

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании от 13.01.2011 г. №243-З // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.pravo.by/world\\_of\\_law/text.asp?RN=hk1100243](http://www.pravo.by/world_of_law/text.asp?RN=hk1100243). Дата доступа: 26.02.2021.

## ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ДИСТАНЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ

Э.А. Кутас

*Белорусский государственный университет, факультет философии и социальных наук, кафедра социальной и организационной психологии  
eleanora.kutas@yandex.ru*

**Аннотация.** Геймификация рассматривается как один из вариантов вовлечения студентов в процесс обучения. Представлены элементы электронной платформы LMS Moodle, которые могут быть использованы в целях геймификации. Констатируется взаимосвязь геймификации с академической успеваемостью и мотивацией в обучении.

**Ключевые слова:** геймификация; дистанционное обучение; игровые элементы; мотивация; Moodle.

В условиях пандемии высшая школа была вынуждена перейти на дистанционное обучение, заставив преподавателей работать в новых для них условиях. Сложившаяся ситуация побуждает искать новые возможности сделать более эффективной передачу образовательного контента и стимулировать интерес к получению новых знаний со стороны обучающихся. Одним из решений может быть применение элементов геймификации в рамках целого курса либо его части. Сложно применить геймификацию в аудиториях, но возможно на образовательном портале в условиях дистанционного обучения.

Компоненты геймификации в той или иной степени реализуемы внутри электронных платформ университетов. Система LMS Moodle, используемая в БГУ, обладает достаточным набором функциональных возможностей для внедрения преподавателем элементов геймификации.

Применение игр в образовании далеко не новое явление, однако, следует различать использование обучающих игр и геймификацию. Геймификация определяется как «использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах» [1, с. 9], что, прежде всего, позволяет повысить вовлеченность участников. В основе лежит игровая механика – постоянная обратная связь, осуществляемая с помощью набора разнообразных инструментов (очки, бейджи, рейтинги, аватары, испытания и др.), что создает ощущение игры. Вовлеченность обеспечивается не только вышеперечисленными инструментами, но и поэтапным изменением и усложнением задач по мере продвижения пользователей. Неигровой контекст – это деятельность, цель которой лежит вне контекста игры:

выполнение рабочих задач, обучение и др. [2]. Предполагается, что внедренная в образовательный курс геймификация усилит мотивацию обучающихся, что в конечном итоге повысит их успеваемость.

Для геймификации в системе LMS Moodle могут быть использованы некоторые элементы образовательной платформы:

- профиль пользователя – при наличии полноценной игровой истории заменить фото аватаром персонажа (нереализуем в БГУ, так как требуется использовать персональные данные [3]); возможно переименование ролей в настройках курса (например, студент – «охотник за сокровищами»);

- инструмент «Лекция» – в геймификации можно использовать как инструмент для перехода на следующий уровень (так как переход в «Лекции» к следующему блоку происходит только после успешного завершения предыдущего); полезно отображать «индикатор выполнения» – шкалу в процентах, показывающую студенту, сколько материала он освоил;

- инструмент «Семинар» и «Вики» – может применяться для совместной работы, взаимного оценивания (для создания условий кооперации/конкуренции);

- инструменты «Кроссворд» и «Тест» с разнообразными формами ответов, за которые начисляются определенные баллы;

- инструмент «Значки» в качестве поощрения успехов и достижений студентов;

- инструмент «Обратная связь», который позволяет студентам чувствовать включенность преподавателя.

В русскоязычном сегменте представлены публикации с подробным рассмотрением примеров внедрения геймификации на платформе LMS Moodle [см. 4-7].

В двух недавних публикациях [см. 8;9], представляющих собой метаанализ исследований, изучающих взаимосвязь геймификации и обучения, показано, что:

- геймификация действительно может повысить академическую успеваемость;

- для достижения наилучшей эффективности геймификация должна иметь достаточную продолжительность во времени: наибольший эффект имеет длительность от 1 до 3 месяцев (при этом геймификация длительнее семестра является менее эффективной);

- большое количество игровых элементов не обязательно приводит к наилучшим результатам, так как один элемент геймификации может обеспечивать несколько видов мотивации одновременно (беджи могут стимулировать самоэффективность, обеспечивая обратную связь о качестве выполнения заданий, а также действовать как положительное подкрепление);

- неочевидная эффективность повсеместного использования рейтинга;
- мотивационные и поведенческие результаты обучения при геймификации связаны со способом социального взаимодействия (большой эффект имеют условия совместного использования конкуренции и кооперации, нежели чистых условий конкуренции);
- геймификация предполагает постановку конкретных краткосрочных целей перед обучающимися, создавая мотивационный эффект (краткосрочные, конкретные и умеренно сложные цели являются более мотивирующими, чем долгосрочные, расплывчатые, слишком легкие или слишком сложные цели [10]).

