СЕМЕНЮК С.И., ОВСЯНИЦКАЯ Л.Ю.

Международный Институт Дизайна и Сервиса,

Челябинский филиал,

2 курс, направление подготовки «Информационные технологии»

SEMENYUK S.I., OVSYANITSKAYA L.Y.

International Institute of Design and Service,

Chelyabinsk branch,

2 course, the preparation direction «Information technologies»

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС

COMPUTER GAMES AND THEIR IMPACT ON THE LEARNING PROCESS

Аннотация

На данный момент понятие «Игрофикация» мало кому известно. В статье вы сможете увидеть её определение и полную историю её возникновения. При этом сможете понять, стоит ли на данный момент вводить её в повседневную жизнь.

At the moment, the concept of "Gamification" is not known to many people. In the article, you can see its definition and the full history of its occurrence. At the same time, you will be able to understand whether it is worth introducing it into everyday life at the moment.

**Ключевые слова**: игрофикация.

**Keywords: gamification.**

Эти причины реально помогают заинтересовывать и учеников, и студентов. Все это имеет общее название - игрофикация. Игрофикация – это использование игровых элементов и приёмов дизайна игр в неигровом контексте в качестве инструмента для повышения интереса и мотивации, игрофикация используется в самых различных сферах деятельности: учебе, бизнесе и других сферах жизнедеятельности.

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС

# ВВЕДЕНИЕ

Для многих людей не секрет, что сейчас популярна тема введения компьютерных игр в процесс обучения. В большей степени это связано с тем, что сейчас снижается эффективность традиционных методов обучения. Жесткие требования в обучении, обязательность выполнения обучающих процедур часто в последнее время приводят обучающихся к непониманию целей совершаемых ими действий. Что в дальнейшем ведёт к не полному пониманию необходимости данного им материала, из-за потерянной мотивации. Поэтому сейчас в целях повышения эффективности обучения существует способ – использование в обучении компьютерных игр. Причины, которые повышают интерес к обучению у учеников и студентов:

1. Простой, но действенный принцип, победа или проигрыш с мгновенным результатом.(вносит интригу и интерес )
2. Визуальная привлекательность, которая на много интересней, чем обычные печатный книги и учебники.
3. Лёгкость и разнообразие решения различных проблем.
4. Полное погружение в интерактивную среду, что ограничивает от “скучной” реальности.

Эти причины реально помогают заинтересовывать и учеников, и студентов. Все это имеет общее название - игрофикация. Игрофикация – это использование игровых элементов и приёмов дизайна игр в неигровом контексте в качестве инструмента для повышения интереса и мотивации, игрофикация используется в самых различных сферах деятельности: учебе, бизнесе и других сферах жизнедеятельности. Элементами игрофикации могут быть: уровни; очки, получаемые за определённые действия; квесты; награды. При этом не стоит думать, что это нововведение, на самом деле процесс игрофикации был изобретён достаточно давно. В 1912 году компания Cracker Jack начала вкладывать в свой товар игрушки для привлечения новых покупателей, что и стало началом данного процесса. Но все этого по не многу стало забываться, а вновь процесс игрофикации приобрёл популярность в 2010, когда социальная сеть Foursquare стала использовать соревновательный мотив для привлечения пользователей.

# МИНУСЫ ИГРОФИКАЦИИ УХУДШАЮЩИЕ ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ

Все без конца твердят, что игрофикация - это очень круто, полезно, и что её необходимо вводить в больших масштабах в наши учебные заведения. Но неужели для начала никто не задумывался, какие последствия может за собой оставить этот процесс. Рассмотрим некоторые проблемы из – за которых процесс обучения может именно ухудшиться при обильном использовании игрофикации:

1. Снижение интереса к обучению;
2. Неправильное восприятие реального мира;
3. Зависимость.

Это 3 самые серьезные и глобальные проблемы игрофикации.

Снижение интереса к обучению, почему же это происходит, по статистике, в большинстве случаев детей больше начинает интересовать компьютерные игры, ведь существуют разные жанры: спорт, симуляторы, боевики, стратегии и т.д; где ребёнок как раз таки может представить себя кем угодно, воплотив свою мечту в реальности, но только в виртуальном мире. И ведь действительно, там они крутые спортсмены или же всемогущие, с красивыми домами и быстрыми тачками, в чём же смысл возвращаться в реальность, если там всё так серо и уныло? Наглядные пример можно прочесть в книге Эрнеста Клайна «Первому игроку приготовиться» или же в одноименном фильме от Стивена Спилберга, там же показано предполагаемое будущее, где люди поглощены виртуальным миром, ведь реальный мир стал до безобразия неинтересным.

