



Мотивация в MOOK

Юлия Анатольевна Киселева

Директор Научно-образовательного центра «Открытое образование»

dept.openedu@unecon.ru



Скажи мне — и я забуду,
покажи мне — и я запомню,
дай мне сделать — и я пойму.

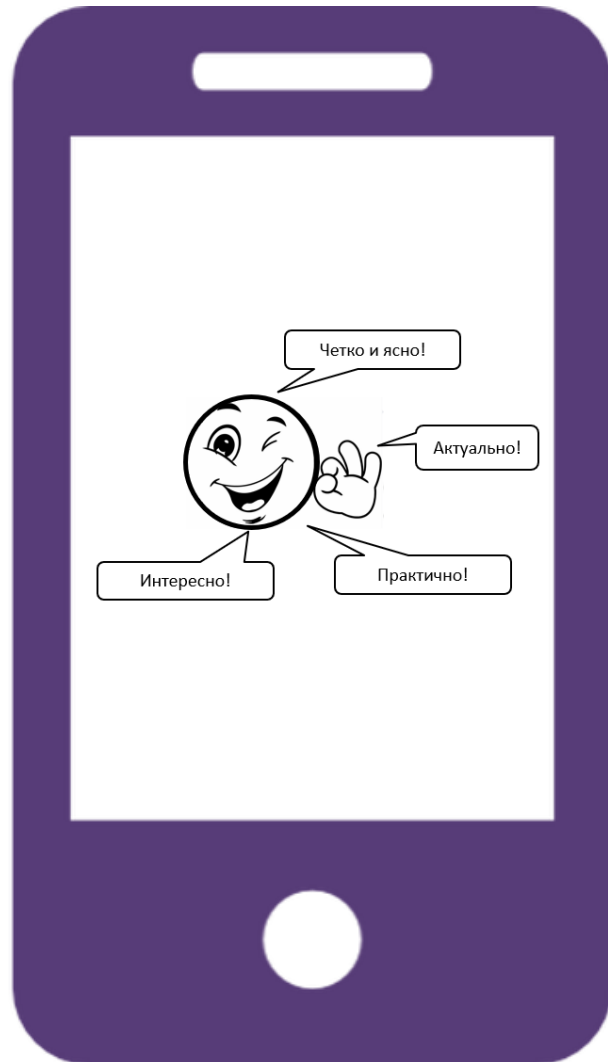
Конфуций

- 1. Проектирование мотивации в MOOK**
- 2. Мотивация в промо видео ролике (трейлере) MOOK**
- 3. Мотивация в сообществе**
- 4. Организационные вопросы**

- 1. Проектирование мотивации в MOOK**
2. Мотивация в промо видео ролике (трейлере) MOOK
3. Мотивация в сообществе
4. Организационные вопросы

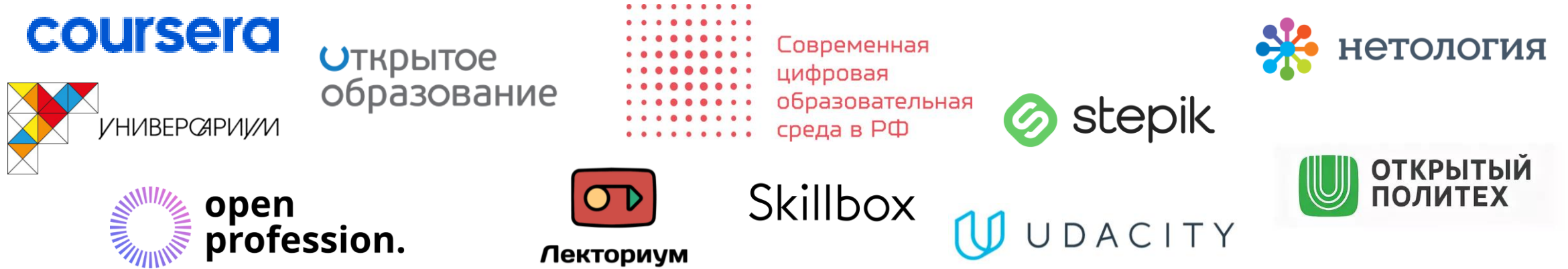
Почему важно быть кратким?

