

Авторская разработка настольной игры «AR-блогер»

Использование технологии дополненной реальности в процессе разработки обучающих игр для подростков

Применение игровых технологий в образовательном процессе всегда показывало высокие результаты освоения информации и учебного курса. Ещё В.А. Сухомлинский говорил: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». В традиционном подходе к организации учебного процесса игровые практики чаще всего используются в работе с учащимися дошкольного и младшего школьного возраста. Принято считать, что с возрастом у детей пропадает интерес к игре. Однако мировая и российская статистика геймеров говорит об обратном. По данным, опубликованным на сайте vavilon.ru в декабре 2018 года, 25% от общего количества пользователей компьютерных игр – это подростки и молодёжь в возрасте от 12 до 24 лет, при этом большинство используют смартфоны и планшеты [1].

Обучение = настольная игра + виртуальная реальность

Опрос учащихся медиашколы «Спутник», функционирующей на базе ЦВР «Галактика», показал, что обычно подростки проводят за мобильными играми от 30 до 120 минут в день. Таким образом можно сделать вывод, что интерес к игре у школьников средних и старших классов не проходит, просто он перемещается в сферу мобильных игр. Это связано, с одной стороны, с доступностью гаджетов, с другой стороны, с отсутствием альтернативы. Такой альтернативой могут стать настольные игры с использованием технологии дополненной реальности (augmented reality – AR). С одной стороны, процесс сканирования маркера – это непосредственное использование смартфона, с другой стороны – бумажный носитель создает ощущение классической настольной игры.

На существующем этапе развития AR-технологий педагог может самостоятельно разработать педагогические игры, решающие конкретные цели. Для творческого объединения «Медиашкола «Спутник» МБУДО «Центр внешкольной работы «Галактика» мною разработана игра «AR-Блогер», направленная на изучение особенностей видеохостинга YouTube. Для организации игрового пространства используется платформа дополненной реальности ARGIN от российских разработчиков [2].



Настольная школа блогеров

В своей педагогической практике я столкнулась с тем, что несмотря на популярность YouTube в подростковой среде и «повального» желания стать видеоблогером, учащимся сложно разобраться в механизмах работы этого видеохостинга. Тот инструментарий, который предлагает YouTube авторам для раскрутки видеоканала, можно освоить только при наличии самого канала и при условии его регулярного обновления. И если создание канала не составляет особого труда, то с постоянным пополнением контента у подростков возникают трудности. Для меня, как педагога, важно донести до учащихся, что ведение успешного канала на YouTube – это плановая работа, требующая не только умения снимать и монтировать, но и освоения маркетинговых знаний, навыков и умений.



Комбинируй и играй

Для достижения поставленной педагогической цели я выбрала сочетание таких видов и форм: обучающая деловая настольная игра с дополненной реальностью.

Обучающая игра – в процессе игры учащиеся узнают новую информацию.

В наборе виртуальных карточек «OMG: штрафы и предупреждения» прописаны правила сообщества YouTube, которые должны соблюдать авторы, и меры наказания в случае их нарушения. Например: «Вы сняли скринпаст о том, как скачать и взломать лицензионную игру. Такое видео нарушает правила сообщества. Вы получаете предупреждение». Когда игровой канал получает третье предупреждение – канал блокируется, как это и произошло бы в реальной жизни. Игрок при этом не заканчивает игру, а открывает новый канал.

В наборе виртуальных карточек «WOW: прокачка канала» собрана информация по оптимизации канала и отдельных роликов. Это советы по оформлению канала, обратной связи со зрителями, продвижению через внешние сайты и ещё ряд параметров, влияющих на продвижение канала. Большой объем карточек посвящён работе с аналитикой, так как это очень важный и сложный для понимания блок администрирования канала. Из карточек учащиеся узнают о разделах аналитики, статистических данных и о том, какие выводы из них надо сделать и какие действия на их основе совершить. Например: «Вы изучили аналитику в разделе «Источники трафика» и поняли, по каким поисковым запросам зрители находят ваше видео. Улучшили описание видео и добавили тэги. Это принесло всем видео текущего месяца по 500 дополнительных просмотров».

Дальнейшее развитие игровой ситуации напрямую связано с полученной информацией, в результате она проходит этапы осмысления, осознания и практического применения, что происходит в какой-то мере не осознанно для самого учащегося.

Делай, думай и играй

Деловая игра – моделируется процесс работы над видеоканалом с учетом существующих на YouTube требований и правил.

При этом важный момент игровой механики заключается в том, что ход игры только частично зависит от рэндомного выпадения карточек OMG или WOW. Игроки самостоятельно планируют длительность роликов, частоту появления рекламы, формируют плейлист, выбирают ресурсы для продвижения канала, такие как сайт, социальные сети, таргетинговая реклама. Этот осознанный выбор учащихся влияет на развитие канала ничуть не меньше, чем случайно выпавшая ситуация.

Если в реальной жизни для раскрутки канала блогеру понадобятся месяцы работы, то игровой механизм позволяет гибко регулировать масштаб времени – сжимать астрономические единицы измерения. Сжатый масштаб времени позволяет «проигрывать» много циклов деятельности за короткое учебное время. [3, с. 134] Так, во время игры продолжительность одной недели сокращается до одного игрового круга.

Настольная игра – наличие печатных игровых полей, жетонов, фишек.

Основное игровое поле с маркерами AR имеет замкнутую круговую структуру с отсутствием финиша, что позволяет проходить по нему многократно.



Поле «Студия» организовано в виде карточки с маркером AR и условных обозначений технического оснащения (камера, штатив, освещение и т.д.). Игроки могут повысить уровень студии от первого до третьего в соответствии с правилами игры, и тем самым улучшить качество контента и реакцию на него зрителей.

