

Е. М. Ключева

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ

Согласно последним исследованиям ученых выяснилось, что обучение на основе игры положительно влияет на мотивацию учащихся, вовлеченность в учебный процесс, умение решать проблемы. По сравнению с игровым обучением, геймификация является новой концепцией, в которой речь идет об использовании элементов игры в неигровом контексте. В данной статье представлены общие характеристики геймификации, основанные на анализе литературы, а также описание возможностей использования данного процесса для повышения мотивации учащихся.

Игры и элементы игры постепенно интегрируются в различные сферы жизни современного общества: политику, маркетинг, бизнес, образование. В 2017 году игровая индустрия заработала 108 миллиардов долларов, что намного больше, чем ВВП Украины, а прибыль рынка мобильных развлечений, в частности, составила 59 миллиардов долларов. Для сравнения, ВВП Беларуси – лишь 53 миллиарда долларов [1].

По словам Джесси Шелла, профессора Университета Карнеги-Меллона, в ближайшем будущем нас ждет так называемый «*gamercalypse*», ситуация, в которой все в повседневной жизни станет геймифицированным, от физических упражнений до чистки зубов. Другими словами, электронная зубная щетка будет начислять баллы за сам факт чистки зубов, за продолжительность и периодичность данной гигиенической процедуры. Чем дольше и чаще человек чистит зубы – тем больше баллов он получит [2].

Как правило, геймификация используется как способ продвижения бизнеса или продукта. Тем не менее, роль геймификации в процессе обучения также возрастает, поскольку данный прием позволяет решить одну из основных проблем современного образования – отсутствие мотивации – посредством вовлечения учащихся в процесс обучения, используя их склонность к игре. Если учащиеся не мотивированы, они не освоят предмет в полной мере, однако с помощью геймификации возможно сделать так, чтобы ученики с удовольствием выполняли даже те задания, которые раньше казались им нудными и трудоемкими. Известно, что мотивация бывает внутренняя и внешняя. Внутренняя мотивация – это заинтересованность учащихся в учебном процессе, обусловленная внутренней необходимостью. Внешняя мотивация – это вовлеченность учащихся в учебный процесс, не связанная с его содержанием, а обусловленная внешними обстоятельствами. Основная цель геймификации – увеличение внутренней мотивации и вовлечение учащихся в учебную деятельность, однако в зависимости от того, насколько эффективно используется геймификация, она может как увеличить, так и уменьшить мотивацию [3].

В настоящее время учителям необходимо постоянно вносить изменения в методы обучения, для того чтобы у учеников было больше возможностей добиться успеха в учебе, и мотивация является одним из основных аспектов, который необходимо учитывать преподавателю при планировании уроков. Тем не менее, некоторым учащимся трудно усвоить материал, если он преподносится традиционным способом. Также им может быть трудно выполнить домашнее задание или подготовиться к уроку, особенно, когда усилия не только не вознаграждаются, но и заканчиваются плохой отметкой и, как следствие, порицанием со стороны учителей и родителей. Именно поэтому учителям необходимо проявлять больше творчества в разработке способов мотивирования учащихся. Игры являются мощным мотивационным инструментом, который находит отклик у всех учеников [4].

Внедрение игровых элементов в курс обучения с целью повышения мотивации учащихся может иметь разнообразные формы. В качестве способов реализации геймификации в обучении можно отметить бейджи и доски почета, которые обозначают достижение определенного уровня знаний и умений, необходимых для усвоения материала; начисление баллов за выполнение как обязательных, так и дополнительных заданий; награды и бонусы (подсказка на контрольной работе, возможность побыть учителем на уроке и т. д); создание личного профиля для каждого ученика (аватар). Кроме того, с целью отслеживания прогресса в изучении предмета, возможно создать рейтинговую таблицу, где учащиеся будут ранжированы на основе баллов, заработанных ими во время занятий, или шкалу-индикатор прогресса. Тем не менее, необходимо иметь в виду, что рейтинговые таблицы, размещенные во всеобщем доступе, порождают конкуренцию и, следовательно, должны быть использованы с осторожностью, так как подобная «прозрачность» может иметь негативное воздействие на учащихся, которые не любят соревноваться с другими либо чувствуют себя некомфортно зная, что остальные могут видеть их результаты. Кроме того, повышение мотивации возможно посредством использования лексики из видеоигр, например, задания можно назвать «миссиями», а промежуточные вопросы – «побочными квестами» [5].

