

4. Ветохин, С. С. Развитие высшего образования в Республике Беларусь / С. С. Ветохин. – Минск : РИВШ БГУ, 2001. – 68 с.

5. Жук, А. И. Приоритеты развития непрерывного профессионального образования в Республике Беларусь / А. И. Жук // Мастацкая адукацыя і культура. – 2006. – № 1. – С. 43–48.

6. Ушакова, В. М. Педагогика : учеб.-метод. пособие / В. М. Ушакова. – Минск : Зорны Верасок, 2014. – 396 с.

УДК [303.687.4:004.9]:378.147

А. А. Федосова,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», г. Минск, Беларусь

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ: ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ И РИСКИ

Аннотация. Рассматриваются и анализируются потенциальные возможности геймификации как способа организации обучения и риски, с которыми сталкиваются субъекты образовательной деятельности в процессе использования этой технологии. Риск при внедрении геймификации в обучение связан с тем, что не учитываются добровольность участия и возможность в любой момент покинуть игру. Кроме того, сложно обеспечить грамотную интеграцию игровых механик в общую стратегию обучения. Из этого следует, что данная технология требует системного и индивидуального подхода и соответствующего преподавательского опыта.

Ключевые слова: геймификация, геймификация образования, активизация образовательной деятельности, мотивация, игровые элементы в образовании, технологии обучения.

A. Fedosova,

PhD in Pedagogy, Associate Professor of the Department of Information Technologies in Culture of the Educational Institution "The Belarusian State University of Culture and Arts", Minsk, Belarus

GAMIFICATION AS A WAY OF ORGANIZING LEARNING: PEDAGOGICAL POTENTIAL AND RISKS

Abstract. The article discusses and analyzes the potential of gamification as a way of organizing learning and the risks faced by the subjects of educational activities in the process of using this technology. There is a risk

in implementation of gamification because of the fact that the voluntariness of participation and the ability to quit the game at any time are not taken into account. In addition, it is difficult to ensure that game mechanics are well integrated into the overall learning strategy. It follows that this technology requires a systematic and individual approach and appropriate teaching experience.

Keywords: gamification, gamification of education, activation of educational activities, motivation, game elements in education, learning technologies.

Сегодня технология геймификации представляет собой один из ведущих трендов современного образования на всех его уровнях. Целью данной статьи является выявление педагогического потенциала геймификации как способа организации обучения и сопутствующих рисков, с которыми сталкиваются субъекты образовательной деятельности в процессе внедрения этой технологии.

В целом геймификацию рассматривают как использование элементов игры и техник дизайна игры в неигровом контексте (в бизнес-процессах, социальных проектах, обучении) [5; 6]. Суть геймификации – «использовать природную склонность человека к игре как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации» [1, с. 6].

Под геймификацией образования, как правило, понимается «использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлеченности в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач» [2, с. 30]. При этом геймификация рассматривается как «концепция, которая позволяет повысить вовлеченность обучающихся в процесс обучения, помогает изменить восприятие и отношение к учебе и развивает навыки с помощью практического, прикладного и творческого подхода к обучению» [4, с. 159–160].

Выявление педагогического потенциала геймификации связано с уточнением совокупности взаимосвязанных и взаимообусловленных возможностей этой технологии, способных, согласно теории О. О. Киселёвой, в той или иной мере (прямо или косвенно, с созданием дополнительных условий или без

них) детерминировать личностное развитие человека [3]. Проведя анализ научных публикаций, посвященных основным элементам, характерным чертам, функциям и принципам геймификации, мы уточнили ряд основных возможностей геймификации как способа организации обучения.

Применение механик геймификации в обучении стимулирует эмоциональную вовлеченность обучающихся за счет активизации одной из форм межличностного взаимодействия – конкуренции. В педагогической деятельности конкуренцию условно возможно приравнять к мотивации на достижение высоких результатов в процессе получения знаний. Наряду с индивидуальной конкуренцией при организации обучения с использованием групповых методов, целесообразно также рассчитывать на возникновение среди обучающихся групповой конкуренции, которая в свою очередь активизирует сотрудничество – способ объединения участников образовательного процесса за счет повышения чувства сопричастности к общему делу, достижения общей цели. Ценность сотрудничества заключается в том, что оно содействует развитию коммуникативных навыков.

Одним из важных свойств геймификации является функциональность. Выполняя определенные действия в игровом контексте, обучающиеся приобретают социально значимые знания, навыки и опыт реализации конкретных сценариев профессиональной деятельности, которые будут востребованы в реальной жизни.

Среди принципов технологии геймификации в контексте определения ее педагогического потенциала целесообразно остановиться на наличии постоянной обратной связи – отклика преподавателя на действия обучающихся. В соответствии с этим принципом преподаватель обладает определенной мобильностью, позволяющей ему по мере достижения обучающимися поставленных им задач оперативно корректировать методику обучения и поведение участников образовательного процесса с целью повышения его эффективности.

Благодаря такому свойству, как наглядность, геймификация позволяет продемонстрировать возможности, тип мышления и способности обучающихся. На основании полученной информации преподаватель может выстраивать индивидуальные

образовательные траектории для наиболее мотивированных учащихся (студентов).

