

Оригинальная статья / Original article

УДК 378.147

<https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-1-136-148>

Геймификация как новая образовательная технология в современном высшем образовании

И.Н. Чеботарева¹ ✉, Д.О. Чистилина¹, А.В. Лясковец¹

¹ Юго-Западный государственный университет
ул. 50 лет Октября, д. 94, Курск 305040, Российская Федерация

✉ e-mail: cheb_irina@mail.ru darya-chistilina@yandex.ru skalabor@gmail.com

Резюме

Актуальность исследования обусловлена необходимостью совершенствования образовательного процесса в высшей школе. Образовательные технологии должны быть направлены на повышение мотивации студентов к усвоению знаний. Существующие методики преподавания постепенно утрачивают свою эффективность ввиду изменения нравственной, экономической, социальной составляющих современного мира. Тенденцией последних лет является цифровизация, затрагивающая все сферы жизни общества, поэтому образовательные технологии должны соответствовать изменяющимся условиям.

Целью исследования является выявление положительных и отрицательных черт геймификации как образовательной методики в современной высшей школе.

Задачами исследования являются: определить понятие «геймификация» и выявить ее отличия от понятия «игра»; рассмотреть составляющие геймификации как образовательной методики; выявить мотивационную роль игровых технологий в образовательном процессе; рассмотреть возможные способы повышения мотивации студентов в ходе учебной деятельности; проанализировать недостатки внедрения игровых технологий в образовательный процесс.

Методология. Методологической основой исследования является метод диалектического научного познания; системный подход к рассматриваемой проблеме, исторический метод, аналитический метод и др.

Результаты. В ходе исследования были выявлены и систематизированы различные подходы к понятию «геймификация». Авторы выявили положительные и отрицательные черты внедрения игровых технологий в образовательный процесс, а также рассмотрели мотивационную составляющую обучения современного студента.

Вывод. Игровые технологии в образовании используются достаточно редко, так как многие педагоги недооценивают их потенциал. Кроме того, их внедрение в образовательный процесс требует от преподавателя приложения усилий, в том числе и творческих. Подобные технологии позволяют вовлечь в образовательный процесс большее количество студентов за счет повышения интереса к чему-то новому и отличающемуся от классической методики преподавания. Безусловно, использование игровых технологий в образовательном процессе имеет ряд недостатков, которые можно нивелировать успешным сочетанием инновационных и классических методик преподавания.

Ключевые слова: геймификация; образовательный процесс; мотивация; преподаватель высшей школы; профессиональные компетенции.

Конфликт интересов: Авторы декларируют отсутствие явных и потенциальных конфликтов интересов, связанных с публикацией настоящей статьи.

Финансирование. Статья подготовлена в рамках реализации программы стратегического академического лидерства «Приоритет-2030»

Для цитирования: Чеботарева И.Н., Чистилина Д.О., Лясковец А.В. Геймификация как новая образовательная технология в современном высшем образовании // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика. 2023. Т. 13, № 1. С. 136-148. <https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-1-136-148>.

Статья поступила в редакцию 14.12.2022 Статья подписана в печать 20.01.2023

Статья опубликована 15.04.2023

Gamification as a New Educational Technology in Modern Higher Education

Irina N. Chebotareva¹ ✉, Daria O. Chistilina¹, Andrei V. Liaskovets¹

¹Southwest State University

50 let Oktyabrya 94, Kursk 305040, Russian Federation

e-mail: darya-chistilina@yandex.ru

Abstract

The relevance of the research is due to the need to improve the educational process in higher education. Educational technologies should be aimed at increasing the motivation of students to acquire knowledge. The existing teaching methods are gradually losing their effectiveness due to changes in the moral, economic, and social components of the modern world. The trend of recent years is digitalization, affecting all spheres of society, so educational technologies must meet changing conditions.

The purpose of the research is to identify the positive and negative features of gamification as an educational technique in modern higher education.

The objectives of the research: to define the concept of "gamification" and to identify its differences from the concept of "game"; to consider the components of gamification as an educational technique; to identify the motivational role of gaming technologies in the educational process; to consider possible ways to increase students' motivation during educational activities; to analyze the shortcomings of the introduction of gaming technologies in the educational process.

Methodology. The methodological basis of the research is the method of dialectical scientific cognition; a systematic approach to the problem under consideration, the historical method, the analytical method, etc.

Results. In the course of the research, various approaches to the concept of "gamification" were identified and systematized. The authors identified the positive and negative features of the introduction of gaming technologies into the educational process, and also considered the motivational component of the modern student's education.

Conclusion. Gaming technologies are rarely used in education, as many teachers underestimate their potential. In addition, their introduction into the educational process requires the teacher to make efforts, including creative ones. Such technologies make it possible to involve more students in the educational process by increasing interest in something new and different from the classical teaching methods. Of course, the use of gaming technologies in the educational process has a number of disadvantages that can be offset by a successful combination of innovative and classical teaching methods.

