

УДК: 37.013.2

DOI: 10.17748/2075-9908-2016-8-1/1-143-147

ДЬЯКОНОВ Борис Петрович,
Уральский федеральный университет имени первого
Президента России Б.Н. Ельцина,
г. Екатеринбург, Россия
dyakonovbp@mail.ru

DYAKONOV Boris P.,
Ural Federal University n.a. the First President of Russia
B.N. Yeltsin,
Yekaterinburg, Russia
dyakonovbp@mail.ru

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В АСИНХРОННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

GAMIFICATION IN ASYNCHRONOUS EDUCATION PROCESS

Автор статьи размышляет о перспективах развития образования в контексте глобальной тенденции информатизации и виртуализации современного мира. Рассматривает трансформацию образования в свете влияния процессов информатизации на личностные смыслы образования и образовательные ценности. Индивидуализация образования определяется автором как наиболее вероятный тренд развития, а в качестве примера трансформативной образовательной модели изучается дистанционное обучение. В дистанционном обучении выделяет асинхронное обучение и раскрывает особенности, присущие асинхронному образовательному процессу. Определяет асинхронное обучение, его особенности и роль в формировании субъект-субъектного подхода в образовании, прогнозирует сложности формирования целостной асинхронной образовательной среды. Раскрывает возможности использования геймификационных техник в образовательном процессе и присущие этому возможности и угрозы, приводит примеры освоения геймификационных техник, в том числе в пост-профессиональном асинхронном образовании, обучении иностранным языкам. Аддитивность, как цель и следствие содержательной геймификации асинхронных образовательных курсов показана как механизм сокращения разрыва между преподавателями и студентами. Геймификация описывается автором в контексте минимизации негативных коннотаций от учебного процесса, поднимаются противоречия между страдальческим и игровыми подходами к освоению знаний.

The author of the paper discourses on the prospects of education in the context of the global tendency towards informatization and virtualization of the modern world, influence of these processes on personalized senses of education and educational values and related problems of methodological and technological education in relation to the personalized meanings and educational values. Educational individualization is defined by the author as the most expected way of educational evolution. Distance learning is studied as the main example of the modern transformative educational model. Asynchronous education is explored and characterized as one of the distance learning examples. While defining what asynchronous distance learning is, the author explores its role in the specifics of forming a subject to subject educational approach, while forecasting difficulties in creating holistic asynchronous educational environment. Gamification techniques in the educational process are studied with their respective opportunities and threats, examples in grad and post grad professional studies are provided, including but not limited to foreign language studies. Addictiveness as the goal and means of a build in gamification process is explored as the way to bridge the gap between students and the educators. The author studies gamification in the context of minimizing negative connotations from the educational process, while controversies between pain and game approaches of getting knowledge are brought into light.

Ключевые слова: тренды образования, информационно-коммуникационные технологии в образовании, дистанционное обучение, синхронное обучение, асинхронное обучение, виртуальная образовательная среда, геймификация, аддитивность.

Keywords: education trends, information and communication technologies in education, distance learning, synchronous learning, asynchronous learning, virtual learning environment, gamification.

Тот факт, что образование как социальный феномен в настоящее время находится в стадии кардинальной трансформации, сегодня уже ни у кого не вызывает сомнения. Эта проблема, имеющая цивилизационный масштаб, была осознана уже почти полвека назад как кризис образования, и с тех пор мировым сообществом ведутся активные поиски путей выхода из этого кризиса через осмысление определяющих тенденций и потребностей развития общества. За это время в разных странах и на уровне международного сотрудничества было выработано множество разнообразных концепций и предпринято множество различных реформ, направленных на решение этой проблемы, однако она не только не может считаться решенной, а даже напротив, становится все более остро актуальной. И, пожалуй, единственное, что на сегодняшний день стало бесспорным в результате реформаторских преобразований: эту проблему не решить только «косметическими» изменениями, даже самыми радикальными вроде замены ЗУНов компетенциями, 5-балльной системы оценки рейтинговой или кредитной, технико-технологического оснащения образовательного процесса и проч. Образование в начале нового тысячелетия оказалось на пороге кардинальных структурных трансформаций.

