

Играем и учимся: использование онлайн-сервисов с элементами геймификации для повышения мотивации обучающихся

Векленко К. В.

ksenia.veklenko@yandex.ru

Саратовский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского

Аннотация. В работе рассматриваются онлайн-сервисы, использующие элементы геймификации, которые могут выступать дополнительным ресурсом для учителей при организации обучения. В тексте приведен анализ онлайн-сервисов Codecademy, MinecraftEdu и World of Classcraft, а также описаны возможные варианты их использования в процессе обучения.

Ключевые слова: информатика, программирование, онлайн обучение, геймификация, электронное обучение, Codecademy, MinecraftEdu, World of Classcraft.

Современное поколение детей живет в условиях интенсивного развития компьютерных технологий, Интернета и социальных сетей, изобилия развлекательного визуального и мультимедийного контента. Молодые люди сейчас способны воспринимать преимущественно то, что представлено в привлекательной оболочке. Современные технологии позволяют удовлетворить требования самого взыскательного пользователя: качество картинки, удобная навигация, быстрый поиск, интуитивно понятный интерфейс и проч. Упомянутые факторы все чаще начинают обращать на себя внимание и становятся залогом интереса и успешности деятельности, осуществляемой ребенком, в том числе и образовательной.

Методы обучения, которые использует педагог, должны учитывать когнитивные особенности и потребности современных учащихся, чтобы сделать образовательный процесс более эффективным. Существенную помощь педагогу в этом может оказать технология геймификации. [1]

В последние годы геймификация стала все более популярной в образовательной среде. Этот подход включает в себя использование элементов игрового процесса в неигровых ситуациях, таких как учебный процесс. Геймификация позволяет сделать обучение более интерактивным и увлекательным, что способствует повышению мотивации студентов и улучшению их успеваемости.

В данной работе мы рассмотрим некоторые онлайн-сервисы, включающие в себя элементы геймификации, которые потенциально можно использовать в учебном процессе [4].

Учителя всегда находятся в процессе поиска наиболее эффективных подходов, методов, приемов, средств и форм обучения для достижения максимальных образовательных результатов у учеников и стимулирования их активного участия в обучении. Это является постоянным процессом для каждого учителя, который стремится улучшить свой профессиональный подход к обучению и привлечь студентов к успешному обучению через наиболее эффективные методы. В данном контексте, поиск наиболее эффективных методов обучения - это одна из основных задач

профессионального сообщества учителей, которая имеет большое значение для достижения успехов в образовании и улучшения качества образования в целом.

Каждый год количество сервисов, использующих принципы геймификации, растет. Школы, колледжи, университеты и другие учреждения образования всего мира применяют их в своих практиках. Далее мы рассмотрим некоторые примеры таких сервисов.

Codecademy - это онлайн-сервис, разработанный для обучения программированию. Он предоставляет широкий выбор курсов по языкам программирования, начиная от основных принципов HTML и CSS и заканчивая разработкой веб-приложений на JavaScript и Python. [7] Многие курсы бесплатны, но некоторые требуют подписки. Интерфейс поддерживает только английский язык, что может являться огромной трудностью для обучающихся [6].

Площадка активно использует элементы геймификации в своих курсах. Например, ниже представлен интерфейс курса «Learn Python 3». Мы видим, что на каждом этапе перед нами возникает окошко с теоретическим материалом, блок с заданием, где после выполнения они помечаются галочкой, а также рабочая область (рис. 1).

