

ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ: ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Родионова Т.С.

Преподаватель ГАПОУ ЧО «Политехнический колледж»

Реалии современной действительности таковы, что во всех странах мира наметились специфические политические и социальные тенденции. Вместе они привели к тому, что значительно выросла актуальность вопроса качества образования. Более того, повсеместно стал осуществляться поиск новых, нестандартных подходов к повышению уровня эффективности управления различными образовательными системами. Так, одной из новейших технологий организации учебного процесса является геймификация.

Геймификация является относительно новой методикой, и потому обладает недостаточной изученностью, но в то же время и широким образовательным потенциалом. Она может быть задействована в различных сферах человеческой жизни, но в последнее десятилетие рассматривается как один из наиболее перспективных инновационных подходов к проведению занятий в образовательных учреждениях. Целью исследования является выявление целесообразности использования технологий геймификации на уроках литературы.

Для понимания сущности геймификации необходимо обратиться к истории ее возникновения. В 1980 году Томас Мэлоун опубликовал исследование «Что делает то, чему нужно учиться: исследование мотивирующих компьютерных игр» [2, с. 12]. Позже, в 2002 году, Международный Центр Ученых Вудро Вильсона, базирующийся в Вашингтоне, создал Инициативу серьезных игр для изучения применения принципов игры в вопросах государственной политики. Из этой инициативы возникла геймификация образования, которая постепенно превратилась в

область изучения. Термин «геймификация» был придуман в 2003 году Ником Пеллингом [2, с. 27]. Сегодня многие исследователи игр, в том числе Кэти Сален, основатель “Quest for Learn public school”, Джейн МакГонигалл, директор по исследованиям и разработке игр Института будущего, и Джои Дж. Ли, директор Лаборатории исследований игр в колледже учителей, Колумбийский университет, значительно расширили применение геймификации (или «игрового мышления») в образовательных контекстах. На современном этапе геймификация представляет собой особую форму организации учебного времени.

Геймификация — это применение элементов игры и игровых принципов в неигровых контекстах [3, с. 24].

Геймификация в обучении — использование игровых правил, используемых в современных онлайн-играх, для мотивации учащихся и достижения реальных образовательных целей в курсе изучения учебного предмета [1, с. 38].

В современном цифровом поколении геймификация стала популярной тактикой для поощрения конкретных моделей поведения и повышения мотивации и участия. Во многих образовательных программах она помогает преподавателям находить баланс между достижением их целей и удовлетворением растущих потребностей учащихся.

Цель геймификации состоит в том, чтобы максимизировать наслаждение и вовлеченность, улавливая интерес учащихся и вдохновляя их на продолжении обучения [1, с. 74]. В образовательных контекстах примеры желаемого поведения учащихся, потенциально влияющие на геймификацию, включают в себя посещение занятий, сосредоточение внимания на осмысленных учебных задачах и инициативу.

Иногда для описания процесса обучения, или геймификации в обучении используются другие термины: игровое мышление, игровые принципы для образования, создание мотивации, создание взаимодействия и т.д. Сущность геймификации состоит в предположении, что вид взаимодействия, который

испытывают геймеры с играми, может быть переведен в образовательный контекст с целью облегчения обучения и влияния на поведение учащихся [1, с. 131]. В связи с тем, что геймеры добровольно проводят бесчисленное количество часов в играх исследователи и преподаватели изучают способы использования и эффективности видеоигр для мотивации и применения их в учебном коллективе.

Геймификация может быть внедрена в образовательный процесс, и принести высокие результаты в обучении лишь при соблюдении ряда принципов и условий.

Существует четыре основных способа применения геймификации в учебной среде:

- адаптация оценок к получению очков опыта в игре;
- изменение коммуникации на занятиях;
- изменение структуры занятий;
- изменение структуры студенческой группы.

