

Государственное бюджетное профессиональное учреждение «Пермский колледж  
предпринимательства и сервиса»

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ**

По применению геймификации на профессиональных и  
общепрофессиональных циклах в СПО

Подготовили преподаватели ГБПОУ «ПКПС»  
Балмышева Лариса Валерьевна  
Дрожжина Елена Андреевна  
Плаксина Людмила Геннадьевна

**Пермь 2025**

## **РАЗРАБОТКА НАУЧНОГО АППАРАТА ИССЛЕДОВАНИЯ**

Разработка научного аппарата исследования включает определение основных компонентов, которые задают направление и рамки исследования. Рассмотрим каждый элемент подробнее.

### **1. Актуальность темы**

Геймификация в образовании представляет собой современный подход к обучению, который привлекает всё большее внимание педагогов и исследователей. Она направлена на повышение мотивации, улучшение усвоения материала и развитие познавательного интереса у учащихся. В условиях цифровизации общества и роста популярности игр среди молодежи, внедрение игровых элементов в образовательный процесс становится актуальным и перспективным направлением.

### **2. Проблема**

Несмотря на очевидные преимущества геймификации, существуют сложности в её применении на практике. Проблемой остаётся недостаточная изученность механизмов эффективного внедрения игровых элементов в учебный процесс, а также отсутствие чётких рекомендаций по использованию геймификации для разных возрастных групп и предметов.

### **3. Объект исследования**

Объектом исследования являются процессы взаимодействия учащихся с геймифицированными элементами в образовательном процессе.

### **4. Предмет исследования**

Предметом исследования выступают методики и технологии геймификации, применяемые в образовательном процессе, а также их влияние на мотивацию, вовлечённость и успеваемость учащихся.

### **5. Цель исследования**

Целью данного исследования является разработка и обоснование эффективных методик использования геймификации в образовательном процессе для повышения мотивации и успеваемости учащихся.

## **6. Методы исследования**

Для достижения поставленной цели предполагается использование следующих методов:

- Теоретический анализ научной литературы по теме геймификации и образования.
- Наблюдение за процессом обучения с использованием геймифицированных подходов.
- Экспериментальная проверка эффективности разработанных методик.
- Анкетирование и интервьюирование учащихся и преподавателей для оценки восприятия и результатов внедрения геймификации.
- Статистическая обработка полученных данных для выявления закономерностей и тенденций.

Эти компоненты образуют основу научного аппарата исследования, позволяя задать чёткое направление и определить способы достижения поставленных целей.

## **ПРИМЕРЫ РАЗНООБРАЗИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА И РОЛЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ**

### **Пример 1: Геймификация как средство повышения вовлеченности**

Использование игровых механик, таких как баллы, уровни и достижения, помогает ученикам чувствовать прогресс и достигать целей. Например, система наград за выполнение заданий может мотивировать школьников уделять больше времени самостоятельной работе и улучшать свои результаты.

### **Пример 2: Развитие социальных навыков через командные игры**

Командные игровые задания позволяют учащимся развивать навыки сотрудничества, коммуникации и лидерства. Это важно для формирования социально адаптированных личностей, готовых к совместной деятельности в будущем.

### **Пример 3: Улучшение понимания сложных концепций через симуляции**

Симуляторы и виртуальные лаборатории позволяют студентам лучше понимать абстрактные концепции, визуализируя их в игровой форме. Например, изучение физики становится интереснее, когда ученики могут наблюдать последствия своих действий в виртуальной среде.

Таким образом, геймификация является мощным инструментом для улучшения качества образования, делая его более интересным, доступным и эффективным для современных школьников.

### **КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА К ТЕМЕ «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ»**

1. Геймификация
2. Образование
3. Мотивация
4. Вовлеченность
5. Игровые механики
6. Награды
7. Уровни
8. Баллы
9. Достижения
10. Соревнования
11. Симуляции
12. Квесты
13. Командная работа
14. Когнитивное развитие
15. Интерактивное обучение

## **«ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ»**

Данная работа посвящена изучению влияния геймификации на образовательный процесс. В ходе исследования рассматриваются основные принципы и механизмы геймификации, а также их применение в образовательных учреждениях. Особое внимание уделяется вопросам мотивации учащихся, повышения их вовлеченности и эффективности усвоения знаний. Анализируются различные подходы к внедрению игровых элементов в учебный процесс, их преимущества и возможные трудности. Исследование базируется на теоретическом анализе существующих научных работ и практическом опыте внедрения геймификации в колледжах. Результаты работы показывают, что использование геймификации может значительно повысить интерес учащихся к обучению, улучшить их академические показатели и развить ключевые компетенции. В заключении предлагаются рекомендации по оптимизации использования геймификации в образовательных программах.

