

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2024, Том 12, № 6 / 2024, Vol. 12, Iss. 6 <https://mir-nauki.com/issue-6-2024.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/99PDMN624.pdf>

5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Рогожкина, Т. М. Геймификация как один из способов вовлечения обучающихся в образовательную деятельность / Т. М. Рогожкина, Р. Р. Салахетдинов // Мир науки. Педагогика и психология. — 2024. — Т. 12. — № 6. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/99PDMN624.pdf>

For citation:

Rogozhkina T.M., Salakhedinov R.R. Gamification as one of the ways to involve students in educational activities. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2024;12(6): 99PDMN624. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/99PDMN624.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 378.1

Рогожкина Тамари Мамукаевна

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени К. Минина»,
Нижегород, Россия
Преподаватель кафедры «Информационных систем и цифровых сервисов в управлении»
E-mail: tamara.gvasalia@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-0224-8082>

Салахетдинов Руслан Равилевич

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени К. Минина»,
Нижегород, Россия
Преподаватель кафедры «Информационных систем и цифровых сервисов в управлении»
E-mail: ruslanamlehanov@gmail.com

Геймификация как один из способов вовлечения обучающихся в образовательную деятельность

Аннотация. В нашем мире постоянно происходят изменения, меняется все вокруг. Меняются привычные нам учебники, на более интегрированные. Меняются методы и технологии ведения занятий. Данная статья посвящена проблеме вовлечения обучающихся в учебный процесс. С развитием информационных технологий произошло достаточно много изменений в системе образования. Современных школьников и студентов с применением только традиционных методов обучения становится сложно чем — либо удивить, что приводит к незаинтересованности на занятиях и спаду мотивации к изучению новых тем. Для того чтобы заинтересовать обучающихся учебным процессом, в наше время стало все больше появляется много новых образовательных методик и технологий обучения, одним из таких является геймификация. Мы провели эксперимент среди студентов Нижегородского государственного педагогического университета имени К. Минина. В группах ПИМ дисциплина проводилась с применением игровых методов. В группе ИСТ занятия проходили в обычной форме. Результаты исследования показали, что применение игрового метода положительно сказывается на усвоении нового материала. Студенты поделились своими идеями, где и как можно использовать игровую технику в предметах. Провели анализ того, как же игровой метод на занятиях помогает или нет вовлечь обучающихся в освоение нового материала. Результаты их анализа тоже подтвердили, что игровой методы превосходно помогает замотивировать и вовлечь в дисциплину.

Ключевые слова: геймификация; обучение; вовлечение; игровая педагогика; цифровые технологии; информационные технологии; методика; эксперимент

Введение

В наше время многие преподаватели сталкиваются с такой проблемой, как снижение у обучающихся интереса и мотивации к учебному процессу, это может плохо сказываться на их успеваемости и плохому усвоению важного материала. Также это может плохо сказаться на репутации образовательной организации.

У обучающихся нет интереса к предмету, они не хотят учиться, не хотят выполнять задания. Все сложнее становится применять старые методики. Обучающиеся жалуются на то, что им скучно на занятиях, они не понимают предмет. Им сложно выполнять поставленные задачи преподавателя, из-за этого многие обучающиеся теряют мотивацию к обучению. Преподаватели жалуются, что большинство детей не заинтересованы изучением дисциплины, они не проявляют интерес дискуссиям. Преподавателям сложно вести занятия в таких условиях.

С появлением информационных технологий все сложнее придерживаться традиционным методам обучения, так как современных детей сложнее удивить. Обычный школьный урок становится для них не интересным и скучным [1].

С новыми современными технологиями детям все больше нравится проводить время за компьютерами, планшетами, телефонами играя в игры и смотря популярные социальные сети. Детям нравится смотреть видео блоги, вести свои социальные сети, наблюдать за кумирами.

Современные дети практически весь день проводят за новыми технологиями: компьютеры, ноутбуки, телефоны и т. д. Им интересно играть в видео игры, проходить задания и почувствовать за персонажа в виде игры.

Как показывает практика, обучающиеся любят выходить и работать за интерактивной доской, детям нравится наблюдать за интерактивными упражнениями. Поэтому на помощь преподавателям приходят новые развивающиеся методики и технологии, среди которых становится **актуальна** геймификация.

Геймификация — это способ вовлечения обучающихся в образовательную деятельность. В образовательный процесс встраивается игровая форма.

С помощью встроенной игровой формы, обучающиеся выполняют задания преподавателя и получают за это определенные достижения. Ее цель повысить мотивацию обучающегося, заинтересовать восприятие учебного материала [2].