Как прогнозируют специалисты, в ближайшие 10–15 лет представления об образовании, ставшие на протяжении нескольких столетий традиционными и, казалось бы, неизблемыми, практически полностью разрушатся. Так, со всей неизбежностью произойдет смена формата «система образования», структура которой жестко задается сетью иерархических взаимосвязанных стационарных образовательных учреждений, контролируемых государством через аккредитацию, лицензирование и даже прямое финансирование, на «сферу образования», в которой эта сеть растворится в большом количестве разнообразных операторов образователь-

ных услуг, предоставляющих возможность приобрести любые востребованные знания и компетенции в любой удобной для человека форме, причем в значительной части виртуальной. Более того, прогнозируется появление полноценных возможностей для «внесистемного образования», когда человек сможет приобрести нужные знания, навыки и компетенции, вообще не заходя в образовательную систему – через многопользовательские онлайн курсы, которые станут основными конкурентами университетов внутри стран (примеры таких курсов существуют уже сегодня). Эксперты прогнозируют даже устаревание в течение этого периода такого формата, как «диплом об окончании учебного заведения», который заменят электронные дипломы – с фиксацией всех работ и экзаменов в электронном виде, а также создание общедоступного через Интернет профиля компетенций любого человека как замены трудовой книжки [1].

Конечно, многим людям, особенно среднего и старшего возраста, это кажется сегодня мало реальным и даже опасным, чреватый полной девальвацией самой идеи образования (в привычном для них понимании этого феномена). Однако важно учитывать, что эти тенденции несут объективный характер, а поэтому любые ретроградные попытки противостоять им, например посредством государственной образовательной политики, или императивно удерживать стремительно устаревающие реалии образовательного пространства управленческими решениями будут в конечном счете безуспешными. Намного эффективнее осознание неизбежности таких изменений и ориентация на них уже в нынешней образовательной деятельности на всех ее уровнях.

Безусловно, такие сущностные, смысловые изменения не могут не сопровождаться трансформацией образовательных ценностей, причем весьма неоднозначной. С одной стороны, потребность людей в постоянном и мобильном обновлении знаний и компетенций порождается динамично изменяющимися экономическими условиями их жизни, а удовлетворение этой потребности является залогом их жизненного успеха. Тем самым образование приобретает ценность именно как совокупность приобретенных человеком знаний и компетенций в отличие от нынешней ситуации, когда нередко важна прежде всего формальная сторона образования, что, в частности, породило порочную практику купли-продажи поддельных документов об образовании (аттестатов, дипломов, «корочек» о повышении квалификации).

С другой стороны, тот факт, что именно экономика формирует запрос на образование и разнообразные образовательные услуги с неизбежностью обуславливает прагматизацию образовательных целей и ценностей. И на первый взгляд кажется, что это идет вразрез с гуманистическими представлениями об образовании как основном социальном инструменте воспитания, формирования всесторонне развитой личности, духовного развития человека.

Вместе с тем, даже если мы оставим в стороне вопрос о реальности и реализуемости средствами образования таких «высоких» целей, которые во все времена, начиная с античности и до советской педагогики, скорее оставались недостижимым идеалом, новые тренды в образовании не столько противоречат его личностно ориентированной направленности, сколько смещают ее акценты. И это подтверждается тем, что в качестве одной из ведущих тенденций в развитии образования в ближайшем будущем прогнозируется именно индивидуализация, или персонализация, образования [2; 3].

Идея индивидуализации образования в педагогике не нова. В традиционном понимании она, как известно, предполагает учет в процессе обучения индивидуальных особенностей учащихся и тем самым «позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого ученика» [4]. Однако эта идея практически неосуществима в рамках традиционной классно-урочной (лекционно-семинарской – в вузах) модели организации учебного процесса, в которой превалируют групповые формы работы, ориентированные, кроме всего прочего, на «среднестатистического» по своим способностям и возможностям учащегося.