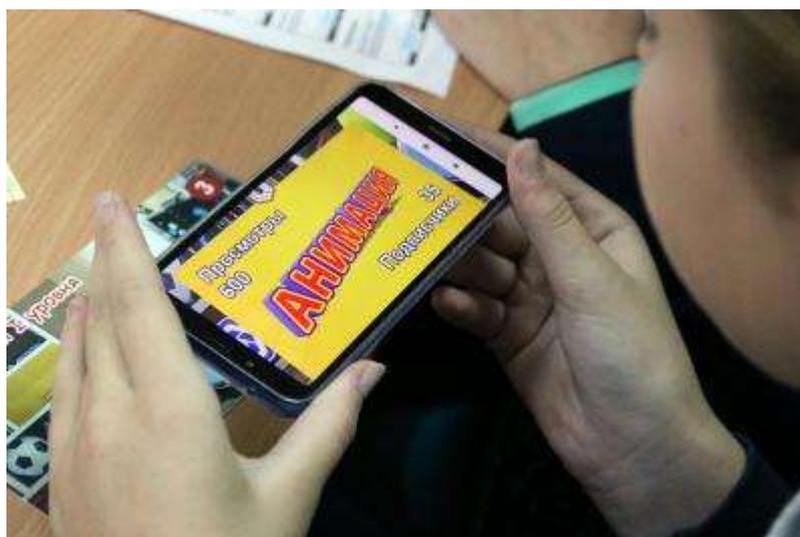


Поле «Канал» визуально приближено к структуре видеоканала на YouTube. Игрокам надо придумать название канала, логотип, баннер. В ячейки для видеороликов вписываются параметры «снятого» видео: количество просмотров и подписчиков, длительность ролика, объем рекламы, дополнительные бонусы. Также в игре используется небольшое количество жетонов продвижения канала.



Игра с дополненной реальностью – маркеры AR размещаются на двух игровых полях и выполняют разные функции.

Маркеры на поле «Студия» позволяют имитировать процесс съемки видео. На «отснятом» ролике указывается жанр видеоблога, количество просмотров и новых подписчиков. При этом учитываются статистические данные YouTube о популярности жанров и тематических направлений.



Маркер «Кубики» на основном игровом поле заменяет реальные игровые кубики, при этом может выпасть не только цифровое значение, но и указание перейти на какой-то сектор. Маркеры игровых ситуаций OMG и WOW ссылаются на большой объем учебной информации, к которой учащиеся обращаются в течение всей игры. Для усиления эффекта мультимедийности все маркеры оснащены звуковыми эффектами, маркеры для «съемки» сопровождаются видеорядом

Контент дополненной реальности в игре «AR-Блогер» с технической стороны несложный. Он заменяет привычные колоды игровых карточек. С одной стороны, их можно заменить реальными бумажными, но при этом для учащихся пропадет эффект причастности к продвинутым технологиям, что значительно уменьшит интерес к самому игровому процессу. Для педагога

перевод контента в дополненную реальность позволяет оперативно его корректировать и создаёт вариативность использования. Например, в одной игре можно сделать акцент на эффективность обратной связи и продвижение в социальных сетях, а другую игру полностью посвятить разделам аналитики.

Геймификация как основа обучения

Игровая партия рассчитана на стандартное для системы дополнительного образования двухчасовое занятие. За это время учащиеся успевают пройти минимум четыре игровые недели, заработать на монетизации канала, прокачать студию до третьего уровня. В игре могут участвовать от двух игроков до четырёх команд. Практика проведения показала, что наиболее продуктивно игра складывается, когда участники группируются в команды по 2–3 человека. При этом возникает ситуация, когда участники вынуждены обсуждать стратегию развития канала, аргументировать свою точку зрения.

Образовательный эффект заметен уже после первой игры. Учащимся было предложено ответить на два вопроса: «Что нового вы узнали? Какие выводы для себя сделали?» К категории новых знаний подростки отнесли следующее: «статистика полезная штука», «хейтеры, это не так плохо, как мы думали». Учащиеся пришли к таким выводам: «Нарушать правила чревато для канала, его просто закроют и вся работа насмарку», «Надо снимать больше видео».

Для более глубоко изучения и закрепления знаний необходима серия игр с периодичностью не реже одного раза в месяц. Учащиеся медиашколы «Спутник» высказали желание каждый раз продолжать уже начатую игру. То есть, если первый раз они как начинающие блогеры «создавали» свой канал, не имея опыта и средств на обустройство профессиональной студии, то продолжая игру, они «открывают» новый канал, уже имея начальный капитал и продумывая концепцию развития с самого начала.



Игра «AR-Блогер» начала использоваться в образовательном процессе медиашколы «Спутник» в этом учебном году. В сентябре учащиеся прошли вступительную диагностику в виде теста для определения уровня знаний о

видеохостинге YouTube. В течение учебного года будет проведена промежуточная и итоговая диагностика по тем же темам для определения динамики освоения теоретических знаний и умения применять их на практике.

Первая игра прошла в группе новичков в начале сентября. И на этом этапе главный педагогический эффект, который я для себя отметила, – это резко возросший уровень интереса к посещению занятий, ведь они проходят в такой необычной увлекательной форме.

Литература

1. Статистика геймеров [Электронный ресурс] // VAWILON.RU: сайт. URL: <https://vawilon.ru/statistika-gejmerov/> (дата обращения 11.10.2019).

2. Создание публикаций [Электронный ресурс] // ARGIN.RU: сайт. URL: <https://www.argin.ru/> (дата обращения 11.10.2019).

3. Соловьев И.В. Компьютерная деловая игра для совершенствования системы высшего образования // Управление образованием: теория и практика. 2014. № 3 (15). С. 131-141.