

Преимущества и недостатки геймификации в образовательном процессе

Зоирова Фируза Уктамовна - преподаватель Джизакского государственного педагогического университета им. А. Кадыри

ABSTRACT

Данная статья представляет обзор преимуществ и недостатков геймификации в образовательном процессе. Преимущества геймификации включают повышение мотивации учащихся, активное и погруженное участие, развитие коллаборации и коммуникации, а также стимулирование развития навыков решения проблем и критического мышления. В то же время, недостатки геймификации могут включать возможную зависимость учащихся от игровых элементов, ограниченные возможности индивидуализации обучения и ограничения применимости в некоторых контекстах образования.

ARTICLE INFO

Received: 10th March 2024

Accepted: 26th March 2024

KEY WORDS:

геймификация, образование, мотивация, учебный процесс, игровые элементы, эффективность, активное участие, навыки, проблемное мышление, критическое мышление, сотрудничество, коммуникация, индивидуализация, зависимость, ограничения, обучение

Геймификация, применяемая в образовании, является подходом, основанным на использовании игровых элементов и механик для повышения мотивации и эффективности обучения студентов. В настоящей статье мы рассмотрим преимущества и недостатки геймификации в образовательном процессе, а также рассмотрим некоторые исследования, которые исследуют этот вопрос.

Изучая вопрос геймификации в образовании можно выделить ряд преимуществ. К ним можно отнести повышенную мотивацию, активное участие и вовлеченность, развитие навыков.

Повышенная мотивация является одним из важных преимуществ геймификации в образовательном процессе. Исследования показывают, что геймификация стимулирует учеников к более активному участию в учебном процессе. Например, исследование К.В. Шокарева «Геймификация как метод повышения мотивации студентов высших учебных заведений в преподавании иностранного языка на примере английского языка» [1] подтверждает, что использование игровых элементов, таких как достижения и рейтинги, в образовательной практике способствует повышению мотивации учеников к обучению.

Кроме того, геймификация способствует активному участию и вовлеченности в учебный процесс. Об этом свидетельствует исследование «Геймификация в обучении студентов» Татаринова К.В. указывает на то, что использование геймификации в образовательном процессе приводит к увеличению участия студентов и стимулирует их активные действия для достижения учебных целей.[2]

Преимущества геймификации включают также развитие навыков обучающихся. Исследование Мельничук Ю.А. «Геймификация образовательного процесса как эффективный инструмент улучшения условий обучения» отмечает, что геймификация способствует развитию навыков, таких как критическое мышление, решение

проблем и сотрудничество. Игровые элементы создают контекст, который стимулирует учеников к активному использованию этих навыков.[3]

Работы исследователей, таких как Чиряев В.Д., Карпикова И. С., предоставляют доказательства преимуществ геймификации в образовательном процессе. Они подчеркивают, что геймификация повышает мотивацию учащихся, стимулирует их активное участие и развитие различных навыков. Понимание этих преимуществ важно для разработки эффективных подходов к применению геймификации в образовательной практике.[4,5]

Геймификация в образовательном процессе имеет как преимущества, так и некоторые недостатки, которые следует учитывать при ее применении. Одним из недостатков геймификации является возможная зависимость от игровых элементов. Некоторые исследования указывают на риск того, что игровые элементы и награды могут стать примарными целями для студентов, а не самими средствами обучения. Однако, исследование Биджиевой С.Х., Урусовой Ф.А.-А. подчеркивает, что эта зависимость может быть смягчена при правильном дизайне геймификации, где игровые элементы и награды взаимодействуют и поддерживают образовательные цели. [6] Недостаточная индивидуализация также является одним из недостатков геймификации в образовательном процессе. Важно отметить то, чтобы геймификация учитывала индивидуальные потребности и стили обучения студентов. Использование слишком стандартизированных игровых элементов и заданий может привести к ограничению возможности адаптации обучения под индивидуальные потребности студентов.

Ограниченная применимость геймификации является еще одним недостатком, с которым можно столкнуться при ее применении в образовательном процессе. Не все формы обучения или предметы могут быть подходящими для геймификации. Например, предметы, которые требуют строгой методологии или прямых ответов, могут представлять трудности для применения игровых элементов. Однако, геймификация может быть успешно адаптирована и применена в различных контекстах.

Таким образом, хотя геймификация в образовательном процессе имеет преимущества, такие как повышенная мотивация, активное участие и развитие навыков, необходимо учитывать и некоторые недостатки. Зависимость от игровых элементов, недостаточная индивидуализация и ограниченная применимость требуют тщательного планирования и учета контекста обучения, чтобы максимизировать эффективность геймификации в образовательном процессе.

В заключение отметим, что геймификация в образовательном процессе обладает значительными преимуществами, которые включают повышение мотивации студентов, активное участие и развитие навыков. Исследования, учеными, подтверждают, что геймификация стимулирует мотивацию учащихся, развивает их коллаборативные навыки и способствует достижению лучших результатов обучения.

Однако, следует учесть несколько недостатков геймификации в образовательном процессе. Это включает возможную зависимость от игровых элементов, ограниченную индивидуализацию и ограниченную применимость в некоторых контекстах обучения. Ученые говорят о необходимости сбалансировать игровые элементы и гибко адаптировать геймификацию к конкретным потребностям и контекстам обучающихся.

Понимание как преимуществ, так и недостатков геймификации поможет применять этот подход более эффективно, обеспечивая максимальные пользу и результат для студентов.

Использованная литература:

1. Шокарев К.В. Геймификация как метод повышения мотивации студентов высших учебных заведений в преподавании иностранного языка на примере английского языка // Образование и право. 2020. №5. С. 208-214
2. Татаринов К.А. Геймификация в обучении студентов // БГЖ. 2019. №1 (26). с. 281-283
3. Мельничук Ю.А. ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ УЛУЧШЕНИЯ УСЛОВИЙ ОБУЧЕНИЯ // УПИРР. 2016. №5. URL: с. 23-28
4. Чиряев В.Д. Геймификация как способ мотивации / В.Д. Чиряев // Современная наука: актуальные проблемы и пути их решения. – 2013. – № 5. – С. 24-26
5. Карпикова И. С. Привлечение аудитории к цифровым СМИ с помощью элементов геймификации / И. С. Карпикова, В. В. Артамонова // Вопросы теории и практики журналистики. – 2018. – Т. 7, № 4. – С. 599–614. – DOI: 10.17150/2308-6203.2018.7(4).599-614
6. Биджиева С.Х., Урусова Ф.А.-А. ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ: ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. №4.