

Рецензирование научной статьи «Геймификация образовательного процесса»

Филатова Ольга Николаевна, Зиновьева Светлана Анатольевна, Никитина Ольга Николаевна ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА // Проблемы современного педагогического образования. 2022. №77-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsess-a-1> (дата обращения: 24.12.2024).

Статья посвящена важной и актуальной теме внедрения игровых технологий, или геймификации, в образовательный процесс. Авторы представляют геймификацию как эффективный инструмент для повышения вовлеченности обучающихся, создания мотивации и улучшения качества образования в условиях цифровизации. В статье изложены как теоретические аспекты, так и практические примеры внедрения игровых технологий в учебный процесс, что позволяет читателю получить достаточно полное представление о возможностях геймификации в современном образовании. Дополнительно рассматриваются разные точки зрения касательно вклада геймификации.

Достоинства статьи:

1. **Актуальность темы:** статья затрагивает важную тему внедрения цифровых технологий и инновационных подходов в образование. Геймификация действительно является одним из наиболее обсуждаемых методов улучшения учебного процесса в условиях цифрового общества. Это подчеркивает высокий уровень актуальности материала, особенно в свете стремительного роста рынка EdTech к 2025 году и изменений в образовательной политике.
2. **Применение геймификации в разных образовательных уровнях:** затрагиваются широкие перспективы применения геймификации в различных сферах образования – от дошкольного до профессионального. Это расширяет горизонты обсуждаемой темы и подчеркивает универсальность подхода.
3. **О персонализации обучения:** в статье подробно рассматриваются возможности персонализации образовательного процесса с использованием игровых технологий, что соответствует современным трендам в педагогике и психологии обучения. Авторы подчеркивают важность учета индивидуальных особенностей учащихся, что помогает повышать эффективность и мотивацию обучающихся.

4. **Учитывание эмоциональной составляющей:** представлена связь между нейромедиаторами (домарфином, серотонином, окситоцином) и процессами мотивации, вовлеченности и успеха в обучении. Это научно обоснованное объяснение того, как игры могут позитивно воздействовать на эмоциональное состояние студентов, способствует более глубокому пониманию эффективности геймификации.
5. **Практические примеры:** автор приводит примеры таких платформ, как Classcraft, Kahoot, Mentimeter и других, что дает читателю представление о реальных инструментах, которые могут быть использованы для внедрения геймификации. Это является полезным практическим материалом для педагогов.

Недочеты и области для улучшения:

1. **Отсутствие критического подхода к геймификации:** упоминается, что некоторые специалисты считают, что геймификация может отвлекать от учебного контента, но эта позиция рассматривается лишь поверхностно. Более детальное обсуждение возможных рисков и ограничений применения геймификации в разных образовательных контекстах было бы полезным. Например, для точных наук (математика, физика) геймификация может быть менее эффективной или даже затруднять освоение сложных понятий.
2. **Мало внимания к методическим аспектам:** статья касается персонализации обучения через игровые технологии, но она не в полной мере раскрывает методические особенности использования этих технологий. Например, в статье упоминаются различные роли в геймификации (критик, искатель, завоеватель), но не объясняется, как преподаватели могут эффективно интегрировать такие роли в конкретные дисциплины или как оценивать успешность таких методов.
3. **Проблема подготовки педагогов:** в статье упоминается, что преподаватели не всегда готовы внедрять новые технологии в свою работу. Это утверждение требует большего анализа. Например, статья могла бы затронуть пути преодоления этого барьера, такие как повышение квалификации преподавателей, создание соответствующих курсов, обучение студентов будущих педагогических вузов методам геймификации.

Заключение:

Статья нацелена на освещение важной темы внедрения геймификации в образовательный процесс, демонстрируя как теоретические, так и практические аспекты применения игровых технологий. Несмотря на некоторое отсутствие глубокого критического анализа и методических рекомендаций, материал дает хорошие ориентиры для дальнейших исследований и практического использования геймификации. В целом работа способствует расширению знаний об инновационных методах обучения и может быть полезной как для преподавателей, так и для исследователей в области образования.