

11. Зурабашвили Г.Г., Изотова А.Г., Литвинова Н.А. Zoom как один из ключевых онлайн-инструментов в эпоху дистанционного обучения // Вопросы педагогики. – 2021. – № 1-1. – С. 73-76. – Текст: непосредственный.

12. Любимова В.В. Виртуальная доска Migo как удобный инструмент для проведения дистанционного урока // Дистанционное обучение: реалии и перспективы: материалы V Всероссийской науч.-практич. конф. – СПб.: Издательство ГБУ ДПО «Санкт-Петербургский центр оценки качества образования и информационных технологий», 2020. – С. 58-65. – Текст: непосредственный.

13. Усков А.Е. Особенности преподавания технических дисциплин в дистанционном формате (из опыта работы) // Актуальные проблемы науки и образования в условиях современных вызовов: сборник материалов XIV Международной науч.-практич. конф. – М.: Печатный цех, 2022. – С. 115-119. – Текст: непосредственный.

14. Пирогов Д.А. Основные задачи обеспечения дистанционных форм обучения и их особенности при подготовке инженерных кадров // Современные наукоемкие технологии. Региональное приложение. – 2021. – № 4 (68). – С. 69-73. – Текст: непосредственный.

15. Рыжанкова, Т.М. Использование образовательной платформы Moodle как средства организации аудиторной и внеаудиторной работы студентов вуза // На перекрестке культур: единство языка, литературы и образования: сборник научных статей II Международной науч.-практич. конф. – Могилев: Могилевский государственный университет им. А.А. Кулешова, 2021. – С. 241-244. – Текст: непосредственный.

УДК 378

## **ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НА ПРИМЕРЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ**

*Богомолова Анастасия Васильевна*

*Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева*

**Аннотация:** *Статья посвящена интерпретации результатов педагогического эксперимента внедрения элементов геймификации в образовательный процесс обучающихся высшей школы, а именно студентов социологического факультета Самарского университета.*

**Ключевые слова:** *геймификация, цифровые компетенции, персонализация образования, социология образования, педагогические технологии.*

Применение цифровых технологий на всех стадиях образовательного процесса становится обыденностью. Мы видим насколько стремительно развивается рынок цифровых образовательных услуг, растет объем и скорость передачи информации, из чего следует, что институту высшего образования необходимо внедрять в образовательный процесс новейшие методики, инструменты, которые позволяют конкурировать со столь популярной системой онлайн-образования или дистанционным форматом обучения.

Стоит отметить, что онлайн-курсы – это форма получения знаний при которой обучение возможно с использованием компьютерных или мобильных технологий. Дистанционный фор-

мат отличается тем, что происходит взаимодействие с преподавателем посредством интернет-технологий.

В связи с этим мы видим нарастание угасающего интереса к очным форматам занятий, все сложнее привлечь внимание студента, особенно после периода пандемии и длительного формата дистанционного обучения.

Благодаря многочисленному анализу статей и авторитетных интервью ведущих специалистов в области образования, педагогики, социологии и пр. мы видим диаметрально противоположные позиции по отношению к цифровым технологиям в образовании

М.Д. Китайгородский указывает на положительный опыт внедрения цифровых технологий в образование [1].

Н.Ш. Козлова говорит, о том, что цифровая трансформация обучения ведет к персонализации, главная особенность в том, что цифровые технологии помогают на деле использовать новые методики преподавания и делать обучение интереснее [2].

М.Д. Матвеева раскрывает механизмы реализации инновационного потенциала образовательной организации высшего образования, в которых особое внимание должно быть уделено инструментарию внутреннего мониторинга самообследования ВУЗа. При этом, цифровые технологии могут быть успешно применены в образовании [3].

Однако А. Н. Фатенковым в ходе эмпирического исследования было выявлено, что цифровые технологии влияют на жизнь людей в целом и выделяют риски потери навыков коммуникации [4].

Академическая среда Петербургского Дома ученых, в лице Г.Н. Фурсей, В.Е. Семёнова, Е.В. Сафроновой и др., категорично высказываются против цифровых технологий в образовании, они считают, что в настоящее время нет достойной нормативно-правовой базы, которая бы регулировала этот процесс [5].

Внедрение цифровых технологий противоречит основным принципам и базовым ценностям российской цивилизации, и традиционному образованию, данные аргументы были приведены в открытом письме Президенту страны.

Балансирующую позицию высказывает С.С. Кравцов: «В цифровой образовательной среде на первом месте стоит система образования, на втором – технологии в помощь традиционной системе» [5]. С этим трудно не согласиться, по этой причине педагогам высшей школы необходимо интегрировать в традиционные лекции и практические занятия цифровые технологии и развивать продукты EdTech, а не заменять ими полностью.

