

## **Геймификация в электронном обучении как способ повышения познавательной активности учащихся на уроке**

В настоящее время информационно – коммуникативные технологии и интерактивное обучение прочно входит в учебный процесс. Существует множество инновационных образовательных технологий, но большинство их сводится к традиционной классно – урочной системе. Суть образовательных методик остается прежней: учитель – источник информации, учащиеся – приемники информации. Меняются только слагаемые и формы. А все ли они актуальны в XXI веке? Все ли они отвечают интересам и потребностям современного общества?

Актуальность данной темы определяется тем, что если раньше учитель находился выше ученика по уровню развития и компетенций, то в настоящее время учитель часто отстает от детей, которые уже на интуитивном уровне владеют новыми технологиями и они прочно вошли в их сознание, способы поведения и социализации. Поэтому возникает проблема - учитель не современен, он оторван от современного мира. Пассивное использование современных образовательных технологий на уроке и отсутствие ИКТ компетентности приводят к тому, что появляется недоверие детей к школе и потеря интереса к обучению. Чтобы говорить с учащимися на одном языке и взаимодействовать с ними в одном информационном пространстве школе – а именно педагогам в настоящее время не остается другого варианта кроме как приспособливаться и активно использовать инновационные образовательные технологии. И чтобы обучение было разнообразным и отвечало интересам учащихся его элементы игрофицируют (или геймифицируют), то есть создается постоянная обратная связь с учащимися через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

Привлечение игры в процесс обучения не является инновацией, но внедрение информационных – коммуникативных технологий позволяет расширить спектр игр, игровые формы и элементы на уроках.

В современном образовании на практике появился новый термин - «геймификация» («игрофикация»), который определяется как использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов.

Термин геймификация часто путают с другими понятиями, так или иначе связанными с играми. Важно отметить, что геймификация – это не погружение в трехмерный виртуальный мир, не игры во время образовательного процесса и не обязательно может применяться в цифровом формате. Это только вспомогательный инструмент, позволяющий повысить познавательную активность, вовлеченность и мотивацию.

**Цель работы:** определить роль геймификации в электронном обучении как способ повышения познавательной активности учащихся.

### **Задачи:**

1. Изучить понятие геймификация;
2. Выяснить значение геймификации в современном образовательном процессе;
3. Изучить формы и методы реализации геймификации;

Развитие электронного обучения является приоритетным направлением государственной политики в области образовании, которое определяется Федеральным законом "Об образовании в Российской Федерации" (глава 2, ст.16), Концепцией Федеральной целевой программы развития образования на 2016-2020 годы, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 декабря 2014 года N 2765.

Согласно Федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации» под электронным обучением понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а

также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

В Постановлении Правительства Республики Башкортостан от 10 сентября 2015 г. N 368 "Об утверждении Концепции развития электронного образования в Республике Башкортостан на период 2015 - 2020 годов" указывается, что «в целях достижения высокого стандарта качества содержания и технологий для всех уровней образования...необходимо развитие в Республике Башкортостан электронного образования, позволяющего сформировать у обучающихся закрепленные в соответствующих стандартах компетенции, современные взгляды на жизнь в условиях всеобщей доступности информации, понимание информационных технологий как неотъемлемой составляющей повседневной жизни граждан».

*Таким образом, в настоящее время как в Российской Федерации, так и в Республике Башкортостан сформирован и реализуется комплекс стратегических задач развития образования, среди которых важное место занимает электронное обучение и информационно – коммуникативные технологии.*

Данный термин широкое распространение получил во второй половине 2010г, когда американский психолог Гейб Зихерман занялся продвижением игровых технологий в маркетинге, где она позволила вовлечь потребителей во взаимоотношения с брендами, в 2012 году эту идею поддержал американский профессор Кевин Вербах и определил игрофикацию как процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и для вовлечения людей в какой – либо процесс. Постепенно Г. распространилась на другие сферы и виды деятельности – управление персоналом, менеджмент, а также образование. Когда геймификация используется в обучении, она работает почти так же. С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать, или работе над которым были склонны сопротивляться. Вот таким образом геймификация облегчает преподавание и становится естественной формой организации образовательной деятельности современного человека. Использование геймификации в образовании позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации образовательного процесса. Таким образом, принцип геймификации подразумевает то, что внедрение в образовательный процесс элементов из других областей (игр, социальных сетей) позволяет создать более удобную среду для учащихся.