Применение игровой формы необязательно должно быть в виде компьютерной игры, это могут быть: *квесты, квизы, викторины, дебаты, турниры*. Они успешно помогают преподавателям интересно раскрыть тему занятия. У обучающихся появляется стимул учиться, желание узнавать что-то новое, а это главная цель образования.

Если рассматривать компьютерный формат, то детям очень нравится работать в виртуальных лабораториях. То, что сложно реализовать в живую, может помочь сделать виртуальный урок в виде игры. Это могут быть тематические игры, в которых каждая тема представлена в виде отдельных уровней с заданиями [3].

С помощью компьютерной формы можно так же проводить и оценку уровня готовности, обучающиеся к занятиям, используя тесты и контрольные в игровой форме.

Если рассматривать не компьютерный формат получение информации в виде игры, то к таким отлично подойдут такие игры, как: морской бой, крестики нолики, гонки и другие. Такой метод игровой формы хорошо используется в парах, работа малыми или большими группами.

Умение показать свои лидерские качества, общаться со сверстниками и преподавателем, умение продумывать ходы, этому учатся дети в виде игры.

Известные педагоги К.Д. Ушинский, С.Л. Рубинштейн изучали игровой метод и применяли активно его. Они считали, что в психологической жизни ребенка большую роль играет воображение. Как раз воображение отлично реализуется в виде игры.

Мы считаем, что игровой метод может помочь преодолеть обучающимся стеснение, погрузив в приятную для него обстановку. Можно помочь наладить общение со сверстниками и с преподавателем. Можно заниматься в удобном темпе.

Образовательный процесс с применением игрового метода становится более интересным, если следовать таким игровым принципам, как рейтинговая система оценивания или карта прогресса [4].

Например, карта прогресса показывает, на каком этапе изучения дисциплины находится обучающийся. Хорошо усваивается новый материал или требуются дополнительные занятия. Преподаватель может легко отслеживать подготовленность к занятию и помогать обучающимся в сложных моментах [5].

Например, рейтинговая система показывает, кто из студентов или школьников лучше всего зарабатывал баллы за выполненные задания. Если по каким — либо причинам обучающемуся не удастся набрать нужно количество баллов, ему дается шанс набрать поощрительные бонусы. Карта прогресса так же знакомит нас с главными целями и задачами, которые необходимо достигнуть, чтобы добиться лучшего результата. В основном это повышает интерес к обучению и рождает даже соперничество между студентами или школьниками. Каждый стремится быть лучше.

Применение игрового метода давно применяется на практике в учебном процессе, но мало разработано методических рекомендаций для учителей, мало разработано тематических игр, преподавателям предстоит самостоятельно придумывать, как правильно применить игровой метод. При этом, не нарушить цель урока и не потерять вовлеченность детей к теме. Если неправильно спланировать урок, это может привести к плохому результату [8].

Игровая педагогика получила поддержку и со стороны государства. Министр просвещения РФ Кравцев Сергей Сергеевич на одном из заседаний говорил: «Цифровая образовательная среда — это проверенный контент для повышения качества образования» [9].

Цифровая педагогика — это новое направление, которое набирает большую популярность в образовании. Во многих высших учебных заведениях преподаватели учатся применять новые технологии. Игровая педагогика набирает новые методики, технологии, которые нам еще предстоит привести к идеалу. Применение игрового метода поможет сделать занятия лучше [10].

Ушинский К.Д., Макаренко А.С. в своих работах отмечали, что с помощью игры дети учатся новым навыкам, они познают мир вокруг себя. Иногда бывает так, что ребенок не понимает материал, который рассказывается на занятии. Тогда учитель старается применить разные формы объяснения трудного для обучающегося предмета.

Цель нашего исследования показать, что с помощью игрового метода (геймификации) можно повысить мотивацию обучающихся к изучению предмета и вовлечь его в образовательный процесс.

Материалы и методы исследования

В октябре 2024 года на кафедре информационных систем и цифровых сервисов в управлении НГПУ имени К. Минина было проведено исследование, цель которого — выявить как игровой метод помогает преподавателям в образовательном процессе, получается ли с

помощью игры вовлечь студентов в изучение темы, мотивирует ли их к получению новых компетенций, хорошо ли усваивается новый материал или лучше использовать традиционные методы ведения занятия.

Специально для нашего исследования преподавателями была разработана дисциплина «Информационная безопасность», в которой были применимы игровые формы.

Для того, чтобы понять, поможет ли нам игровой метод улучшить освоение нового, авторами был проведен эксперимент на базе НГПУ имени К. Минина.

В эксперименте приняли участие студенты групп 09.03.02 «Информационные системы» (ИСТ) и 09.03.03. «Прикладная информатика в менеджменте» (ПИМ), обучающиеся на 4 курсе в количестве 62 человек.

