

Лабушева Татьяна Михайловна, Ямских Татьяна Николаевна, Слепченко Наталья Николаевна

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ И ЕЕ РЕАЛИЗАЦИЯ В СИСТЕМЕ ЭЛЕКТРОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ НА ПЛАТФОРМЕ LMS MOODLE

В статье рассматривается геймификация как современный способ решения вопроса вовлечения студентов в процесс электронного образования, показана эффективность её применения на практике. Особое внимание уделяется обсуждению возможностей реализации элементов геймификации в системе дистанционного образования на базе LMS Moodle версии 3.1 в условиях вузовской подготовки.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2017/8-1/57.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 8(74): в 2-х ч. Ч. 1. С. 188-190. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2017/8-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

5. Серова Т. С. Русский язык в процессе реализации билингвального переводческого образования на уровне бакалавриата // Индустрия перевода: материалы V Международной конференции. Пермь: Изд-во Пермского нац. исслед. политехн. ун-та, 2013. С. 39-49.
6. Серова Т. С., Горева Т. А. Проигрывание ситуаций иноязычного общения как средство формирования умений коммуникативно-речевого взаимодействия устного переводчика // Педагогическое образование в России. 2016. № 3. С. 161-170.

DIALOGIC NATURE OF TRANSLATOR'S LISTENING IN THE ORAL CONSECUTIVE ONE-SIDED TRANSLATION

Kovalenko Marina Petrovna, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor
Perm National Research Polytechnic University
kovalenkomarin@yandex.ru

The article examines the problem of translator's professional listening. The author considers the principle of dialogic orientation in translator's listening, describes its characteristics and means of expression in the oral consecutive one-sided translation. The paper analyzes the functions of translator's listening dialogic nature at the cognitive-informational, emotive-behavioral and regulatory-organizational levels and proposes methodological solutions for teaching translator's listening.

Key words and phrases: oral consecutive one-sided translation; translator's listening; dialogic nature; characteristics and means of translator's dialogic listening; teaching translator's listening.

УДК 378.1

В статье рассматривается геймификация как современный способ решения вопроса вовлечения студентов в процесс электронного образования, показана эффективность её применения на практике. Особое внимание уделяется обсуждению возможностей реализации элементов геймификации в системе дистанционного образования на базе LMS Moodle версии 3.1 в условиях вузовской подготовки.

Ключевые слова и фразы: электронное образование; Moodle; геймификация; оценивание; мотивация, эффективность.

Лабушева Татьяна Михайловна

Ямских Татьяна Николаевна, к. пед. н., доцент

Слепченко Наталья Николаевна

Сибирский федеральный университет, г. Красноярск

tlabusheva@sfu-kras.ru; tyanya.08@mail.ru; slepchenko_natal@mail.ru

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ И ЕЕ РЕАЛИЗАЦИЯ В СИСТЕМЕ ЭЛЕКТРОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ НА ПЛАТФОРМЕ LMS MOODLE

В эпоху глобализации система электронного обучения широко используется во многих передовых университетах всего мира. В нашей стране электронное обучение было узаконено 1 сентября 2013 года, когда вступил в силу закон «Об образовании в Российской Федерации», который позволил высшим учебным заведениям реализовывать свои образовательные программы с привлечением дистанционных технологий. Начиная с этой даты, в России Интернет стал официально и полноправно использоваться как ключевое средство предоставления образовательных услуг. Оглядываясь назад, можно сказать, что Интернет и новые информационно-коммуникационные технологии сделали образование более доступным, но не сделали современных студентов более расположенными к учебной деятельности. Иначе говоря, в настоящее время электронное обучение не стало панацеей от низкой заинтересованности учащегося в получении новых знаний. Сегодня обучение в интернет-среде так же, как и традиционное обучение прошлого столетия, переживает кризис отсутствия мотивации к изучению различных дисциплин [2]. Выход из создавшегося положения видится в старой как мир идее предоставлять знания увлекательным образом. Роль увлекательного образа может играть геймификация, которая широко используется многими ведущими зарубежными и отечественными университетами, практикующими обучение на новый лад.

Цель и задачи данной статьи – рассмотреть возможности реализации геймификации в электронном обучающем курсе, создаваемом на платформе LMS Moodle версии 3.1.

