

УДК 378.1

DOI: 10.17223/26188422/7/7

**В. Н. Азарова**

---

## **ВОЗМОЖНОСТИ ЭЛЕКТРОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ MOODLE В ОРГАНИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ**

---

*Автор исходит из того, что в период вынужденного перехода на дистанционное обучение мы столкнулись с ранее не столь очевидными для образовательного процесса в офлайн-режиме проблемами: разрыв коммуникации, усложнение навигации по образовательному курсу, и, как следствие, – невовлеченность студентов, их временное или постоянное выпадение из учебного процесса. В данной статье, опираясь на опыт, полученный на факультете журналистики Томского государственного университета, мы рассмотрим возможности и ограничения платформы MOODLE для решения возникающих трудностей.*

*Ключевые слова: дистанционное образование, MOODLE, академическая коммуникация, педагогические инструменты, геймификация, мастерство журналиста, мультимедийные проекты.*

### **Постановка проблемы**

Сегодня в связи с пандемией коронавируса и ее последствиями для системы образования вопросы дистанционного обучения волнуют все преподавательское сообщество. Еще недавно мы рассматривали электронные курсы, в основном, как вариант электронного сопровождения традиционных очных курсов. Однако ситуация в мире лишила нас выбора, оставив электронные курсы единственным вариантом взаимодействия со студентами. В условиях самоизоляции всей педагогической системе пришлось перестраиваться и переходить на новые рельсы. И если раньше «современные информационные технологии в сочетании с педагогическими технологиями» могли «существенно повысить эффективность образовательного процесса» [1. С. 75], то теперь они призваны организовать этот образовательный процесс. И перед нами как разработчиками электронных курсов встают новые

задачи вовлечения, удержания внимания, мотивации и стимулирования обучающихся, поддержания и направления их интереса. Электронный арсенал преподавательского состава существенно расширился за прошедшие месяцы 2020 г., однако официальной площадкой для взаимодействия стала среда MOODLE.

### **Образовательная среда MOODLE глазами студентов**

MOODLE (аббревиатура от английского *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) – это система управления курсами, также известная как система управления обучением или виртуальная обучающая среда. MOODLE является свободным веб-приложением, предоставляющим возможность создавать сайты для онлайн-обучения, эта система распространена как официальная электронная площадка во многих вузах России и других стран.

Однако отношение к этой площадке у студентов сложилось неоднозначное. Нами был проведен анонимный опрос студентов нескольких вузов Томска и других городов страны, в котором приняли участие 192 человека. Только 26 человек (13,5 %) прошли лишь один курс на платформе, 72 человека (37,5 %) прошли более двух курсов, и 94 человека (49 %, почти половина опрошенных) прошли более 10 курсов, а значит, опыт взаимодействия с приложением у большинства опрошиваемых достаточно богат, и они могли составить разнообразное впечатление от системы.

27,6 % (53 человека, больше четверти опрошенных) имеют негативные впечатления от взаимодействия с этой образовательной средой. Нейтральное отношение к приложению выражают 59,9 % (115 человек). И только 12,5 % (24 человека) определили свое отношение как положительное. Причем нужно отметить, что среди первых восьмидесяти опрошенных положительная оценка не встречалась, график достаточно долго держался 50/50, в равных долях были представлены отрицательные и нейтральные впечатления.

На вопрос «Что можно организовать на платформе?» студенты ответили следующим образом (рис. 1):

– 41,7 % опрошенных считают возможной организацию освоение нового материала;

– 34,4 % отмечают как возможность контроль знаний (прохождение тестов, контрольных заданий, опросов, экзаменов);

– 18,2 % допускают возможность организации тренировки навыка (выполнение заданий);

– и только 5,7 % (11 человек) отмечают коммуникацию в обучении (совместное творчество, обсуждение учебных работ).

С Вашей точки зрения, что МОЖНО реализовывать в электронной среде MOODLE?

192 ответа

- освоение нового материала (изучение контента: лекции, видео, изображения)
- тренировка навыка (выполнение заданий)
- контроль знаний (прохождение тестов, контрольных заданий, опросов, экзаменов)
- коммуникацию в обучении (совместное творчество, обсуждени...

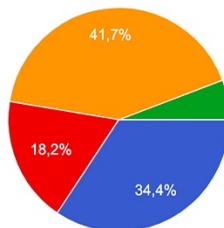


Рис. 1

Данные ответы говорят о том, что основной студенческий опыт взаимодействия с системой – это освоение предложенного преподавателем контента и прохождение тестов, опросов, контрольных.

Отвечая на вопрос «Что нельзя организовать на платформе?», 64,6 % (124 человека) отметили коммуникацию в обучении (совместное творчество, обсуждение учебных работ). Близкие показатели 18,8 и 12 % набрали освоение материала и контроль знаний. И наименьшее количество опрошенных – 4,6 % (9 человек) – считают, что невозможно организовать тренировку навыка (рис. 2).

