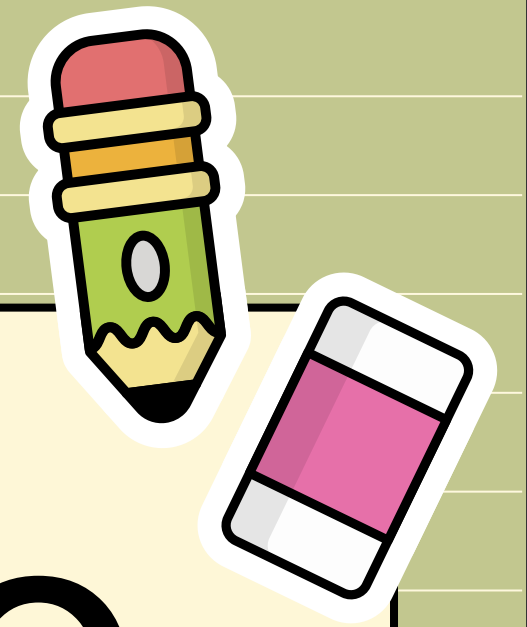


Теория и практика игрофикации образовательного процесса

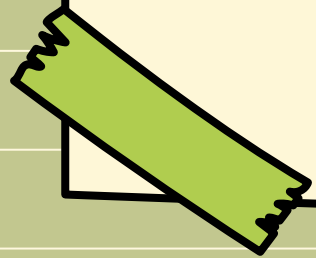
Скурихина Юлия Александровна

МБОУ «СОШ с УИОП №66» г.
Кирова

Начинаем!



