

УДК 37

ВАРЕНИНА Людмила Петровна,
кандидат филологических наук, доцент,

VARENINA Ludmila,
Candidate of Philology Sciences, Associate Professor,

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

GAMIFICATION IN EDUCATION

В данной статье автор рассматривает вопрос применения игровых технологий в образовательной сфере. Выделяются функции игры. Рассмотрено понятие «геймификация» как процесс, позволяющий раскрыть творческие способности личности и мотивировать на достижение успеха.

In this article the author is considering the use of gaming technologies in education. The author marks functions of games. The concept of "gamification" is considered as a process which can reveal creative abilities of individuals and motivate them to achieve success.

Ключевые слова: геймификация, игровые технологии, мотивация, вовлечение, ролевая игра

Keywords: gamification, gaming technology, motivation, involvement, role-playing game.

Система современного высшего образования на платной основе бросает вызов преподавателям высшей школы, вынуждая их работать со слабым контингентом и искать пути подготовки квалифицированных кадров в сжатые сроки. Задачи, стоящие перед профессорско-преподавательским составом, включают в себя не только передачу образовательного контента, но и процесс вовлечения, стимуляции интереса к получению новых знаний в той или иной области. Современные образовательные системы ставят перед собой цель создать гибкую модель обратной связи между преподавателем и студентом, а также повысить групповую активность и взаимодействие между самими студентами.

Процесс вовлечения и мотивации получил название «геймификации образования». Под геймификацией понимается применение игровых методик в неигровых ситуациях. Опыт показал, что использование этого подхода позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса.

Когда речь заходит об игровых технологиях в обучении, то первая возникающая ассоциация связана с обучением детей дошкольного и младшего школьного возраста. Но это не совсем так. Из детсада и младших классов игры устремились во взрослую жизнь, и сегодня становится все более популярным среди предприятий использовать игры для обучения своего персонала. Растущий интерес к геймификации объясняется желанием найти средство повышения вовлеченности персонала и привнести больше открытости в систему поощрений и вознаграждений в компаниях. В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Игроки набирают очки и баллы, что, в свою очередь, является стимулом для дальнейшего овладения предметом и материалом.

Но привлечение игры в процесс обучения не является инновацией. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее создает. В игре ребенок создает свой мир и живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая и он сам распоряжается своим творением.

На сегодняшний день по игровым технологиям написано немало статей и диссертаций. Игра определяется как некий процесс, в котором принимают участие две или несколько сторон, конкурирующих между собой и преследующих определенную цель. Использование сторонами той или иной стратегии может привести к победе или поражению. Игра – это такой вид деятельности, в котором воссоздаются социальные отношения между людьми. В игре выделяют следующие структурные элементы: сюжет, роли, правила. Игроки распределяют роли и воплощают их согласно сюжету, подчиняясь определенным правилам. Многие исследователи игры отмечают мобилизацию и активизацию возможностей личности, реализацию ее творческого потенциала, так как игре присущи такие характеристики, как импровизация, дух соперничества, эмоциональная составляющая и удовольствие.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, разрядкой, она способна перерасти в обучение, в творчество, в моделирование человеческих отношений. В современной высшей школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, настоятельно рекомендуется использование игровых технологий.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации процесса обучения. Обучающая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим ей результатом, который характеризуется учебно-

познавательной направленностью. Игровая форма занятий выступает как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Процесс обучения проходит как деятельность обучаемого, а, как известно, "Practice makes perfect". Как свидетельствуют психологические исследования, то, что мы слышим, активно усваивается на 40%, то, что видим, – на 50%, если мы видим и слышим одновременно, то это запоминается на 70–75%, а если мы это делаем сами, мы запоминаем на 92%. Вот почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне.

Ролевые игры всегда использовались на занятиях иностранным языком как закрепление языкового материала и своеобразная разрядка. Игровая форма занятий создается при помощи игровых техник, служащих средством мотивации, стимулирования учебной деятельности. В игре нет преподавателя и студента. Там есть роли и действия, и все участники обучают друг друга и учатся друг у друга. Игровое обучение ненавязчиво. Как правило, к игре все открыты.

Практически по любой теме можно придумать интересные игры и ввести их в учебный процесс. Какие виды ролевых игр возможно реализовать на уроке? От телефонного разговора до ведения переговоров. От покупки товара в магазине до посещения стоматолога, устройства на работу (собеседование), открытия счета в банке, получения кредита, прохождения таможни и т.д. и т.п.

