

Самсонов Алексей Александрович
учитель истории и обществознания,
МБОУ «Боголюбовская СОШ имени чемпионки мира по шахматам Е.И.
Быковой»,
Пос. Боголюбово, Суздальский район

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Выбор методов и принципов работы педагога формируется постепенно, способом проб и ошибок учитель выбирает тот путь, который, по его мнению, приведет к наилучшему результату. Интересы учителя, его методика работы становятся условиями возникновения педагогического опыта. Мой интерес к технологии геймификации в образовании сформировался под влиянием следующих моментов.

Во-первых, как и любой ребенок, в детстве я любил играть в различные игры: с друзьями на улице и дома, с одноклассниками на перемене и, став учителем, мечтал о том, чтобы обучать играя.

Во-вторых, во время обучения в университете мне в руки попала книга Э. Берна «Игры, в которые играют люди». Прочитав ее, я осознал, что не хочу расставаться с игрой.

В-третьих, когда я пришел работать в школу, казалось, что с играми покончено, наступили суровые будни российского учителя, особенно молодого специалиста, который, как утопающий, хватается за все сразу, пытаюсь удержаться на плаву. Школа, где я работаю – сельская, и всегда выделялась из среды других сельских школ своей успешностью и составляла конкуренцию школам городским. И в современной ситуации школа занимает особое место в муниципальной образовательной системе, сохраняя позиции одной из крупных школ, расположенных в сельской местности. Однако, несмотря на кажущуюся легкость работы в подобной школе, я столкнулся с целым рядом специфических особенностей нашей школы. В каждом классе

были учащиеся, которым с легкостью давалось обучения в школе, но большинство учащихся не было мотивировано на обучение по различным причинам. Передо мною встал вопрос, как сделать так, чтобы максимальное число учащихся было вовлечено в образовательный процесс. Именно тогда я вспомнил об играх, таким образом начался мой путь к разработке темы геймификации. «Учить играя» - эта фраза стала девизом моей работы в школе.

Актуальность темы обусловлена необходимостью постоянного обновления форм и методов организации образовательной работы со школьниками, направленной на формирование познавательной активности учащихся. Эта необходимость возникает в связи с тем, что изменяются социальные обстоятельства, в которых меняются и сами школьники. Подрастающий человек должен уметь ориентироваться и действовать в постоянно меняющемся мире производства, бизнеса, общественно-политической жизни, не потеряв при этом своей самобытности, нравственных начал, уважения к себе и другим людям, способности к самопознанию и самовыражению.

Предлагаемый опыт работы перспективен ещё и потому, что представляет собой попытку разрешить одно из главных противоречий в современной практике преподавания истории в школе, которое, на мой взгляд, заключается в следующем. Методика преподавания истории в школе консервативна в силу объективных причин. Небольшое количество молодых людей, идущих работать в школы не в силах переломить годами устоявшиеся методы работы более опытных коллег.

В своей педагогической практике я попробовал разрешить эту проблему. Методические знания, с которыми я пришел в школу, и собственные методические находки я использую, чтобы предложить своим ученикам практику самостоятельного исследования на основе геймификации образования.

В современном мире дети большую часть свободного времени проводят с различными гаджетами, которые в современной школе чаще всего воспринимают «в штыки». Однако, используя технологию геймификации, интерес к использованию гаджетов обучающимися можно использовать в образовательных целях.

Что происходит при геймификации? Любой урок можно превратить в игру, и учитель видит настоящий фейерверк мыслей и чувств!

Так произошло со мной и с пятиклассниками, когда я начал использовать игру «Археология» как инструмент обучения. Работая в группах по 5 человек, мы «откопали» артефакты, которые открыли нам стоянку древнего человека Сунгирь. Дети, играя роль археологов, были активны, приобретали и углубляли знания по истории в процессе сотрудничества, моделируя аутентичные ситуации, приобретая навык решения проблем.

