

Гаевская Д.Л.

**ПОВЫШЕНИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ СЛУШАТЕЛЕЙ ПУТЕМ
ВНЕДРЕНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ
ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ**

Витебский государственный ордена Дружбы народов медицинский

Университет

Витебск, Беларусь

Аннотация. В статье рассматривается практический опыт интегрирования элементов геймификации в учебный процесс на этапе довузовской подготовки в условиях онлайн-обучения. Сделан вывод, что использование элементов геймификации улучшает качество организации учебного процесса в дистанционном формате, создает условия для повышения мотивации к изучению предмета химии за счет высокой степени интерактивности ресурса.

Ключевые слова: геймификация, дистанционное обучение, учебная мотивация, онлайн-сервисы, мобильные технологии.

Haevskaya D.L.

**INCREASING LEARNING MOTIVATION OF STUDENTS BY
IMPLEMENTING GAMIFICATION ELEMENTS IN ORGANIZING
DISTANCE LEARNING**

Vitebsk State Order of Peoples' Friendship Medical University

Vitebsk, Belarus

Abstract. The article discusses the practical experience of integrating gamification elements into the educational process at the stage of pre-university training in online learning conditions. It is concluded that the use of gamification elements improves the quality of organizing the educational process in a distance format and creates conditions for increasing motivation to study the subject of chemistry due to the high degree of interactivity of the resource.

Keywords: gamification, distance learning, learning motivation, online services, mobile technologies.

Сегодня дистанционное обучение стало чрезвычайно популярной формой обучения в силу своего удобства и гибкости. Дистанционное обучение — это форма обучения, представляющая собой взаимодействие педагога и обучаемого на расстоянии, содержащая все компоненты учебного процесса и реализуемая с помощью интернет-технологий и других средств, предусматривающих интерактивность [1]. Внедрение дистанционного обучения в учебный процесс открывает новые возможности развития компетентностей в сфере самостоятельной познавательной деятельности учащихся.

На кафедре химии факультета довузовской подготовки (ФДП) Витебского государственного ордена Дружбы народов медицинского университета (ВГМУ) с 2023-2024 учебного года функционируют дистанционные подготовительные курсы продолжительностью 8,5 месяцев по подготовке к централизованному

тестированию. У такого формата обучения имеются некоторые очевидные недостатки, связанные с более слабой вовлеченностью учащихся в образовательный процесс, что влечет снижение уровня учебной мотивации слушателей. Одним из решений данной проблемы может быть применение элементов геймификации в рамках дистанционного курса.

Под геймификацией большинство авторов понимают использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и повышения их вовлеченности в решение прикладных задач [2]. Неигровой контекст – это деятельность, цель которой лежит вне контекста игры: выполнение учебных задач, обучение и др.

Основная цель использования в учебном процессе на кафедре химии ФДП игровых элементов – вовлечь в данный процесс и удержать слушателя, для эффективного получения им знаний и навыков, используя новые информационно-коммуникационные технологии. Это особенно актуально при дистанционном обучении, где доля самостоятельной работы слушателей максимальна и успешность обучения зависит от его мотивированности и самоорганизованности.

Элементы геймификации в той или иной степени уже реализуются преподавателями кафедры при проведении традиционных занятий. Элементы встроены внутрь электронной платформы университета. Система LMS Moodle, используемая в ВГМУ, обладает достаточным набором функциональных возможностей для этого. Основу её наполнения составляют электронные учебно-методические комплексы (ЭУМК) разработанные преподавателями кафедры для разных категорий слушателей по дисциплине «Химия».

Для геймификации ЭУМК нами используются e-learning технологии. Мы внедряем онлайн-сервис LearningApps.org. Данный портал позволяет разрабатывать электронные интерактивные задания, свою собственную коллекцию материалов по различным разделам химии с использованием предложенных шаблонов: викторины, кроссворды, пазлы и другое. Данные упражнения применяются для повторения и закрепления ранее изученного материала, отработки умений, навыков учебной деятельности, осуществления самоподготовки [3]. Как показывает опыт, работа по использованию образовательного ресурса LearningApps.org интересна учащимся своей новизной, активностью, креативностью. Такие практические занятия отличаются разнообразием, повышенным интересом учащихся, эффективностью.

