

РОЛЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ К ОБУЧЕНИЮ

Ермаханова Айгерим Омарбековна

e.aika_88@mail.ru

Магистрант 2-го курса специальности 7М01513 Биология

ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Нур-Султан, Казахстан

Научный руководитель - профессор Б.А. Жетписбаев

Актуальность. На сегодняшний день главной актуальной проблемой в школьном образовании было и будет оставаться успеваемость и качество знаний учащихся. В последнее время становится заметной тенденция к снижению эффективности методов, традиционно применявшихся при обучении [1] школьников. Из-за чего на сегодняшний день есть проблема отсутствия мотивации школьников к обучению. Любой современный учитель, приходя на урок, задает себе вопрос «Как скучный для учеников материал предоставить в интересном русле и как с сегодняшними школьниками говорить на их же языке?». Есть различные приемы повышения эффективности обучения, и один из самых перспективных подходов – это геймификация [1]. Обычно это достигается за счет применения элементов игрового дизайна и игровых принципов (динамики и механики) в неигровых контекстах. Это новый цифровой способ обучения, основанный на получении удовольствия от прохождения игры, открывает новые аспекты процесса обучения [1]. Отличительной особенностью ее является обеспечение получения мгновенной обратной связи от учителя, пошаговое погружение пользователя в образовательный процесс. При выполнении каждого учебного действия учащийся получает обратную связь от одноклассников, учителя, по которой он сам может оценить мониторинг своих достижений. Использование элементов геймификации в образовательной среде позволяет визуализировать достижения и прогресс в образовательной деятельности [2]. В этой связи возникает необходимость в изучении повышения качества образования и мотивации школьников путем внедрения одного из активных методов — геймификации. Поэтому целью настоящего исследования явилось изучение роли геймификации в образовательной среде как средство повышения мотивации школьников к обучению.

Метод исследования включал авторскую анкету «Геймификация на уроках биологии»¹ [2], [3]. Был проведен опрос школьников с целью выявления отношения к геймификации в образовательной среде. В исследовании приняли участие 55 респондентов - учащиеся 8 - 10 классов школы-гимназии № 2 имени Гафу Кайырбекова г. Нур-Султан².

Результаты. На основании проведенного анкетирования среди учащихся столичной школы можно сделать следующие выводы: Из рисунка 1 видно, что 70,9 % респондентов хотели бы, чтобы применялись элементы геймификации на других уроках, 25,5 % - затрудняются ответить и оставшееся 3,6% выбрали ответ «нет» (рис. 1).

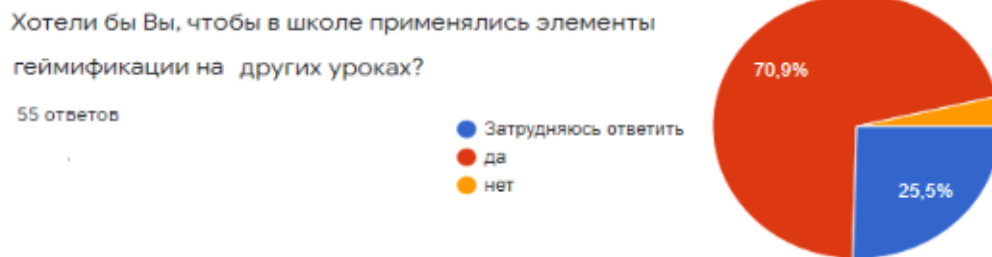


Рис. 1 Отношение учащихся к применению геймификации на уроках биологии.

¹ <https://forms.gle/b7uaFz663wfLcN1h7>; ² <http://tiny.cc/opros>

Из рисунка 2 видно, что 70,9% респондентов считают геймификацию перспективной технологией; 25,5% затруднились ответить и 3,6% подсчитали неперспективной технологией (рис. 2).



Рис. 2 Отношение учащихся к перспективам внедрения технологии геймификации.

67,3% студентов предполагают, что применение геймификации повышает их учебную мотивацию; 29,1% не уверены и 3,6% считают, что отвлекает от учебного процесса (рис. 3).

