

Использование технологий геймификации в образовании

Романюк Виктория Дмитриевна

Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В данной статье рассматривается возможность использования технологий геймификации в образовательном процессе студентов и школьников на примере развлекательной презентации-квеста, созданной с целью закрепления материала по теме «Двойные интегралы».

Ключевые слова: геймификация, презентация, квест, двойной интеграл, образование.

The use of gamification technologies in education

Romanyuk Viktoriya Dmitrievna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

This article discusses the possibility of using gamification technologies in the educational process of students and schoolchildren on the example of an entertaining presentation-quest created to consolidate the material on the topic "Double integrals".

Keywords: gamification, presentation, quest, double integral, education.

Использование технологий геймификации в настоящее время является особенно актуальным, поскольку во всей системе образования происходит повышение уровня информатизации, а сами технологии геймификации способствуют повышению интереса обучающегося к получению знаний за счет элементов игры.

Данная тема освещалась многими другими авторами. А.С. Голубова и М.В. Виниченко в своей статье «Использование технологий геймификации в работе и образовании» [1], например, раскрывают геймификацию как абсолютно новый инструмент решения проблем неадаптированности системы образования и рынка к новому поколению. Путем внедрения элементов геймификации появляется возможность активизации познавательной деятельности при помощи игровых технологий. В свою очередь, А.А. Жуковень и Л.И. Архипова в статье «Геймификация в образовании» [2] рассматривают геймификацию как игровую практику, сильно отличающуюся от других игровых форм, имеющую как свои плюсы

от применения данной методики, так и недостатки. Т.С. Демченко в статье «Геймификация в системе высшего образования: актуальность исследования» [3] поясняет, что использование геймификации в процессе обучения увеличивает уровень мотивации и заинтересованности обучающихся. Н.Ю. Курчатова в написанной ею статье «Геймификация в образовании» [4] повествует об истории геймификации, её практическом применении в реальном образовательном процессе. Е.С. Быкадорова анализирует понятие «геймификация» с точки зрения зарубежного опыта [5]. Так же в этой статье автором были выделены основные факторы быстрого развития феномена геймификации, её основные компоненты и проблемы.

Целью данной статьи является создание собственной развлекательной презентации квеста, которая позволяет увлекательно подать и проверить усвоенный в процессе обучения материал.

Если говорить в целом, то элементы игры в образовании использовались задолго до того, как был выделен термин геймификации или по-иному игрофикации. Игровая деятельность в процессе обучения использовалась преимущественно по отношению к дошкольникам и детям младшего школьного образования. Она заключалась в наглядной подаче материала, например, в ролевой игре. Но постепенно, с взрослением обучающегося, игровые элементы в его обучении используются все реже, пока постепенно вообще не исчезают из образования школьника и студента, уступая научной подаче материала.

Геймификация (или игрофикация), если говорить об определении, это явление, позволяющее использовать игровые формы в неигровом контексте. То есть если говорить конкретно об образовании, то в данном случае идет процесс распространения игры на различные его (образования) сферы, будь то обучение, воспитание и т.п.

Возникает вопрос, зачем же вообще нужна геймификация в образовании? Ответ достаточно прост: чтобы обучение было более приятным, увлекательным и мотивирующим. Процесс обучения у ребенка (и не только, но и более взрослых людей) приобретает особую гибкость и привлекательность. Однако стоит учитывать, что геймификация-это не просто чисто игровой процесс, а лишь использование игровых процессов в неигровых целях. Это может быть проверка знаний, контрольный рубеж или интерактивное изучение материала.

Одним из таких примеров геймификации служит презентация-квест. Презентация-квест это форма проверки знаний в виде презентации, созданной по особой схеме так, чтобы при переходе по гиперссылкам определенным образом можно было прийти к определенной оценке своих знаний. Лучше всего для тематики таких презентаций использовать знакомые и интересные школьникам и студентам компоненты массовой культуры, известные фильмы и книги. Благодаря этому при прописывании сценария квеста можно создать мотивацию для успешного его прохождения, заключающуюся в сопереживании герою квеста, известному

обучающемуся. Из-за сопереживания успешное прохождение квеста будет приносить больше удовлетворения. Так же стоит отметить, что использование известных персонажей в своей презентации банально больше заинтересовывает ученика, более его увлекает.