Примером масштабной ролевой игры с максимальным привлечением студентов может служить "Фестиваль иностранных языков", периодически проводимый кафедрой иностранных языков в университете. Накопленный опыт проведения подобных мероприятий показал, что даже слабые студенты, которым трудно дается изучение иностранного языка или сложно найти мотивацию подготовки домашних заданий (особенно, когда результат оставляет желать лучшего) проявляют неожиданную инициативу при подготовке своих ролей и не желают оставаться в стороне от мероприятия. Энтузиазм окружающих заразителен, мотивация очевидна. Студенты сами придумывают сюжетную линию игры, в которой присутствует интрига. Так, например, за основу берется английский язык (так как в основном все студенты его изучают), и ведущие «Шерлок Холмс» и «доктор Ватсон» решают провести тщательное расследование, в какой стране самые выдающиеся достижения, какая страна самая красивая и т.д., хотя сами они совершенно уверены, что самой прогрессивной страной является Англия, но все решают проверить. Они «посещают» разные страны, где их встречают различные обычаи, национальные костюмы, песни и пляски, а жители этих стран посвящают их в свою славную историю и делятся с ними последними достижениями.

Перед нами формально организованная система соперничества участников фестиваля. Такая ролевая игра требует серьезной подготовки не менее месяца. Студенты получают баллы за свое участие, и конечно же побеждает дружба, если только сами участники не признают одну из представляемых стран лучшей. Такая форма (помимо языковой подготовки и развития коммуникативной компетенции) преследует цель развития культурологической компетенции. Как видно, игры такого плана выполняют почти все функции, выделяемые исследователями игр:

Социокультурная функция. Студенты знакомятся с культурой и обычаями разных стран их духовными ценностями; обучаются взаимодействовать друг с другом в процессе игры;

Функция межнациональной коммуникации учит понимать и принимать особенности иноязычной культуры, быть толерантным, искать выход из конфликтной ситуации, не прибегая к агрессивности и насилию;

Функция самореализации человека в игре – одна из самых основных. Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане более значимым является сам процесс, а не результат, дух соперничества и возможность самореализации при достижении цели;

Терапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает индивид в ролевой игре;

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, так как все участники находятся в равных условиях: здесь нет сильных и слабых студентов, но есть сюжет и роли, и цель игры их объединяет. Зачастую слабые студенты готовятся лучше, чем сильные, и несоответствие стирается;

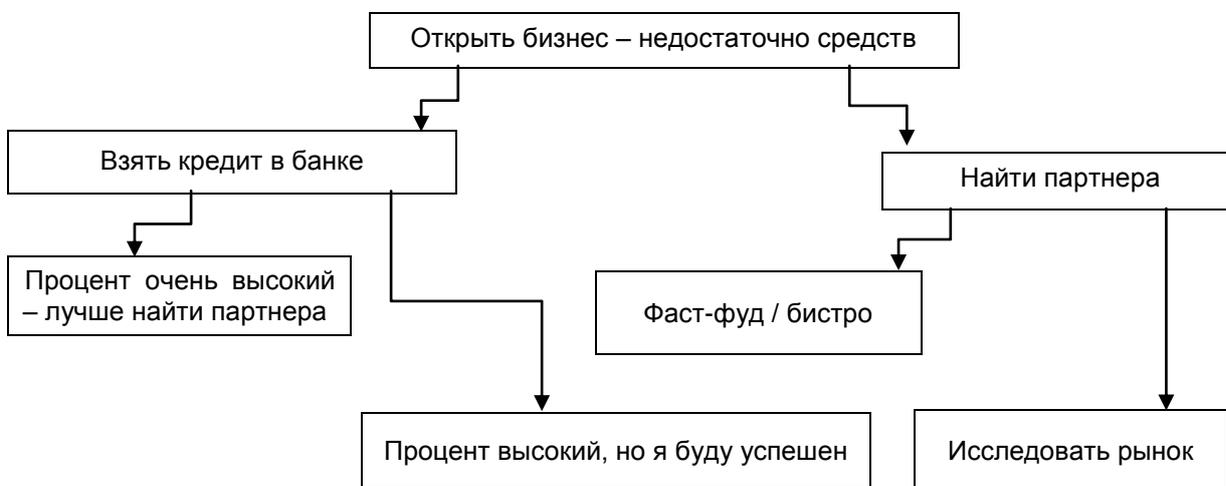
Развлекательная функция игры. Развлекательная функция игры связана с созданием благоприятной атмосферы, душевного спокойствия и радости как защитных механизмов, то есть стабилизации личности, что помогает обрести уверенность в себе и получать удовольствие от раскрытия собственного потенциала.