Современные студенты



- Фрагментарное восприятие мира
- Предпочтение видео и геймификации
- Сформированные с рождения и постоянно растущие технологические и цифровые компетенции
- Ценность свободы выбора образовательного вектора и профессиональной карьеры
- Прагматизм
- Выбор деятельности (в том числе учебной), которая приносит удовольствие
- Формирование своего мнения в социальных сетях
- Недоверие к формальной образовательной среде

Как студенты выбирают MOOK?



Стратегии поведения студентов Теуна Деккера (*Teun J Dekker*)

- Стратегия супермаркета
- Стратегия кастомизации



- Стратегия ренессансной полноты
- Стратегия избегания

Студенты меняют свои стратегии ...

Стратегия супермаркета

Студент берет онлайн-курсы, которые ему по каким-то причинам понравились:

- интересна тема или преподаватель
- это удобно встраивается в его расписание
- он надеется, что здесь легко получить хорошую оценку
- ...

Выбор без жизненного плана ...

Стратегия кастомизации (tailors)

Студент берет онлайн-курсы

под индивидуальное представление о будущей профессиональной деятельности:

- примеряет на себя образ будущего профессионала
- хочет заниматься тематикой на стыке направлений подготовки
(психология + юриспруденция; информатика + биотехнология ...)

dual major

Студент становится специалистом в области, которой нет в номенклатурном перечне ...

Стратегия ренессансной полноты

Студент берет онлайн-курсы,
потому что его интересуют и точные и гуманитарные науки.

В отличие от **tailors**, он не пытается соединить физику и литературоведение, а просто занимается и тем и другим, потому что обе области ему интересны

Дополнительное образование ...

Стратегия избегания (avoiders)

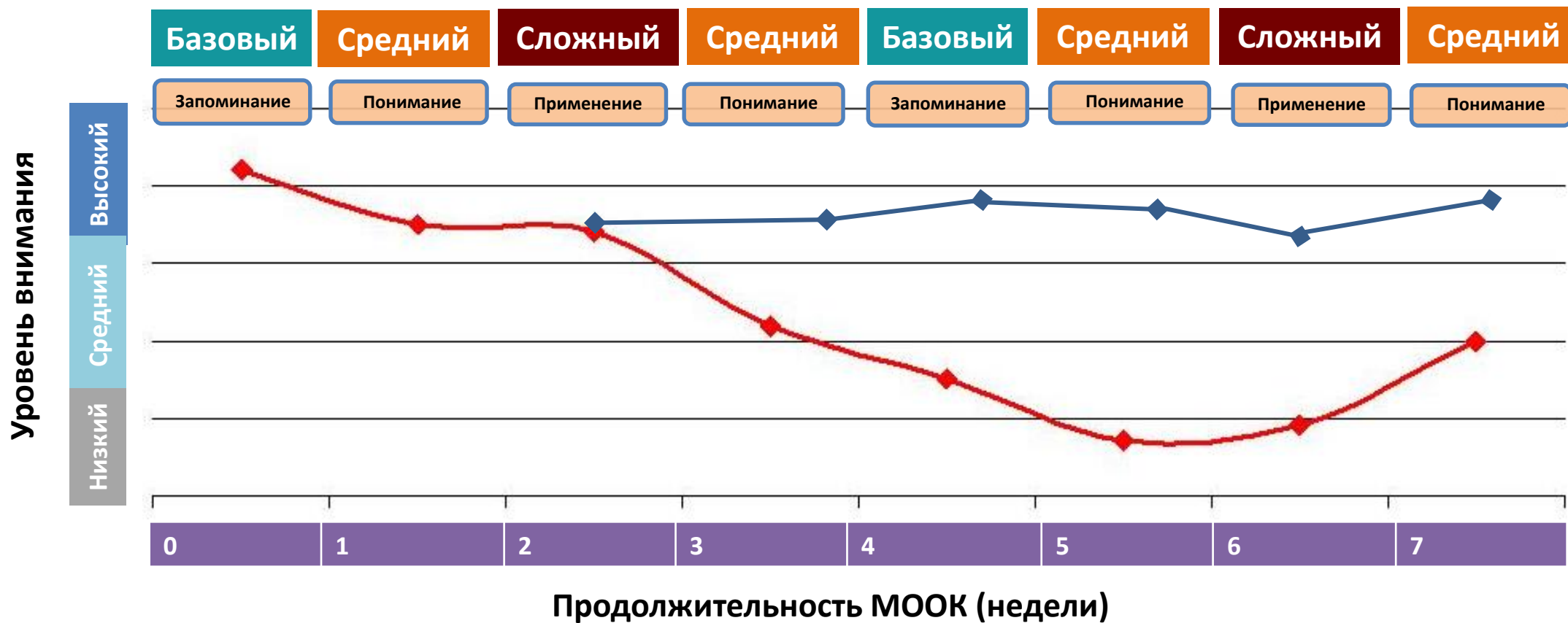
Студент берет онлайн-курсы, потому что избегает «не нужных», по его мнению, дисциплин в ОПОП.

