

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАННІ: СУТНІСТЬ, ПЕРЕВАГИ, НЕДОЛІКИ

Бугайчук К.Л.

Харківський національний університет внутрішніх справ

У статті автор досліджує сутність гейміфікації у навчанні, її ознаки та відмінності від ігор та навчання заснованого на грі. Визначені переваги та недоліки використання гейміфікації у навчальному процесі вищої школи та у корпоративному навчанні.

Ключові слова: гейміфікація, дистанційне навчання, корпоративне навчання

В статье автор исследует сущность геймификации в обучении, ее признаки и отличия от игр и обучения основанного на игре. Определены преимущества и недостатки использования геймификации в учебном процессе высшей школы и в корпоративном обучении.

Ключевые слова: геймификация, дистанционное обучение, корпоративное обучение

The article explores the essence of gamification in education, its characteristics and differences of games and game-based learning. The advantages and disadvantages of using gamification in education in higher education and corporate training are defined.

Keywords: gamification, distance learning, corporate training

Останні декілька років гейміфікація постійно входить до списку трендів в навчальному процесі різних категорій слухачів. Її досліджують фахівці із академічного та корпоративного навчання, вивчають окремі освітні установи. Тому вважаємо, що слід уважніше придивитися до цієї технології, визначити її особливості та відмінності від суміжних категорій. Гейміфікація – це застосування ігрових механік в неігрових ситуаціях для заохочення певної поведінки [1; 2].

Основний принцип гейміфікації, з програмної точки зору, це забезпечення отримання постійного, вимірного зворотного зв'язку від користувача, що забезпечує можливість динамічного коригування його поведінки. Основні аспекти гейміфікації:

- *динаміка* – використання сценаріїв, що вимагають уваги користувачів та реакції в реальному часі;
- *механіка* – використання сценарних елементів, характерних для геймплея, таких як віртуальні нагороди, статуси, віртуальні товари;
- *естетика* – створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості користувача;

– *соціальна взаємодія* – широкий спектр технік, що забезпечують взаємодію користувачів, характерну для ігор.

Часто гейміфікацію ототожнюють зі спорідненими термінами «гра», «навчання засноване на грі», але вони відрізняються від «гейміфікації» та певними критеріями [3].

Гра	Навчання, засноване на грі (навчання через реальну гру)	Гейміфікація
Для розваги, може мати або не мати суворі правила	Гра визначає навчальні цілі (об'єкти)	Може бути набором завдань з ясними цілями і формами досягнень
Виграш чи програш – частина гри	Програшу може і не бути, так як мета, це мотивація учня дійти до кінця навчальної програми (досягти навчальної мети)	Програшу може і не бути, так як мета, це мотивація учня зробити певний дії та досягти навчальних цілей
Гра первинна – досягнення вторинні	Іноді сама гра є некритичним досягненням	Можуть бути некритичні досягнення
Ігри зазвичай важко і дорого створювати	Дорого і важко створювати	Дешевше і легше робити
Сюжет і його частини (сцени) – частина гри	Зміст подібний сценам гри	Ігрові елементи, наприклад, додаються в LMS чи іншу систему навчання, де міститься контент

Коли в навчальній літературі про гейміфікацію говорять, як про набір елементів ігрового геймплею, який застосовується в навчанні і спрямований на мотивацію слухачів, в тому числі й в корпоративному секторі, то варто навести градацію елементів, які є найбільш ефективними для кінцевого користувача [4].



На підставі цього іноді виділяють 3 рівня гейміфікації:

- використання в навчальному курсі системи балів, бейджів (які відзначають досягнення) і рейтинги студентів (лідерборди);
- додавання сюжету і атмосфери гри. Подача навчальної інформації в поступовому режимі, відчутне ускладнення контенту від уроку до уроку, а також коли перехід до нової теми подається як величезний стрибок вперед. Сюди ж відносяться такі можливості, як внутрішньосистемна взаємодія між користувачами, можливість миттєвого зворотного зв'язку та інтерактивні освітні відеоролики, де сюжет різниться в залежності від дій учня;
- розробка повноцінних освітніх ігор, які комбінують пізнання і розвагу [5].

