

ПРОЧЕК ТАТЬЯНА ВЛАДИМИРОВНА, доцент, канд. техн. наук
ВЕЛИГУРОВА ЕЛИЗАВЕТА СЕРГЕЕВНА, студент
Межгосударственное образовательное учреждение высшего образования «Белорусско-
Российский университет», Могилев, Республика Беларусь

СХЕМА ГЕЙМИФИКАЦИИ ЭЛЕКТРОННОГО ДНЕВНИКА СТУДЕНТА

В статье рассматривается схема применения основных элементов геймификации в электронном дневнике для преодоления склонности к академической прокрастинации.

Ключевые слова: игровая механика, мотивация, геймификация, прокрастинация.

Геймификация в учебном процессе – это подход, который использует элементы игр и игровой механики в неигровой среде для создания мотивации и превращения учебной среды в более интерактивную и вовлекающую для обучающегося [1–4].

Целью данной работы является определение наиболее подходящих инструментов геймификации, которые можно реализовать при создании электронного студенческого дневника, предназначенного для упрощения планирования и управления ходом выполнения текущих учебных задач для преодоления проблемы академической прокрастинации.

Основной проблемой приложений подобного рода является удержание пользователей, поскольку завести дневник и начать планировать порядок выполнения дел недостаточно. Нужно не дать угаснуть первоначальному энтузиазму, что особенно важно при склонности обучающегося к академической прокрастинации. Геймификация может сделать процесс ведения записей в учебном дневнике более интересным и привлекательным для студента, помочь удерживать внимание студента и увеличивать его желание учиться, позволять отслеживать свой прогресс и достижения в дневнике.

Для определения актуальности данной тематики были проанализированы публикации за последние десять лет в научной электронной библиотеке eLIBRARY.RU (рисунок 1). При поиске отбирались статьи, материалы конференций, книги и т.п. по шаблону запроса «геймификация». Следует отметить, что, несмотря на большое количество публикаций по данной тематике, имеется очень мало работ, где подробно был бы описан механизм реализации геймификации в образовательном процессе [2, 3].

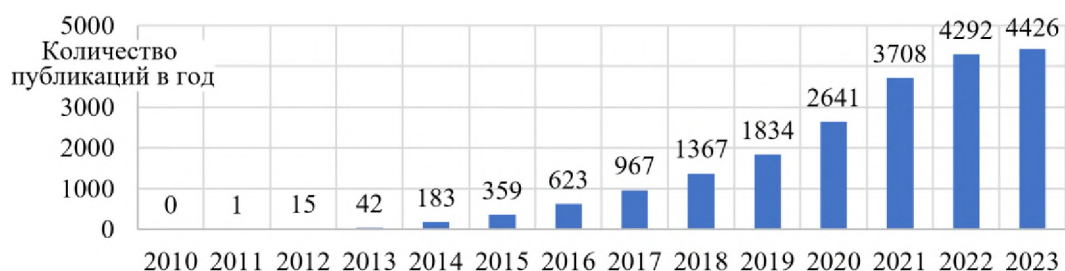


Рисунок 1 – Статистика исследований по теме «геймификация»

Исходными данными для дневника являются расписание занятий и календарно-тематические планы по каждой изучаемой дисциплине, загружаемые администратором приложения. Студент имеет возможность записывать текущие учебные задания, личные дела в календарь со сроками сдачи учебных заданий (ежедневное расписание) и определять порядок их выполнения.

Предложенная система элементов геймификации в разрабатываемом электронном дневнике студента представлена на рисунке 2.

