

Применение элементов геймификации в образовательных медиаизданиях

Научный руководитель – Макарова Елена Антониновна

Стасюлевич Виктория Алексеевна

Студент (магистр)

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Томск, Россия

E-mail: stasyulevich@mail.ru

В первой редакции нового ГОСТа Р 7.0 (60) — 2019 «Издания. Основные виды. Термины и определения» введено переосмысленное специалистами в области издательского дела понятие электронное издание. Это выпущенное в электронно-цифровой форме издание, распространяемое на материальном (съёмном) носителе и / или в электронно-цифровой (виртуальной) среде, в том числе в информационно-коммуникационных сетях и ресурсах, зарегистрированных в качестве средства массовой информации[1]. Следовательно, исходя из формулировки определения, в это понятие входят множество появившихся в последнее время медиаформатов. К их числу относятся и образовательные порталы — программно-технический комплекс, аккумулирующий в разнообразных формах (чаще всего в дистанционной) и объемах территориально распределенные сведения о научно-методических информационных ресурсах, современных технологиях обучения, государственных образовательных стандартах и любой другой информации, поддерживающей индивидуальный уровень образования и интереса к непрерывному его повышению [2].

Одним из важных свойств любого дистанционного образовательного портала является интерактивность, т. е. его взаимодействие с пользователем (обучающимся) от момента, когда он попадает на образовательный портал и до завершения его обучения. Однако одна из ключевых «болей» таких сайтов заключается в том, что пользователь, несмотря на интерактивность и «дружелюбность» системы, в определенный момент теряет мотивацию и прерывает свое обучение. Для того, чтобы предотвратить это, применяют элементы геймификации, которые позитивно влияют на выработку дофамина и помогают пользователю легче и быстрее включиться в процесс, а также поддерживают уровень мотивации и способствуют продолжению обучения [3]. Сегодня практически любая образовательная платформа используют те или иные элементы геймификации. Например, на образовательном сайте по изучению английского языка «LinguaLeo» (<https://lingualeo.com>) можно встретить следующие элементы (Рис. 1):

- уровень пользователя,
- очки,
- рейтинг,
- игровая валюта (фрикадельки),
- достижения,
- время, потраченное на занятия,
- статистику эффективности занятий.

Другой пример — образовательный портал «Нетология» (<https://netology.ru>), обучающая специалистов в области ИТ, использует только два геймифицированных элемента: шкала

прогресса прохождения курса (Рис. 2) для пользователей и статус (Рис. 3) для партнеров. Третий пример — сайт Interland (https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland), созданный компанией Google для детей. В отличие от других рассмотренных нами образовательных платформ, Interland, хотя и имеет типичные элементы геймификации, состоит из образовательных мини игр и квизов, а сам процесс пользования сайтом больше похож на браузерную игру. Однако у него есть четкая неигровая цель: обучить интернет-безопасности и учтивости по отношению к новым интернет-пользователям[4].

Исходя из этого, можно сделать следующие выводы: геймифицированная образовательная платформа, как любое другое цифровое медиаиздание, обладает такими свойствами, как интерактивность, мультимедийность, гипертекстуальность, конвергенция, дигитализация и принадлежность ресурса к медиапространству и содержит в себе, помимо видео и аудио материалов, иллюстраций, инфографики и пр., те элементы, которые обычно используются для компьютерных игр. Однако, в отличие от тех же самых игр и других медиа, такой вид изданий имеет четкую цель — обучение пользователя полезным для него неигровым навыкам, которые могут пригодиться в жизни.

Источники и литература

- 1) ГОСТа Р 7.0 (60) – 2019 «Издания. Основные виды. Термины и определения» [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.bookchamber.ru/n19.html> (Дата обращения 27.02.2019).
- 2) Дрючатый Г. Ф., Заварихин А. Е., Красильникова В. А. Один из подходов к созданию образовательного портала // Сборник материалов международной конференции «Единая образовательная информационная среда: проблемы и пути развития», Томск, 2002 г. — № 4. — С. 113–115.
- 3) Werbach, K., Hunter, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press. — 2011. — 435 p.
- 4) Interland // URL: https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us (27.02.2019)