Кроме того, наличие своевременной и постоянной обратной связи в геймификации помогает удовлетворить потребность в компетентности, что приводит к получению удовольствия, повышению внутренней мотивации, улучшению выполнения задания.

Геймификация сегодня находится на пике спроса, однако следует признать, что существует недостаточная проработанность теоретических проблем в данной области. Слишком оптимистичные взгляды на применение игровых элементов могут привести к рождению проектов с низкой эффективностью. Геймификация не должна становиться самоцелью, а должна применяться там, где это даст положительный результат.

#### **Библиографические ссылки**

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., & Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In A. Lugmayr (Ed.), Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments New York: ACM, 2011. P. 9–15.
2. Werbach K., & Hunte D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.
3. Об осуществлении образовательного процесса в БГУ с применением информационно-коммуникационных технологий [Электронный ресурс]: приказ ректора БГУ № 621-ОД от 26.11.2020 г. URL: <https://law.bsu.by/pub/2/ИКТ.pdf> (дата доступа 08.03.2021).
4. Стародубцев В. А., Ряшенцев И. В. Элементы геймификации в LMS Moodle // Международный научно-исследовательский журнал. 2017. № 07 (61). Часть 1. С. 98-102. DOI:10.23670/IRJ.2017.61.089.
5. Корнилов Ю. В. Применение значков в LMS Moodle как элемент геймификации в смешанном обучении // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9, № 3 (32). С. 108-112. DOI: 10.26140/bgz3-2020-0903-0023.
6. Есин Р.В., Вайнштейн Ю.В. Геймификация в электронной среде как средство вовлечения студентов в образовательный процесс // Открытое и дистанционное образование. 2017. № 2 (66). С. 26-32. DOI: 10.17223/16095944/66/3.
7. Лабушева Т. М., Ямских Т.Н., Слепченко Н.Н. Геймификация как средство повышения мотивации студентов и ее реализация в системе электронного образования на платформе LMS Moodle // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. №8-1 (74). Ч. 1. С. 188-190.

8. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*. 2020. №32. P. 77–112.
9. Bai S., Hew K. F., & Huang B. Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*. 2020 №30: DOI:10.1016/j.edurev.2020.100322
10. Locke E. A., Shaw K. N., Saari L. M., & Latham G. P. Goal setting and task performance: 1969–1980. *Psychological Bulletin*, 1981. №90 (1). P. 125–152.

## **УНИВЕРСИТЕТСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ: ПРОБЛЕМЫ И ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННО- КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**А.А. Кучук, С.В. Воробьева**

*Белорусский государственный университет, факультет философии и  
социальных наук, кафедра философии культуры  
thrsamealya@gmail.com, cherbourg@mail.ru*

**Аннотация.** Университетское образование раскрывается в двойственном ракурсе проблем и возможностей применения информационно-коммуникационных технологий. Проблемы систематизированы в соответствии с двумя тенденциями. Согласно первой тенденции, студент отчужден от информации, согласно второй, – он демонстрирует скорее циническое отношение к учебному процессу. Возможности применения информационно-коммуникационных технологий очерчены посредством двух направлений, предполагающих выявление и преодоление проблемных ситуаций. Первое заключается в преодолении отчуждения от информации посредством параллельных когнитивных процессов – поиском неотчуждаемого смысла и формированием логического критического мышления. Второе направление предполагает сдвиг от цинического разума, поддерживаемого «жизнью в сетях», к активизации самостоятельной познавательной деятельности.

**Ключевые слова:** качество образования; цифровые аборигены; отчуждение от информации; цинический разум; неотчуждаемый смысл; презентация.

Информационно-коммуникативные технологии (ИКТ) стали неотъемлемой частью учебного процесса в университете, видоизменяя его и внося свои «цифровые» коррективы. Поэтому существенные аспекты университетского образования обусловлены этими видоизменениями и коррекциями, вынуждая поднимать вопросы относительно качества высшего образования, и что самое главное, качества образования «цифровых аборигенов» – студентов, которые не жили и не учились вне цифровых условий. Качество такого образования мы осветим в двух ракурсах – проблем и возможностей.

Проблемы университетского образования связаны, на наш взгляд, с двумя наметившимися тенденциями, проистекающими из цифровой аборигенной среды, – отчуждением студента от информации и циническим отношением к учебному процессу. Отчуждение студента от информации обусловлено отсутствием знаний и умений, которые обеспечивают достаточную или необходимую работу с ней. «Потребитель услуг до конца