Загадайте число
от 1 до 7

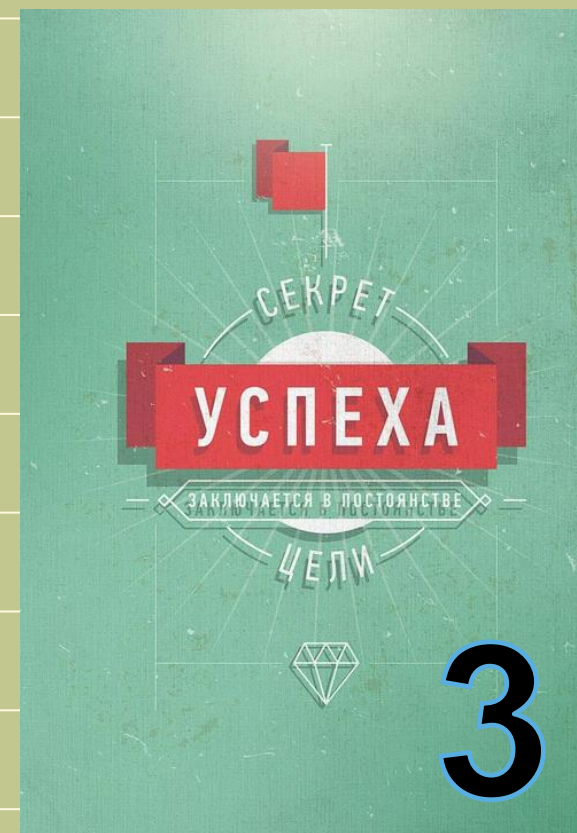




1



2



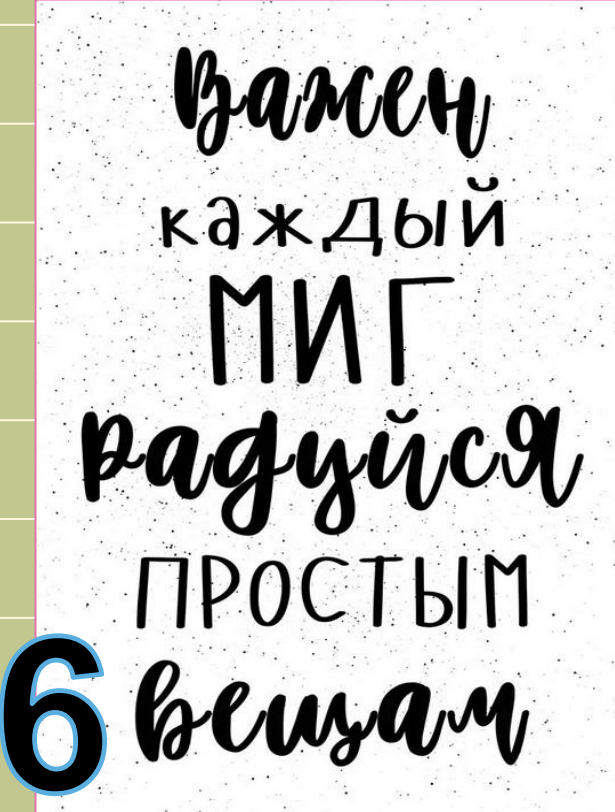
3



4



5

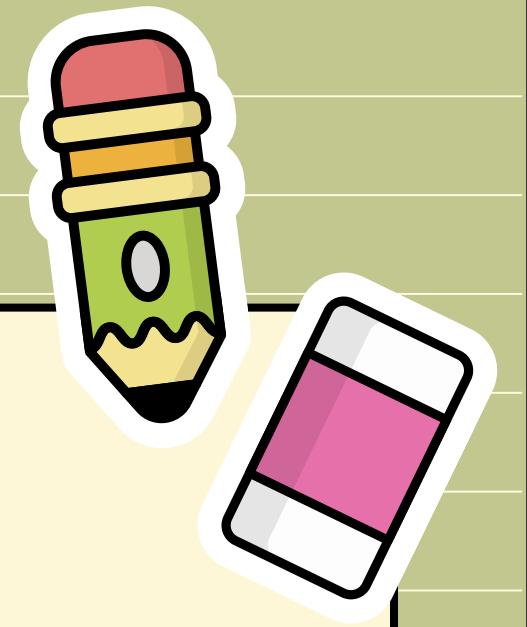


6

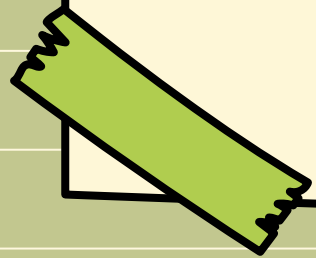


7

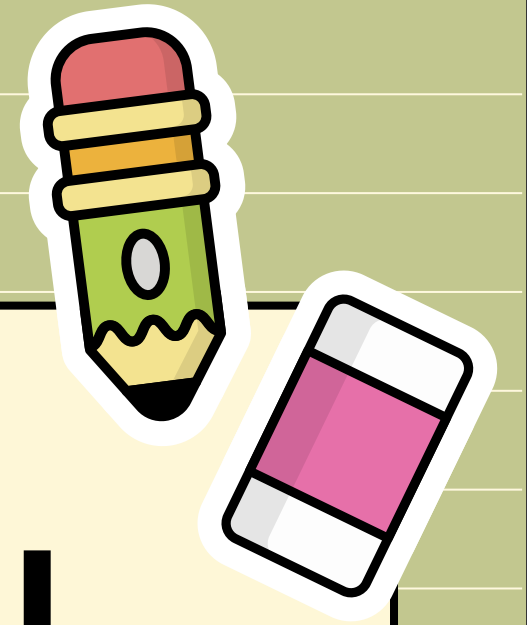
Вопрос!