Под геймификацией понимается «использование игровых подходов (механик), которые широко распространены в компьютерных играх, для неигровых процессов, что позволяет повысить вовлечённость участников в решение прикладных задач» [1]. Многие исследования в области педагогических и психологических наук, проводимые как в России, так и за ее пределами, показывают, что геймификация способствует повышению интереса к обучению и снимает возникающие при этом определенные психологические трудности. Этот способ привлечения особого внимания обучающихся к выполнению учебных заданий уже доказал свою эффективность на практике. Так, в Томском политехническом университете, в одном из электронных курсов, созданных на базе LMS MOODLE, удачно применяется такой элемент геймификации, как награда,

которую студенты получают за успешно выполненное учебное задание. В качестве награды используется изображение монет разного достоинства прошлых веков. Монеты «выдаются» автоматически после соответствующей настройки компонента системы оценивания *LMS MOODLE* «Значки». По мнению автора методики И. В. Ряшенцева, виртуальный процесс награждения погружает студентов в привычную им игровую атмосферу и способствует повышению соревновательного духа, тем самым меняя их негативное отношение к учебному процессу на более позитивное [3]. Кроме того, для закрепления эффекта повышения соревновательного духа можно прибегнуть к приему, который применялся для поощрения и в старые добрые времена, когда портреты лучших учащихся вешали на доску почета в главном корпусе вуза. В виртуальной среде доску почета можно разместить через блок, который встраивается в платформу *MOODLE* и предназначается для мониторинга студентов, получивших лучшие и худшие оценки за выполнение наиболее значимых элементов во время промежуточной или итоговой аттестации. Так как этот блок – плагин и встраивается в *MOODLE* программистами, осуществляющими техническую поддержку, он может называться по-разному, например: «Оценки за элемент курса». Настройки этого блока позволяют выбрать как необходимое количество студентов, результаты которых будут отображаться, так и место расположения блока: либо только на главной странице данного курса, либо на каждой его странице. Здесь также необходимо заметить, что, помимо фамилий студентов, блок отображает и их фотографии, или аватары, в зависимости от того, что загружено у них на страницу «Личный профиль».

Другим, не менее важным элементом геймификации в онлайн-обучении является шкала прогресса. Считается, что наличие этого визуального показателя необходимого материала к обучению помогает пользователю определять свои цели обучения, что усиливает внутреннюю мотивацию к прохождению курса [4]. Кроме этого, данная шкала действует по принципу «Лучше один раз увидеть, чем семь раз услышать». Любой преподаватель знает по своему опыту, что современные студенты разучились читать вдумчиво, и где бы он ни опубликовал информацию о требованиях к зачету, и сколько бы раз он это ни сделал, всегда найдутся студенты, которые не будут знать, какие действия им конкретно необходимо предпринять для успешного завершения курса.

В электронной среде *MOODLE* этот метод стимулирования к работе можно реализовать через блок или плагин, который может иметь название «Индикатор выполнения». Его можно разместить на главной странице электронного образовательного курса путем выбора в меню «Добавить блок». Настройки этого блока дают возможность не только подключить шкалу прогресса для элементов, которые предназначены к обязательному выполнению, но и поменять название самого блока. Поместить данный блок можно также или только на главной странице курса, или на всех его страницах.

Блок очень полезен не только для студентов, но и для преподавателя. Кнопка «Обзор студентов», которая появляется после настройки, открывает весь список студентов группы и сразу показывает преподавателю всю картину их деятельности целиком в цветовой гамме индикатора выполнения: зеленого и красного. В этом случае преподавателю нет необходимости заходить в меню «Оценки» и просматривать результаты конкретного студента на сливающемся фоне строк и столбцов из букв и цифр вперемешку. Процедура представления оценок в ведомости и зачетную книжку в процессе итоговой аттестации на таком фоне отнимает много времени и сил и, как следствие, утомляет и раздражает преподавателя. Иначе говоря, наличие шкалы прогресса выполнения курса вносит элемент игры даже в рутинную и монотонную работу преподавателя, который начинает ставить оценки «играючи», получая от этого удовольствие. Здесь следует заметить, что индикатор выполнения элементов работает некорректно, если в режиме редактирования настроек теста, в опции «Оценка» создатель курса не выставил необходимый «проходной балл», который по умолчанию равен нулю. Подобная система визуализации учебного процесса, примененная вместе с анимационной выдачей значков в виде звездочек за каждое правильно выполненное тестовое задание, лежит в основе популярности образовательного портала «Академия Хана» (Khan Academy), который предоставляет всем желающим бесплатное онлайн-обучение в разных областях знания. Процесс обучения на этом сервисе представлен в виде коротких видеолекций и тестовых заданий к ним, выполнение которых поощряется не только процедурой анимационного награждения, но и письменным отзывом, представленным поощряющими или ободряющими фразами в зависимости от результата [Там же].

Вышеописанная организация учебного процесса с применением таких игровых подходов, как подача нового материала небольшими дозами и дружелюбная система оценивания, действительно создает располагающую к учебе атмосферу и потому достойна подражания при разработке теста в *LMS MOODLE*. Выдача знаков отличия с соответствующими ободряющими фразами может быть реализована и в *MOODLE*. Заслуживаемую награду студент может получить как после завершения всего теста, так и после решений его отдельных заданий.

