

РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ЦИФРОВОЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ ОБУЧЕНИЯ.

Первушина Е.И., студентка 2-го курса магистратуры,

МПГУ, г. Москва, Россия

Аннотация. Геймификация и игровые платформы обучения являются многообещающими инструментами для повышения вовлеченности учащихся, способствующими активному развитию навыков в самых различных областях. В данной статье представлен обзор недавней литературы и эмпирических исследований, направленных на изучение эффективности геймифицированной среды обучения. Благодаря анализу различных технологий, инструментов и моделей, используемых в геймификации, рассмотренные исследования дают представление об их влиянии на успеваемость учащихся, а также на уровень их мотивации и заинтересованности в учебном процессе.

Ключевые слова: геймификация, игровое обучение, образовательные технологии, вовлеченность студентов, инновационные методы обучения, мотивация.

С каждым годом процесс образования включает все большее количество инновационных подходов, направленных на вовлечение учащихся, повышение их мотивации и улучшение их результатов в процессе приобретения знаний и навыков в самых различных сферах. Одним из примеров использования цифровых технологий в образовании является цифровая геймификация, то есть добавление элементов игры с целью повышения мотивации и интереса, и применение различных игровых обучающих платформ.

На сегодняшний день геймификация применяется в школах, высших учебных заведениях, на курсах повышения профессиональной квалификации, а также в процессе самообразования и затрагивает такие сферы как обучение иностранным языкам и языкам программирования, математике, бизнесу и различным гуманитарным наукам.

Одними из самых известных зарубежных образовательных платформ, включающих элементы игры и используемых как преподавателями, так и пользователями для самостоятельного обучения являются Kahhot!, Classcraft, Duolingo, Prodigy, Minecraft: Education

Edition

. Среди платформ, созданных в России, и фокусирующихся на предоставлении курсов по разным предметам можно назвать Skyeng, Нетология, онлайн-курсы Яндекс Практикум.

Наиболее часто используемые элементы геймификации – это накопление очков или баллов за пройденные этапы, приобретение значков за определенные достижения в процессе игры, а также таблицы лидеров, мотивирующие пользователей посредством конкуренции.

В данной статье суммируются результаты нескольких исследований, проведенных в последние годы. В первом из них, исследование было проведено Асмоловым А. и Леденцовым А. в 2023 году, авторы сравнили результаты двух групп детей из средней школы, первая из которых использовала игровое обучающее приложение, предназначенное для обучения темам компьютерной памяти, а вторая – неигровое. По результатам опроса об опыте взаимодействия с приложением, первая группа имела гораздо более позитивные отзывы, описывая процесс как более увлекательный, эффективный, веселый и расслабленный. Первой группе было легче запоминать информацию и разобраться в сложных понятиях. По сравнению с неигровой стратегией, метод геймификации оказался более успешным в улучшении знаний школьной программы по информатике. Мотивация студентов из первой группы была значительно выше. Согласно исследованию, применение компьютерной игры способно повысить знание предмета, создать большую вовлеченность, а также способствовать получению удовольствия от процесса образования среди учащихся [1, с. 102-103].

Второе исследование, проведенное тремя учеными из Кувейта, включило в себя сравнение геймифицированных и традиционных онлайн викторин. В исследовании приняли участие студенты университета, согласно результатам, обучение на основе цифровой игры оказало более положительное влияние на вовлеченность и мотивацию, а также на академическую успеваемость некоторых из студентов. Также в ходе исследования было выяснено, что группа с дополнительным элементом в виде таблицы лидеров добилась лучших результатов и имела более высокую мотивацию. Согласно результатам, включение таблицы лидеров способно спровоцировать здоровую конкуренцию и стремление участников прикладывать больше усилий. В то же время, отзывы некоторых студентов дали понять, что успех других участников демотивировал их и таблица лидеров вызывала ощущение давления и волнение. Соответственно, использование данного инструмента должно соответствовать контексту,

характеристикам участников и им не стоит злоупотреблять. Студенты, которые не добиваются высоких позиций скорее всего не проявят желания продолжать участвовать в подобном виде деятельности, будут его избегать. [3, с. 17]

Написанная в 2022 году работа четырех греческих исследователей, направленная на изучение эффектов включения в образовательный процесс технологии дополненной реальности (AR) и геймификации, также показала, что их использование способствовало вовлеченности студентов, повышению их мотивации, интереса, активности и любопытства. Были продемонстрированы положительные поведенческие и психологические изменения, использование данных технологий дало студентам возможность приобрести практический опыт в безопасном виртуальном пространстве, который невозможно было бы получить в реальности. Особенно положительно обучающиеся отзывались об использовании уровней сложности, мгновенной обратной связи и возможности оценить свою работу. Решающим фактором успешности интеграции технологий стал подбор соответствующих стратегий и подходов, в связи с чем, первым необходимым условием является хорошее знание новейших технологий, приложений и подходов преподавателями. Роль преподавателя остается ключевой в образовательном процессе и им абсолютно необходимо уметь найти наилучший подход, поэтому требуется развитие теорий и создание проверенных инструментов оценки, которые способствуют наилучшему выбору современных инструментов и способам их применения. [2, с. 31]

В будущем в процессе обучения скорее всего будут все чаще применяться такие технологии как виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), а также появятся новые технологии, объединяющие процесс обучения с игрой и использующие иммерсивные и интерактивные элементы.

