

ONLINE EDUCATIONAL SERVICES USING GAMIFICATION AS THE MAIN TOOL OF THE EDUCATIONAL PROCESS

Schukina A.V.¹, Belozеров O.I.² (Russian Federation)

¹Schukina Alena Viktorovna – Student;

²Belozеров Oleg Ivanovich - PhD in Technics, Associate Professor,
DEPARTMENT OF COMPUTER ENGINEERING AND COMPUTER
GRAPHICS,
NATURAL SCIENCE INSTITUTE
FAR EASTERN STATE TRANSPORT UNIVERSITY,
Khabarovsk

Abstract: *the article deals with issues related to the introduction of gaming teaching methods in the educational process. The analysis of several successful educational resources using gamification has been carried out. Using the example of three online services, it is considered what specific tasks gamification solves, what game mechanics are used and how it improves learning. The choice of gamification as the main method for working with students allowed the described educational platforms not only to increase attendance, but also to increase the interest of participants in the learning process.*

Keywords: *learning, learning platform, gamification.*

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСЫ, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ ГЕЙМИФИКАЦИЮ, КАК ОСНОВНОЙ ИНСТРУМЕНТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Щукина А.В.¹, Белозеров О.И.² (Российская Федерация)

¹Щукина Алена Викторовна — студент;

²Белозеров Олег Иванович - кандидат технических наук, доцент,
кафедра вычислительной техники и компьютерной графики,
Естественно-научный институт

Дальневосточный государственный университет путей сообщения,
г. Хабаровск

Аннотация: *в статье рассматриваются вопросы, связанные с внедрением игровых методов обучения в учебный процесс. Проведен анализ нескольких успешных образовательных ресурсов, использующих геймификацию. На примере трёх онлайн-сервисов рассмотрено, какие конкретные специфические задачи решает геймификация, какие игровые механики используются и как это улучшает обучаемость. Выбор геймификации, в качестве основного метода для работы с учениками, позволил описанным образовательным платформам не просто поднять*

посещаемость, но и увеличить заинтересованность участников в процессе обучения.

Ключевые слова: *обучение, учебная платформа, геймификация.*

В три года каждый ребёнок начинает познавать мир через игру. Несмотря на то, что, взрослея, человек уже способен фокусироваться на задаче продолжительные отрезки времени, ставить себе цели и сроки выполнения работы, игра всё ещё остаётся самым простым методом познания. Указанный механизм, реализованный в виде игровой формы взаимодействия, успешно используется многими сервисами для привлечения и удержания внимания пользователей. На данный момент множество банков используют кэш-бек для привлечения клиентов [1]. Кэш-бек выступает, как механика «Достижений» - за определённые покупки клиент получает награду.

Не удивительно, что и онлайн-образование всё чаще прибегает к геймификации. Такой подход способен решить разный круг задач, но чаще всего используется для решения следующих проблем:

отсутствие вовлеченности в образовательный процесс;

нехватка социального взаимодействия;

отсутствие понимания собственного прогресса.

Далее, на примере трёх онлайн-сервисов, будет рассмотрено, какие конкретные специфические задачи решает геймификация, какие игровые механики используются и как это улучшает обучаемость.

Учебная платформа Memrise [2], созданная Эдом Куком и Греггом Детре, в основном ориентирована на изучение иностранных языков, но здесь можно найти и другие темы для изучения. Платформа активно развивается за счёт пользовательского контента. Создавая свой набор карточек, пользователь может им поделиться с другими участниками платформы. Основные механики, которые использует сервис – это визуализация прогресса, достижения, квесты с заданиями, ограничение времени, персональный рейтинг и ежедневные задания. Основной упор сервис делает на яркую визуализацию контента. Аналогия получения знаний здесь завязана на механике взращивания собственного сада. Для каждого изучаемого слова используется своё растение, рост которого отображает процесс усвоения. Сервис очень популярен и имеет как версию для ПК, так и версию для мобильных устройств.

Другой сервис, в первую очередь ориентированный на подготовку школьников к ЕГЭ и ОГЭ, называется Castle Quiz [6]. В основе данного сервиса лежит механика дуэлей. Каждая дуэль приносит пользователю очки, которые он может потратить на улучшение своего замка. Пользователь может вступать в кланы, приглашать друзей и параллельно прокачивать свои знания по определённой теме. Каждый бой в игре проходит с живым оппонентом, что добавляет азарта при ответе на

вопросы. Проблема заключается в том, что иногда очень трудно найти соперника и это может оттолкнуть. На данный момент в игру Castle Quiz уже сыграло более 3 миллионов человек и количество пользователей постоянно растёт.

