

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Информационно-экономический лицей имени Александра
Гараничева»**

Методическая разработка на тему:

Мотивирование обучающихся к познавательной деятельности
средствами геймификации в дистанционном обучении

Автор проекта:

Мешков Алексей Александрович,
учитель информатики и экономики, высшей квалификационной
категории

Новосибирск, 2021

Содержание

Введение	3
1 Теоретические основы мотивирования обучающихся к познавательной деятельности средствами геймификации в дистанционном обучении	5
1.1 Содержание понятия «геймификация» в научных и практических исследованиях	5
1.2 Особенности мотивирования обучающихся к познавательной деятельности в дистанционном обучении	7
2 Опытнo-экспериментальная работа по апробации модели геймификации курсов дистанционного обучения для мотивирования обучающихся к познавательной деятельности	11
2.1 Организационно-деятельностный и контрольно-измерительный компонент процесса геймификации курсов дистанционного обучения для мотивирования обучающихся к познавательной деятельности	11
2.2 Образовательные online-квесты и мотивирование обучающихся к познавательной деятельности	19
2.3 Распространение инновационных практик геймификации образовательного процесса	22
2.4 Анализ результативности мотивирования обучающихся к познавательной деятельности средствами геймификации в дистанционном обучении	24
Заключение	27
Список источников	29
Приложение 1 Инструкция прохождения квеста	31

Введение

Казалось бы, феномен игры уже не столь актуален для педагогических исследований. Однако появление поколения «цифровых аборигенов» (так стали называть детей, выросших в эпоху Интернета), стимулировавшее, в ряду прочих факторов, «переход к новой образовательной парадигме (парадигме постиндустриального общества) и к новому типу образования (технологическому или проектно-технологическому)» [3, с. 12], заставляет по-новому взглянуть на роль игр, в том числе компьютерных, в образовательной деятельности. Полагаем, что феномен человеческой активности, называемый геймификацией, способен сделать более управляемой и планируемой образовательную деятельность, а значит, способствовать достижению более продуктивного образовательного результата.

Помимо положительных отзывов и соображений по поводу геймификации в образовании, существует и ее критика:

Замечание №1: Последствия применения психологии игр.

Практически все дети любят компьютерные игры и не все дети очень любят учиться. Поэтому если привнести игровую динамику в классы и тем самым изменить процесс образования, то следует учесть социально-эмоциональный рост детей: мы должны противостоять негативным последствиям применения психологии игр в образовании.

Замечание №2: Внешняя мотивация.

Внешние награды, конечно, необходимы, но более важна внутренняя мотивация учеников к обучению.

Замечание №3: Награды и поведение.

Существуют различные исследования, говорящие о пренебрежении использования наград в обучении - учитель и ученик должны ясно понимать, за что именно даются награды. Геймификация оказывает психологическое воздействие, подрывая поведение детей, которые начинают сосредотачиваться только на получении наград.

Цель работы: теоретически обосновать, разработать и апробировать модель геймификации курсов дистанционного обучения в лицее для мотивирования обучающихся к познавательной деятельности.

Задачи работы:

- определить понятие «геймификация» по результатам изучения научных и практических исследований;
- определить особенности мотивирования обучающихся к познавательной деятельности в дистанционном обучении;
- разработать модель геймификации курсов дистанционного обучения для мотивирования обучающихся к познавательной деятельности;
- в опытно-экспериментальной работе проверить результативность мотивирования обучающихся к познавательной деятельности средствами геймификации в дистанционном обучении на основе разработанной модели курсов.

В работе (конкурсных материалах) представлена перестройка методики дистанционного обучения на базе предметов информатики и экономики в МАОУ «Информационно-экономический лицей имени Александра Гараничева» г.Новосибирска (МАОУ ИЭЛ), а так же описано внедрение игровых, проектных, соревновательных и коллективных методик на основе использования цифровых инструментов.

1 Теоретические основы мотивирования обучающихся к познавательной деятельности средствами геймификации в дистанционном обучении

1.1 Содержание понятия «геймификация» в научных и практических исследованиях

Игровые техники и технологии с древних времен используются в педагогической практике. Наряду с трудом и обучением игра - один из основных видов деятельности человека, которому с рождения присуща потребность в игре. Современный этап развития гуманитарной мысли характеризует выдвижение игры на роль основы инновационной деятельности. В отечественной педагогике признанные классики (Л. С. Выготский, Г. П. Щедровицкий, Д. Б. Эльконин и др.) исследовали специфику и особенности игры и игровой деятельности в процессе образования и воспитания. «Игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач». [1, с. 187]

Термин геймификация (gamification), впервые использованный в 2002 г. Ником Пеллингом (Nick Pelling), американским программистом и изобретателем, к 2010 г. стал популярным, а сегодня уже уверенно звучит во многих областях человеческой деятельности (бизнес, управление персоналом, здравоохранение, образование) и применяется для обозначения особого способа решения разнообразных задач разной степени сложности.

Значимость использования игровых технологий в образовании исключительно велика, поскольку «образовательная деятельность является сложным и рутинным действием, требует усилий со стороны обучающихся, часто вызывает у них усталость и скуку», а «включение игровых механик может

значительно влиять на поведение учащихся и на эффективность результатов обучения, запуская субъектную активность обучаемых» [11].

Игра и игровые технологии в педагогической практике - это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры, организационно-деятельностные игры и пр.). Здесь учащийся на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений. Энциклопедия образовательных технологий определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [11]. Значимо, что методисты причисляют игропрактики к инструментарию имитационной образовательной технологии [11].