С чем же может быть связанно неправильное восприятие реального мира, а тем, что геймификация предаёт серьезному делу лёгкость, казалось бы, что это плюс данного процесса, но нет из – за этого человек начинает слишком просто относиться к поставленной задаче, он начинает откладывать всё до последнего и понимает, что у него ещё есть вторая попытка в случае провала, эдакая вторая жизнь, из – за этого минуса я бы даже сказал, что процесс игрофикации может затормаживать обучение и даже ухудшать его. Посмотрите на ЕГЭ, как к нему готовятся дети? Они начинают усиленно заниматься, ходить по репетиторам за несколько лет, ведь там у них есть только один шанс, который очень не хотелось бы терять.

Зависимость, пожалуй, самая страшная проблема игрофикации, как мы рассмотрели в примере выше, дети больше начинают привыкать к играм, а некоторые из них и вовсе становятся зависимыми. Думаю, главное, что мы должны с вами знать – это по каким причинам дети становятся зависимыми, чтобы эти же причины предотвращать. Так вот основные причины, которые чаще всего приводят к зависимости:

1. Особенности характера (закомплексованность, застенчивость);
2. Дефицит общения (что и подталкивает уйти в виртуальность, ведь там людям не так важно кто ты есть на самом деле);
3. Возможность реализовать то, чего не сможешь реализовать в реальном мире;
4. Социальные фобии (страх общения в реальном мире, за частую из-за насмешек в школе и подобных издевательств).

Этих причины стоит остерегаться и внимательно за ними следить, в частности за тем, чтоб они даже не появлялись!

Думаю, сейчас не кажется, что геймификация потрясающий процесс, который необходимо ввести в обучение. Всего то лишь стоило немного капнуть поглубже и больше разобраться с данным случаем.

Для наглядного примера, расскажу вам о методе изучения Python через Minecraft. На данный момент, в некоторых учреждениях и на некоторых курсах, нацеленных на обучение программированию, используют очень популярную игру Minecraft. Там обучающиеся при помощи языка Python влияют на внутреннюю среду игры, то есть могут изменить цвет объекта, добавить какую-нибудь надпись на этом же объекте или же собственноручно создавать свой мир, со своей архитектурой. При этом ребята должны самостоятельно разбираться и искать решение поставленных им задач, не зная даже элементарные основы, с точки зрения экспертов это не профессионально, а помимо всего прочего, как при помощи такого способа стать мастером своего дела и полностью освоить программирование, если даже обычным основам не учат?!

Как по мне, в этом случае игрофикация показывает себя далеко не с хорошей стороны!

# ИТОГИ

Нами был создан опрос, чтобы узнать мнение людей Челябинской области о понятии «Игрофикация», таким образом, общее количество людей, которые приняли участие в опросе, достигло 55 человек. Средний возраст участников составил около 18 лет и чуть более 74% опрошенных были мужчины, а чуть менее 26% женщины, большее количество которых имели либо неполное среднее образование, либо среднее образование. Из них 54,5% не знали о существовании термина «Игрофикация», а 45,5% ранее встречались с данным термином.

Цель следующих вопросов была в том, чтоб узнать мнение опрошенных о «Игрофикации». Так 78,2% респондентов считают, что традиционное обучение – скучное и хотели бы разнообразить процесс обучения при помощи геймификации, но после того, как их ввели в курс дела, мнение изменилось. Более 60% опрашиваемых после примера с программирование языка «Python» в игре «MineCraft» резко сменили своё мнение, а именно проголосовав за то, что в таком случае игрофикация ухудшит получение реальных знаний и опыта. Так же пользователи отметили, что данный метод может внести несерьёзность в процесс обучения, но при этом голосовали за то, что игрофикация подходит ко всем возрастным группам при правильном её подходе и обработке информации, а так же отмечали, что данный процесс ещё сыроват для масштабного ввода в образование и требует тестирования. А так же пользователи советовали грамотно совмещать реальные уроки с игрофикацией, голосуя в соотношении 70% учебного времени стандартным занятиям и 30% игрофикации.

Таким образом, можно сказать, что большинство жителей Челябинской области пока что даже не знакомы с игрофикацией, но при этом жители, которые знакомы с этим понятием, поддерживают эту идею, а именно дальнейшие её доработки для введения в различные сферы деятельности. Так же присутствуют малая группа единомышленники исключительно традиционной формы обучения, которые отрицательно относятся к игрофикации, объясняя это неготовностью игрофикации для использования.

Но факт, остаётся фактом игрофкация ещё «сырая» и сейчас перед её вводом в обучение, бизнес и другие сферы деятельности нужно хорошенько над ней поработать и протестировать, а только после успешного результата вводить в повседневную жизнь людей!

**Список литературы**

1. Зикерман Г., Линдер Д. Геймификация в бзнесе. 2014.
2. Хантер Д., Вербах К.М. Игровое мышление на службе бизнеса. 2014.