

УДК 004.9

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОЙ ИГРЫ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ВОВЛЕЧЕННОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС

Капица Е.А., Ткаченко С.Ф.

Научный руководитель – кандидат технических наук, Дудкин А.С.

(Военно-космическая академия имени А.Ф. Можайского)

В исследовании рассматривается возможность увеличения мотивации учащихся за счет внедрения геймификации в учебный процесс.

Введение. В современном мире смартфон является уже давно не просто средством коммуникации, а вещью, без которой люди зачастую не могут решить ни одной проблемы. Мобильный телефон стал использоваться для решения самых различных задач, и современное поколение начинает приучаться к культуре гаджетов с самого детства. Приличный процент экранного времени, проведенного за телефоном, подрастающее поколение тратит на видеоигры. Институт современных медиа (MOMRI) проводил крупное исследование, касающееся детских мобильных игр, в ходе которого выяснилось, что 71% детей в возрасте от 3 до 10 лет играет в игры на смартфоне или планшете. Более того, к 10 годам практически каждый ребенок (91%), живущий в крупном городе России, уже имеет свой собственный гаджет. Но много ли пользы приносит данный вид времяпрепровождения? ВЦИОМ обнародовал результаты опроса россиян по поводу использования смартфонов или планшетов в школе во время уроков. Выяснилось, что 83% наших соотечественников считают, что личные телефоны мешают детям учиться. Да, современный мир мобильных видеоигр сильно ушел вперед в роли перетягивания детского интереса, в отличие от занятий в школе. Ряд отечественных и зарубежных общеобразовательных учреждений пошли на радикальные меры, связанные с изъятием персональных телефонов на время учебы, но сможет ли это эффективно решить проблему низкой вовлеченности школьников в учебный процесс?

Основная часть. Возможно ли повысить интерес к обучению, не прибегая к изъятию смартфонов на время уроков, а наоборот легитимизировать их использование, для создания дополнительного мотивационного элемента в усвоении учебной программы? Данная работа направлена на попытку ответить на этот вопрос. Предполагается, что решением проблемы, связанной с низкой вовлеченностью в учебу и высокой концентрацией внимания на гаджетах, может быть объединение лучшего из двух данных плоскостей. От сферы образования берётся такая положительная сторона, как необходимость индивидуального развития личности, а от сферы мобильных видеоигр - формирование интереса к этому развитию. В прикладном виде идея реализуется с помощью разработки мобильной видеоигры, в которой преимущества (в скорости героя, в количестве его жизней и силе удара) будут выдаваться не за счет денежных вкладов, как это обычно принято в сфере видеоигр, а за счет качества усваивания учебной программы. Другими словами, насколько хороша успеваемость ученика, настолько будет развит его персонаж в игре. Учителя в ходе проведения занятий будут заносить оценки в специализированный электронный дневник, а ученики, в зависимости от полученных баллов, будут получать привилегии для прохождения игры. Таким образом, предполагается, достигнуть повышения вовлеченности школьников в освоение учебной программы.

Выводы. Предлагается провести исследования на базе довузовских общеобразовательных учреждений для проверки гипотезы. В случае реального повышения интереса к обучению у школьников предлагается планомерное внедрение в общеобразовательный процесс такого мотивационного элемента, как видеоигры.

Список использованных источников:

1. Тихомирова А. Более 70% детей в крупных городах играют на планшетах и смартфонах // Журнал LIFE. – 2016.
2. Ермак О. Появилась тревожная статистика влияния смартфонов на детей // Газета MKRU. – 2018.