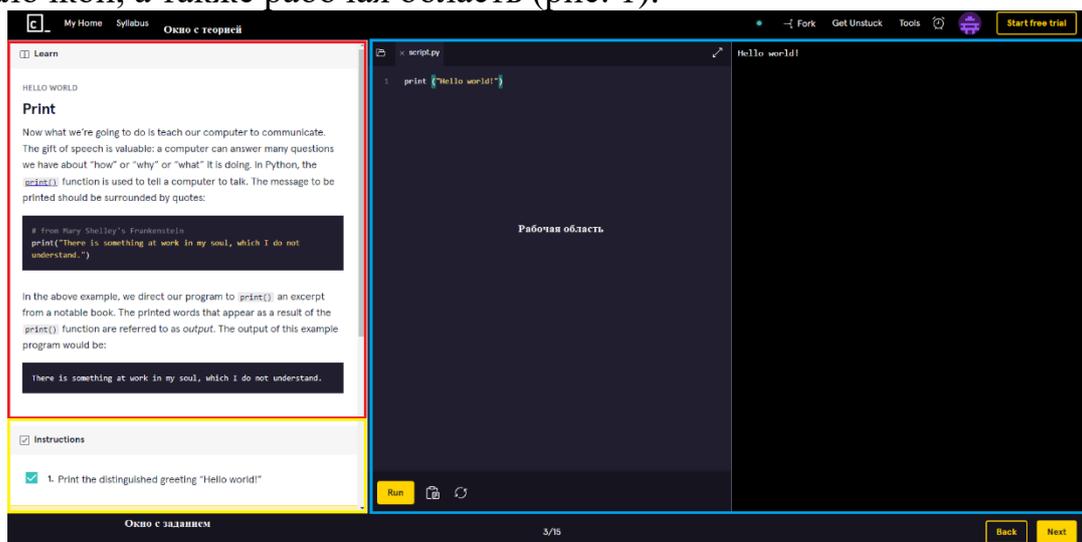


Рис. 1 Интерфейс «Codecademy»

В ходе выполнения курса вы также можете видеть свою шкалу прогресса, что увеличивает мотивацию заниматься.

MinecraftEdu - это игровая платформа, созданная для использования в образовательных целях. Игра позволяет учителям и ученикам взаимодействовать в виртуальном мире, решая образовательные задачи и проводя эксперименты [6].

Она основана на популярной игре Minecraft, но имеет ряд специальных функций, которые делают ее более подходящей для образовательных целей. Например, платформа имеет большую библиотеку образовательных ресурсов, в которой есть готовые уроки и задания по различным предметам - от математики и истории до языков и искусства [6]. Платформа также имеет

функцию мультиплеера, что позволяет ученикам работать сообща над задачами и решать образовательные задачи в команде. (рис. 2)



Рис. 2 Интерфейс «MinecraftEdu»

Игра становится все популярнее в обучении STEM-концепций, а также развитии учебных и педагогических навыков.

World of Classcraft (WoC) - это сервис, который предлагает использовать элементы геймификации в образовательном процессе. World of Classcraft похож на такие традиционные MMORPG игры, как World of Warcraft: когда школьники успешно справляются с заданием, они получают очки опыта и могут повысить уровень своего персонажа, а также получить специальные способности (рис. 3).