Для того, чтобы создать такую увлекательную презентацию-квест, стоит придерживаться определенного плана действий. Для начала стоит определиться с тематикой данной презентации. В данной статье в качестве примера тематикой презентации служит серия романов и фильмов «Гарри Поттер», а главным героем-Гермиона Грейнджер. Данный сеттинг знаком большей части обучающихся и найдет в них отклик и заинтересованность. Презентация создается в PowerPoint согласно следующей схеме (Рисунок 1).

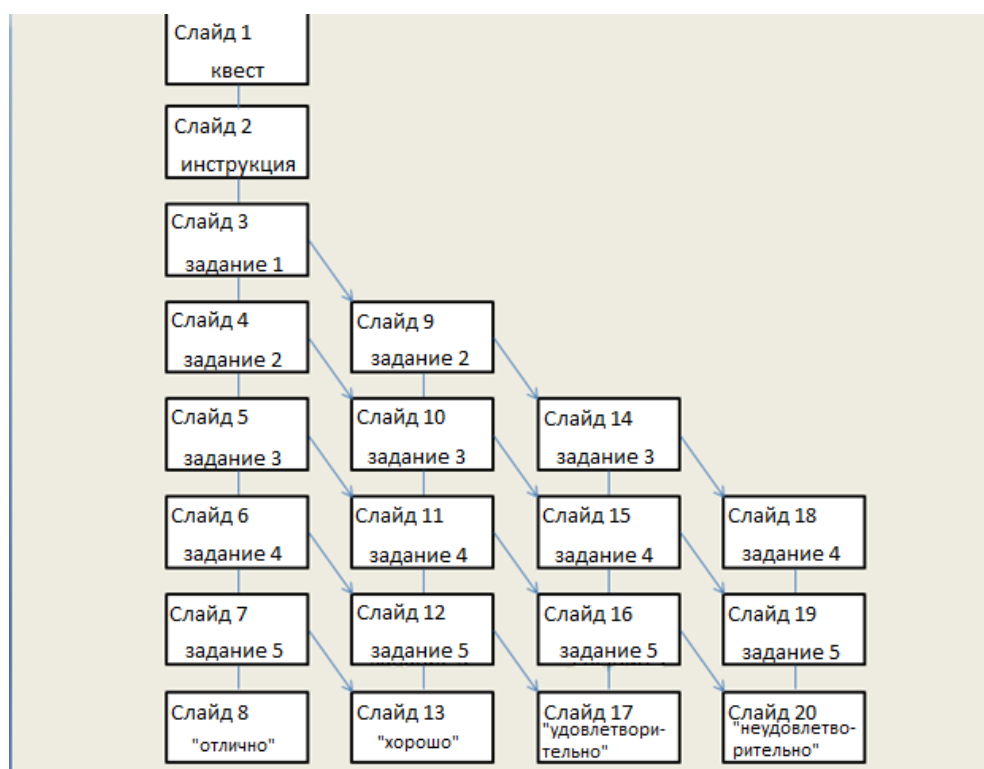


Рисунок 1 – Схема создания квеста в PowerPoint

На первом слайде показывается название презентации, и из него уже понимается тематика квеста (Рисунок 2).

