

Солтангазин Елжан Нурланулы (Казахстан),
Брылин Артем Владимирович (Россия),
Иванов Вадим Владиславович (Россия)

Томский политехнический университет, г. Томск

Научный руководитель: Брылина Ирина Владимировна,
д-р филос. наук, доцент

МУ ТОМСК: СОЗДАНИЕ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОГО ПРОДУКТА ДЛЯ АДАПТАЦИИ ИНОСТРАННЫХ/ИНОГОРОДНИХ СТУДЕНТОВ В ТОМСКЕ

«Геймификация» – модное слово, которое уже много лет широко используется в сфере образования и обучения. Но что это на самом деле означает, и как это может привести к улучшению результатов обучения?

Геймификация – использование элементов игрового дизайна и принципов игры в неигровых контекстах. Главная цель геймификации – это вовлечение обучающихся в учебный процесс путем подачи информации в легком для восприятия виде. Т. Мэлоун стал первым рассматривать игры с точки зрения мотивации пользователей. Им было доказано, что мотивация игроков зависит от таких факторов как: фантазия, любопытство и контроль.

Создаются цели и задачи/препятствия на пути ее достижения, а также индикаторы прогресса. Пройдя испытание, участник получает достижение и новые возможности (разблокировка нового уровня, доступ к секретному чату и тому подобное). Достижения видны всем участникам «игры» на лидербордах. Градация достижений по сложности и редкости их выполнения подстегивает игроков на их выполнение, а также на коллаборацию с другими участниками (игроки будут делиться своим опытом или кооперироваться для достижения цели).

Для поддержания интереса к процессу следует дать игроку право выбора (или хотя бы видимость выбора, так как не всегда есть возможность сделать множество различных исходов) и ситуации, в которых присутствует нелинейность. С такой возможностью игрок будет осознавать свое влияние на процесс, вследствие чего будет поддерживаться его интерес.

Изучение какого-либо материала лучше усваивается, если вызываются какие-либо эмоции или ассоциации с прожитым опытом. Неважно положительные или отрицательные, чем сильнее эмоции, тем глубже отпечаток, и тем дольше материал остается в памяти. Большая часть полученной информации теряется в течение суток. Запоминание через ассоциации и эмоции могут изменить это.

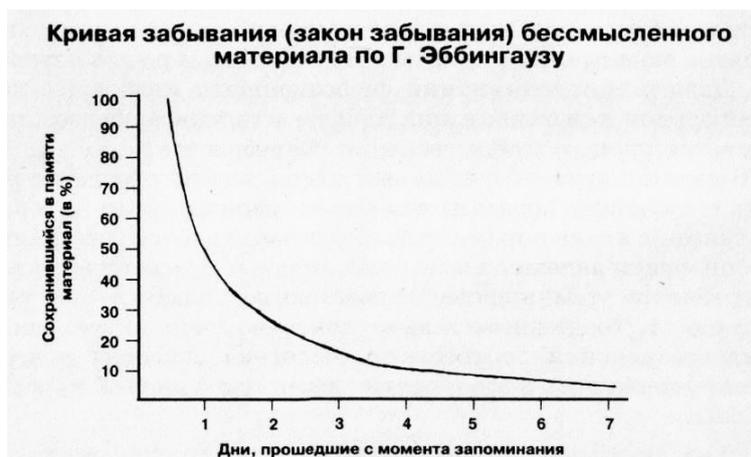


Рис. 1. Кривая забывания материала

Довольно часто обучающиеся не стремятся проявлять инициативу. Если обучение будет в игровой форме, и за активность будут выдаваться различные награды и поощрения, то такие учащиеся будут проявлять большую заинтересованность, возможно, показав себя с неожиданной стороны.

Все это позволяет обучающимся не терять интерес к самому процессу и увеличить эффективность усвоения материала, а также уменьшить стресс от процесса обучения.

В современном мире огромное количество людей, стремящихся получить хорошее образование, перетекает из стран с менее развитым уровнем науки и техники в страны, где качественные показатели социального развития выше. Аналогичная ситуация наблюдается и в России. Учебные заведения стараются помочь адаптироваться таким студентам путем проведения фотоконкурсов, прогулок с кураторами, спортивных мероприятий и т.д. Эффективность такой адаптации можно увеличить внедрением геймификации в виде приложения.

