

ВНЕДРЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ПЕРСОНАЖЕЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В. А. Метрик

Я. А. Игнаткова, научный руководитель, ассистент
Белорусский государственный технологический университет
г. Минск, Республика Беларусь

Геймификация в образовании – это стратегия, которая использует игровые элементы и метафоры в обучающих контекстах с целью повышения мотивации и вовлеченности [1]. В образовательном процессе геймификация может оказать положительное воздействие на обучающихся, аналогичное тому, что достигается в компьютерных играх. Она способствует развитию конкретных навыков и оптимизации обучения, что является актуальной задачей современного образовательного процесса.

Целью исследования является анализ и сравнение обучающих ресурсов, в которых используется геймификация и персонажи, а также определить, как это влияет на мотивацию обучающихся.

Геймификация позволяет создать интересные и мотивирующие задания, используя игровые элементы, такие как баллы, достижения, рейтинги и бейджи [2]. *Примеры:* задания с наградами, квесты, виртуальные трофеи. *Положительный эффект:* увеличение вовлеченности и интереса к учебному материалу.

Персонажи на образовательных ресурсах чаще всего сопровождают обучающихся в процессе обучения. *Примеры:* виртуальные учителя, помощники, анимированные персонажи. *Положительный эффект:* повышение мотивации через эмоциональное взаимодействие с персонажами.

Геймификацию и тематических персонажей можно включать в разные сферы образования. На данный момент наиболее часто она используется на ресурсах, посвященных изучению иностранных языков и программированию.

В рамках исследования были отобраны и проанализированы 25 различных образовательных онлайн-ресурсов, внедряющих элементы игры в процесс обучения. Большинство из них были предназначены для учеников средней и старших классов, а также для взрослых.

Хорошим примером образовательного ресурса для детей любого возраста может служить сайт *logiclike*. Задания на нем поделены на возрастные группы: 4–5 лет, 6–7 лет, 1–2 класс, 3–4+ класс, 15+ лет. Для каждого класса представлены задачи по темам: логика, математика, пространственное мышление, внимание и память, развитие речи и другие. У каждого ребенка есть личный кабинет, в котором можно увидеть его прогресс по каждому из направлений и полученные достижения. Это мотивирует ребенка при изучении материала, повышает уровень уверенности себе и еще больше вовлекает в процесс обуче-

ния. С увеличением возраста меняются сложность и форма подачи информации.

Более специализированными являются образовательные ресурсы, посвященных программированию и веб-разработке.

Flexbox Defens – это образовательная игра, предназначенная для изучения CSS. В ней пользователь играет роль защитника башен, используя код для размещения объектов на игровом поле. Игра состоит из 12 уровней сложности, между которыми можно переключаться.

Screeps – это многопользовательская онлайн-игра, разработанная специально для обучения программированию. В ней игроки сталкиваются с задачами, типичными для стратегических игр: развитие колонии, добыча ресурсов, расширение территории и защита от врагов.

Образовательные ресурсы, посвященные изучению иностранных языков, тоже используют игровые элементы. Примером таких ресурсов могут служить *Simpler*, *Novakid*, *Puzzle English*, *Mondly*, *Lingualeo*, *Memrise*.

Часто при использовании геймификации создают тематического персонажа-маскота, который сопровождает ученика в процессе изучения материала, подбадривает, дает советы и иногда задействован в заданиях.

Примером такого ресурса может служить *Duolingo* – образовательная платформа, предназначенная для изучения иностранных языков. Она применяет инновационные методы обучения, включая геймификацию и персонажа (сову Дуо), чтобы сделать процесс обучения интересным и эффективным.

Duolingo использует элементы игр в образовательных заданиях. Пользователи зарабатывают очки, проходят уровни и получают достижения. Сова Дуо – символ *Duolingo*. Она появляется в различных контекстах, например при напоминаниях о занятиях. Дуо создает эмоциональную связь с пользователями и помогает поддерживать регулярное обучение своими напоминаниями.

По итогам проведенного анализа можно сказать, что ряд ресурсов, посвященных преимущественно программированию и изучению иностранных языков, уже эффективно используют геймификацию. Перспективным направлением для введения элементов геймификации в образовательные ресурсы являются сферы истории, биологии, географии, литературы. Внедрение геймификации и персонажей в процесс обучения – это инновационный подход, который может сделать его более интересным и продуктивным.

1. Гимельштейн, Е. А. Применение инструментов геймификации в образовании / Е. А. Гимельштейн – URL: <https://bibs-science.ru/articles/ar1179.pdf> (дата обращения: 07.04.2024). – Текст: электронный.

2. Буракова, И. С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся / И. С. Буракова – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsessa-kak-instrument-povysheniya-motivatsii-obuchayuschih-sya/viewer> (дата обращения: 05.04.2024). – Текст: электронный.