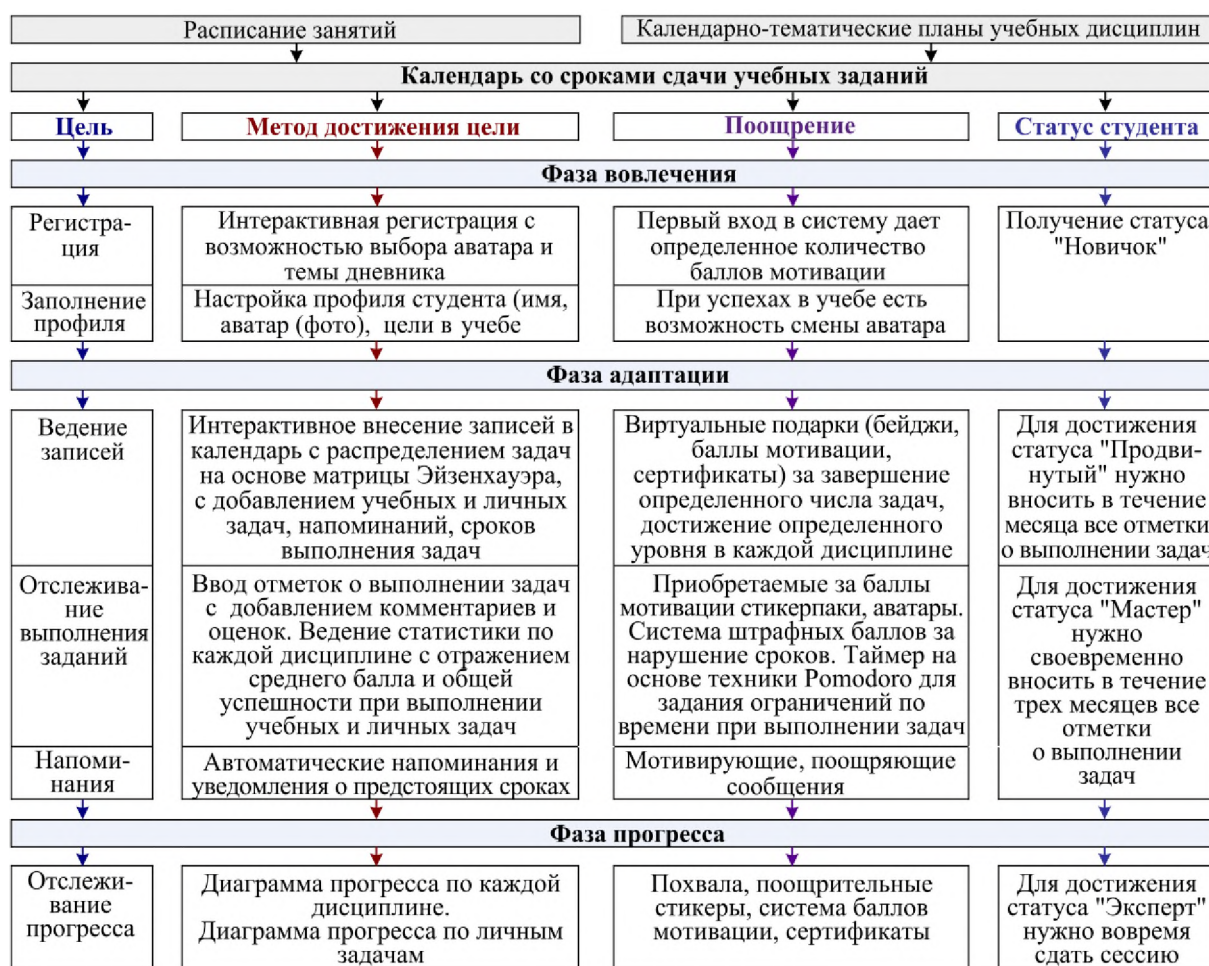


Рисунок 2 – Схема геймификации дневника студента

С тем, чтобы обеспечить требуемое поведение пользователей, используемые элементы игровой механики (накопление баллов мотивации, различные статусы, в зависимости от которых различаются награды, текущий прогресс по каждой дисциплине, различные поощрения в игровой форме) распределены по трем классическим фазам (вовлечения, адаптации, прогресса) работы с геймифицированным приложением.

Реализация предложенной схемы позволит упростить процесс формирования привычки

регулярно заполнять дневник и соблюдать сроки выполнения учебных задач.

ЛИТЕРАТУРА

1. Актуальные вопросы подготовки специалистов в современных условиях / И. А. Мурог, А. Ф. Маруков, Л. П. Костикова [и др.]. – Рязань : Рязанский государственный университет им. С.А. Есенина, 2023. – 183 с.

2. Евтух, Е. В., Ермолаева, М. Г. Геймификация и игровое обучение: тренд или мода? // Цифровая трансформация школьного образования: проблемы и решения: сб. науч. трудов / под общей ред. О. Б. Даутовой. – СПб.: СПб АППО, 2022. – С. 118–127.

3. Мартынюк, О. И. Геймификация обучения математике: первые успехи и трудности / О. И. Мартынюк, К. В. Бычкова // Современные проблемы обучения математике в школе и вузе : Материалы Всероссийской научно-методической конференции. В 2-х томах, Псков, 11–12 декабря 2020 г. Том II. – Псков: Псковский государственный университет, 2020. – С. 79-86.

4. Носков, Е. А. Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности / Е. А. Носков // Ярославский педагогический вестник. – 2018. – № 6. – С. 138-144.