

Андреев С. Е., Дерибо К. Д.

РОЛЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ В РАЗВИТИИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Сергей Евгеньевич Андреев

студент

sergeyandv7@gmail.com

Карина Дмитриевна Дерибо

студент

kderibo@mail.ru

УО «Белорусский государственный экономический университет»,

Беларусь, Минск

THE ROLE OF GAMIFICATION IN THE DEVELOPMENT OF HIGHER EDUCATION

Sergey Evgenievich Andreev

Karina Dmitriyevna Deribo

Belarusian State Economic University, Belarus, Minsk

Аннотация. Работа посвящена геймификации, которая рассматривается в качестве инновационного фактора развития современного образовательного процесса. В работе определяются преимущества внедрения геймификации в высшее образование, которые рассматриваются в сравнении с традиционными методами обучения.

Abstract. The work is devoted to gamification, which is considered as an innovative factor in the development of the modern educational process. The paper identifies the advantages of introducing gamification in higher education, which are considered in comparison with traditional methods of education.

Ключевые слова: геймификация, игровые технологии, информационные технологии, образование, обучение, университет.

Keywords: *gamification, game technology, information technology, education, training, University.*

На современном этапе общественного развития особую роль играют информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), которые являются одним из основных факторов данного процесса. Информатизация общества сопровождается повсеместным внедрением информационно-коммуникационных технологий во все сферы жизнедеятельности людей (образование, здравоохранение, производство, управление, наука, социальная сфера и т. д.).

Одним из обязательных навыков для специалиста любого уровня является умение грамотно использовать ИКТ в профессиональной деятельности. При этом на рынке труда от современного работника ожидают гораздо большего объема знаний, нежели он может получить посредством обучения в колледже или университете.

Информация становится главным ресурсом в постиндустриальном обществе, а умение пользоваться ей в разных аспектах рассматривается как неоспоримое преимущество в промышленности и бизнесе. На сегодняшний день, по мнению 11,5 % респондентов, ведущей проблемой белорусского образования является недостаточная компьютеризация в учебных заведениях [3, с. 92].

Как известно, одной из целей современного высшего образования является разработка инновационных методов обучения, которые рассматриваются в качестве средств активизации интеллектуальной деятельности студентов. Среди способов, обеспечивающих развитие образовательного процесса, особое место занимает наличие обратной связи преподавателя и студента. Однако установление и поддержание такой связи является сложной методической и технической проблемой. С помощью ИКТ преподаватель не только системно взаимодействует со студентами, но и стимулирует их интересы к получению нового знания.

В силу общественных трансформаций и переходу к обществу знаний, требуется подготовка высококвалифицированных специалистов в сжатые сроки.

Одним из вариантов решения данной проблемы является геймификация образования, предполагающая серьезную трансформацию образовательного процесса и ролевых позиций субъектов образовательной деятельности.

Под геймификацией понимают «использование игровых механизмов, принципов и инструментов для решения реальных, неигровых задач и проблем в самых разных областях общественной жизни» [1, с. 21]. Использование компьютерных игр в образовании позволяет оперативно сообщать уникальные знания о реальном мире учащимся и студентам посредством их интерактивного погружения в виртуальную реальность.

Спецификой обучающих игровых технологий является то, что те обладают четкой поставленной целью и соответствующим результатом. В свою очередь, образовательные игры представляют собой средство побуждения и стимулирования к учебной деятельности. Соответственно, стоит привести преимущества использования игровых технологий в образовательной среде высшей школы.

Во-первых, игры способны выполнять социокультурную функцию. В игровом процессе студенты учатся взаимодействовать с другими студентами, а также могут ознакомиться с культурными особенностями других стран. В эпоху глобализации это является существенным преимуществом: наличие информации о других культурах и странах позволяет адекватно понимать их представителей, а также своевременно находить способы разрешения социальных конфликтов. Коммуникация в студенческой среде, особенно в условиях мультикультурного общества, выходит на принципиально новый уровень.

Во-вторых, игра нередко является терапевтическим средством, посредством которого студент может преодолевать определенные трудности, с которыми он постоянно сталкивается в процессе обучения. Именно за счет ролевой игры определяется практика социальных отношений у студентов. Традиционные методы обучения все меньше соответствуют потребностям и запросам современного студента. Погружение в виртуальную реальность помогает студентам почувствовать себя иначе и действовать в соответствии с этим новым представлением о личностных возможностях.

