

ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ КАК ИНСТРУМЕНТА ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

А.В. Маркевич, 1 курс

Научный руководитель – **О.Е. Кремлёва**, к.с.-х.н., доцент

Гродненский государственный университет имени Янки Купалы

Современный образовательный процесс постоянно сталкивается со всевозможными проблемами. Среди всех этих проблем выделяется проблема незаинтересованности учащихся, связанная с отсутствием мотивации к обучению, вызванная неизменностью методики проведения каждого урока. Именно поэтому в современную систему образования и обучения рабочего персонала внедряют систему различные инновационные методы, такие как интерактивное обучение и геймификация. В основу геймификации заложено использование различных элементов игры для привлечения внимания.

Игра – вид человеческой деятельности, который сопровождал человечество на всех этапах его развития и всегда была инструментом для образования. Считается, что первые серьёзные игры людей были военными играми, а игра в шахматы – это «предок» современных имитационных игр. Известно, что Наполеон готовился к сражениям, втыкая булавки с разноцветными головками в географическую карту, обозначая места расположения противника и своих войск, гипотетически «разыгрывая» предстоящие события [0].

Применение игровых элементов позволяет не только разнообразить процесс обучения, но и улучшить восприятие материала путём внешней и внутренней мотивации учащихся. Благодаря большей вовлечённости в процесс, учащиеся охотнее воспринимают информацию, так как зачастую сами приходят к необходимым выводам, сами находят решение.

Использование игровых элементов возможно и для целей экологического образования. Основываясь на методах разработки и элементах геймификации была разработана дидактическая ими-

тационная игра «Дорогой устойчивого развития». Главной концепцией, на которой основывалась разработка игры, являлась идея показать те проблемы, с которыми сталкивается современное общество при попытках достижения устойчивого развития, на основе имитационных моделей. В данной игре игроки берут на себя роль правителей безымянных государств. Цель игроков – прийти к финишу первым. Игровой процесс заключается в постепенном продвижении по карте, с целью добраться до финиша, попутно решая проблемы и ситуации, с которыми сталкиваются игроки по мере продвижения.



Рисунок – Пример игрового поля

Для поддержания постоянной заинтересованности игроков необходимо наличие и грамотное использование 3 важнейших элементов геймификации: динамики, механики и игровых компонентов. Динамика игры, поддерживающая участников в тонусе и удерживающая их внимание на игре, достигается постоянным взаимодействием между игроками и игровым полем, даже в те моменты, когда игрок не принимает никаких решений, действия других игроков влияет на всех. Механика игры подразумевает проработанность правил и игровых условностей для понимания игрового процесса и более простого понимания игры. Любые механики, присутствующие в игре, должны быть сбалансированы. Если игра кажется слишком простой, высок риск, что люди быстро потеряют к ней интерес. Но при этом чрезмерно сложная игра может вызвать деструктивные эмоции, и уровень мотивации упадёт. Разнообразие различных игровых компонентов, таких как игровая валюта, счётчики и само игровое поле также способствуют привлечению внимания учащихся и их фиксации на игре и ходом событий в ней [0].

По ходу игры, участники постоянно сталкиваются с различными препятствиями, как со стороны других игроков, так и со стороны игровых механик. Таким образом только одна страна с наилучшей и самой продуманной стратегией могла бы прийти к финишу первой и достичь устойчивого развития, однако на самом старте страны находятся в не равном положении: у кого-то больше ресурсов, а у кого-то их меньше. Эта разница также влияет на решения, которые принимает игрок. Грамотное и рациональное использование всех элементов в данной игре способствует формированию уникального игрового опыта, что подводит к главной части и настоящей цели данной игры – рефлексии учащихся о процессе игры.

По окончании игры каждый участник обязан проанализировать и сделать краткое заключение о влиянии внутренних и внешних факторов на достижение устойчивого развития его страны, также игроки могут провести параллели со странами из реального мира, путем сравнения своих управленческих решений, стратегии достижения поставленной цели и выборов, сделанных по ходу игрового процесса. Путём подобного анализа своих действий в игре, участники могут прийти к пониманию актуальных проблем, с которыми сталкиваются современные страны, на основе личного опыта полученного в результате прохождения игры.

Таким образом, основной задачей данной игры является погружение игроков в неравные условия для получения большего понимания сути проблемы, к которому они приходят через взаимо-

действие друг с другом и дальнейшее обсуждение всего произошедшего. Данный метод является более наглядным и увлекательным, нежели получение этой информации из книги.

Список использованных источников

1. Панфилова А. П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: Учебное пособие // Панфилова А. П./ – СПб: ИВЭСЭП. – «Знание». – 2003. – 536 с.;
2. Карманов Е.В. Возможности применения технологии геймификации при реализации электронного обучения в вузе // Карманов Е. В., Старков А. Н., Викулина В. В./ – Перспективы науки и образования – 2019. – №4 (40). – с. 462-472.