Являясь игровой практикой, геймификация коренным образом отличается от известных ранее образовательных игровых форм. Суть этого отличия в том, что реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью. На это особое внимание обращает Кевин Вербах, исследователь из Пенсильвании, говоря о том, что геймификация не является ни игрой, ни теорией игр, ни симуляцией, ни использованием игр в бизнесе, ни зарабатыванием баллов [6].

Так, геймифицированный образовательный курс не является компьютерной игрой (хотя порой очень похож на нее за счет игровой оболочки, если существует поддерживающее курс программное обеспечение). По ходу движения по курсу обучающийся выполняет и образовательные и игровые задачи. Например, образовательная задача - освоить разные стили речи; игровая задача - набрать 50 баллов за выполненные письменные задания к определенному сроку для перехода на следующий уровень. Причем образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые - призваны лишь помочь удерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач.

Отечественные исследователи для обозначения анализируемого явления часто используют слово «игрофикация». На наш взгляд, термин «геймификация» отражает суть явления гораздо точнее, поскольку в данном случае в русскоязычном речевом употреблении сталкиваются два понятия - «игра» и «компьютерная игра», причем второе является гипонимом первого (компьютерные игры являются разновидностью игр как таковых).

1.2 Особенности мотивирования обучающихся к познавательной деятельности в дистанционном обучении

Реализация образовательных программ может осуществляться с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Внедрение дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в учебный процесс перешло из раздела инновационных в раздел обязательных технологий обучения. Данные требования к технологиям учебного процесса обусловлены новыми нормативными документами.

С одной стороны, профессиональный стандарт педагога устанавливает высокий уровень умений и знаний, которыми должен обладать преподаватель в соответствии с определенным уровнем квалификации. Причем преподаватель должен не только сам уметь пользоваться системой дистанционного обучения и создавать в ней электронные курсы, но и знать психолого-педагогические основы и методику применения электронных образовательных и информационных ресурсов, дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

С другой стороны, федеральные государственные образовательные стандарты, которым должны соответствовать общеобразовательные программы, предъявляют требования к информационно-образовательной среде образовательной организации, которая должна обеспечить обучающихся возможностью взаимодействия между участниками образовательного процесса, в том числе синхронное и (или) асинхронное взаимодействие посредством сети Интернет.

Современные обучающиеся обладают навыками самостоятельного поиска информации, владеют современными устройствами с выходом в Интернет, поэтому задача преподавателя построить учебный процесс так, чтобы максимально использовать компьютерные технологии и развить необходимые компетенции обучающихся.

Если в очной форме обучения преподавателю можно активизировать аудиторию своим энтузиазмом, энергетически охватить и заинтересовать слушателей, уловить настроение аудитории, быстро сменить тему или вид учебной деятельности, то в процессе обучения с использованием дистанционных технологий эффективность этих возможностей преподавателя существенно снижается. Поэтому для повышения качества учебного процесса следует делать акцент на мотивировании обучающихся.

При решении преподавателя провести деловую игру или предложить кейс в среде дистанционного обучения, необходимо задействовать различные виды мотивации (рассматривается только внутренняя мотивация, связанная не с внешними обстоятельствами, а с самим содержанием образовательной деятельности): коллективная и индивидуальная; социальная и профессиональная; положительная и отрицательная.

Рассмотрим кратко практические аспекты реализации некоторых видов мотивации при применении дистанционных технологий.

Коллективная и индивидуальная мотивация реализуется при составлении «платежной матрицы», в которой представлено количество очков или баллов группы. При формировании индивидуальной мотивации учитываются баллы, набранные за участие в курсе каждым обучающимся отдельно. При переносе преподавателем акцента на коллективную мотивацию, необходимо грамотно подходить к распределению обучающихся на группы. В очной форме обучения существует много способов деления обучающихся на группы: по взаимной симпатии, по жребью (случайным образом), лидеры набирают себе команду, по списку, по гендерному признаку, по ролям и т. д.

При применении дистанционных технологий выбор способов заметно сокращается, поэтому можно рекомендовать два основных:

- первый (авторитарный) - деление обучающихся на группы по рейтингу (уровень успеваемости). Это позволит учителю сделать группы насколько возможно равными по рейтингу, но полностью исключает психологическую совместимость обучающихся в группе;

- второй способ - предоставление обучающимся возможности самостоятельного выбора группы. Этот механизм реализуется с помощью элемента электронного курса «Опрос» (средствами LMS MOODLE).

Социальная мотивация связана с моральным и психологическим социальным взаимодействием. С их помощью активизируются чувства патриотизма, развитие потребности быть полезным стране, городу, университету, группе, формируется та система ценностей, которая обеспечит активную жизненную позицию человека в будущем.

В качестве социального метода мотивации также можно предложить метод соревнования. При этом важным элементом соревнования является обязательное и открытое подведение итогов с поощрением, которое можно провести в виде вебинара для повышения социальной значимости достижений обучающихся.

Положительная мотивация при дистанционном процессе обучения представляет собой нематериальные положительные стимулы, которые можно реализовать как в процессе обучения, так и по окончании обучения по курсу.

Необходимо помнить, что одна только положительная мотивация может оказать противоположный результат на тех, кто не относится к обучению с должным вниманием. Для этого рассмотрим методы отрицательной мотивации, которые можно применять при использовании дистанционного обучения:

- закрыть возможность электронного представления работы позже указанного преподавателем срока;

- прохождение более сложного теста по курсу при отсутствии регулярной текущей работы (либо тот же тест, но более высокий проходной балл).[6]

Применение данных видов мотивации, с учетом использования электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, позволит учителю организовать процесс обучения максимально соответствующим требованиям современных стандартов и при этом активизировать навыки обучающихся для формирования заданных компетенций.