В-третьих, игра является средством реализации интеллектуального и творческого потенциала личности. В связи с этим, для студента создается наиболее благоприятная атмосфера, что позволяет обрести уверенность и получить удовольствие от раскрытия потенциала [4]. Часто в играх важен процесс, который развивает дух соперничества или возможность самореализации. Наличие знаний о предмете в сочетании с умением эффективно использовать современные ИКТ позволяет наиболее компетентным студентам достигать высоких результатов в обучении.

Таким образом, геймификация в образовании позволит создать ту благоприятную атмосферу, которая направлена на активное и самостоятельное стремление к получению навыков, а также реализацию его потенциала. К примеру, критическое мышление или работа в команде. Помимо этого, игры позволят раскрыть творческие способности.

Требуется определить, какие игровые технологии следует предложить студентам. Во-первых, обучающимся в университете следует развивать навыки деловой письменной речи. Например, студенту дается задача разработать собственное резюме в компанию, где тот хотел бы работать. Умение эффективно донести информацию — одна из важнейших компетенций для современного специалиста.

После выполненной задачи учащийся может прислать его преподавателю для проверки ошибок или получения консультации по поводу написания дальнейших писем. В другом случае, пользователю следует разработать рекламное письмо, где целью игры является заинтересовать покупателей (студентов) в покупке определенного товара.

Во-вторых, с помощью игр обучающиеся могут достаточно быстро обучиться иностранной лексике. Сегодня большинство компаний и организаций заинтересовано в сотрудничестве с другими странами. Знание иностранных языков является существенным преимуществом на рынке труда. Данные игровые

технологии направлены больше на получение новых знаний в определенной профессиональной области, нежели на запоминание лексики или исправление грамматических ошибок.

Акцент геймификации направлен на то, что она позволит как студентам, так и преподавателям сформировать критическое мышление, необходимые навыки, сотрудничество и понимание между собой [2]. В свою очередь, это позволит использовать данные способности в дальнейшей профессиональной жизни. К тому же, работодатели нередко требуют от выпускников наличия цифровых навыков.

Таким образом, геймификация играет значимую роль в развитии высшего образования. Игровые технологии позволят не только разнообразить образовательный процесс, но и могут применяться в различных дисциплинах. Геймификация как метод обучения позволит повысить уровень мотивации студентов, лучше усвоить материал и развить их профессиональные и творческие способности.

Способность работать в команде, знание особенностей других культур, иностранных языков, наличие критического мышления, умение эффективно донести информацию — критерии, на которые работодатели обращают внимание при выборе кандидатов. Использование игровых методов в обучение посредством погружения в виртуальную реальность позволяет сделать процесс обучения более интересным для студентов, а также повышает их конкурентоспособность на рынке труда.

Список литературы

1. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании / Л. П. Варенина // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – Т. 6, – № 6, часть 2. – С. 314–317.

2. Гайманова, Т. Г. Педагогическая геймификация / Т. Г. Гайманова // Педагогическая наука и практика. – 2016. – № 2 (12). – С. 85–89.

3. Республика Беларусь в зеркале социологии: сборник материалов социологических исследований / Информационно-аналитический центр при Администрации Президента Республики Беларусь. – Минск, 2018. – 180 с.

4. Титова, С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С. В. Титова, К. В. Чиркизова // Педагогика и психология образования. – 2019. – № 1. – С. 135–151.

УДК 004.054

Ковалева Е. С., Толстова Н. С.

КЛАССИФИКАЦИЯ ВИДОВ ТЕСТИРОВАНИЯ И ПРОБЛЕМЫ АВТОМАТИЗИРОВАННОГО ТЕСТИРОВАНИЯ

Елена Сергеевна Ковалева

магистрант

kovalevaeleena18a@gmail.com

Наталья Сергеевна Толстова

кандидат педагогических наук

natalya.tolstova@rsvpu.ru

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Россия, Екатеринбург

CLASSIFICATION OF TEST TYPES AND PROBLEMS OF AUTOMATED TESTING

Elena Sergeevna Kovaleva

Natalya Sergeevna Tolstova

Russian State Vocation Pedagogical University, Russia, Yekaterinburg

Аннотация. В статье раскрыта классификация видов тестирования по видам и уровням. Дано определения каждому виду для большего понимания. Рассмотрена проблема автоматизированного тестирования.