

Использование элементов геймификации в образовательном процессе

Научный руководитель – Золотова Светлана Валентиновна

Ежова Мария Владимировна

Студент (бакалавр)

Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, Факультет экономики торговли и товароведения, Москва, Россия

E-mail: mari.ezhova.02@mail.ru

Система образования состоит из множества взаимодействующих составляющих и является одной из самых сложных. Скорость изменения требований рынка труда, обновления рейтингов востребованных специальностей, появления новых направлений деятельности в последнее десятилетие возросла многократно.

Еще в 2000-х годах никто представить не мог, какой взрыв произойдет в технологической сфере, на рынке возникнет кадровый голод в сфере IT-специалистов. До пандемии в 2020 году, online-образование применялось в малых объемах и не получало должного развития своего потенциала. В 2022 году выходит Указ Президента Российской Федерации от № 231 [3]. Вектор развития смещается в сторону технологической составляющей, наука идет вперед, создается масса новых образовательных проектов, широкое применение получают искусственный интеллект и нейротехнологии. Большое количество конкурентных проектов находятся на стадии разработки.

Для сохранения конкурентоспособности, организациям, осуществляющим деятельность в образовательной сфере, необходимо уметь прогнозировать перспективные направления развития рынка труда, быстро и гибко адаптироваться к новым обстоятельствам, требованиям и возможностям, внедрять инновационные образовательные технологии и образцы педагогической деятельности.

Необходимо делать акцент на качественном и полноценном образовательном процессе, во время которого обучающиеся будут не только получать теоретические знания для их дальнейшей апробации в профессиональной деятельности, но и практические навыки, которые позволят им после обучения успешно выйти на рынок труда и стать профессионалом в выбранной отрасли.

Одним из современных перспективных инструментов подготовки кадров является геймификация (игрофикация) – использование игровых механик в процессе обучения. В соответствии с прогнозом американской исследовательской компании Metaagi, темпы роста применения игровой составляющей в областях, связанных с обучением, за пять лет (2019–2024 годы) составят, в зависимости от региона, от 47 до 27 %; в высшем образовании – в среднем 15,4 % [2].

На данный момент реализуются работы по изучению влияния геймификации на процесс обучения. Проведенные исследования показывают, что применения игровых технологий повысило вовлеченность студентов в процесс обучения и улучшило их восприятие нового материала [1].

Опираясь на актуальность изучаемой тематики, коллектив сотрудников в ФГБОУ ВО «РЭУ им Г. В. Плеханова» решил начать работу над образовательным проектом, который будет удовлетворять методическим требованиям к профильным дисциплинам, и при этом включать элементы геймификации в процессе обучения.

Проект представляет собой образовательный квест по профильной дисциплине «Товарный менеджмент и экспертиза ювелирных товаров», состоящий из нескольких заданий, которые направлены на закрепление студентами базовых знаний по предмету, полученных

на классических лекциях и семинарах. А именно: изучение свойств различных минералов, драгоценных и поделочных камней, их внешнего вида, природы происхождения, мест добычи и характерных идентификационных признаков. Квест проходил в рамках практического занятия по дисциплине в РЭУ им Г. В. Плеханова в форме командной работы участников. При выполнении квеста, студенты должны были применить полученные теоретические знания для решения ряда последовательных задач. На протяжении занятия преподавателями контролировалась правильность выполнения заданий и ход развития событий. По завершению квеста студенты заполнили форму обратной связи, которая позволит выявить сильные и слабые стороны образовательного проекта для его дальнейшей доработки и внедрения в образовательный процесс.

Из 24 студентов, принявших участие, 22 отметили, что задания были интересные и обладали практической значимостью, ещё 2 констатировали наличие определенных недоработок со стороны организаторов. Ни один студент не отметил, что информация бесполезная, не совместима с процессом обучения (см рис. 1).

Студентам предлагалось ответить, что они смогли получить после участия в занятии с применением игровых технологий (см рис 2.). При ответе на вопрос была возможность множественного выбора, при этом вариант “Открыл для себя что-то новое” является лидером (83,3% от всех выбранных вариантов ответа), что означает, что 20 студентов из 24 выбрали представленный вариант. Вариант “Более детально погрузился в материал предмета” (54,2%) свидетельствует о том, что каждый второй студент отмечал приведенный пункт в качестве ответа. Варианты “Повторил информацию, которую уже знал” и “Закрепил полученные на лекции знания” (20,8%), каждый пятый студент отмечал представленный вариант как подходящий ему.

21 респондент отметил, что считает опыт участия в занятиях с подобным форматом положительным и с удовольствием попробовал бы игровые технологии в рамках изучения других дисциплин. После прохождения квеста была собрана обратная связь с пожеланиями, замечаниями, предложениями по дальнейшей работе коллектива по созданию образовательных квестов. В рамках обратной связи было получено большое количество положительных отзывов и благодарностей за проведение мероприятия нового формата.