С Вашей точки зрения, что НЕЛЬЗЯ реализовывать в электронной среде MOODLE?

192 ответа

- освоение нового материала (изучение контента: лекции, видео, изображения)
- тренировка навыка (выполнение заданий)
- контроль знаний (прохождение тестов, контрольных заданий, опросов, экзаменов)
- коммуникацию в обучении (совместное творчество, обсуждени...

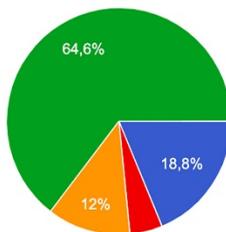


Рис. 2

Напрашивается вывод, что опыт опрошенных не включает в себя акты коммуникации, организованные с помощью площадки MOODLE, и такой вариант даже не рассматривается как возможный.

Однако площадка MOODLE предоставляет преподавателю (разработчику курса) гораздо более широкие возможности, чем просто составление тестов и выкладывание лекций. Об этих инструментальных возможностях мы поговорим в данной статье, однако большей значимостью, на наш взгляд, является обсуждение принципиально иных подходов к организации курса на этапе планирования, разработки и размещения в электронной образовательной среде.

### **Содержание курса: возможности геймификации**

Поскольку, перемещая образовательный процесс в цифровое пространство, мы вступаем в конкуренцию с кинофильмами и видеоиграми даже территориально, не говоря уже о конкуренции во временном аспекте, кажется необходимым затронуть тему геймификации и необходимости использования ее принципов при построении электронной образовательной среды<sup>1</sup>. Хитрости, позволяющие геймдизайнерам продолжительное время удерживать у мониторов и вовлекать в активное действие своих пользователей, могут быть интересны и полезны разработчикам и образовательным технологам.

Венди Синь-Юань Хуан и Дилип Зоман в «Практическом руководстве для геймификации образования» замечают, что, «сталкиваясь с препятствиями в реальной жизни, люди могут чувствовать себя подавленными, перегруженными, разочарованными или циничными – чувства, которых не существует в игровой среде» [2]. Задавая вопрос, почему в игре мы действуем лучше, чем в реальной жизни, Джейн МакГонигал, геймдизайнер и исследователь, автор книги «Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world», выделяет четыре определяющие черты всех игр:

- цель;
- правила;
- обратная связь (фидбэк);
- добровольность участия [3].

---

<sup>1</sup> Было бы уместно поговорить и о принципах драматургии применительно к построению курса, однако мы сфокусируемся на геймификации, заимствующей свои принципы у компьютерных игр.

Мы уже рассматривали, как эти черты используются в геймификации процесса чтения и политического самоопределения, анализируя спецпроект USA TODAY [4], формулировали признаки геймифицированного продукта, анализируя проект «РИА Новостей» [5]. Теперь же обращаем внимание на то, каким образом преподаватель, разрабатывающий электронные курсы, может применить обозначенные черты в своей деятельности. Рассмотрим подробнее каждую.

В игре *цель* – это конкретный результат, для достижения которого игроки прилагают определенные усилия. Цель фокусирует их внимание и постоянно поддерживает вовлеченность игрока на протяжении всей игры, обеспечивает игрокам чувство целеустремленности. Целью освоения образовательного курса является получение знаний и выработка навыка, однако чаще этот сложный результат замещается относительно понятным получением зачета или оценки на экзамене по курсу. Такая цель максимально абстрактна и неконкретна, не дает понимания, как ее достичь, и, соответственно, не может удерживать концентрированного внимания студента. Кроме того, она идентична другим курсам, поскольку по всем предметам нужно получить зачет. И здесь мы сталкиваемся с тем, что разработчику электронного курса требуется формулировка сразу двух целей: образовательной (содержательной) и процессуальной (формальной, фиксирующей, какие выполненных задания или контрольные влияют на завершение курса). Причем для преподавателя и для студента эти цели будут звучать по-разному, ведь для преподавателя важна еще и групповая динамика.

*Правилами* регулируются способы, которыми игроки могут достигнуть цели. Ограничивая или исключая совсем очевидные способы добраться до цели, правила подталкивают игроков к поиску ранее не известных возможностей. И одновременно они формируют безопасность и предсказуемость пространства. Формулирование методических рекомендаций в виде правил игры существенно структурирует и проясняет пути достижения цели курса.

Система *обратной связи* сообщает игрокам, насколько они близки к достижению цели. Она может быть реализована в форме баллов, уровней, оценок или процесс-баров. Или в наиболее общей форме система обратной связи может быть просто знанием игроков («игра заканчивается, когда...»). Обратная связь в режиме реального времени формирует у игроков ощущение, что цель достижима, а это, в свою очередь, обеспечивает мотивацию продолжать игру. Все перечислен-

ные инструменты доступны в электронной среде MOODLE, а значит, могут быть с легкостью использованы при разработке курсов.