2 Опытнo-экспериментальная работа по апробации модели геймификации курсов дистанционного обучения для мотивирования обучающихся к познавательной деятельности

2.1 Организационно-деятельностный и контрольно-измерительный компонент процесса геймификации курсов дистанционного обучения для мотивирования обучающихся к познавательной деятельности

В связи с развитием техники и компьютерных сетей, а также внедрением Интернета во все сферы деятельности человека теория игры обогатилась новыми идеями, стала более «технологичной».

Цель использования в образовании игровых элементов и механик - вовлечь в учебный процесс и удержать в нем учащегося, используя новые технологии для эффективного получения знаний и навыков. Это особенно актуально при дистанционном обучении, где доля самостоятельной работы обучающихся максимальна и успешность обучения зависит от его мотивированности и самоорганизованности.

Механика игры и аналоги в учебном процессе [17]:

1 Мгновенное вознаграждение: материальное - очки, нематериальное - удовольствие от догадки (например, при игре в шахматы предугадывание хода противника; в квесте - разгадка и переход на следующий уровень).

2 Миссии, квесты - это задания, которые игроки выполняют в ходе игры. При этом игра учитывает принцип добровольности, то есть если игроку интересно и «по силам», то он будет выполнять задания, если нет, то он, скорее всего, «выйдет из игры».

3 Визуализация процесса, или близость к цели. В традиционных играх это могут быть табло (как в спортивных играх), в компьютерных играх разнообразные шкалы: времени, очков «жизней», «денег» и т.п. В учебном процессе - это журнал оценок (как обычный, так и электронный), шкала времени при тестировании.

4. Соревнование, состязание - то, на чем держится любая игра. В игре человек соревнуется либо с другим человеком (или командой, если это командная игра), либо с компьютером (например, играя в шахматы с компьютером или преодолевая препятствия, которые выставляет программа в обычных «бродилках»), либо сам с собой («сегодня я решил кроссворд быстрее, чем вчера»).

5 Коллекции наград. В классической игре награды реальны (медали, кубки, сертификаты и т.п.), и такой «Зал славы» становится индивидуальным и открыт только для очень близких посетителей (родственников и друзей), если, конечно, это не музей мировой звезды. В образовании ситуация очень похожа на классический вариант игры, только медали и сертификаты выдаются за достижения в учебе.

6 Внешняя поддержка. Без зрителя нет театра, без болельщиков - спортивных состязаний. Например, отклики системы на удачную и неудачную попытку («Молодец!», «Ты прошел на следующий уровень!», «Попробуй еще раз!»), напоминания разного рода, присылаемые на электронную почту («В день космонавтики Лео отправился в Космос, но что-то пошло не так. Вперед, на помощь!»). Следует отметить, что это всегда личное обращение и у игрока создается ощущение, что адресовано оно только ему.

7 «Виртуальная экономика» в компьютерных играх - это возможность обмена, заработанного при условии успешного прохождения этапа игры. Обменивают очки на оружие, одежду, территорию и т.п., «жизни» на возможность продолжать игру и т.д. Это также то, чем можно поделиться в командной игре («виртуальная благотворительность»). В учебном процессе широко используется обмен бонусов, полученных учащимися при выполнении задания, например на повышенную оценку на экзамене.

Таким образом, можно констатировать, что формально образование геймифицировано уже достаточно давно, а правильное использование игровых технологий помогает вовлекать учащихся в активную работу и противостоять пассивному слушанию или чтению.

В еще более выгодном положении, на наш взгляд, находится обучение с применением дистанционных технологий.

Интернет сегодня насыщен сервисами и порталами, которые могут помочь преподавателю использовать игровые технологии в поддержку своей учебной дисциплины. Например, преподаватели активно используют технологии веб-квестов, современные облачные решения предлагают использовать календари и диски для совместной работы с документами и многое другое.

Ключевые элементы геймификации, которые рекомендуется внедрять и которые используются в курсах МАОУ ИЭЛ для дистанционного обучения, представлены на рисунках 1 – 3.



Рисунок 1 – Прогрессивность в дистанционном обучении



Рисунок 2 – Теория и практика «вклада» в дистанционном обучении

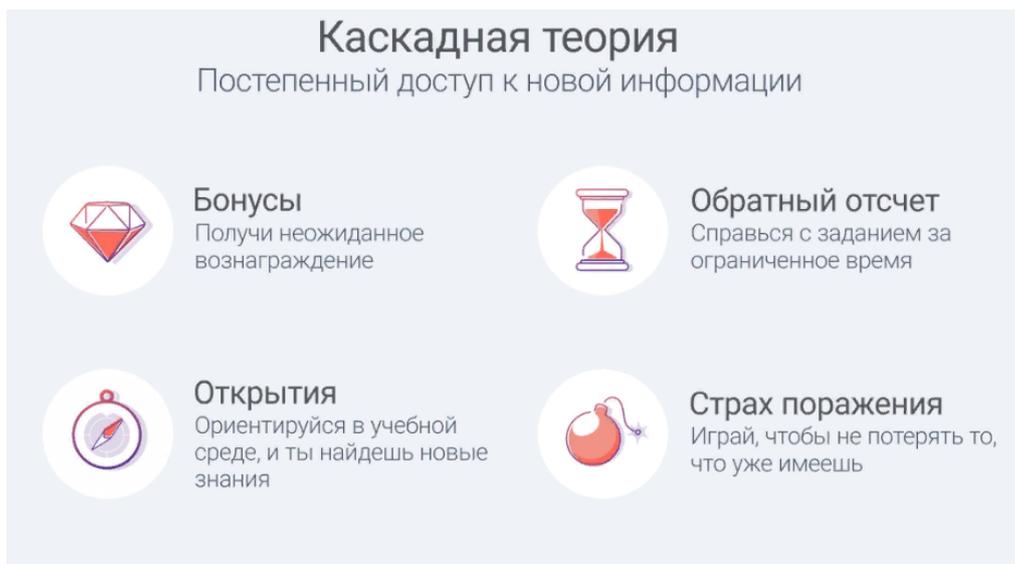


Рисунок 3 – Каскадная теория в дистанционном обучении

Элементы и механики игры при дистанционном обучении (на примере СДО Moodle) в МАОУ ИЭЛ:

