

Геймификация как новая образовательная технология в современном среднем профессиональном образовании

Анпилогова Е.М. 3 курс, ПОЧУ ИКТ

Научные руководители: Фирсова А.Г., к.т.н., Смирнова Е.В.

Актуальность темы исследования: Актуализация проблемы подготовки современных специалистов, является неким социальным вызовом для современной образовательной системы. Для достижения этой цели необходимо использовать комплексный подход, включающий в себя как формирование практических навыков и знаний, так и развитие личностных качеств студентов. Зачастую у студентов недостаточно мотивации для посещения занятий, преподавателям бывает трудно понять учащихся, а последние в свою очередь теряют всякий интерес к учебному процессу. Одним из возможных средств преодоления данного вопроса стала такая технология организации учебного процесса как геймификация.

Цель данного исследования определяется реальной проблемной ситуацией: с одной стороны, многими исследователями признается практическая польза применения геймификации в образовании, с другой — наблюдается отсутствие методик, позволяющих внедрить геймификацию в процесс обучения СПО.

Практическая значимость исследования состоит в обосновании положения о том, что геймификация, применяемая в рамках целенаправленного обучения, способна повысить эффективность освоения учебных программ и одновременно с этим уменьшить затраты на образование, не снижая при этом качества обучения

Применение геймификации на занятиях по информатике

Этап занятия	Применение геймификации
Подготовительный	Выбор ролей, персонажей для игры в зависимости от характера и предпочтений студента.
Проверка домашнего задания	Использование онлайн-квеста, где для выхода из комнаты необходимо ввести ответы на задания (например, по теме системы счисления); проведение онлайн теста, причем очки, награды и «суперсилы», которые студент набрал, могут быть сохранены и суммированы в конце блока заданий.
Основной	С целью проведения игры по применению офисных приложений были использованы командные соревнования. Для каждой команды был сформирован пакет документов (справка, инструкция, прайс-лист, договор и т.п.). Участники каждой команды проводили «планерку» и распределяли задания. Побеждала та команда, которая первой подготовила весь пакет документов. При подведении итогов оценивалась скорость выполнения работы, качество, скорость печати. Были сформированы турнирные таблицы, организовано поощрение по отдельным номинациям («За скорость набора данных», «За профессионально составленный документ», «Повелитель функций в Excel»).
Закрепление	Использование викторин (командных и индивидуальных)
Заключительный	Сравнение набранных студентами баллов в игре, турнирных таблицах, рефлексия с помощью «облака слов».

