**Разработка геймифицированных учебных материалов для онлайн-курса для школьников «Основы геологии»**

*Долин Александр Андреевич, ИСТб-18-1*

*Некрасова Александра Андреевна, ИСТб-18-1*

*Аристов Артем Игоревич, ИСТб-17*

*Тюменский Индустриальный Университет*

*Руководитель работы:*

*Прозорова Галина Владимировна, кандидат педагогических наук, доцент*

***Актуальность работы.*** Электронное обучение (E-learning) - обучение с помощью сети Интернет и [мультимедиа](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B0), развивается около двух десятков лет. В настоящее время его возможности и востребованность значительно увеличились, что связано как с массовым распространением персональных компьютеров и доступных программ, так и с тенденцией к индивидуализации образовательных интересов и траекторий. [3, 4] Компьютерные технологии стали неотъемлемой частью жизни школьников и переход к электронному обучению воспринимается ими естественно, способствует повышению интереса к учёбе, расширяет возможности изучения учебного материала в разных формах и в удобное время. Сбор результатов обучения в виде цифровых архивов позволяет педагогам анализировать успешность каждого школьника, выявлять и исправлять недостатки в учебном процессе. [1, 2]

Одной из тенденций развития электронных образовательных ресурсов является геймификация, позволяющая увеличить заинтересованность школьников и вовлеченность в учебный процесс. Мультимедийные средства позволяют подавать учебный материал зрелищно, игровые правила требуют концентрации внимания и вносят соревновательный элемент, что улучшает восприятие и усвоение информации.

Большинство существующих онлайн-ресурсов для детей направлено на изучение школьной программы. Значительно меньше порталов для дополнительного образования, вместе с тем ранняя профориентация является для педагогов важнейшей задачей («Послание президента РФ В.В. Путина Федеральному собранию» от 1 марта 2018 года). [5]

***Объектом исследования*** является процесс разработки и использования электронных образовательных ресурсов. ***Предметом исследования*** являются технологии создания геймифицированных электронных учебных материалов.

***Практическая значимость*** ***работы*** связана с потребностью создания геймифицированного онлайн-курса для Тюменского клуба юных геологов. Тюменский клуб юных геологов более сорока лет занимается ранней профессиональной подготовкой школьников к освоению геологических специальностей, и научно-исследовательской работе и участию в школьных олимпиадах. Число обучающихся в клубе увеличивается, клуб сотрудничает с учителями иногородних школ Тюменской области, Ханты-Мансийского округа и др. Традиционная организация учебного не удовлетворяет развитию клуба, требуется модернизация, частью которой является использование онлайн-курса. Анализ образовательных ресурсов в сети Интернет показал, что подобного ресурса для школьников не существует. Привлечение учащихся к геологии посредством познавательного игрового онлайн-курса позволит ребятам больше узнать о науке, ее значении в современном мире, о тонкостях профессии геолога и даст возможность определиться с будущей профессией.

***Целью работы*** является создание геймифицированных учебных материалов для онлайн-курса для школьников «Основы геологии». ***Решены задачи***:

- анализ предметной области:

- изучено понятие и технологии геймификации в электронном обучении;

- выполнен анализ имеющихся платформ электронного образования для детей;

- изучено содержание учебных материалов, используемых в Тюменском клубе юных геологов;

- проектирование онлайн-курса;

- разработка и апробация действующего прототипа курса, включающего набор геймифицированных учебных материалов.

В результате работы создана одна анимированная лекция по теме онлайн-курса «Строение Земли», 58 анимированных тестовых заданий двух типов (с выбором правильного ответа; с перемещением объектов). В настоящее время курс передан на апробацию в Тюменский клуб юных геологов.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ БИБЛИОГРАФИЧЕСКИХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Басова, Н. В. Педагогика и практическая психология. / Н. В. Басова. - Ростов : Феникс, 2019. - 234 с.
2. Бокуть, Л. В. Индивидуализация обучения с учетом психологических особенностей учащихся. / Л. В. Бокуть. - 2017. - 428 с.
3. Болкунов, И. А. Электронное обучение: проблемы, перспективы, задачи / Таврический научный обозреватель. - 2016. - Вып. 11-1.
4. Сатунина, А. Е. Электронное обучение: плюсы и минусы / Современные проблемы науки и образования : журнал. - 2006. - № 1. - 89-90 с.
5. Послание президента РФ В.В. Путина Федеральному собранию» от 1 марта 2018 года. URL: https://www.garant.ru/hotlaw/federal/1182611/#review.