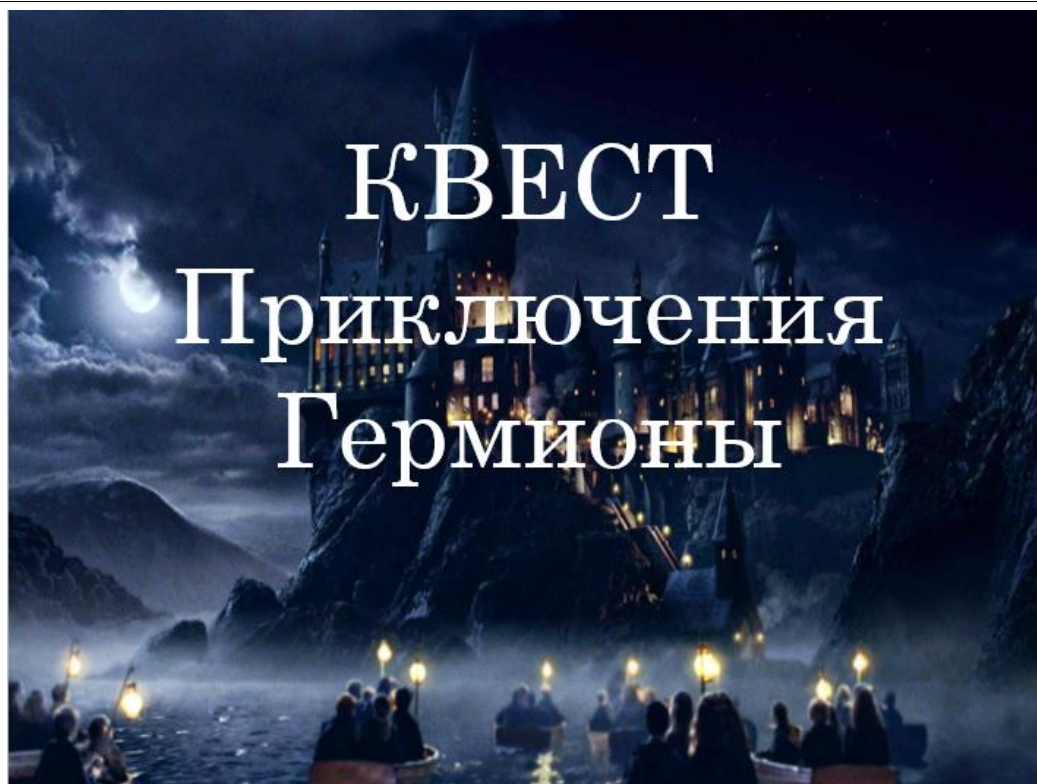


Рисунок 2 – Первый слайд презентации

На втором слайде презентации указывается инструкция, которой должен следовать студент. В ней следует написать основной сценарий квеста и те условия, которые должны быть выполнены студентом по мере прохождения квеста. Примером может служить Рисунок 3.

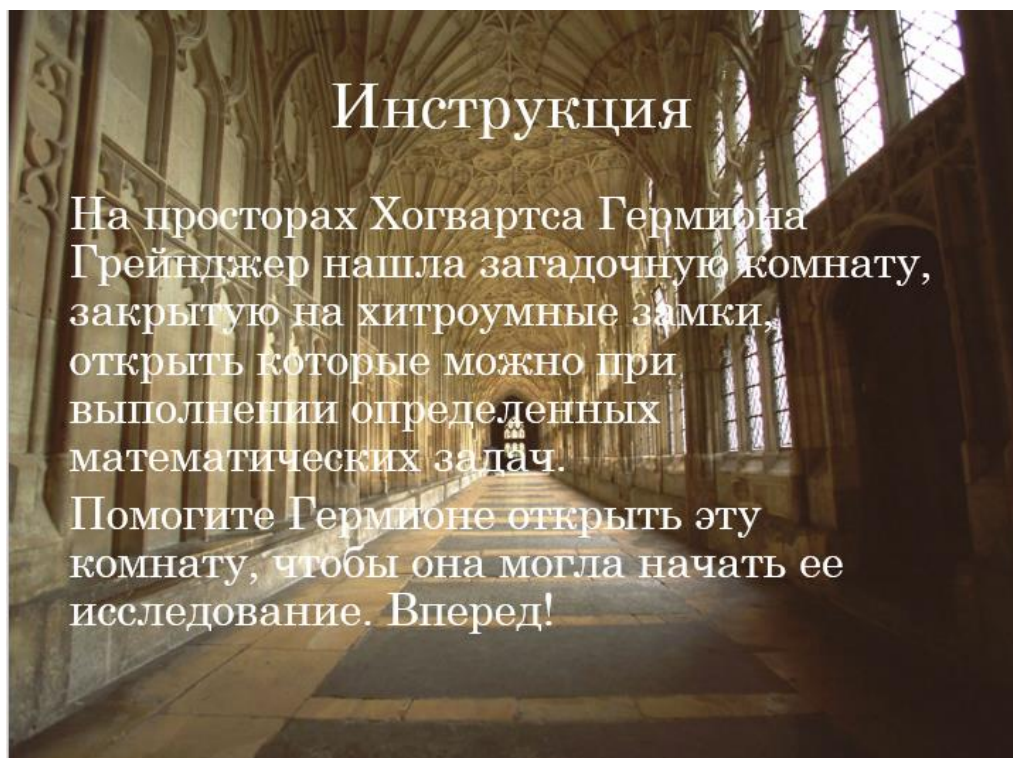
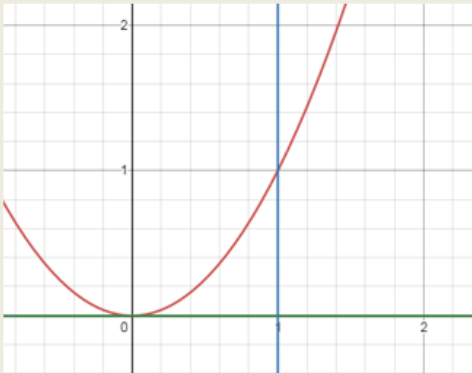


Рисунок 3 – Второй слайд презентации-инструкция

На третьем и далее слайде презентации идут практические задания, которые следует выполнить студенту. Они представлены в виде вопроса с вариантами ответов. Каждый из вариантов ответа - это гиперссылка на определенный слайд презентации. Таким образом создается интерактивность. В зависимости от того, на какие гиперссылки будет нажимать обучающийся зависит то, на какой конечный слайд он выйдет.

