

Геймификация образовательных процессов

Научный руководитель – Кузеванова Ангелина Леонидовна

Капшук Арина Николаевна

Студент (бакалавр)

Волгоградский филиал Российской Академии народного хозяйства и государственной службы, Волгоград, Россия

E-mail: arina.nikolavna.10@mail.ru

Актуальность данной темы исследования обусловлена тем, что играизация как процесс, охватывающий все сферы общества, особенно активно развивается в образовательной сфере. Изучение геймификации образовательного процесса необходимо, так как в рамках данного явления проходят процессы как передачи знания, так и воспитания, социализации студентов. Поэтому необходимо оценить влияние играизации на формирование и развитие индивида в обществе и на структуру общественных отношений в целом.

Общественное мнение изучалось на основании данных социологического исследования, проведённого в июне 2022 года среди студентов. В анкетировании приняли участие 100 человек, в глубинном интервью - 8. Наибольшую активность в опросе проявили респонденты женского пола в возрасте от 18 до 24 лет, не состоящие на момент участия в исследовании в отношениях, и занимающихся одновременно и трудовой, и учебной деятельностью.

В ходе исследования было выяснено, что большинство респондентов знакомы с термином геймификации и признают существование данного процесса в образовательной сфере. При этом они считают, что геймификация ограничивается только использованием игровых методов в общественных процессах и событиях для большей вовлеченности участников. То есть геймификация не является составляющей образовательного процесса, а выступает вспомогательным инструментом для обучения.

В качестве положительных сторон геймификации обучения респонденты выделили наличие визуального ряда (графиками, 3D моделями, аудио и видео сопровождением и т.п.), игровой формат или использованием элементов игры, интерактивный формат с использованием IT-технологий.

Так как во время получения образования идет процесс социализации личности, мы решили выяснить, не нарушается ли процесс взаимодействия педагогов со студентами, между одноклассниками. Анализируя результаты исследования, мы наблюдаем, что большинство респондентов считают, что процесс геймификации образования нарушает процесс коммуникации между людьми. При этом большинство респондентов (60%) считают, что компьютерные игры и Интернет-платформы помогают развивать коммуникативные навыки человека. Мы можем сделать вывод о том, что студенты в геймифицированном процессе обучения испытывают недостаток общения, непосредственного личностного контакта, развивающего коммуникативные навыки. Данный вывод подтвердили и данные глубинного интервью: *«Интернет - волшебная вещь, играя в компьютерные игры я подружился и познакомился с таким количеством людей что и представить сложно. Да, учиться в полной изоляции от ...непосредственного общения трудно, причём скорее эмоционально. Однако выстроить успешную командную работу мне кажется намного проще, после того как имел уже такой опыт в компьютерной игре...» (мужчина, 18 лет).*

В целом геймификация образования привела к тому, что деятельность людей в рамках образовательного процесса стала более многообразной. Она способствует дальнейшему развитию образовательной сферы, гармоничному развитию личности. Современные игровые технологии имеют обладают возможностями компенсации недостатков классической

системы преподавания. В то же время, игра должна иметь определенный образовательный эффект. То есть для достижения успеха и всех вышеперечисленных эффектов, необходимо направить играйзацию на путь укрепления и поддержания системы знаний, формируемой классическим путём.