

## **ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ В РАЗРАБОТКЕ ЭЛЕКТРОННЫХ КУРСОВ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ГОСУДАРСТВЕННЫХ СЛУЖАЩИХ**

**П.В. Смирнова**

(Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики, Санкт-Петербург)

**Научный руководитель – к.экон.н. О.В. Кононова**

(Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики, Санкт-Петербург)

Использование электронных курсов при реализации программ обучения государственных служащих является насущной необходимостью, так как позволяет сотрудникам органов государственной власти регулярно в соответствии с законодательством РФ повышать квалификацию. Ряд исследователей, например, авторы статьи «Электронное обучение: возможности применения в системе государственной гражданской службы» [1], пришли к выводу, что традиционные формы обучения государственных служащих с отрывом от производства не дают требуемого эффекта.

Геймификация является одним из приемов, который в последнее время широко используется в обучении взрослых. Использование геймификации в электронном обучении позволяет увеличить мотивацию к самостоятельному освоению материала и приобретению практических навыков, сделать материал электронных курсов более востребованным.

Обзор научных публикаций показал наличие интереса к электронным курсам, как форме обучения государственных служащих [1].

Использование технологий геймификации в процесс электронного обучения порождает комплекс проблем, связанных с содержательным наполнением электронных курсов, организацией учебного контента и выбором соответствующего программного обеспечения.

Целью исследования является выявление требований и условий внедрения технологий геймификации при разработке электронных курсов для обучения государственных служащих.

Сравнительный анализ программных средств для разработки электронных курсов выявил ряд продуктов, позволяющих внедрять технологии геймификации. Что позволит разработчикам более эффективно создавать обучающие средства.

Анализ законодательства, нормативной документации, и образовательных стандартов позволил выявить требования к разработке электронных курсов с применением геймификации для обучения государственных служащих, необходимые условия для внедрения их в процесс обучения. Был предложен перечень элементов геймификации, которые можно использовать в электронных курсах для обучения государственных служащих.

Проблема реализации дополнительного профессионального обучения государственных служащих при помощи электронных курсов с использованием геймификации актуальна и для Санкт-Петербургского межрегионального ресурсного центра (СПб МРЦ). СПб МРЦ — это образовательное учреждение дополнительного профессионального образования, подведомственное Администрации Губернатора Санкт-Петербурга.

В ходе работы и взаимодействия с СПб МРЦ были:

- установлены требования к структуре и содержанию электронных курсов для обучения государственных служащих с применением геймификации,
- выявлены требования к электронному обучению государственных служащих,
- проанализировано программное обеспечение для создания электронных обучающих курсов с возможностью реализации в них технологии геймификации и разработаны рекомендации по его использованию,

- разработано техническое задание,
- спроектирована модель геймификации для электронных обучающих курсов,
- осуществлен пилотный проект по разработке электронного курса с использованием элементов геймификации.

В дальнейшем разработанный электронный курс можно использовать для исследования влияния геймификации на процесс обучения государственных служащих.

Результаты исследования будут использованы специалистами Санкт-Петербургского межрегионального ресурсного центра при разработке электронных курсов и внедрении в процесс обучения государственных служащих.

Работа в обобщенном виде представляет результаты НИР, выполненной в 11 семестре в рамках магистерской программы Университета ИТМО «Управление государственными информационными системами».

## **Литература**

1. Герасимова О.Ю., Кошелева Н.В. Электронное обучение: возможности применения в системе государственной гражданской службы // *Фундаментальные исследования*. 2016. С. 315–319. [Электронный ресурс]: URL: <https://fundamental-research.ru/ru/article/view?id=40663> (дата обращения: 10.02.2019).