

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ ИГРОФИКАЦИИ В ОНЛАЙН ОБУЧЕНИИ**

*Мартынова Н.С., Сотник Я.Н., Овчинников И.И.  
Сумский государственный университет*

*Рассмотрено понятие игрофикации и механизмы повышения уровня эффективности электронного обучения с помощью игровых механик. Изложен обзор существующих трендов и моделей игрофикации электронного обучения учащихся.*

Развитие компьютерных технологий привело к переосмыслению традиционного обучения, расширило границы и позволило обучать студентов по дистанционным технологиям вне учебных заведений. В определенный момент развития электронного обучения стало понятно, что главная проблема таких систем - удержание интереса пользователей к обучению. Эту проблему призван решить новый тренд в дистанционном обучении - игрофикация.

Игрофикация - это внедрение игрового мышления и соответствующих механизмов для повышения интерактивности обучения и вовлеченности в процесс обучения. Сам термин было введен в 2002 году Ником Пеллингом, британским экспертом ИТ. Согласно исследованиям, проведенных многочисленными учебными заведениями, игры эффективно влияют на уровень активности учащихся, их мотивацию.

Применение в электронном обучения механизмов игрофикации – достаточно новый тренд и весь потенциал игровых механизмов в этой сфере все еще не раскрыт. На

данный момент не сложилось четкого видения о том, какие механизмы игрофикации и их комбинации следует использовать. Нет однозначной классификации методов игрофикации. Однако, по степени внедрения игровых механик, методы игрофикации можно разделить на поверхностные и углубленные.

Поверхностные методы обычно не изменяют саму систему, а лишь дополняют ее игровыми механизмами. Такие методы легко внедряют в систему и пользуются широкой популярностью. Примеры таких механизмов :

- система баллов для оценки какой-то деятельности пользователя;
- поощрения учащихся в виде различных игровых наград;
- разбиение задачи на отдельные этапы-уровни;
- дополнительные подзадания (квесты) для изучения дополнительного материала;
- таблицы (рейтинги) лучших учащихся и их достижений.

Поверхностные методы позволяют учащимся получить новый взгляд на обучение, несколько поднять и поддержать их интерес.

Примером удачного интегрирования поверхностных методов в процесс обучения может быть проект [codcademy.com](http://codcademy.com) – интерактивная онлайн платформа, которая предлагает бесплатные занятия по программированию. За каждое выполненное задание в системе, учащийся получает очки, а за определенное количество очков, пользователь награждается игровыми бейджами. Лучшие ученики составляют рейтинг-таблицу и получают различные поощрения и звания.

В СумГУ существует своя система дистанционного обучения – [dl.sumdu.edu.ua](http://dl.sumdu.edu.ua), в которой находятся более 900 дисциплин, около 65 000 тестовых заданий и более 750

интерактивных тренажеров. В некоторых из тренажеров успешно используются инструменты игрофикации.

Примером использования методов игрофикации в онлайн тренажерах является один из электронных тренажеров из системы дистанционного обучения СумГУ – «Методы расчета ВВП». В данном тренажере предложено уравновесить чаши весов, перетягивая «мешочки с деньгами». Хорошим примером так же является и игровой тренажер «Обучение работы в Excel», позволяющий ускорить применение полученных навыков на практике.

При проектировании обучающего материала, чтобы минимизировать усталость обучаемого, разработчики разбивают свои продукты на этапы достижения краткосрочных, среднесрочных и долгосрочных целей. Например, до завершения курса учащимся необходимо выполнить несколько модулей. Для завершения модуля, учащийся должен выучить несколько тем. Для того чтобы завершить тему, необходимо выполнить несколько задач. И, наконец, каждая задача требует выполнения нескольких целей. Структурирование электронного обучения таким образом, позволяет пользователям получать новые навыки постепенно, а затем применить эти знания на практике, прежде чем демонстрировать их в итоговом оценивании.

Игрофикация – новый и многообещающий тренд в электронном обучении, призванный решить проблему привлечения интереса пользователей к обучению. Использование игровых механик позволяет укрепить связь пользователя с обучающей системой, сделать обучение более интерактивным и интересным.

### ***Література***

1. <https://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2031772>
2. <http://elearningindustry.com/how-gamification-reshapes-learning#an-coppens>
3. <http://radoff.com/blog/2011/02/16/gamification/>
4. <http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/local/material/gamification.pdf>