Игра – это очень гибкая форма обучения. Она предполагает имитацию ситуаций, соответствующих выполнению реальных действий в рамках предложенной модели. Как результат – мы получаем более прочное усвоение знаний учащимися. Далее процесс обучения стимулирует сам себя – чем лучше человек разбирается в той или иной предметной области, тем более интересной она ему представляется. Поэтому игровая форма занятий выступает как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Геймификация оказывает значительное воздействие на участников учебного информационного взаимодействия. В первую очередь меняется педагогическая позиция учителя: он выступает как тьютор, организатор интерактивного взаимодействия субъектов информационно – образовательной среды. Но обучающая игра должна находиться под постоянным контролем педагога, однако при этом педагогическое воздействие может колебаться от латентного до директивного, в зависимости от учебной ситуации.

Преимущества геймификации в образовательном процессе очевидны – неподдельная заинтересованность ученика, его вовлеченность в процесс, в том числе и на самых «скучных» уроках. В отличие от традиционных форм обучения, игра содержит очень важный компонент – развлекательный. Зачастую проблема состоит в том, чтобы вовлечь и замотивировать обучающегося на начальном этапе. Часто страх перед сложностью дисциплины блокирует способности к восприятию информации, сводя их к минимуму. Необходимо создать такую обстановку, которая позволит обучающемуся снять эмоциональное напряжение и по максимуму проявить свои способности. Игровые технологии способны решить и эту проблему. С самого

детства термин «игра» у людей ассоциируется с положительными эмоциями. Кроме того, игроку заведомо понятно, что в игре можно ошибиться, проиграть, но потом можно попробовать снова и добиться успеха. Следовательно, игра исключает страх совершения ошибки как таковой, тогда как в реальности этот самый страх является главным препятствием к деятельности. Целесообразность игр в данном случае заключается в формировании психологической устойчивости к отрицательному результату. Процесс усвоения новых знаний проходит легко и незаметно для учащегося. Также в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, понимание, интерес, восприятие, мышление. В учебном процессе не всегда получается своевременно выставлять оценки, например, при проверке домашнего задания, устаревшая система тестов неинтересна учащимся. А такие формы контроля знаний, подразумевающие подведение быстрых итогов, показывают немедленный результат работы. Моментальный отклик реализует принцип интерактивности, играющий ведущую роль в мотивировании к обучению.

Также игра также является отличным способом формирования и освоения смежных компетенций: организационно-коммуникативных (умение работать в команде, вступление в контакт, влияние на партнера, переговоры, интервью, наблюдение и т.д.), личностные (самопознание, саморегуляция), познавательная (целеполагание, планирование, корректировка, анализ, рефлексия).

В игре реализуются важнейшие функции образования - прогностическая: учащиеся учатся предвидеть возможные результаты своих действий, творческая – игра способствует самовыражению личности, мобилизации ее внутренних ресурсов; рекреационная функция, которая показывает важность опыта позитивного эмоционального переживания игровой ситуации.

Внедрение игровой динамики в обучение подразумевает изменение процесса образования к лучшему. Но если посмотреть глубже, приходится противостоять негативным последствиям применения психологии игр в образовании, так как геймификация может и психологически подрывать поведение. Поэтому наиболее важна внутренняя мотивация обучающихся к обучению. Многие обучающиеся могут сосредотачиваться на получении наград, но не на самом обучении.

