

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ВЫСШЕМ ТЕХНИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

А. А. СУРМАЧ

*Учреждение образования «Белорусский государственный университет
информатики и радиоэлектроники»*

Аннотация: Рассмотрены преимущества и перспективы применения геймификации в учебном процессе и подготовки специалистов по цифровым играм.

Согласно проведенным исследованиям, геймификация способна сделать процесс обучения более привлекательным [1], поскольку ее можно рассматривать как использование игровой механики с целью повысить заинтересованность в участии в неигровых сценариях, а также изменить поведение целевой аудитории [2].

По мнению крупной консалтинговой компании Gartner, которая является одним из ключевых исследователей рынка ИТ, к 2020 сфера высшего образования ощутит сильнейшее влияние геймификации, и в основном это явление проявит себя в глобализации образования [3].

В связи с тенденцией к развитию игровой индустрии, учебные заведения дополняют программы специализированными курсами. Например, на базе Мальтийского университета был создан Институт цифровых игр, занимающийся вопросами гейм-дизайна, игрового анализа и технологий [4]. Институт предлагает пройти магистратуру по направлению «Цифровые игры». Подобным примером в СНГ является специальность «Информационные системы и технологии в игровой индустрии», которую предлагает Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники [5].

Игровые технологии и методики широко применяются в инновационных моделях высшего образования. Особо актуальным видится их применение в подготовке специалистов технического профиля в силу его сложности, требующей от студентов усидчивости, организованности и методичности. Нынешнее поколение, привыкшее получать информацию фрагментарно и желающее сократить время обучения до минимума, тяжело воспринимает устоявшуюся практику преподавания. Это одна из причин, по которой многие студенты уходят из технических университетов и меняют профиль обучения, а многие, не получив должных знаний и навыков, вынуждены получать их после трудоустройства самостоятельно. Геймификация же является одним из ключей к приближению вузовского образования к нынешним реалиям.

Доказательством того, что применение геймификации в обучении техническим специальностям эффективно, является проведённый в Нидерландах эксперимент [6]. Было разработано несколько университетских курсов, связанных с компьютерными науками и основанных на применении игровых технологий. На протяжении трёх лет их преподавали более 450 студентам, 75 % из которых завершили обучение. Эксперимент показал, что, хотя геймификация не

может решить таких коренных проблем, как слабая информационная база или преподавательские способности, но она способствует мотивации студентов к преодолению трудностей.

В университетской практике СНГ геймификация пока еще не получила широкого распространения. Причинами тому являются как слабая оснащённость вузов, так и недостаточная компетентность преподавательского состава [7]. Важным фактором является и то, что подавляющее большинство трудов по геймификации представлено на английском языке. Заметить это можно, проанализировав количество русскоязычных и англоязычных источников в электронной библиотеке Google.

Таким образом, БГУИР, как единственный вуз, готовящий специалистов в области геймификации, может и должен развивать исследования, в том числе студенческие, направленные на внедрение игровых технологий в процесс подготовки специалистов технических специальностей, а также способен разработать открытый онлайн ресурс подобной тематики, доступный не только преподавателям и студентам белорусских технических вузов, но и востребованный на пространстве СНГ.

Литература

1. Говоров, А. И. Геймификация как средство повышения мотивации учащихся / А. И. Говоров, М. М. Говорова // Информатика и образование. – 2014. – №. 9. – С. 76–78.

2. Gartner's IT Glossary: Gamification [Electronic Resource]. – Mode of access: <https://www.gartner.com/it-glossary/gamification-2>. – Date of access: 14.02.2019.

3. Growth Engineering: Gartner's gamification predictions for 2020 [Electronic Resource]. – Mode of access: <https://www.growthengineering.co.uk/future-of-gamification-gartner/>. – Date of access: 14.02.2019.

4. The University of Malta: Institute of Digital Games [Electronic Resource]. – Mode of access: <https://www.um.edu.mt/digitalgames>. – Date of access: 14.02.2019.

5. БГУИР: специальности БГУИР [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.bsuir.by/ru/spetsialnosti-bguir>. – Дата доступа: 14.02.2019.

6. Iosup, A. An Experience Report on Using Gamification in Technical Higher Education / A. Iosup, D. Epema // SIGCSE'14 Proceedings of the 45th ACM technical symposium on Computer science education. – 2014. – P. 27–32.

7. Банных, Г. А. Геймификация в университетском образовании: сравнительный анализ практик / Г. А. Банных // Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий : материалы III Международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 21–22 апреля 2017 г. : в 2-х т. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2017. – Т. 1. – С. 277–280.