

INTRODUCTION OF GAME ELEMENTS (GAMIFICATION) IN EDUCATION

Luizakhon Shaylovbaeva

Student

Department of English Linguistics

National University named after Mirzo Ulugbek

yakubovaluiza153@gmail.com

Abstract: *Game element that is gamification can be effective if it is based on the principles and mechanics of the game for example a system of tasks and rewards symbols of progress such as achievement points*

Keywords: *Gamification element of game online-survey determination of Cavin Verbox*

ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ (ГЕЙМИФИКАЦИЯ) В ОБРАЗОВАНИИ

Луизахон Шайловбаева

Студентка 4 курса

Кафедра английского языкознания

Национальный Университет имени Мирзо Улугбека

yakubovaluiza153@gmail.com

Аннотация: *Игровой элемент, то есть геймификация может быть эффективным, если он основан на принципах и механиках игры, к примеру система заданий и наград, символов прогресса, таких как баллы достижения.*

Ключевые слова: *геймификация, игровой элемент, онлайн-анкетирование, определения Кевина Вербаха, программа LinguaLeo*

Сегодня школьники растут в цифровой среде, и все, что их окружает, уже содержит элементы. На наш взгляд, нужно внедрять в образовательный процесс те же элементы, что используются в социальных сетях и видеоиграх, чтобы сделать изучение предмета интересным и актуальным для современных школьников.

Это позволяет учитывать мотивацию участников системы, что позволяет выбирать теоретический материал или вид деятельности

интересные ученику, вовлекающие его в образовательный процесс. С другой стороны, школьникам такая система даст возможность реализовать свои потребности и получить индивидуальный набор необходимых ему знаний

«Игровой элемент– это использование игровых механик и элементов в неигровых ситуациях» – такое определение дал Кевин Вербах в своем курсе [3]. Применяя это определение к процессу образования, получим: геймификация – это использование игровых элементов в образовательной среде, в которой помимо игровой цели существует дидактическая. Эти цели могут совпадать полностью, а могут и различаться, но игровая цель всегда должна служить достижению образовательных целей [1, с. 2].

В геймифицированных системах есть несколько сторон взаимодействия: разработчик (непосредственно тот, кто создает систему – например, учитель), игрок(и) (те, кто будут находиться в системе, так как в рамках проводимой работы рассматривается образовательный процесс, то ими будут являться ученики), а также внутренние (внутри системы) и внешние факторы (которые могут влиять на мотивацию ученика, ход системы и на другие процессы).

В ходе исследования дипломной работы мне понадобилось метод онлайн-анкетирования. Почему же этот метод является более эффективным для выявления точных результатов у учащихся. Многие из нас знают, что анкетирование помогает изучить мнение определенной группы и таким образом решить поставленную задачу. Особенно метод анкетирования является наиболее предпочтительным и славится своей практичностью и доступностью. А также высокая скорость получения информации и удобная форма для ее дальнейшей обработки и оценки. А самое главное конфиденциальность и анонимность учащихся сохранить в секрете личные данные поможет при сборе информации. Анализ

результатов упрощается тем, что многие анкеты имеют одинаковый контент и перечень вопросов. К примеру, человек отвечающий на них не по порядку, он всё равно отвечает на все из них или на большую часть, что даёт огромный шанс для облегчения последующих анализов и результатов.

Итак, по определению профессора Пенсильванского университета Кевина Вербаха геймификация- это приём характерных для компьютерных игр в практических, то есть в неигровых процессах. Геймификация делает традиционные задания более увлекательным и захватывающим, а сложные-простым. В СНГ многие школьники стоит отметить, что более чем

15 миллионов учащихся пользуются программой LinguaLeo Это увлекательная программа помогает ученикам с легкостью изучит язык, к примеру достаточно выбрать уровень знаний и определить, сколько часов в день ученик может выделить на уроки с обаятельным львенком по имени Лео. За прохождение каждого задания положена награда-виртуальные фрикадельки льва, который должен остаться сытым. Лева накормлен –он растёт, повышается и уровень знания языка. Хотела бы отметить стоит несколько раз прогулять уроки, львёнок сбавит в весе и учащиеся теряют накопленные баллы и не могут перейти к следующей теме урока.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. https://infourok.ru/kurovaya-rabota-geymifikaciya-obrazovatel'nogo-processa-3769705.html#_Toc514447326
2. https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=917657#_Toc135399262
3. <https://www.ranepa.ru/>
4. <https://antitreningi.ru/info/online-obrazovanie/gejmifikaciya-v-obrazovanii-metody-i-mehaniki-primery/amp/>
5. <https://getcourse.ru/blog/1063494/igrovye-i-interaktivnye-metody-obucheniya>