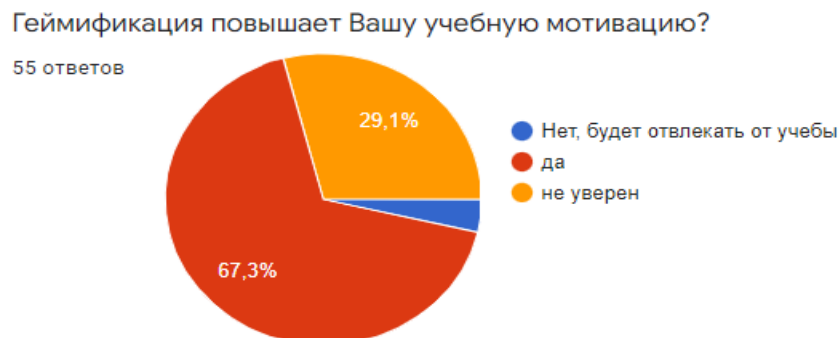


Рис. 3. Отношение школьников к мотивационной составляющей геймификации.

Анализ ответов на вопрос «Подобного рода викторины помогают мне больше концентрироваться во время объяснения и изучения нового материала» показал, что 45,5% согласились, 14,5% - полностью согласны и 27,3% были нейтральны, 14,5% полностью согласились (рис. 4).

Подобного рода викторины помогают мне больше концентрироваться во время объяснения и изучения нового материала

55 ответов

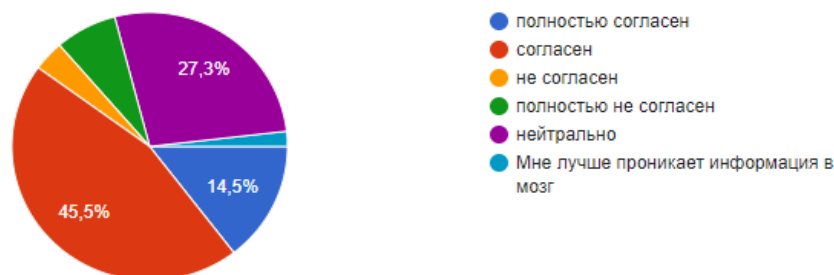


Рис. 4. Мнения учащихся о степени концентрации к урокам во время геймификации.

На вопрос “Когда я играю в такие викторины как quizziz, kahoot, quizlet, и другие, то мне...” - 76,4% респондентов предпочли ответ “мне весело и я знаю, что лучше запоминаю изучаемый материал”, 10,9% опрошенных выбрали “мне весело и я ничего не запоминаю из изученного” (рис. 5).



Рис. 5 Настрой учащихся к геймификации в процессе урока.

В вопросе “... я считаю что геймификация и другие приемы тренировок (работа с отрывками текста учебника по новому материалу перед опросом учителя, для взаимопроса и самооценки) 43,6 % респондентов посчитали их “существенными” и 38,2 % - “необходимыми”, 12,7% - «неважными» (рис. 6).

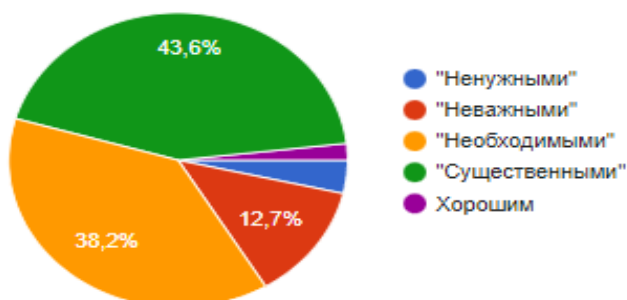


Рис. 6 Мнение учащихся о необходимости геймификации в процессе урока.

Выявлено, что геймификация оказывает комплексное влияние на основную группу учебного коллектива.

Выводы. В процессе исследования было выявлено, что использование геймификации в образовательном процессе повышает учебную мотивацию учащихся, снижает монотонность, делает сам процесс более увлекательным. Исследование показало, заинтересованность школьников во внедрении геймификации в образовательную среду (70,9%), повышает мотивацию (67,3%) и концентрацию (45,5%), является веселым и помогает лучше запоминать учебный материал (76,4%), применение геймификации существенна (43,6%) и необходима (38,2%).

Список использованных источников

1. Бершадский А. М., Янко Е. Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // Современная техника и технологии. – 2016. – №. 9. – С. 22-27.
2. Липатова С. Д., Хохолева Е. А. Геймификация как педагогическая технология активизации учебной мотивации студентов вуза // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2020. – №. 1 (37). – С. 44-51.
3. Адкинс-Яблонски С. Дж. и др. История двух учреждений: Анализ влияния игровых систем реагирования учащихся на тревожность учащихся на двух разных вводных курсах биологии // СВЕ—Образование в области естественных наук. – 2021. – Т. 20. – №. 2. – С. ar19.