

## ГЕЙМІФІКАЦЫЯ ЯК СРОДАК ФАРМІРАВАННЯ ПАЗНАВАЛЬНАЙ ЦІКАЎНАСЦІ НАВУЧЭНЦАЎ

*Галат А.А., Радзюк С.А.*

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі  
філіял «Мінскі радыётэхнічны каледж»,  
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

*Навуковы кіраўнік: Дакучыц В.Р. – выкладчык першай катэгорыі*

**Анотацыя.** У дадзеным артыкуле аўтарамі разглядаецца і аналізуецца гейміфікацыя як сродак фарміравання пазнавальнай актыўнасці навучэнцаў. Мэты і задачы даследавання: вывучыць уплыў гейміфікацыі на развіццё пазнавальнай актыўнасці навучэнцаў, на развіццё іх творчага патэнцыялу. Прааналізаваць вынікі анкетавання сярод навучэнцаў радыётэхнічнага каледжа па тэме дадзенага артыкула.

**Ключавыя словы:** гейміфікацыя, працэс навучання, пазнавальная актыўнасць.

**Уступ.** Наша работа прысвечана гейміфікацыі (або гульнефікацыі, [ад англ. gamification, геймізацыя]) – механіцы, або набору інструментаў, які дазваляе зрабіць навучанне больш разнастайным і спалучыць яго з гульні.

Трэба адзначыць, што важна бачыць розніцу паміж гейміфікацыяй і звычайнай гульні: гульні ў асноўным створаны для задавальнення і забавы, а галоўная мэта гейміфікацыі – далучаць людзей у працэс і заахвочваць іх пры дапамозе гульні да засваення матэрыялу шляхам разбурэння звыклых стандартаў складанага і нецікавага навучання.

Калі гаварыць пра гейміфікацыю ў працэсе навучання, то звычайна маюць на ўвазе ўключэнне ў вучэбныя заняткі элементаў гульні для працы з навучэнцамі, каб зацікавіць апошніх ў самім працэсе. Гульня спрыяе павышэнню матывацыі такіх навучэнцаў і дапамагае лепш засвоіць вучэбны матэрыял.

Аб актуальнасці новага падыходу ў навучанні не прыходзіцца спрачацца, бо больш за 800 транснацыянальных кампаній ўжо запусцілі праекты з выкарыстаннем гейміфікацыі ў розных сферах дзейнасці, у тым ліку адукацыйнай, для людзей самых розных узростаў.

Напрыклад, у 2009 годзе Microsoft распрацаваў цікавую гульню «Самы пільны» для каманд сваіх супрацоўнікаў, у якой за кожную знойдзеную памылку ў перакладзе сэрвісаў на замежныя мовы камандзе налічваліся бонусныя балы, пасля чаго кожная з іх магла параўнаць свой вынік з іншымі. Гэты метад настолькі матываваў супрацоўнікаў, што за кароткі перыяд часу яны змаглі выявіць 6700 памылак.

Важна адзначыць, што супрацоўнікі былі матываваны не столькі грашовай узнагародай, колькі жаданнем палепшыць прадукт. Цяпер гейміфікацыя стала звыклым атрыбутам павышэння эфектыўнасці працы персаналу Microsoft.

Калі стваральнікі ўводзяць гейміфікацыю і яе асобныя элементы ў працэс навучання, якія ж мэты ставяць перад сабой? Галоўная мэта, якая ставіцца пры ўвядзенні ў навучальны працэс гейміфікацыі ці яе асобных элементаў – гэта зрабіць адукацыйны працэс больш эфектыўным і цікавым для яго ўдзельнікаў.

Іншымі словамі, працэс гейміфікацыі павінен вырашыць наступныя задачы:

- Ствараць ўцягнутасць і матываваць удзельнікаў.
- Рабіць працэс інтэрактыўным і займальным.
- Удасканалваць навыкі навучання, паляпшаць засваенне ведаў.
- Навучаць псіхалагічным практыкам, напрыклад, як быць устойлівым да няўдач.
- Павышаць творчы патэнцыял.
- Навучаць каманднай працы і супрацоўніцтву.
- Памяншаць стрэс падчас розных відаў самастойнай і каманднай працы.

