

Алла Григорьевна Клепикова
*Белгородский государственный национальный
исследовательский университет*
к. пед. н., доцент,
г. Белгород,
[*klepikova@bsu.edu.ru*](mailto:klepikova@bsu.edu.ru)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ЭЛЕКТРОННОМ ОБУЧЕНИИ

Alla Grigoryevna Klepikova
Belgorod National Research University
Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor,
Belgorod,
[*klepikova@bsu.edu.ru*](mailto:klepikova@bsu.edu.ru)

GAMIFICATION IN E-LEARNING

Что такое геймификация? Этот термин был введен разработчиком компьютерных игр Ником Пеллингом в 2002 году. Он рассматривает геймификацию как процесс использования игровых элементов и методов проектирования игры для улучшения (усиления) традиционно неигровых понятий [1]. Подходы, использовавшиеся 20 лет назад, становятся малоэффективными: обучение как простая передача информации воспринимается скучным и занудным. Основная идея геймификации - делать трудные вещи легко, экспрессивно, почти без усилий. В последнее время геймификация все больше внедряется на предприятиях, в корпоративном секторе, как новая система обучения и мотивации работников, полная смелых экспериментов, удачных решений и неожиданных воплощений.

Нас в большей степени интересует использование геймификации в обучении. Есть запланированный учебный процесс, к которому добавляют отдельные элементы, которые могут быть разными в зависимости от разных факторов. Например, уровень обученности группы, актуальное событие и т.д. Каждая тема может содержать игровые элементы или нет.

Игровые подходы в обучении имеют глубокие исторические корни. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает отдых. Но исторически одна из первых её задач — обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Несмотря на то, что игра является универсальным способом обучения, она помогает запоминать информацию, сплотить учеников и показать им, что обучение — это увлекательное приключение, которое делает их лучше [2].

В этом контексте не очень четко поясняется разница между игрой и геймификацией. Но чем конкретно они отличаются? Обучение, основанное на игре – это простое обучение через реальную игру, а геймификация - это применение игровых механик в неигровых ситуациях для поощрения определенного поведения [3]. Обучение, основанное на игре, имеет определенные задачи (цели), проигрыша может и не быть, так как цель, это мотивация ученика дойти до конца учебной программы (достичь учебной цели). А геймификация может быть простой совокупностью заданий с этапами или некоторой формой вознаграждений, проигрыш также может и не быть, так как цель, это мотивация ученика сделать определенные действия.

Геймификация в электронном обучении становится все более популярной, поскольку предлагает широкий спектр возможностей для учащихся и может помочь сделать общий опыт электронного обучения не только более приятным, но более эффективным. Основная

концепция геймификации в электронном обучении: 1) захватить и сохранить внимание учащихся, 2) поднять проблемы, 3) заниматься с увлечением, 4) обучать [4].

Превратить электронное обучение в более интересное, путем внедрения игровых элементов и методов в образовательные темы, это задача геймификации, т.к. союз обучения и развлечения делает обучение интригующим, захватывающим и более легким. Здесь важно понять, что геймификация не просто разработка игр ради развлечений и удовольствий, а отбор, формирование привлекательных элементов и интеграция их в электронное обучение. Ключевыми элементами в формировании игровых заданий являются: проблема (задача, вызов), обратная связь, прогресс. Первым шагом необходимо понять, что нужно донести до обучающихся, какой образовательный результат преследуем в качестве цели, а потом уже подбирать технологии (инструменты).

Более десяти лет назад, Дональд Кларк изложил принципы, которые лежат в основе разработки игровых элементов:[5]

1. Мотивация. Необходимо создать ученику условия для прохождения серии небольших задач или шагов (квестов) в достижении общей цели, сделать эти мини-задачи решаемыми и обеспечить обратную связь. При использовании игровых технологий необходимо использовать задания, которые стимулируют деятельность ученика через его интерес.

2. Ориентирование (игрока) ученика. Вместо имеющейся информации, поставьте задачу, чтобы учащийся перед возникшей проблемой сделал соответствующий выбор. Переход обучения от пассивной к активной позиции учащегося, служит двигателем к приобретению необходимого опыта.

3. Персонализация. Для достижения определенного уровня (цели) необходимо предусмотреть получение награды или разблокировки следующего уровня (движения вперед). В качестве награды можно использовать значки, которые вручаются по достижению каждого уровня (достижению компетенций, связанных с целями курса), график показателей прогресса ученика (сколько пройдено и сколько осталось) и т.п..

4. Контекстуализация. Предусмотреть контекстные подсказки, которые могут выступать в качестве памятной карты воспоминаний, помогая ученику вспомнить определенные переживания или навыки, полученные в ходе игры.

5. Медиа-микс. Можно иметь в виду, что высокое качество графики и хорошее голосовое повествование поможет обучению.

6. Безопасный проигрыш. Электронный курс с последовательностью шагов по достижению к большей цели должен содержать обратную связь, чтобы помочь ученику понять, где у него не удалось, и как он может исправить это.

7. Обратная связь. Используя обратную связь, можно не только рассказывать ученикам, что им не удалось, а подсказывать, как правильно это сделать.

8. Много практической деятельности. В электронном курсе надо не просто оценивать, а разработать тесты и викторины как проблемные игры, создать ветвления в оценках. Это закрепляет знания и практику.

Таким образом, все эти исследования показывают, что геймификация как процесс является очень эффективным средством повышения уровня взаимодействия и мотивации в учебном процессе. Однако, есть некоторые отрицательные моменты, когда геймификация может навредить учебному процессу, а именно:

1) Обучающийся погружается в воображаемое пространство, пространство игры, диссоциатив. отождествив себя с персонажем, подменяет свои реальные цели потребностями персонажа. Нередко это сопровождается возрастной регрессией — состоянием, когда студент ведёт себя так, как, по его мнению, вёл бы себя ребенок.

2) Независимо от целей игры, ее педагогической направленности, кто-то всегда будет стремиться только к игре. Это означает, что такие ученики будут сосредоточены исключительно на "победу" в игре, а не на обучении.

3) Сильное обострение конкуренции в некоторых случаях подхлестывает обучающихся быстрее и лучше делать задания, но если кто-то из участников получает результат, очень далекий от лидеров списка, то при определенных установках этот ученик может упасть духом и решить, что дальше заниматься нет смысла.

Список литературы

1. Кухаренко, В. Смешанное обучение. URL: <http://www.scoop.it/t/blended-learning-by-v-kukharengo> (дата обращения: 04.04.2017).
2. Карманова, Е.Д. Применение игрового подхода в обучении // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сб. ст. по мат. XLVIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 11(48). URL: [https://sibac.info/archive/guman/11\(48\).pdf](https://sibac.info/archive/guman/11(48).pdf) (дата обращения: 04.04.2017)
3. Pranjalee Lahri . Games vs Game-based Learning vs Gamification. URL: <https://www.upsidelearning.com/blog/index.php/2015/05/21/games-vs-game-based-learning-vs-gamification> (дата обращения: 04.04.2017)
4. Erica Lasola-Caramol. 4 Ways Gamification Transforms eLearning Experiences. URL: <https://elearningindustry.com/4-ways-gamification-transforms-elearning-experiences> (дата обращения: 04.04.2017)
5. Donald Clark. Gaming Design For Elearning. URL: <http://goo.gl/fb/QZ2hbZ> (дата обращения: 04.04.2017)