1. Игроками могут быть все пользователи системы дистанционного обучения.
2. Систему правил создать и разместить достаточно легко. Это могут быть и файлы, и ресурс «Пояснение», и даже целый форум с разъяснениями.
3. Очки. Moodle формирует журнал оценок автоматически из оценок, полученных учащимися за выполнение тех или иных видов заданий. Однако бонусы преподаватель расставляет вручную.
4. Moodle штатно содержит возможность выдачи значков. Значки загружаются автором курса самостоятельно, там же указывается критерий, в соответствии с которым учащиеся его получают.
5. Для обеспечения уровней прохождения к цели в Moodle предусмотрены такие функции, как «ограничение доступа» и «разграничение по потокам».
6. В качестве виртуальных ресурсов в СДО Moodle можно использовать продление сроков и начисление бонусов, однако эти опции штатным способом не автоматизированы.
7. Мгновенное вознаграждение. Оценки за тесты, значки, сертификаты отображаются в системе мгновенно. А оценки за выполнение заданий и участие в

форуме появляются после проверки преподавателем, что занимает некоторое время.

8. Moodle сегодня предлагает разнообразные элементы курса для оцениваемых заданий: классическая отправка файлов преподавателю, учебный форум, вики, глоссарий, семинар с последующим взаимооцениванием, интерактивная лекция, тесты.

9. Соревнование при дистанционном обучении можно организовать, например, при работе над проектом, разбив группу на подгруппы (опции разделения по потокам и ограничения доступа к ресурсам). Также Moodle позволяет определять рейтинг участников как внутри задания, так и по курсу в целом.

10. Хранение значков в Moodle предусмотрено на странице профиля.

Примеры конкретных приемов геймификации в курсах дистанционного обучения лица представлен на рисунках 4-11.

Изображение	Название ^	Описание	Критерии
	Самый быстрый!	Значок "Самый быстрый" дается за выполнение всех заданий в минимальные сроки.	Пользователи награждаются этим значком при выполнении следующих условий: <ul style="list-style-type: none"> • Этим значком могут награждать пользователи (ЛЮБОЕ) со следующими ролями: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Управляющий ◦ Преподаватель
	Значок Самый работающий	Ты выполнил дополнительное задание.	Пользователи награждаются этим значком при выполнении следующих условий: <ul style="list-style-type: none"> • Следующий элемент курса должен быть завершен: <ul style="list-style-type: none"> ◦ "Задание - Задание 4"