У науковій літературі та збоку практиків висловлюються й думки щодо обережності застосування гейміфікації та критеріїв її ефективності. Наприклад, зазначається, що активне використання бейджів і лідербордів на заняттях з дорослими майже завжди сильно загострює конкуренцію. Так, дух боротьби буде спонукати слухачів швидше і краще робити завдання, але якщо хтось із учасників отримує результат, дуже далекий від лідерів списку, то за певних установок ця людина може впасти духом і вирішити, що навчатися немає сенсу. До того ж справжні навчальні програми, побудовані на гейміфікації мають містити в собі план (алгоритм) досягнення реальних навчальних цілей та змінювати поведінку слухачів.

Висловлюється також думка що зазначені вище механіки, типу PBL (Points, Badges, Levels) працюють короткостроково. Тобто потрібна набагато більш складна гра, з глибокою обробкою легенди і мотивації співробітників-геймерів під конкретну задачу. Наприклад, в корпоративному навчанні гейміфікацію сприймають як додаткову мотивацію співробітників до роботи, але насправді за результатами досліджень головним чинником мотивації є контроль над своїм життям. А для того, щоб його підвищувати потрібно: для зорієнтованих на стабільність співробітників – зробити прогнозованим майбутнє компанії і їх самих в ній. Для цього потрібні відкриті комунікації і швидкий зворотний зв'язок від топ-менеджменту до всіх рівнів ієрархії; для орієнтованих на розвиток – можливість впливати на свою кар'єру, зарплату і подолання організаційних бар'єрів. А для цього потрібно надавати співробітникам більше автономії і, знову ж таки, потрібні відкриті комунікації для усунення всіх бар'єрів на шляху їх розвитку [6].

На підставі цього можна зробити висновок, що гейміфікація не повинна бути першорядною, а скоріш факультативною. Так вона є доволі ефективною для наочного визнання досягнень учня (студента), організації змагань всередині навчального курсу, проектування змісту навчання. Але вважаємо, що насправді у навчальному процесі на перший план виходять ясні чіткі навчальні цілі, реальність отриманих результатів та їх можливе застосування в житті та професійній діяльності, крім того важливі організаційні зміни в освітніх організаціях та підрозділах (підтримка педагогів, які проектують дієві навчальні програми, проектування якісних навчальних приміщень, розвиток інформаційно-комунікаційної інфраструктури навчального закладу тощо).

Вважаємо, що гейміфікація не повинна відводити слухача вбік від запланованого результату – вона повинна допомагати досягти його. Часто використовуючи гейміфікацію розробники захоплюються самою механікою гри, забуваючи про поставлені цілі навчального

курсу. Для запобігання такій ситуації важливо завжди пам'ятати, чого ми хочемо від користувача, який проходить наш курс. Додаючи ігрові елементи необхідно відразу перевіряти, чи допомагають вони нашій аудиторії поліпшити розуміння та подальше застосування отриманої інформації. Нам потрібно усвідомити, що головна мета застосування гейміфікації – зміна поведінки людини або аудиторії в цілому, тобто гейміфікація потрібна не для розваг, а для підвищення ефективності навчального процесу.

Список використаної літератури:

1. Що таке гейміфікація [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://delo.ua/lifestyle/что-такое-gejmifikacija-i-kak-ona-pomogaet-rasshevelit-sotrudni-202074>
2. Gartner Redefines Gamification [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://goo.gl/XaF6MA>
3. Games vs Game-based Learning vs Gamification [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://goo.gl/F0nf7W>
4. Top Gamification Stats and Facts For 2015 (Переклад Active Learning) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.talentlms.com/blog/gamification-survey-results/>
5. Це вам не іграшки: темна сторона гейміфікації [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://newtonew.com/discussions/gamification-dark-side>
6. Мотивация сотрудников: Почему в работе с людьми лучше не использовать геймификацию [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vc.ru/p/gamification>