Ещё один пример удачного кейса, использующего геймификацию, это обучающий квест «Путь волонтера» от сайта Dobro.ru. Квест призван помочь волонтерам-новичкам освоиться в системе и найти свой уникальный путь волонтера. Для этого онлайн-проект использует следующие механики: визуализация прогресса, награды, велком-сценарий, квест с заданиями, возможность второй попытки, прокачка уровней, профиль пользователя и дополнительный контент, который можно разблокировать в процессе прохождения.

Сам сайт Dobro.ru позиционирует себя, как экосистема для волонтеров [12]. Его главной задачей является вовлечение большего количества пользователей в добровольческую активность. Квест как нельзя лучше подходит для того, чтобы новичок смог освоиться и найти свой путь волонтера. Каждый зарегистрированный пользователь получает возможность пройти один из путей: волонтер-культуры, волонтер-медицины или любое другое направление. Выбор зависит от индивидуальных предпочтений пользователя. Далее, участник квеста проходит 27 заданий, которые помогут ему развиваться на выбранном пути. Чем больше активности, тем больше шансов попасть, в последствии, в ту организацию, куда хочет сам волонтер.

В данной статье было рассмотрено три удачных кейса применения геймификации в образовательном процессе. Каждый из них имеет свои специфические особенности, характерные для данного образовательного направления. Выбор геймификации, в качестве основного метода для работы с учениками, позволил описанным образовательным платформам не просто поднять посещаемость, но и увеличить заинтересованность участников, в процессе обучения. Игрофикация образовательного процесса позволила сохранить сервисам аудиторию, а ученикам получить новый опыт и приобрести качественные знания.

Список литературы / References

1. Куликов В.П. Игровые элементы геймификационной системы / В.П. Куликов, С.Д. Байжуманов, К.Р. Кусманов // Вестник Алматинского университета энергетики и связи, 2019. № 4(47). С. 250-255. DOI 10.51775/1999-9801_2019_47_4_250. EDN QINYYN.
2. Разбор сервиса для изучения иностранных языков Memrise [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/memrise-obrazovatel'naya-platforma/> (дата обращения: 09.06.2022).

3. *Елисеева Е.В.* Технология геймификации в современном вузе / Е.В. Елисеева, С.Н. Злобина, В.В. Ерохин // Актуальные проблемы развития вертикальной интеграции системы образования, науки и бизнеса: экономические, правовые и социальные аспекты: материалы IV Международной научно-практической конференции, Воронеж, 22–23 октября 2015 года. Воронеж: Воронежский центр научно-технической информации, 2015. С. 190-194. –EDN VQRXBL.
4. *Демченко Т.С.* Геймификация в системе высшего образования: актуальность исследования / Т.С. Демченко // Новое поколение, 2016. № 9. С. 55-60. EDN VXNGWJ.
5. *Tsitavets T.Y.* Gamification in higher education: contemporary issues / T.Y. Tsitavets // Университет – территория опережающего развития: Сборник научных статей Международной научно-практической конференции, посвящённый 80-летию ГрГУ им. Янки Купалы, Гродно, 19–20 февраля 2020 года / Редколлегия: Ю.Я. Романовский (гл. ред.) [и др.]. Гродно: Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, 2020. С. 256-257. EDN HSNILP.
6. Разбор сервиса Castle Quiz. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/castle-quiz-intellektualnye-igry-dlya-podgotovki-k-ege-oge-i-samorazvitiya/> (дата обращения: 04.06.2022).
7. *Биджиева С.Х.* Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития / С.Х. Биджиева, Ф.А.А. Урусова // Мир науки. Педагогика и психология, 2020. Т. 8. № 4. С. 14. EDN FDZEAM.
8. *Сулеймен А.* Сравнительное исследование геймификации в образовании и обучение на основе игр / А. Сулеймен // Аллея науки, 2019. Т. 3. № 6(33). С. 857-863. EDN WGKLZF.
9. *Широколобова А.Г.* Геймификация в условиях цифровой трансформации образования / А.Г. Широколобова // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки, 2022. Т. 19. № 1. С. 5-20. DOI 10.17673/vsgtu-pps.2022.1.1. EDN EHWBZE.
10. *Климкович Е.В.* Развитие геймификации образования в процессе реализации программ высшего и дополнительного образования / Е.В. Климкович // Современное педагогическое образование, 2021. № 8. С. 23-26. EDN LWUELE.
11. *Козлова Ю.Б.* Геймификация в системе современного высшего образования: теоретические основы и практическая значимость / Ю.Б. Козлова // История и педагогика естествознания, 2022. № 1. С. 19-22. DOI 10.24412/2226-2296-2022-1-19-22. EDN JQYNSY.
12. Разбор кейса онлайн-квеста «Путь волонтера». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/dobro-ru-put-volontyora-kulturi/> (дата обращения: 01.06.2022).

13. Разбор сервиса Lingualeo. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/lingualeo/> (дата обращения: 09.06.2022).