Главный смысл разработки ФГОС второго поколения заключается в создании условий, позволяющих решить стратегическую задачу российского образования – повышение качества образования, достижение новых образовательных результатов.

На первый план выходит развитие личности школьника, способности к самореализации, самостоятельному решению проблем, формирование тех знаний, поведенческих моделей, которые позволят ему быть успешным вне стен школы. Главная задача учителя, реализующего ФГОС – организовать деятельность учеников таким образом, чтобы у детей возникло желание выполнить учебную задачу урока [7].

Подласый И.П. определяет мотивацию как общее название для процессов, методов, средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования [9, с.365]. Имея в виду учителей, говорим о мотивации обучения, с позиций обучаемого следует вести речь о мотивации учения.

По «Педагогическому словарю» мотивация – это вся совокупность стойких мотивов, побуждений, определяющих содержание, направленность и характер деятельности личности, ее поведения [8, с.167].

Сластенин В.А. определяет учебную мотивацию как сильные, яркие, глубокие порывы, вызывающие желание действовать активно, с полной отдачей сил, преодолевать неизбежные затруднения, неблагоприятные условия и другие обстоятельства, настойчиво продвигаясь к намеченной цели [8, с.416].

Мотивы учения школьников [6]:

1. Познавательные мотивы (овладение новыми знаниями, учебными навыками, стремление школьников к самообразованию и направленность на самостоятельное совершенствование способов добывания знаний):
 - широкие познавательные мотивы (ориентация на овладение новыми знаниями — фактами, явлениями, закономерностями);
 - учебно-познавательные мотивы (ориентация на усвоение способов добывания знаний, приемов самостоятельного приобретения знаний);
 - мотивы самообразования (ориентация на приобретение дополнительных знаний и затем на построение специальной программы самосовершенствования);
2. Социальные мотивы (социальное взаимодействие школьника с другими людьми):
 - широкие социальные мотивы (долг и ответственность, понимание социальной значимости учения),
 - узкие социальные или позиционные мотивы (стремление занять определенную позицию в отношениях с окружающими, получить их одобрение),

- мотивы социального сотрудничества (ориентация на разные способы взаимодействия с другим человеком).

Главная задача школьного обучения – сформировать у детей такой психологический механизм, который позволил бы им в дальнейшем осуществить процесс самореализации, саморазвития, чтобы познавательная потребность не угасала раз и навсегда ещё во время обучения в школе, чтобы она двигала ими в будущем, и во взрослой жизни человек сохранил тягу к знаниям и получал бы удовлетворение от этого.

Школьный возраст имеет большие ресурсы формирования школьной мотивации учащихся к обучению, труду. Важно формировать у учащихся такие качества личности, которые необходимы для жизни в новых условиях открытого общества: ответственность, инициативность, самостоятельность, что возможно только при высоком уровне школьной мотивации.

Главное содержание мотивации в школьном возрасте — «научиться учиться». Школьный возраст — это тот период, в который происходит развитие мотивации, от которой зависит уровень познавательных способностей человека в будущем.

Учебная мотивация — это процесс, который запускает, направляет и поддерживает усилия, направленные на выполнение учебной деятельности. Это сложная, комплексная система, образуемая мотивами, целями, реакциями на неудачу, настойчивостью и установками ученика. Учение в школе — это основной род деятельности ученика, и его основная цель — успешное усвоение знаний и умений, необходимых для того, чтобы он смог их использовать в дальнейшем для себя, а значит, и для общества. Поэтому каждого ученика можно оценить по тому, как он относится к учебе и каковы его собственные цели и планы.

Пути формирования учебной мотивации

Общий путь формирования учебной мотивации заключается в том, чтобы способствовать превращению широких побуждений учащихся в зрелую мотивационную сферу с устойчивой структурой и доминированием отдельных мотивов.