Эти три признака игры тесно взаимосвязаны между собой и требуют иного подхода к структурированию содержания курса. Необходимо не только сформулировать программную содержательную цель, но и ответить на вопросы: что в конце курса должен знать и уметь обучающийся не в терминах компетенций, а в конкретных формулировках, касающихся данного курса? какими средствами мы этого достигаем, какие шаги делаем на пути к результату? какие шаги делает студент? как мы можем посчитать полученные знания и навыки, проверить продвижение студента по этому маршруту? как можем зафиксировать этапы продвижения? что может вызвать трудности у обучающегося? И ответить на эти вопросы нужно простым, не академическим или программным языком, а языком действия.

### **«Мастерство журналиста: мультимедийный проект»**

Рассмотрим этот процесс на примере конкретного курса «Мастерство журналиста: мультимедийный проект», который закреплен в весеннем семестре второго курса для студентов-бакалавров факультета журналистики Томского госуниверситета. Дисциплина призвана дать знания о технологических принципах и средствах современной «упаковки» контента, сформировать понимание системы организации работы над мультимедийными элементами и проектами, что, в свою очередь, позволит студентам сориентироваться в современном медийном процессе, понять место, функционал и зоны ответственности некоторых специальностей (мультимедийного продюсера, журналиста, фотографа, иллюстратора, верстальщика). Курс практический и предполагает освоение конкретных инструментов, что дает возможность быстро освоиться и включиться в практическую журналистскую деятельность. Курс построен в формате мастерской и имеет сопровождение в системе MOODLE, что позволяет использовать принцип «перевернутого класса»: студенты самостоятельно изучают теорию и осваивают инструменты, а в аудитории проходит разбор выполненных работ, допущенных ошибок и поиск новых нестандартных решений и идей.

Наряду с методическими рекомендациями в курсе существует документ «Правила курса», где представлена навигация по курсу. Курс

содержит три блока: «Теория», «Инструменты», «Групповой проект», и предполагает два трека: индивидуальный (индивидуальный набор баллов за освоение инструментов) и групповой (разработка группового проекта). Здесь же прописаны условия получения зачета (определено количество баллов за индивидуальный и групповой треки, проходной минимум – исчисляемая цифрами и понятная цель).

Особенность организации курса в том, что студенты размещают работы не в элементе «Задание» (там они получают информацию по осваиваемому инструменту, tutorиалы, ссылки и иногда материалы), а в общем форуме «Опыты и эксперименты», создавая посты для каждого учебного задания. Это, во-первых, создает коммуникативную среду (все студенты курса видят все выполненные задания, а значит, могут учитывать ошибки своих коллег и вдохновляться идеями); во-вторых, позволяет в одном месте собрать баллы и подключить список лидеров (элемент геймификации); в-третьих, тренирует навык представления своего продукта, поскольку необходимо прописать лид, добавить активную ссылку либо принтскрин.

Обратная связь в курсе существует двух видов: содержательная и формальная. Содержательная – это разбор выполненных заданий на очных или онлайн-встречах. Формальная так же представлена несколькими элементами. Во-первых, в элементе «Форум» мы можем оценивать посты и комментарии студентов, а элемент «Оценка за элемент» (добавляемая через меню «Добавить блок») формирует список всех студентов с суммарной оценкой за этот «Форум», одновременно становится списком лидеров (рис. 3).

Во-вторых, в курс добавлен элемент «Индикатор выполнения» (его можно переименовать, и в курсе он назван «Мой прогресс»), который выполняет функцию прогресс-бара и в конкретном случае настраивается на два элемента курса – «Форум» для размещения индивидуальных учебных заданий и «Форум» для размещения групповых проектов. Таким образом, и студенты видят свой прогресс в процентах, и у преподавателя есть возможность посмотреть на прогресс всей группы.

«Индикатор выполнения» настраивается на любое количество элементов отслеживания, их может быть в курсе несколько, если количество студентов больше одной учебной группы, и для каждой группы оформлен свой учебный форум. Тогда в названии нашего прогресс-бара для идентификации можно ставить номер группы, под которую он настраивается (рис. 4, 5).

☰ Оценки за элемент курса

ПЕРВЫЙ ОПЫТ 2020

**9 самых высоких оценок:**

1.	Саркисян Ирина Артемовна	27
2.	Дроздова Анастасия Алексеевна	27
3.	Локтионова Кристина Максимовна	26
4.	Петрова Элиза Андреевна	24
5.	Жукова Элеонора Олеговна	24
6.	Маслова Мария Андреевна	24
7.	Гаврилова Татьяна Сергеевна	24
8.	Байжигитов Адильжан Рахимгалиевич	20
9.	Бадритдинова Алина Дмитриевна	19

