

Опыт и перспективы использования геймификации в Санкт-Петербургском политехническом университете Петра Великого



26-27 сентября 2019 года сотрудники [Центра НТИ СПбПУ «Новые производственные технологии»](#) **Инна Юдина** (Научно-исследовательская лаборатория «Промышленные системы потоковой обработки данных») и **Павел Сатаев** (Научная лаборатория «Стратегическое развитие рынков инжиниринга») представляли проект «**Облачного квеста**» для первокурсников на Второй Российско-китайской конференции исследователей образования [«Цифровая трансформация образования и искусственный интеллект»](#), проведенной **Высшей школой экономики** в Москве.

Конференция была посвящена развитию технологий и их влиянию на образование, адаптивному образованию, онлайн-курсам, сбору и анализу данных и другим вопросам. Соорганизаторами конференции выступили Институт кибернетики и образовательной информатики им. А.И. Берга, Казанский федеральный университет, Московский городской педагогический университет, Московский государственный психолого-педагогический университет, Российская Ассоциация исследователей образования. В работе форума приняли участие [около 200 представителей](#) вузов и организаций педагогических исследований России и Китая.

Доклад «**Перспективы и опыт использования геймификации в Санкт-Петербургском политехническом университете Петра Великого**» был основан на

практике проведения «Облачного квеста» в СПбПУ в 2016–2019 годах.

Проект учитывает составляющие концепции «**Университет 20.35**» и, помимо прочего, призван осуществлять проработку следующих блоков концепции:

1. Сбор данных о студентах (цифровой след).
2. Обработка данных.
3. Составление индивидуальной образовательной траектории на основании предыдущих пунктов.
4. Формирование проектных команд.

«В этом году мы приняли важное решение о предоставлении доступа к интерфейсу квеста всем участникам. И капитанам-адаптерам, как в прошлые года, и игрокам. Основная задача такого нововведения – повышение интереса со стороны первокурсников и расширение возможностей для последующей аналитической работы», – комментирует **Павел Козловский**, руководитель проекта, руководитель направления корпоративных образовательных программ Центра НТИ СПбПУ.

Облачный квест имеет ряд ключевых отличий от традиционных способов сбора данных. Главная особенность – использование игровой механики, геймификации. Геймификация – актуальная современная тенденция, подразумевающая использование различных игровых подходов и приемов в изначально неигровых процессах, таких как бизнес, продажи, обучение и других. Использование игровых механик и отдельной игры позволяет добиться высокой вовлеченности участников – эта гипотеза была подтверждена в рамках опроса после квеста.

«Облачный квест является не только развлекательным проектом, но и источником данных с высокой степенью релевантности. Несмотря на то, что большинство данных – это базовые для игрового формата показатели: время прохождения задания, правильность ответов и выборы, сделанные в рамках игры. Интерес представляют возможности интерпретации всей совокупности полученной информации. Что означают выборы в точках принятия решения? Какие маркеры определяют ту или иную роль игрока? Какие показатели могут подтвердить или опровергнуть выдвинутые гипотезы?» – поясняет **Марина Болсуновская**, заведующая лабораторией «[Промышленные системы потоковой обработки данных](#)» Центра НТИ СПбПУ.



Фото: Медиацентр СПбПУ

На конференции докладчики выделили задачи по работе с данными в рамках цифрового университета, рассмотрели традиционные способы сбора, их преимущества и недостатки, представили модель геймификации и игры, а затем перешли непосредственно к обсуждению опыта и результатов проведения «Облачного квеста».

Доклад вызвал активную дискуссию во время рабочей сессии и после нее.

Во-первых, участники конференции выявили противоречие в применении термина «геймификация» относительно данного проекта. Что первично: квест как игра с последующим сбором данных – или данные, которые собираются с помощью игрового механизма?

Во-вторых, слушатели обратили внимание на этическую проблематику: можно ли собирать данные о работе студентов с помощью игрового механизма, а потом использовать их в работе вуза? Ответ на этот вопрос включает в себя несколько ключевых условий:

1. Все последующие выводы будут носить рекомендательный характер.
2. Данные собираются только после прочтения пользовательского соглашения и согласия с ним. Вариант – сбор обезличенных данных.

3. Данные могут использоваться в составлении индивидуальной образовательной траектории и в подготовке проектных команд, то есть исключительно с пользой для студента.
4. В отличие от традиционных методов (таких, например, как опросы), игровая механика позволяет студентам чувствовать себя естественно в рамках рабочих процессов, что, очевидно, делает данные более объективными и точными. Смещение акцента в сторону досконального объяснения игрокам задач сбора и интерпретации данных приведет к изменению поведения, игроки будут делать то, что от них требуется и ожидается, а не то, чего им хочется.
5. Данные собираются только по игровым действиям. Сюда попадают: время ответа, выбор станций, правильность ответа и т.п.

На конференции была получена положительная обратная связь от слушателей и рекомендации к продолжению работы и развитию проекта.

В данный момент команда организаторов «Облачного квеста» работает с обратной связью по квесту, проведенному 2 сентября 2019 года для первокурсников. Изучаются полученные предложения и спорные моменты. В следующем году планируется внедрение данной механики на других мероприятиях СПбПУ. Отдельная цель проекта – выход на внешний рынок: другие вузы и площадки (например, предприятия), для которых применение данного формата может дать уникальные позитивные эффекты.