

УДК 371.38

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ РАБОТЫ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В ШКОЛЕ

И. В. ЗЕНЗЕРЯ

Новосибирский государственный педагогический университет  
(Куйбышевский филиал)  
Куйбышев, Россия

Термин «геймификация» изначально появился в 2002 г. Его начал использовать американский программист Н. Пеллинг, который занимался разработкой онлайн-игр. Через некоторое время этот термин начал применяться в различных сферах человеческой деятельности, например в образовании. Активное же применение данного термина началось только

в 2010 г., когда различные компании провели анализ использования нового приема мотивации на своих сотрудниках. Г. Зихерман, эксперт геймификации в бизнесе, стал основоположником внедрения геймификации во все сферы человеческой жизни. Он ввел программы лояльности, которые были сосредоточены на неденежном вознаграждении, чтобы стимулировать людей и управлять их поведением. За последние 20 лет выросла популярность компьютерных игр, поэтому геймдизайнеры и разработчики игр провели множество исследований, в которых рассматривали, что делает её увлекательной. Это привело к ряду теорий, которые объясняли, что мотивирует большое количество людей большую часть своего времени проводить в видеоиграх. Самыми значимыми оказались такие аспекты компьютерной игры, как механика (баллы, бонусы), динамика (сценарии), эмоции (общее игровое впечатление) и эстетика (цвет, звук, свет). Таким образом, геймификация – это не совокупность игр, а игровая оболочка, которая помогает в достижении какой-либо цели. Внедрение такой игровой оболочки позволяет не просто мотивировать человека, а целенаправленно изменять не только его личное поведение, а целого общества или сообщества. Геймификация в образовании – подход к мотивированному обучению, основанный на использовании игрового дизайна и элементов. Самым главным принципом геймификации является получение мгновенной обратной связи от учеников, которая помогает учителю определять какие-либо недочеты в своей разработке и в следующий раз усовершенствовать её. Её особенностью становится то, что она дает возможность полностью овладеть вниманием ученика и не отпускать от себя достаточно продолжительное время. Эту увлеченность можно эффективно перенести в образовательный процесс для того, чтобы облегчить изучение нового материала и влиять на поведение обучающихся [2]. На поведение человека геймификация влияет при помощи одного значимого элемента – эмоции. Во время игры человек испытывает как положительные, так и отрицательные эмоции, которые заставляют его возвращаться к ней снова и снова. В образовании геймификация является отличным средством повышения познавательного интереса учеников. Главная задача у обучающей игры – удержание внимания и повышение познавательного интереса. Для этого учитель может влиять во время игры на эмоции своих учеников (от радости до грусти), также может вводить в неё определенные моменты (ситуации невозможного; юмор и сатира в зависимости от обстановки) и воздействовать на инстинкты (то, что может создавать врожденный интерес: выживание, добывание или голод). Использование такого подхода поможет учителям найти ту золотую середину, которая позволит достигать образовательных целей и удовлетворять потребности обучающихся. Геймификация, как известно, имеет несколько видов: сложная, смешанная и лёгкая. *Сложный* вид геймификации подразумевает то, что необходимо создать полноценный проработанный игровой мир со своим чётким сценарием, с игровыми ролями, различными сценарными ходами. Для него выделяется большое количество времени и полное погружение в игровой процесс. Используя этот вид, ученики

примеряют на себя новую игровую роль, которая станет для них постоянной, пока процесс игры полностью не закончится. *Лёгкий* вид геймификации очень прост в применении, т. к. не требует большого количества времени, четкого проработанного мира и сложного сценария. Ученики остаются учениками и не примеряют на себя никакие роли. Самым простым примером лёгкой геймификации является рейтинг класса, но который красиво оформлен и постоянно продвигается. Для рейтинга ученикам необходимо создать свои «аватары» или просто использовать свою фотографию. Можно привлечь весь класс к созданию рейтинга, чтобы выделить им пространство для творчества. *Смешанная* геймификация совмещает в себе черты сложной и лёгкой. Этот вид самый оптимальный для применения на уроках, поскольку учитель может использовать яркую игровую метафору, но в это же время оставаться в рамках образовательной среды. Учитель может в качестве фундамента использовать какую-либо мобильную или компьютерную игру, которая популярна среди школьников, и разработать задания, связанные с темой урока, которые вписываются в оригинальный геймплей. Существует и такое мнение, что геймификация наносит вред образовательному процессу:

- снижение в глазах учеников важности изучаемого предмета;
- работа на уроках может превратиться в просто игру;
- не подходит для усваивания значений некоторых понятий;
- трудные моменты в обучении не могут быть преодолены только при помощи игры.

Уроки, созданные на основе геймификации, не являются компьютерной игрой, хотя очень похожи из-за своего оформления. По ходу прохождения обучающиеся выполняют как поставленные перед ними образовательные задачи, так и игровые. Приведем пример: перед учеником стоит образовательная задача – составить текст, в котором будут использованы все разряды местоимений, а игровая задача, которая стоит перед ним, – набрать 20 баллов за выполненное задание к определенному времени, чтобы продвинуться на следующий уровень. Заметим, что образовательные задачи всегда остаются в приоритете у учеников, в то время как игровые помогают мотивировать их для выполнения этих задач. Игра переносит всех участников в смещенную реальность, т. е. вымышленную реальность, а геймификация ориентирована в реальном мире, где остаются все те же образовательные задачи. Геймификация имеет цель и правила, все действия игрока продуманы наперед. Структурированность геймифицированных уроков – это обязательное условие, т. к. необходимо разделить программу на определенные этапы, в свою очередь каждый этап имеет свою определенную цель. Во время геймифицированного урока ученик остается в реальности и не примеряет на себя никаких ролей, а продолжает свое движение только на внутренней мотивации – выучить русский язык. Геймификация в настоящее время считается инновационной технологией в образовательном процессе, т. к. такой подход позволит преодолеть «разрыв поколений» между учителями и их обучающимися. Для того чтобы адаптировать геймификацию под какой-либо учебный предмет, нужно придерживаться нескольких этапов:

- первый этап: определите свою целевую аудиторию;
- второй этап: определите цель своего «раздела»;
- третий этап: проведите структурирование своего «раздела»;
- четвертый этап: разработайте, придумайте ресурсы;
- пятый этап: применяйте элементы геймификации.

Таким образом, можно отметить, что феномен геймификации появился в образовательной среде сравнительно недавно, но уже основательно внедрился в неё. Она является отличным инструментом для поддержания внимания и активизации интереса на уроках, который позволяет ученикам проявлять свои лидерские качества, подталкивает их к самосовершенствованию и взаимодействию с другими обучающимися.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Ахметов, Н. К.** Теория и технология игры : учебное пособие / Н. К. Ахметов, Ж. С. Хайдаров. – Алматы, 1998. – 295 с.
2. **Зензере, И. В.** Использование игровых технологий в современном школьном образовательном процессе на уроках русского языка / И. В. Зензере // Язык. Культура. Коммуникация: материалы XIII Междунар. науч.-практ. конф., Ульяновск, 1 июня 2020 г. – Ульяновск: Ульянов. гос. ун-т, 2020. – С. 290–294.