Keywords: gamification; educational process; motivation; high school teacher, professional competencies.

Conflict of interest: The Authors declare the absence of obvious and potential conflicts of interest related to the publication of this article.

Funding. The article was prepared as part of the implementation of the strategic academic leadership program "Priority-2030"

For citation: Chebotareva I. N., Chistilina D. O., Liaskovets A. V. Gamification as a New Educational Technology in Modern Higher Education. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i pedagogika* = *Proceedings of the Southwest State University. Series: Linguistics and Pedagogics*. 2023, 13(1): 136–148 (In Russ.). <https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-1-136-148>.

Received 14.12.2023

Accepted 20.01.2023

Published 15.04.2023

Введение

Образовательный процесс в высшей школе в настоящее время представляет собой сложный многогранный процесс, который требует оперативного реагиро-

вания на условия развития общества. Современные тенденции рынка труда предполагают, что потенциальный выпускник вуза должен быть не только грамотным теоретически подкованным специалистом

в своей области, но также иметь практические навыки профессиональной деятельности, развитие которых ложится на плечи преподавателя высшей школы.

Вполне естественно, что образовательный процесс является динамическим. Он вынужден адаптироваться к новым условиям рынка труда, социальным и психологическим особенностям как нынешних, так и будущих обучающихся. В этой связи вопрос модернизации образовательного процесса стоит на повестке дня практически постоянно.

Модернизация образовательного процесса невозможна без учета имеющихся в обществе тенденций, одной из которых является все большее проникновение в различные сферы общественной жизни новых информационных технологий. Данная задача представляется весьма многогранной, так как в силу широкого трактования категории «информационные технологии» под ними понимают весьма разнообразные образовательные методики. Необходимо признать, что данный процесс является естественным, так как развитие технологий на современном этапе подразумевает их все более активное применение в различных отраслях. И сфера образования не является исключением.

Далеко не секрет, что в современных условиях процесс образования классической высшей школы не всегда находит отклик у обучающихся. Лекции, семинарские занятия в привычном виде представляют собой заучивание теоретического материала, которое не интересно современному студенту. Попытка же внедрения новых информационных технологий в образовательный процесс, к сожалению, чаще всего ограничивается использованием презентаций в рамках лекций. Суть таких технологий сводится, как правило, к банальному копированию классических лекций, представляя их обучающимся в новой красивой обертке. Безусловно, даже подобные подвижки к информационному совершенствованию

образовательных технологий следует рассматривать как исключительно позитивное явление, однако реалии современного общества требуют использования новых методов, которые позволят не просто вызвать интерес у студента к дисциплине, но и «говорить с ним на одном языке».

Помимо вышеизложенного следует отметить, что информационные технологии в настоящий момент востребованы, в первую очередь, в практической деятельности. Базовый навык использования обозначенных технологий закладывается, как правило, еще на уровне средней школы. В рамках системы высшего образования студент должен не только развить свои навыки, но и адаптировать их к специфике своей будущей профессиональной деятельности. Без использования же информационных технологий в образовательном процессе решить данную задачу весьма затруднительно, а порой, практически невозможно.

Следует отметить, что совершенствование практических навыков представляет собой комплексную задачу, которую необходимо решать как классическими образовательными технологиями, так и с использованием новых методик, которые учитывают актуальные вопросы профессиональной области знаний, а также повышают у студента интерес к преподаваемой дисциплине.

В то же время процесс внедрения информационных технологий в образование должен базироваться на актуальных методиках, которые могут иметь реальные перспективы с точки зрения практического внедрения. Бездумное же внедрение элементов компьютеризации на практике может создать ситуацию, при которой подобные технологии не только не дают эффективного результата, а, порой, и создают весьма существенные пробелы в знаниях обучающихся. При этом в силу специфики информационных технологий подобные пробелы не всегда

возможно восполнить классическими методами.

Одним из трендов последних лет стали попытки внедрения игровых технологий в образовательный процесс высшей школы. Данная тенденция вызывает достаточно ожесточенные дискуссии, которые затрагивают как теоретические аспекты внедрения подобных технологий, так и практическое содержание конкретных игровых методов, а также их эффективность в образовании. Обозначенная дискуссия требует детального анализа перспектив использования игровых методов.

Материалы и методы

В рамках проведенного исследования авторами применялась совокупность как общенаучных, так и специальных исследовательских методов. Исследование современной системы взглядов на понятие и содержание категории «геймификация» проводилось с использованием аналитического и исторического методов. Отметим, что аналитический метод включал не только анализ литературных источников, раскрывающих обозначенную систему взглядов, но и анализ исторических предпосылок формирования геймификационных методик и практического опыта их применения.

Результаты и обсуждение

Система взглядов на понятие и содержание геймификации

Процесс внедрения и использования игровых технологий в различных сферах общественной жизни принято называть термином «геймификация». Следует отметить, что на современном этапе развития педагогической науки рассматриваемый термин практически не используется, несмотря на активное внедрение его элементов в образовательный процесс. Во избежание двойственности трактовок и для формирования единого категориального аппарата попробуем более детально остановиться на ее определении.