Один из способов поддерживать мотивацию учащегося в обучении – делать его прогресс наглядным. Эффективная реализация геймификации в образовательном процессе невозможна без внедрения элементов соревновательности, поэтому в учебном процессе на кафедре применяется модульно-рейтинговая система оценки знаний слушателей. Содержание учебного предмета «Химия» разделено на блоки (модули), а их изучение представлено в виде различных видов деятельности (выполнение тестов, упражнений, интерактивных лекций, контрольных работ, тематических

тестирований, зачета, экзамена). Рейтинговая оценка знаний слушателей представляет собой сумму результатов всех видов деятельности слушателя с учетом коэффициентов значимости. Все результаты учебной деятельности слушателей в итоге отражаются в электронном журнале, созданном при помощи облачных технологий Google Docs. При обучении используется система накопительной оценки, на основании которой формируется итоговый рейтинг слушателей с учетом штрафных и бонусных баллов. Рейтинг – это популярный элемент игры, используемый в геймификации, он способствует стимуляции состязательности слушателей в образовательном процессе. Если слушатель видит результаты его одноклассников и может сравнить их со своими, в нем включается азарт который повышает мотивацию к выполнению большего числа заданий, а так же заданий более высокого уровня.

При проведении онлайн-занятий преподаватели осуществляют нетрадиционные формы контроля посредством использования такого сервиса как Kahoot. Веб-сервис Kahoot позволяет создать игру-викторину, опрос или разместить перечень задач, решение которых регламентировано временными рамками. Сначала запускается регистрация. Слушатели со своих смартфонов или планшетов входят на сайт kahoot.it, вводят сгенерированный преподавателем код викторины и свое имя. Веб-сервис Kahoot дает возможность выбрать персонажа, с которым слушатель ассоциирует себя. Этот персонаж будет изображен на экране. Такая визуализация делает проверку знаний более эмоциональной и способствует созданию благоприятного психологического климата на занятии. Когда все готовы, начинается игра. Преподаватель со своего компьютера проецирует на экран вопросы и ответы к ним. А гаджеты у слушателей превращаются в пульты для ответов. В зависимости от уровня сложности размер вознаграждения за правильно выполненное задание будет разным. Учебная задача превращается в мини-соревнование, где количество получаемых баллов зависит от правильности и скорости ответа. Есть таблица лидеров, показывающая, кто набрал больше всего баллов. Опрос превращается в азартную игру.

Мониторинг качества обучения показывает, что использование нетрадиционных форм контроля посредством использования мобильных технологий и устройств повышает результативность контроля и позволяет использовать системную оценку знаний при максимальной дифференциации уровня усвоения учебного материала [4].

Применение игровых методов позволяет значительно повысить интерес учащихся к обучению, однако необходимо четко понимать цель используемых игровых элементов. Они должны помогать слушателю, а не отвлекать его, превратив обучение в бессмысленное развлечение. По этой причине мы не создаем полноценный игровой контент, а лишь используем отдельные элементы геймификации. Для нас геймификация дистанционного обучения – это не создание образовательных видеоигр, это создание сообщества, участники которого помогают друг другу, соревнуются друг с другом и мотивируют друг друга.

Литература

1. О дистанционном обучении // Дистанционный всеобуч для учителей [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа : <https://e-asveta.edu.by/index.php/distancionni-vseobuch> – Дата доступа: 06.10.2023.
2. Никитин, С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой Ученый. – 2016. – №9. – С.1159-1162.
3. Гаевская, Д. Л. Дистанционное обучение на этапе довузовской подготовки / Д.Л. Гаевская // Методология и технологии довузовского образования: материалы III междунар. науч.-практ. конф., Гродно, 21–22 нояб. 2019 г. / ГрГУ им. Я. Купалы; ред-кол.: И. А. Корлюкова (гл. ред.) [и др.]. – Гродно : ГрГУ, 2019.– С. 8-10.
4. Белодед, Н. И. Мобильные технологии, используемые при организации учебного процесса / Н. И. Белодед, А. В. Прокопович, Е. О. Таврель // VII Международная научно-техническая интернет-конференция "Информационные технологии в образовании, науке и производстве", 16-17 ноября 2019 года, Минск, Беларусь [Электронный ресурс] / Белорусский национальный технический университет; сост. Е. В. Кондратёнок. – Минск : БНТУ, 2019. – С. 160-163.