Иллюстрации

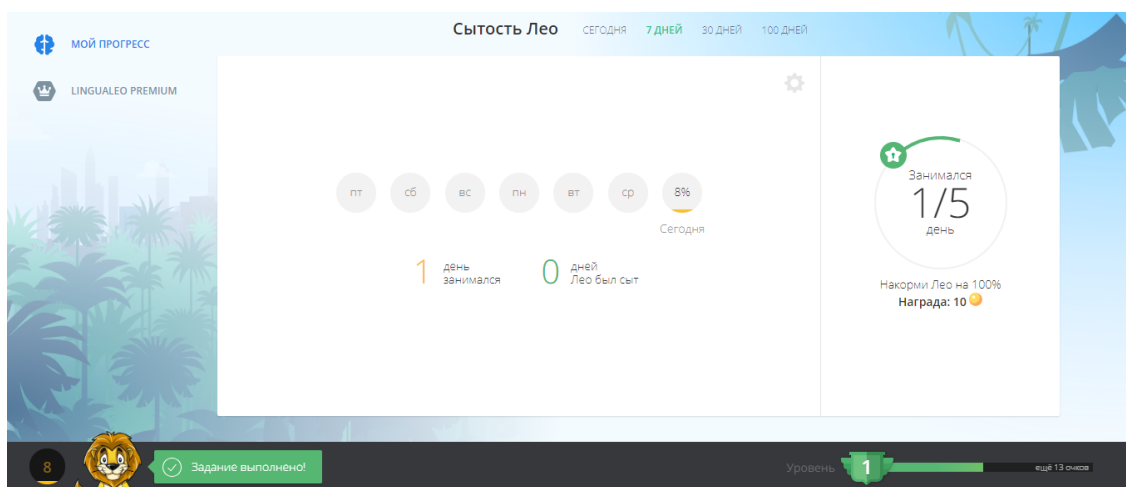


Рис. 1. Скриншот сайта «LinguaLeo»

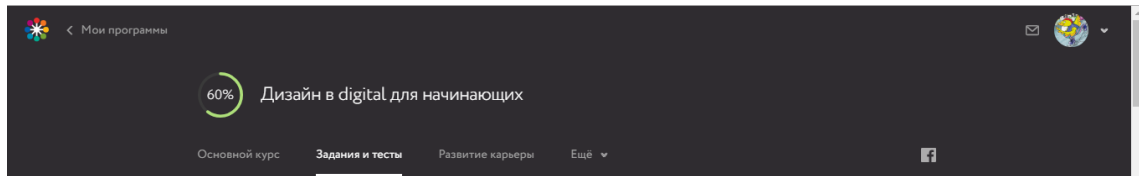


Рис. 2. Скриншот № 1 сайта «Нетология»

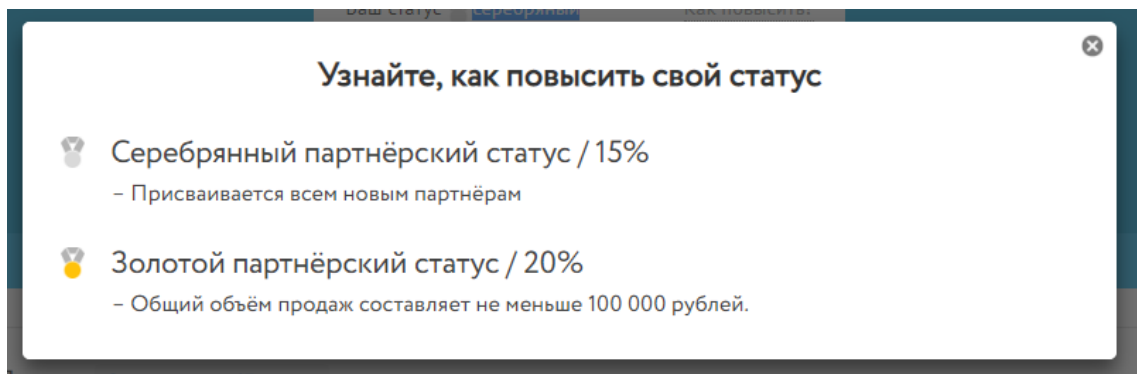


Рис. 3. Скриншот № 2 сайта «Нетология»