Рассмотрим подробнее третий слайд (Рисунок 4). Так как данная презентация квест является контрольным рубежом по теме «Двойные интегралы», то и задания тоже будут по соответствующей теме. В верхней части слайда указана подводка к заданию, чтобы оно было связано с общим сценарием квеста. Это могут быть мысли героя или ситуация, в которой он находится. Затем идет само задание, которое должен решить студент и варианты ответа. Гиперссылками на следующий слайд в данном случае служат изображения разноцветных кнопок, а не сами формулы. Согласно схеме (Рисунок 1), при нажатии на правильный вариант ответа, идет переход на слайд №4. При нажатии же на неверные варианты ответов ученик переходит на вторую ветку схемы, а точнее на слайд №9.

Гермиона подошла к первому замку и посмотрела на надпись. «Ого! Нечто подобное мы изучали на нумерологии»-подумала она.



Надпись гласила

Укажите верную формулу для вычисления площади заданной области, где:
D: $x=1$, $y=0$, $y=x^2$

Формулы



$$\int_0^1 dx \int_0^{x^2} dy$$



$$\int_0^1 dx \int_0^1 dy$$



$$\int_0^1 dy \int_0^{x^2} dx$$

Рисунок 4 – Третий слайд презентации

Подробнее о ветках схемы. Если студент везде и на все вопросы отвечает правильно, то он идет по главной ветви схемы и в результате придет к слайду №8. Этот слайд является результатом. Вполне логично предположить, что этот результат превосходный (Рисунок 5). Кнопка выход – это гиперссылка на первый слайд.



Рисунок 5 – Слайд №8 оценка «отлично»

Благодаря переходам по гиперссылкам и схеме, согласно которой создается система гиперссылок, можно создать систему оценивания знаний участника квеста. Если студент не допустил ни одной ошибки и в итоге пришел к слайду №8, то его оценка, соответственно, «отлично». Если же студент допустил в своих расчетах одну ошибку, то он перешел на ветвь схемы, которая правее главной ветви (Рисунок 1) и в итоге пришел к слайду №13, то он получает оценку «хорошо». Получение иных оценок происходит абсолютно аналогичным образом, если обучающийся допустил две ошибки, он перешел на слайд №17 и получил оценку «удовлетворительно». Если же он допустил более трех ошибок, то он по итогу переходит на слайд №20, где получает неудовлетворительный результат. У участника квеста после его прохождения может возникнуть желание пройти его еще раз, тогда ему следует нажать на кнопку выход, которая является гиперссылкой на первый слайд, с которого можно пройти квест заново, и, возможно, улучшить свой результат.

Таким образом, с помощью геймификации можно разнообразить и сделать более увлекательными такие рутинные и монотонные элементы обучения как, например, тест и контрольная. Данная технология позволяет более замотивировать учеников к усвоению материала, развлечь его во время получения образования, что благосклонно скажется на интересе ученика к предмету и теме, на основе которых создан квест. Геймификация в образовании это свежее решение по внесению разнообразия в образовательный процесс.

Библиографический список

1. Голубова А. С., Виниченко М. В. Использование технологий геймификации в работе и образовании //Новое поколение. 2016. №. 9. С. 39-44. URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_26025244_57747628.pdf
2. Жуковень А. А., Архипова Л. И. Геймификация в образовании //Инновации в науке и практике. 2018. С. 148-152. URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_37162582_78539254.pdf
3. Демченко Т. С. Геймификация в системе высшего образования: актуальность исследования //Новое поколение. 2016. №. 9. С. 55-60. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_26025247_67547433.pdf
4. Курчатова Н. Ю. Геймификация в образовании //Инновации и рискологическая компетентность педагога. 2020. С. 22-27. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_42667782_92313363.pdf
5. Быкадорова Е. С. Понятие" геймификация" в образовании //Проблемы языкового образования в вузах: теория и практика. 2019. С. 80-83. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_37033557_30055215.pdf