Геймификацией экономического образования занялись в Политехе

Эксперты Центра открытого образования Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого разработали онлайн-тренажеры для подготовки студентов-экономистов. Проект реализован совместно с одной из ведущих российских IT-компаний. Семь тренажеров встроены в программу онлайн-курса «Экономика предприятия», размещенного на Национальном портале открытого образования. Данный курс внедрен в образовательную программу студентов Политехнического университета.

> *«Тренажеры представляют собой интерактивную игру. В роли главного героя выступает слушатель курса. Игровой персонаж – младший сотрудник предприятия, на котором производят роботов. И его задача – решать текущие проблемы. В зависимости от результатов герой продвигается по службе, принимает управленческие решения, которые влияют на работу предприятия, а также на его взаимоотношения с коллегами»*, – сообщила Екатерина АБУШОВА, доцент Высшей инженерно-экономической школы СПбПУ.

Разработчики курса отмечают, что тренажеры имеют элементы геймификации и охватывают различные темы курса, такие как «оборотные средства», «затраты», «ценообразование», «инвестиционные проекты» и др. Слушателю необходимо отвечать на теоретические вопросы по лекционному материалу, решать практические задачи по аналогии с теми, которые разбирались на лекции, и принимать управленческие решения. Екатерина АБУШОВА также отметила, что в последнем блоке команда курса разработала «дерево», т.е. студенты в зависимости от своих ответов идут по различным сюжетным линиям и приходят к разным результатам.

По мнению разработчиков онлайн-курса, студенты лучше запоминают материал в процессе игры. Обучающиеся также могут оценить свои успехи и увидеть себя в общем рейтинге игроков. «Современным студентам неинтересно просто усваивать материал – им необходим элемент геймификации. Мы постарались найти механизм вовлечения студентов в образовательный процесс. В программном коде тренажера была система навигации, обеспечивающая удобство использования и оперативные переходы от одного интерфейса тренажера к другому. В зависимости от выбранного диалогового модуля меняются локации и набор персонажей, с которыми взаимодействует игрок. Ответы игрока меняются соответственно. Сейчас планируется внедрение этой технологии в другие онлайн-курсы Политехнического университета. Курс дает теоретические навыки, а на тренажере идет отработка умений», – отмечает Светлана КАЛМЫКОВА, директор Центра открытого образования СПбПУ.