Был проведен опрос студентов об эффективности применения игрового метода по сравнению с традиционными методиками преподавания. В таблице 1 представлены результаты нашего опроса студентов.

Таблица 1

Результаты проведенного опроса среди студентов

ВОПРОС	ДА	НЕТ	Не знаю
Нужно ли применять игровой метод при изучении новых тем?	85 %	5 %	10 %
Помогает ли игровой метод замотивировать к изучению нового материала	99 %	1 %	0 %
Интересно ли проходят занятия в виде игры?	72 %	8 %	20 %

Составлено авторами

Результаты и обсуждения

Если рассматривать методы игровой педагогики, то основными методами здесь являются игровой сценарий и игровая механика. Основные элементы данных методов представлены (рис. 1).

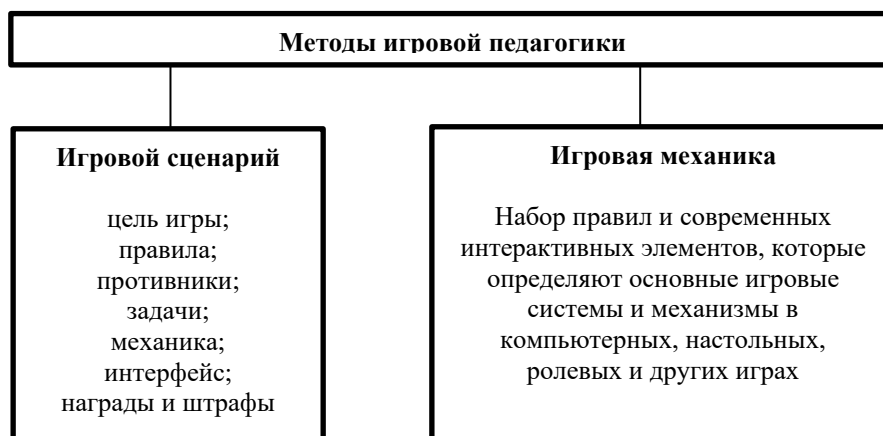


Рисунок 1. Методы игровой педагогики (составлено авторами на основе источника [8])

В одной из групп ПИМ обучающимся читалась дисциплина «Информационная безопасность», в которой применялись игровые методы: квесты, викторины, кроссворды. В другой группе ИСТ дисциплина читалась в традиционном формате.

С помощью игры, обучающиеся узнавали новый материал и зарабатывали баллы. Каждый студент стремился открыть все уровни, чтобы стать лучшим среди всех. Лучшие студенты становились чемпионами и могли помогать другим в усвоении нового материала. Это помогало отработать новую тему и приобрести навыки общения между.

Также студентам предлагалось решение задач с помощью интерактивных заданий. Выступление у интерактивных досок и выполнение квестов с применением современных технологий.

Активно были задействованы не только игры в компьютерном формате, но и в виде настольной игры, квестов, квизов. Студенты делились на группы и соревновались между собой. В качестве соревнования было изучение новой темы, призом было то, что лучшие студенты зарабатывали наивысший балл.

По результатам экзамена авторы сделали следующие выводы, что группа ПИМ, в которой игровые методы применялись лучше сдали экзамен, чем группа ИСТ, в которой игровые методы не применялись.

Студенты предложили свои идеи, где можно применить данную методику. Например, в физике или химии было бы интересно создать виртуальную лабораторию. Для урока математики и информатики было бы здорово разработать виртуального помощника — учителя. На уроках истории студенты предложили написать игру по историческим событиям [6].

Пообщавшись со студентами обеих групп, студенты отметили, что с помощью игрового метода, обучающиеся почувствовали себя увереннее, свободнее. У них улучшаются навыки в общении. С помощью игрового метода студенты научились преодолевать трудности в сложных темах, что отлично показывает усвоение нового материала. Новые современные методы и технологии помогают сделать учебный процесс ярче.

На основании нашего исследования, игровой метод действительно помогает вовлечь обучающегося в учебный процесс и замотивировать его к обучению. Можно выделить и хорошие и не очень хорошие стороны применения игрового метода на занятиях.

Проведённый нами эксперимент подтвердил достаточно высокую эффективность применения игровых методов при преподавании дисциплины «Информационная безопасность», что подтверждается следующими результатами:

1. Дети учатся общаться друг с другом.
2. Дети учатся помогать друг другу.
3. У детей появляется интерес к предмету.
4. У детей появляются новые компетенции, развивается критическое мышление, творческое мышление.
5. Уроки проходят ярко и интересно.
6. Учитель активно общается с детьми.
7. Дети мотивируются к обучению, они хотят получать новые знания, умения и навыки.

