

УДК 378.147

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ

Ю. В. Есионова

Белорусский государственный университет пищевых и химических технологий, г. Могилев,
Республика Беларусь

В современном мире важное место занимает большое количество инноваций, внедренных в различные сферы жизни. Одним из видов таких инноваций является геймификация, которая может применяться в различных областях, включая образование.

Стоит обратить внимание на геймификацию в университетеобразовании. Сегодня система образования обязательно включает в себя такие элементы, как электронное обучение, непрерывное обучение, дистанционное обучение и т. д. Образовательные технологии качественно изменились - они стали неотъемлемой частью образовательной среды, как в очном, так и в электронном обучении. Многие исследователи указывают на неоспоримые преимущества и перспективы использования игр в процессе обучения.

Повышение мотивации студентов и поддержание их интереса к занятиям иногда может быть сложным. Включение других видов деятельности, которые нравятся студентам в неакадемическом контексте, может помочь преподавателям создать среду обучения, в которой обучающиеся чувствуют себя более вовлеченными.

Согласно Кембриджскому словарю, геймификация - это «практика превращения занятий в игры, чтобы сделать их более интересными и приятными». Это означает, что мы в уже существующие занятия добавляем элементы игры, чтобы сделать их более интерактивными и сложными, а значит, и более увлекательными. На сегодняшний день уже накоплен значительный опыт применения игр в образовании: в электронном и дистанционном варианте, в аудиторном режиме и в режиме онлайн.

Геймифицировать сейчас принято многое и в сфере практики, и в сфере теоретической подготовки специалистов. Игра, как одна из наиболее естественных и удобных форм познания человеком окружающей действительности, имеет множество преимуществ, из которых наиболее выгодными являются высокая мотивация, заинтересованность, здоровая конкуренция и вовлеченность в процесс. Помимо прочего, игра, основанная на компьютерных принципах и механизмах, ближе к современному поколению, она всегда многозадачна и мозаична, что воспринимается им вполне естественно.

Основная цель геймификации - способствовать изменению поведения и побуждать студентов предпринимать конкретные действия, приводящие к желаемым результатам, сделать обучение более интерактивным, приятным и эффективным, одновременно способствуя развитию критического мышления, решению проблем и других необходимых навыков будущих специалистов [1].

Некоторые распространенные методы геймификации включают в себя:

1. баллы, которые начисляются за выполнение конкретных задач, достижение контрольных точек или участие в желаемом действии.

2. значки, которые являются визуальным представлением достижений или навыков, которые пользователи могут заработать, выполнив определенные задачи или достигнув определенных уровней.

3. таблицы лидеров, в которых отображается рейтинг пользователей на основе их производительности, прогресса или достижений для поощрения конкуренции и социального сравнения.

4. создание конкретных целей или задач, которые необходимо выполнить, чтобы получить награды, значки или другое поощрение.

5. вознаграждение, состоящее в предоставление поощрений, таких как «автомат» или дополнительный балл за достижение конкретных целей или выполнение задач [2].

Вот несколько идей, которые можно применить во время занятий:

1. История, сюжет, место действия, персонажи и ролевая игра. Первый шаг к геймификации студентов — выбор темы или раздела. Аудитория может превратиться в предприятие, а студенты могут стать, например, его сотрудниками. Необходимо лишь связать свои учебные цели с темой. Подобные игры могут быть разработаны таким образом, чтобы воспроизводить реальные ситуации и предоставлять обучающимся немедленную обратную связь об их успеваемости.

2. Значки, шкалы прогресса и таблицы лидеров. Это отличный способ дать учащимся знать об их собственном прогрессе с помощью формативной оценки. Преподаватель может устанавливать общие цели на семестр или год, или разрабатывать их в классе с помощью студентов. Шаги по достижению целей могут быть представлены в виде шкалы прогресса, а студенты — получать особые значки или баллы каждый раз, когда они преодолевают трудности (они могут быть основаны на изучаемой теме). Также можно создать таблицу лидеров, в которой можно выделить количество студентов, которые хорошо справились за неделю, месяц, семестр или во время прохождения темы.

3. Конкуренция, сотрудничество и вызовы. Работа в группах и соревнование с другими — это простой способ вовлечь студентов. Перед началом игры или испытания попросите студентов поработать вместе, чтобы выбрать название и (или) девиз, представляющий всех участников. Один из способов заставить группы соревноваться — использовать, например, такой инструмент, как Kahoot!. Чтобы занять первое место, группа должна дать наибольшее количество правильных ответов за максимально короткое время.