Формированию мотивации в целом способствуют:

- общая атмосфера положительного отношения к учению, профессиональным знаниям;
- включенность учащихся в совместную учебную деятельность в коллективе учебной группы (через парные, групповые, бригадные формы работы);
- построение отношения «педагог - учащийся» не по типу вторжения, а на основе совета, создания ситуаций успеха, использования различных методов стимулирования (от похвалы, предложения дополнительных заданий на оценку до жетонной системы, «солнышек» и т.д.);
- занимательность, необычное изложение нового материала;
- образная, ярко звучащая речь, укрепление положительных эмоций в процессе учения;
- использование познавательных игр, дискуссий, создание проблемных ситуаций и их совместное и самостоятельное разрешение;
- построение изучения материала на основе жизненных ситуаций, опыте самого педагога и учащихся;
- развитие самостоятельности и самоконтроля учащихся в учебной деятельности, планирования, постановки целей и реализации их в деятельности, поиске нестандартных способов решения учебных задач.

В образовании геймификация – это использование элементов общих игр в процессе урока. Есть несколько совпадений между игрой и жизнью

школьного класса, которые превращают геймификацию учебной программы в логичный подход к обучению: игры учат побеждать, прогрессировать и добиваться успехов. В образовании геймификация становится все более распространенным явлением, так как данный метод обладает способностью мотивировать учащихся и тем самым улучшать процесс обучения. Однако это действительно не новая концепция, как определяет Д. Дичева, в своей статье «Геймификация в образовании: систематическое мировое исследование» [2, р.75]: «значки и ранги были использованы как игровые элементы в армии СССР, в качестве замены денежных стимулов за выполненную работу».

Американские педагоги-теоретики Хуан и Соман утверждают, что тенденция возрастает по двум значимым причинам: она более точно резонирует с сегодняшними понятиями «цифровое поколение» и «в реальной жизни люди не чувствуют, что они так же хороши, как и в игре. Когда они сталкиваются с препятствиями, люди могут чувствовать себя подавленными, расстроенными или циничными; то есть с теми чувствами, которых нет в игровой среде» [5, р.5-6].

В чем именно преимущества игровых методов обучения?

- игроки получают возможность изменить игровое окружение и принять индивидуальное решение;
- игроки становятся экспертами в изучаемой теме;
- получение навыков творчества и навыков решения проблем;
- учащиеся получают немедленную обратную связь;
- учащиеся всегда имеют путь для «победы»;
- обучающиеся методом анализа игры и темы получают способ находить альтернативные, «обманные» пути быстрого достижения результата;
- метод проб и ошибок работает лучше всего;
- учебная игра почти всегда проходит в группах.

Категории игр

При обсуждении использования игр или игровых концепций в образовании можно выделить следующие категории

- Геймификация: подразумевает использование элементов и механизмов игры в неигровом контексте. Как правило, это включает такие элементы, как награды, доски лидеров, значки, уровни, трофеи;
- Обучение на основе игры: использование реальных игр в классе для «усиления объема информации и повышения опыта обучения и преподавания» [1, p.18].
- «Серьезные игры»: «Серьезные игры — это игры, предназначенные для определенной цели, связанные с не только получением удовольствия. У них есть все игровые элементы, они выглядят как игры, но их целью является достижение чего-то predetermined заранее» [3, p.3].
- Ролевые игры (моделирование): «Моделирование похоже на серьезные игры, но они имитируют реальный мир, реальные вещи, и цель ролевых игр – обучение учащихся в среде, напоминающей реальную жизнь» [3, p.13].
- Квест, веб-квест, геокешинг: создание игровой ситуации на основе использования сети Internet, мобильных приложений для полного погружения в игровую ситуацию.

Эффективность геймификации

Существует определенное количество исследований, целью которых является определение, эффективна ли геймификация в образовании.