В ходе образовательной деятельности студентов социологического факультета был проведен педагогический эксперимент, который включал в себя внедрение геймификации в практическое занятие с дальнейшей оценкой его эффективности и сравнения с классической формой.

Геймификация представляет собой свод игровых элементов и игровой механики в неигровом контексте для повышения вовлечения людей в определенный вид деятельности. Характерными чертами геймификации является:

- свод правил, ясных и понятных участникам игры;
- временная и пространственная ограниченность;
- сюжетность;
- бонусная система наградений.

По итогам исследования TalentLMS было выявлено: 82% респондентов отмечают, что они чувствуют себя счастливее при использовании элементов геймификации в образовательном процессе, это благоприятно влияет на эмоциональное и психологическое состояние обучающихся.

А.В. Серова говорит нам о безусловных плюсах включения игровых элементов в обучение, а именно:

- увеличение эффективности восприятия материала;
- развитие командных навыков;
- повышение субъектности и ответственности студентов;
- развитие и преобразование стандартных учебных действий.

Таким образом занятие строится по принципу игры, где геймификация сыграет роль активатора и повышения эффективности занятия.

Целью педагогического эксперимента было выявить эффективность применения технологии геймификация в образовательном процессе студентов социологического факультета.

Учебная игра была построена по принципу награждения каждого участника, т.е. существует общий капитал группы, который в ходе состязания может перейти к любому из участников в полном объеме или поделиться пропорционально выполненным задачам, такой прием способствует здоровой конкуренции и принципам геймифицирования деятельности.

Педагогический эксперимент проводился с использованием компьютерных технологий, телекоммуникационной сети Интернет, проектора и программного обеспечения Classcraft, в котором существует возможность награждения за особые достижения в ходе игры. Также студентам был озвучен важный принцип игры – за ошибку баллы не снимали со счета участника, так как это могло демотивировать и снизить эффективность применяемой технологии. Важным элементом являлось то, что заработанные баллы студенты могли потратить на дополнительные подсказки и бонусы, которые помогали в выполнении задания. Результаты участников игры транслировались на экране проектора в реальном времени, что создавало соревновательный эффект и мотивировало студентов.

Суть игры заключалась в том, что студентам было необходимо продемонстрировать ранее изученный материал на практическом занятии, которое было посвящено основным видам рекламы. Студентам была озвучена история, в которой молодой маркетолог без опыта работы, Александр попал в необычную ситуацию, ему нужно пройти собеседование, а он вместо того, чтобы присутствовать на лекциях в университете и изучать важнейшие принципы и характерные отличия видов рекламы занимался личной жизнью, и вот теперь, когда ему так необходимы знания, он решил обратиться за помощью к нашим студентам, которые освоили данный материал и готовы ему помочь. По итогам учебной игры подводились итоги, студент набравший наибольшее количество баллов получал звание «Гуру рекламы» и возможность исключить данный блок вопросов из зачетного задания по дисциплине «Социологи рекламы и PR», а также благодарность от героя истории, который осознал, что хорошего специалиста отличает то, что он владеет знаниями в своей профессиональной области.

Далее на проектор демонстрировались рекламные ролики, которые относились к разным видам и категориям, задача студентов – определить вид рекламы, если обучающийся хотел заработать дополнительные баллы, рассказав об основных критериях данного вида рекламы, например, что особенностью социальной рекламы является, то, что она направлена не на из-

влечение прибыли, а на привлечение внимания к общественно-важным явлениям и социальным проблемам. Дан правильный ответ – из общего капитала часть баллов переходила студенту, данный аспект транслировался на экране. На ответ давалось 30 секунд. В этот момент чувствовалась максимальная включенность в процесс, ведь каждому хотелось выиграть, важно, что никто из студентов не воспользовался правом на подсказку.

В ходе учебной игры просмотрено 18 роликов и озвучено 24 характеристики различных видов рекламы, что на 55% больше чем в ходе стандартного практического занятия, где студенты готовят рефераты и рассказывают группе. В заключительной части игры студенты рефлексировали и обсуждали между собой интересные моменты, ролики на которые обратили внимание, также своими впечатлениями поделились и те, кто набрал наименьшее количество баллов, данный аспект стал катализатором к получению новых знаний и заполнению пробелов по дисциплине.

