

Геймификация процесса обучения студентов практикам просветительской деятельности библиотек

М.П. Черникова

Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия

Обоснование. Геймификация — это интегративная стратегия обучения, суть которой заключается во внедрении игровых элементов в неигровые (образовательные) процессы с целью повышения мотивации и вовлеченности учащихся [1]. Тема исследования особенно актуальна в контексте образовательного процесса студентов информационно-библиотечной специальности, поскольку при осуществлении просветительской деятельности они могут освоить технологию создания игровых конструкторов для решения задач в рамках профессиональной деятельности в библиотеке.

Цель — рассмотреть практический опыт внедрения геймификации в обучение проектированию просветительской деятельности библиотек, определить эффективность данного метода через оценку вовлеченности и мотивации студентов к выполнению учебных задач.

Методы. Опрос студентов, анализ динамики посещаемости группы, анализ публикаций, посвященных геймификации.

Геймификация влияет на когнитивные способности учащихся, формирует стратегическое мышление и способность создавать архитектуру просветительской деятельности [3]. Геймификация развивает аналитическое мышление, поскольку игрокам необходимо продумывать возможные действия как собственной подгруппы, так и учитывать ходы второй команды, а также позволяет развить социальные компетенции, к которым относится командное взаимодействие и коммуникативные навыки, формируются лидерские качества [4, 5].

В рамках образовательного курса «Проектирование культурно-просветительской деятельности библиотек» на базе кафедры информационно-библиотечных ресурсов Самарского государственного института культуры спроектирован авторский квест. Сюжет квеста связан с выполнением практических заданий и посещением лекционных занятий согласно рабочей программе курса [2].

Первая часть квеста состояла преимущественно из индивидуальных заданий, направленных на усвоение базовых теоретических знаний курса. За каждое выполненное задание учащиеся зарабатывали букву-ключ, открывающую возможность прохождения ко второй части квеста и получение зачета.

Поскольку студентам-библиотекарям необходимо было не только понимание теории, но и умение сотрудничать и распределять задачи между собой, вторая часть квеста была сосредоточена на работе в командах. Учащиеся были поделены между собой на две команды: команда «LVX» (День) и команда «NOX» (Ночь).

Роли в командах распределены следующим способом: учащийся, который получает квестовые задания и передает их группе; учащийся, отвечающий за выполнение домашних заданий команды и коммуникацию с преподавателем; лидеры группы, отвечающие за стратегию игры и координирующие команду (обладающие правом принятия итогового решения); игроки, способные повлиять на ход игры или на количество заработанных очков при помощи специальных способностей (табл. 1).

Таблица 1. Участники

Роль	Команда «День»	Команда «Ночь»	Способности персонажа
Куратор	LVX	NOX	Осуществляет коммуникацию в рамках процесса геймификации между преподавателем и командой
Лидер группы	Герой	Волшебник	Координирует работу команды, принимает итоговое решение по ходу игры
Группа	Муза, Феникс, Красная карта	Маска, Сфинкс, Черная карта	Способны повлиять на игровой процесс с помощью использования «специальной способности»

Результаты. Динамика посещаемости занятий продемонстрировала положительную тенденцию: средний показатель посещаемости увеличился на 15 %. Успеваемость студентов стала лучше на 25 % (из расчета промежуточных оценок).

Выводы. В перспективе дальнейшие исследования в области геймификации в образовании могут быть направлены на разработку более сложных и адаптивных игровых сценариев, учитывающих индивидуальные особенности обучающихся и обеспечивающих персонализированный подход к обучению.

Ключевые слова: геймификация; просветительская деятельность библиотек; интегративность; интегративные стратегии; образование.

Список литературы

1. Ефаненков Н.М., Зорин К.А. Геймификация и влияние геймификации на когнитивные способности и мотивацию в обучении как элемента образовательной культуры // Актуальные исследования. 2024. № 25-1(207). С. 99–102. EDN: GQYJSO
2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании. Москва: Просвет, 2014. EDN: TIXMJN
3. Волкова Т.Г., Таланова И.О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. 2022. № 5(128). С. 26–33. doi: 10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33 EDN: HGGYTN
4. Медведев А.Г., Арсентьев Д.А. Актуальность использования методов геймификации и цифровизации в образовательном процессе // Вестник науки. 2024. Т. 2, № 5(74). С. 389–394. EDN: BTWHPV
5. Байболотов Б.А., Шергазиева М.С., Кубатбеков Э.Дж. Геймификация как средство формирования математической логики в средней школе // Вестник науки. 2023. № 55. С. 101–106. EDN: DJBIJ

Сведения об авторе:

Марина Павловна Черникова — аспирант 2-го года обучения, факультет культурологии, социально-культурных и информационных технологий; Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия. E-mail: bibliograf_ino@bk.ru

Сведения о научном руководителе:

Маргарита Георгиевна Вохрышева — доктор педагогических наук, профессор кафедры библиотечно-информационных ресурсов; Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия. E-mail: mgvohr@mail.ru