Рисунок 4 – Значки дистанционного курса

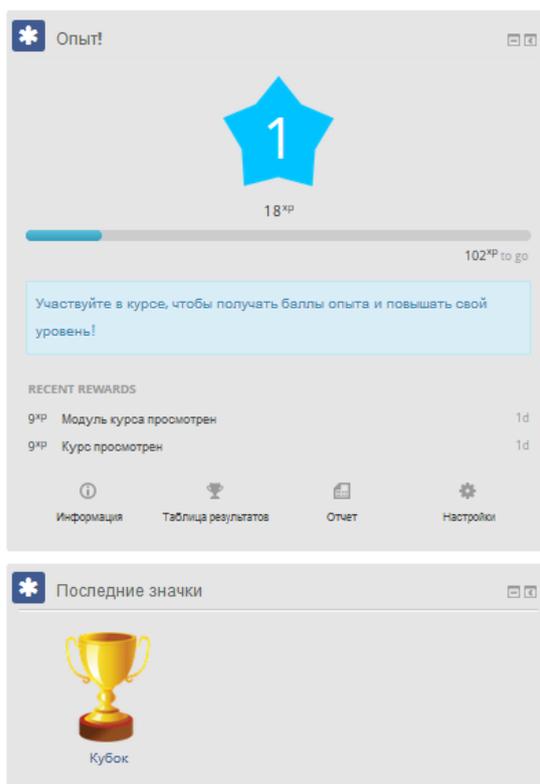


Рисунок 5 – Значки-кубки дистанционного курса

Таблица результатов

Информация **Таблица результатов** Отчет Журнал Ур

Вам понравился этот плагин? Пожалуйста, найдите минутку, чтобы

Изолированные группы: met_aspek

Место	Уровень	Participant
1	10	
2	10	
3	10	
4	10	
5	10	
6	10	

Рисунок 6 – Рейтинг обучающихся дистанционного курса

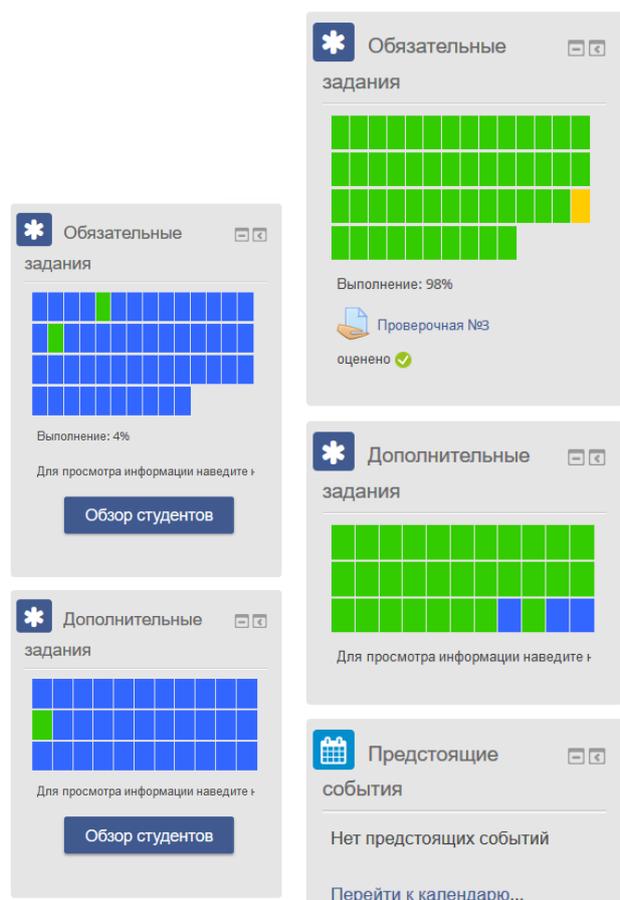


Рисунок 7 – Индикатор прогресса дистанционного курса: вид учителя и обучающегося

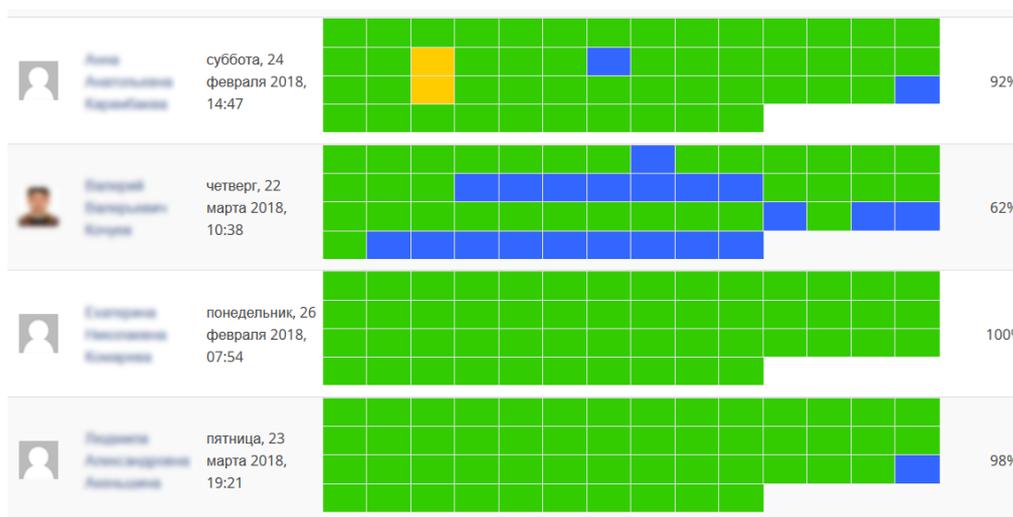
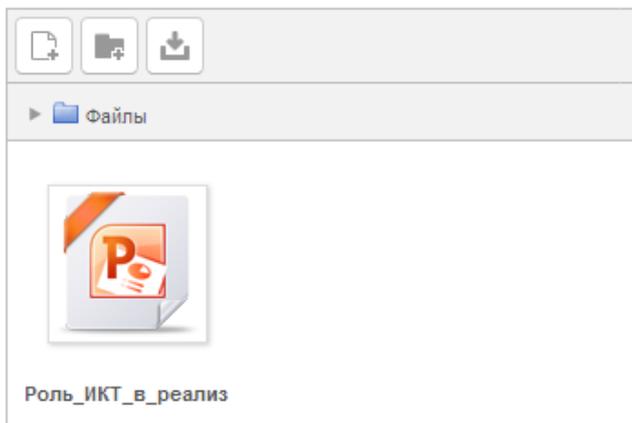


Рисунок 8 – Индикатор прогресса дистанционного курса (сводная ведомость)



▼ Ограничить доступ

Ограничения доступа

Пусто

Добавить ограничение...