Автором данной статьи также было проведено небольшое исследование, состоявшее в открытом опросе двадцати учеников, удаленно изучающих английский язык, а также в общей оценке успеваемости и уровня мотивации студентов при применении элементов цифровой геймификации в процессе обучения. При введении игровых элементов был отмечен повышенный интерес обучающихся, многие оценили геймифицированные упражнения как наиболее интересные, кто-то описывал их как «любимые», ждал их начала и разочаровывался, когда на занятии не хватало времени на упражнения данного вида. В то же время стоит отметить, что ключевым фактором в проявлении энтузиазма было разнообразие и новизна. При многократном повторении однотипных игр, интерес значительно снижался. Если говорить об успеваемости, то геймифицированные элементы, направленные на запоминание новых слов и выражений, а также речевых конструкций, способствовали хорошим результатам, выгодно отличающимся от традиционных способов заучивания слов. Важным фактором в данном случае являлся контекст, визуальное оформление и персонализация подобных упражнений. В целом, опыт приобретенный в течении двух лет удаленного преподавания и применения цифровой геймификации показал, что подобные упражнения очень эффективны для привлечения внимания, идеально подходят для перехода с одного вида деятельности на другой, дают возможность ученику переключиться и немного отдохнуть. Наилучшие результаты были достигнуты при комбинации традиционных методов обучения с упражнениями, основным элементом которых была цифровая геймификация.

В целом можно отметить положительное влияние описанных технологий на процесс обучения, во многом это связано с тем, что очень большой процент современных людей хотят иметь возможность обучаться в удобном месте, удобное время и своем ритме, геймифицированные обучающие платформы характеризуются подобной гибкостью и доступностью и предоставляют такую возможность. Также среди большого процента современного населения, наблюдается сокращение продолжительности внимания и перегруженность информацией. Эта тенденция особенно заметна среди молодого поколения, выросшего на платформах социальных сетей и в культуре мгновенного удовлетворения. В результате растет потребность в стратегиях привлечения и поддержания внимания в образовательной и профессиональной среде. Геймифицированные платформы характеризуются способностью удерживать внимание, так как включают в себя большое разнообразие упражнений и чаще всего предоставляют материал в краткой и доступной форме. Одной из положительных сторон также является то, что подобные платформы собирают обширные данные о взаимодействии учащихся, их прогрессе и успеваемости, предоставляя преподавателям

ценную информацию для оценки результатов обучения, определения областей для улучшения и соответствующей адаптации материалов. Анализируя данные об обучении, преподаватели могут принимать обоснованные решения для оптимизации эффективности геймифицированного обучения и поддержки успехов учащихся.

В то же время стоит учитывать, что злоупотребление технологией геймификации также может иметь и негативные последствия. Примерами таких последствий могут быть: зависимость от краткосрочных достижений и потеря интереса к реальной цели обучения, потеря внутренней мотивации при переключении внимания на награды, баллы и достижения в игре, утрата автономности и самостоятельности в процессе образования, развитие привычки полагаться на созданный план, который не всегда персонализирован наилучшим образом, а также зависимость от самого процесса игры.

Подавляющее большинство исследований посвященных данной теме, которые уже были проведены на данный момент, фокусируются исключительно на когнитивном развитии обучающихся, однако, поскольку одну из наиболее важных ролей в образовании играет социо-эмоциональное развитие, в будущем исследователям стоит уделить внимание влиянию включения цифровых технологий именно на данный аспект.

Литература

1. Asmolov, A., & Ledentsov, A. Impact on Educational Effectiveness Using Digital Gamification. *Startupreneur Business Digital (SABDA Journal)*, 2(1), 2023. 98–105. URL: <https://doi.org/10.33050/sabda.v2i1.252>
(
дата
обращения
: 21.03.2024).

2. Lampropoulos G, Keramopoulos E, Diamantaras K, Evangelidis G. Augmented Reality and Gamification in Education: A Systematic Literature Review of Research, Applications, and Empirical Studies. Applied Sciences. 2022; 12(13). URL: <https://doi.org/10.3390/app12136809> (дата обращения: 22.03.2024)

3. Nadeem, M.; Oroszlanyova, M.; Farag, W. Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. Computers, 2023, 12, 177. URL: <https://doi.org/10.3390/computers12090177> (дата обращения : 21.03.2024).