**Асноўная частка.** У пачатку гэтага года мы стварылі дзве інтэрактыўныя гульні-віктарыны, прысвечаныя роднаму краю. У ходзе распрацоўкі гульніў была ўлічана аўдыторыя, для якой яны ствараліся, – гэта вучні II і III ступені агульнай сэрэдняй адукацыі. Дызайн гэтых гульніў знарок вылучаецца яркасцю і займальнасцю.

Першая гульня «Мая зямля адзіная завецца Беларуссю» (рысунак 1) была задумана як інтэрактыўная віктарына «Свая гульня», у якой кожны навучэнец мае магчымасць выбраць раздзел, які яму па сіле і зарабіць адпаведныя балы. Больш таго, каб зрабіць працэс гульні займальным і цікавым, складальнікамі былі ўведзены пытанні рознага ўзроўню па наступных блоках: «Геаграфія», «Гісторыя», «Знакамітыя асобы», «Традыцыі і абрады», «Сімвалы» і «Мова і літаратура» (рысунак 2). Размяшчэнне матэрыялу адпавядала праграмам навучання па адпаведных вучэбных прадметах. Пытанні давалі магчымасць удзельнікам атрымаць мінімальную ці максімальную колькасць балаў.



Рысунак 1 – Галоўны экран гульні «Мая зямля адзіная завецца беларуссю»

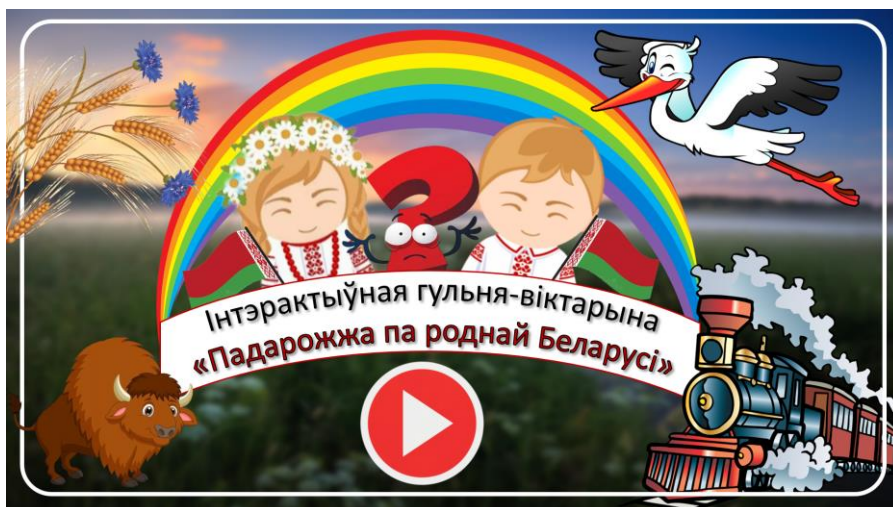
Геаграфія	Гісторыя	Знакамітыя асобы	Традыцыі і абрады	Сімвалы	Мова і літаратура
<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>
<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

Рысунак 2 – Падзелы пытанняў на блокі «Мая зямля адзіная завецца беларуссю»

Для апрабоўкі гульні была праведзена на занятках у групе 2к9391. Вынікі аказаліся чаканымі: нават самыя неактыўныя навучэнцы, якія звычайна не праяўлялі сябе на занятках, на працягу ўсёй гульні уважліва і зацікаўлена слухалі вядучага, стараліся паказаць свае веды з лепшага боку.

У другой гульні «Падарожжа па роднай Беларусі» (рысунак 3) яе аўтарамі была распрацавана пэўная сістэма персанажаў – Васілінка і Васілёк (рысунак 4). Гэта вядучыя інтэрактыўнай гульні. Яны задаюць пытанні ўдзельнікам па геаграфіі, гісторыі і культуры

нашай краіны. Вандруючы на чароўным цягніку, удзельнікі рухаюцца па розных тэматычных станцыях, дзе атрымліваюць пытанне і некалькі варыянтаў адказаў. Калі ўдзельнік дае адказ, Васілінка і Васілёк ацэньваюць яго і гульня працягваецца.