Применение Г. имеет свои особенности: акцент на мотивацию обучающихся- возрастающий интерес приводит к накоплению знаний, положит.эмоции способствуют формированию стойкого интереса к учебному процессу; достижение цели –которое осуществляется благодаря обретению знаний; активность учащихся – игровая ситуация является одним из наиболее эффективных средств активизации; испытания: успешное прохождение испытаний закрепляет уверенность в своих силах и ощущение достижения цели; право на ошибку – учащиеся учатся на своих ошибках, что создает условия для их раскрепощения и проявление творч.способностей; уверенность в себе - сомнение в собственных силах появляется в сознании человека, когда он сталкивается с препятствиями и испытывает трудности. Игра же, как правило, начинается с довольно простых испытаний, которые потом постепенно усложняются в зависимости от успехов игрока; социальная поддержка – соревновательный аспект игры создает необходимость системы поддержки учащихся.

В настоящее время уже активно развиваются образовательные платформы, использующие игровые оболочки как вовлекающий и мотивирующий инструмент для обучающихся.

Наиболее распространенными игровыми образовательными платформами являются проекты, содержащие элементы геймификации. Таковыми, например, являются:

**<http://lingualeo.ru>** - онлайн ресурс по изучению английского языка. Lingualeo благодаря игровой форме делает процесс изучения увлекательным и подстраивается под знания, цели и интересы.

**<http://mersibo.ru>** – платформа развивающих игр для детей от 2 до 10 лет для развития речи, памяти, обучения чтению и счету и пр.; игры подходят для занятий с обычными детьми и детьми с трудностями в психическом развитии, здоровье и интеллекте.

**<https://learningapps.org>** – онлайн конструктор для создания игровых интерактивных упражнений по многим предметам и разделам. Преимуществом данной платформы является

возможность для учителя создание его личных цифровых образовательных ресурсов, учитывая возрастные особенности и уровень знаний учащихся.

<https://clevver.me> (**Castle Quiz**) - стратегическая игра-викторина для старшеклассников на темы школьной программы. Чтобы выиграть и занять больше земель и захватить замок соперника, нужно правильно отвечать на вопросы. Играть можно со случайным соперником или с другом. Возможно выбрать определенную тему как предмет битвы: литературу, русский язык, обществознание, английский язык, историю России, физику, химию, математику, биологию, географию, всеобщую историю.

<http://www.triventy.com> - является игровой платформой, которая позволяет писать, запускать и проводить онлайн тесты в классе. Ученики участвуют в игре, используя свои смартфоны – они превращаются в пульт дистанционного управления. Данный ресурс позволяет также решить проблему традиционного образования и освобождает учителя от проверки тестов – осуществляется моментальная обратная связь, где учащиеся сразу видят свои результаты.

Если рассматривать **проблемные стороны** использования ИКТ и, в частности, геймификации, то наиболее частым препятствием в развитии электронного обучения является отсутствие или недостаточная сформированность информационно – образовательной среды в образовательном учреждении. В первую очередь, это огромные финансовые затраты. К сожалению, не все школы имеют достаточное техническое обеспечение. Во-вторых, это необходимость чёткого управления и администрирования данной среды. Это практикуют на данный момент пока немногие образовательные учреждения.

Необходимым условием эффективного внедрения элементов электронного обучения является грамотное использование имеющихся в арсенале учителя ресурсов. Важно не только не переполнить учебный процесс информационными технологиями и ресурсами, но и учесть, что недостаточное и несистематическое их использование может также оказаться малоэффективным.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ** В настоящее время разнообразие игровых образовательных ресурсов позволяет их использовать, учитывая возрастные особенности, интересы, уровень умений и знаний учащихся. Игры, как средство эффективного взаимодействия учителя и учащихся, могут дать нам возможность лучше развивать у детей коммуникативные навыки, повысить мотивацию, дать актуальные практические знания и отказаться от устаревшей системы тестирования.

Конечный успех применения подобных технологий будет зависеть от того, насколько точно инновации будут решать задачи по устранению недостатков системы образования и удовлетворять все возрастающие потребности общества, а также работать над тем, чтобы влияние геймификации оказалось положительным. Игровые методики могут стать самой причиной, по которой учащиеся снова захотят учиться. Если использовать энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направить учащихся к учебе, то можно дать им очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.