**Геймификация в онлайн-образовании: как классифицировать возможности онлайн-платформ?**

**Актуальность**

Развитие онлайн-образования вызвало большой интерес ученых к исследованию проблемы взаимодействия ученика и платформы, а также результатов этого взаимодействия – как академических, так и психологических. Онлайн-обучение отличается от традиционного обучения тем, что в нем отсутствует прямое взаимодействие ученика и учителя.[[1]](#footnote-1) Отсутствие такого взаимодействия разработчики онлайн-платформ компенсировали широко используемым инструментом, направленным на вовлечения пользователя – геймификацией. Учеными было выяснено и неоднократно доказано, что для достижения желаемых результатов по итогам обучения необходимо вовлечение студента в процесс.[[2]](#footnote-2) Более того, низкая вовлеченность или ее отсутствие ведут к прекращению студентом обучения. Именно поэтому геймификация стала неотъемлемой частью всех образовательных онлайн-платформ.[[3]](#footnote-3)

**Проблема исследования**

Для исследования взаимодействия пользователя и технологии необходима классификация возможностей, которая была бы актуальна на сегодняшний день. После обзора литературы было выявлено, что существующие классификации нуждаются в доработке.

На данный момент, мы наблюдаем явный тренд использования геймификации среди образовательных онлайн-платформ. Этот инструмент становится неотделимой частью технологии, поэтому стоит задуматься о рассмотрении геймификации не только как отдельного концепта, но и о включении его в классификацию возможностей онлайн-платформ.

**Результаты**

Обзор литературы показал, что на данный момент существует несколько классификаций возможностей.

В контексте онлайн-образования, стоит обратить внимание на классификацию, предложенную Conole и Dyke, которые выделяют 10 возможностей:

* Доступность
* Скорость изменения
* Разнообразие
* Коммуникация и взаимодействие
* Рефлексия
* Мультимодальность и нелинейность
* Риск
* Нестабильность и неопределенность
* Оперативность
* Монополизация
* Наблюдение

В 2018 году в своей диссертации Jia J. выделяет следующие типы мотивационных возможностей: баллы, значки, уровни, четкие цели, обратная связь, прогресс, челлендж, награды, рейтинг, сюжет/тематика.

Очевидно, что возможности платформы и мотивационные возможности, входящие в содержание концепта геймификации, не являются одним и тем же. Однако, становится понятно, что некоторые мотивационные возможности могут быть объединены между собой и составлять одну возможность платформы. Сюжетность и тематика, прогресс и четкие цели, которые задаются под конкретного пользователя, делают коммуникацию пользователя и платформы персонализированной. То же самое касается обратной связи, которая индивидуальна для каждого пользователя платформы. Рейтинг можно рассматривать как состязательную возможность платформы, а баллы, значки, уровни, челлендж и награды – как стимулирование и поощрение.

Таким образом, стоит дополнить существующую классификацию возможностей и добавить следующие возможности:

* Персонализация и обратная связь
* Состязательность
* Стимулирование и поощрение

**Заключение**

Для глубокого понимания роли возможностей в процессе взаимодействия пользователя и технологии, а также восприятия возможностей образовательных онлайн-платформ, необходима актуальная на сегодняшний день классификация возможностей. В ходе данного исследования была дополнена одна из существующих классификаций ввиду стремительного распространения геймификации на всех образовательных онлайн-платформах.

1. Muntean C. I. Raising engagement in e-learning through gamification //Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL. – sn, 2011. – Т. 1. [↑](#footnote-ref-1)
2. Astin A. W. Student involvement: A developmental theory for higher education //Journal of college student personnel. – 1984. – Т. 25. – №. 4. – С. 297-308. [↑](#footnote-ref-2)
3. Chang J. W., Wei H. Y. Exploring engaging gamification mechanics in massive online open courses //Journal of Educational Technology & Society. – 2016. – Т. 19. – №. 2. [↑](#footnote-ref-3)