По итогам педагогического эксперимента можно сделать вывод, что внедрение элементов геймификации в образовательный процесс активизируют внимание и повышают учебную мотивацию. В игровой форме студенты осваивают больший объем информации, присутствие реальных персонажей, способствуют персонализации образовательного процесса. Контрольной точкой была самостоятельная работа студентов, средний балл которой 4,4 по пятибалльной шкале.

Однозначно, включение элементов геймификации в очный формат занятий благоприятно влияет на освоение знаний и компетенций, предусмотренных рабочей программой дисциплины «Социология рекламы и PR»

### *Библиографический список*

1. Китайгородский, Михаил Дмитриевич. Методическая система опережающего образования учителя технологии в области современных цифровых технологий: автореферат дис. ... доктора педагогических наук: 13.00.02 / Китайгородский Михаил Дмитриевич; [Место защиты: Московский педагогический государственный университет]. – Москва, 2020. – 46 с.

2. Козлова Н.Ш. Цифровые технологии в образовании // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2019. Вып. 1/40. С. 83-91. DOI: 10.24411/2078-1024-2019-11008

3. Матвеева Н.А. Механизмы реализации инновационного потенциала образовательной организации высшего образования (на примере анализа деятельности ФИП) // Мир науки, культуры, образования. 2020. Т. 2. № 81. С. 221-224.

4. Фатенков А. Н. С цифровыми технологиями – в бесчеловечное будущее // Юридическая наука и практика. Вестник Нижегородской академии МВД России. – 2020. – № 1 (49). – С. 217-219.

5. Обращение комитета Гражданского возрождения образования и науки.

6. Выступление Министерства просвещения Российской Федерации // <https://edu.gov.ru> // дата обращения: 21.01.2023.

7. Зейналов Г.Г. Смешанная объективно-виртуальная реальность как технологическая платформа развития современного образования / Г.Г. Зейналов // Alma mater (Вестник высшей школы). Научно-методический журнал. 2019. № 10. С. 33–37.

8. Послание Президента РФ Федеральному собранию от 01 марта 2018. URL:<http://kremlin.ru/events/president/news/56957>

9. Федосеева Л.А., Дубровин Н.А., Ермолаева Е.Л., Воронцов А.М., Барсукова А.Е. Современные цифровые технологии в образовании // Современные научные исследования и инновации. 2020. № 11 [Электронный ресурс]. URL: <https://web.snauka.ru/issues/2020/11/94049> (дата обращения: 24.01.2023).

10. Акимова О.Б., Щербин М.Д. Цифровая трансформация образования: своевременность учебно-познавательной самостоятельности обучающихся // Инновационные проекты и программы в образовании. 2018. №1. С. 27-34.

11. Каракозов С.Д., Уваров А.Ю. Успешная информатизация – трансформация учебного процесса в цифровой образовательной среде // Проблемы современного образования. 2016. №2. С. 7-19.

12. Козлова Н.Ш. Актуальность онлайн образования для IT-специалистов // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2018. Вып. 4. С. 80-85.

13. Крамаренко Н.С., Квашин А.Ю. Психологические и организационные аспекты введения цифрового образования, или как внедрение инноваций не превратить в «цифровой колхоз» [Электронный ресурс] // Вестник Московского государственного областного университета. 2017. №4. С. 1-16. URL: <http://www.evestnik-mgou.ru>

УДК 374

## ПРОБЛЕМЫ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ В МУЗЫКАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

*Букатый Максим Станиславович*

*Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева*

**Аннотация:** В статье актуализируется проблема дистанционного обучения учащихся детской музыкальной школы в современных условиях. выявляются проблемы организации образовательного процесса в дистанционном формате в области музыкального образования; указывается необходимость реструктуризации учебного процесса; определяется структура такого занятия. Значимым являются интересные варианты мотивации учащихся музыкальной школы.

**Ключевые слова:** музыкальное образование, дистанционное обучение, мотивация учащихся.

Беспрецедентный опыт самоизоляции 2020 года породил массу проблем и вопросов в педагогическом процессе, что дало обширную почву для создания принципиально новых методик и новой теоретической базы. Общеизвестно, что организация образовательного процесса предполагает четыре этапа — целеполагание, планирование, реализацию, анализ и рефлексия [1]. Изучив источники с начала периода работы в дистанционном формате урока с 2020 года, выявлена недостаточность материала в области этапа реализации образовательного процесса. Рассматривая урок как организацию образовательного процесса, берется во внимание лишь период проведения онлайн занятия и период домашней, классной работы, упуская этап реализации, как единую связующую всех составляющих образовательного процесса.

Образование, как понятие, представляется в определенной степени сложным и многогранным. Под определением понятия «образование» подразумевается не только систематиче-