

Геймификация в образовательном процессе: история и перспективы одного проекта

Алла Сафонова, доцент кафедры общественных наук гуманитарного института

Алексей Загороднев, студент 1 курса магистратуры института компьютерных наук и технологий



ПОЛИТЕХ

Санкт-Петербургский
политехнический университет
Петра Великого

Дискуссионная площадка «Лучшие образовательные практики Политеха: дистанционно vs очно», 27.09.2021

ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

геймификация –

это применение игровых методик в неигровых ситуациях;
влияет на увеличение вовлеченности и мотивации

причины, по которым геймифицируется высшее образование:

требование выработки конкретных практических навыков у обучающихся,
облегчение восприятия за счет подкрепления текстовой информации
информацией образной,
игра положительно влияет на запоминание информации

ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

наш проект – компьютерная игра «Философия Средневековья»



ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ ЦЕНТРА КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

В проекте участвовали

- студенты 1 и 4 курса направления «Программная инженерия»
- студенты 3 и 4 курса направления «Дизайн»

всего 32 человека

- преподаватели Высшей школы дизайна и архитектуры,
Кафедры общественных наук
- кураторы от Высшей школы программной инженерии

Работа была выполнена при поддержке

ФГБУН Институт философии и права Сибирского отделения

Российской академии наук

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица»



ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ ЦЕНТРА КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

Особенность проекта

- проект реализовывался в дистанционном формате
- создание игры осуществлялось в рамках учебного процесса с зачетом по соответствующим дисциплинам

Финансирование

- программа содействия занятости обучающихся высших учебных заведений Санкт-Петербурга ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна» на 2020 год, финансируемая Минобрнауки России
- программа 5-100-2020





ВКЛЮЧЕНИЕ В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС

Один из значимых атрибутов игры – **добровольность** участия.

В учебный процесс игра «Философия Средневековья» технически встраивается следующим образом:
игра скачивается студентами из хранилища,
ссылка на которое размещается в навигационных курсах lms,
создаваемых для дисциплины «Философия»;
они играют, сохраняют результат,
размещают его скриншот (с номером зачетной книжки) в курсе.

Успешное прохождение игры дает **дополнительный балл в рейтинге** по дисциплине «Философия».



ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

ключевые моменты при разработке игры:

- определение целей (учебных и игровых),
- сочинение увлекательной истории, игрового сюжета,
- распределение роли,
- изобретение испытаний и правил игрового мира,
- подсчет результатов
(рейтинг победителей, % успешности прохождения испытаний)



ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

«Философия Средневековья»

цели

учебная – проверить знания по средневековой философии
+ расширить их за счет включения текстов, отсутствующих в программе

игровая – пройти испытания, исправить искаженную реальность Средневековья
и вернуться в свою собственную...

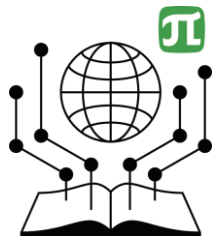
ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

«Философия Средневековья»

легенда

Главная героиня – студентка Политеха – сидит в библиотеке родного университета и готовится к экзамену по философии. Подготовка идет медленно и тяжело, потому что ей скучно запоминать непонятный и бессмысленный текст. Незаметно для себя она засыпает в читальном зале над книгой...





ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

«Философия Средневековья»

ИСПЫТАНИЯ

восемь заданий разных типов:

- проверка знания общих понятий средневековой философии
- задание на различение смысловых нюансов одинаковых категорий в античности и Средневековье
- задания, основанные на прочтении текста и его понимании

и др.



ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

«Философия Средневековья»

ИСПЫТАНИЯ

все задания

вписаны в игровой мир



лестница – образ «Лествицы» Иоанна Лествичника,
задание связано с идеей постепенного самосовершенствования

Аврелий Августин

былого величия некогда могущественной латинской цивилизации. Я родился в небогатой и простой семье и имел тягу к науке и знаниям. Будучи уже взрослым и семейным человеком, с благословения и по настоянию своей матери я покинул родные края, отправившись на «белые дороги» в риторскую школу в Карфагене. От своей матери я унаследовал христианскую веру, но то, что я сам считал истиной, не оказалось в латинском переводе Библии. То, что я искал, повстречалось мне в толковании Ветхого Завета в среде манихеев. Я видел веру как путь чистого разума, освобождённого от всего материального и телесного, а христианство приказывало лишь верить, не рассуждая. Я прочёл груды толстых манихейских книг и даже сам проповедовал манихейство. Многие неопытные христиане тогда отступали в защите своей веры под напором моего «карфагенского» риторского красноречия, стройной логики трактователя, и, что уж там, личного обаяния. Так, девять лет я своей жалкой и безумной болтовнёй разрушал христианскую веру. Совмещая проповедничество с преподаванием, читая книги по астрономии, я стал замечать, что проверенные опытом знания противоречили нескончаемым и

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОЛИТЕХНИКА:

Философия Средневековья

Руководство проектом

Зима Елена Алексеевна

Сценарий

Бручас Евгений Витальевич

Гейм-дизайн

Бручас Евгений Витальевич

Зима Елена Алексеевна

Сафонова Алла Сергеевна

Хлебалин Александр Валерьевич

Дискуссионная площадка «Лучшие образовательные
практики Политеха: дистанционно vs очно», 27.09.2021

Вопросы?

Алла Сафонова, safonova@spbstu.ru
Алексей Загороднев,
zagorodnev.aa@edu.spbstu.ru

