

СТОРИТЕЛЛИНГ В ГЕЙМИФИЦИРОВАННОМ КУРСЕ: ОПЫТ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

М. К. Омарова¹⁾, Н. В. Мирза²⁾

¹⁾ *Карагандинский университет имени академика Е. А. Букетова,
г. Караганда, Республика Казахстан, omarchuk-83@mail.ru*

²⁾ *Карагандинский университет имени академика Е. А. Букетова,
г. Караганда, Республика Казахстан, mirza_natalya@mail.ru*

В статье рассматриваются аспекты интеграции классического педагогического сторителлинга в геймифицированный курс в рамках подготовки будущих педагогов. Авторы обращают внимание на общность геймифицированного курса и мобильных игр для студентов на сюжет как максимально привлекающий компонент игры. Анализируется роль сторителлинга в системе геймификации академического курса, его влияние на эмоциональный и когнитивный аспекты обучения, а также на формирование профессиональных компетенций будущих педагогов. На основе опыта педагогического дизайна отмечается ряд ошибок в использовании технологии сторителлинга в работе с будущими педагогами. Содержание статьи несет рекомендации по разработке геймифицированных курсов с элементами сторителлинга для усиления образовательного эффекта и формирования устойчивого интереса к учебному материалу.

Ключевые слова: геймификация; сторителлинг; будущие педагоги; педагогический сторителлинг; геймифицированный курс; педагогический дизайн.

STORYTELLING IN GAMIFIED COURSE: A PEDAGOGICAL DESIGN EXPERIENCE

M. K. Omarova¹⁾, N. V. Mirza²⁾

¹⁾ *Karaganda University named after Academician E. A. Buketov,
Karaganda, Republic of Kazakhstan, omarchuk-83@mail.ru*

²⁾ *Karaganda University named after Academician E. A. Buketov,
Karaganda, Republic of Kazakhstan, mirza_natalya@mail.ru*

The article deals with the aspects of integration of classical pedagogical storytelling into a gamified course in the framework of training future teachers. The authors pay attention to the commonality of the gamified course and mobile games for students, to the story as a maximally attractive component of the game. The role of storytelling in the system of gamification of academic course, its influence on the emotional and cognitive aspects of learning, as well as on the formation of professional competencies of future teachers is analyzed. Based on the experience of pedagogical design, a number of mistakes in the use of storytelling technology in the work with future teachers are noted. The content of the article carries recommendations for the development of gamified courses with elements of storytelling to enhance the educational effect and form a sustainable interest in the educational material.

Keywords: gamification; storytelling; university; future teachers; pedagogical storytelling; gamified course; pedagogical design.

В современных условиях стремительного развития технологий и цифровизации образовательная система сталкивается с необходимостью поиска новых подходов к обучению, способных повысить мотивацию и вовлеченность обучающихся. Одним из таких перспективных методов является геймификация, которая позволяет превратить обучение в увлекательный и интерактивный процесс, что важно для формирования устойчивой учебной мотивации и повышения академической успеваемости. Актуальность геймификации в высшем образовании обусловлена рядом факторов. Во-первых, студенты нового поколения, активно использующие цифровые устройства, имеют потребность в интерактивных и динамичных форматах обучения. Во-вторых, геймифицированные курсы позволяют развивать не только академические навыки, но и ключевые компетенции: креативное и критическое мышление, сотрудничество, самоорганизацию. Кроме того, исследования свидетельствуют о положительном влиянии игровых механик на поведение обучающихся и результаты обучения, включая аффективные, когнитивные, академические и другие показатели [1, с. 30].

Исходя из вышесказанного, геймифицированный курс становится неотъемлемой частью современного образовательного ландшафта и представляет собой систему, в которой образовательные задачи интегрированы с игровыми механиками, создающими мотивирующую и увлекательную среду для обучения без страха потерпеть неудачу. Геймифицированный курс и мобильные игры имеют много общего, поскольку используют игровые механики для создания вовлеченности и мотивации. По результатам онлайн опроса студентов и преподавателей педагогического факультета «Что вас привлекает в мобильных играх?» мы можем сделать вывод, что одним из ключевых факторов, который делает комфортным пребывание респондентов в игре и удерживает на длительное время, является уникальный сюжет [2].

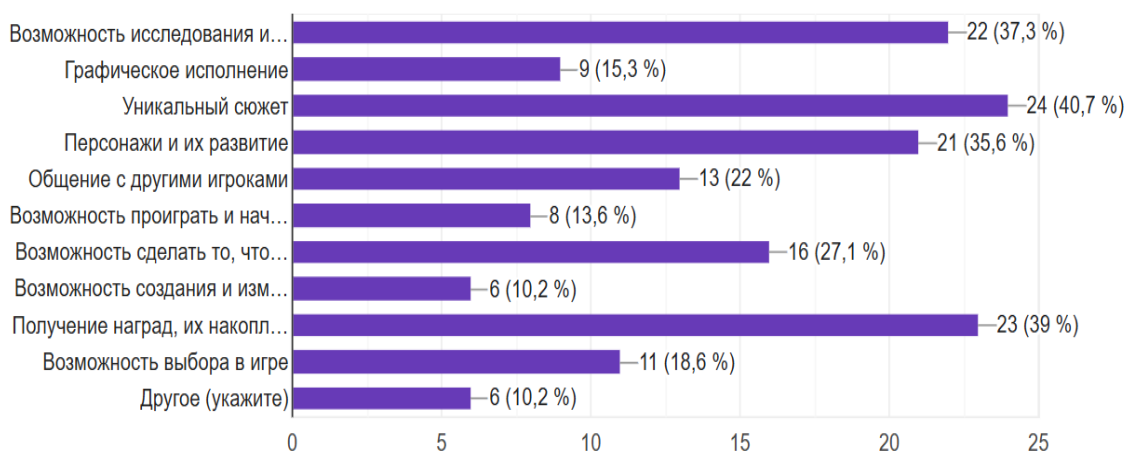


Рисунок — Результаты онлайн опроса

Такие результаты объясняются тем, что сюжетная линия вовлекает игрока в игровой мир или погружает обучающихся в содержание курса. Сюжет создается с помощью сторителлинга.

