

**Крибель Светлана Сергеевна**

методист

Государственное бюджетное учреждение «Информационно-методический центр»

г. Санкт-Петербург

E-mail: [kss@center-edu.spb.ru](mailto:kss@center-edu.spb.ru)

**Некипелова Анастасия Сергеевна**

программист

Государственное бюджетное учреждение «Информационно-методический центр»

г. Санкт-Петербург

E-mail: [nas@center-edu.spb.ru](mailto:nas@center-edu.spb.ru)

## **Применение геймификации в образовательном процессе при дистанционном обучении**

**Kribel Svetlana Sergeevna**

methodologist

State budgetary institution "Information and Methodological Center" St. Petersburg

**Nekipelova Anastasia Sergeevna**

programmer

State budgetary institution "Information and Methodological Center" St. Petersburg

**Аннотация:** в статье рассмотрен феномен геймификации образования. Возможность внедрения ее в учебный процесс для решения проблемы вовлеченности учащихся. Рассматривается вариант геймификации дистанционного обучения, организованного с помощью портала.

**Ключевые слова:** дистанционное образование; геймификация; портал; электронное обучение; вовлеченность.

Образование представляет собой динамическую систему, на которую оказывают огромное влияние все изменения, происходящие в обществе. Реалии современного мира требуют новых подходов к образованию, повышения его качества и доступности.

Отчасти данное явление можно объяснить острой необходимостью введения дистанционного обучения, которое предполагает использование различных форматов взаимодействия учеников с преподавателем.

Дистанционное обучение стало привычным для российского педагогического общества не так давно, но вместе с тем это не такая уж и новинка, хотя ей еще предстоит модернизироваться и развиваться. В Российской Федерации наиболее активно лишь последние несколько лет внедряются цифровые платформы для проведения занятий. Несмотря на широкий дискуссионный круг споров о преимуществах и минусах данного типа обучения, трудно дать однозначную оценку этому способу изучения предметов в основной школе.

Дистанционное образование имеет ряд преимуществ, но нельзя исключать проблему мотивации и вовлеченности на протяжении онлайн занятий. Новый формат обучения подразумевает использование информационных технологий в преподавании, поэтому у учителей появилось больше возможностей для подачи информации. Занятия могут проходить не только в стандартной лекционной форме, но и с использованием элементов геймификации.

Геймификация – это механизм, подразумевающий внедрение игровых механик для повышения мотивации людей в улучшении их показателей в любом роде деятельности, что приводит к усовершенствованию функционирования общего процесса. [1] А вовлеченность в свою очередь это ответ пользователей на взаимодействие, которое захватывает, удерживает и усиливает их внимание.

Геймификация оказывает значительное воздействие на участников учебного информационного взаимодействия. В первую очередь меняется педагогическая позиция

учителя: он выступает как тьютор, организатор интерактивного взаимодействия субъектов информационно – образовательной среды.

Преимущества геймификации в образовательном процессе очевидны – неподдельная заинтересованность ученика, его вовлеченность в процесс, в том числе и на самых «скучных» уроках. В отличие от традиционных форм обучения, игра содержит очень важный компонент – развлекательный. С самого детства термин «игра» у людей ассоциируется с положительными эмоциями. Кроме того, игроку заведомо понятно, что в игре можно ошибиться, проиграть, но потом можно попробовать снова и добиться успеха. Следовательно, игра исключает страх совершения ошибки как таковой, тогда как в реальности этот самый страх является главным препятствием к деятельности. Также в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, понимание, интерес, восприятие, мышление. [2]

Однако такой подход не решает проблемы возникновения мотива вступления учащегося в ту или иную образовательную деятельность. На сегодняшний день это актуальная проблема в связи с ростом использования социальных сетей, а также многообразием и доступностью компьютерных игр. Говоря о современных учениках, отмечают следующие тенденции общую демотивированность к обучению, неспособность и нежелание работать с информацией, неэффективное использование ресурсов времени и явную зависимость от гаджетов.

Тем не менее в описании данной проблемы уже содержится ключ к ее решению. Если современная школа почти не способна по мотивационной составляющей конкурировать с общением в социальных сетях, значит, необходимо «принять правила игры». А именно предоставить учащимся возможность учиться с использованием игровых технологий.

Только в данной игре будет отличие: четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат. Здесь игровые приемы выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

На территории Центрального района в образовательных учреждениях активно внедряется геймификация (к примеру, участие в проектах Учи.ру, ЧасКода и тд.).