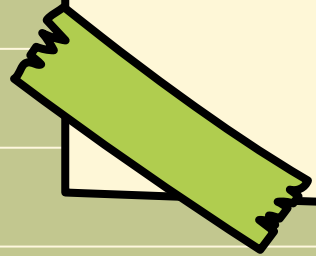
**Любите ли вы
играть?**



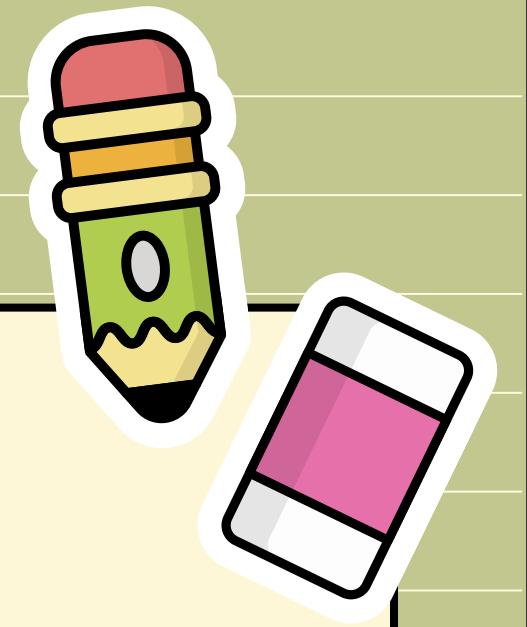
Игровые технологии



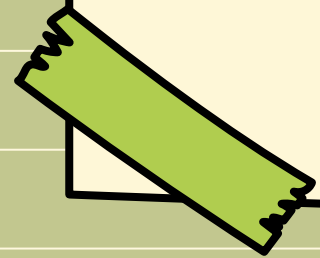
Игровые элементы
урока повышают
мотивацию



?



Игрофикация =
игра ?



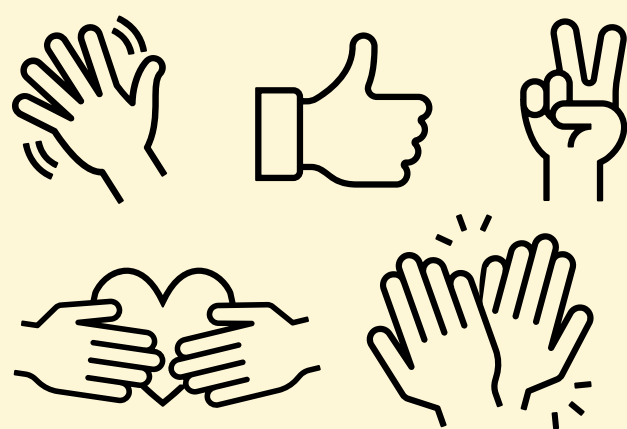
Предпосылки появления

Внедрение
игровых
технологий в
управлении
персоналом и
маркетинге

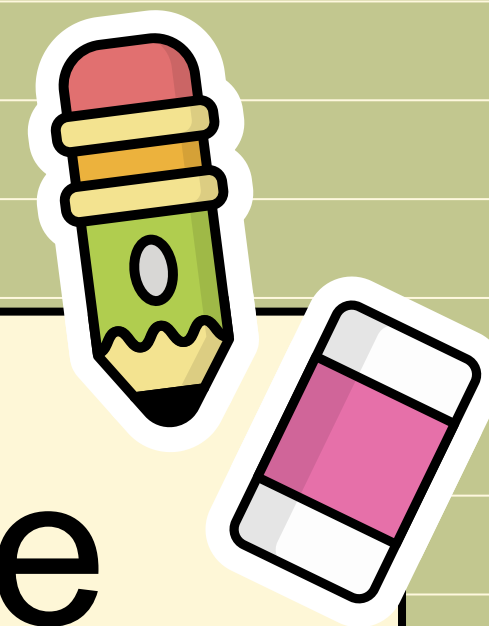
Компьютерные
игры

Появление
концепции
ролей и
ролевых игр

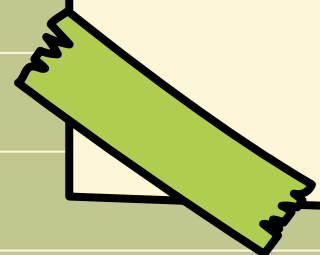
Say hi!