Рысунак 3 – Галоўны экран гульні “Падарожжа па роднай Беларусі”



Рысунак 4 – Васілінка і Васілёк – вядучыя гульні “Падарожжа па роднай Беларусі”

Неад’емнай часткай і першай, і другой гульняў стаў іх каляровы і займальны дызайн, а таксама цікавая падача матэрыялу.

Падчас правядзення гэтай гульні ў групе 2к9091 было весела і цікава. Кожны яе ўдзельнік стараўся хутка і правільна адказаць, каб стаць лепшым.

**Высновы.** Сёння гейміфікацыя паступова становіцца неад’емнай часткай адукацыі.

Яна мае свае перавагі для абодвух бакоў навучальнага працэсу: з аднаго боку, для выкладчыкаў яна павышае эфектыўнасць працы, з другога боку, для навучэнцаў. Звыклы матэрыял для засваення на вучэбных занятках пададзены ў цікавым і займальным свеце, што садзейнічае пашырэнню кругагляду для яе ўдзельнікаў і стваральнікаў. Асабліва, калі навучэнцы прымаюць удзел у падрыхтоўцы інтэрактыўнай гульні ці самі яе ствараюць, як у дадзеным выпадку.

Вырашэнне задач, якія ставяцца пры выкарыстанні ў навучальным працэсе гейміфікацыі, будзе садзейнічаць дасягненню галоўнай мэты – павышэнню эфектыўнасці і займальнасці навучання.

**Анкетаванне.** Сярод навучэнцаў груп 2к9391 і 2к9091 было праведзена анкетаванне. Рэспандэнтам трэба было адказаць на пытанне: “Ці падабаюцца вам заняткі, у якія ўведзены элементы гульні?” Былі атрыманы наступныя вынікі: 80 % навучэнцаў адказалі “Так”, 16 % – “Усё роўна” і 4 % адказалі “Цяжка сказаць”.

Гульні ўтрымліваюць цікавасць да самога працэсу яе ўдзельнікаў, павышаюць матывацыю і верагоднасць дасягнення пастаўленых мэтай, з’яўляюцца сродкам развіцця вучэбна-пазнавальнай дзейнасці, пабуджаюць да творчасці.

### **Спіс літаратуры**

1. *Игровые приёмы в онлайн-обучении* – РФ, 2021 – Режим доступа: <https://media.foxford.ru/articles/gejmifikaciya-processa-obucheniya-v-shkole> – Дата доступа: 13 марта 2023 г.

2. *Игра — дело серьёзное. Рассказываем про геймификацию* – РФ, 2020 – Режим доступа: [https://skillbox.ru/media/management/igra\\_delo\\_seryeznoe\\_rasskazываем\\_pro\\_geymifikatsiyu/](https://skillbox.ru/media/management/igra_delo_seryeznoe_rasskazываем_pro_geymifikatsiyu/) – Дата доступа: 13 марта 2023 г.

3. *Геймификация в образовании и корпоративном обучении* – РФ, 2022 – Режим доступа: <https://vc.ru/education/343491-geymifikaciya-v-obrazovanii-i-korporativnom-obucheni> – Дата доступа: 13 марта 2023 г.

UDC 81

## **GAMIFICATION AS MEANS OF FORMING STUDENTS’ COGNITIVE ACTIVITY**

*Halat A.A., Radyuk S.A.*

*Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics,  
Affiliate Minsk Radioengineering College, Minsk, Republic of Belarus*

*OOOOO – teacher of the highest category in Social and Humanitarian disciplines*

**Annotation.** In this article, the authors consider and analyze gamification as means of students’ cognitive activity. Goals and objectives of the study: to study the impact of gamification on the development of students’ cognitive activity, on the development of their creative potential. To analyze the results of the survey conducted among students of Minsk Radioengineering College on the topic of this article.

**Keywords:** gamification, cognitive activity, learning process.