

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
ИНСТИТУТ СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

Директор Института социально-  
гуманитарных наук,  
д.филос.наук  
И.М. Чубаров

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**  
магистра

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ КАК  
СОВРЕМЕННЫЙ ТРЕНД**

44.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа «Цифровая культура и медийное производство»

Выполнила работу  
студентка 2 курса  
очной формы обучения

Попова Татьяна Анатольевна



Научный руководитель  
Директор Института социально-  
гуманитарных наук ТюмГУ,  
д.филос.наук.

Чубаров Игорь Михайлович



Научный консультант  
магистр социологии,  
сценарист



Миронов Павел Андреевич

Рецензент  
кандидат философских наук, ст.  
преподаватель, каф. философии  
науки и техники

Очеретяный Константин  
Алексеевич



Тюмень  
2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРАКТИКЕ ОБУЧЕНИЯ .....	7
1.1. «ИГРА», «ГЕЙМИФИКАЦИЯ»: ПОДХОДЫ К ОПРЕДЕЛЕНИЮ И ПРИМЕНЕНИЮ.....	7
1.2. ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ КАК СОВРЕМЕННЫЙ ТРЕНД	17
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ.....	27
2.1. ИССЛЕДОВАНИЕ АСПЕКТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ВУЗЕ НА МАТЕРИАЛАХ ИНТЕРВЬЮ И ФОКУС-ГРУППЫ.....	27
2.2. РАЗРАБОТКА ПРОТОТИПА ИГРЫ: ОПИСАНИЕ, АПРОБАЦИЯ .....	33
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	44
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	46
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	52

## ВВЕДЕНИЕ

Широко известный факт, что ключевой чертой современного общества является его цифровизация. Поколение, рожденное в 1990 е годы 20 века, так и называют - «цифровой человек», так как его представители появились на свет в период становления технологий, а живут, развиваются, обучаются в период расцвета информационных технологий. Поэтому становится актуальным потребность изменять и адаптировать системы образования под современные условия: процесс обучения должен включать современные технологии и соответствовать запросам учащихся. Так, для подтверждения данной необходимости можно привести слова Рафа, Костера, американского геймдизайнера и автора книги «Разработка игр и теория развлечений», о том, что «однообразие – враг учения» [Koster, с. 36].

В 2002 году появляется термин геймификация, который с каждым годом становится все популярнее. Первая волна геймификации сформировала терминологический аппарат и первые игровые элементы. В последующие годы геймификация нашла свою нишу и применение во многих сферах и областях. В 2011-2013 начинаются проводятся регулярные конференции по геймификации, а Games Studies выделяются в самостоятельное направление и рассматриваться на академическом уровне. В настоящее время существует множество подходов и взглядов на геймификацию в образовании и применение на различных уровнях.

В следующие несколько лет геймификация выросла из простого исследования в отдельную сферу и мультидисциплинарную науку [Nacke,

Deterding, 2017, с. 1]. В ноябре 2021 года будет проводится 5 европейская конференция Gamification Europe 2021, где акцент делается на программное обеспечение для геймификации. Удачные практики геймификации используются и применяются в маркетинге, продажах, менеджменте, образовании, политике.

По данным исследования «Колорадского университета «О влиянии симуляций и игр среди взрослых учащихся», «геймифицированные методы обучения на 14% увеличивают знания, основанные на навыках, на 11%

фактические знания и на 9% уровень запоминаемости по сравнению с традиционными методами обучения» [Октализ, электронный ресурс]. А согласно исследованию облачной платформы, для онлайн обучения «Talent Lms» в 2019 году, на основе опроса использования геймификации в корпоративном обучении, 88% опрошенных подтвердили, что чувствуют себя счастливее при обучении с использованием технологий геймификации [The 2019 Gamification at Work Survey, электронный ресурс].

Геймификация – новый путь увеличения вовлеченности и мотивации студентов, стимулирования активного взаимодействия, в том числе при дистанционном обучении.

