



اللعبية: نظرة جديدة إلى عملية التعلم

Научный руководитель



أ. جالينا دميترييفنا فيرينيتش
معيدة في قسم الاقتصاد وإدارة المشاريع
المبتكرة في الصناعة بجامعة بيلاروسيا الوطنية
التقنية

Введение

В современном мире из-за перегрузки информацией становится всё сложнее заинтересовать человека чем-либо новым. Однако проблема не только в нежелании учить, а ещё и в том, что из-за больших потоков информации мозг просто отсеивает то, что впоследствии может не пригодиться. Данная проблема относится не только к детям, которых называют «поколением TikTok», и которым попросту неинтересно разбирать сложные уравнения по химии или задачи по биологии, потому что они привыкли усваивать быструю информацию, но также это относится и ко взрослым, которые из-за многозадачности современного мира банально не успевают изучать много нового. Этим и обусловлена актуальность работы.

Цель работы – исследовать порядок применения геймификации в образовании.

Результаты и обсуждение

Геймификация в образовании представляет собой процесс переноса учебного материала в игровой формат, направленный на повышение заинтересованности и мотивации учащихся. Эта концепция помогает сделать обучение более увлекательным, что особенно важно в условиях монотонности традиционного преподавания. В современном мире, где дети с раннего возраста учатся через игру, недостаток вовлеченности в учебный процесс может привести к снижению интереса к знаниям в будущем.

Основные элементы геймификации включают в себя цель, правила, задачи, механики и награды. Каждый игрок влияет на ход игры, что способствует формированию ответственности и компетентности, так как учащиеся могут отслеживать свой прогресс. Награды и виртуальные баллы усиливают соревновательный элемент, позволяя учащимся учиться на своих ошибках и развивать навыки принятия решений [1].

Важные методы геймификации, такие как добавление сюжетной линии, уровней и ставок, позволяют разнообразить учебный процесс. Примером успешного применения геймификации является приложение Duolingo, которое сочетает адаптивное обучение и игровые элементы, что делает его популярным среди пользователей.

Разные подходы геймификации могут использоваться для достижения различных образовательных целей: квесты развивают командные навыки, конкурсы увеличивают конкурентоспособность, а симуляции удерживают интерес учащихся. При разработке игр важно учитывать индивидуальные типы личности участников, поскольку мотивация и вовлеченность учащихся зависят от их целей и предпочтений [2].

Однако есть риски. Преподаватели могут сосредотачиваться не на получении знаний, а на зарабатывании баллов, что ненадлежащим образом влияет на качество обучения. Чтобы избежать этого, необходимо создать баланс между обучением и игровым процессом, интегрируя учебные задания в игру, используя ролевые игры и обсуждения. Это поможет ученикам проанализировать усвоенный материал и задать вопросы о процессе [3-4].

Таким образом, удачная реализация геймификации требует четкой структуры и ориентированности на образовательные цели, чтобы обеспечить эффективное обучение в игровой форме.

Заключение

Суть настоящей геймификации не в том, чтобы просто добавить в урок каких-то игр, а в том, чтобы «упаковывать» в игровую оболочку учебные материалы. Получение знаний в игровом формате открывает пути для самовыражения, творчества, экспериментов и получения эмоций, что ограничено при традиционном методе обучения. Зачастую именно эмоции приводят к закреплению материала, который ученики получают во время игры.

المقدمة

في عالم اليوم، وبسبب كثرة المعلومات، أصبح من الصعب بشكل متزايد إثارة اهتمام الناس بشيء جديد. ولكن المشكلة لا تكمن فقط في عدم الرغبة في التعلم، بل أيضا في حقبة أن الدماغ، بسبب التدفقات الكبيرة من المعلومات، يقوم ببساطة بتصفية ما قد لا يكون مفيدا في وقت لاحق. لا تنطبق هذه المشكلة فقط على الأطفال، الذين يطلق عليهم "جيل تيك توك"، والذين ببساطة غير مهتمين بتحليل معادلات الكيمياء المعقدة أو مشاكل علم الأحياء لأنهم معتادون على استيعاب المعلومات بسرعة، ولكنها تنطبق أيضاً على البالغين الذين، بسبب تعدد المهام في العالم الحديث، ببساطة ليس لديهم الوقت لتعلم الكثير الجديد. وهذا ما يحدد أهمية هذا العمل.

