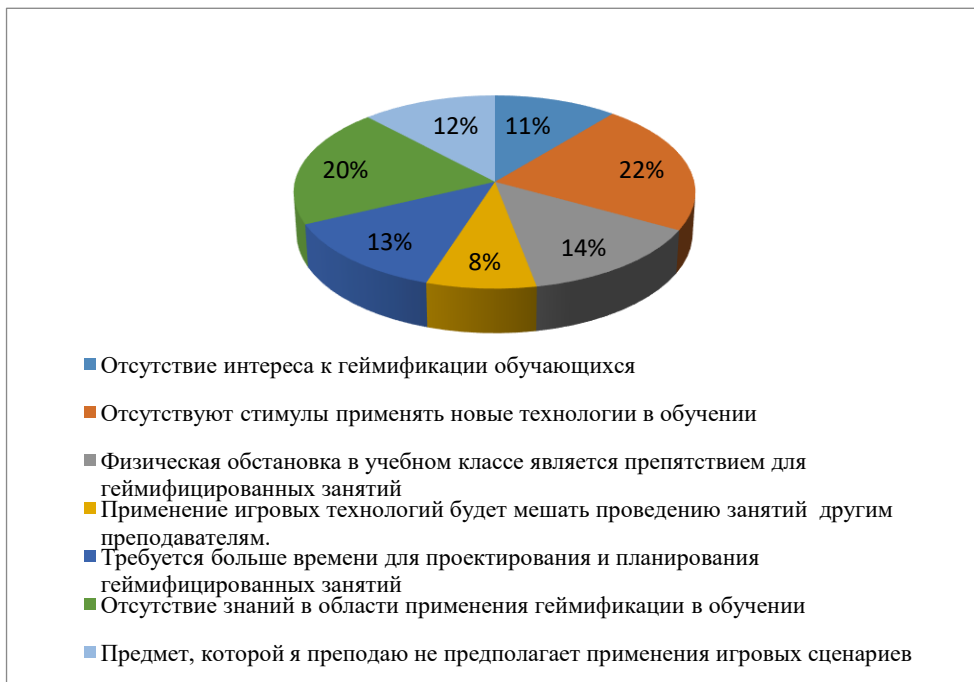


Рисунок 4 – Укажите основные препятствия, мешающие Вам использовать геймификацию в учебном процессе (составлено по материалам исследования авторов).

Результаты исследования показывают, что большинство преподавателей (61%) не имеют навыков разработки собственных цифровых образовательных ресурсов с элементами геймификации и не знакомы с существующими сервисами для создания интерактивных упражнений, игр, кроссвордов и викторин и лишь 39 % использует их в учебном процессе.

Также полученные результаты указывают о низкой осведомленности респондентов о наличии игровых интернет-порталов, позволяющих формировать необходимые компетенции в процессе обучения: *LinguaLeo* – образовательная платформа для изучения и практики иностранного языка, построенная на игровой механике); *Kahoot.it* – сервис для организации онлайн-викторин, тестов и опросов); *Foldit* – решение научных задач как пазлов и т.д.

Говоря о препятствиях, которые мешают преподавателям использовать геймификацию в учебном процессе около половины респондентов (44 %) отмечают отсутствие стимулов применять новые технологии в обучении и отсутствии знаний в области применения геймификации. Также респонденты указывают на отсутствие необходимого оборудования в учебном классе (14 %) и возможность недовольства других преподавателей (8 %). Также преподаватели в качестве препятствия указали увеличение времени для подготовки к занятиям (13 %).

На основе полученных данных, можно сделать вывод о том, что в российской образовательной практике геймификация не получила широкого распространения в связи с недостаточной технологической оснащённостью вузов, низкая компетентность профессорско-преподавательского состава в области использования цифровой среды, англоязычности большинства интернет-платформ, отсутствие стимулов к применению геймификации в обучении.

Все это делает актуальным и необходимым трансфер информационных технологий в образовательный процесс, с параллельным формированием у преподавателей понятия «геймификация образования», в ходе которого надо решить непростые задачи повышения их цифровой

грамотности, обучения навыкам разработки собственных цифровых образовательных ресурсов с элементами геймификации, применения готовых мобильных решений в учебном процессе, разработки мобильного игрового приложения с обучающим контентом.

### Библиография

1. Караваев Н.Л. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде: монография / Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева. – Киров: Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.
2. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении // Территория новых возможностей. – 2013. – № 3 (21). [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-velektronnom-obuchenii> (дата обращения: 04.11.2022).
3. Кротенко Т.Ю. Возможности и угрозы цифровой трансформации управленческого образования // Цифровая социология/Digital Sociology. – 2022. – 5(1). – С. 98-106. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://doi.org/10.26425/2658-347X-2022-5-1-98-106> (дата обращения: 04.11.2022).
4. Орлова, О.В., Титова, В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9 (162). [Электронный ресурс] // Режим доступа: [https://vestnik.tspu.edu.ru/archive.html?year=2015&issue=9&article\\_id=5508](https://vestnik.tspu.edu.ru/archive.html?year=2015&issue=9&article_id=5508) (дата обращения: 04.11.2022).
5. Что такое геймификация: определения, принципы и способы применения. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.calltouch.ru/glossary/geymifikatsiya/> (дата обращения: 04.11.2022).
6. Ярина С.Ю. Геймификация: зарубежный и отечественный опыт / С.Ю. Ярина, И.А. Сушлова // Наука. Информатизация. Технологии. Образование: материалы XI международной научно-практической конференции, г. Екатеринбург, 26 февраля – 2 марта 2018 г. – Екатеринбург: Издательство РГППУ, 2018. – С. 654– 660.
7. Buckley P., Doyle E. Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market //Computers and Education. – Volume 106. – March 2017. – Pages 43-55.
8. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, 01). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. In (Vol. 66, p. 2425-2428).

**Колосова Ольга Анатольевна.** Кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры маркетинга, доцент кафедры социологии и рекламных коммуникаций. E-mail: [olga\\_kolosova@mail.ru](mailto:olga_kolosova@mail.ru).

**Бегичева Ольга Львовна.** Кандидат психологических наук, доцент кафедры социологии и рекламных коммуникаций. E-mail: [olgalvb@mail.ru](mailto:olgalvb@mail.ru).

**Завельская Ирина Михайловна.** Старший преподаватель кафедры социологии и рекламных коммуникаций.

## GAMIFICATION OF EDUCATION: FOR AND AGAINST

**Kolosova O.A.<sup>1,2</sup>, Begicheva O.L.<sup>2</sup>, Zavel'skaya I.M.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>State University of Management

<sup>2</sup>Russian State University named after A.N. Kosygin

Moscow, Russia

**Abstract.** Gamification is more than just a fashionable word. HR specialists and educators should not underestimate the advantages of gamification in the educational process. Introduction of the gaming component does not only make education more dynamic, but can also enhance the students' involvement in the educational process.

**Keywords:** gamification, students, digital educational technologies, education, gaming technologies, educational process.

**Kolosova Olga Anatolievna.** PhD in Psychology, associate professor, associate professor of the Department of Marketing, associate professor of the Department of Sociology and Advertising Communications. E-mail: olga\_kolosova@mail.ru.

**Begicheva Olga Lvovna.** PhD in Psychology, associate professor of the Department of Sociology and Advertising Communications. E-mail: olgalvb@mail.ru.

**Zavel'skaya Irina Mikhailovna.** Senior lecturer of the Department of Sociology and Advertising Communications.