Новые тенденции в образовании, напротив, требуют индивидуализации, причем не столько в субъект-объектной ее интерпретации, когда педагог (субъект образовательной деятельности) создает условия для реализации индивидуальных возможностей учащегося (как объекта педагогического воздействия). Индивидуализация в ее прогнозируемой трактовке предполагает, прежде всего, осознанный выбор человеком собственной образовательно-карьерной траектории, самоуправление своим процессом обучения на протяжении всей жизни с учетом своих личных, индивидуальных возможностей, интересов, потребностей, к тому же изменяющихся со временем. Именно это делает человека полноправным субъектом образования, необходимость чего активно постулируется личностно ориентированной концепцией образования, но пока слабо реализуется в образовательной практике.

Основным фактором, обуславливающим новые тренды в развитии образования и саму возможность (даже неизбежность) их реализации в недалеком будущем, являются информационно-коммуникационные технологии, которые становятся неотъемлемой частью образования. И

если еще каких-нибудь 15 лет назад в нашей стране компьютерная техника была лишь «элитным» техническим средством обучения, в основном в области информатики и программирования, то сегодня информационно-коммуникационные технологии начинают широко применяться в образовании повсеместно – и в общем, и особенно в вузовском. Причем они используются не только с целью дополнения традиционных форм и методов обучения новыми видами практических заданий и иллюстративного материала, но и как средство организации дистанционного, иначе выражаясь виртуального, обучения.

Отличительной особенностью дистанционного обучения, которое строится на основе новейших технических возможностей (видеотрансляции и конференции, совместное вики-редактирование документов, блоги, дистанционное тестирование и др.), является то, что оно не предполагает непосредственного контакта преподавателей со студентами, обеспечивая последним возможность обучения без посещения учебного заведения. Так могут осваиваться какие-то фрагменты образовательной программы, отдельные учебные предметы, курсы, темы и т.д. Кроме того, хорошо развитая в образовательном учреждении ресурсная база дистанционного обучения (соответствующее оборудование и техника, методики и технологии, владеющие ими преподаватели и т.д.) обеспечивает реальные возможности для реализации индивидуальной траектории обучения для обучаемого (учащегося, студента) при координирующей и направляющей роли обучающего. Это в свою очередь свидетельствует о том, что системное развитие дистанционных форм обучения, например в вузе, позволяет заложить фундамент для создания целостной виртуальной образовательной среды, полноценно обеспечивающей освоение студентами образовательной программы без применения традиционной аудиторной модели вузовского обучения.

С этой точки зрения особенно перспективным является асинхронное обучение, которое по своей сути не предполагает регулярного непосредственного онлайн взаимодействия участников учебного процесса, а студент при этом оказывается перед необходимостью самоорганизации собственной учебной деятельности в рамках установленных сроков и методических параметров освоения учебного материала. Именно эти особенности асинхронного обучения позволяют сделать обучающегося полноценным и полноправным субъектом образования и в наиболее полной мере реализовать «все многообразие гибких индивидуализированных подходов и способов нелинейного построения учебного процесса – от вариативных учебных планов до тьюторского сопровождения индивидуальных образовательных траекторий, являющихся сегодня одним из основных мировых трендов в развитии системы образования» [5].

Вместе с тем расширение асинхронных форм обучения в образовании фактически переводит общение обучающихся и обучающихся в виртуальный формат, а виртуальная реальность имеет свои специфические характеристики и законы функционирования и развития, которые современное человечество только начинает познавать. Возможно, и даже скорее всего, в будущем нам придется столкнуться с множеством сложностей организации и управления виртуальным образовательным процессом, которые сегодня мы в полной мере пока еще даже не можем спрогнозировать. Однако сама тенденция виртуализации образовательной реальности не становится от этого менее объективной. И какие-то ее особенности мы можем и должны учитывать уже сегодня в образовательной практике.

На современном этапе основная трудность расширения виртуальных форм обучения обусловлена тем, что поколения обучающихся и обучающихся имеют разный опыт взаимодействия с виртуальной средой. Современные школьники и студенты – это в значительной своей части люди, которые играть в компьютерные игры и пользоваться новыми средствами связи научились раньше, чем писать и читать. Они легко включаются в социальные виртуальные сети и разные формы виртуального взаимодействия, хорошо в них ориентируются. Преподаватели, основная часть которых осваивала компьютерные технологии уже в «сознательном» и даже «зрелом» возрасте, а многие и сегодня остаются на уровне не очень умелого пользователя компьютерной техникой, недоверчиво и даже враждебно относятся к виртуальным формам коммуникации. Такая «несостыковка» технологических возможностей приводит к тому, что одним скучен и неинтересен сам процесс обучения, а другим собственная профессиональная деятельность не приносит удовлетворения (и «студент пошел не тот», и «вот в наше-то время как было замечательно учиться...», и т.д.).

