

Секция «Информационные технологии (виртуальная реальность и айтирекинг) в психологическом исследовании, образовании и психологической практике»

### **Геймификация в образовании**

**Научный руководитель – Пшеничнюк Диана Владимировна**

*Лагутин Григорий Владимирович*

*Студент (специалист)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра психологии образования и педагогики, Москва, Россия

*E-mail: lagutin.grigoriy@gmail.com*

В настоящее время в современном российском обществе ценность образования и личностного развития становится всё более актуальной и востребованной. В предлагаемых новых стандартах образования делается акцент на индивидуальность личности, что в свою очередь ставит ряд задач перед педагогикой и психологией найти оптимальные методы и пути воплощения этих идей в жизнь на практике. С другой стороны, происходит рост информатизация общества, появляются новые интерактивные технологии, позволяющие как психологам, так и педагогам, применять их особые возможности в решении образовательных задач. Среди таких новых возможностей можно выделить использование геймификации (игрофикации) в обучении. Феномен геймификации происходит из компьютерных игр. Некоторые авторы изучают лишь негативные последствия этого явления, такие как компьютерная и игровая зависимости (Голдберг, 1995; Янг, 1997; Янг, Гринфилд, 2000), другие - доказывают также и позитивные стороны компьютерных игр. Геймификация (от англ. слова gamification) - это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач. В геймификации применяются идеи бихевиорального подхода, нарративной психологии, теории потока М. Чиксентмихайи и других психологов.

Сама игровая деятельность является ведущей в детском дошкольном возрасте, выполняя важнейшую роль в развитии и обучении ребенка (Эльконин, 1999). Далее ведущая деятельность меняется с возрастом, но подросток, юноша и взрослый человек играть не перестает. Игра может выполнять разнообразные функции в системе деятельности взрослого человека. Как минимум, можно выделить три варианта отношения деятельности к системе: развивающее, компенсаторное и конфликтное (Кузнецов, 2013).

Роль игры определяется и личностью, ее индивидуальными мотивами, и особенностями, строением самой игры. Актуальной задачей является создание игр, претендующих занять развивающую роль в системе деятельности, способствуя эффективному обучению и самореализации личности. Таким образом, образовательные игры могут строиться исходя из этих предпосылок. Компьютерные игры обладают в отличие от реальных рядом особенностей, среди которых важно отметить - идентификацию играющего с игрой. Компьютерный игрок не просто проходит уровни, разгадывает квесты и совершает любые другие заданные в игре действия, он переносит их на себя: опыт персонажа (как прямого, так и закадрового) становится личным, навыки и умения человек приписывает себе, испытывая при этом реальные чувства (Иванов, 2005). Тем самым это позволяет лучше закреплять некоторые образовательные элементы в компьютерных играх, повышать мотивацию, а также индивидуализировать образование.

Актуальность изучения геймификации в современном образовании связана также с психологическими особенностями учащихся разных поколений. В своей работе "Теория поколений" Нейл Хоув и Вильям Штраус (Strauss & Howe, 1991) указывают на важность

учёта способов обучения разных поколений. В работе «Теория поколений. Необыкновенный Икс» (Шамис, Никонов, 2016) в особенности выделяются поколения "Y" (1983-2003 годы рождения) и "Z" (2003 год рождения - по настоящее время), которое сейчас составляет основную категорию учащихся. Эти поколения отличаются от предыдущих поколений по способу восприятия информации: для них характерно "клиповое мышление", которое требует определенной организации в ситуации обучения. В такой роли могут выступать цифровые образовательные технологии. Современные поколения "Y" и "Z" предпочитают сами игровые формы для получения знаний и навыков. Таким образом, применение геймификации в современном образовании является одним из востребованных и эффективных методов в обучении.

Цель предполагаемого теоретического исследования - аналитико-синтетический обзор исследований применения метода геймификации в современном образовательном процессе в России и зарубежом.

Предметом исследования является геймификация как метод обучения и воспитания в образовательном процессе.

Задачи исследования: изучить и проанализировать современную литературу и исследования отечественных и зарубежных авторов по выбранной теме.

Новизной исследования выступит подробный обзор современного состояния проблемы использования метода геймификации в образовании.

В работе мы планируем опираться на деятельностный подход в психологии образования, на основы логико-психологического подхода к формированию и развитию личности в образовании, культурно-исторический подход в психологии. Метод предполагаемого теоретического исследования: сбор и анализ литературы по выбранной теме.

Теоретическая значимость работы предполагается в систематизации актуальных исследований в области геймификации как метода обучения и развития личности.

Практическая значимость исследования состоит в разработке дизайне будущего эмпирического исследования взаимосвязи применения метода геймификации в учебном процессе с уровнем развития общекультурных компетенций учащихся и академической успеваемостью.