

ложениями из текста. Для этого необходимо регулярно прослушивать текст и читать его вслух. Заучивание текстов имеет следующие преимущества: слова автоматически расставляются в нужном контексте; грамматика усваивается непроизвольно; новые предложения формируются по модели выученных. Чем больше моделей предложений освоено, тем свободнее становится говорение на иностранном языке.

Учебник – это всего лишь средство для достижения поставленной цели. Не существует учебника, идеально подходящего для каждого пользователя. При необходимости можно использовать несколько учебных пособий, совмещая преимущества различных методов обучения, что открывает широкий диапазон для углубления и повторения материала. Будучи представленными в новом ракурсе, сложные языковые явления становятся более понятными, легко запоминаются и реализуются в речи.

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ**

**Е. Н. Карчевская**

*Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П. О. Сухого», Республика Беларусь*

Геймификация – это процесс внедрения игровых элементов в неигровую деятельность. Одним из перспективных направлений геймификации неигровой деятельности может выступать учебная деятельность. Цель – повышение вовлеченности обучающихся в сам процесс, а также достижение положительного результата в конечном итоге, т. е. повышение качества обучения. Геймификация в обучении может проявляться в двух направлениях. Во-первых, это использование готовых игр, во-вторых, превращение всего образовательного процесса в игру.

Внедрение методов геймификации в учебный процесс имеет ряд положительных черт:

1. Результат внедрения геймификации – повышение мотивации обучающихся. Как показывают исследования, наибольший эффект от геймификации учебного процесса может быть достигнут в младших студенческих академических группах (повышение мотивации на 60 %) [1].

2. С точки зрения нейрофизиологии игровая деятельность активизирует в мозге выработку различных гормонов: дофамина (гормона достижений), эндорфина (гормон радости или избавления от боли), серотонина (гормона социального статуса), окситоцина (гормона социальных связей) [3].

3. Потенциальные возможности для перцептивных (обучение лучшему восприятию) и моторных навыков, так как воздействие на организм измененной зрительной среды часто приводит к модификации зрительной системы организма, повышению производительности учебной работы.

4. Использование методов и инструментов геймификации в учебном процессе способствует повышению эффективности деятельности обучающихся до 80 %, улучшение успеваемости студентов повышается до 89 % [1].

5. Доказано влияние игровых элементов на когнитивные процессы. Однако цели не должны быть слишком легкими, иначе внимание студента будет рассеиваться. Следовательно, задача должна быть умеренно трудной и адаптирована к индивидуальным особенностям обучающегося.

6. В исследованиях ученых показано, что благодаря геймификации образовательного процесса увеличивается способность учащихся обрабатывать информацию [1].

В то же время есть ряд негативных последствий внедрения геймификации [2]:

1. Прежде всего, это опасность того, что в игровом обучении целью может стать не саморазвитие, а получение очков (баллов, хороших отметок и т. д.).

2. Активное использование игровых инструментов на занятиях сильно обостряет конкуренцию, иногда граничащую с неприязнью.

3. Недовольство, депрессивное настроение, потеря смысла в обучении тех участников, которые получают очень далекий от лидеров результат.

4. Отрыв содержания игры от тематики учебного курса.

5. Избыточная увлеченность обучающегося формальными аспектами обучения (оценки, уровни, социальные связи), когда получение знаний уходит на второй план, а баллы – на первый.

6. Не восприятие отдельной категорией обучающихся подхода «обучения через игру», что приводит к нежеланию выполнять творческое задание или умышленное искажение результатов игрового процесса в худшую сторону.

7. Не восприятие преподавателями инструментов геймификации в учебном процессе, категорическое отторжение всяческих нововведений и желание вернуться к традиционному способу чтения лекций и записям мелом на доске.

8. Сложность правильной интеграции геймификации в общую стратегию обучения, что приводит к поверхностному изучению темы занятия и чрезмерной увлеченности игрой.

В образовании используются следующие инструменты геймификации [4]:

1. Создание сюжетной линии, позволяющей увлечь пользователей в процесс. Это может быть тема раздела или модуля, включающая несколько лекций, практических или лабораторных занятий и тестов.

2. Создание игровых уровней. Например, первый уровень – тесты по теме, второй – тесты по модулю, третий – итоговый тест по курсу.