Для более подробного изучения рассматриваемого вопроса обратимся к истокам формирования категории «геймификация». Основоположителем внедрения игровых элементов в различные сферы общественной жизни принято считать Г. Зихермана, который определял геймификацию как процесс использования игровых методик и игрового мышления для решения неигровых задач и для вовлечения людей в какой-либо процесс [1, с. 56]. Необходимо подчеркнуть, что подобное определение было дано автором в первую очередь применительно к такой сфере деятельности, как маркетинг, однако следует отметить, что в известной степени оно применимо и к процессу образования.

Развитие обозначенное определение получило в работе К. Вербаха, который указывал на конкретные игровые элементы, которые могут быть применимы для решения задач геймификации. Автором было отмечено, что мотивирующий фактор в качестве структурного элемента геймификации играет центральную роль. То есть реализация данной технологии имеет своей целью мотивацию играющего для овладения каким-либо предметом или навыком [2, с. 32].

Детализируя понятие геймификации, некоторые специалисты касаются практического наполнения данной категории, указывая на то, что геймификация представляет собой реализацию элементов игрового дизайна в рамках неигрового контекста [3, с. 2]. Данный подход, по нашему мнению, не является эффективным применительно к образовательной деятельности. Использование лишь отдельных игровых элементов без создания полноценной игры не просто не дополнит имеющиеся образовательные технологии, но, скорее, усложнит классические лекции и практические занятия, которые изначально под данные элементы не адаптированы.

В то же время данное определение стало катализатором дискуссии о разгра-

ничении понятий «игра» и «геймификация», которая активно обсуждается специалистами в ряде Западных стран. В то же время мы считаем необходимым отметить, что такого рода дискуссия важна в первую очередь с точки зрения определения геймификации в качестве технологии, применяемой в бизнес-структурах, к образовательному же процессу она имеет весьма опосредованное отношение. Однако анализ данного определения позволяет выявить конкретные практические элементы геймификации – в частности элементы игрового дизайна. Данный элемент не является единственным и позволяет более детально рассмотреть сущность геймификации, в том числе применительно к образовательному процессу.

Рассматривая геймификацию в контексте образовательного процесса, специалисты выделяют две ее составляющие – структурную и содержательную. В случае структурной геймификации игровые механизмы перерабатывают содержание изучаемого предмета, адаптируя его под игровые технологии. Во втором случае геймплей представляет собой своеобразную оболочку, которая упрощает изучение преподаваемой дисциплины для обучающегося [4, с. 47]. По мнению большинства исследователей, структурная геймификация в данном контексте является более удобным инструментом с точки зрения адаптации учебного материала под исследуемую образовательную технологию [5, с. 128].

На наш взгляд, данная трактовка геймификации все же не совсем актуальна, так как в подобном случае игровые механизмы, заменяя классические образовательные методики, требуют адаптации конкретной дисциплины, что далеко не всегда возможно реализовать на практике. Все же геймификация призвана дополнять уже имеющиеся технологии образования, а не заменять их в полной мере.

Вопрос использования игровых технологий в образовательном процессе является предметом исследования не толь-

ко в зарубежных странах, но и в отечественной научной литературе.

Как отмечает Б. П. Дьяконов, игра как дидактический феномен в том или ином виде применяется в образовательном процессе уже достаточно продолжительное время. Она используется, в первую очередь, как средство для активизации учебного процесса, в то же время развивая и личностные качества обучаемого [6, с. 383]. Исходя из данной позиции, геймификация может рассматриваться как дополнительный элемент в рамках классических образовательных технологий, имеющий стимулирующую цель. На наш взгляд, подобная точка зрения лишь частично раскрывает сущность геймификации как образовательной технологии.

Большинство специалистов в своих определениях, как правило, рассматривают лишь части данного явления, не затрагивая всего комплекса методик, подпадающих под рассматриваемую категорию. Так, Л.П. Варенина определяет геймификацию как «применение игровых методик в неигровых ситуациях» [7, с. 315]. Нетрудно заметить, что данное определение во многом базируется на концепции Г. Зихермана.

Ларькин М. Д. предлагает определить геймификацию образования «не только как увеличение «удельного веса» игровых образовательных технологий в обучении и воспитании, но и как учет игрового контекста в процессе социализации и образования» [8, с. 134]. Подобный подход, как нам кажется, является достаточно проработанным, так как позволяет рассмотреть геймификацию не только как факультативный элемент образовательного процесса, а, скорее, как его необходимую часть.

Дьячкова Е. А., раскрывая практическую составляющую геймификации, утверждает, что это «эффективный мотивирующий и вовлекающий способ, применяющий виды поощрений и технологий как: выставление баллов, выдача наград и знаков отличия, размещение лучших на

доске почета, а также digital-метод, использующий вполне вещественные стимулы» [9, с. 68]. Безусловно, нельзя не согласиться с данным утверждением, так как использование игровых методов в образовательном процессе уже не первый год показывает положительный результат.