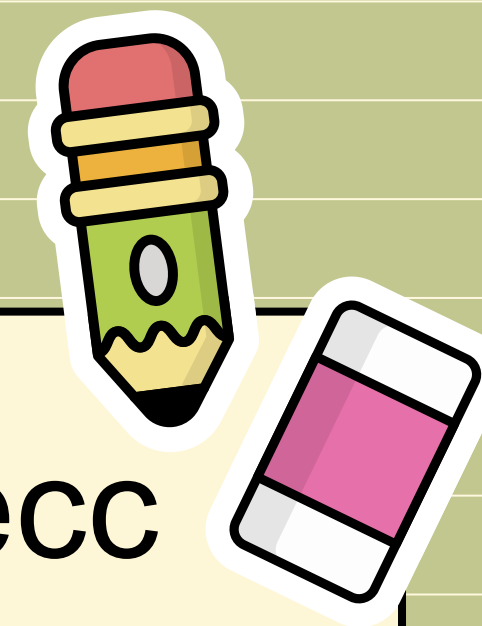
Игрофикация



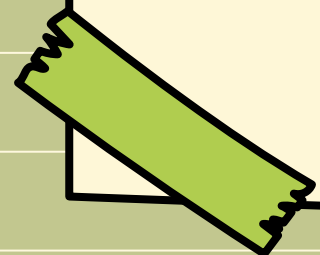
Игрофикация – применение
игровых приемов в неигровых
контекстах



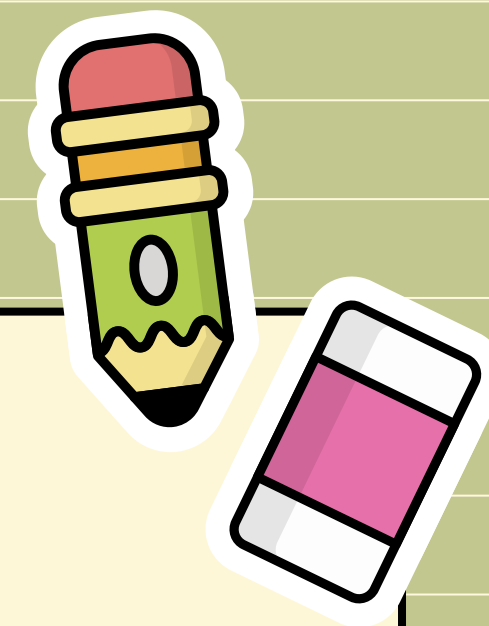
Игрофикация



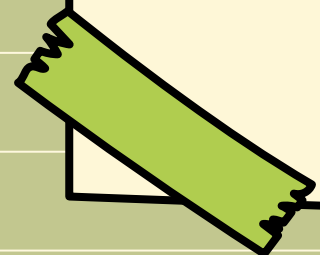
Игрофикация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса.



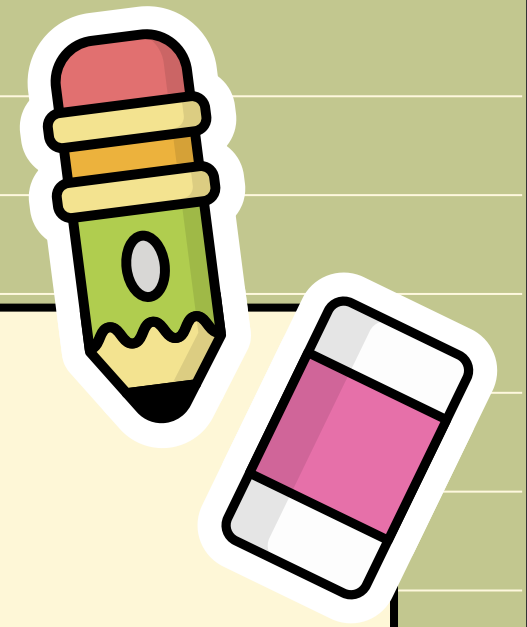
Игрофикация



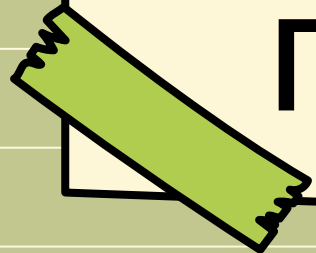
Игрофикация как средство организации процесса обучения и/или воспитания выражается в специально сконструированной на основе игровых элементов и игрового дизайна оболочке для образовательного процесса.



