

О. В. Мацук, Д. И. Капитонова
O. V. Matsuk, D. I. Kapitonova
ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», Екатеринбург
Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg
oleg.matsuk@rsvpu.ru

СПЕЦИФИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В УЧЕБНОЙ СРЕДЕ

THE SPECIFICS OF USING GAMIFICATION IN THE LEARNING ENVIRONMENT

Аннотация. В статье рассматривается инновационная технология обучения – геймификация. Геймификация является мировым трендом в обучении иностранным языкам. Данный вид технологии получил популярность в связи с развитием электронного, дистанционного и смешанного обучения и до сих пор является не до конца изученным, что вызывает интерес у многих современных методистов.

Abstract. This article discusses an innovative learning technology – gamification. Gamification is a global trend in teaching foreign languages. This type of technology has gained popularity due to the development of electronic, distance and blended learning and is still not fully understood, which is of interest to many modern methodologists.

Ключевые слова: геймификация, гейминг, инновации, учебное занятие, средство обучения.

Keywords: gamification, gaming, innovation, educational activity, learning tool.

Сегодня в образовании невозможно достичь поставленных перед ним целей без использования современных средств и методов обучения. Мир быстро меняется, и старые методы и подходы уже не способны обеспечить эффективное функционирование в этом новом мире. Подрастающее поколение имеет свои запросы, потребности, желания и возможности, которые отличаются от предыдущих поколений.

Действительно, профессиональное сообщество педагогов всегда в поиске новых подходов, приемов, методов, средств и форм обучения, которые могут сделать образовательный процесс более эффективным и интересным для учащихся. Сегодня существует множество новых технологий и инновационных методов обучения, таких как геймификация, цифровые технологии, интерактивные уроки, которые могут значительно улучшить качество образования и повысить мотивацию учеников. Важно, чтобы педагоги постоянно совершенствовали свои методы и подходы к обучению, чтобы соответствовать изменяющимся потребностям и требованиям современной эры информации.

Геймификация позиционируется как средство, при помощи которого можно повысить интерес к любой деятельности, будь то профессиональная или учебная.

Действительно, дидактические игры уже давно используются в обучении, чтобы сделать процесс изучения более интересным и мотивирующим для учеников. Геймификация же, как метод обучения, стремится идти еще дальше – использовать не только игровые элементы, но и технологии, чтобы поднять мотивацию и вовлеченность учащихся в новых условиях, таких как информационное общество.

На сегодняшний день мотивация к освоению иностранных языков школьников и студентов нуждается в улучшении. Действующие на данный момент программы, обладают несовершенствами, приводящими к недостаточно высокому уровню мотивации, языковых компетенций, усвоения грамматики и др. Одним из отрицательных факторов является слабая коммуникация между преподавателями и учащимися, а также неорганизованность в подходах и тактики обучения. Особое внимание должно уделяться методическим проблемам, с которыми приходится встречаться при обучении иностранному языку [2].

Проведение профессиональной подготовки в интерактивной форме является необходимым и важным аспектом в образовательной сфере. Активность учащихся

должна стимулироваться не только через практикоориентированную и творческую деятельность, но и с помощью коучинга со стороны преподавателя.

Кроме того, творческие задания, особенно при изучении языков, лучше всего выполняются, если учащиеся получают стимулы. Одним из таких стимулов является необычное формулирование заданий, которое может быть достигнуто с помощью нестандартных путей и игровых технологий.

Многие исследователи подтверждают, что использование игровых технологий в образовательном процессе повышает его эффективность и успешность. Однако, до сих пор игра рассматривалась преподавателями как дополнительный элемент, и роль игры в образовательном процессе недооценивалась.

В связи с быстрым развитием игровой индустрии и разнообразием современной культуры, мы наблюдаем увеличение «геймификации» в образовательном процессе, которое можно отметить и в профессиональном образовании. Новые педагогические подходы ставят перед преподавателями задачу создания учебных ситуаций, которые бы поддерживали интерес и мотивацию студентов, увеличивая результативность и эффективность учебного процесса [2].