В отличие от **tailors**, он хочет иметь возможность стать профессионалом по своему направлению подготовки, но «...не изучать математику». Вместо математики взять больше философии или социологии онлайн

Метод проб и ошибок ...

1. Закладываем ритм

«Карта путешествий» студента (на основе типичной кривой внимания)



2. Руководим процессом обучения

Цель: удержание внимания

Представление изучаемого материала

- диаграммы, рисунки, анимация, тексты;
- разбивайте информацию на фрагменты;
- избегайте перегрузки, повторяйте и напоминайте;
- предложите рассмотреть содержательную проблему, новую ситуацию;
- задавайте вопросы

Обращение к опыту, который уже есть

- напоминайте об уже известных фактах, правилах, навыках, которые связаны с изучаемой темой

Сохранение и перенос полученных навыков

- предлагайте проблемные ситуации;
- создавайте ситуации, в которых студент будет вынужден переносить навыки и умения в профессиональную сферу

Руководство обучением

- советы и руководства по обучению;
- элементы поддержки;
- игровые элементы;
- обратная связь: автоматическая и «живая»

Оценка выполнения

- должна строго соответствовать результатам обучения и заданным когнитивным операциям (запоминание/понимание/применение)

Как это всё сделать в автоматическом режиме, когда нет контакта со студентом?

Использовать **другие каналы коммуникации**:
видео, письма, комментарии, рассылки, уведомления, подсказки, игрофикацию

Стиль РПД:

~~Студент должен знать
Студент обязан изучить
Требуется~~

[Игровые элементы геймификации \(4brain.ru\)](http://4brain.ru)

Примеры

Проверьте свои знания

Если вы хотите проверить свои знания по теме данного урока, можете пройти небольшой тест, состоящий из нескольких вопросов. В каждом вопросе правильным может быть только один вариант. После выбора вами одного из вариантов, система автоматически переходит к следующему вопросу. На получаемые вами баллы влияет правильность ваших ответов и затраченное на прохождение время. Обратите внимание, что вопросы каждый раз разные, а варианты перемешиваются.

Как стать Python-разработчиком

Python-разработчик создаёт бэкенд сайтов: мозг, который принимает запросы, общается с базой данных и передаёт нужную информацию пользователю. Разработчик проектирует алгоритмы взаимодействия сайта с другими интернет-сервисами. Вы изучите язык [Python](#): он востребован и прост. Вы также освоите важнейшие инструменты бэкендера: [Django](#), базы данных, [git](#). В процессе обучения создадите несколько действующих сервисов.