В образовании под термином сторителлинг (от англ. storytelling – рассказывание историй) подразумевается «современная педагогическая техника, построенная на обсуждении или создании историй с определенной структурой и героем, направленная на решение педагогических задач обучения, наставничества, развития и мотивации» [3, с. 2]. Как отмечают исследователи, «сторителлинг в преподавании вовлекает мышление и эмоции студентов, что помогает им осваивать учебный материал. Студенты бодрствуют, следят за развитием событий, хотят узнать, что будет дальше и чем закончится история» [4, с. 7].

Рассмотрим опыт интеграции классического педагогического сторителлинга в педагогический дизайн геймифицированного курса в рамках профессионального педагогического образования. В сочетании с базовой моделью геймификации PBL (от англ. points, badges, leaderboards – очки, бейджи, рейтинги) [5, с. 107] сторителлинг требовал построения истории в виде последовательности серий, которые будут представлять собой уровни геймифицированного курса. История была связана с действиями определенного персонажа в соответствии с результатами обучения. Создание истории осуществлялось согласно следующей структуре сюжета (Таблица).

Таблица – Структура сюжета

Этап	Содержание
Проблема	Возникновение проблемы, необходимость ее решения
Цель	Появление возможности, способа решения проблемы
Противник	Кто/что мешает герою: соперник, обстоятельства
План	План действий героя, путешествие к решению проблемы
Схватка	Ключевое противостояние героя с противником, обстоятельствами
Награда	Знания, которые получает герой
Новый уровень	Нынешнее положение героя по сравнению с началом истории

В течение курса после освоения студентами связанных по сюжету тем проводился онлайн-мониторинг в виде ответа на вопрос «Насколько вам интересно дальнейшее развитие событий истории?». Среднее значение ответов студентов по шкале от 1 до 5 составляло 4. Студенты объясняли это интересом к тому, каким образом главный герой (молодой педагог) разрешит проблему, а также желанием сравнить свой вариант решения проблемы.

В процессе освоения курса-истории мы выделили ряд позитивных моментов. История героя курса создает эмоциональную связь студентов с изучаемым материалом, делая процесс обучения более интересным и мотивирующим. Ожидание продолжения способствует лучшему восприятию и запоминанию материала. Сторителлинг требует от студентов анализа ситуаций и поиска решения. Обсуждение поворотов истории помогает осмысливать

педагогические сценарии и выстраивать личные педагогические стратегии на будущее. Сторителлинг помогает переводить абстрактные педагогические концепции на конкретные примеры и ситуации. Работа с историями позволяет развивать эмпатию и понимание особенностей обучающихся в будущем. Будущие педагоги учатся применять теоретические знания на практике, моделируя учебные сценарии. Через сторителлинг будущие педагоги рефлексуют свои убеждения, ценности и цели в профессии. Создание собственных образовательных историй развивает творческое мышление и способность студентов находить нестандартные решения. Истории о педагогических вызовах и успехах помогают создать личное понимание своей роли в образовании. Обсуждение историй помогает студентам чувствовать себя увереннее перед практикой, моделируя возможные ситуации. Внедрение повествования и героев в курс образует эффективный канал коммуникации со студенческой аудиторией.

Таким образом, геймифицированные курсы схожи с мобильными играми не только за счет использования похожих механик, но и благодаря своей ориентации на мотивацию, доступность и вовлеченность. Геймификация и сторителлинг неразрывно связаны. Один из ключевых принципов геймификации состоит в том, что обучающийся должен не просто прослушать историю, но и прожить опыт, самостоятельно сделать выводы, которые заложены в курсе как результаты обучения. Практика использования технологии сторителлинга в обучении позволяет выделить несколько ошибок: несоответствие возрастным особенностям обучающихся, особенностям восприятия, слабый сюжет, случайное включение истории в курс, бесцельное или чрезмерное использование. При правильном применении в геймифицированном курсе сторителлинг становится мощным инструментом профессиональной педагогической подготовки, связывая эмоциональный и когнитивный аспекты обучения, а также помогая будущим педагогам развивать нужные компетенции.

Список использованных источников

1. Nurtanto, M. A Review of Gamification Impact on Student Behavioural and Learning Outcomes / M. Nurtanto, Kholifah, E. Ahdhianto, A. Samsudin, F. D. Isnantyo // *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. – 2021. – № 15 (21). – Pp. 22–36.
2. Опрос «Что вас привлекает в мобильных играх?» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://forms.gle/hZkgAQHtHToDVu3z9>. – Дата доступа : 15.10.2024.
3. Ермолаева, Ж. Е. Сторителлинг как педагогическая техника передачи явного и неявного знания в вузе / Ж. Е. Ермолаева, О. В. Лапухова, И. Н. Герасимова, В. А. Смирнова // *Образовательные технологии*. – 2017. – № 1. – С. 1–18.
4. Green, M. Storytelling in Teaching. *Association for Psychological Science Observer* / M. Green. – 2004. – Vol. 17. – № 4. – Pp. 1–8.
5. Вербак, К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербак, Д. Хантер; пер. с англ. А. Кардаш. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.