Анализ данных выше определений позволяет сделать вывод о том, что большинство специалистов рассматривают геймификацию в качестве процесса внедрения отдельных игровых элементов в различные сферы деятельности, не связанные с игрой напрямую. В то же время мы считаем необходимым подчеркнуть, что применительно к образовательному процессу такой подход видится далеко не полным, так как внедрение лишь отдельных элементов не позволяет полноценно достичь желаемых целей.

Мотивационная роль игровых технологий в образовательном процессе

В образовательном процессе важнейшую роль играет мотивационная составляющая, которая может быть детально раскрыта в рамках внедрения игровых технологий.

Использование игровых элементов имеет значительный мотивационный потенциал, создавая некий соревновательный элемент. Г. Зихерман отмечал, что игры способны без принуждения мотивировать людей совершать определенные действия в ситуациях, когда люди не всегда знают, насколько они хотят их совершать. [10, с. 26]

Наибольшую актуальность вопрос мотивации студентов приобретает в контексте проведенного С.М. Мурзиной исследования, в рамках которого было установлено, что восторженное настроение студентов к третьему курсу сменяется на переосмысление правильности выбора профессиональной деятельности и скептическую оценку вуза и преподавателей. Именно в этот момент очень важно педагогу подобрать такую методику пре-

подавания, которая находила бы отклик у большинства студентов, учитывая умственный, энергетический потенциал, интересы и жизненные обстоятельства современных студентов. Среди причин потери интереса студентов к обучению выделяют трудности в понимании материала, недостатки методики преподавания и т.д. [11, с. 307-314] В связи с этим не лишним будет корректировка классической методики преподавания, ориентированной исключительно на трансляцию знаний, а не качество ее усвоения.

Традиционная пятибалльная система оценок не всегда может служить соответствующим мотиватором в процессе обучения (далеко не секрет, что значительная часть студентов без проблем готова согласиться на тройку, если для этого не придется прилагать значительных усилий). Подобная тенденция, на наш взгляд, является весьма существенной проблемой, которую можно решить только с использованием методов мотивации, так как эффективность обучения находится в непосредственной зависимости от мотивации обучающегося. При наличии таковой восприятие им материала, преподаваемого на занятиях, будет происходить более качественно. В частности, Дж. Келлер отмечает, что мотивация обучающегося выступает одним из условий эффективного образования [12, с. 177].

Подобная точка зрения, на наш взгляд, является достаточно обоснованной, так как при отсутствии мотивации обучающегося к усвоению материала эффективность образовательного процесса сводится к нулю. Следовательно, одной из важнейших задач современного преподавателя высшей школы является создание и использование образовательных технологий, которые стимулируют мотивацию обучающегося. Игровые технологии в данном контексте, как нам кажется, являются достаточно эффективным инструментом.

Кроме того, существующий переизбыток информации ставит вопрос об

умении ее правильно фильтровать и перерабатывать. Точечная, но в то же время комплексная подача учебного материала в игровой форме может помочь решить проблему его усвоения. Студенты не остаются один на один с большим количеством информации, предлагаемой различными источниками, зачастую устаревшей, что особенно актуально для многих юридических дисциплин. У студента больше времени останется на усвоение материала, а не его поиск и переработку при существующем дефиците времени. Активное использование педагогами и студентами цифровых технологий будет способствовать воспитанию у молодого поколения уважительного и критичного отношения к окружающему миру и повышению цифровой компетентности [13, с. 248-251].

Также важной составляющей при усвоении учебного материала является понимание. Для практико-ориентированной концепции обучения пониманию важно правильно сформировать принципы учебного взаимодействия преподавателя и студента. Студент должен стать не просто пассивным получателем информации, а активным участником процесса обучения с возможностью и желанием наибольшего проникновения в практическую сферу применения полученных знаний в доступной и интересной для него форме [14, с. 136-142].

Мотивационная сфера личности включает актуальные мотивы и потребности, латентные мотивационные образования (направленность личности, мотивационные установки, интересы), которые проявляют себя как ситуативные функциональные конструкты, сменяющие друг друга [15, с. 68-70]. Современные исследователи, как правило, рассматривают такую категорию, как мотивация в качестве сложного явления, имеющего определенную структуру. В психологии принято выделять внешнюю и внутреннюю мотивацию. Внутренняя мотивация носит ярко выраженный субъек-

тивный характер. Ее основа заложена в неотъемлемом желании человека искать что-то новое, развивать свои способности в различных отраслях, получать новые знания. Внешняя же мотивация представляет собой объективную управляемую внешними факторами деятельность человека для достижения определенных целей и решения поставленных задач.