Вместо того, чтобы исключительно использовать числовые оценки, может быть создана лестница очков опыта (ХР, от английского слова “experience”), на которую поднимается учащийся. Эти ХР могут затем могут быть переведены в числовые оценки, которые присваиваются на основе того, сколько ХР каждый ученик получил [1, с. 113]. Так, например, на уроке литературы может быть задано определенное количество заданий, которое необходимо выполнить.

Каждое выполненное студентом задание соответствуют одному очку опыта; сумма полученных очков в конце занятия может быть переведена в конкретную оценку.

Для изменения структуры занятий преподаватель может предложить выполнение «ежедневного задания», «еженедельного задания» и «глобального задания» и т.д. Чтобы изменить структуру группы, преподаватель может организовать студентов в «гильдии» или «лиги», которые работают вместе, чтобы выполнить квесты и набрать очки.

Для того, чтобы урок был реализован в форме онлайн-игры, необходимо заранее продумать сюжет, который станет «стержнем» квеста.

Игровая цель должна быть сформулирована иначе, чем учебная, хотя, несомненно, она базируется на конкретной теме, соответствующей учебному плану.

В процессе внедрения геймификации в обучение необходимо в некоторой степени побудить в студентах чувство конкуренции. Исследования продемонстрировали, что соревнования стимулируют учащихся к изучению материала и выполнению практических заданий. Это обусловлено тем, что каждый учащийся хочет увидеть свое имя в таблице лидеров [5].

Внедрение системы поощрения всей группы является эффективным средством реализации геймификации. Необходимо поощрять товарищество среди студентов, создавая систему вознаграждений, где они достигают чего-то в команде [4, с. 63]. Например, можно установить цель — 80% группы должны написать тест/контрольную работу на высокую оценку. На уроке литературы может быть установлена цель в процессе изучения определенной темы: определенное количество учащихся должно написать итоговую контрольную, допустив не более 3-4 ошибок.

Целесообразно применять технологию геймификации домашнего задания для поощрения неформального обучения: в конечном счете, преподаватели надеются, что игры переводят обучение в неформальную среду. Игры позволяют любознательности — и обучению — продолжаться после звонка. Так, например, может быть организована специфическая игра, направленная на «поиск сокровищ». Преподаватель литературы может предложить студентам прочитать различные тексты, в котором кроются определенные «подсказки». Так, например, перед чтением текста может быть написана загадка, ответ на которую кроется в тексте. Таким образом, студенту надо внимательно вчитаться, осмыслить содержание. После того, как студенты выполняют задания дома, они должны на уроке объединить свои усилия и сопоставить найденные ими в процессе выполнения домашнего

задания «подсказки». Совместная деятельность позволит им найти «сокровище» — это может быть условный предмет («артефакт»), обнаружение которого предполагает выставление положительных оценок участникам команды.

В любом образовательном процессе должны учитываться индивидуальные особенности учащихся, и в соответствии с этим принципом при включении геймификации в процесс обучения необходимо на начальном этапе провести тест Бартла на определение типа игроков. Есть четыре типа игроков, отличающихся различной психологической оценкой. Тест может быть проведен в формате викторины, позволяющей определить, к какому типу игроков относится тот или иной студент. Необходимо понять, что нужно учитывать все четыре типа игроков в процессе разработки плана урока [1, с.43].

В соответствии с классификацией игроков по Р. Бартлу, выделяются 4 типа игроков [1, с. 43]:

- киллеры;
- карьеристы;
- социофилы;
- исследователи.

Киллеры — это любители соревноваться. Их цель заключается в демонстрации своего превосходства над другими игроками. Их методы не всегда являются безобидными (необоснованная критика, создание препятствий для выполнения действий другим участником игры). Если «киллеры» желают делать что-то, то непременно так, чтобы это было лучше, чем у других.

Карьеристы — это «коллекционеры достижений». Наиболее важными показателями для них являются «ачивки», бейджи, баллы, рейтинги. Они соревнуются не с другими «игроками», а с системой — выжимают из нее максимум возможного. Основным приоритетом таких учащихся в процессе геймификации является получение XP.