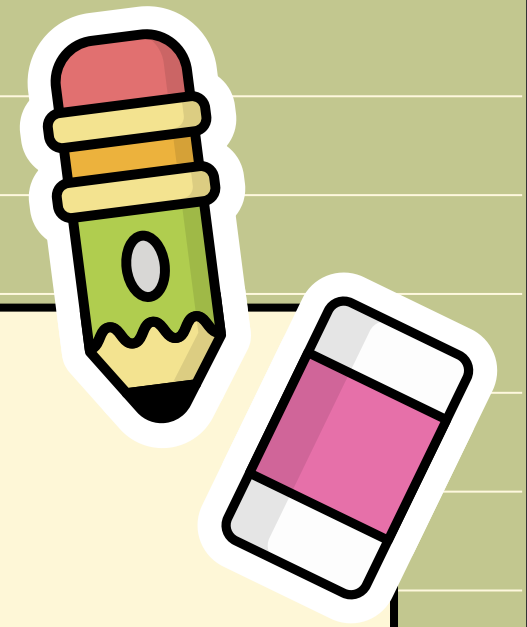
Цели



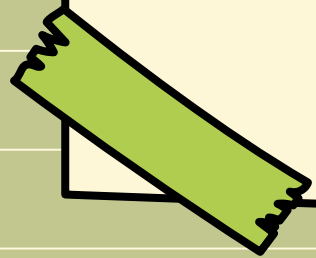
1. Вовлечение учеников в процесс обучения.
2. Учебная мотивация.
3. Повышение успеваемости (как результат вовлеченности и повышения учебной мотивации).

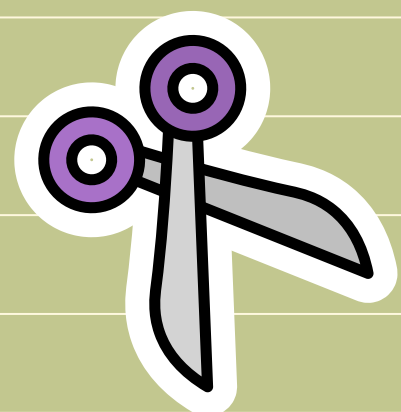


Не игра!



Главная задача – использовать психологию игры, игровые механизмы, элемент и механики





Элементы игрофикации



Могут использоваться по отдельности

Минимальный набор - PBL

Сеттинг

Динамика

Механика

Технология

Интрига

Чувства

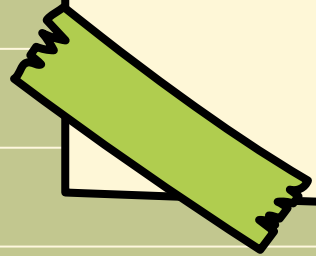
Развитие

Реализация

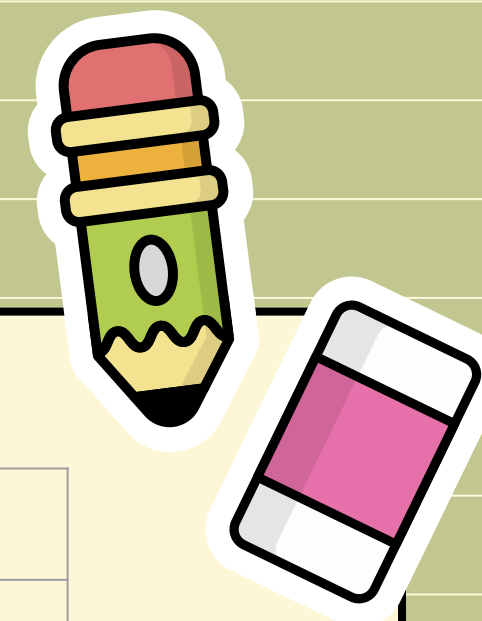
Сеттинг



Сеттинг – это особая игровая обстановка, которая может предполагать наличие героя, легенды, игровой истории, даже целого игрового мира.



