

УДК 378.14:004

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С СОВРЕМЕННЫМИ СТУДЕНТАМИ

Вера Борисовна Попова

кандидат экономических наук, доцент

VeraPopova456@yandex.ru

Алла Сергеевна Лосева

кандидат экономических наук, доцент

Loseva.ange@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье отражены особенности обучающихся поколения Z, обусловившие специфические подходы и способы взаимодействия с ними в образовательном процессе. Дана характеристика геймификации с точки зрения приоритетности образовательных задач над игровыми эффектами. Систематизированы положительные стороны, проблемы и риски геймификации в высшем образовании. Рассмотрены средства внедрения геймифицированных образовательных курсов.

Ключевые слова: геймификация, процесс обучения, цифровизация образования, игровые технологии, геймифицированные образовательные курсы.

Обучение современных поколений характеризуется реформированием модели высшего образования, сопровождающееся сменой федеральных законов об образовании, переходом на уровневую систему подготовки выпускников, применением образовательных стандартов, вариативностью формирования образовательных программ, приведением в соответствие перечня профессий и направлений подготовки потребностям рынка труда, изменением подходов к управлению образовательными организациями [1;2].

Важным элементом трансформации системы высшего образования на современном этапе является создание цифровой образовательной среды. Определяющими факторами при этом являются наличие соответствующего программного обеспечения и учет специфики взаимодействия с современными обучающимися, естественно и активно ориентирующими в виртуальном пространстве. Отношения участников образовательного процесса предусматривают пользование социальными медиа, мессенджерами, видеосервисами, внедрение сквозных цифровых технологий (искусственного интеллекта, чат-ботов, блокчейна, машинного обучения и нейронных сетей, облачных технологий и др.).

Становление личности, развитие и социализация (общение, досуг, учеба, работа) представителей поколения Z (2000 – 2020 гг. рождения) происходит при непосредственном и активном участии сети Интернет, а их идентичность представлена и в реальном, и в цифровом пространстве. Постоянное взаимодействие с интернет-контентом формирует у них такие характеристики как клиповое мышление, многозадачность, быстрое переключение внимания, мозаичность восприятия информации.

Клиповое мышление характеризуется фрагментарностью восприятия информационного потока, неспособностью системно воспринимать информацию и мыслить. В образовательном отношении это проявляется утомляемостью от традиционной лекции и занятия, неосвоением длинных текстов. Поэтому преподавателям в зависимости от ситуации необходимо найти пути грамотного применения в учебном процессе развитости этих когнитивных

навыков, или их устранения.

Способность действовать в условиях многозадачности обучающихся поколения Z означает одновременное выполнение нескольких задач либо быстрое переключение между ними. Ключевыми характеристиками «многозадачности» (мультизадачности) являются рабочая память (способность удерживать в голове информацию, которая нужна для осуществления текущей деятельности), флюидный интеллект (скорость и точность обработки информации) и произвольное внимание. Обратная сторона проявляется в снижении глубины переработки информации, быстром забывании содержания выполняемых задач, что не позволяет формировать у студентов в процессе образовательного процесса репродуктивно-алгоритмическое, рассудочно-эмпирическое мышление [3].

Для успешного взаимодействия с поколением Z, выросшим в цифровом информационном пространстве и плохо воспринимающим монотонность учебного процесса, объективной необходимостью становятся трансформация ролей преподавателей и студентов, перестройка сущности контактной работы. Возможности для таких изменений дает цифровизация образовательной среды вуза.

Одной из современных образовательных технологий, направленной на мотивацию обучения студентов, является геймификация (от англ. «gamification») – игровизация. Она подразумевает использование элементов компьютерных игр в неигровых ситуациях. То есть типичные для повседневной жизни молодежи действия – компьютерные игры – становятся способом вовлечения в изучение материала. В структурном отношении геймификация представлена такими элементами как компоненты, механики и динамика. В компьютерном дизайне геймифицированных образовательных курсов они присутствуют в виде баллов (очков), уровней (этапов), значков, таблиц результатов (лидеров), призов, наград и вознаграждений, лент прогресса, сюжетной линии, обратной связи [4].

Следует отметить, что использование игровых элементов традиционно для методики и практики образования. По-новому на роль игр заставило посмотреть

именно появление поколения «цифровых аборигенов». От других игровых форматов геймификация в высшем образовании отличается тем, что ее участники ориентированы на цель своей будущей профессиональной деятельности, а не на чисто игровые эффекты [4]. Цифровые игровые элементы являются дополнением, а не альтернативой обучению. В игре присутствуют элементы, направленные на обучение студентов решению соответствующих производственных ситуаций. При освоении геймифицированного образовательного курса обучающийся выполняет и образовательные, и игровые задачи. Причем приоритетными являются образовательные цели, а игровые цели призваны лишь поддерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач.

Геймификация имеет в академическом сообществе как сторонников, так и противников. Одни исследователи считают, что образовательный процесс и профессиональная подготовка обучающихся будут максимально эффективными лишь при активном применении имитационных технологий, в том числе и игро-практик, так как они дают возможность студентам понять четкую взаимосвязь между получаемыми знаниями и будущей профессиональной деятельностью посредством привычных для данного поколения игровых технологий [5]. Кроме того преодолевается монотонность учебного процесса, повышается его увлекательность, позитивность и эмоциональность.