Рисунок 9 - Управление доступом как механизм геймификации

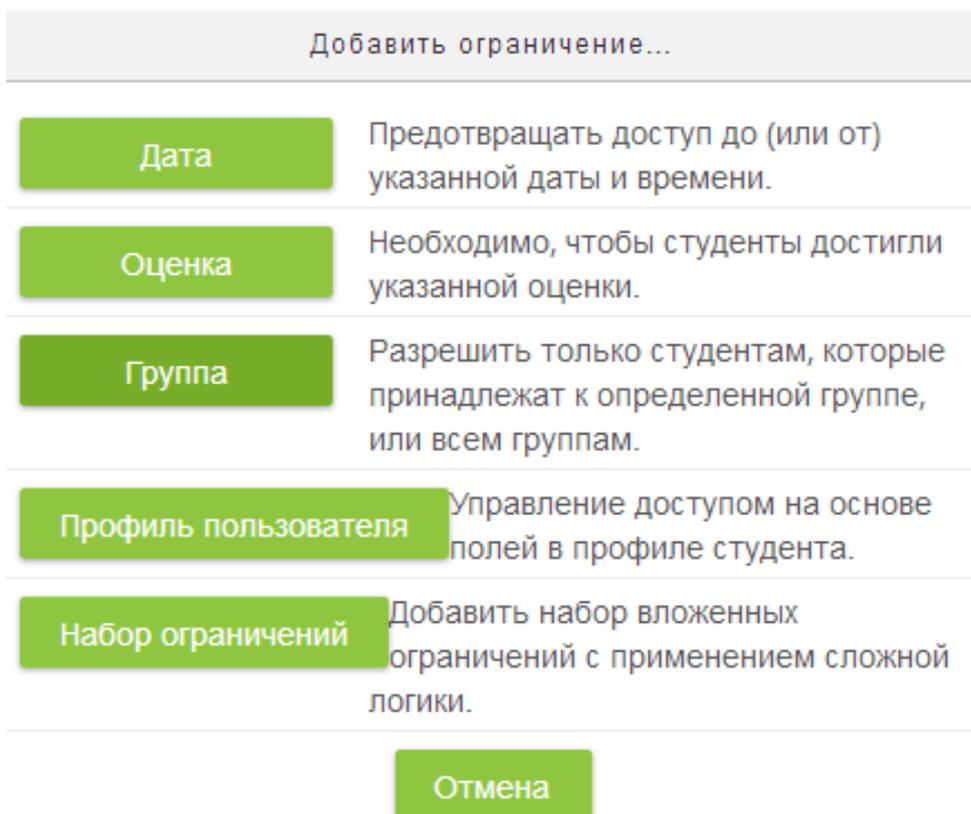
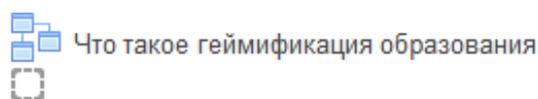
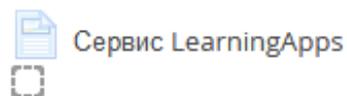


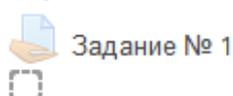
Рисунок 10 - Управление доступом как механизм геймификации



Создание интерактивных онлайн-заданий на LearningApps



Недоступно, пока не выполнено: Элемент курса **Что такое геймификация образования** должен быть отмечен как выполненный



Недоступно, пока не выполнено: Элемент курса **Сервис LearningApps** должен быть отмечен как выполненный

Рисунок 11 - Управление (автоматическое) доступом как механизм геймификации

2.2 Образовательные online-квесты и мотивирование обучающихся к познавательной деятельности

Одной из основных задач современного педагога является предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения, возможность реализации способностей обучающихся. В арсенале учителя много технологий, помогающих в реализации этой задачи. Одной из них является технология образовательных квестов.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета. Разрабатываются квесты для максимальной интеграции Интернета в различные

учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными. Квесты можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами. Но, мало кому известно, каким же образом квесты пришли в образовательный процесс.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Им были определены следующие виды заданий для веб-квестов:

- пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

самопознание - любые аспекты исследования личности;

компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

- творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;

аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;

- достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;

- оценка - обоснование определенной точки зрения;

- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Также он предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

- исследовательской и творческой работы;

- качества аргументации, оригинальности работы;

- навыков работы в микрогруппе;

- устного выступления;

- мультимедийной презентации;

- письменного текста и т.п.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся

начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками.

2.3 Распространение инновационных практик геймификации образовательного процесса

Педагоги и общеобразовательных школ, и колледжей, и университетов все чаще обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

В октябре-ноябре 2019 года автором данной методической разработки был проведен мастер-класс "Online-квест как один из способов геймификации образовательного процесса" на базе профессионального сетевого сообщества «Информатика и ИКТ» портала «Новосибирская открытая образовательная сеть» (www.edu54.ru).

С материалами квеста можно познакомиться по ссылке: <http://edu54.ru/community/group/59/lpm/view/6402/>.

Профессиональные сообщества

Профессиональные сообщества > Информатика

Мой профиль

[Основное](#)
[Новости](#)
[Дискуссионный клуб](#)
[Лаборатория](#)
[Фотоальбомы](#)
[Конкурсы и олимпиады](#)
[Вики проекты](#)
[Участники](#)

Описание сообщества

АНОНС

Рисунок 12 – Вид профессионального сетевого сообщества

Живая лента

Ирина Андреевна Шукина
Систему оплаты труда учителей изменят в России

Министерство просвещения России готовит поправки в Трудовой кодекс, которые поменяют структуру оплаты труда школьных учителей. Об этом, как пишет "Российская газета", сообщила глава ведомства Ольга Васильева. По ее словам, идет работа над тем, чтобы 70 процентов фонда оплаты труда гарантированно уходило на оклады, а остальные 30 процентов выделялись на различные надбавки. В настоящее время, как отметила министр, эту пропорцию соблюдают не всегда. Субъекты сами решают, как начислять оклады и премии. Очень часто реальные цифры далеки от приоритетного значения 70 на 30. Кроме того, по словам министра, в ближайшее время в Трудовой кодекс будут внесены поправки, которые позволят использовать единую модель формирования структуры оплаты труда. Уточняется, что базовые гарантии будут действовать на

КАРТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ РОССИИ

Изменить

Администрация сообщества

Шукина Ирина Андреевна
Администратор сообщества, старший методист УМО ОблЦИТ

Мешков Алексей Александрович
Модератор сообщества, заведующий кафедрой информационных технологий в образовании НИПКиПРО

Рисунок 13 – Администраторы профессионального сетевого сообщества

Мастер-класс "Online-квест как один из способов геймификации образовательного процесса"

Мастер-класс "Online-квест как один из способов геймификации образовательного процесса" позволит участникам познакомиться с одним из примеров организации квестов по теме "Информационная безопасность"

Мероприятие | Автор: Алексей Александрович Мешков
Просмотры: 931 / Комментарии: 82 | Опубликовано: 18.11.2019 05:17:55

Мероприятие

Дата начала: 18.11.2019 05:08:00
Количество часов: 4
Шаблон сертификата: ОблЦИТ ЛПМ

Мастер-класс "Online-квест как один из способов геймификации образовательного процесса"

Мастер-класс "Online-квест как один из способов геймификации образовательного процесса" позволит участникам познакомиться с одним из примеров организации квестов по теме "Информационная безопасность"

Уважаемые коллеги!
Мастер-класс проведен, спасибо всем за участие.

