

УДК 004.946:378

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА СОВРЕМЕННОГО ВУЗА**

**Вашкевич И. В.**, кандидат исторических наук, доцент  
*Белорусский государственный университет информатики и радио-  
электроники*  
*Минск, Республика Беларусь*

Аннотация: в статье раскрывается содержание понятия «геймификация», определяется отличие геймификации от иных игровых технологий, описываются особенности и принципы использования этого метода в обучении студентов вузов, отмечаются достоинства и недостатки его внедрения в учебный процесс.

Ключевые слова: геймификация, информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии в обучении, учебный процесс, высшее образование.

## **GAMIFICATION IN THE ORGANIZATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS OF A MODERN UNIVERSITY**

**Vashkevich I. V.**, Candidate of Historical Sciences,  
**Associate Professor**  
*Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics*  
*Minsk, Republic of Belarus*

Summary: the article reveals the content of the concept of «gamification», defines the difference between gamification and other gaming technologies, describes the features and principles of using this method in teaching university students, notes the advantages and disadvantages of its implementation in the educational process.

Key words: gamification, information and communication technologies, gaming technologies in education, educational process, higher education.

Существенное влияние на современное общество оказывают информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). Под их воздействием происходит трансформация экономических отношений,

политической системы и социальных процессов. Образование как социальный институт также вынужден адаптироваться к реалиям информационного (постиндустриального) общества. Внедрение ИКТ в учебный процесс способствует индивидуализации обучения, делает образование более доступным, расширяет коммуникацию между студентом и педагогом. С другой стороны, упрощение доступа к информационным ресурсам требует пересмотра модели учебного процесса. На смену традиционной репродуктивной модели преподавания в формате «учитель – ученик» приходит личностно- и практико-ориентированное образование, которое в свою очередь актуализирует проблему выбора методов, подходов и технологий обучения.

Востребованной формой организации учебного процесса становятся игровые технологии, среди которых особое место принадлежит геймификации. Несмотря на отсутствие единого определения этого термина (англ. gamification) в общем виде его можно трактовать как применение игровых элементов и игрового мышления в неигровых процессах для решения не игровых, а жизненных и профессиональных проблем, и вовлечения обучающихся в какой-либо процесс [1]. В отличие от других игровых технологий геймификация преследует конкретные образовательные (не игровые) цели. При этом их достижение возможно только в случае, когда учащийся владеет теоретическим материалом по заданной теме. Геймификация не может служить заменой таких форм учебного процесса, как лекция, практическое занятие, семинар, коллоквиум, подготовка учебных проектов и т. д. Как верно отмечают Н. Л. Караваев и Е. В. Соболева, геймификация – это «игровая оболочка для какой-либо целенаправленной деятельности» [2, с. 24].

Сегодня для организации обучения доступны разнообразные игровые и образовательные платформы (например, World of Classcraft, Joyteka, Lumosity), ролевые онлайн-игры и проекты (Learning Apps, LinguaLeo), веб-квесты, диалоговых тренажеры, инструменты для создания ментальных карт (Lucidchart, MindMaster), текстовых лабиринтов и т. д. Эти ресурсы позволяют создавать материалы для любых учебных предметов и могут адаптироваться под возрастные особенности обучающихся.

Критериями геймификации учебного процесса в высшем учебном заведении являются четко обозначенные цели, формирующие желание студентов участвовать в игре, строгие и понятные правила,

легенда с захватывающим сюжетом, продуманная эстетика игры, а также обратная связь, позволяющая скорректировать поведение обучаемого и демонстрирующая, насколько он близок к цели [3]. Внедрение игровых элементов в учебный процесс способствует актуализации у студентов теоретических знаний, подталкивает учащихся к мобилизации своих ресурсов для решения сложных задач и преодоления трудностей, учит принимать решения (самостоятельно или в команде), а также действовать в ситуациях внеаудиторных занятий [1]. В процессе решения не игровых проблем участники «заражаются» духом соперничества, поскольку их деятельность оценивается по определенной шкале.

Геймификация оказывает воздействие на всех участников учебного процесса. Из ретранслятора знаний преподаватель превращается в тьютора, организатора интерактивного взаимодействия участников образовательного пространства. Внедрение игровых элементов в учебный процесс позволяет учащемуся самостоятельно выбрать задачу, на решение которой следует направить наибольшие усилия, заставляет студентов опробовать новые роли, что подталкивает их к изучению собственных возможностей, а также вызывает яркие (положительные либо отрицательные) эмоции в соответствии с собственными достижениями [4]. Все это, в свою очередь, создает позитивную атмосферу на занятиях, делает учебный процесс занимательным для современной «играющей» молодежи, позволяет студентам проявить свои творческие способности, нестандартное мышление, креативность, способствует лучшему усвоению учебного материала путем преодоления инертности занятий, а также повышает вовлеченность учащихся в решение прикладных задач [5].

В то же время можно говорить об определенных ограничениях геймификации, связанных как со сложностью выбора программного средства, удовлетворяющего запросам педагога и обучающихся и обладающего максимальным эффектом в отношении реализации целей обучения, так и отсутствием у ряда преподавателей знаний об онлайн-платформах, которые можно использовать в учебном процессе. Кроме того, существует опасность формирования у студентов несерьезного отношения к занятию, восприятие его как игры [1].

Несмотря на указанные недостатки следует отметить, что геймификация способствует повышению эффективности и продуктив-

ности учебных занятий, а также вовлеченности студентов в образовательный процесс.

### **Список использованных источников**

1. Коберник А. И. Геймификация учебного процесса в высшем учебном заведении: теория и методология / А. И. Коберник, И. И. Осадченко // Научен вектор на Балканите. – 2021. – № 1 (11). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-uchebnogo-protsessa-v-vysshem-uchebnom-zavedenii-teoriya-i-metodologiya>. – Дата доступа: 01.10.2023.

2. Караваев Н. Л. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева // Киров : Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.

3. Полякова В. А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы / В. А. Полякова, О. А. Козлов // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 5. – Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=22236>. – Дата доступа: 30.09.2023.

4. Поддубная Я. Н. Парадигма развития гейминга в образовательной системе вуза: история и перспективы / Я. Н. Поддубная, К. С. Котов // Международный научно-исследовательский журнал. – 2021. – № 9. – Режим доступа: <https://research-journal.org/archive/9-111-2021-september/paradigma-razvitiya-gejminga-v-obrazovatelnoj-sisteme-vuza-istoriya-i-perspektivu>. – Дата доступа: 01.10.2023.

5. Елисеева Е. В. Геймификация как тренд в развитии системы профессионального образования / Е. В. Елисеева // Научный альманах. – 2015. – № 10 (12). – Ч. 2. – С. 162–164.