3. Введение системы баллов. Баллы могут начисляться за пройденные тесты, за выполненное задание. Эффективным способом начисления баллов является модульно-рейтинговая система.

4. Использование поощрительной системы, называемой «значки и бейджи». Примером может служить используемая преподавателем система создания визуального отличия лучших ответов, лучших студентов. Если общение преподавателей и студентов происходит в социальных сетях и мессенджерах, то «значками и бейджами» могут быть поставленные «смайлики» за лучший ответ.

5. Хорошая визуализация рабочего ресурса: дизайн электронного курса и его элементов.

6. Внедрение соревновательной системы: выделение студентов за лучший доклад, ответ, презентацию и т. д., а также рейтинг студента в МРС, что создает конкуренцию и стремление к успеху.

7. Мгновенная обратная связь после прохождения теста или выполнения задания.

Наиболее удобными платформами для геймификации выступают специально созданные для онлайн обучения платформы или онлайн-чаты в социальных сетях и мессенджерах (Телеграмм, ВК и др.).

Таким образом, несмотря на присутствие ряда сложностей и проблемных моментов использования геймификации в учебном процессе, данная технология является перспективной в процессе обучения.

## Литература

1. Action video game modifies visual selective attention. – Режим доступа: <https://www.nature.com/articles/nature01647>. – Дата доступа: 20.08.2023.
2. Forbs. – Режим доступа: <http://www.forbes.com/sites/barbarakurshan/2016/03/10/the-future-of-artificial-intelligence-in-education/#3944c6911e64>. – Дата доступа: 20.04.2023.
3. Геймификация в образовании: как играть с пользой для ума?. – Режим доступа: <https://www.cismms.ru/poleznye-materialy/geymifikatsiya-v-obrazovanii>. – Дата доступа: 20.08.2023.
4. Геймификация в обучении: лучше игровые приемы. – Режим доступа: <https://www.unicraft.org/>. – Дата доступа: 10.09.2023.

**О НЕКОТОРЫХ АСПЕКТАХ ФОРМИРОВАНИЯ  
ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ И ИЗБИРАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ  
СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ  
ПРОЦЕССЕ**

**С. П. Кацубо**

*Учреждение образования «Гомельский государственный технический  
университет имени П. О. Сухого», Республика Беларусь*

Одним из основных направлений государственной молодежной политики является гражданское и патриотическое воспитание молодежи, направленное на усвоение молодежью общечеловеческих гуманистических ценностей, культурных и духовных традиций белорусского народа и идеологии белорусского государства, формирование готовности к исполнению гражданского долга [1, ст. 12].

Воспитательные возможности реализуются посредством использования разнообразного содержания методов, приемов и средств; путем взаимодействия учреждений образования, семьи, органов управления образованием, органов государственной, исполнительной и судебной власти, правоохранительных органов, общественных объединений и организаций, других заинтересованных лиц.

Сегодня тренды формирования политической, правовой культуры в области избирательного права и избирательных технологий актуальны как никогда. Осознанно участвовать в управлении государством могут только те граждане, которые имеют информацию о положении дел во всех сферах деятельности этого государства. Непосредственное участие граждан в управлении делами государства осуществляется путем их голосования на выборах, референдумах, а также путем личного участия в работе органов законодательной, исполнительной и судебной власти.

Рассматривая это направление, отмечаем, что в Республике Беларусь сформировалась должная, соответствующая международным принципам правовая база, направленная на регулирование избирательного процесса в стране.

Важным является своевременное информирование о реализации избирательного права на выборах и референдумах, оперативное доведение до студенческой молодежи необходимой информации в кратчайшие сроки и доступной форме. Эта задача достигается путем использования потенциала средств массовой информации. Так, к очередным выборам Центризбиркомом осуществляется выпуск методических рекомендаций и извлечений из нормативных правовых актов по проведению избирательной кампании, организуются дебаты, публикуются избирательные программы кандидатов в депутаты, брошюры, буклеты, плакаты. Приветствуется создание Молодежного совета при Центризбиркоме Республики Беларусь с целью повышения электоральной активности молодежи, формирования осознанного интереса молодых людей в управлении делами общества и государства посредством выборов. Представляет интерес позитивный опыт правового просвещения в области избирательно-