يهدف هذا العمل إلى دراسة إجراءات تطبيق اللعبة في التعليم.

النتائج والمناقشة

اللعبية في التعليم هي عملية نقل المواد التعليمية إلى شكل لعبة، بهدف زيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم. يساعد هذا المفهوم على جعل التعلم أكثر جاذبية، وهو أمر مهم بشكل خاص في ظل رتابة التدريس التقليدي. في عالم اليوم، حيث يتعلم الأطفال من خلال اللعب منذ سن مبكرة، فإن عدم المشاركة في عملية التعلم يمكن أن يؤدي إلى انخفاض الاهتمام بالمعرفة في المستقبل.

تتضمن العناصر الأساسية للعبة هدفًا وقواعد ومهارةً ومكافآت. لكل لاعب تأثير على اللعبة، مما يساعد على بناء المسؤولية والكفاءة حيث يمكن للطلاب تتبع تقدمهم. تعمل المكافآت والنقاط الافتراضية على تعزيز العنصر التنافسي، مما يسمح للطلاب بالتعلم من أخطائهم وتطوير مهارات اتخاذ القرار [1].

يمكن لتقنيات اللعب المهمة مثل إضافة قصة ومستويات ومخاطر أن تضيف تنوعًا إلى عملية التعلم. ومن الأمثلة على التطبيق الناجح لأسلوب اللعب تطبيق Duolingo، الذي يجمع بين التعلم التكيفي وعناصر اللعبة، مما يجعله شائعًا بين المستخدمين.

يمكن استخدام أساليب اللعب المختلفة لتحقيق أهداف تعليمية مختلفة: فالمهام تعمل على تطوير مهارات العمل الجماعي، والمسابقات تزيد من القدرة التنافسية، والمحاكاة تحافظ على اهتمام الطلاب. عند تصميم الألعاب، من المهم مراعاة أنواع الشخصيات الفردية للمشاركين، حيث تعتمد دوافع الطلاب ومشاركاتهم على أهدافهم وتفضيلاتهم [2].

ومع ذلك، هناك مخاطر. قد يركز المعلمون على كسب النقاط بدلاً من اكتساب المعرفة، مما يؤثر بشكل غير ملائم على جودة التدريس. ولتجنب ذلك، من الضروري خلق توازن بين التعلم وطريقة اللعب من خلال دمج مهام التعلم في اللعبة، واستخدام لعب الأدوار والمناقشات. سيساعد هذا الطلاب على التفكير فيما تعلموه وطرح الأسئلة حول العملية [3-4].

ومن ثم، فإن التنفيذ الناجح للعبة يتطلب هيكلًا واضحًا والتركيز على الأهداف التعليمية لضمان التعلم الفعال من خلال اللعب.

الخاتمة

إن جوهر اللعبة الحقيقية لا يتمثل في إضافة بعض الألعاب إلى الدرس فحسب، بل في "تغليف" المواد التعليمية في غلاف اللعبة. إن اكتساب المعرفة في شكل لعبة يفتح آفاقاً للتعبير عن الذات والإبداع والتجريب وتجربة المشاعر التي تقتصر عليها طرق التعلم التقليدية. في كثير من الأحيان، تكون العواطف هي التي تؤدي إلى ترسيخ المادة التي يتلقاها الطلاب أثناء اللعبة.

Литература المراجع والمصادر

1. Геймификация в образовании // РАНХиГС: сайт. – URL: https://www.ranepa.ru/blog/obrazovanie-i-samorazvitie/geymifikatsiya-v-obrazovanii-chto-eto-plyusy-i-minusy-tehnologii-primery-vidy/?utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com (дата обращения: 14.12.2024)
2. Геймификация в образовании: лучшие игровые приёмы // Платформа для онлайн-обучения SkillSpace : сайт. – URL: <https://skillspace.ru/blog/gejmifikaciya-v-obuchenii-luchshe-igrovye-priemy/> (дата обращения: 14.12.2024)
3. Нефедьев, И. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! / И. Нефедьев, М. Бронникова. – Москва : АСТ, 2019. – 448 с.
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.