Таким образом, актуальность выпускной квалификационной работы обоснована текущими трендами, а также активным внедрением информационных образовательных технологий в России, в т.ч. в рамках нацпроектов.

Сегодня перед обучением стоят новые вызовы с точки зрения подачи контента, дизайна, оформления, эстетики и удобства. Также популярность термина обусловлена возросшей долей дистанционного образования, предъявляющего новые запросы к организации обучения. Так, на основе исследования будут определены инструменты и методы, помогающие повысить вовлеченность студентов в процессе образования, в том числе дистанционного.

В рамках написания работы рассмотрены термин «геймификация» и его эволюция, элементы геймификации, проанализированы существующие тренды в образовании и успешные практики применения геймификации образовательных процессов, а также разработан прототип приложения в рамках курса «Психология массовых коммуникаций» для студентов 3 курса Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна.

Потенциал геймификации огромен и не в полной мере раскрыт в рамках образования, в том числе и высшего в России. Значительный опыт накоплен при

реализации геймификации коммерческих школ и курсов, в особенности при обучении иностранным языкам, например, Duolingo, Puzzle English, SkyEng.

Конечно, необходимо учитывать критику геймификации, данный метод нельзя использовать при любом случае и забывать про цели образования.

Зарубежные практики и исследователи, внесшие большой вклад в исследование данного вопроса: Йохан Хейзинга, Розе Кайуа, Себастьян Детердинг, Джесси Шелл, Стюарт Браун, Клинт Хокинг, Раф Костер, Джейн Макгонигал, Ю Кай Чоу, Джон Геррера, Скотт Николсон, Тоби Бересфорд.

Наиболее известными критиками геймификации и ее применению являются Ян Богост, Джейн МакГонигал.

Российских авторов и исследователей меньше, но можно отметить следующих: Александр Ветушинский, Алексей Салин, Илья Курылев, Иван Нефедьев, Мирослава Бронникова, Алексей Савченко.

Изучением игры в обучении занимались еще советские ученые И.П. Павлов, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин.

Объектом исследования является образовательный процесс.

Предмет – геймификация образовательных процессов как современный тренд.

Цель выпускной квалификационной работы – изучить геймификацию в образовании и разработать модель игры для задач 3 курса бакалавриата специальности «Реклама и связи с общественностью» по предмету «Психология массовых коммуникаций» в Санкт-Петербургском государственном университете промышленных технологий и дизайна.

Для достижения поставленной цели сформулированы следующие задачи:

1. Рассмотреть содержание термина «геймификация».
2. Проанализировать современные тренды в сфере образования.
3. Рассмотреть преимущества и недостатки геймификации в образовании.
4. Проанализировать отношение к геймификации в системе высшего образования преподавателей и студентов.

5. Разработать прототип-игры в рамках курса «Психология массовых коммуникаций» для практики высшего образования.

6. Апробировать прототип.

Для решения поставленных задач были использованы следующие методы: контент-анализ, глубинные интервью, фокус-группы, наблюдение, педагогический эксперимент.

Вопрос «Как геймификация может быть использована в высшем образовании?» остается открытым, но можно наблюдать успешный опыт применения игр при обучении в коммерческих школах, онлайн-образовании и средней школе, который позволяет предположить возможность внедрения геймификации в образовательный процесс высшей школы.

Гипотеза: Мы считаем, что для вовлечения студентов в образовательный процесс и повышения качества образования эффективно использовать геймификацию.

Работа состоит из двух частей.

В теоретической части описано исследование понятие «геймификация», основные элементы, спецификация в сфере образования, преимущества и недостатки. В практической части описано исследование геймификации у целевой аудитории, процесс создания игры для практики высшего образования, описана апробация игры и возможные направления применения.

Полученные результаты могут применяться в качестве примера для педагогов-практиков, интересующихся геймификацией.

Работа состоит из 2 глав, введения, заключения, библиографии.

[изъято 54 страницы]