

УДК 37

А. П. Лейчук, Э. И. Закирова

A. P. Leichuk, E. I. Zakirova

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

USING GAMIFICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Научный руководитель:

Тукова Екатерина Александровна

Старший преподаватель, Уральский
государственный университет путей сообщения

Аннотация. Игрофикация представляет собой внедрение игровых элементов в неигровой контекст. Будучи эффективным инструментом обучения, она заметно улучшает усвоение материала, повышает мотивацию учащихся, способствует развитию критического мышления. В статье указаны основные методы и приёмы игрофикации, применяемые в учебном процессе; приводятся рекомендации по успешному внедрению игрофикации в учебную практику.

Abstract. Gamification is the introduction of game elements into a non-game context. Gamification serves as an effective teaching tool. It significantly improves the assimilation of material, increases the motivation of students and promotes the development of critical thinking. The author lists the main methods and techniques of gamification used in the educational process. The article contains recommendations for the successful implementation of gamification in educational practice.

Ключевые слова: игрофикация, игровые элементы, мотивация, обучение, учебный процесс.

Keywords: gamification, game elements, motivation, learning, educational process.

В условиях распространения цифровых технологий игрофикация становится важным фактором повышения мотивации и интереса. Не секрет, что введение игровых элементов в учебный процесс делает его не просто интерактивным, но и намного более увлекательным, особенно для поколения Z (так называемых «зумеров») – тех, кто родился в 1997 – 2012 годах. Напомним, что под игрофикацией (она же – геймификация) понимается использование

компонентов игры в неигровом контексте. Это определение, ставшее базовым для последующих исследований, предложил в 2011 году международный коллектив авторов в составе С. Детердинга, Д. Диксона, Р. Калед и Л. Накке [1]. Основные принципы игрофикации – добровольное участие, получение положительных эмоций и связь с реальной жизнью [4]. Нынешним студентам игрофикация позволяет комфортно ощущать себя в образовательном процессе, что, конечно, в первую очередь актуально для младших курсов.

Концепция игрофикации зародилась в самом начале 2000-х годов, хотя сам термин возник ещё в 90-е и поначалу относился к визуализации персонажей компьютерных игр. К образованию она стала применяться в виде отдельных игровых практик примерно с начала 2010-х.

Какие же методы и приёмы игрофикации используются в обучении?

- *Баллы и рейтинги*: баллы – за выполнение заданий и различные активности, рейтинги – как стимул здоровой конкуренции;
- *Награды и поощрения* – представляют собой публичное признание достижений в учёбе;
- *Квесты и миссии* – превращают учебный процесс в увлекательное приключение, в том числе, с возможностью моделирования изучаемого объекта [3];
- *Командный подход* – развивает навыки коммуникации, лидерства и взаимопомощи;
- *Обратная связь с преподавателем и самооценка (рефлексия)* – помогают студенту проанализировать полученный опыт, оценить плюсы и минусы игрофикации, равно как и осознать свои достижения и неудачи в учёбе.

В настоящее время развитие игрофикации идёт сразу по нескольким направлениям. Во-первых, это неуклонное совершенствование обучающих игр и компьютерных образовательных программ (например, платформа для

изучения языков «Дуолинго», игровая обучающая платформа «Kahoot!»). Во-вторых, внедрение игровых методов в систему управления учебным контентом и обучением в целом. И наконец, в-третьих, необходимость постоянного поддержания мотивации обучающихся, их вовлечённости в учебный процесс [2]. В качестве рекомендаций назовём последовательные шаги по использованию игрофикации на занятиях в высшей школе:

- 1) Определение цели игрофикации – это может быть улучшение подачи материала или повышение мотивации среди студентов.
- 2) Ознакомление с успешными примерами игрофикации образования в России и за рубежом, оценка возможностей их адаптации к собственной учебной практике.
- 3) Выбор методов обучения – организация квестов, работа в командах и т. д. Разумеется, методы можно комбинировать.
- 4) Разработка систем оценивания и поощрения – в первом случае речь идёт о балльно-рейтинговой системе, во втором – о способах поддержки учеников, добившихся значимых результатов (вручение дипломов, грамот, призов и прочее).
- 5) Обеспечение обратной связи со студентами, получение от них, – например, путём написания эссе, – рефлексии по поводу игрофикации учебного процесса.

Итак, игрофикация представляет собой перспективный подход к модернизации образовательного процесса. Она не только повышает уровень интереса и вовлечённости, но и способствует развитию у студентов профессиональных навыков. При этом крайне важно учитывать индивидуальные особенности обучающихся и соответственно этим особенностям подбирать приёмы и методы игрового обучения.

Список литературы

1. *Deterding Sebastian, Dixon Dan, Khaled Rilla, Nacke Lennart*. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification» // *Envisioning Future Media Environments*. MindTrek-11: Proceedings of the XVth International Academic MindTrek Conference, Finland, Tampere, September 28-30, 2011 / Conference Chair: Artur Lugmayr. – New York: Association for Computing Machinery, 2011. – P. 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.

2. *Карпенко О.М., Лукьянова А.В., Абрамова А.В., Басов В.А.* Геймификация в электронном обучении // *Дистанционное и виртуальное обучение*. – 2015. – № 4 (94). – С. 28-43.

3. *Нефедьев И.В., Бронникова М.Д.* Игрофикация в бизнесе и в жизни. Преврати рутину в игру! – М.: АСТ, 2019 (серия «Звезда Рунета. Бизнес»).

4. *Тукова Е.А.* Адаптация первокурсников в российских высших учебных заведениях // *Умная цифровая экономика. Междисциплинарные исследования (Smart Digital Economy – Interdisciplinary Research)*. Международная научная конференция по междисциплинарным исследованиям SDE-IR – 2023, Россия, Екатеринбург, 16 марта 2023 года. Сборник статей / Модератор конференции: Е.С. Куликова. – Екатеринбург: Институт цифровой экономики и права, 2023. – С. 223-226. – EDN: KVNJCI.

© Лейчук А.П., Закирова Э.И., 2025