«Работает ли геймификация?» - обзор эмпирических исследований по геймификации Юхо Хамари, Йонна Койвисто и Харри Сарса [4], которые придерживаются структурированного подхода к определению эффективности геймификации с учетом:

- какие мотивационные преимущества получили участники эксперимента;
- какие психологические результаты были получены в ходе испытания;

- какие поведенческие результаты были измерены как зависимые переменные.

Исследование показало, что большинство текущих исследований эффективности геймификации указывают на то, что игра в образовании дает положительные эффекты. Однако ученые также обнаружили, что большинство документов, которые они рассматривали, носили описательный характер и фокусировались на том, что учащиеся получали удовольствие от игры, но с точки зрения улучшения успеваемости, результатов обучения не было обнаружено.

Отсюда возникает ряд ошибок [11], которые могут возникнуть при использовании данной методики:

1. Фокус на соревнованиях. Соперничество—один из козырей в колоде геймификации. Однако не стоит «ходить» только с этой карты. Если детей заботит лишь, как бы вскарабкаться на вершину рейтинга, это не образовательная игра, а спорт.
2. Перебор с наградами. Если вы подкидываете ученикам бейджи и медальки по поводу и без, то вскоре они обесценятся. Знаки отличия превратятся в никому не нужную вещь. Идеальный вариант—выдавать награды лишь тем «игрокам», достижение которых признают даже конкуренты.
3. Заигрались. Ударившись в геймификацию, велик риск «заиграться» и позабыть о сути—в школе дети должны учиться. Урок превратится в бесполезную забаву. Вы зря потратите силы и время. Школьники, конечно, останутся довольны—они весело скоротали 40 минут, но ничему не научились.
4. Сбой в игровой механике. Если одни ученики получают уровень за уровнем, а другие сидят в отстающих, несмотря на все усилия, возможно, вы

плохо проработали правила игрового мира. Исправьте недочеты. Иначе в проигрыше дети будут винить вас, как никудышного ведущего.

Такова теоретическая основа моего опыта с точки зрения педагогики, и с точки зрения методики на уроках истории.

Литература:

1. Bradley E. Wiggins, “An Overview and Study on the Use of Games, Simulations, and Gamification in Higher Education,” *International Journal of Game-Based Learning*, Vol. 6, Iss. 1 (January-March 2016) pages 18-29.
2. Darina Dicheva, Christo Dichev, Gennady Agre, and Galia Angelova, “Gamification in Education: A Systematic Mapping Study,” *Journal of Educational Technology & Society*, Vol. 18, No. 3 (July 2015).
3. Gabriela Kiryakova, Nadezhda Angelova, and Lina Yordanova, “gamification in education,” available on-line at: <http://dspace.unisz.bg/bitstream/123456789/12/1/293-Kiryakova.pdf>, accessed 2/12/16.
4. Juho Hamari, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa, “Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification,” paper presented at the 2014 47th Hawaii International Conference on System Science, 3026.
5. Wendy Hsin-Yuan Huang and Dilip Soman, “A Practitioner’s Guide to Gamification of Education,” *Research Report Series (2013)*, Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management University of Toronto, Canada.
6. Климина Н.А. Мотивация учения и ее формирование у учащихся начальной школы // Социальная сеть работников образования. URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/psikhologiya/2012/11/01/motivatsiya-ucheniya-i-ee-formirovanie-u-uchashchikhsya/> Режим доступа: 05.01.2021

7. Магнушевская Е.П. Учебная мотивация как один из способов повышения качества обучения детей на уроках географии в условиях перехода на ФГОС// Открытый урок. URL: <http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/639367/> Дата доступа: 05.01.2021
8. Педагогический словарь: для студентов высших и средних педагогических / Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. М.: Академия, 2003.
9. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов: учеб. пособие для вузов/ И. П. Подласы. М.: ВЛАДОС-пресс, 2004.
10. Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. – М.: Издательский центр "Академия", 2002.
11. Храмкин П. «Геймифицируй это»: как превратить урок в игру. URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/>. Режим доступа: 16.01.2021