☆☆☆☆☆ 7 [Удалить мероприятие](#) [Изменить мероприятие](#)

Автор: **Алексей Александрович Мешков**
Опубликовано: 18.11.2019 05:17:55

Комментарии

Рисунок 14 – Оформление мастер-класса

Участники мастер-класса получали инструкцию, представленную в приложении 1.

2.4 Анализ результативности мотивирования обучающихся к познавательной деятельности средствами геймификации в дистанционном обучении

Если раньше учитель находился выше ученика по уровню развития и компетенций, то в настоящее время учитель часто сильно отстает от детей, которые уже на интуитивном уровне владеют новыми технологиями и они вошли в их сознание, способы поведения и социализации. Поэтому возникает еще одна проблема - учитель не нравится детям, потому что он не современен. Педагоги оторваны от современного мира: не применение современных образовательных технологий, отсутствие ИКТ компетентности и т.д. Но, дети не учатся у тех, кто им не нравится. Как следствие, недоверие детей к школе, потеря интереса к обучению.

Чтобы разнообразить обучение и иметь возможность идти в ногу со временем, элементы обучения геймифицируют.



Рисунок 15 – Мнения о геймификации

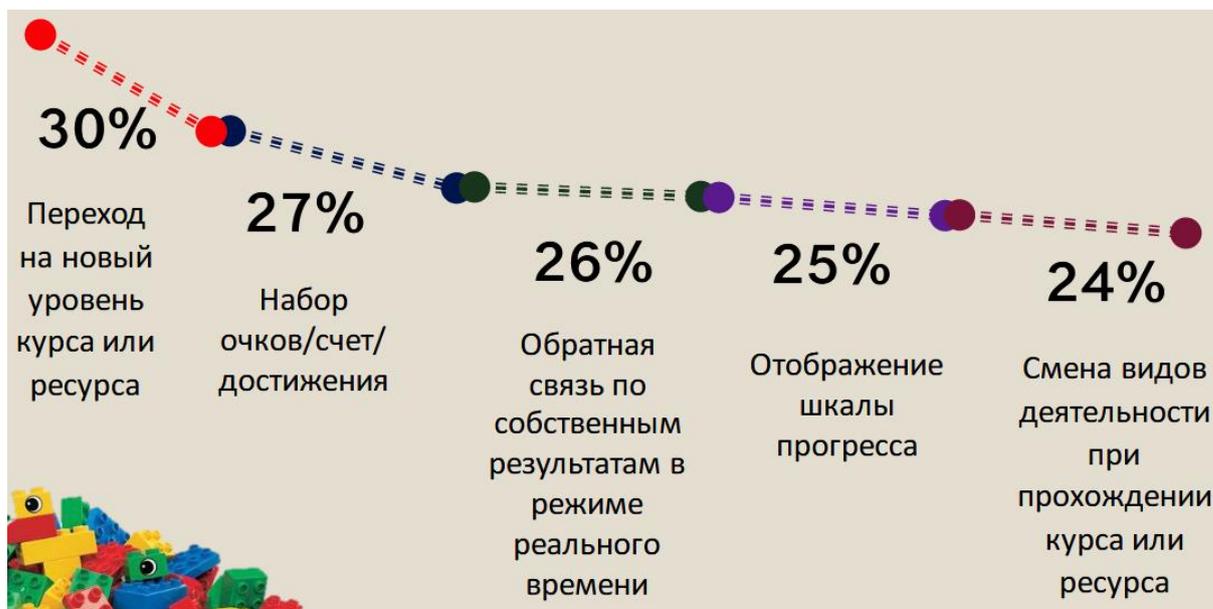


Рисунок 16 - Что привлекает в геймификации

Помимо положительных отзывов и соображений по поводу геймификации в образовании, существует и ее критика.



Рисунок 17 - Что не нравится в геймификации



Рисунок 18 – Результаты процесса геймификации

Заключение

Геймификация (игровизация, игрофикация) - это использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов и услуг.

Геймификация – это, прежде всего, техника изменения поведения человека, так как в ее основе лежит анализ поведения человека, а также методология правильной мотивации, исходящая из анализа поведения данного человека.

Когда геймификация используется в обучении, она работает почти так же. С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать, или работе над которым были склонны сопротивляться. Вот таким образом геймификация облегчает преподавание.

В работе теоретически обоснована, разработана и апробирована модель геймификации курсов дистанционного обучения для мотивирования обучающихся к познавательной деятельности.

Реализация мероприятий, представленных в работе, позволила на базе МАОУ ИЭЛ:

- 1 Обновить формы обучения по двум предметам: экономика, информатика).
- 2 Распространить опыт использования нового содержания, новых цифровых учебных форматов и технологий в системе общего образования: разработан и проведен дистанционный мастер-класс «Online-квест как один из способов геймификации образовательного процесса» (количество педагогов, охваченных мероприятием по обмену опытом свыше 25 человек).
- 3 Дополнить ресурсную базу цифровых учебных материалов МАОУ ИЭЛ и организовать передачу опыта другим образовательным организациям муниципальной системы образования (разработано два online-квеста по

информатике, экономике: количество школьников, планируемых к охвату мероприятием - 30 человек.