В первом случае это можно осуществить в настройках теста, которые открываются через опцию меню «Редактировать настройки». В открывшемся окне следует выбрать опцию «Итоговый отзыв». Эта опция позволяет в окне текстового редактора добавить любой способ поощрения: простой текст, простая картинка (значок), аудиофайл или видео и анимационный баннер. Очевидно, что итоговый отзыв должен зависеть от полученного балла. Для привязывания отзыва к результату тестирования необходимо изменить границы (поля) оценивания, которые по умолчанию лежат в диапазоне от 0 до 100%. Изменения можно произвести путем нажатия на кнопку «Добавить три поля отзывов» и расставить требуемые границы вручную.

Во втором случае, когда отзыв создается на конкретный ответ, процедура похожа и осуществляется на этапе создания конкретного вопроса при заполнении пустого поля «Отзыв» непосредственно в редакторе вопроса. Ограничение на заполнение отзыва находится в прямой зависимости от фантазии автора курса и его знаний современных компьютерных технологий и умений ими пользоваться, поскольку система *LMS*

MOODLE является очень гибкой в плане своей интеграции с веб-приложениями, которые можно создать бесплатно онлайн, не вдаваясь при этом в тонкости программирования. Такие анимационные приложения, откликаясь на ответ пользователя, будут создавать эффект присутствия наблюдающего или преподавателя, что тоже способствует повышению мотивации к обучению.

Говоря о системе поощрений, нельзя не упомянуть о системе штрафов за невыполненное в срок задание, которая, так или иначе, воплощена во всех компьютерных играх и которая, как считается, «придает азарт игровому процессу», а также «дисциплинирует пользователя» [Там же]. Как вариант, её можно реализовать в *LMS MOODLE* на этапе создания теста, редактируя его настройки, выбрать, например, «среднюю оценку» за тест. Это означает, что оценивание будет происходить путем сложения баллов всех выполненных и разрешенных попыток за тест и вычисления среднеарифметического.

В заключение необходимо отметить, что на сегодняшний день, как показывает практика, описанная выше модель электронного образования с внедренными элементами геймификации в систему управления обучением *LMS MOODLE* является наиболее эффективной в плане вовлечения учащегося в учебный процесс. Геймификация сегодня – это не просто способ красивой подачи учебного материала, доказавший свою эффективность, но и требование времени, которому нужно подчиниться для успешной реализации любого электронного обучающего курса.

Список источников

1. **Геймификация** [Электронный ресурс]. URL: <https://vsetreningi.ru/schools/geymifikaciya/> (дата обращения: 15.05.2017).
2. **Кризисы мотивации и смешанное обучение** [Электронный ресурс]. URL: <https://newtonew.com/higher/motivation-in-blended-learning> (дата обращения: 15.05.2017).
3. **Лучшие практики электронного обучения** [Электронный ресурс]. URL: <http://portal.tpu.ru/eL/img/Tab4/ryachentsev.pdf> (дата обращения: 16.05.2017).
4. **Павлов Я. Ю., Кочина С. А.** Возможности применения геймификации в онлайн-обучении [Электронный ресурс]. URL: <http://webarchive.unesco.org/20161026153915/http://conference2014.iite.unesco.org/wp-content/uploads/2014/11/Pavlov-Kochina.pdf> (дата обращения: 16.05.2017).

GAMIFICATION AS A MEANS TO MOTIVATE STUDENTS AND ITS REALIZATION IN THE ELECTRONIC EDUCATION SYSTEM BASED ON LMS MOODLE PLATFORM

Labusheva Tat'yana Mikhailovna
Yamskikh Tat'yana Nikolaevna, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor
Slepchenko Natal'ya Nikolaevna
Siberian Federal University, Krasnoyarsk
tlabusheva@sfu-kras.ru; ytanya.08@mail.ru; slepchenko_natal@mail.ru

In the article gamification is considered as a modern way of solving the problem of involving students in the process of electronic education, and the efficiency of its application in practice is shown. Particular attention is paid to the discussion of the possibilities of realizing the elements of gamification in the distance education system based on LMS Moodle version 3.1 in the conditions of university training.

Key words and phrases: e-education; Moodle; gamification; evaluation; motivation, efficiency.

УДК 372.881.1

Статья посвящена проблеме формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов неязыковых вузов на основе изучения регионов страны изучаемого языка. Анализируется преподавательский опыт автора, показавший, что изучение регионов Франции способствует росту мотивации и интереса студентов к овладению французским языком как средством общения с его носителями. Правильный отбор аутентичных материалов, использование языковых и речевых упражнений обеспечивают совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции.

Ключевые слова и фразы: иноязычная коммуникативная компетенция; французский язык; регионы Франции; аутентичные материалы; упражнения.

Олейникова Елена Александровна, к. пед. н.
Орловский государственный аграрный университет имени Н. В. Парахина
elenaoleynikova@mail.ru

ФОРМИРОВАНИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ РЕГИОНОВ ФРАНЦИИ

Учитывая особенности обучения иностранному языку в неязыковом вузе, можно предположить, что детальное изучение регионов страны изучаемого языка позволит разнообразить преподавание дисциплины, а также лучше узнать различные аспекты соответствующей культуры.