Рис. 3

☰ ВОТ КАКОЙ Я МОЛОДЕЦ



Выполнение: 0%

Для просмотра информации наведите

Обзор студентов

Рис. 4

Обзор студентов

Видимые группы  
Глобальная группа 241801

Роль  
Студент

	Фамилия / Имя / Отчество или второе имя	Последние онлайн	Индикатор выполнения	Выполнение
<input type="checkbox"/>	Байжигитов Адильжан Рахимгалиевич	Вторник, 26 Май 2020, 14:03		50%
<input type="checkbox"/>	Воцнин Александр Константинович	Понедельник, 13 Апрель 2020, 17:19		0%
<input type="checkbox"/>	Бадридинова Алина Дмитриевна	Вторник, 26 Май 2020, 13:20		50%
<input type="checkbox"/>	Дроздова Анастасия Алексеевна	Вторник, 26 Май 2020, 11:35		50%
<input type="checkbox"/>	Саркисян Ирина Артемовна	Вторник, 26 Май 2020, 14:04		50%

Рис. 5

Таким образом, ответы на заданные выше вопросы помогают сделать прозрачным и понятным курс для студентов и одновременно в значительной степени упрощают некоторые процессы отслеживания прохождения курса для преподавателя, а конкретизированная и визуализированная цель ускоряет процесс прохождения курса. Так, магистранты, которым тоже был предложен данный курс, но первоначально не поставлена цель в баллах (предполагалось, что более осознанное отношение к обучению не требует визуализации и стимулирования), двигались достаточно медленно и вяло и значительно ускорились, когда цель «набрать для зачета 25 баллов за освоенные инструменты» была озвучена, был настроен список и прогресс-бар. Дело, в данном случае, не в осознанности и мотивации, а в артикулировании и визуализации цели. Кевин Вербах говорит о том, что «правильно спроектированная обратная связь подталкивает пользователей к желаемому поведению» [6].

И, наконец, четвертая черта игры, по МакГонигал, – *добровольное участие* – требует, чтобы каждый участник включился в игру сознательно и охотно принял первые три черты: цели, правила и обратную связь. Такое согласие позволяет установить общие правила взаимодействия группы людей, а свобода входа или выхода из игры по желанию гарантирует, что заведомо напряженная и сложная работа будет безопасной и приятной деятельностью. Пожалуй, это самая спорная из черт, выделяемых МакГонигал, поскольку российский студент должен освоить предложенную программу по умолчанию: поступая

на факультет или в институт, обучающийся единоразово соглашается на всю предложенную ему программу четырех лет обучения, часто не имея возможности ее оценить. Однако нам видится, что и этот принцип вполне может быть реализован даже в рамках обязательных курсов, достаточно организовать хоть какую-то возможность выбора (а значит, и возможность влияния на процесс) для обучающегося.

К примеру, в курсе «Мастерство журналиста: мультимедийный проект» данная черта реализована через возможность выбора индивидуальной, нелинейной траектории движения по курсу. Поскольку все материалы курса уже размещены в электронной среде, студент имеет возможность выбрать, с чего начать, какое задание выполнить первым, какое вторым, и даже какие инструменты пропустить и не осваивать. Такой подход, кроме реализации принципа добровольности, позволяет выдавать теорию по мере возникновения ее необходимости. Так, на разборе заданий мы обсуждаем или инфографику, или обработку фотографий, или верстку в *Tilda* в зависимости от того, какие инструменты выбрали студенты. Такая привязка к уже полученному практическому опыту углубляет теоретическое понимание процессов.

Кроме того, можно организовать выбор уровня сложности заданий или глубину погружения в тему, сохраняя необходимый минимальный базовый уровень для основного числа студентов, но давая возможность заинтересованным обучающимся получить больший объем информации.

### **Методы вовлечения, поддержания интереса и стимулирования**

Важным аспектом вовлечения и работы с мотивацией является эмоциональный фон этого процесса. Кевин Вербах в книге «Вовлекай и властвуй» задает вопросы: «Будут ли участники по собственному желанию участвовать в системе? Станут ли они играть без внешних стимуляторов?». И если ответы отрицательные, рекомендует задуматься и «сделать свою систему более занимательной» [6]. В нашем случае больше четверти опрошенных пользователей системы MOODLE имеют негативные впечатления от приложения, а значит, не пользовались бы ею, если бы не внешние требования. Можем ли мы, разработчики курсов, улучшить впечатления от системы? В нашей ли власти изменить эмоциональный фон образовательного процесса? Этот вопрос правомерен и в отношении дистанта, и в отношении офлайна.

Измерениям развлечений так же уделяется отдельное внимание. Исследовательница и разработчик игр Николь Лаззаро выделяет четыре типа развлечений: тяжелое развлечение (*hard fun*) – трудность, сложная задача, вызывающая удовольствие благодаря ее решению, преодолению; легкое развлечение (*easy fun*) – развлечение, дающее возможность «выпустить пар», особо не перегружая себя; серьезное или «острое» развлечение (*serious fun*) – удовольствие от новых впечатлений, исследований; социальное развлечение (*people fun*) – удовольствие от взаимодействия с другими, групповой работы, соперничества [7]. Вербх в своем курсе по геймификации на портале *Coursera* приводит список из 13 типов действий, доставляющих людям удовольствие: победа, триумф, признание, решение проблем, исследование, расслабление, командная работа, коллекционирование, сюрприз (удивление / приятная неожиданность), воображение (мечты), возможность поделиться (быть полезным), ролевые игры, индивидуализация (адаптация чего-то под себя), валяние дурака [8].