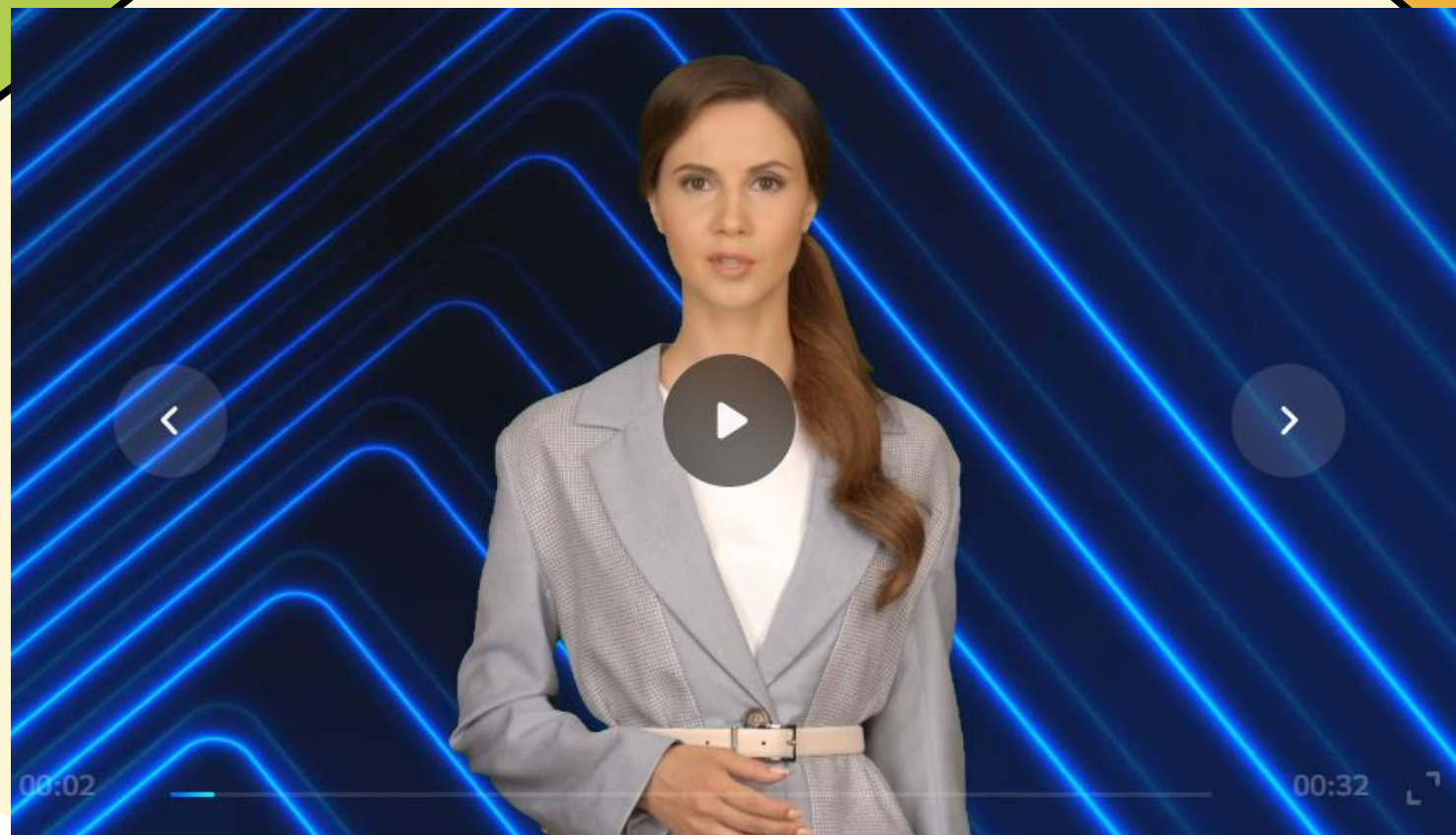
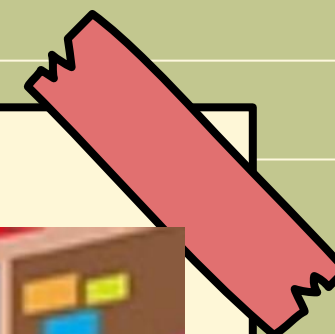
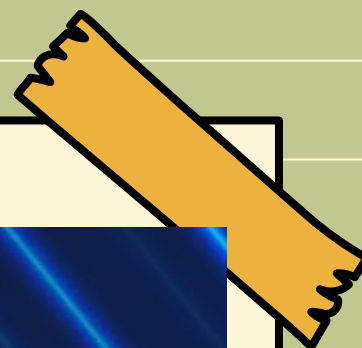
Сеттинг