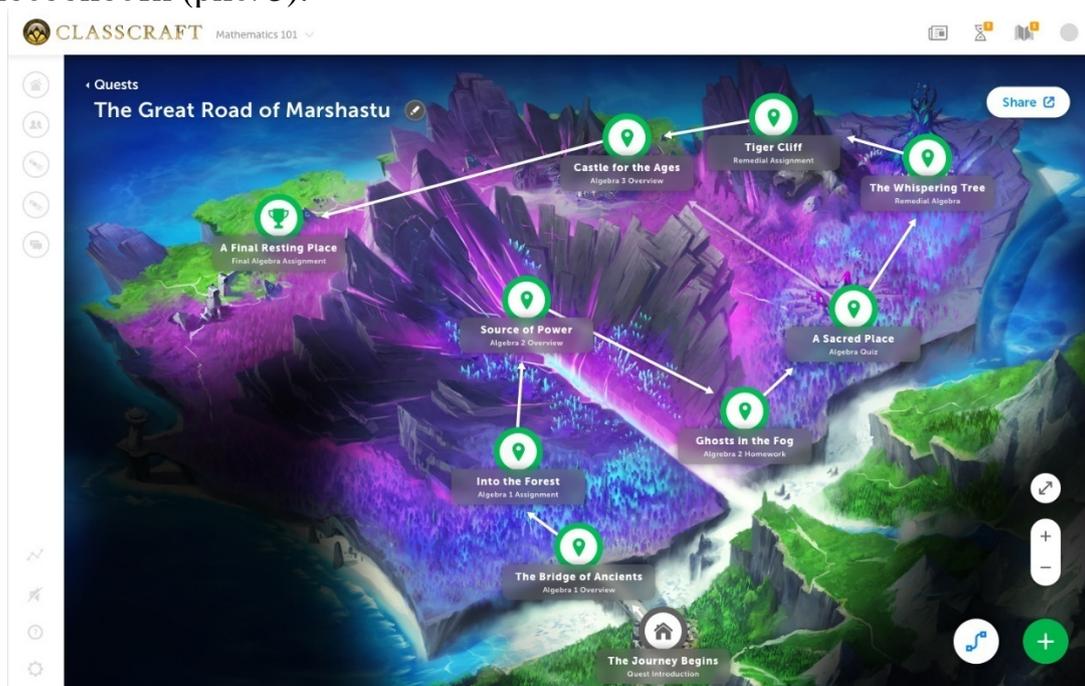


Рис. 3 Интерфейс «World of Classcraft»

В WoC монстры - это домашние задания, сражения с боссами, контрольные и тесты, а классная комната - пространство для игры, добавляющей ученикам мотивации, желания учиться и стать «воином самого высокого уровня» в классе [7].

Игра дает ученикам мотивацию и возможность учиться и достигать своих образовательных целей в ходе увлекательной игры. Она настраивает учеников на самостоятельную работу и развивает умения, которые могут применяться и вне игрового мира, такие как стратегическое мышление и возможность работать в команде [8].

Подводя итог, мы приходим к выводу о том, что в современной образовательной практике, наряду с традиционными методами обучения, все шире используются онлайн-сервисы, которые включают в себя элементы геймификации. Они обеспечивают доступ к обучающему контенту в любое время и из любой точки мира, что делает обучение более гибким и эффективным.

Вместе с тем, интерес к ним будет только возрастать: это обусловлено схожестью интерфейса сервисов с игровыми, наличием удобной навигации, яркости изображений контента и его динамики, включенности в совместную деятельность.

Список литературы

- [1] Ветошкин, А. А. Мобильное приложение как эффективное средство в обучении английскому языку / А. А. Ветошкин, А. А. Мамеева // Мир науки и мысли. The World of Science and Ideas. – 2023. – № 1. – С. 78-83.
- [2] Емалетдинова Г. Э. Геймификация как метод обучения: особенности и возможности / Г. Э. Емалетдинова, В. С. Цилицкий, Н. В. Шершукowa, Д. Калимуллин, И. В. Виноградова // Московский экономический журнал. – 2022. – №3. – С. 702-708.
- [3] Голубничий, А. А. Современные методы и средства обучения программированию / А. А. Голубничий, К. А. Чернявская // Бюллетень науки и практики. – 2018. – №6. – С. 368-372.
- [4] Сайт проекта «Minecraft. Education edition». URL: <https://education.minecraft.net/>
- [5] Сердечная, В. В. «Точка доступа – 2020»: цифровой театр в условиях пандемии / В. В. Сердечная // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. – 2021. – №4. – С. 83-91.
- [6] Сайт проекта «Classcraft». URL: <https://www.classcraft.com/ru/>
- [7] Фадеева, К. Н. Использование инновационных информационно-коммуникационных технологий при обучении студентов ВУЗа: элементы геймификации / К. Н. Фадеева, А. Г. Герасимова // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. – 2021. – №4 (113). – С. 211-219.
- [8] Березин, И. С. Обзор программ для создания чат-ботов / И. С. Березин, Н. А. Александрова // Информационные технологии в образовании. – 2022. – № 5. – С. 32-38.