Многие из перечисленных действий по умолчанию «зашиты» в образовательную деятельность, однако очевиден перекося в сторону тяжелого и серьезного развлечения, и если социальное реже, но встречается, то разговоры о легком развлечении внутри процесса скорее вызовут сопротивление: серьезная работа должна делаться с серьезным лицом, если тебе весело, ты не работаешь. Установка, распространенная не только в образовательной среде, часто всплывает в разговорах с коллегами-преподавателями разных специальностей и направлений в рамках курсов повышения квалификации.

Однако привнесение «фана» (часто по сути бессмысленного действия ради веселья) изменяет поведение людей. Компания «Фольксваген» в первом десятилетии XXI в. посвятила этой теме целый проект – «Теория фана» (*The Fun Theory*). Это серия видеороликов-экспериментов, размещенная на официальном *Youtube*-канале «Фольксвагена»: когда мусорный бак со свистом (встроенный динамик озвучивал падающий мусор, будто он летит в очень глубокую яму) привлекал внимание и заставлял прохожих собирать вокруг бака мусор. Или установка на лестницу метро играющих музыку клавиш, что на 60 % увеличило количество людей, предпочитающих ступени имеющемуся рядом эскалатору.

Наши эксперименты с воодушевлением студентов подтверждают этот опыт. Так, в курсе «Компьютерный набор» (несколько лет был за-

креплен в осеннем семестре I курса студентов-журналистов, сейчас исключен из программы) студентам необходимо было освоить слепой десятипальцевый набор текста на клавиатуре – необходимый навык для современного журналиста. Задача трудная, нудная, требующая физических усилий, вызывающая много сопротивления и негативных эмоций, поскольку «не получается», «снова ошибка», «нужно переделать». Освоение навыка шло на выбор в программе «Соло на клавиатуре» либо в браузерном тренажере. В программе 100 упражнений, которые иногда повторяются для закрепления навыка. Надо ли говорить, что студенты с трудом осваивали этот навык? За семь лет работы курса до финала самостоятельно, без стимуляций добралась всего одна студентка. Большее количество студентов добиралось максимум до 50-го упражнения. Было принято решение геймифицировать этот рутинный процесс.

Студентам было предложено, осваивая навык все в той же программе, собрать виртуальный гамбургер в среде MOODLE, для чего использовались элемент «Форум» и заранее загруженные в курс значки-бейджи. Необходимо было сообщать преподавателю о своих результатах прохождения программы комментарием в определенной теме форума и получать бейджи за определенное количество выполненных упражнений (рис. 6).

### Подробнее о значке

<b>Название</b>	Гамбургер!
<b>Описание</b>	Поздравляю! 100 упражнений!! Вы славно потрудились и собрали весь гамбургер. Приятного аппетита) Теперь вас ждет мини-бонус в аудитории. И вы можете участвовать в гонках на гамбургерах)
<b>Создан</b>	Воскресенье, 23 Октябрь 2016, 21:45
<b>Изображение</b>	



Рис. 6

Так, за установку программы все абсолютно участники игры получали «булочку с кунжутом», за выполнение первых 15 упражнений – «листок салата», за 30 упражнений выдавался «хрустящий огурчик» и т.д. («помидорка», «сыр», «котлета»), за 100 выполненных упражнений студент получал бейдж «целый гамбургер», который можно было «развиртуализировать». Тот, кто приходил к финишу первым, получал настоящий реальный гамбургер.

Была применена механика коллекционирования и включен соревновательный момент. Эффект от этих нововведений оказался ошеломительным, первый студент освоил программу за месяц, и в середине октября в группе состоялось торжественное вручение гамбургера с предварительной публичной проверкой навыка. Отчет, который нужно было загрузить для подтверждения выполненной задачи, так же поразил: было пройдено 379 (!), а не 100 заданий, сделано 719 попыток, 2 013 ошибок, набран 330 441 знак текста, затрачено общего времени 32 часа 18 минут. Такая приверженность задаче говорит об очень высокой мотивации и устремленности. На вручении мы наблюдали удовольствие, которое Вербах называет триумфом, это больше, чем победа, это возвышение над всеми.

И несмотря на искреннюю радость за коллегу, после вручения гамбургера вся оставшаяся группа потеряла мотивацию к движению по программе. Только несколько девушек смогли снова вернуться к выполнению заданий и добраться до финала. Остальные осилили требуемый минимум – 80 упражнений. Победа одного часто убивает стремление к победе других, и соревновательный момент в образовательном процессе необходимо использовать аккуратно, настраивая его не между участниками процесса, а организуя соревнование обучающегося с самим собой. В следующие годы «развиртуализация гамбургера» была исключена, однако и прохождение программы не вызывало уже такого ажиотажа.