Приведем примеры успешного геймифицирования учебного процесса. Школьный учитель Дэвид Хантер из Сиэтла разработал целую систему обучения, основанную на игровом сценарии. Он превратил книжку по географии в комикс про зомби, а учебный курс – в квест. Согласно «сюжету» действие происходит в мире зомби-апокалипсиса. Задача детей – просчитать безопасный маршрут, покинуть эпицентр скопления зомби, не стать добычей, создать человеческую колонию. Успех каждой «миссии» зависит от того, насколько хорошо школьники проходят тесты по миграции, видам рельефа, климату и прочим географическим разделам. Каждое задание, согласно канонам геймификации, ведет на новый «уровень» [6].

Канадский учитель физики Шон Янг разработал «Класкрафт» – платформу, которая превращает любой урок в игру и повысил успеваемость, превратив обучение в игровой процесс. Согласно концепции дети могут присоединиться к одной из трёх групп персонажей – воинов, магов или лекарей. Затем образуются команды, и ученики могут получать особые способности в зависимости от того, персонажа какой группы они себе выбирают. Например, кто-то может есть прямо на уроке, кто-то может «телепортироваться» из класса во время занятия или получить дополнительное время для того, чтобы закончить какой-то тест. Идея состоит в том, чтобы благодаря игре мотивировать детей хорошо вести себя на уроке. Если они хотят быть более продвинутыми персонажами в игре, то им необходимо хорошо работать на уроке в реальной жизни. Учитель при помощи правил определяет поведение, которое должны демонстрировать дети. Система в целом способствует тому, чтобы персонаж ученика становился сильнее день ото дня за счёт набора очков (хороших оценок).

Динамика командной игры в данном случае также очень важна, так как ученики могут не только набирать очки, но и терять их. Так, если кто-то ведет себя грубо или опоздал на урок, то это несёт негативные последствия для его персонажа. То есть события в реальной жизни влияют на ход игры. При этом система игры такова, что детям необходимо кооперироваться, чтобы выжить [7].

Таким образом, геймификация представляет собой такой способ подачи информации, который способствует лучшему усвоению, пониманию и быстрому запоминанию материала. Кроме того, наряду с вовлечением учащихся в процесс обучения и развитием познавательной деятельности, геймификация способствует повышению мотивации.

Литература

1 Никитин, И. Больше, чем ВВП Украины. Сколько заработала игровая индустрия в 2017 году / И. Никитин // Новое время. – 2018 г. – [Электронный ресурс]. – Режим

доступа: <https://nv.ua/techno/games/skolko-videoihry-zarabotali-v-2017-hodu-2449469.html>. – Дата доступа: 02.04.2018.

2 Schell, J. Design Outside the Box Presentation / J. Shell. – DICE 2010. [Electronic resource]. – Mode of access: https://www.youtube.com/watch?v=nG_PbHVW5cQ. – Date of access: 03.04.2018.

3 Sandusky, S. Gamification in Education [Electronic resource] / S. Sandusky. – University of Arizona, 2015. – Mode of access: <https://arizona.openrepository.com/bitstream/handle/10150/556222/GamificationinEducation.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. – Date of access: 03.04.2018.

4 How To Gamify Your Classroom: 10 Specific Ideas To Get It Done [Electronic resource] – Mode of access: <https://www.teachthought.com/pedagogy/how-to-gamify-your-classroom/>. – Date of access: 03.04.2018.

5 Šćepanović, S. Gamification in higher education learning – state of the art, challenges and opportunities / S. Šćepanović, N. Žarić, T. Matijević // The Sixth International Conference on e-Learning – Belgrade, 2015 – [Electronic resource]. – Mode of access: <http://econference.metropolitan.ac.rs/files/pdf/2015/23-Snezana-Scepanovic-Nada-Zaric-Tripo-Matijevic-Gamification-in-higher-education-learning-state-of-the-art-challenges-and-opportunities.pdf>. – Date of access: 05.04.2018.

6 Храшкин, П. Геймифицируй это»: как превратить урок в игру [Электронный ресурс] / П. Храшкин. – 2014. – Режим доступа: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/>. – Дата доступа: 02.04.2018.

7 Буренина, Е. Е. Геймификация как средство повышения мотивации при обучении биологии, химии, географии [Электронный ресурс] / Е. Е. Буренина. – Режим доступа: http://www.dpo-smolensk.ru/RUMO/UMO-pred_EMC/him-002.pdf. – Дата доступа: 02.04.2018.