

ИГРОВЫЕ МЕТОДИКИ В ОБРАЗОВАНИИ: ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ МОТИВАЦИИ		المدرسة العلمية والثقافية الدولية للتأليف للكتاب	
أَسَالِيِبُ اللَّعْبِ فِيهِ التَّعْلِيمُ: اللَّعْبُ كَأَدَاةٍ تَحْفِيزِيَّةٍ		Научный руководитель	
Аннотация: Геймификация в образовании улучшает мотивацию и вовлеченность студентов, превращая процесс обучения в увлекательный игровой формат. Использование игровых элементов, таких как уровни и награды, способствует более эффективному усвоению знаний. Однако важно сохранить баланс между игрой и обучением, учитывая индивидуальные особенности учащихся. Это позволяет создать продуктивную образовательную среду.		Веренич Галина Дмитриевна старший преподаватель кафедры «Экономика и управление инновационными проектами в промышленности» БНТУ	
Ключевые слова: геймификация, образование, мотивация, вовлеченность, эффективность.		أ. جالينا دميترييفنا فيرينتش معيدة في قسم الاقتصاد وإدارة المشاريع المبتكرة في الصناعة بجامعة بيلاروسيا الوطنية التقنية	
Горудко Мария Константиновна Студент гр. 10508122, Белорусский национальный технический университет		ماريا كونستانتينوفنا جورودكو طالبة في الجامعة التقنية الوطنية البيلاروسية	

Введение		المقدمة	
В последние десятилетия образовательные методики претерпели значительные изменения, направленные на улучшение вовлеченности учащихся и эффективность процесса обучения. Одним из наиболее актуальных и широко обсуждаемых направлений в этой области стало использование геймификации - интеграция игровых элементов в образовательные контексты. Геймификация позволяет не только повысить интерес к обучению, но и создать продуктивную атмосферу, способствующую активному усвоению знаний. Геймификация подразумевает использование игровых механик и элементов в неигровых контекстах, таких как образование. Это включает в себя внедрение баллов, уровней, наград, соревнований и других игровых аспектов, которые делают процесс обучения более динамичным и увлекательным. Главная цель геймификации — увеличить мотивацию студентов и активировать их участие в учебном процессе.		لقد شهدت الأساليب التعليمية خلال العقود الأخيرة تغيرات كبيرة تهدف إلى تحسين مشاركة الطلاب وفعالية عملية التعلم. لقد أصبح أحد المجالات الأكثر أهمية والأكثر مناقشة في هذا المجال هو استخدام اللعبة - دمج عناصر اللعبة في السياقات التعليمية. لا تعمل اللعبة على زيادة الاهتمام بالتعلم فحسب، بل إنها تخلق أيضًا جوًّا إنتاجيًّا يعزز الاكتساب النشط للمعرفة. تتضمن اللعبة استخدام ميكانيكا اللعبة وعناصرها في سياقات غير متعلقة باللعبة مثل التعليم. ويتضمن ذلك تنفيذ النقاط والمستويات والمكافآت والمسابقات وغيرها من جوانب اللعبة التي تجعل عملية التعلم أكثر ديناميكية ومتعة. الهدف الرئيسي من اللعبة هو زيادة دافعية الطلاب وتفعيل مشاركتهم في عملية التعلم.	
Результаты и обсуждение		النتائج والمناقشة	
Геймификация в образовании представляет собой перенос учебного процесса в игровой формат с целью повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Она превращает традиционные методы обучения в интерактивные и увлекательные, обеспечивая таким образом более эффективное усвоение информации. Главные элементы геймификации — это цели, правила, задачи, механики и награды, которые способствуют формированию ответственности и компетентности учащихся [1]. Игровые методики, применяемые в геймификации, включают создание сюжетной линии, установление уровней сложности, а также внедрение баллов и наград. Эти механики делают обучение конкурентным и привлекательным. Например, приложение Duolingo, использующее адаптивное обучение, завоевало популярность благодаря своей игровой структуре и разнообразным заданиям [2]. Однако важно помнить, что многие преподаватели могут акцентировать внимание на зарабатывании баллов, что отвлекает от главной цели — получения знаний. Для сохранения фокуса на обучении необходимо создать баланс между игровыми элементами и учебным контентом, внедряя задания по теме урока и обеспечивая возможность многократного повторения для снижения стресса[3-4]. Также следует учитывать различные типы личностей участников, так как мотивация и интерес зависят от индивидуальных предпочтений. Исследователи, достижения, социализаторы и "киллеры" требуют разных подходов к обучению. Для успешной реализации геймификации важна осознанность и гибкость в подходах, что позволяет создать привлекательную образовательную среду, способствующую активному обучению и развитию студентов. Несмотря на множество преимуществ, внедрение геймификации в образовательный процесс также сопряжено с определенными вызовами. Некоторые преподаватели могут сосредотачиваться на игре как на конечной цели, забывая о необходимости глубокого усвоения знаний. Ключевой задачей становится создание гармоничного баланса между игровыми механиками и учебным содержанием. Кроме того, необходимо учитывать разные типы личностей студентов. То, что привлекает одних учащихся, может оказаться неинтересным для других. Это требует гибкости в подходах и активного обучения преподавателей.		اللعبة في التعليم هي نقل العملية التعليمية إلى شكل لعبة من أجل زيادة الدافعية والمشاركة لدى الطلاب. ويجعل أساليب التدريس التقليدية تفاعلية وجذابة، وبالتالي ضمان التعلم بشكل أكثر فعالية. العناصر الرئيسية للعبة هي الأهداف والقواعد والمهام والميكانيكا والمكافآت التي تساهم في تنمية المسؤولية والكفاءة لدى الطلاب [1]. تتضمن تقنيات اللعبة المستخدمة في اللعب إنشاء قصة، وتحديد مستويات الصعوبة، وتنفيذ النقاط والمكافآت. هذه الآليات تجعل التعلم تنافسيًّا وجذابًا. على سبيل المثال، اكتسب تطبيق التعلم التكيفي Duolingo شعبية كبيرة بسبب بنيته الشبيهة باللعبة والتحديات المتنوعة [2]. ومع ذلك، من المهم أن نتذكر أن العديد من المعلمين قد يركزون على كسب النقاط، مما يصرف الانتباه عن الهدف الرئيسي - اكتساب المعرفة. وللحفاظ على التركيز على التعلم، من الضروري خلق توازن بين عناصر اللعبة والمحتوى التعليمي، وتقديم مهام حول موضوع الدرس وتوفير فرص للتكرار المتعدد لتقليل التوتر [3-4]. وينبغي أيضًا مراعاة أنواع الشخصيات المختلفة للمشاركين، حيث تعتمد الدوافع والاهتمامات على التفضيلات الفردية. يحتاج المستكشفون والمحققون والمتفاعلون اجتماعيًّا و"القتلة" إلى طرق مختلفة للتعلم. يتطلب التنفيذ الناجح لألعاب التعلم الواعي والمرونة في النهج، مما يسمح بإنشاء بيئة تعليمية جذابة تعزز التعلم النشط وتنمية الطلاب. على الرغم من الفوائد العديدة، فإن إدخال اللعبة في العملية التعليمية يأتي أيضًا مع بعض التحديات. قد يركز بعض المعلمين على اللعبة باعتبارها الهدف النهائي، متناسين الحاجة إلى التعلم العميق. المهمة الرئيسية هي خلق توازن متناغم بين آليات اللعبة والمحتوى التعليمي. وبالإضافة إلى ذلك، فمن الضروري أن نأخذ في الاعتبار أنواع الشخصيات المختلفة للطلاب. ما يجذب بعض الطلاب قد لا يثير اهتمام الآخرين. ويتطلب هذا مرونة في النهج والتدريب النشط للمعلمين.	
Заклучение		الخاتمة	
Игровые методики в образовании, в частности геймификация, представляют собой мощный инструмент, способный значительно улучшить процесс обучения и мотивацию студентов. Однако успешное внедрение этого подхода требует осознанного и продуманного выбора игровых элементов, а также учёта индивидуальных особенностей учащихся. В конечном итоге, правильное применение геймификации может создать более привлекательную, интересную и эффективную образовательную среду, способствующую успешному обучению и развитию.		تشكل أساليب التعلم القائمة على الألعاب في التعليم، وخاصة اللعبة، أداة قوية يمكنها تحسين عملية التعلم وتحفيز الطلاب بشكل كبير. ومع ذلك، فإن التنفيذ الناجح لهذا النهج يتطلب اختيارًا واعيًا ومدرسًا لعناصر اللعبة، بالإضافة إلى مراعاة الخصائص الفردية للطلاب. في نهاية المطاف، عند تطبيقها بشكل صحيح، يمكن أن تخلق اللعبة بيئة تعليمية أكثر جاذبية وإثارة للاهتمام وفعالية تعزز التعلم والتطوير الناجح.	