4. Награды, баллы и вторые шансы. Если необходимо еще больше повысить мотивацию, можно ввести систему обмена. Определенное количество баллов можно обменять на призы (индивидуальные, групповые или для всей подгруппы). Баллы можно также обменять на второй шанс для представления задания. Хотя это остается на усмотрение каждого преподавателя.

5. Выбор. Можно позволить студентам выбрать формат следующего занятия, предложив разные альтернативы и попросить их проголосовать за тот, который им больше нравится.

6. Время. Будь то словесные напоминания или использование секундомера — предоставление студентам временного ограничения добавит дополнительный элемент сложности к занятиям, что также будет способствовать сотрудничеству и соревнованию между группами.

7. Конкурсы. Можно включать конкурсы, которые побуждают студентов применять свои знания и навыки творческими способами. Эти мероприятия могут способствовать сотрудничеству, командной работе и здоровой конкуренции между ними.

8. Интерактивные викторины и опросы. Преподаватель может использовать интерактивные викторины и опросы для оценки понимания студентами пройденного материала и обеспечения немедленной обратной связи. Эти инструменты могут помочь студентам определить области, которые необходимо улучшить и отследить их прогресс с течением времени [3].

Геймификация ведет к пересмотру форматов обучения: на смену привычным семинарским и лекционным занятиям приходят деловые игры и проекты, объясняющие с помощью случаев из профессиональной практики специфику той или иной деятельности, т. е. сочетающие теоретический материал с эмпирическими данными в игровой форме.

В целом, геймификация в образовании может помочь студентам развить навыки и знания, необходимые им для успеха в выбранной профессии, делая обучение более увлекательным и приятным.

Включив элементы и принципы геймификации в свои занятия, преподаватели могут создать более интерактивную и динамичную учебную среду, способствующую мотивации, вовлеченности и успеху обучающихся.

Список литературы

1. Gamification in Corporate Training Portal Can Enhance Interactive Learning. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.matellio.com/blog/how-gamification-in-corporate-training-portal-can-enhance-interactive-learning>. – Дата доступа: 29.09.2024.
2. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании // ИСОМ. 2014. №6-2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii>. – Дата доступа: 01.10.2024.
3. Кавтарадзе, Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. - 2-е изд. -М.: Просвещение, 2009.

УДК 93/94

К ВОПРОСУ О ПОЛЬСКОМ И ГАЛИЦИЙСКОМ ВЛИЯНИИ НА РАЗВИТИЕ УКРАИНСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В XIX ВЕКЕ

А.Н. Злобин, Д.А. Баранов

Воронежский государственный университет инженерных технологий, г. Воронеж,
Российская Федерация

Присоединив к Российской империи, в результате разделов Речи Посполитой, земли центральной Украины и Белоруссии, Екатериной II была отчеканена медаль со словами «Отторженная возвратих». Екатерина считала эти земли принадлежащими России, не только потому что они ранее входили во владения Рюриковичей, наследниками которых считали себя Романовы, но и потому, что коренное население присоединённых областей идентифицировало себя с русским народом.

Поляки не могли смириться с утратой собственной государственности. Даже статус автономного Царства Польского в составе Российской империи, который польские земли получили после окончания Наполеоновских войн, не мог устроить этот народ, имеющий давние традиции державности и независимого существования. В кругах польского дворянства зрели планы реванша, национального возрождения и отмщения России за отторжение восточнославянских земель. В 1824 г. представитель польского «патриотического союза» князь Яблоновский вёл переговоры с южнорусскими декабристами. В 1825 г. состоялся съезд польских и русских заговорщиков в Житомире. Из русских на этом съезде были Сергей и Ипполит Муравьёвы-Апостолы и поэт Рылеев. Поляк Фома Падурра доказывал необходимость «для дела общей свободы» восстановить независимость Малороссии и изъявил готовность вести пропаганду в народе в этом направлении, напоминая ему о временах прежней «казацкой славы». Все присутствовавшие и русские в том числе одобрили эту мысль.

За её воплощение взялся помещик-украинофил Вацлав Ржевусский, называвший себя «атоманом Ревухой». Вместе с Падуррой он принялся за распространение среди южнорусского населения идей независимости Малороссии. В Савране была организована т.н. «школа лирников», Падурра сочинял тенденциозные стихи, а Ржевусский клал их на музыку. Когда лирники были подготовлены, они пустили их в народ, туда же пошёл и Падурра с лирою в руках. Дальнейшая его судьба неизвестна, Ржевусский погиб во время польского восстания 1831 г., примкнув к повстанцам со своими 220 «козаками» - распропагандированными малороссами [1, с.6-7].