Если анализировать минусы, то:

1. Сложно организовать быстро урок с применением игрового метода.
2. Можно потерять связь урока и игры.
3. Можно перестать воспринимать обычные уроки.

Заключение

Применение игрового метода позволяют сделать учебный процесс более ярким и увлекательным. С помощью игры можно замотивировать к изучению новых дисциплин и помочь обучающемуся с освоением нового. Игровой метод помогает преподавателям сделать ведение традиционного занятия более понятным и простым в усвоении.

ЛИТЕРАТУРА

1. Латухина А.Л. Сквозные технологии как инструмент формирования социокультурной компетенции. Вестник Мининского, Том 11 № 3 2023 г. [Электронный ресурс]. — URL: <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2023-11-4-7>.
2. Суворова, О.В. Программа формирования психологической готовности к профессиональному обучению у будущих педагогов дошкольного образования в процессе обучения в вузе, Вестник Мининского, Том 12 № 3 2024 г. [Электронный ресурс]. — URL: <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2024-12-3-14>.
3. Стариченко, Б.Е. Цифровизация образования: иллюзии и ожидания. Педагогическое образование в России. — 2020 г. [Электронный ресурс]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovizatsiya-obrazovaniya-illyuzii-i-ozhidaniya/viewer> (дата обращения: 11.11.2024).
4. Берджес Д., Обучение, как приключение, Альпина Паблишер, 2023 г., С. 9–11.
5. Захарова И.Ю. Игровая педагогика, таблица развития. — М.: Теревинф, 2018 г. [Электронный ресурс]. — URL: https://www.osoboepravo.ru/files/book/file/igrov_pedag.pdf (дата обращения: 11.11.2024).
6. Усынина Т.П., Цветнова А.Д. Психологическое благополучие студентов и причины, его определяющие // Вестник СМУС74. 2017. № 1(16). URL: <https://cyberleninka.ru> (дата обращения: 11.11.2024).
7. Гафарова Е.А., Диденко Г.А., Шварцкоп О.Н. Анализ результатов вычислительного эксперимента для выявления состава системы творческих задач // Вестник педагогических наук. 2022. № 5. С. 119–125. [Электронный ресурс]. — URL: <https://vpn-journal.ru/wp-content/uploads/2022/09/vestnik-pedagogicheskikh-nauk-5-2022.pdf> (дата обращения 19.09.24).
8. Прохорова Т.С., Шейхова М.С., Особенности игровых методов обучения. Экономика и социум. № 6(49) 2018 г., С. 974–976. [Электронный ресурс]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-igrovyyh-metodov-obucheniya/viewer> (дата обращения 19.09.24).
9. Емалетдинова Г.Э., Цилицкий В.С, Шершукова Н.В., Геймификация как метод обучения: особенности и возможности // Московский экономический журнал — 2022 — № 3 — [Электронный ресурс]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-metod-obucheniya-osobennosti-i-vozmozhnosti/viewer> (дата обращения 19.09.24).
10. Цирулева Л.Д., Щербакова Н.Е., Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации [Электронный ресурс]. // Вестник Пензенского государственного университета — 2023 — № 3 — С. 13–17 — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchanii-suschnost-soderzhanie-puti-realizatsii-tehnologii/viewer> (дата обращения 19.09.24).

Rogozhkina Tamari Mamykaevna

Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after K. Minin, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: tamara.gvasalia@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-0224-8082>

Salakhedinov Ruslan Ravilevich

Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after K. Minin, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: ruslanamlehanov@gmail.com

Gamification as one of the ways to involve students in educational activities

Abstract. Our world is constantly changing, everything around us is changing. The textbooks we are used to are being replaced by more integrated ones. The methods and technologies of conducting classes. This article is devoted to the problem of involving students in the educational process. It is becoming difficult to surprise modern schoolchildren and students with anything using only traditional teaching methods, which leads to disinterest in classes and a decline in motivation to study new topics. In order to interest students in the educational process, many new educational methods and teaching technologies are increasingly appearing these days, one of which is gamification. We conducted an experiment among students of the Nizhny Novgorod state pedagogical university K. Minina. In the IST group, classes were held in the usual form. The results of the study showed that the use of the game method has a positive effect on the assimilation of new material. Students shared their ideas on where and how to use game technology in subjects. They analyzed how the game method in classes helps or does not help involve students in the assimilation of new material. The results of their analysis also confirmed that game methods are excellent at motivating and involving in the discipline.

Keywords: gamification; learning; engagement; game pedagogy; digital technologies; information technologies; methodology; experiment