Литература	
المراجع والمصادر	
1. Геймификация в образовании: лучшие игровые приёмы // Платформа для онлайн-обучения Skillspace : сайт. – URL: https://skillspace.ru/blog/gejmifikaciya-v-obuchenii-luchshe-igrovyie-priemy/ (дата обращения: 14.12.2024)	
2. Нефедьев, И. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! / И. Нефедьев, М. Бронникова. – Москва : АСТ, 2019. – 448 с.	
3. Геймификация в образовании // РАНХиГС: сайт. – URL: https://www.ranepa.ru/blog/obrazovanie-i-samorazvitie/geymifikatsiya-v-obrazovanii-cto-eto-plyusy-i-minusy-tekhnologii-primery-vidy/?utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com (дата обращения: 14.12.2024)	
4. AL-Kamali, T. F. S. The Efficiency of Luring Foreign Employees and Their Contribution to Yemen's Economic Revival / T. F. S. AL-Kamali, I. A. A. Abdullah ; науч. рук. М. F. S. AL-Kamali // Беларусь в современном мире : материалы XVI Междунар. науч. конф. студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых, Гомель, 25–26 мая 2023 г. / М-во образования Респ. Беларусь, Гомел. гос. техн. ун-т им. П. О. Сухого, РГОО «Белорус. о-во «Знание» ; под общ. ред. В. В. Кириенко. – Гомель : ГГТУ им. П. О. Сухого, 2023. – С. 160-161.	