Но как бы нам ни хотелось играть, на занятиях существуют и другие виды работ, которые должны быть выполнены. Поэтому время на занятиях отводится, как правило, только на одну игру, и то не каждый урок. Здесь нам на помощь приходят цифровые технологии.

Современные студенты виртуозно владеют информационно-коммуникативными технологиями и активно пользуются электронными носителями. Это позволяет вынести часть обучения online, за рамки академических часов, что дает возможность расширить аудиторную нагрузку, при этом используя те элементы образовательного процесса, которые студентам интересны и доступны. Какие игры можно предлагать online, чтобы они были бы обучающими и увлекательными? Это в первую очередь развитие навыков письменной речи. К таким играм можно отнести:

- знакомство с носителем языка в интернете (найди друга по переписке);
- письмо спонсорам (студентам предлагается определенная схема написания письма). Они могут отправить его реальным потенциальным спонсорам (если имеется необходимость) или прислать преподавателю;
- составить и отправить свое резюме и сопроводительное письмо в компанию, в которой хотелось бы работать;
- рекламные письма. Задача – заинтересовать потенциального покупателя, предлагая ему некий товар или услугу.

Подобных писем может быть неопределенное множество, и студенты выполняют эти задания индивидуально, тогда как игра «Создание своего бизнеса» содержит выбор: быть индивидуальным предпринимателем или организовать партнерство. Такие игры требуют тщательной разработки совместно с программистами и должны нести не только языковую составляющую, но и обучать ведению бизнесу и смекалке. Например, предлагается следующая ситуация: вы работаете шефом крупного ресторана и вас сокращают, так как ресторан идет под слом. Вам выдают выходное пособие 10 000 фунтов. Вам надо выжить, и вы решаете открыть ресторан у себя в небольшом городе, но денег, полученных в качестве выходного пособия, не достаточно. Перед вами проблема: взять кредит в банке или найти партнера. Далее события развиваются по следующей схеме:



И так далее...

Каждое принятое решение влечет за собой две или три новых дилеммы. В результате играющий может преуспеть или обанкротиться. В своем отчете студенты подробно описывают свои шаги по развитию бизнеса и объясняют, почему получили тот или иной результат, где, по их мнению, была ошибка и какой шаг принес им удачу. Студенту бросают вызов. Кто устоит против соблазна проверить себя на способность к предпринимательству?

Как уже упоминалось выше, введение игровых элементов на занятиях по иностранному языку в вузе должно быть направлено не только на запоминание новой лексики или отработку грамматического материала, но и на приобретение профессиональных навыков и получение новых знаний в той или иной профессиональной области. Геймификация в высшей школе призвана создать такую информационно-обучающую среду, которая бы способствовала самостоятельному, активному стремлению студентов к получению знаний, профессиональных навыков и умений, таких как критическое мышление, умение принимать решения, работать в команде,

быть готовым к сотрудничеству. Таким образом, геймификация помогает раскрыть творческие способности и мотивирует самообразование.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Ермолаева М.Г.* Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005.
2. *Кавтарадзе Д.Н.* Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2009.
3. *Ушинский К.Д.* Психологические и логические основы обучения / К.Д. Ушинский // Избр. пед. соч. В 2 т. – М., 1954. – Т.2.
4. *Avedon E., Sutton S.E.* The Study of Games. – New York: John Wiley & Sons, 1971.

Информация об авторе

Варенина Людмила Петровна, кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков Московского государственного университета экономики, статистики и информатики (МЭСИ), Москва, Россия
luvaren@starlink.ru

Получена: 24.12.2014

Information about the author

Varenina Ludmila, Candidate of Philology Sciences, Associate Professor at the Chair of Foreign Languages, Moscow State University of Economics, Statistics and Informatics (MESI), Moscow city, Russia,
luvaren@starlink.ru

Received6: 24.12.2014