[Профессия python-разработчик. Обучение в сервисе Яндекс.Практикум \(yandex.ru\)](https://yandex.ru/practicum/python-developer/)

Обязательные требования к курсу для Coursera

Тип материала	Требование	Рекомендация
Рассылки	Welcome to the course (Письмо приходит автоматически при регистрации на курс)	поприветствуйте слушателя, расскажите об основных целях обучения, об особенностях курса. Вы также можете сделать акцент на тех вопросах, которые обычно возникают у слушателей, которые только начинают осваивать курс. Письмо должно быть мотивирующим.
	Congratulations (Письмо приходит автоматически после успешного окончания курса)	Поблагодарите слушателя за освоение курса. Расскажите о следующих курсах, если они предполагаются. Предложите оставить обратную связь по курсу (опрос).
Название курса и URL	Не более 7 слов. Название должно передавать содержание курса	Чтобы учащимся было проще найти курс, укажите короткое точное название, которое содержит стандартные ключевые слова для этой отрасли.

3. Подключаем игрофикацию

Цель: мотивация и изменение поведения в процессе освоения курса

Игрофикация (или геймификация)

это использование игровых элементов и техник для конструирования игр в неигровом контексте.

Кевин Вербах

исследователь и автор книг и статей по геймификации («Вовлекай и властвуй», «The Gamification Toolkit»), автор курса Gamification на Coursera



Суть приема

Студент входит в игру, адаптируется к условиям и двигается по пути развития мастерства.

При этом путь лучше сделать неоднородным, чтобы игрок не заскучал (чередовать более сложные и более простые уровни, вводить элементы «схватки с боссом» — особенно трудные задания или модули и т. д.)

Игровые элементы: Триада PBL



Баллы	Вознаграждения, получаемые за совершение определенных действий в каком-либо процессе
Бейджи	Виртуальные награды для измерения активности студентов
Лидборды	Таблицы лидеров, где обозначаются студенты-лидеры
Рейтинги	Визуальные показатели успеха студентов
Уровни	Статусы, которых студенты могут достигать посредством своих действий в процессе
Виртуальная валюта и товары	Средства, которые можно зарабатывать и тратить в виртуальных точках продаж на товары, которые можно придумать на виртуальные деньги
Интерактивные элементы	Различные элементы визуализации MOOK
Дайджесты успеха	Тематические информационные ресурсы
Сюрприз	Неожиданное поощрение, когда награда просто «свалится на голову» студенту и не будет напрямую зависеть от его действий

Какой элемент самый лучший ?

Тот, который подходит для реализации конкретно поставленной задачи

Пример игрового элемента: ЗАГАДКА

Загадки — это то, что хочется разгадывать.
Так работает внутренняя мотивация.

В каждом видео детали фона за спиной автора немного меняются.

Первая буква каждого нового предмета является частью шифра.

Самые внимательные студенты, просмотрев все видео, смогут прочесть послание, скрытое в шифре

5. Puzzles



Notice any differences?



Кевин Вербах

Курс Gamification на Coursera

Игровой баланс

Если человек концентрируется на получении награды, его внутренняя первоначальная мотивация к обучению исчезает.

В тех областях, где требуется креативность, творческий подход и инновации, награды могут сказываться отрицательно (подход к игрофикации должен быть другим)

Игра должна быть не слишком сложной, но и не слишком простой. Если сложно - студенты после нескольких поражений будут уходить. Если просто - станет скучно, и студенты уйдут.

Все студенты должны иметь одинаковые стартовые данные. Все бонусы они должны зарабатывать по ходу игры.

1. Проектирование мотивации в MOOK
- 2. Мотивация в промо видео ролике (трейлере) MOOK**
3. Мотивация в сообществе
4. Организационные вопросы

Цель трейлера: заинтересовать и вызвать желание нажать кнопку «Записаться на курс»

Идея «Проблема - решение»

У студента есть практическая проблема.

Он слушает курс, чтобы на выходе получить конкретные навыки к решению этой проблемы.

Идея «Сейчас популярно. Есть спрос на рынке»

Студент пока не знает, где конкретно ему потребуются получаемые навыки, но он понимает, что они ему нужны, т.к. на них есть спрос у работодателей: «Об этом говорят ...»

Идея «Личность»

Студенту интересна личность автора (ведущего) курса.

Содержание курса носит для него второстепенный характер.

Идея «Нужно для учебы»

У студента есть потребность изучить/разобрать какую-то тему для того, чтобы он мог сдать предмет.

