Биджиева С.Х., Батчаева А.М.**Элементы и механика геймификации как метода дистанционного обучения***Северо-Кавказская государственная академия
(Россия, Черкесск)*

doi: 10.18411/trnio-01-2022-125

Аннотация

В статье рассматриваются основные составляющие компьютерных игр: элементы, особенности взаимодействия участников, динамика, эстетика и механика в контексте использования геймификации как метода активизации познавательного интереса обучающихся в условиях дистанционного обучения.

Ключевые слова: игра, геймификация, элементы, механика, динамика, эстетика.

Abstract

The article discusses the main components of computer games: elements, features of interaction between participants of video games, dynamics, aesthetics and mechanics in the context of using gamification as a method of activating the cognitive interest of students in distance learning.

Keyword: game, gamification, elements, mechanics, dynamics, aesthetics.

Дистанционное обучение, которое начиналось как «корреспондентское обучение», в последние годы стало неотъемлемой частью жизнедеятельности человека. Появление Интернета, развитие телекоммуникационных сетей, информационных технологии привели к изменению основной формы дистанционного обучения и сделали его доступным. Но переход на дистанционную форму обучения требует совершенно нового подхода к обучению, актуализируя множество педагогических проблем, в том числе и проблему активизации познавательной мотивации обучающихся в дистанционной форме обучения.

По мнению многих исследователей [3,4,5] одним из методов решения данной проблемы является использование элементов геймификации как применение игровых элементов и приемов для разработки и использования игр в неигровых ситуациях [6].

Среди множества дидактических возможностей игры можно выделить две функции: учет, который может способствовать повышению познавательной активности обучающихся в ходе дистанционного обучения: прогностическую, которая дает возможность в игровой форме предвидеть результаты своей деятельности, и мотивирующую: игра характеризуется наличием средств и инструментов мотивации, так как она предполагает удовольствие и интерес.

Использование геймификации предполагает разработку и использование видеоигр, тренажеров в процессе обучения и этот процесс должен быть направлен на формирование такого коллектива, члены которого мотивируют друг друга, соревнуются друг с другом, также помогают друг другу. «Одно из достоинств такого геймифицированного обучения - возможность образования системы, где успешность игры участника определяется его навыками и знаниями, которые впоследствии можно перенести в реальный мир. Особенности учебного процесса, реализуемого в условиях геймификации, является не только и не столько повышение вовлеченности учащихся в обучение и познание, но и постепенное наращивание сложности целей, задач...» [2,с.17].

Такой подход к использованию элементов геймификации в образовательном процессе предполагает учет базовых составляющих компьютерных игр: основных элементов, особенностей взаимодействия участников видеоигр, их динамики, эстетики и механики.

К элементам образовательных видеоигр относятся все составные составляющие игры, то есть, то чем они наполнены: основные герои видеоигр, сюжетная линия, тестовые задания,

баллы, аватары, квесты, уровни, которые должны пройти участники игры, рейтинговые таблицы, ресурсы и т.п.

Механику игры можно определить как некий сценарий взаимодействия с использованием элементов, свойственных для геймплея, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары.

В качестве механики игры можно выделить такие виды как соревнование, открытие новых элементов, коллекционирование достижений и бейджей, развитие виртуальных навыков, развитие игрового персонажа.

Открытие новых элементов используется в целях поддрежания интереса к новому. Онлайн курс можно организовать таким образом, чтобы новые элементы открывались постепенно, по мере продвижения по курсу. Механика коллекционирование достижений и бейджей похожа на предыдущую мееханику. Её суть состоит в том, чтобы собрать коллекцию.

Создание общего игрового впечатления, которое приводит к эмоциональной вовлеченности участников, можно назвать эстетикой компьютерных игр.

Широкий спектр техник, которые направлены на обеспечение межпользовательского взаимодействия, свойственное игровой деятельности следующая составляющая компьютерных игр – социальное взаимодействие.

Динамика игры как эмоциональное состояние, с которым учащиеся участвуют в обучающей игре, поддерживает интерес к самому процессу обучения, определяя уровень вовлеченности в процесс. Знание элементов и механики видеоигры позволит педагогу разработать образовательную игру на ее основе. Но без понимания динамики игры невозможно будет сделать ее увлекательной, интересной для обучающихся.

Динамика онлайн-игры – это довольно непростой компонент. Можно разработать интересный сценарий, хорошие тесты, красивые яркие бейджи, но это все может заинтересовать, увлечь небольшую часть обучающихся, которые и будут отвечать на вопросы.

Управление динамикой игры — высшее мастерство. И эта задача сложнее, чем создание элементов и механики.

Истории, которые рассказаны в интересной форме с красивыми и благородными персонажами нравятся всем: детям и взрослым. Если история вызывает интерес, обучающиеся готовы стать их участникам, тратить свое время и проявлять активность.