Другие исследователи выражают сомнительное отношение к возможности возникновения мотивации у студентов, особенно настроенных на традиционное обучение, в результате внедрения геймификации в образовательный процесс. Противники геймификации, чаще всего не принимая и любое иное использование информационно-коммуникационных технологий в образовании, склоняются к мнению о несерьезности и даже вредности компьютерных образовательных игр. Для них характерны утверждения, что образование – это труд, а не развлечение, педагог и артист – это разные профессии и т.п. Акцентируются риски ухудшения социально-психологического климата в академической группе из-за соревновательного характера игры.

Эффективная реализация геймификации невозможна без принятия профессорско-преподавательским составом, который должен осознавать цели и задачи использования игрофикации в профессиональном образовании и быть готов в методическом плане к проведению учебных занятий в данном формате. Это потребует существенной корректировки традиционных курсов, что связано с большими затратами труда. Мотивирование преподавателей к использованию игровых технологий в процессе освоения тех или иных учебных дисциплин содержит и другие проблемные моменты, связанные с нехваткой времени, навыков и знаний для работы в цифровой среде и с цифровыми продуктами. Соответствующая система подготовки (переподготовки) кадров только начинает развиваться. В частности, в рамках федерального проекта «Кадры для цифровой экономики» национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации» АНО ВО «Университет Иннополис» реализовал проект «Цифровые профессии». Он был направлен на формирование у преподавателей профессионального образования цифровых компетенций посредством разработки и внедрения рабочих программ дисциплин и цифровых навыков.

Следует отметить, что в студенческой среде преобладает положительное отношение к геймификации. Она активизирует профессиональные и учебно-познавательные мотивы, которые при традиционном обучении не являются ведущими у студентов. В то же время требует от них владение навыками тайм-менеджмента, без которых велика вероятность психологических перегрузок и потери интереса к обучению.

Для применения цифровых образовательных технологий требуются высокопроизводительные компьютеры и оборудование. В последнее время положение осложняется переходом вузов на импортонезависимое программное обеспечение. Актуальны вопросы сетевой безопасности и финансирования, связанные с использованием цифровых сервисов и платформ, их технической поддержкой, в том числе по интеграции в учебные планы. Ограничениями применения в университете игр, разработанных сторонними коммерческими

организациями, являются наличие юридических вопросов, связанных с их распространением при соблюдении требований образовательной системы. Поэтому наиболее реальным и популярным на современном этапе вариантом геймификации в вузах является внедрение игровых компонент в цифровую образовательную среду в рамках электронных курсов на базе применяемой системы управления обучением (Learning Management Systems – LMS). Другим средством внедрения геймификации в образование является использование мобильных приложений, что легко реализуемо в условиях общей доступности мобильных устройств и будет наиболее эффективно в отношении кроссплатформенных элементов цифрового образовательного пространства.

Таким образом, геймификация с точки зрения взаимодействия со студентами в процессе использования компьютерных образовательных игр, компьютерных обучающих программ с игровой концепцией, игровых приложений является одним из трендовых элементов цифровизации высшего образования, направленным на стимулирование интереса к обучению и улучшение качества подготовки к будущей профессиональной деятельности. Отсутствие однозначно положительного отношения к данной концепции в научном, преподавательском и студенческом сообществе обусловило неактивное и фрагментарное внедрение игровых цифровых технологий в учебный процесс в российском профессиональном образовании. Необходимо нахождение оптимального баланса между разнонаправленными позициями на фоне признания объективности информатизации образовательной среды в высшей школе. Это позволит полностью реализовать дидактические возможности компьютерных профессионально-ориентированных игр как современного инструмента формирования знаний, навыков и компетенций будущего специалиста. Отказ от педагогического потенциала геймификации в профессиональном образовании нелогичен.

Список литературы:

1. Попова В. Б. Проблемные аспекты перехода на актуализированные федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования по экономическим направлениям подготовки//Наука и Образование. 2020. Т. 3. № 4.
2. Попова В. Б., Кирилова С.С., Лосева А.С. Исторические аспекты и современные условия развития высшего экономического образования//Наука и Образование. 2022. Т. 5. № 1. EDN GFNIGK.
3. Богачева Н. В., Сивак Е.В. Мифы о «поколении Z» //Современная аналитика образования. 2019. № 1(22). С. 1-64. EDN VBVYTA.
4. Коберник А. Н., Осадченко И.И. Геймификация учебного процесса в высшем учебном заведении: теория и методология//Научный вектор Балкан. 2021. Т. 5. № 1(11). С. 12-17.
5. Кутепова Л. И., Гладкова Л.И., Максимова К А. Имитационные технологии в профессиональном образовании//Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9. № 3(32). С. 140-142.

UDC 378.14:004

GAMIFICATION AS A WAY OF EDUCATIONAL INTERACTION WITH MODERN STUDENTS

Vera B. Popova

candidate of economic sciences, associate professor

VeraPopova456@yandex.ru

Alla S. Loseva

candidate of economic sciences, associate professor

Loseva.ange@yandex. ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article reflects the features of the students of generation Z, which determined specific approaches and ways of interacting with them in the educational process. The characteristic of gamification is given in terms of the priority of educational tasks over game effects. The positive aspects, problems and risks of gamification in higher education are systematized. The means of introducing gamified educational courses are considered.

Key words: gamification, learning process, digitalization of education, gaming technologies, gamified educational courses.

Статья поступила в редакцию 10.02.2023; одобрена после рецензирования 01.03.2023; принята к публикации 20.03.2023.

The article was submitted 10.02.2023; approved after reviewing 01.03.2023; accepted for publication 20.03.2023.