

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ЦИФРОВИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ В БЕЛАРУСИ

Кислач А. О.

*Научный руководитель – к. э. н, доцент Павловская С. В.
БГУКИ*

Аннотация. Геймификация и цифровизация образования представляет собой использование элементов игрового процесса в обучении, чтобы сделать его более интерактивным увлекательным для учащихся. Это может включать в себя использование игровых механик, таких как задания, баллы, достижения, уровни и т. д. Успешное внедрение информационных технологий в образовательные процессы поможет вывести сферу образования в Беларуси на новый уровень.

Ключевые слова: геймификация, цифровая игра, онлайн-обучение, цифровизация, образование.

В Беларуси геймификация в образовании начинает набирать популярность, особенно в сфере онлайн-обучения. Некоторые онлайн-курсы уже используют элементы геймификации, чтобы помочь студентам лучше усваивать материал и мотивировать их на его изучение.

На сферу образования в 2023 году выделено – 1,64 млрд рублей в 2023 г. по данным MuFin.by. Для цифровизации образования разработаны следующие государственные программы: «Цифровое развитие Беларуси» на 2021–2025, «Образование и молодежная политика» на 2021–2025 годы, Концептуальные подходы к развитию системы образования Республики Беларусь до 2020 года и на перспективу до 2030 года и др. С целью развития системы образования Министерством образования разработана и утверждена Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019–2025 годы [1]. Также в образовательный процесс внедряются учебники и учебные пособия в электронном виде, активно используется QR-код, обеспечивающий доступ к электронным образовательным ресурсам через приложение, используя смартфон или планшет.

Геймификация – процесс использования игрового мышления и игровой механики для вовлечения аудитории и решения проблем. Интерес геймификации состоит в том, что ее основная составляющая – это достижения. Получение баллов, слова поддержки и похвалы – заставляет человека двигаться дальше и делать все больше заданий.

Для создания системы геймификации необходимо учесть 5 основных компонентов:

- составить цель для пользователя: так наш продукт обретает смысл, и пользователь получает удовольствие от того, что они выполнили задачу;
- написать правила: они должны быть простыми для понимания и выполнения;
- описать фидбэк: во время прохождения необходимо показывать пользователю результат его деятельности, что мы о нем не забыли и следим за его успехом;
- создать мотивацию: необходимо объяснить пользователю, что за потраченное время и усилия он получит вознаграждение;
- добавить награды: это может быть система баллов, значки, таблица лидеров [2].

Студенты трудно усваивают материал, который читается на протяжении одного занятия монотонно и без использования мультимедийных технологий (видео, презентаций), они устают и, как следствие, не хотят учить то, что вызывает у них скуку, следовательно – тяжело удержать их внимание. Необходимо разбавлять занятие, какой-то игрой или презентацией, которая заинтересует их изучать глубже этот предмет. Когда им интересно: время проходит быстрее, они перестают чувствовать будто они на занятии и занимаются изучением вопроса более тщательно, сообща. Коммуникация здесь тоже играет большую роль, лучше объединять людей и давать им возможность учиться и работать вместе, так они учатся работать в команде.

По данным исследования журнала *International Journal of Human-Computer Studies*, геймификация в образовании повышает успеваемость учащихся на 34,75 % [3]. По прогнозам оборотов по производству игр будут повышаться, в школах будут увеличиваться количество компьютерных классов. Мировая индустрия видеоигр в настоящее время является динамичной отраслью.

В целом цифровизация образования в Беларуси представляет собой значительную инвестицию для правительства и рассматривается как необходимая мера для повышения качества образования в стране и подготовки учащихся к вызовам цифровой эпохи.

Геймификация образования может быть мощным инструментом для вовлечения учащихся и улучшения результатов их обучения. Однако стоимость внедрения геймификации может сильно различаться в зависимости от страны и конкретной образовательной системы [4].

Однако важно отметить, что стоимость геймификации не ограничивается только технологиями и программным обеспечением. Учителя и администраторы также должны быть обучены тому, как эффективно использовать геймификацию, что может потребовать дополнительных ресурсов и финансирования. Кроме того, текущее обслуживание и обновления игровых систем также могут повлечь за собой текущие расходы.

