

УДК 37

**Е. А. Князева,**факультет математики, информатики, физики и технологии,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: д-р пед. наук, проф. М. И. Рагулина

## Геймификация образовательного процесса как средство повышения мотивации обучающихся

*Аннотация.* В статье рассматривается явление геймификации учебного процесса, ее виды и основные функции. Показано влияние геймификации на мотивацию обучающихся. Предлагаются основания и принципы введения в учебный процесс обучающих игр.

*Ключевые слова:* геймификация, ролевые игры, мотивация, учебный процесс, обучающиеся, обучающие игры, вовлечение, игровые технологии.

**В** последнее время, когда цифровые технологии и гаджеты стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни, наблюдается снижение мотивации к обучению у школьников всех возрастов. Большинство детей предпочитает виртуальный мир реальному [3].

Мотивацией называют психологическую особенность, позволяющую понять, как ребенок относится к разной деятельности, в том числе к учебе. По мнению ученых, 1/4 деятельности человека зависит от его интеллектуальных возможностей, а всё остальное приходится на ее мотивацию. Игра способствует формированию интереса к обучению через положительные эмоции [5].

Такие выдающиеся педагоги, как Д. Б. Эльконин, А. С. Макаренко, Л. С. Выготский, В. В. Давыдов, также отмечали положительное влияние игр на учебный процесс. Л. С. Выготским было доказано, что в первую очередь необходимо решать проблему мотивации, которая является наиболее важной для того, чтобы понять, как появилась ролевая игра. При игре необходимо, чтобы у ребенка появилось удовлетворение от самого процесса игры, а в качестве мотива выступает его желание поиграть [4].

Геймификацией называют применение подходов, характерных для игр на компьютере, которые переносят игровое мышление в реальный мир для того, чтобы сделать образовательный процесс более эффективным, повысить к нему мотивацию учеников и сделать так, чтобы ребенку было интересно решать задачи прикладного характера [2].

При помощи игры можно стимулировать у детей способность творчески мыслить, выражать свою позицию, самостоятельно решать поставленные задачи, формировать командную работу. Игра

создает различные ситуации, при которых ребенок захочет обучаться. В игре он на практике использует полученные знания, что представляет собой самое важное условие для учебы и для большей мотивации ребенка к ней.

С 2009 г. в России стали применяться технологии геймификации образовательного процесса. Игры, которые используются при обучении, могут быть деловыми, аттестационными, организационно-деятельностными, инновационными, рефлексивными, снимающими стресс и формирующими у ученика инновационное мышление, поисково-апробационными и пр. [1].

В одной и той же игре возможна реализация нескольких функций:

- обучающей (с ее помощью осуществляется развитие памяти, внимания, восприятия данных с разной модальностью);
- развлекательной (она формирует благоприятную атмосферу при проведении обучения, делая процесс веселым и увлекательным);
- коммуникативной (объединяется коллектив учеников и между ними устанавливается эмоциональный контакт);
- релаксационной (у обучающихся снижается эмоциональная нагрузка, вызванная напряженным и продолжительным обучением);
- психотехнической (у детей в игре формируется способность «подготавливать» физиологическое состояние, чтобы потом эффективнее осуществлять свою деятельность, перестраивается психика, что позволяет ему усваивать большие объемы данных).

Вместе с тем, по сравнению со стандартными формами организации учебного процесса, в игре содержится развлекательный компонент. Очень

часто возникает проблема вовлечения и мотивации ученика на начальной стадии. Зачастую боязнь сложности учебного предмета не позволяет ученику полностью воспринимать передаваемую ему информацию. В связи с этим необходимо формирование обстановки, позволяющей ученику стать эмоционально свободным и максимально показать свои умения. При помощи игровых технологий возможно преодоление этой преграды. В игре нет страха совершить ошибку, а в реальности такой страх — основное препятствие к обучению. Играя, ученик с легкостью усваивает новые знания.

Перейдем к рассмотрению психологических и педагогических особенностей дидактической игры.

1. Игра обязана проходить в доброжелательной атмосфере: преподавателю необходимо проявлять тактичность, одобрять и поощрять деятельность учеников. Это заставит их поверить в свои силы и поможет достичь своих целей.

2. Игру необходимо заранее спланировать и подготовить.

3. Следует с особой внимательностью комплектовать состав команд (в том случае, когда игра командная). Каждая из них должна состоять из участников с разным уровнем, но в целом все ко-

манды должны быть равносильны по отношению друг к другу. Необходимо выбрать лидера, контролирующего деятельность всех участников. Лидерство, учитывая сложность игры, может передаваться любому игроку по очереди.

Не следует делать так, чтобы ученики привыкли играть каждый день. Следует чередовать уроки: одни проходят полностью в формате игры, на других ее «выдают» как награду за качественно решенные задания, на третьих используют игровые ситуации для активизации внимания обучающихся.

Процесс обучения не должен быть скучным — с самого первого урока полезно поставить перед детьми какую-либо интересную задачу, которую следует решить вместе. Очень важно разбудить интерес у учеников, вызвать у них эмоции удивления и радости познания. Игра развивает у детей речь, память и воображение, помогает формировать настойчивость, терпение и умение решать сначала учебные, а затем жизненные проблемы.

Игра — это творческий процесс, при котором возможно с легкостью создать ребенку ситуацию успеха. Он не только получает удовольствие, но и повышает собственную приобретает уверенность в себе, желание овладеть новыми знаниями.

1. Геймификация образовательного процесса : метод. пособие / под ред. М. В. Эйхорн. — Томск, 2015. — 98 с.

2. Геймификация как способ повышения положительной мотивации школьников // Инфоурок : сайт. — URL: <https://infourok.ru/statya-gejmifikaciya-kak-sposob-povysheniya-polozhitelnoj-motivacii-shkolnikov-5001631.html> (дата обращения: 01.03.2023).

3. Дулова С. А., Кузнецова Т. А. Геймификация как способ повышения положительной мотивации школьников // Kant. — 2022. — № 3 (44). — С. 240–244.

4. Лозбичева Е. Д. Повышение учебной мотивации обучающихся начальных классов через игровую деятельность // Инфоурок : сайт. — URL: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-po-teme-povyshenie-uchebnoj-motivacii-obuchayushih-sya-nachalnih-klassov-cherez-igrovuyu-deyatelnost-5892558.html> (дата обращения: 01.03.2023).

5. Маркова А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя. — М. : Просвещение, 1983. — 96 с.