Одним из преимуществ геймификации перед другими технологиями является заложенное в основу игровой механики право на ошибку. Это способствует снижению напряжения у обучающихся, вызванного страхом оказаться неправым и подвергнуться публичной критике. При этом многие механики геймификации спроектированы таким образом, чтобы предоставить обучающимся возможность делать выводы из своих ошибок, что содействует развитию творческих способностей участников образовательного процесса.

Любая внедряемая в практику педагогическая инновация сопряжена со сложностью ее принятия субъектами образовательного процесса и трудностями использования на практике. В педагогике риск внедрения технологии геймификации соотносится в первую очередь с потерей качества образования и отсутствием гарантий достижения запланированного результата обучения.

Успешность внедрения в образовательный процесс технологии геймификации напрямую связан с психологической готовностью и профессиональной компетентностью педагогических кадров. К рискам, которые связаны с кадровым обеспечением системы образования, относят проблему недостаточной мотивационной готовности субъектов образовательной деятельности к использованию геймификации в обучении, наличие у них психологических барьеров, определяемых как инновационным характером технологии, так и стереотипизированным, скептическим отношением к играм и пользе применяемых в них технологий, отсутствию достаточного объема знаний и опыта методологически правильного выстраивания алгоритма геймификации обучающего решения и др.

Возможный риск внедрения геймификации в процесс обучения связан с формализацией и обезличиванием непосредственно педагогического процесса. Обучение, выстроенное в соответствии с технологией геймификации, не должно становиться игрой в чистом ее виде, а являться способом достижения преподавателем конкретного образовательного результата. Обучающийся должен получать удовольствие в процессе познания, а не от самой игры, стремясь освоить игровые техники и руководствуясь исключительно азартом. Как правило, такая ситуа-

ция является результатом ориентации в процессе разработки педагогического дизайна только на внешнюю мотивацию обучающихся, в ущерб внутренней. При этом, по мнению многих экспертов, желание к обучению и приобретению знаний в первую очередь зависит от личных мотивов участников образовательного процесса, а не от внешних факторов влияния.

К возможным рискам также целесообразно отнести ситуации, когда преподавателями технология геймификации используется исключительно ради самой геймификации, что предполагает бесцельное применение соответствующих техник. Каждая образовательная задача требует системного подхода – предварительного проектирования, включающего определение цели геймификации и изучение целевой аудитории для выявления ее характеристик. Только после анализа полученной информации необходимо приступать к подбору адекватных механик, созданию прототипа, его проверке в условиях образовательного процесса и корректировке, завершая весь процесс запуском итогового решения.

Существенные риски при внедрении геймификации в обучение также связаны с тем, что при моделировании отдельных образовательных решений не учитывается важный компонент игровой деятельности – добровольность участия, возможность в любой момент покинуть игру, чего сложно достичь в образовательном процессе.

При внедрении технологии геймификации существует риск, связанный со сложностью обеспечения грамотной интеграции игровых механик в общую стратегию обучения. Если игра не интересна, а игровая стратегия слишком навязчива, это может стимулировать у обучающихся раздражение, демотивируя их в рамках процесса обучения.

Рассматривая возможности геймификации, мы обозначили преимущества конкуренции, возникающей между обучающимися в игровой среде. Вместе с тем конкуренция несет определенные риски: в некоторых случаях она может привести к конфликтным ситуациям за пределами стен учреждения образования, негативному отношению к отдельным участниками образовательного процесса, например, при организации обучения с использованием групповых методов.

Выявленные потенциальные возможности геймификации как способа организации обучения и риски, связанные с использованием этой технологии, свидетельствуют о том, что геймификация представляет собой модель организации обучения со значительным педагогическим потенциалом, но сложной структурой. Ее внедрение требует системного и индивидуального подхода, предполагает наличие у преподавателей опыта методологически правильного выстраивания алгоритма геймификации обучающего решения и критического подхода к данной технологии (понимания, что ее целесообразно использовать не всегда и не везде, и что не существует универсальной технологии, обязательных работающих инструментов, позволяющих успешно геймифицировать любое образовательное решение).

1. *Алексеева, А. З.* Геймификация в образовании / А. З. Алексеева, Г. С. Соломонова, Р. Р. Аетдинова // Педагогика. Психология. Философия. – 2021. – № 4 (24). – С. 5–10.

2. *Беленкова, А. С.* Геймификация в СПО как инновационная технология современного образования / А. С. Беленкова, Т. В. Кармановская // Обучение и воспитание: методики и практика : сб. материалов XXXIV Междунар. науч.-практ. конф., Новосибирск, 5–17 мая 2017 г. / Центр развития научного сотрудничества. – Новосибирск, 2017. – С. 29–36.

3. *Киселёва, О. О.* Профессионально-педагогический потенциал учителя / О. О. Киселёва. – Петропавловск-Камчатский : [б. и.], 2002. – 299 с.

4. *Колосова, О. А.* Геймификация образования: за и против / О. А. Колосова, О. Л. Бегичева, И. М. Завельская // Человеческий капитал. – 2022. – Т. 2. – № 12 (168). – С. 159–166.

5. *Мазелис, А. Л.* Геймификация в электронном обучении [Электронный ресурс] / А. Л. Мазелис // Территория новых возможностей. – 2013. – № 3 (21). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-velektronnom-obuchenii>. – Дата доступа: 04.09.2022.

6. *Орлова, О. В.* Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестн. Томск. гос. пед. ун-та. – 2015. – № 9 (162). – С. 60–64.