По мнению большинства специалистов, эффективность внутренней мотивации обучающегося несоизмеримо выше, нежели внешняя мотивация. Субъективный характер внутренней мотивации делает подобный приоритет вполне естественным. Очевидно, что интересы обучающегося для него более близки, нежели цели и задачи, которые транслируются ему с привлечением посторонних инструментов. Управляемость внешней мотивации со стороны педагогов вполне естественно вызывает отторжение у студента. По сути, в рамках подобного механизма студент вовлечен в искусственно созданные условия, требующие от него решения задач, которые могут быть ему не интересны. В подобной ситуации внешние инструменты доминируют над внутренними творческими и личностными интересами. В таких условиях студент изучает преподаваемую дисциплину не потому, что она ему интересна или необходима, а потому что он вынужден это делать, так как этого требует преподаватель и в случае невыполнения его требований студенту грозят негативные последствия. Отметим, что такой подход нельзя считать исключительно отрицательным, так как образовательный процесс в рамках высшей школы предполагает изучение значительного количества преподаваемых дисциплин, которые помогают сформировать грамотного специалиста. Далеко не все из этих дисциплин вызывают интерес со стороны обучающихся. В подобной ситуации использование инструментов внешней мотивации является не просто эффективным, а скорее необходимым.

В рамках образовательного процесса необходимо разработать систему, которая будет эффективно сочетать оба упомянутых структурных элемента мотивации. Конечной целью такого рода стимулирования выступают образовательные цели, однако их достижение должно проходить с учетом тенденций внутренней мотивации [16, с. 64]. Использование игровых технологий в рамках образовательного процесса, на наш взгляд, является оптимальным инструментом в данном случае.

Среди психологических особенностей возрастной категории «студенты» многие исследователи выделяют то, что именно данный возраст является центральным периодом становления характера и интеллекта и интенсивного формирования специальных способностей в связи с профессионализацией. Поэтому для педагога важной задачей становится создание комфортных условий обучения, блокирующих возможность конфликта со средой.

Как отмечает И. В. Ребро, наиболее яркими критериями мотивации является стремление к самостоятельной и творческой деятельности, состязательности [17, с. 47]. По нашему мнению, игра как элемент обучения удовлетворяет данным условиям.

В рамках игры интерес к изучаемой дисциплине закладывается путем получения неких внутриигровых наград, будь то значки, знаки отличия, ранги и т.п. Сочетание же подобных поощрений с реальными оценками по предмету может явиться весьма мощным стимулом, так как студент не просто получает новые умения и навыки, но также и удовольствие от игрового процесса, который при грамотной реализации весьма эффективно может отразиться и на показателях успеваемости.

Помимо этого, студент может проявить свои творческие способности для решения различного рода игровых ситуаций, а также реализовать стремление к состязательности. Играя в игру, студент

не просто рассматривает какие-то практические примеры, а ассоциирует себя с персонажем. Например, при изучении криминалистики студент решает в игровой форме задачи, расследуя преступление. Причем в данной ситуации процесс поиска преступника зависит именно от играющего. То есть дело расследует не некий посторонний следователь, а персонаж, с которым ассоциирует себя играющий, по сути, сам студент. Такой подход вызывает интерес и азарт, так как это не просто взгляд на ситуацию со стороны, а вызов для обучающегося, который он внутренне принимает и соглашается на предложенные условия.

Сочетание мотивирующего фактора, интуитивно понятного и современного для студента подхода в усвоении изучаемых дисциплин, а также соревновательный элемент позволяет рассматривать геймификацию как весьма эффективный инструмент в образовательном процессе.

Помимо мотивационного эффекта использование игровых технологий в образовательном процессе высшей школы имеет также ряд иных преимуществ.

Современный молодой специалист должен не просто владеть базой теоретических знаний, но и уметь решать практические задачи. Безусловно, в рамках высшей школы студент проходит ряд практик, которые предусмотрены учебным планом конкретного направления подготовки. Однако следует признать, что эффективность таких практик далеко не всегда является высокой. Использование же игровых технологий, позволяет создавать практические задачи без отрыва от образовательного процесса. В рамках игры студент, используя накопленный им базис теоретических знаний, может решать конкретные задачи практического характера. В этой связи геймификация требует серьезного подхода со стороны преподавателя с точки зрения создания в рамках игры такого рода ситуаций.

Помимо этого, игровые технологии позволяют снизить формализм учебного процесса, а также осуществлять коммуникацию с преподавателем на новом уровне. Преподаватель, который внедряет игровые технологии в образовательный процесс, не просто «машина по чтению лекций», а человек говорящий со студентом на одном языке. Такой подход является серьезным стимулом для улучшения показателей успеваемости студентов.

Недостатки внедрения игровых технологий в образовательный процесс

Дискуссия об использовании игровых технологий в рамках образовательного процесса будет неполной, если мы не коснемся вопроса о недостатках геймификации образования.

Ряд исследователей указывает на возможные негативные последствия геймификации и высказывает мнение о том, что ее применение в образовательном процессе может навредить.