В настоящее время геймификация получила широкое распространение в образовательном процессе. Однако, существует опасность, что этот инструмент может превратиться для ученика в бездумное накопление игровых баллов. Чтобы этого не произошло, применяемый подход должен учитывать не только игровые, но и образовательные задачи на протяжении всего курса.

Одним из преимуществ использования геймификации является возможность развития внутренней мотивации учеников для выполнения приоритетных образовательных задач. В то же время, важно понимать, что геймификация не означает имитационную деятельность. В отличие от других игровых практик, данный подход предоставляет возможность изменения способа организации учебной деятельности, при сохранении образовательного содержания.

Таким образом, использование геймификации требует грамотного применения с учетом образовательных задач для развития внутренней мотивации учеников к выполнению приоритетных задач в учебном процессе. Она не является имитационной деятельностью, а предоставляет возможность задействовать игровые элементы для качественного изменения способа организации учебного процесса.

В методической литературе выделены два типа урока, подразумевающих использование элементов геймификации: урок-игра (как форма нетрадиционного урока) и урок с дидактической игрой (включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов традиционного урока).

Существует четыре основных способа применения геймификации в учебной среде:

- адаптация оценок к получению очков опыта в игре;
- изменение коммуникации на занятиях;
- изменение структуры занятий;
- изменение структуры учащихся класса.

Для оценки успеваемости учащихся можно использовать лестницу очков опыта (XP, от английского слова «experience»), на которую поднимается учащийся. На уроке ученикам задается определенное количество задач, и каждое правильно выполненное задание соответствует определенному количеству очков опыта. Сумма всех очков опыта, набранная учеником в конце урока, может быть переведена в более традиционную числовую оценку. Такой метод оценки позволяет стимулировать интерес учащихся к процессу обучения, а также привлечь тех, кто склонен к соревновательности и желает победить в учебном процессе.

Для изменения коммуникации, используемой в классе, можно использовать различные фразы, которые будут развивать навыки общения и сотрудничества.

Например, вместо традиционных фраз типа «завершите задание» можно использовать фразу «приступайте к поиску», которая более активно стимулирует учеников к работе.

Чтобы изменить структуру класса, преподаватель может организовать учеников в «гильдии» или «лиги», которые работают вместе, чтобы выполнить определенные задания и набрать очки. Это подходит для учебных предметов, в которых можно применить игровые элементы, и стимулирует сотрудничество, командный дух и достижение общей цели.

Структурное повествование может также выступать в качестве сильного мотиватора и подкрепления учебного материала, особенно если повествование соответствует учебному материалу [1]. Например, подразделение по странам изучаемого языка может разделить учащихся на группы исследователей, которым каждая страна поручается для «исследования» и последующего сообщения о ней.

Хотелось бы уточнить, что внедрение геймификации в обучение вовсе не обязательно связано с соревнованием. Конкуренция может быть одним из элементов, но не обязательно. Главным преимуществом геймификации в обучении является то, что она делает учебный процесс более интересным и позволяет мотивировать учащихся на выполнение заданий, осуществление определенных действий и т.д.

Геймификация также позволяет учителю адаптировать учебный материал к различным учащимся и предоставить им большую свободу выбора, что может быть особенно полезным при обучении более сложным или абстрактным предметам. В этом случае, целью геймификации может быть не только стимулирование конкуренции, но и развитие коллективного процесса, повышением мотивации и интереса к учебному материалу [6].

Внедрение системы поощрения всего класса может быть эффективным средством реализации геймификации. Если учащиеся работают в команде, то имеет смысл создать систему наград и поощрений, которая стимулирует товарищество и сотрудничество между учениками [5]. Например, можно создать систему очков, баллов или звезд, которые будут накапливаться у класса в целом, а не только у отдельных учеников. При достижении определенных результатов, класс может быть вознагражден бонусами, привилегиями или дополнительным временем для игры.

Целесообразно применять технологию геймификации домашнего задания для поощрения неформального обучения: в конечном счете, преподаватели надеются, что игры переводят обучение в неформальную среду.

