

УДК 37.091.33-028.22

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

А.О. Шрубок

*Учреждение образования «Белорусский государственный
технологический университет», г. Минск*

Поколение современных студентов – это представители поколения Z, для которых характерно клиповое мышление, прагматизм, индивидуализм, нетерпеливость и т.п. Становление личности студентов, рожденных в век цифровых технологий, происходит в виртуальном мире, ведь интернет является неотъемлемой частью их жизни, что создает проблему восприятия информации при использовании традиционных методик обучения. Особенности развития и социализации современной молодежи, их мировоззрение и социокультурные особенности необходимо учитывать при организации образовательного процесса.

В настоящее время особое внимание уделяется вопросам использования в образовании цифровых технологий, созданию цифровой образовательной среды и трансформации образовательного процесса с учетом психосоциальных особенностей обучающихся. Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является геймификация. Несмотря на то, что идея геймификации возникла в 20 веке, она стала массово применяться только в последние годы. Это обусловлено необходимостью развития компетенций у педагогов по применению игровых элементов в процессе обучения. По данным [1] только 25% учителей в Республике Беларусь имеют четкое понимание, что такое геймификация. Под геймификацией обычно подразумевается использование игровых элементов в неигровой деятельности для достижения реальных целей [2]. Использование игровых инструментов позволяет сделать процесс обучения увлекательным, инновационным, способствует повышению мотивации и познавательной активности обучающихся, формированию позитивного опыта.

Эффективность использования игровых элементов в образовательном процессе связана с потребностью в игре. На основе анализа поведения и мотивов людей были сформулированы потребности, которые обуславливают желание человека заниматься игровой деятельностью [3]. Среди них можно выделить следующие: потребность чувствовать собственную ценность, в достижении успеха, в развитии собственных способностей, чувство контроля, потребность в социальном влиянии и социальных отношениях, ограниченные ресурсы и необходимость удовлетворять возникающее

нетерпение, потребность в участии и удовлетворении любопытства, желание избежать потерь. Все это способствует повышению внутренней мотивации, развитию системного мышления, формированию личностных качеств обучающегося и, как результат, большей вовлеченности в учебный процесс. Некоторые исследования [4] установили, что помимо преимуществ геймификация имеет и ряд недостатков: формальный подход к процессу обучения ввиду непонимания обучающимися целей игры (цель игры – закрепление навыков и получение компетенций, а не получения оценок, баллов и т.п.), психологическая зависимость от компьютерных игр, оторванность содержания игр от изучаемых дисциплин. В большинстве случаев эти недостатки можно нивелировать при сочетании традиционных и игровых методик обучения, при этом главным приоритетом должно быть обучение и усвоение знаний. Таким образом, использование игровых элементов в образовательном процессе представляет собой эффективный инструмент для повышения мотивации и вовлеченности обучающегося в процесс обучения.

Для повышения мотивации студентов и закрепления полученных знаний по дисциплине «Химия и технология переработки нефти и газа» с помощью платформы интерактивного контента и геймификации *interacty.me* был разработан квест, включающий 4 уровня прохождения по следующим изученным темам: нефть и ее свойства, первичная переработка нефти, вторичная переработка нефти, получение топлив и масел. Опрос студентов, прошедших квест, показал, что 95,7% обучающимся понравился предложенный игровой формат, они получили положительные эмоции и закрепили изученные ранее знания. На рисунке отражено отношение студентов к игровому формату промежуточного контроля знаний.

В каком формате вам больше всего нравится проходить промежуточный контроль знаний?



Рисунок – Результаты опроса студентов

Использование принципов геймификации подразумевает то, что внедрение в образовательный процесс игровых элементов позволит создать комфортную среду для обучающихся. Студентам нравится соревноваться, проходить уровни, получать поощрительные баллы. Внедрение в учебный процесс игровых инструментов делает процесс обучения интересным, динамическим и увлекательным, усиливает мотивацию студентов.

На примере использования игровых элементов при изучении дисциплины «Химия и технология переработки нефти и газа» показаны преимущества геймификации: студенты активно участвуют в процессе обучения, улучшается их мотивация, эффективно закрепляется пройденный материал, при этом обучающиеся испытывают положительные эмоции. Показано, что внедрение геймификации в образовательный процесс позволяет решить несколько задач: мотивация, повышение качества знаний, положительное подкрепление познавательной деятельности обучающихся.

Литература

1. Nassar, H. Concept and application of gamification in education / H. Nassar, A. Chekina // *Vesnik of Yanka Kupala State University of Grodno. Series 3: Philology. Pedagogy. Psychology.* – 2024. – Vol. 14, No. 3. – P. 94–100.
2. Gamification for air quality education: A systematic literature review / A. B. Daemei, R. Lovreglio, Z. Feng, D. Paes, C. Miller // *Building and Environment.* – Vol. 270. – 2025. – URL: <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2025.112526> (дата обращения: 19.02.2025).
3. Chou, Y. Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards / Y. Chou. – Packt Publishing Ltd, 2016. – 500 p.
4. Геймификация в современном образовательном процессе / Н. В. Быстрова, Н. А. Бакулина, А. В. Гнездин, А. В. Угарова // *Журнал прикладных исследований.* – 2022. – № 6. – С. 416–425.