Он воспринимает курс как учебное пособие: «Это поможет сдать экзамен» .

Примеры трейлеров по каждой идее, показанные на вебинаре, размещены в курсе «Практика создания MOOK» в СДО СПбГЭУ (Moodle)


1. Проектирование мотивации в MOOK
2. Мотивация в промо видео ролике (трейлере) MOOK
- 3. Мотивация в сообществе**
4. Организационные вопросы

Зачем нужно общение в MOOK?

1. Если Вы не организуете общение студентов, они организуются сами
 - публикация решений
 - влияние конкурентов
2. Студенты, которые не могут освоить MOOK, вынуждены будут искать помощь на стороне
3. Вам важно получить обратную связь, чтобы регулировать процесс обучения и дорабатывать MOOK

Лучшая
стратегия :
выбор
1-2 каналов

Каналы общения в MOOK

- Форум на самой платформе
- Сервисы мгновенных сообщений - мессенджеры (Telegram, Viber)
- Социальные сети: 
- E-mail рассылка (вспомогательный канал)
- Самоорганизация для проектной работы Lets do a Project

Типы вопросов студентов

1. Вопросы о содержании курса
2. Ошибки и проблемы в контенте
3. Проблемы и трудности, связанные с платформой

Совет 1:

- Будьте готовы, что Ваши стандарты вежливости не совпадут с чужими
- Думайте о том, как Ваше сообщение выглядит вне культурного и социального контекста
- Пишите яснее

Совет 2:

- Вопрос мешает продвижению студентов на курсе – ответ максимально быстрый.
- Вопрос общего характера – ответ в течение 24 часов
- Иногда лучше с ответом не торопиться (max 48 часов)

Совет 3:

- Ведите список часто задаваемых вопросов и создайте FAQ*

*Frequently Asked Questions
(раздел «Часто задаваемые вопросы»)

Совет 4:

- Нашли ответ в Интернете – не копируйте его, а приведите ссылку

Типы вопросов студентов

(продолжение)

Совет 5:

- В сообщении обращайтесь к студенту по имени
- Будьте позитивны
- Формируйте поведение сообщества
- Показывайте Ваши эмоции (смайлики, лайки, эмодзи)
- Благодарите студента за его вклад в общение: как за вопросы, так и за ответы

Совет 6:

- Свои ответы завершайте открытым вопросом «А что другие думают насчет...?»

Совет 7:

- Соблюдайте этикет в редактировании чужих сообщений

Типы вопросов студентов

(продолжение)

4 правила редактирования сообщений

1. Опубликовали сообщение и обнаружили опечатку **сразу отредактируйте**
2. Если прошло время и много студентов увидели сообщение **отредактируйте, только если ошибка по сути, поставьте пометку внизу сообщения (кто, когда и почему внес правку)**
3. Если кто-то ответил на сообщение **лучше уже ничего не трогать (или обязательно с пометкой)**

Иногда лучше вообще удалить сообщение или целую ветку, чтобы не допустить путаницы

1. Проектирование мотивации в MOOK
2. Мотивация в промо видео ролике (трейлере) MOOK
3. Мотивация в сообществе
- 4. Организационные вопросы**

Команда НОЦ «Открытое образование»