Так, Т.Е. Пахомова указывает на возможность формирования у студента игровой зависимости [18, с. 33]. То есть, обучающийся, увлекшись образовательной компьютерной игрой, может перестать воспринимать иные образовательные технологии, что, безусловно, следует рассматривать как исключительно негативное явление. Предпочитая образование в форме игры, такой студент не просто не воспринимает знания в иной форме, в подобной ситуации традиционные методики образования могут вызывать у него раздражение, и стать неким антимотиватором. Также следует понимать, что ассоциирование себя с персонажем игры имеет и обратную сторону, когда студент видит перед собой цели персонажа, забывая о своих целях. В подобной ситуации образование отходит на второй план, а целью игрока становится удовлетворение желания «прокачать героя».

Также ряд специалистов вполне справедливо отмечает, что данная технология подходит далеко не всем студен-

там. Некоторые из них могут рассматривать использование игровых методик в качестве лишнего смысла времяпрепровождения, так как они пришли в вуз для получения знаний, а не для игр, пусть и связанных с будущей профессией [19, с. 75]. Такой взгляд видится вполне оправданным. Не существует универсальной образовательной технологии, а игра в силу своей нестандартности, по меркам образования, вызывает отклик далеко не у всех обучающихся.

Справедливо утверждение о том, что не существует двух абсолютно одинаковых людей. У студентов отличаются как физические, так и психологические характеристики, формирующие у одних повышенную усидчивость и работоспособность, а у других – полную апатию или желание отложить все «на последний день». В связи с этим знание психологических особенностей личности, понимание их природы может обеспечить правильную профориентацию и помочь подобрать корректную методику преподавания в сложившихся условиях, обеспечивающих разнообразные формы взаимодействия преподавателя со студентами [20, с. 76-78].

Еще одним недостатком геймификации в качестве образовательной методики является тот факт, что на практике она нередко подменяет классические методы преподавания. Отдельные преподаватели в стремлении внедрить рассматриваемые технологии в процесс преподавания дисциплины практически полностью игнорируют иные методы преподавания, в том числе лекции и семинары. Отметим, что геймификация как образовательная методика ни в коей мере не заменяет собой классические методы, а призвана их дополнить. Перевод преподавания исключительно на игровые рельсы вызывает целый ряд негативных последствий, в числе которых можно отметить хотя бы тот факт, что студент привыкает рассматривать практические проблемы как очередное игровое испытание, не считая их реальными. Произошедшая подмена по-

нений негативным образом сказывается на дальнейшей профессиональной деятельности.

Выводы

Попытаемся сформулировать основные выводы, полученные нами в ходе проведенного исследования. Геймификация на современном этапе представляется относительно новой технологией, которая находит свое активное применение в различных отраслях общественной жизни. Система взглядов на понятие и содержание рассматриваемой категории является предметом оживленной дискуссии в среде специалистов. В наиболее общем виде геймификацию представляют как процесс использования игровых методик в неигровых ситуациях. Однако подобный подход является чересчур обобщенным и должен быть детализирован применительно к конкретной отрасли, в которой реализуются элементы геймификации. В рамках образовательного процесса геймификация может быть реализована как технология обработки преподаваемого материала, с целью улучшения его восприятия обучающимися. Специалисты отмечают мотивирующую роль игровых методов, которые при качественном сочетании эффективно мотивируют для обучения студента с использованием как

объективных, так и субъективных факторов.

Игровые технологии в образовании на данный момент реализуются недостаточно полно, так как в педагогической науке еще не сложилась однозначная точка зрения по вопросу о необходимости внедрения элементов геймификации в образовательный процесс. В силу неопределенности содержания и сущности образовательной геймификации в современной науке на практике ее реализация вызывает затруднения. В то же время результаты проведенного нами исследования позволяют сделать выводы о ее востребованности в рамках образовательного процесса в высшей школе.

Подводя итог вышеизложенному отметим, что геймификация в образовательном процессе представляет собой относительно новое перспективное направление, которое имеет целый ряд преимуществ по сравнению с традиционными образовательными технологиями. Однако использование подобного рода методик должно быть дозированным и ни в коей мере не должно подменять классические образовательные приемы. Только качественный симбиоз геймификации и традиционных подходов в образовательном процессе позволит получить максимальный положительный результат.

Список литературы

1. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps, Sebastopol, O'Reilly Media., 2011. 182 p.
2. Werbach Kevin, HunterDan. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business., Wharton Digital Press, 2012. 148 p.
3. Deterding Sebastian, Dixon Dan, Khaled Rilla, Nacke Lennart E. (2012) Gamification: Toward a Definition// CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, Vancouver, BC, Canada, pp. 1-4
4. Kapp Karl. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012. 336 p.
5. Шуклин Д.А., Погорелов В.И., Зими́на Д.В., Козак О.О. Геймификация как средство повышения мотивации студентов при дистанционном обучении // Успехи современной науки и образования. 2016. Т. 5. № 12. С. 127-130.
6. Дьяконов Б.П. Геймификация: новое понятие и явление в непрерывном профессиональном образовании // Понятийный аппарат педагогики и образования. Екатеринбург, 2016. С. 380-386.

7. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6. № 6–2 (28). С. 314–317.
8. Ларькин М.Д. Геймификация в современном образовании // Вестник Владимирского государственного университета им. Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых. Серия: Педагогические и психологические науки. 2019. № 37 (56). С. 133-138.
9. Дьячкова Е.А. Геймификация в дистанционном образовании как средство активизации обучения студентов-архитекторов // Вестник Московского информационно-технологического университета – Московского архитектурно-строительного института. 2019. № 4. С. 66-71.
10. Zichermann G., Linder J. Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests. Wiley, Hoboken, NJ, 2010. 240 p.
11. Мурзина С. М. Психология и типология личности студента // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2010. №1. С. 307-314.
12. Keller J.M. First principles of motivation to learn and e3-learning. Distance Education, 2009, vol. 29 (2), pp.175-185.
13. Морозикова И.В. «Психозэкология: особенности восприятия информационного воздействия студентами вуза в цифровом обществе» // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека. Коломна, 2018. С. 248-251.
14. Дюмина С. В. Реализация системно-деятельностного подхода к обучению в системе высшего образования как условие развития профессиональной компетентности обучающихся // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика. 2019. Т. 9. № 1(30). С. 136-142.
15. Разуваева О.О., Клепач Ю.В. Особенности конкурентоспособности и учебной мотивации студентов различных специальностей // IN SITU. 2016. № 6. С. 68-70
16. Simpson E. Educational objectives in the psychomotor domain. Behavioral objectives in curriculum development: Selected readings and bibliography. Eaglewood Cliffs, Educational Technology Publications., 1971, pp. 60–68.
17. Ребро И.В. Внутренние и внешние условия построения задачной ситуации, направленной на формирование мотивации самореализации учащихся // Известия Волгоградского государственного технического университета. Серия: Новые образовательные системы и технологии обучения в вузе. 2005. № 4. С. 46-48.
18. Пахомова Т.Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач // Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Профессиональное образование, теория и методика обучения. 2015. № 6. С. 31 – 39.
19. Кубеков Б.С., Кривицкий В.А., Науменко В.В. Геймификация в современном образовании: возможности применения, преимущества и недостатки // Теоретические и прикладные аспекты современной науки. 2015. № 7-9. С. 74-77.
20. Жуматаева М.С., Бапаева М.К., Шайжанова К.У. Психологические и психофизиологические особенности студентов // Современные инновации. 2016. №5 (7). С. 76-78.

References

1. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps, Sebastopol, O'Reilly Media., 2011. 182 p.
2. Werbach Kevin, HunterDan. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business., Wharton Digital Press, 2012. 148 p.

3. Deterding Sebastian, Dixon Dan, Khaled Rilla, Nacke Lennart E. (2012) Gamification: Toward a Definition. *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver, BC, Canada, p. 1-4
4. Kapp Karl. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012. 336 p.
5. Shuklin D.A., Pogorelov V.I., Zimina D.V., Kozak O.O. Gejmifikaciya kak sredstvo povysheniya motivacii studentov pri distancionnom obuchenii [Gamification as a means of increasing students' motivation in Distance learning]. *Uspekhi sovremennoj nauki i obrazovaniya*, 2016, vol. 5. no. 12, pp. 127-130.
6. D'yakonov B.P. [Gamification: a new concept and phenomenon in continuing professional education]. *Ponyatijnyj apparat pedagogiki i obrazovaniya* [Conceptual apparatus of pedagogy and education]. Ekaterinburg, 2016, pp. 380-386 (In Russ.).
7. Varenina L. P. Gejmifikaciya v obrazovanii [Gamification in education]. *Istoricheskaya i social'no-obrazovatel'naya mysl' = Historical and Socio-Educational Thought*, 2014, vol. 6, no. 6-2 (28), pp. 314-317
8. Lar'kin M.D. Gejmifikaciya v sovremenном obrazovanii [Gamification in modern education]. *Vestnik Vladimirskogo gosudarstvennogo universiteta im. Aleksandra Grigor'evicha i Nikolaya Grigor'evicha Stoletovyh. Seriya: Pedagogicheskie i psichologicheskie nauki = Bulletin of Vladimir State University named after Alexander Grigoryevich and Nikolai Grigoryevich Stoletov. Series: Pedagogical and Psychological Sciences*, 2019, no. 37 (56), pp. 133-138.
9. D'yachkova E.A. Gejmifikaciya v distancionnom obrazovanii kak sredstvo aktivizacii obucheniya studentov-arhitektorov [Gamification in distance education as a means of activating the training of architecture students]. *Vestnik Moskovskogo informacionno-tekhnologicheskogo universiteta – Moskovskogo arhitekturno-stroitel'nogo instituta = Bulletin of the Moscow Information Technology University – Moscow Architectural and Construction Institute*, 2019, no. 4, pp. 66-71.
10. Zichermann G., Linder J. Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests. Wiley, Hoboken, NJ, 2010. 240 p.
11. Murzina S. M. Psihologiya i tipologiya lichnosti studenta [Psychology and typology of a student's personality]. *Uchenye zapiski OGU. Seriya: Gumanitarnye i social'nye nauki = Scientific Notes of OSU. Series: Humanities and Social Sciences*, 2010, no. 1, pp. 307-314.
12. Keller J.M. First principles of motivation to learn and e3-learning. *Distance Education*, 2009, vol. 29 (2), pp. 175-185.
13. Morozikova I.V. ["Psychoecology: peculiarities of perception of information impact by university students in a digital society"]. *Cifrovoe obshchestvo kak kul'tur-noistoricheskij kontekst razvitiya cheloveka* [Digital society as a cultural and historical context of human development]. Kolomna, 2018, pp. 248-251 (In Russ.).
14. Dyumina S. V. Realizaciya sistemno-deyatelnostnogo podhoda k obucheniyu v sisteme vysshego obrazovaniya kak uslovie razvitiya professional'noj kompetentnosti obuchayushchihhsya [Implementation of a system-activity approach to learning in the higher education system as a condition for the development of professional competence of students]. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i pedagogika = Proceedings of the Southwest State University. Series: Linguistics and Pedagogics*, 2019, vol. 9, no. 1(30), pp. 136-142.
15. Razuvaeva O.O., Klepach YU.V. Osobennosti konkurentosposobnosti i uchebnoj motivacii studentov razlichnyh special'nostej [Features of competitiveness and educational motivation of students of various specialties]. *IN SITU*, 2016, no. 6, pp. 68-70
16. Simpson E. Educational objectives in the psychomotor domain. Behavioral objectives in curriculum development: Selected readings and bibliography. Eaglewood Cliffs, Educational Technology Publications, 1971, pp. 60-68.