Одним из самых успешных отечественных проектов в области использования онлайн-игр в образовательном процессе является LinquaLeo. В этом сервисе учебные цели представлены через создание «игрового мира» и метафорических названий совокупности всех имеющихся возможностей, называемых «эмоциональной упаковкой». Она не обязательно должна быть игровой. Главная задача заключается в том, чтобы вывести на поверхность то, что и так имеет место быть в обычной жизни, но не заметно, отметить компетентность участников, визуализировать иерархию, подняться над рутинной обыденной жизни. Можно сказать, участники игры на самом деле не просто изучают какой-то материал, а идут к своей цели, реализовывают свои мечты.

В LinquaLeo есть персонаж, за которым надо ухаживать, «прокачивать», есть Джунгли (библиотека материалов), которые надо изучать, что мотивирует и увлекает участников. В этом сервисе используются понятные и визуализированные правила («велком»-скрин, подсказки, гиперссылки и др.), специфически организованные «линейки заданий» (ограничение сеанса, награда вместо наказания, разнообразие действий и т.д.), дружественный интерфейс, система бонусов и наград (статус, уровни, фрикадельки и широта доступа). Все эти «секреты» способствуют увеличению числа пользователей сервиса. На сегодняшний день он насчитывает более 23 млн. пользователей, что на 10 млн. больше по сравнению с 2015 годом.

Составляющие игры можно использовать с разной степенью интенсивности. Это зависит от того, насколько педагог хочет погрузить обучающихся в процесс игры. Выделяются три вида погруженности: Hard, Middle и Light.

Особенности первого вида Hard состоят в том, что обучающиеся – не ученики, а просто носители определенной роли, они не учатся, их главная задача – выполнение функций, которые связаны с исполняемой ролью. Этот уровень больше подходит детям, так как соответствует их возрастным особенностям.

В качестве примера, можно отметить онлайн-школу английского языка, которая в ходе обучения погружает учеников во времена Шерлока Холмса. Каждый учащийся выступает в роли детектива, у которого есть особое задание. Специфика также заключается в том, что учащиеся-детективы общаются только на английском языке, они не учатся, а расследуют.

Особенности следующего вида погруженности Light заключаются в том, что геймификация не затрагивает общий сценарий курса, но при этом добавляет немного динамики. Лучше всего данный вид погруженности использовать в начале игрового обучения, когда еще не выстроена внутренняя механика обучения, но можно использовать элементы соревнования: баллы, очки, рейтинги и т.п.

Третий вид погруженности Middle подходит обучающимся старшего возраста, так как не отрывает их от реальности. Обучающиеся остаются учениками, но они становятся участниками некой истории. При этом используются игровые и традиционные средства обучения: выполнил домашнее задание – заработал баллы, которые засчитываются в игровой механике.

Итак, основными составляющими образовательных видеоигр являются элементы, особенности взаимодействия участников, динамика, эстетика и механика игр, которые представляют собой основной каркас, базу для использования геймификации как метода обучения

1. Волженина Н.В. Организация самостоятельной работы студентов в процессе дистанционного обучения: учебное пособие / Н. В. Волженина; Алтайский государственный университет. - Барнаул : Алт. гос. ун-т, 2008. - 61 с.
2. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Концепт.- 2017.- №8. <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-programmnyh-servisov-i-platform-obladayushchih-potentsialom-dlya-geymifikatsii-obucheniya/viewer> (дата обращения: 21.09.2021).
3. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского Государственного педагогического университета. - 2015. - № 9 (162). - С. 60-64.
4. Подгребельная Н.И. Педагогические условия активизации познавательной деятельности студентов в системе дистанционного обучения: Автореф. канд. дис.- Ставрополь, 2001. - 23 с.
5. Чурзина Е.Ю., Светкина Т.Ф. Геймификация - новый тренд в образовании как средство повышения успеваемости студентов // Современное педагогическое образование.- 2019. -№5.- С. 45-50.
6. Deterding S. [et al.] Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. - ACM Press, 2011. -P. 2425. - URL: <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575> (дата обращения: 20.04.2021).
7. LinguaLeo.https://lingualeo.com/ru?utm_source=yandex&utm_medium=cpc&utm_campaign=Search_Brand_RU_Yandex_62828726&utm_content=10816522529&utm_term=lingualeo&yclid=6696397602991692103

Борисова Ю.С., Захарченко А.Е., Косякова Ю.Г., Павлюкова А.С.
Положительное влияние музыки и упражнений фитнес-аэробики на эмоциональную сферу студентов

*ЮРИУ РАНХиГС
(Россия, Ростов-на-Дону)*

doi: 10.18411/trnio-01-2022-126

Аннотация

В статье представлены доводы о положительном влиянии музыки в сочетании со спортивными нагрузками, а именно с фитнес-аэробикой на эмоциональную составляющую жизни студентов.

Ключевые слова: физическая культура, фитнес, аэробика.