Необходимым условием эффективного внедрения элементов электронного обучения является грамотное использование имеющихся в арсенале учителя ресурсов. Важно не только не переполнить учебный процесс информационными технологиями и ресурсами, но и учесть, что недостаточное и несистематическое их использование может также оказаться малоэффективным. С решением выше описанных вопросом нам помогает портал Дистанционного обучения ГБУ ИМЦ Центрального района Санкт-Петербурга.

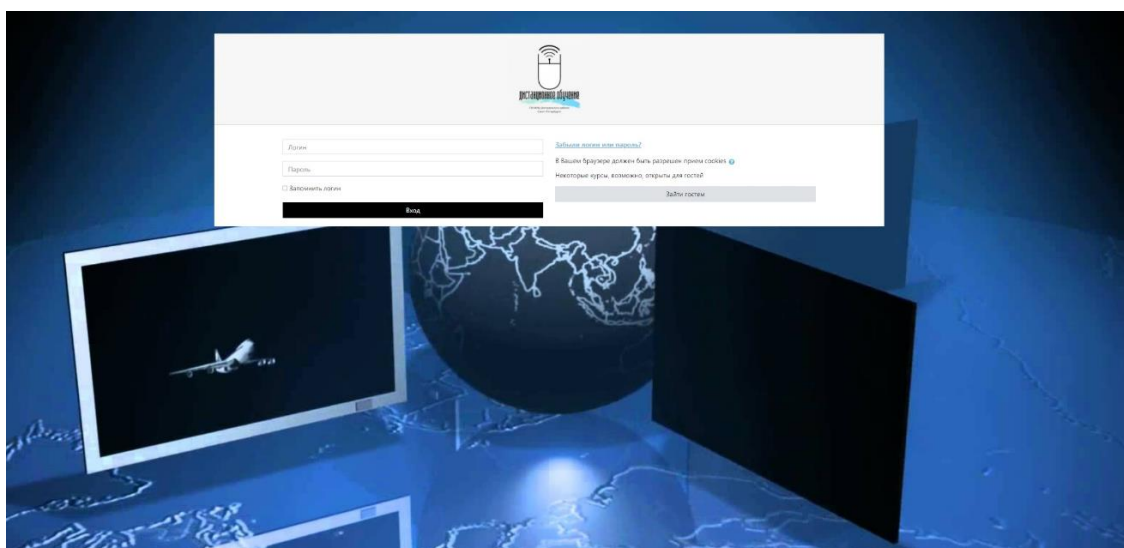


Рисунок 1 – Окно входа на портал

Рассмотрим подробнее, как используются некоторые игровые механики в учебном процессе на нашем портале, реализованном в системе дистанционного обучения Moodle.

Элементы и механики игры при дистанционном обучении (на примере портала Дистанционного обучения ГБУ ИМЦ Центрального района Санкт-Петербурга):

1. Игроки: ими могут быть все пользователи системы дистанционного обучения.
2. Система предлагает разместить на странице профиля официальную информацию и фотографию учащегося и учителя.

