

ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ВИЗУАЛИЗИРОВАННОГО ПРОГРЕССА В ОБУЧАЮЩЕМ КУРСЕ НА РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ И МОТИВАЦИЮ СТУДЕНТОВ

Боженова В.В. (ИТМО)

Научный руководитель – старший преподаватель Балканский А.А. (ИТМО)

Введение. Основные проблемы современного образования связаны с недостаточной вовлеченностью и мотивацией студентов к активному участию в учебном процессе. Особенно актуально это для электронного обучения, где студенты сами контролируют свой рабочий процесс. [1,2] В связи с этим педагоги начинают использовать различные методы обучения и подходы, которые позволяют учащимся быть активными участниками с сильной мотивацией и вовлеченностью в свои собственные познания. Один из таких методов – внедрение геймификации. Геймификация (игрофикация) – это интеграция игровых элементов и игрового мышления в деятельность, которая не является игрой. При правильном проектировании геймификация повышает вовлеченность пользователей и поощряет целенаправленное поведение. Как отмечает Г. Зикерманн, «использование игровой механики улучшает способности к освоению новых навыков на 40 %». [3]

Основная часть. Важной частью предоставления обратной связи в электронном обучении является информирование обучающихся о том, какого прогресса они достигли. Прогресс помогает пользователям понять, что их действия связаны в большое целое и ведут к достижению определенной цели. Поэтому на платформу Moodle в обучающие курсы Университета ИТМО был внедрен элемент геймификации – progress bar. Внедренный элемент помогает студентам удобно отслеживать их действительный прогресс в прохождении курса, тем самым предоставляя обратную связь, которая является одним из главных элементов онлайн-образования, влияющих на мотивацию и вовлеченность обучающихся в образовательный процесс. Данный элемент отображает прогресс в выполнении домашних заданий на платформе, просмотре видеолекций, посещении очных занятий, выполнении тестов, а также финального зачетного теста.

Выводы. Сняты и обработаны данные по итоговым баллам обучения и данные по общей мотивации к обучению студентов, проходивших курс с элементом геймификации и без него на платформе Moodle.

Список использованных источников:

1. Киуру, К. В., Попова, Е. Е. Проблема студенческой вовлеченности в процесс обучения в условиях онлайн-образования // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – 56 (3). – С. 380-384.
2. Фонталова, Н. С., Артамонова, В. В. Применение методов геймификации в образовательном пространстве вуза // Global & Regional Research. – 2020. – Т. 2, № 1. – С. 517-522.
3. Kiryakova, G., Angelova, N., Yordanova, L. Gamification in education. 9th International Balkan Education and Science Conference, 5 p. 2014.