

Лякина Юлия Сергеевна
Учитель математики и информатики
e-mail: yulia.lyakina2@yandex.ru

Захарова Татьяна Геннадьевна
Учитель русского языка и литературы
e-mail: smolnykz@yandex.ru

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ КАК ИСТОЧНИК ПОДНЯТИЯ МОТИВАЦИИ И ИНТЕРЕСА К ИЗУЧАЕМОМУ ПРЕДМЕТУ

Аннотация: На сегодняшний день информационные технологии являются неотъемлемой частью каждого человека. Непосредственно по этой причине один из важных течений формирования образовательных технологий является геймификация. Введение игровых компонентов и информационных технологий в процесс обучения содействует увеличению познавательной деятельности обучающихся, развитию заинтересованности к познаниям, формированию мотивации и инициативы в учебной деятельности.

Ключевые слова: геймификация, игровые компоненты, мотивация, образовательная деятельность, игрофикация.

Lyakina Yulia Sergeevna
Teacher of mathematics and computer science

Zakharova Tatyana Gennadievna
Teacher of Russian language and literature

GAMIFICATION IN EDUCATION AS A SOURCE OF INCREASING MOTIVATION AND INTEREST IN THE SUBJECT STUDY

Abstract: To date, information technology is an integral part of every person. For this reason, one of the important trends in the formation of educational technologies is gamification. The introduction of game components and information technologies into the learning process contributes to an increase in the cognitive activity of students, the development of interest in knowledge, the formation of motivation and initiative in educational activities.

Key words: gamification, game components, motivation, educational activities, gamification.

Значительный объем исследований свидетельствует о том, что игровые компоненты имеют все шансы увеличить внутренние степени мотивации только лишь в то время, когда они заменяют скучные задания интересными. Когда они повышают внешнюю заинтересованность, внутренние уровни мотивации заметно понижаются, что приводит к наименьшему энтузиазму в труде. Данные итоги приводили и такие ученые, как Е.Л. Деши и Р. Кайлоис, в которых говорится о том, что вознаграждения и стимулы понижают внутреннюю мотивацию человека для выполнения определенного задания.

Например, ученые М.Д. Ханус и Дж. Фокс анализировали мотивацию студентов двух классов [1, с. 211]. Эти студенты обучались по одному и тому же учебному плану, но в обучении первого студента использовались игровые элементы, а у другого – нет. Результаты показали, что первый обучающийся класса, в обучении которого применялись методы геймификации, имел наиболее низкую степень мотивации и наиболее низкий балл на итоговом тестировании. Исследователи сделали вывод: низкий балл на итоговом испытании были подкреплены степенью внутренней мотивации, а негативные результаты на внутреннюю мотивацию объясняются геймификацией. Экспериментальные доказательства, полученные в этом продолжительном исследовании, «согласуются с изложением литературы о негативных последствиях вознаграждений за мотивацию» и предполагают, что «предоставление вознаграждений в виде значков и монет, а также поощрение конкуренции и социального сравнения посредством цифровых лидеров, вредит мотивации» [4, с. 67]. Помимо этого, эксперименты показывают, что общественные компоненты нужны для формирования мотивации игрового обучения.

Исследование, которое проводили со студентами курса дистанционного обучения, продемонстрировало отрицательный результат общественного сравнения на мотивацию. Эксперименты показали, что геймификация не является важным фактором мотивации для всех, потому что некоторые студенты не любят конкурировать со своими одноклассниками [3, с. 46].

Исследователи считают, что важно использовать расширенный перечень методов, сочетать внешние мотиваторы с внутренними [2, с. 35] и разработать методологию геймификации, оптимальным образом использующую преимущества этого феномена в образовании для повышения его качества применительно к каждому обучающемуся. С другой стороны, некоторые исследователи ставят близко такие понятия, как геймификация и вовлеченность. Вовлеченность рассматривается как заинтересованность учащегося к заданию и поглощенность этим заданием, сами же задания выбираются учителем. Можно сделать вывод, вовлеченность учеников не является данностью.

Внедрение компонентов игры в образовательную деятельность обеспечивает наиболее высокую вовлеченность в классе, поскольку она «имеет превосходство введения того, что на самом деле содержит значимость из мира видеоигр – увеличение степени вовлеченности учащихся – без использования какой-либо конкретной игры».

В работах учёных отмечается, что геймификация повышает уровень заинтересованности у учащихся, а кроме того, их участие в деятельности жизни класса. Однако эксперименты демонстрируют, что вовлеченность и участие находятся в созависимости от некоторых факторов. Во-первых, воздействие геймификации на заинтересованность учащихся зависит от того, как мотивирован обучающийся: внутренне или внешне; во-вторых, исследования продемонстрировали, что участие увеличивается главным образом, если ученики имеют выбор между геймификацией и традиционными способами обучения.

Кроме того, в некоторых исследованиях оказалось, что заинтересованность со временем уменьшается. Когда новшество проходит, интерес учащихся к игрофикации пропадает, и вовлеченность исчезает высокими темпами. По этой причине в проекте долгосрочного сохранения заинтересованности в обучении необходимо сохранить эффект новизны.

Список литературы

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

2. Dichev C., Dicheva D., Angelova G., Agre G. From Gamification to Gameful Design and Gameful Experience in Learning // Cybernetics and Information Technologies. 2015. Т. 14 № 4. URL: <https://www.degruyter.com/view/j/cait.2014.14.issue-4/cait-2014-0007/cait-2014-0007.xml> (дата обращения: 01.11.2021).

3. Gregory M. S.-J., Lodge J. M. Academic workload: the silent barrier to the implementation of technology-enhanced learning strategies in higher education // Distance Education. 2015. Т. 36. № 2. С. 210–230.

4. Hanus M. D., Fox J. Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance // Computers & Education. 2015. Т. 80. С. 152–161.