**Екатерина Борисовна
Шаповалова**

Аналитик

Shapovalova.e@unecon.ru

вн. 2788



**Юлия Анатольевна
Киселева**

Директор

kiseleva.y@unecon.ru

вн. 2789



**Павел Михайлович
Дашкевич**

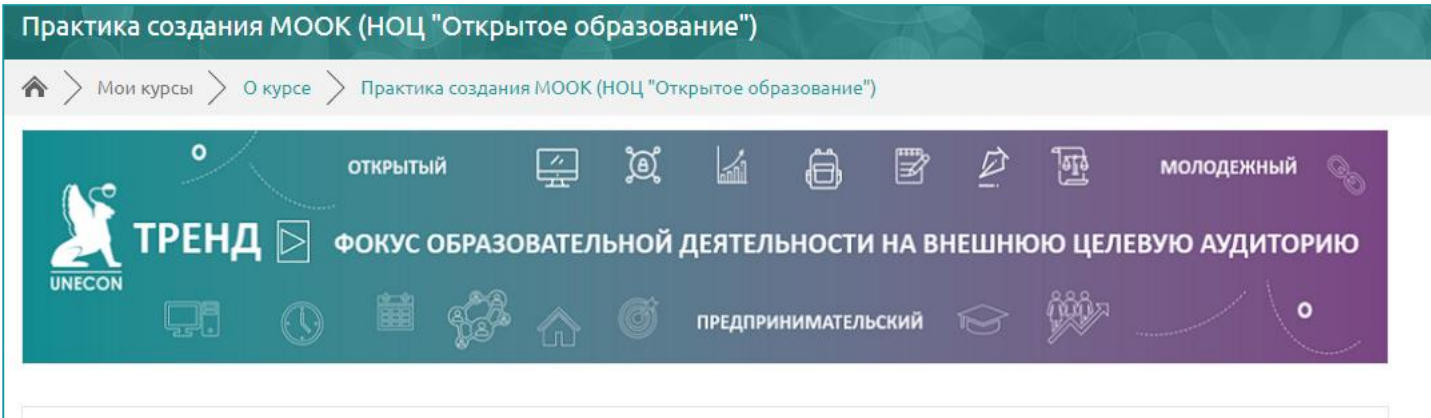
Аналитик

dashkevich.p@unecon.ru

вн. 2787

Общие почта : dept.openedu@unecon.ru и тел.: 8 (812) 459-97-30

На странице курса «Практика создания MOOK» размещен пример выкладки файлов



ПРИМЕР ФОРМИРОВАНИЯ СТРУКТУРЫ КУРСА

Уважаемые коллеги!

Созданные страницы ваших курсов (MOOK) в Moodle носят технический характер и предназначены для сбора итоговых файлов и последующего переноса на внешнюю платформу.

Ниже приведен пример того, как Вам следует разместить файлы MOOK в курсе. Структура разделена на 3 блока: общая информация, оценочные средства по разделам и итоговая аттестация, темы MOOK.

Просим Вас придерживаться указанной структуры.

В блоке **"Общая информация по курсу"** размещаются:

- программа курса
- фотография автора (в формате .jpeg)
- информация о целевой аудитории курса (в отдельном файле)
- резюме автора: описание Ваших достижений, занимаемые должности и места работы, профессиональные и личные интересы (до 500 символов)
- мотивационные тексты для почтовой рассылки пользователям: приветственное и заключительное слово (до 1000 символов каждый)
- видео приветственного слова
- промо-видео (трейлер)
- педагогический сценарий курса

В блоке **"Оценочные средства по разделам и итоговая аттестация"** размещаются:

- тесты издания по тогам изучения раздела
- тесты и задания по итоговой аттестации

Блоки по темам формируются отдельно по каждой теме MOOK. Каждый блок **"Тема"** состоит из папок "Страница", в которых размещаются видео, конспекты, презентации, дополнительные материалы, тесты для самопроверки, относящиеся конкретно к определенной странице.

"Страницу" можно считать модулем, из которых будет складываться Ваш курс.

В блоке "Тема" так же размещается файл с тестом ли заданием по итогу прохождения конкретно данной темы.

Размещаемые файлы следует называть по следующему правилу:

Просим внимательно изучить пример

Чек-лист автора MOOK (июнь)

Прием заявок на доп. список MOOK завершен 01 июня 2021

Программа MOOK **до 15 июня 2021**

Разместить в курсе (MOOK)
в Moodle

Педагогический сценарий MOOK **до 15 июня 2021**

Разместить в курсе (MOOK)
в Moodle

Календарь видеосъемок. Начало записи видео. **Тренинг**

с 15.06.2021

Оформление юридических отношений с СПбГЭУ
на создание MOOK

с 16.06.2021

Спасибо за внимание!

Юлия Анатольевна Киселева

Директор научно-образовательного центра

«Открытое образование»

dept.openedu@unecon.ru

Телефон (812) 458-97-30 вн. 2789

Садовая ул. 21, комн. 3063