Список источников

1. Игна О. Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). 2011. Вып. 9 (111). С. 186-190.
2. Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 26.07.2019) "Об образовании в Российской Федерации"
3. Игна О. Н. Концептуальные основы технологизации профессионально-методической подготовки учителя: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Томск, 2014. 42 с.
4. Добычина Н. В. «Компьютерные игры - театр активных действий» // Философские проблемы информационных технологий и киберпро-странства. 2013. № 1. С. 149-158.
5. Конанчук Д., Волков А. Эпоха «гринфилда» в образовании. М.: Сколково. 2013.
URL:http://www.skolkovo.ru/public/media/documents/research/education_10_10_13.pdf (дата обращения: 12.05.2019).
6. Быкова Н.Н. Особенности реализации активных и интерактивных методов обучения при применении дистанционных технологий // Активные и интерактивные методы обучения в вузе. Вып. 2: учеб.-метод. пособие / под ред. Л.А. Миэринь, Е В. Зарукиной. - СПб.: Изд-во СПбГЭУ, 2016. - 163 с.
7. Методические указания по разработке электронного учебного комплекса для системы дистанционного обучения (СДО) [Электронный ресурс], режим доступа: <http://distance-sli.ru/moodle/help2/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5%20%D1%83%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F.htm>
8. Методические рекомендации по разработке электронного учебного курса [Электронный ресурс], режим доступа: <https://ido.tsu.ru/normdocs/elearning/metod.pdf>

9. Полилова Т. А., Опыт проведения дистанционных курсов [Электронный ресурс], режим доступа: <http://textbook.keldysh.ru/megaproject/distant/polilova.htm>
10. Игрофикация // Википедия – свободная энциклопедия. URL: <https://ru.wikipedia.org> (дата обращения: 12.12.2019).
11. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005. 556 с.
12. Herger M. Enterprise Gamification. 2012. URL: <http://enterprise-gamification.com/index.php/de/blog/4-blog/79-the-gamification-tipping-point> (дата обращения: 12.12.2020).
13. Кельберер Г. Р. Перспективы применения принципов игрофикации в подготовке педагогических кадров // Педагогическое образование и наука. 2014. № 4. С. 144–147.
14. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>
15. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07
16. О.Б. Елагина, П.В. Писклаков Южно-Уральский государственный университет (НИУ), Челябинск, Россия Институт открытого и дистанционного образования, Челябинск, Россия: Геймификация дистанционного обучения, Электронный ресурс: http://journals.tsu.ru/uploads/import/1121/files/56_022.pdf
17. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 20.11.2019)

Приложение 1 Инструкция прохождения квеста

Инструкция по участию в мастер-классе: "Online-квест как один из способов геймификации образовательного процесса"

1 Изучите теоретический материал

Информатизация образования определяет развитие таких трендов, как электронное обучение, мобильное обучение и т. д. Развитие компьютерных сетей и веб-приложений делают образование доступнее, а использование интерактивных сервисов позволяет осуществлять это интереснее и познавательнее, повышая мотивацию к обучению. Еще одним ключевым образовательным трендом современного образования является геймификация, который подразумевает использование элементов игры в неигровых ситуациях. Целью этого процесса является привлечение и повышение внимания обучающихся для улучшения их мотивации при решении практических задач, обучения новым видам деятельности.

В арсенале учителя много технологий, помогающих в реализации этой цели. Одной из них является технология образовательных квестов.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

На мастер-классе рассмотрена технология онлайн-квеста - проекта с использованием интернет-ресурсов. Его главная особенность состоит в следующем: вместо того чтобы заставлять учащихся бесконечно блуждать по Сети в поисках необходимой информации, учитель дает им список web-ресурсов и заданий, соответствующих тематике проекта и уровню знаний. Ученики должны зайти на эти ресурсы в поисках необходимых сведений, выполнить предложенные задания и получить результат, необходимый для достижения конечной цели.

2 Примите участие в квесте

Вам необходимо составить пароль, состоящий из трех цифр, для распаковки архива в финальном задании. Для получения цифр пароля Вам необходимо выполнить ряд несложных заданий.

Итак вперед!

Пусть удача сопутствует Вам!

Задание №1

Первая цифра пароля

Выиграйте в игру “Кто хочет стать миллионером?” и Вы узнаете первую цифру пароля. Игра размещена [по ссылке](#).

Задание №2

Вторая цифра пароля соответствует количеству цифр в числе участников профессионального сообщества учителей информатики на портале Новосибирская открытая образовательная сеть.

Задание №3

Разгадайте ребус. Третья цифра пароля соответствует количеству букв в загаданном слове.



Задание №4

Скачайте файл-архив на компьютер [по ссылке](#). Для распаковки архива используйте пароль, составленный в ходе выполнения предыдущих трех заданий. Откройте файл и выполните заключительное задание.

3 Выполните финальное задание

3.1 Опубликуйте сообщение в “Форме ответа” [по ссылке](#), о том, что Вы отправили ответ из архива преподавателю (не указывайте сам ответ!), полученный в текстовом документе, распакованном в задании №4.

3.2 В форме ответа приведите также ссылку на пример онлайн квеста (из сети Интернет) по информатике по любой теме.

Дождитесь ответа организаторов квеста и получите сертификат участия в мероприятии.

Спасибо за участие!

Методические рекомендации для учителей

В материалах мастер-класса были использованы ресурсы:

1 Сервис создания интерактивных упражнений Learning Apps (<https://learningapps.org/>)

2 Сервис генерирования ребусов (<http://rebus1.com/>)

По результатам мастер-класса было обучено более 25 учителей г. Новосибирска и Новосибирской области.