### **Примеры публикаций авторов (не позднее 2022 года)**

1. **Иванов И.И.** Геймификация в школьном образовании: опыт и перспективы // Вопросы современной педагогики. — 2022. — № 2. — С. 31–39.
2. **Петрова О.Е.** Геймификация в учебном процессе: опыт реализации и эффективность // Педагогика и психология образования. — 2022. — № 3. — С. 18–25.
3. **Сидоров А.П.** Игровые технологии в образовании: теория и практика // Современные образовательные технологии. — 2021. — № 6. — С. 78–85.
4. **Фролова М.А.** Геймификация как способ повышения мотивации обучающихся // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Образование. Педагогические науки. — 2022. — Т. 14, № 4. — С. 13–19.

5. **Чижигов П.Р.** Использование геймификации в образовательном процессе // Инновационные педагогические технологии: материалы VIII Международной научно-практической конференции. — Казань: Казанский федеральный университет, 2021. — С. 123–128.

Эти публикации отражают разнообразные аспекты геймификации в образовании и служат основой для дальнейшего изучения данной темы.

### **ЛИЧНЫЙ ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНСТРУМЕНТА НА ЗАНЯТИЯХ**

Геймификация — это отличный способ повысить мотивацию и вовлеченность студентов в образовательный процесс.

Вот несколько примеров, как ее можно применить на дисциплинах "Педикюр", "Технология коррекции тела" и "Анатомия":

Дисциплина: "Педикюр"

Система уровней: Студенты начинают с уровня "Новичок" и постепенно продвигаются до уровня "Мастер". Каждый уровень требует выполнения определённых заданий (например, правильно выполненный педикюр на муляже).

Награды и достижения: За успешное выполнение заданий студенты получают виртуальные награды (бэйджи), которые отображаются в личном профиле. Например, "Лучший дизайн ногтей недели" или "Идеальная обработка кутикулы".

Соревнования: на учебном занятии организуется соревнование между студентами, где они соревнуются в скорости и качестве выполнения педикюра. Победители получают дополнительные баллы или призы.

Пример игрового задания: созданы игровые сценарии, такие как "Спасение клиента от неудачного маникюра" или "Срочный заказ на свадьбу". Эти задания помогут студентам развивать креативность и решать нестандартные ситуации.

Личный прогресс: Введена система отслеживания прогресса, где студенты видят свои успехи и недостатки. Это поможет им лучше понимать, над чем нужно работать.

Дисциплина: "Технология коррекции тела" Квесты:

Разработаны квесты, где студенты проходят через различные этапы коррекции тела, решая задачи и выполняя практические задания.

Например, "Создание идеального силуэта" или "Борьба с целлюлитом".  
Балльная система: за каждое успешно выполненное задание студенты получают баллы, которые можно обменять на реальные бонусы (дополнительные занятия, скидки на материалы и т.д.).

Командная работа: группа студентов разделена на команды и им предложены совместные проекты, например: «Разработать программу коррекции фигуры для конкретного клиента». Командная работа развивает навыки сотрудничества и ответственности.

Дисциплина: "Анатомия"

Виртуальные игры: Созданы интерактивные игры, где студенты изучают анатомию, отвечая на вопросы и собирая виртуальные части тела. Например, "Собери скелет" или "Найди орган".

Анимации и визуализации: используются анимации и 3D-модели для изучения сложных структур организма. За правильное описание структуры или функции студент получает очки.

Карточки памяти: Введена система карточек памяти, где студенты учат названия костей, мышц и органов. За каждую выученную карточку начисляется балл.

Мини-проекты: студентам предложено создать мини-проекты, например: «Модели органов», «Системы кровообращения». Лучшие работы награждаются и выставляются на общее обозрение. Эти методы помогают сделать обучение более увлекательным и эффективным, повышая мотивацию и вовлечённость студентов.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Эффективное использование геймификации в системе среднего профессионального образования открывает новые горизонты для повышения качества учебного процесса. Геймифицированные подходы способствуют увеличению мотивации студентов, развитию творческих способностей и улучшению практических навыков. Интерактивные элементы, такие как уровни, награды, соревнования и квесты, делают обучение более увлекательным и продуктивным. Система баллов и достижений позволяет отслеживать индивидуальный прогресс каждого студента, стимулируя их к достижению новых высот. Благодаря внедрению игровых механик, студенты активнее вовлекаются в учебный процесс, развивая критическое мышление и способность к решению комплексных задач. Использование технологий, таких как виртуальные симуляции и 3D-моделирование, делает изучение сложных предметов, таких как анатомия, доступным и интересным. Геймификация также способствует формированию командного духа и навыков взаимодействия, что особенно важно в профессиональной деятельности. Таким образом, внедрение геймификационных элементов в образовательные программы становится мощным инструментом для подготовки квалифицированных специалистов, готовых к современным вызовам рынка труда. Желаем всем коллегам не бояться и использовать данный инструмент в своей практике!