17. Rebro I.V. Vnutrennie i vneshnie usloviya postroeniya zadachnoj situacii, napravlennoj na formirovanie motivacii samorealizacii uchashchihsya [Internal and external conditions for the construction of a task situation aimed at the formation of motivation for self-realization of students]. *Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Novye obrazovatel'nye sistemy i tekhnologii obucheniya v vuze = Proceedings of the Volgograd State Technical University. Series: New educational systems and technologies of higher education*, 2005, no. 4, pp. 46-48.

18. Pahomova T.E. Gejmifikaciya kak sredstvo podgotovki studentov pedagogicheskogo kolledzha k resheniyu professional'nyh zadach [Gamification as a means of preparing pedagogical college students to solve professional problems]. *Uchenye zapiski Zabajkal'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Professional'noe obrazovanie, teoriya i metodika obucheniya = Scientific notes of the Trans-Baikal State University. Series: Vocational education, theory and teaching methods*, 2015, no. 6, pp. 31 – 39

19. Kubekov B.S., Krivickij V.A., Naumenko V.V. Gejmifikaciya v sovremennom obrazovanii. vozmozhnosti primeneniya. preimushchestva i nedostatki [Gamification in modern education. application possibilities. advantages and disadvantages]. *Teoreticheskie i prikladnye aspekty sovremennoj nauki = Theoretical and Applied Aspects of Modern Science*, 2015, no. 7-9, pp. 74-77.

20. Zhumataeva M.S., Bapaeva M.K., Shajzhanova K.U. Psihologicheskie i psihofiziologicheskie osobennosti studentov [Psychological and psychophysiological features of students]. *Sovremennye innovacii = Modern Innovations*, 2016, no. 5 (7), pp. 76-78.

Информация об авторах / Information about the Authors

Чеботарева Ирина Николаевна, кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры уголовного процесса и криминалистики, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация, e-mail: cheb_irina@mail.ru, ORCID: 0000-0002-2130-3102

Irina N. Chebotareva, Cand. of Sci. (Juridical), Associate Professor, Associate Professor of Criminal Procedure and Criminalistics Department, Southwest State University, Kursk, Russian Federation, e-mail: cheb_irina@mail.ru, ORCID: 0000-0002-2130-3102

Чистилина Дарья Олеговна, кандидат юридических наук, доцент кафедры уголовного процесса и криминалистики, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация, e-mail: darya-chistilina@yandex.ru, ORCID: 0000-0002-0115-8876

Daria O. Chistilina, Cand. of Sci. (Juridical), Associate Professor of Criminal Procedure and Criminalistics Department, Southwest State University, Kursk, Russian Federation, e-mail: darya-chistilina@yandex.ru, ORCID: 0000-0002-0115-8876

Лясковец Андрей Владимирович, старший преподаватель кафедры уголовного процесса и криминалистики, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация, e-mail: skalabor@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9897-7578

Andrei V. Liaskovets, Senior Lecturer of Criminal Procedure and Criminalistics Department, Southwest State University, Kursk, Russian Federation e-mail: skalabor@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9897-7578