Индивидуальные особенности учащихся необходимо учитывать в любом образовательном процессе, включая геймификацию. Тест Бартла может помочь выявить различные типы игроков и их предпочтения в обучении, что позволит учителю на основе этой информации разработать подходящую геймификацию учебного процесса и специальную методологию для каждого типа.

Некоторые ученики могут полагаться на свой интеллект и знания, другие на свою физическую ловкость и моторику, третьи на социальные взаимодействия и коммуникацию, а четвертые на сюжетную составляющую и атмосферу игры. Учитывая эти предпочтения, учитель может создать задания и упражнения, которые лучше подходят для каждого типа игроков, что приводит к повышенной мотивации и более эффективному процессу обучения [3].

В соответствии с классификацией игроков по Р. Бартлу, выделяются 4 типа игроков [4]:

- киллеры (любители соревноваться);
- карьеристы («коллекционеры достижений»);
- социофилы (любители общения);
- исследователи (любители изучать и анализировать).

Да, включение геймификации в образовательную среду – это многоступенчатый процесс, требующий тщательной подготовки и планирования. Однако если геймификация

правильно реализована, она может эффективно влиять на мотивацию учащихся и повышать их вовлеченность в учебный процесс. Это, в свою очередь, может привести к более эффективному приобретению знаний и навыков.

Список литературы

1. Калаева, Г.Г. Интенсификация обучения иностранному языку / Г.Г. Калаева // ИЯШ. — 2005. — №6. — 23—27 с. Текст: непосредственный.
2. Ташева У.Т. Геймификация изучения языков посредством проведения квестов / Текст научной статьи по специальности «Науки об образовании». 2020. 75 — 76 с. Текст: непосредственный.
3. Фоминых М.В. Теория и практика проблемного моделирования в контексте дистанционного обучения / М. В. Фоминых // Среднее профессиональное образование. 2021. №5 (309) С.16-20.
4. Bartle taxonomy of player types. Текст: электронный// URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types.
5. Kapp, К.М. The gamification of learning and instruction: game-based methods / К.М.Кapp. — San Francisco: Pfeifer, 2012. — 301 p. Текст: непосредственный.
6. Marczewski, А. Gamification: a simple introduction / А. Marczewski. — New York, 2013. — 288 p. Текст: непосредственный.

УДК 371.134

А. И. Михайлова

A. I. Mikhailova

ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», Шадринск
FSBEI HE «Shadrinsk State Pedagogical University», Shadrinsk
alexandra9898@bk.ru

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ОБРАЗОВАНИИ

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN EDUCATION

Аннотация. В статье рассматриваются возможности использования искусственного интеллекта, которые могут привести к более эффективному и интеллектуальному обучению студентов и более продуктивной деятельности преподавателей.

Annotation. The article discusses the possibilities of using artificial intelligence by students, which represent more effective and intelligent learning and more productive activities of teachers.

Ключевые слова: искусственный интеллект, образование, технологии, интернет-платформы, студенты, преподаватели.

Key words: artificial intelligence, education, technology, Internet platforms, students, teachers.

Искусственный интеллект (ИИ) имеет потенциал для изменения образовательных методов и улучшения качества обучения. С помощью ИИ можно создавать уникальные программы обучения и адаптировать их под индивидуальные потребности учеников. Также ИИ может использоваться для автоматической оценки и анализа результата обучения, что помогает преподавателям улучшать свои методы.

Искусственный интеллект – это область компьютерных наук, которая занимается созданием машин и программ, которые способны выполнять задачи, обычно требующие интеллекта человека. Эти машины и программы используются для анализа данных, обучения, распознавания образов, управления роботами и многих других задач. Искусственный интеллект дает возможность создавать системы, которые могут анализировать и получать новые знания из больших объемов данных, могут принимать решения на основе этих знаний и улучшать свою производительность с течением времени [3].

Одно из преимуществ использования ИИ в образовании заключается в том, что они могут помочь учителям лучше понять процессы, происходящие в мозге учеников, и адаптировать свой подход к обучению соответственно. Это также может привести к более эффективному обучению и улучшению способностей учеников к запоминанию информации и решению проблем.