Иной механизм внешнего стимулирования студентов используется в курсе «Мастерство журналиста: мультимедийный проект». Здесь баллы заменены внутренней валютой, за выполненные работы студенты получают «монеты», а зачет «покупают», т.е. получают при наборе определенного количества «монет». Даже простая замена слова повышает эмоциональный фон, хотя реализовать идею в полной мере не удастся: «магазин», в котором помимо «зачета» размещены другие товары (наклейки, электронные книги, раскраски), не функционирует (студенты просто находят в торентах предложенные для «покупки» издания).

Возможно, это также связано с тем, что методы внешней стимуляции (баллы, валюта, трофеи, бейджи) способны вытеснить мотивацию внутреннюю. Такие методы призваны привести веселье в те процессы, с которыми пользователь не хочет взаимодействовать, в которые ему трудно включиться. Если же внутренняя мотивация к какой-то деятельности присутствует, стоит использовать ее и не злоупотреб-

лять бейджами и наградами, поэтому «монеты» остаются только словами, которые веселят в начале процесса, а дальше уже работают в качестве визуализации процесса продвижения.

Кроме того, стоит упомянуть ограничения, которые накладывает на нас приложение MOODLE. Бейджи в качестве наградных элементов несут сразу три функции: фиксирующую какое-то достижение, собственно стимулирующую (эффект награды) и информационно-навигационную. Первая и вторая интуитивно понятны и очевидны, а вот третью необходимо прокомментировать. Так, бейджи могут рассказать об имеющихся задачах в курсе: полученные кем-то из группы, они распространяют информацию о возможности их получения. Что еще я должен выполнить? К чему можно устремиться? Однако в приложении MOODLE эта функция не реализуется, поскольку личные кабинеты студентов если и доступны для других студентов, то не привлекательны. Зачем заходить в профиль одноклассника? Кроме того, не существует никакого общего пространства, где студенты одной группы могли бы «помериться» бейджами, увидеть свой рейтинг среди других участников процесса.

### **Возможности MOODLE как площадки для коммуникации**

Наряду с тем, что групповая работа является одним из типов развлечения, способных улучшать эмоциональный фон образовательного процесса, а значит, влиять на вовлеченность студентов, она также отвечает требованиям времени и формирует одну из четырех компетенций будущего [9]: навык коммуникации. Кроме того, некоторые навыки вырабатываются только в рамках группового взаимодействия или в режиме обсуждения. При этом опрос показал, что 64 % опрошенных студентов считают, что на платформе MOODLE невозможно организовать коммуникацию. Это можно интерпретировать как отсутствие подобного опыта, несмотря на то, что инструментарий для организации такого рода взаимодействий, хоть и со скудным функционалом, все-таки в приложении присутствует – это форумы, базы данных, глоссарии, семинары.

Мы уже упоминали, что общий форум в курсе «Мастерство журналиста: мультимедийный проект» обеспечивает общую площадку для размещения и обсуждения работ студентов одной группы. Однако коммуникация – это не только общение в группе равных себе, для

профессионального роста необходимо общаться с наставниками, ориентироваться на профессионалов-практиков. В компьютерных играх игроку в выполнении миссии часто помогают разные персонажи: старцы, путники, хозяйка таверн, давая советы, подсказки, нужную информацию, задавая наводящие вопросы.

На разработку следующего кейса автора статьи подтолкнула проблема слабого навыка поиска поводов и тем для материалов у студентов-журналистов и начинающих авторов. Ее артикулировали редакторы СМИ, куда приходили наши студенты. Она же звучала в рамках творческой мастерской по подготовке материалов и мультимедийных проектов. Поиск повода оказался серьезной проблемой. Двухнедельная игра «Летучка» организуется для студентов II или III курса в рамках спецпрактикума или курса «Мастерство журналиста» в цифровой среде с помощью элемента «Форум».

Суть игры заключается в следующем: студенты должны в течение двух недель создавать в форуме посты, заявляя повод для будущего материала. Минимальное количество новостных поводов – 5. Проходной для этого модуля балл – 13. Каждый повод оценивается в 1, 2 или 3 балла. Выдержка из правил: *«1 балл – “Повод есть, но публиковать не будем” – дается за сам факт нахождения инфоповода и добавления его в общую базу. 2 балла – “Любопытно, возможно, поставим в номер” – если вы продумали угол подачи, составили план, перечислили героев, к которым обратитесь или истории которых расскажете. 3 балла – “Пишите скорее, опубликуем!” – если вы продумали угол подачи, представили план, перечислили героев, а потом сформулировали этот повод как лид, интересно, соответственно теме, цепляюще. У читателей должно возникнуть желание прочитать ваш текст, а у редактора – опубликовать еще не написанный текст»*. Таким образом, при качественной разработке повода студенту нужно опубликовать 5 поводов (обозначенный минимум), а в случае слабой разработки найти 13 тем.

