

Жукова Наталья Владимировна

учитель

Баландина Мария Александровна

учитель английского языка

МБОУ СОШ №17 г. Коврова

г. Ковров, Владимирская область

ПОДДЕРЖКА ОБУЧЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ ИНТЕРАКТИВНЫХ МОДУЛЕЙ. ГЕЙМИФИКАЦИЯ В E-LEARNING

***Аннотация:** авторы отмечают, что потенциал геймификации, как интерактивной формы обучения, в дополнении к традиционным формам может помочь учителям организовать процесс обучения в школе, повышая мотивацию учащихся.*

***Ключевые слова:** обучение, геймификация, e-learning.*

Работая с детьми и подростками в школе, учитель должен знать, что очень важно выбрать правильные формы работы. Широкое распространение игр, развитие Интернета и необходимость создания привлекательных образовательных практик привели к возникновению геймификации как новой формы обучения. Мы увидели потенциал геймификации в дополнении и расширении возможностей традиционного обучения, где акцент будет делаться на социальное интерактивное обучение, а не на обучение с поддержкой преподавателя и самообучение [1]. В основе геймификации лежит идея использования игрового подхода для того, чтобы сделать преподавание и обучение в школе более интересными. Можно обнаружить такие неопределимые для обучения возможности как, вовлеченность в учебный процесс, высокую мотивацию, автономию и смысловое содержание. В играх приобретается необходимый опыт, устанавливаются безопасные границы, в пределах которых можно исследовать явления, обдумывать их и практиковаться, не боясь совершать ошибки, так как всегда можно нажать кнопку перезагрузки и стать чемпионом в следующей игре. Игра – идеальная обучающая среда со встроенным разрешением на ошибку, побуждающая мыслить

нестандартно и развивать самоконтроль. В электронном образовании игры могут заменить надоевшие типовые задания, а при традиционном обучении разнообразить сложившийся формат занятий. Настоящая ценность геймификации состоит в том, чтобы игровой принцип способствовал созданию осмысленного учебного опыта. Зарубежные исследователи дают разные определения геймификации. Габе Зихерманн определяет геймификацию как процесс использования игровой механики и мышления для того, чтобы увлечь аудиторию и решить проблемы [2]. Карл Капп дает самое развернутое, на наш взгляд, определение геймификации. По его мнению, это использование принципов игровой механики, эстетики и мышления для того, чтобы вовлечь обучающихся в учебный процесс, повысить мотивацию, активизировать обучение и решить проблемы [3]. Рассмотрим, что подразумевается под каждым элементом данного определения. Целью любой игры является создание системы, в которой игроки имеют какую-то абстрактную задачу, подразумевающую испытания и трудности в ходе ее выполнения. Игра имеет определенные правила, обладает высокой интерактивностью и вызывает положительную эмоциональную реакцию. Механика игры заключается в зарабатывании баллов, бонусов, продвижении на следующий уровень и является важным фундаментом всего процесса геймификации. Без красивого эстетичного вида и качественной графики геймификация не будет успешной и провалится на начальном этапе. Игровое мышление, пожалуй, самый важный элемент геймификации, так как именно оно придает особый смысл простым действиям, добавляя им такие элементы как, конкуренция, сотрудничество, исследование и т. д. Еще одним ключевым моментом геймификации является вовлеченность участников, т. е. привлечение их внимания и вовлечение в процесс образовательной игры. В основе геймификации лежит триада из основных элементов:

1. Очки (points), показывающие прогресс прохождения по игровому пространству; как правило, выдаются за определенные действия.

2. Бейджи (badges), которые являются в большей степени приятным дополнением, однако необходимо учитывать, что бейджи могут выдаваться как за высокие результаты, так и за низкие.

3. Доски лидеров (leaderboards) [4].

Работа с сервисом LearningApps.org помогает преподавателям осуществить эти идеи. Сервис довольно прост для самостоятельного освоения. Имеется огромная коллекция готовых упражнений, которые классифицированы по различным предметам. Можно познакомиться с приложениями, отсортировав их, например, по оценке пользователей, сначала вам покажутся те упражнения, которые получили более высокую оценку. Если вы зарегистрируетесь на сайте, то можете создавать и свои упражнения, подобные имеющимся. Для этого под каждым упражнением есть кнопка «Создать подобное приложение». Все созданные вами приложения, а также упражнения, выбранные вами из готовых сохраняются в личном кабинете (кнопка «Мои приложения»). Широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. При желании любой учитель, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля. Создатели сервиса – Центр Педагогического колледжа информатики образования РН Берн характеризуют этот сервис так: LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. На сайте представлено более 30 различных интерактивных видов упражнений. Есть русскоязычная версия сайта.

Современные студенты живут в особом интерактивно-игровом пространстве, поэтому важно создать удобную среду для обучающихся, что и позволяет сделать геймификация. Включение элементов геймификации в процесс обучения существенно повышает мотивацию, которая достигается за счет сюжета, дизайна и интерактивности образовательных игр.

Список литературы

1. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый. – 2015. – №11. – С. 1373–1375.

2. Zichermann G. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests / G. Zichermann, J. Linder. – John Wiley & Sons, 2010.
3. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. – John Wiley & Sons, 2012.
4. Невоструев П.Ю. Применение концепции игрофикации в рамках разработки контент-стратегии // Евразийское научное объединение. – 2015. – Т. 1. – №3 (3). – С. 73–74.