В конечном счете, стоимость геймификации в образовании будет зависеть от множества факторов, включая требуемый уровень технологий, размер

и сложность образовательной системы, а также ресурсы, доступные в конкретной стране или регионе.

Игры не станут полной заменой для полноценного образования в школах, колледжах и университетах, но станут достойным дополнением для поддержки и усвоения материала. Внедряться могут: настольные игры, видеоигры, народные игры (наподобие: классики, прятки, но с внедренными изменениями) и др.

Зарабатывать с помощью образовательных технологий на платформах и ресурсах также можно. Например, добавив специальные тарифы (с предоставлением скидок), подписку за небольшую плату, рекламу, программы обучения не только для школьников и студентов, но и для работников компаний и государственных органов.

Рынок образования довольно обширен. Перед тем как создать игру, следует найти свою определенную целевую аудиторию: уровень образования (дошкольное, школьное, высшее или дополнительное профильное образование), цель изучения (иностранные языки, хобби, прикладные навыки, закрепление и/или расширение навыков).

Огромное влияние на развитие образовательных технологий оказала пандемия Covid-19. Именно благодаря ей у многих стран повысилась лояльность к онлайн-обучению, и они стали его внедрять. Онлайн-обучение в Беларуси пользуется популярностью благодаря таким онлайн-школам/курсам, как: SkillBox, GeekBrains, Lider.by и другие. Эти школы ориентируются на взрослую аудиторию, нет проверки школьных знаний из чего следует, что они не подходят для детей и подростков.

Гиганты онлайн-обучения: Google Yandex Coursera.org (и другие) давно ушли от формата классической лекции в 2 академических часа и дробят на лекционные «кусочки» от 3 до 25 минут. Таким образом учащиеся не устают лучше усваивают информацию.

Таким образом, можно сделать вывод, что обучение онлайн не станет заменой обычным урокам в школе, так как для детей важна и социализация, но в качестве дополнительных занятий, закрепления умений, знаний и навыков онлайн-обучение отлично подходит. Кроме того, игровые механики позволяют простым языком объяснять сложные идеи. Игры и приложения активно разрабатываются для школ и других учебных заведений, однако, несмотря на растущую популярность геймификации в образовании, она все еще не является широко распространенной практикой в Беларуси. Многие учителя и преподаватели еще не опробовали этот метод в своей практике, что может быть связано с недостатком знаний и опыта в этой области. Уже сегодня выделяется большое количество средств из бюджета страны на цифровизацию обучения Беларуси.

Список использованных источников:

1. Титова Н. Л., Круглик Ю. В., Цифровая трансформация системы образования [Электронный ресурс] / Директор школы, гимназии, лицея. – № 12

(120). – 2021. – Режим доступа: <https://edsh.by/zhurnal/statia/cifrovaya-transformaciya-sistemy-obrazovaniya>. – Дата доступа: 04.04.2023.

2. Воронин А. В, Влияние пандемии на рынок мобильных приложений и геймификация в финтехе [Электронный ресурс] / KV.by. High-Tech Club. – Режим доступа: <https://www.kv.by/post/1062599-vliyanie-pandemii-na-rynok-mobilnyh-prilozheniy-i-geymifikaciya-v-fintehe-reportazh-s>. – Дата доступа: 04.04.2023.

3. The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education [Electronic resource] / International Journal of Human-Computer Studies, 2020. – Mode of access: <https://www.science-direct.com/science/article/pii/S1071581920300987>. – Date of access: 04.04.2023.

4. Как геймификация меняет мир и что надо про нее знать [Электронный ресурс] / РБК. Тренды. – Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/5f454a749a7947845998bdc2>. – Дата доступа: 04.04.2023.

5. Рост до \$404 млрд к 2025 году, микрообучение и гонка маркетинговых бюджетов – как обстоят дела в EdTech [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/education/242530-rost-do-404-mlrd-k-2025-godumikroobucheniya-i-gonka-marketingovyh-byudzhetrov-kak-obstoyat-dela-v-edtech>. – Дата доступа: 04.04.2023.