Первые два года игра проводилась в учебном закрытом пространстве: преподаватель и студенты, и результат, по большому счету, был только количественный. На третий год мы пригласили к сотрудничеству редакторов городских изданий в качестве тех самых «старцев», которые могут дать совет и сориентировать на распутье. Редакторы были приглашены во внутреннюю образовательную электронную систему университета как эксперты-ассистенты курса.

Таким образом, сложилось игровое пространство «Летучка», на котором встретились как будто за одним столом три силы: студенты, редакторы и преподаватель. Задача студентов – генерировать новостную ленту, постоянно находясь в поиске новых поводов. Задача редакторов – комментировать предложенные поводы, содержательно их оценивать: пойдет или не пойдет в печать подобный повод, вызовет интерес или нет, помогать развернуть тему и переключить взгляд. Задача преподавателя – модерировать процесс, выставлять баллы, поддерживать студентов теоретически и морально.

В присутствии редакторов у студентов включился игровой азарт: получая реальные комментарии из практического поля, они понимали, что от них требуется, и совершенствовали результаты. После игры студенты говорили о том, что снизился страх производственной практики, поскольку стало понятнее, чего от них ждут в редакциях, а также, кто они такие, эти редакторы, – такие же люди, вполне дружелюбные. Одна студентка писала: *«...понятие “игра” рождает такие связи, как “победа” или “поражение”. Для меня именно эта составляющая оказалось решающей. Когда задается вектор, есть цель. Именно она и мотивирует на полную реализацию своих возможностей в игре, которая на самом деле является академическим заданием. Такая форма подачи намного облегчает подход к его выполнению. Начинаешь работать не на формуле “надо”, а на чистом интересе, что соответственно разворачивает весь творческий потенциал, какой есть. Реально начинаешь идейно изоциряться, пытаешься придумать что-то нестандартное, не всегда, конечно, получается, но уже сама попытка поиска нестандартного решения, по-моему, обуславливает выбор такой формы»*. Отзыв другой студентки: *«Сначала это, пугало, так как нас оценивают реальные редакторы, которые много чего знают, а мы вообще ничего не умеем и не знаем толком. Это я о себе лично. Но с другой стороны, это хорошая возможность не париться в будущем с практикой, так как, если хорошо пишешь поводы, тебя там уже хоть как-то представляют и ждут»*.

Непредвиденным бонусом стали именнные приглашения на практику. Редакторы смогли выбрать студентов, которых взяли к себе на стажировку, а потом в штат. Отзыв одного из редакторов-экспертов Елены Фаткулиной («Томский обзор»): *«Опыт взаимодействия был удачным. Он, конечно, потребовал дополнительных временных затрат, но позволил еще до начала практики определить круг студен-*

*тов, поработать с которыми было бы интересно. И собственно, мы не разочаровались в них. Поэтому готовы повторить и в этом году».* Что и было сделано еще несколько лет подряд с привлечением редакторов других городских изданий и порталов.

Нам удалось вовлечь работодателей в процесс подготовки специалистов еще на этапе образования, дать им возможность повлиять на тех людей, кто через год-два придут к ним редакцию как специалисты. Кроме того, удалось создать активную коммуникативную площадку с хорошими для приложения показателями. За период работы этот форум набрал 2 265 просмотров от 27 пользователей (1 преподаватель, 3 ассистента-эксперта, 23 студента), создано 165 тем, оставлено 318 комментариев, что подтверждает потенциал приложения в данной области.

### **Подведем итоги**

Опыт показывает, что потенциал приложения MOODLE богат и недооценен. Вызовы времени требуют освоения новых инструментов и новых подходов, однако необходимо переосмысление использования уже известных площадок и платформ. Средства для вовлечения студентов, а также других стейкхолдеров образовательного процесса в дистанционную коммуникацию нам доступны. И часто корень проблемы лежит не в самой инструментарии и технических решениях, а в осмысленном использовании этих инструментов. Нам предстоит еще осваивать электронное пространство, однако уже сейчас понятно, что для создания успешных курсов недостаточно только перенесения контента в электронную среду, требуется его значительная переработка. И здесь необходимо как учитывать особенности среды, так и использовать накопленный в смежных областях опыт (геймификация, кинематограф и т.д.).

### ***Литература***

1. *Валева Р. З., Валеев Э. Р.* Дистанционное обучение как фактор повышения качества образования в системе высшего профессионального образования // Вестн. Казан. гос. ун-та культуры и искусств. 2013. № 4–2. С. 75–79.
2. *Hsin-Yuan Huang W., Soman D.* A Practitioner's Guide To Gamification Of Education. Toronto : Rotman School of Management, University of Toronto, 2013. URL: [https://www.academia.edu/33219783/A\\_Practitioners\\_Guide\\_To\\_Gamification\\_Of\\_Education](https://www.academia.edu/33219783/A_Practitioners_Guide_To_Gamification_Of_Education)

3. *McGonigal J.* Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world. New York : The Penguin Press, 2011. 416 p.