Это противоречие может быть устранено посредством геймификации (от англ. game – игра) образования, которая уже получила достаточно широкое распространение в зарубежной образовательной практике. Этот новый тренд в образовании обусловлен массовым включением различных компьютерных игр и симуляторов в учебные курсы. Более того, игра начинает использоваться не только как элемент учебного процесса, но и как форма его организации, когда освоение курса или дисциплины приобретает черты и характер игры. Множество исследований посвящено повышению геймификации как необходимого элемента образовательного процесса

Уже сегодня геймификация в той или иной степени применяется и во многих ведущих университетах мира, и в школьной практике, и в корпоративном обучении, и в неформальном образовании. Примерами таких курсов, построенных на основе геймификации, могут служить Duolingo – полностью асинхронный, виртуальный курс изучения иностранных языков онлайн; Goalbook, который помогает визуализировать цели учащихся и преподавателей и в геймификационной форме показывать их прогресс; Coursera – тоже использует геймифицированный способ передачи серьезной профессиональной, постпрофессиональной информации и курсов для учащихся.

Последние зарубежные исследования показывают, что геймификация учебного процесса создает его высокую аддитивность, то есть учащиеся становятся психологически зависимыми от образовательного процесса, тем самым глубже и эмоциональнее вовлекаясь в него. Аддитивность достигается за счет использования баллов, очков, прохождения уровней, страхов потерять уже достигнутый уровень через использование систем штрафов [6].

Другая цель, которая достигается за счет геймификации, – это минимизация негативных коннотаций с учебным процессом. В контексте профессионального образования взрослые могут испытывать очень много негативных коннотаций с образовательным процессом. Сама идея того, что нужно учить что-то новое, потом это как-то сдавать в форме отчетности, как правило, у многих вызывает отторжение на глубинном психологическом уровне. Геймификация, придание игровых элементов учебному процессу, позволяет вовлекаться в него и относиться к нему с большой долей энтузиазма. Как результат, учащиеся неосознанно преодолевают свои негативные коннотации и, наоборот, образовательный процесс приобретает много положительных, веселых, вовлекающих аддитивных игровых элементов [7].

Для преподавателей грамотное применение геймификационных техник может превратить передачу учебной информации и навыков из скучной задачи в аддитивный образовательный процесс, помогает преодолевать естественное сопротивление учащихся и тратить меньше усилий на подачу материала, особенно в условиях асинхронного образования [6].

Конечно, такой подход к организации образовательного процесса идет вразрез с традиционными представлениями, что образование требует напряженной работы, усердия, усидчивости. Если когда-то знания в учебных заведениях вбивались розгами, а совсем недавно – страхом «неудовлетворительной» оценки, то идея о том, что обучаться можно «играючи», безусловно, не сможет легко и просто утвердиться в общественной системе ценностей. К тому же практика геймификации потребует серьезной апробации в образовании, она должна будет подтвердить свою эффективность и результативность. Но элементом образовательной реальности она уже стала, и ее развитие как нового перспективного метода виртуального обучения рассматривается в ряду ведущих трендов образования [2; 3].

Некоторые точки зрения на геймификацию асинхронного образовательного процесса явным образом предполагают дифференциацию «украшательства» учебного процесса и «заигрывания» с обучающимися от сущностного переопределения сути самого образования и поддерживающих его процессов. Так, большую роль получает методология дизайна обучения как дизайна игры, с присущими игровому дизайну элементами аддитивности, ролями, препятствиями, достижениями и интегрально встроенной оценкой [8].