Исследователям нравится все изучать и анализировать, их не заботят заработанные «очки» и «уровни». Вместо того, чтобы спросить совета, они будут долго сравнивать характеристики или факты в поисках самостоятельного ответа на вопрос.

Социофилы — это любители общения. Их основной целью участия в процессе геймификации является коммуникативный контакт с другими «игроками».

Исходя из вышесказанного, можно отметить, что процесс включения геймификация в образовательную среду является многоступенчатым и разбивается на следующие этапы:

1. Понимание аудитории и контекста;
2. Определение учебных целей;
3. Структурирование опыта;
4. Выявление ресурсов;
5. Применение геймификации.

Блок-схема начинается с того, что преподаватель знает, кто является его студентами, и где курс / обучение / инструкция вписываются в более обширную учебную программу. Контекст также относится к типу обучения и тому, где оно будет проходить (люди, группы, размер группы, лицом к лицу, онлайн). Идентификация «болевых точек» (факторов, которые препятствуют прогрессу в обучении) поможет преподавателю определить цели обучения и структурировать размещение игровых элементов в учебной программе. Затем преподаватель может начать определять ресурсы — уже существующие игры или те, которые он специально разработает, и которые могут варьироваться от сложных до очень простых.

Наиболее простой способ внедрения геймификации в образовательный процесс — использование различных платформ для онлайн образования, с помощью которых легко систематизировать самостоятельную подготовку студентов. Например, на платформе Unicraft есть специальные модули для геймификации, при этом функционал позволяет использовать различные типы

заданий, а также видеть рейтинг студентов. Learningapps – еще один бесплатный онлайн-конструктор, с помощью которого можно создавать интерактивные задания по любой дисциплине.

Методы геймификации расширяют традиционные образовательные инструменты, такие как лекции, дискуссии, отчеты, домашние задания, тесты.

В рамках исследования целесообразности использования методов геймификации на уроках литературы был проведен эксперимент в двух группах 1 курса по специальности «Технология аналитического контроля химических соединений» при изучении произведения Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание». В одной группе этап проверки уровня усвоенных знаний проводился с помощью традиционной проверочной работы, а в другой – использовались методы геймификации: настольная образовательная игра по роману. Каждая группа была предупреждена заранее о способе проверки знаний.

В обеих группах было проведено анкетирование по подготовке к итоговому занятию, где респондентам задавался вопрос:

«Сколько времени вы потратили на подготовку?»

В итоге, выяснилось, что в ТК9-21-1 группе потратили в среднем на 35 минут больше, чем в группе ТК9-21-2, сами студенты аргументировали это тем, что были заинтригованы такой формой контроля и не хотели подвести команду. Результаты данного занятия получились следующие: ТК9-21-1 – качество составило 72%, ТК9-21-2 – качество составило 58%.

Таким образом, можно предположить, что, хотя гейм-технологии не могут применяться ко всему образовательному процессу и к каждому литературному произведению, такой вариант способен расширить традиционные образовательные инструменты.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. Берджес, Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными / Д. Берджес. – Москва : Альпина Паблишер, 2018. – 238

с. – ISBN 978-5-9614-7110-6.

2. Диксит, А., Нейлбафф, Б. Теория игр. Искусство стратегического мышления в бизнесе и жизни / А. Диксит, Б. Нейлбафф. – Москва : Манн, Иванов и Фебнер, 2021. – 464 с. – ISBN 978-5-00057-311-2.
3. Макгонигал, Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / Д. Макгонигал. – Москва : Манн, Иванов и Фебнер, 2018. – 384 с. – ISBN 978-5-00117-354-0.
4. Пинк, Д. Драйв: что на самом деле нас мотивирует / Д. Пинк. – Москва : Альпина Паблишер, 2015. – 274 с. – ISBN 978-5-9614-2211-5.
5. Геймификация в образовании // Портал журнала «Наука и жизнь»: [сайт] – 2018. – № 12. – https://www.nkj.ru/prtnews/35059/?sphrase_id=4978680 (дата обращения 25.05.2022).