Подводя итог, можем утверждать, что внедрение элементов геймификации положительно сказывается на эффективности обучения студентов по профильным дисциплинам. Представленная методика пользуется положительной характеристикой со стороны студентов, повышает их вовлеченность в процесс обучения, переключает фокус внимания при этом не теряя эффективности в процессе обучения, помогает усвоению большого объема новой информации, который студенты ежедневно получают из лекций. На данный момент исследование в данной области продолжается для расширения целевой аудитории и методической базы программы.

Источники и литература

- 1) Мурзагалина Г. М. и др. Геймификация в образовании как фактор повышения интереса к усвоению учебного материала //Московский экономический журнал. – 2022. – №. 4. – С. 494-501.
- 2) Adkins S. S. The 2018-2023 global game-based learning market: worldwide serious game industry in a boom phase//Serious Play Conference. – 2019.
- 3) Указ Президента Российской Федерации от 25.04.2022 № 231 "Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий" [Электронный ресурс] – Электрон. Дан. – Режим доступа <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202204250022> (дата обращения 23.02.2024)

Иллюстрации

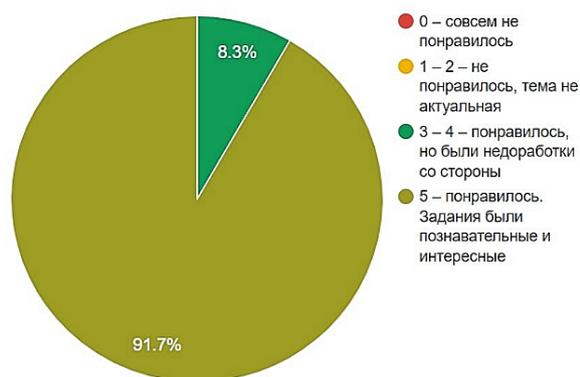


Рис. : Рисунок 1. Отзывы студентов после прохождения квеста

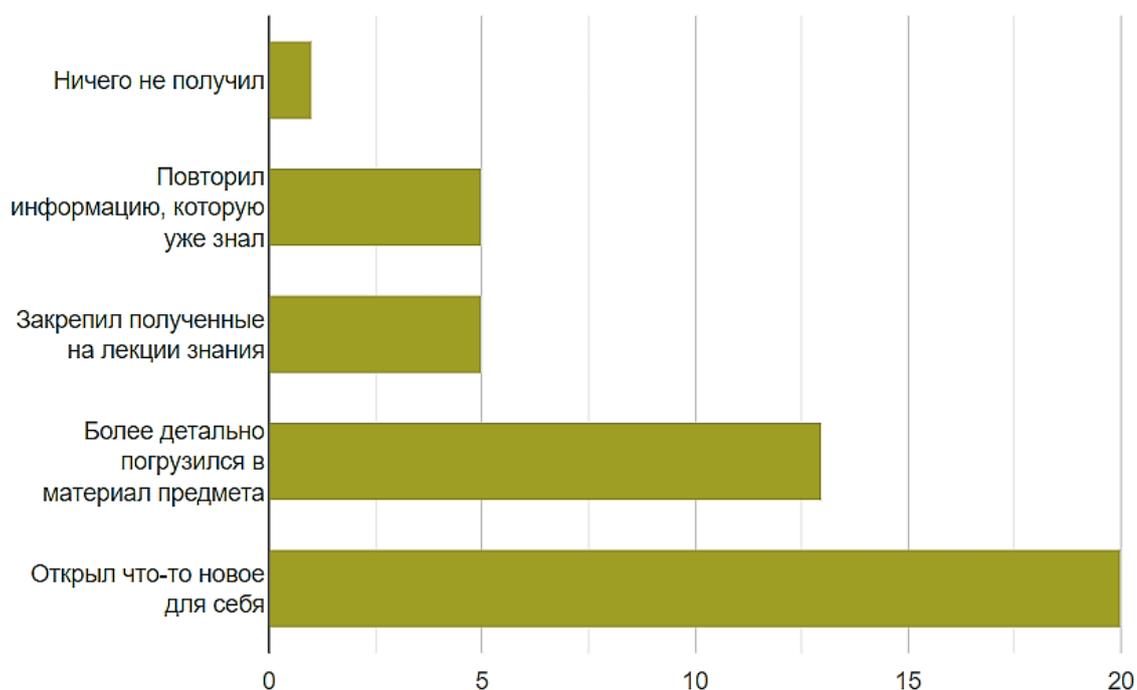


Рис. : Рисунок 2. Статистика ответов студентов после прохождения образовательного квеста с множественным выбором.