Таким образом, виртуализация образовательной среды и образовательного процесса с неизбежностью ведет к их наполнению новыми смыслами, к формированию новых образовательных ценностей, обновлению методологии и технологического арсенала образования. И это уже не только его будущая реальность, но и настоящая, требующая глубокого и всестороннего осмысления.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Форсайт: основные тренды образования будущего. Новости ТПУ [Электронный ресурс]. URL: <http://news.tpu.ru/actual/2013/09/09/20082.html>.
2. Левин М. Как технологии изменят образование: пять главных трендов [Электронный ресурс]. URL: <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871>.
3. «Форсайт-флот 2013»: прогноз развития образования. ToWave: издание о стартапах [Электронный ресурс]. URL: <http://www.towave.ru/pub/forsait-flot-2013-prognoz-razvitiya-obrazovaniya.html>.
4. Мижериков В.А., Пидкасистый П.И. Словарь-справочник по педагогике. – М.: ТЦ Сфера, 2004. – 448 с.
5. Корневский А.В., Гривцов В.В., Куповых Г.В., Байлов А.В. Асинхронная модель обучения и опыт ее реализации в Южном федеральном университете. Программа междисциплинарного индивидуального гуманитарного образования [Электронный ресурс]. URL: <http://migo.sfedu.ru/publication.html>.
6. Карр К.М. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Implications and Importance to the Future of Learning. Pfeiffer Publ., 2012. – P. 49.

7. *Reiners T., Wood, L.C.* Gamification in Education and Business. Switzerland, Springer International Publ., 2015. – P. 165.
8. *Sheldon L.* The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. US, Cengage Learning Publ., 2012. – P. 256.

REFERENCE

1. Foresight: trends in the education of the future. News TPU URL: <http://news.tpu.ru/actual/2013/09/09/20082.html>.
2. *Levin M.* How technology will transform education: five major trends [Kak tekhnologii izmenyat obrazovanie: pyat' glavnykh trendov]. URL: <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871>.
3. «Foresight-fleet 2013»: the forecast for the development of education. ToWave: edition of startups [Electronic resource]. URL: <http://www.towave.ru/pub/forsait-flot-2013-prognoz-razvitiya-obrazovaniya.html>.
4. *Mizherikov V.A., Pidkastyj P.I.* Dictionary-reference book on pedagogy [Slovar'-spravochnik po pedagogike]. Moscow: TC Field, 2004. 448 p.
5. *Korenevsky A.V., V.V. Gritsov, G. V. Kupovykh, Bilow A. V.* Asynchronous learning model and the experience of its implementation in the southern Federal University. Program individual interdisciplinary humanitarian education [Asinkhronnaya model' obucheniya i opyt ee realizatsii v Yuzhnom federal'nom universitete. Programma mezhdistsiplinarnogo individual'nogo gumanitarnogo obrazovaniya]. URL: <http://migo.sfedu.ru/publication.html>.
6. *Kapp K.M.* The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Implications and Importance to the Future of Learning. Pfeiffer Publ., 2012. P. 49.
7. *Reiners T., Wood L.C.* Gamification in Education and Business. Switzerland, Springer International Publ., 2015. P. 165.
8. *Sheldon L.* The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. US, Cengage Learning Publ., 2012. P. 256.

Information about the author

Дьяконов Борис Петрович, кандидат педагогических наук, доцент кафедры анализа систем и принятия решений, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, г. Екатеринбург. Россия
dyakonovbp@mail.ru

Получена 05.01.2016

Для цитирования статьи: Дьяконов Б.П., Геймификация в асинхронном образовательном процессе. Краснодар: Историческая и социально-образовательная мысль. 2016. Том 8. № 1. Часть 1. с. 143-147.
doi: 10.17748/2075-9908-2016-8-1/1-143-147

Информация об авторе

Dyakonov Boris P., Candidate of Pedagogy, Associate Professor of the Chair of the Analysis of Systems and Company Decisions, Ural Federal University n.a. the First President of Russia B.N. Yeltsin, Yekaterinburg, Russia
dyakonovbp@mail.ru

Received: 05.01.2016

For article citation: Dyakonov B. P., Gamification in asynchronous education process. [Gejmifikacija v asinhronnom obrazovatel'nom processe]. Krasnodar. *Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mys'l' = Historical and Social Educational Ideas*. 2016. Tom 8. No. 1 vol 1. Pp. 143-147.
doi: 10.17748/2075-9908-2016-8-1/1-143-147