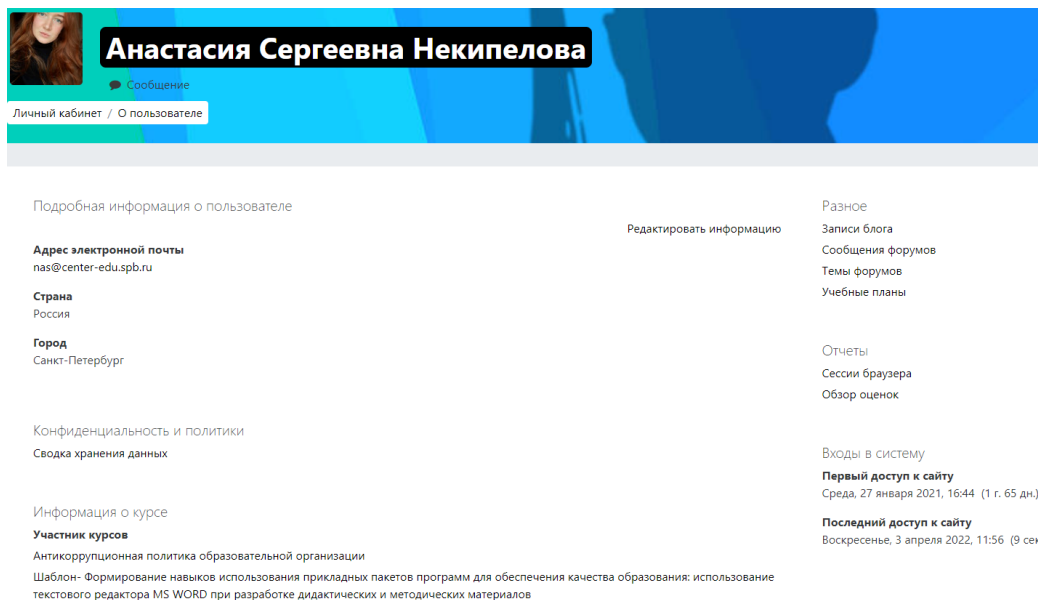


Рисунок 2 – Пример профиля

3. Портал Дистанционного обучения ГБУ ИМЦ Центрального района Санкт-Петербурга реализован на платформе СДО Moodle сегодня предлагает разнообразные элементы курса для оцениваемых заданий: классическая отправка файлов преподавателю, учебный форум, вики, глоссарий, семинар с последующим взаимооцениванием, интерактивная лекция, тесты.

4. Визуализация процесса частично реализована в тестах и интерактивных лекциях. Также содержит календарь, который показывает количество контрольных точек и сроки их прохождения.

5. Портал Дистанционного обучения ГБУ ИМЦ обучения содержит блок новостей, систему индивидуальных сообщений и календарь, используя которые, преподаватель может оказывать поддержку учащимся.

6. Для обеспечения уровней прохождения к цели предусмотрены такие функции, как «ограничение доступа» и «разграничение по потокам». Это удобно, например, при сборе узкоспециализированной информации.

7. Мы формируем журнал оценок автоматически из оценок, полученных учащимися за выполнение заданий.

Все участники: 12/12

Имя: **А Б В Г Д Е Ж З И К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Э Ю Я**  
 Фамилия: **А Б В Г Д Е Ж З И К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Э Ю Я**

Имя / Фамилия		ИКТ-2. Создание ресур...							
Адрес электронной почты		Задание №1. Создание л...	Задание №3. Заполнени...	Задание №2. Создание у...	Пример теста. Простир...	Задание №4. Дополни...	Задание №5. Дополни...	Задание №6. Дополни...	
	@gmail.com	100,00	60,00	100,00	-Q	90,00	100,00	100,00	
	@yandex.ru	100,00	90,00	100,00	-Q	100,00	100,00	100,00	
	@mail.ru	100,00	100,00	100,00	-Q	100,00	70,00	90,00	
	@ya.ru	100,00	100,00	100,00	-Q	85,00	100,00	100,00	
	@mail.ru	100,00	100,00	100,00	-Q	80,00	90,00	100,00	
	@mail.ru	100,00	90,00	100,00	9,33Q	100,00	100,00	100,00	
	@yandex.ru	100,00	60,00	100,00	10,00Q	100,00	100,00	100,00	
	@sch304.ru	100,00	80,00	100,00	-Q	100,00	100,00	100,00	
	@mail.ru	100,00	100,00	100,00	6,67Q	100,00	90,00	100,00	
	@mail.ru	100,00	100,00	100,00	10,00Q	100,00	100,00	100,00	
	@yandex.ru	100,00	70,00	100,00	-Q	80,00	65,00	100,00	
	@yandex.ru	100,00	100,00	100,00	-Q	95,00	100,00	100,00	
Общее среднее		100,00	87,50	100,00	9,00	94,17	92,92	99,17	

Рисунок 3 – Журнал оценок

8. При дистанционном обучении можно организовать соревнование. Например, при работе над проектом, разбив группу на подгруппы. Также позволяем определять рейтинг участников. При этом учащийся видит только свое место в рейтинге по отношению к сокурсникам.

Портал Дистанционного обучения ГБУ ИМЦ Центрального района Санкт-Петербурга приспособлен для использования геймификации в образовательном процессе. Поэтому преподаватели, желающие сделать учебный процесс более активным, уже сейчас могут использовать игровые технологии в дистанционном обучении.

Игровые методики могут стать самой причиной, по которой учащиеся снова захотят учиться. Если использовать энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направить учащихся к учебе, то можно дать им очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.

### Список литературы

1. Цыплакова Е.О. Анализ случая внедрения механизма социального влияния gamification. – М.: Дальневосточный вестник. 2013. – 54-59 с.
2. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 291 с.