4. *Орлова О. В., Тумова В. Н.* Образовательные вызовы нового поколения: геймификация процесса чтения как способ организации текстовой деятельности (на примере проекта USA TODAY // Вестн. Том. гос. пед. ун-та. 2016. № 7 (172). С. 76–80.

5. *Тумова В. Н.* Геймификация в медиа: признаки геймифицированного продукта // Журналистский ежегодник. 2015. № 4. С. 170–173.

6. *Вербах К., Хантер Д.* Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / пер. с англ. А. Кардаш. М. : Манн, Иванов, Фербер, 2014. 224 с.

7. *Lazzaro N.* The 4 keys 2 fun. URL: <http://www.nicolelazzaro.com/the4-keys-to-fun>

8. *Werbach K.* Gamification // Coursera. URL: <https://class.coursera.org/gamification-002/lecture>

9. World Economic Foun. New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology, 2016. URL: [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_New\\_Vision\\_for\\_Education.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_New_Vision_for_Education.pdf)

### **Opportunities of the MOODLE Electronic Learning Environment in Organizing Students' Distance Learning**

*Voprosy zhurnalistiki – Russian Journal of Media Studies.* 2020. 7. pp. 101–119

*Vasilisa N. Azarova*, Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: [litisa@yandex.ru](mailto:litisa@yandex.ru)

DOI: 10.17223/26188422/7/7

**Keywords:** distance education, MOODLE, academic communication, pedagogical tools, gamification, journalist skills, multimedia projects.

During the forced transition to distance learning in the context of the COVID-19 pandemic, the entire teaching community was faced with new challenges: communication gaps and students' dropping out of the educational process. This article discusses the opportunities and limitations of the MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) platform to solve these problems. The author proceeds from the results of a student survey, which shows that a little less than a third of students have a negative impression of MOODLE, and only about one in ten has a positive impression. The majority of students express a neutral attitude. As the students' responses show, the MOODLE system is mainly used in the educational process for taking tests and posting lecture materials. However, active communication between the professor and students is not even considered as possible. Having a considerable experience in developing online courses, the author believes that MOODLE has many more opportunities for organizing the educational process; however, this requires fundamentally new approaches. These innovative approaches are illustrated by the example of practical courses for bachelor students of the Tomsk State University Faculty of Journalism (*Skills of a Journalist: A Multimedia Project*, etc.). They are: (1) gamification and

flipped classroom technologies; (2) various methods of involving students in the educational process, maintaining their interest and stimulating them to study the subject; (3) the use of special opportunities for group communication, both in the student group, and between students and employers (mass media editors). Experience shows that the potential of the MOODLE app is rich and underestimated. The challenges of the time require the development of new tools and new approaches. It is already clear that to create successful online courses, it is not enough just to transfer content online. This requires significant content processing in accordance with the current capabilities of the electronic learning environment.

### **References**

1. Valeeva, R.Z. & Valeev, E.R. (2013) Distance Learning as a Factor in Improving the Quality of Education in a System of Higher Educational Institutions. *Vestn. Kazan. gos. un-ta kul'tury i iskusstv – Kazan State Institute of Culture Bulletin*. 4-2. pp. 75–79. (In Russian).
2. Hsin-Yuan Huang, W. & Soman, D. (2013) *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*. Toronto: Rotman School of Management, University of Toronto, [Online] Available from: [https://www.academia.edu/33219783/A\\_Practitioners\\_Guide\\_To\\_Gamification\\_Of\\_Education](https://www.academia.edu/33219783/A_Practitioners_Guide_To_Gamification_Of_Education).
3. McGonigal, J. (2011) *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press.
4. Orlova, O.V. & Titova, V.N. (2016) Educational Challenges of the New Generation: Gamification of the Reading Process as a Way of Organizing Textual Activity (On the Example the USA TODAY Project) *Vestn. Tom. gos. ped. un-ta – Tomsk State Pedagogical University Bulletin*. 7 (172). pp. 76–80. (In Russian).
5. Titova, V.N. (2015) Gamification in Media: Signs of Gamification Product. *Zhurnalistkiy ezhegodnik – Journalist Yearbook*. 4. pp. 170–173. (In Russian).
6. Werbach, K. & Hunter, D. (2014) *Vovlekay i vlastvuy. Igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa* [For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business]. Translated from English by A. Kardash. Moscow: Mann, Ivanov, Ferber.
7. Lazzaro, N. (n.d.) *The 4 keys 2 fun*. [Online] Available from: <http://www.nicolelazzaro.com/the4-keys-to-fun>.
8. Werbach, K. (n.d.) *Gamification*. [Online] Available from: <https://class.coursera.org/gamification-002/lecture>.
9. World Economic Forum. (2016) *New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology*, [Online] Available from: [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_New\\_Vision\\_for\\_Education.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_New_Vision_for_Education.pdf).