Приложение будет помогать познакомиться с городом иностранным/иностранским студентам (Томска). Оно представляет собой карту с режимом навигатора. Пользователь может добавлять фотографии и описания тех или иных мест, а также оценивать других. Лучшие работы закрепляются за данным местом, а автору и пользователям, оценивающим его работу, а также людям, посещающим эти места, начисляются внутриигровые бонусы, которые можно тратить на улучшение профиля и кастомизацию аватара. Для увеличения количества наград можно начать сотрудничество с коммерческими компаниями для предоставления пользователям скидок и купонов на продукцию партнеров. Хорошими партнерами будут компании для вызова такси. Это даст возможность более гибко выбирать точку назначения.

Для реализации поощрения игроков можно будет реализовать систему наград, которая рассчитывается примерно так:

$$\text{Редкость награды за добавление места} = \frac{\sqrt{P \times A} \times K}{A * K}$$
$$\text{Редкость награды за голосование} = \frac{A * K}{\sqrt{R + 1}}$$

K подбирается экспериментально;

Популярность места – P ;

Привлекательность места – A ;

Сумма голосов – R .

Будут предусмотрены две ветви развития пользователя:

Adventurer–(исследует местность);

Patron (голосует и добавляет информацию о местах).

Также необходимо внедрить поддержку популярных мессенджеров и добавить функцию подписки на аккаунты активных пользователей, для отслеживания их активности.

Своевременное обновление информации о местах позволит максимально быстро уведомлять пользователей о мероприятиях, праздниках, событиях на дорогах т.п. В целях борьбы с ложными сведениями, работы с большим количеством негативных отзывов, будут снижать репутацию автора, что в итоге может привести к временному запрету на добавление материала.

Нужно думать не только о целевой аудитории, но и о сообществе разработчиков, желающих внести свой вклад. После запуска проекта основной функционал приложения будет разбит на модули и преобразован в API, который другие разработчики будут использовать для создания своих сервисов.

Данное приложение сочетает в себе большое количество элементов геймификации, которые позволят иностранным/иностранцам студентам быстрее адаптироваться к новым условиям, поможет им поделиться с друзьями любимыми местами культуры и досуга Томска. Помимо этого, проект легко масштабируется, что позволит внедрить большое количество различных функций, которые в целом помогут развитию Томска как умного города. В рамках проекта авторами было проведено обоснование предложенного решения, а также была предусмотрена дальнейшая поддержка и развитие приложения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits URL: <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x> (дата обращения 30.03.2022).
2. GAMIFICATION IN EDUCATION: WHAT IS IT & HOW CAN YOU USE IT? URL: https://www.msu.ru/science/main_themes/geologi-mgu-khrebet-mendeleeva-imeet-kontinentalnyy-fundament.html <https://www.trueeducationpartnerships.com/schools/gamification-in-education/> (дата обращения 30.03.2022).
3. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review URL: https://www.msu.ru/science/main_themes/geologi-mgu-khrebet-mendeleeva-imeet-kontinentalnyy-fundament.html <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5#Sec12> (дата обращения 30.03.2022).

Сынг Чэ Ли (Республика Корея)

Российский университет дружбы народов, г. Москва

Научный руководитель: Рубцова Дина Николаевна,
старший преподаватель

ВЛИЯНИЕ ПЕРЕЕЗДА И РЕФОРМ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ НА ДЕБАТЫ О РОССИЙСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

Санкт-Петербург - второй по величине город России с населением около 5 миллионов человек и город мирового значения, где находится огромное количество памятников культуры, искусства и архитектуры. Благодаря такому количеству исторических памятников центр города был внесен в список Всемирного наследия ЮНЕСКО. Он признан одним из самых красивых городов в мире. Этот огромный и красивый город был построен всего 320 лет назад, в болотистой местности вдоль реки Невы. Эту местность нельзя было назвать местностью, пригодной для проживания [1, с. 228].

В то время именно российский монарх-реформатор Петр Великий перенес столицу Российской империи из Москвы, которая находилась в центре империи, на передний край войны со Швецией, в новую столицу-Петербург. Оттуда и началось реформирование России.