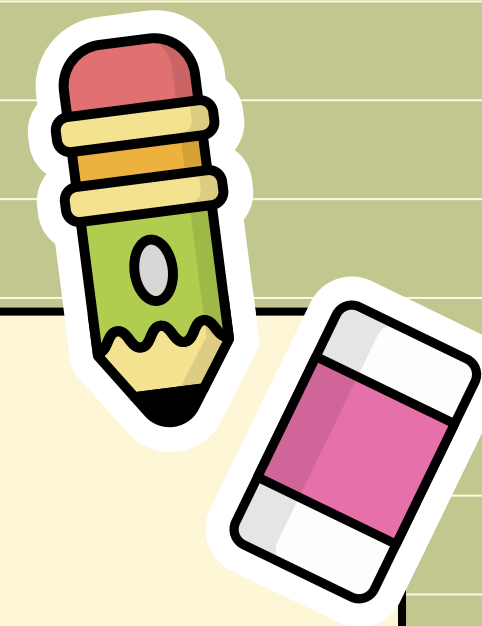
Игровая цель	Образовательная цель
стоит перед игроком	стоит перед педагогом, игрок может о ней не знать
помогает управлять поведением игрока	принимается в расчет педагогом при разработке игры
привлекательна для игрока и связана с тем опытом, который он получит в игре	может быть связана с опытом, который игрок получает в игре, а может и нет



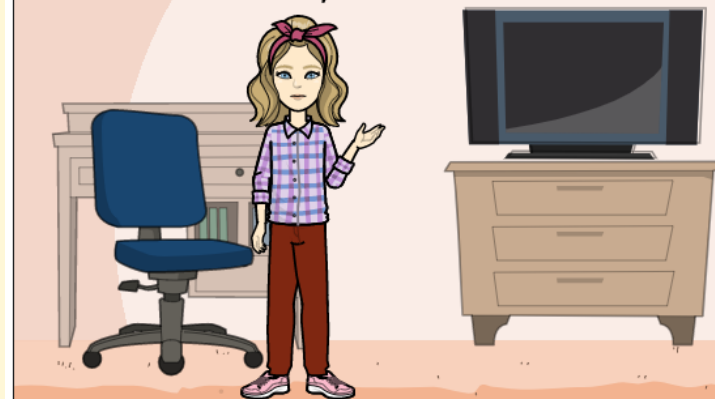
Сеттинг



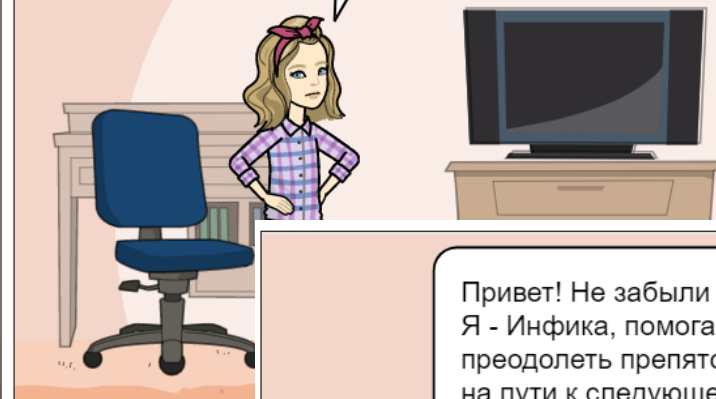
Сеттинг



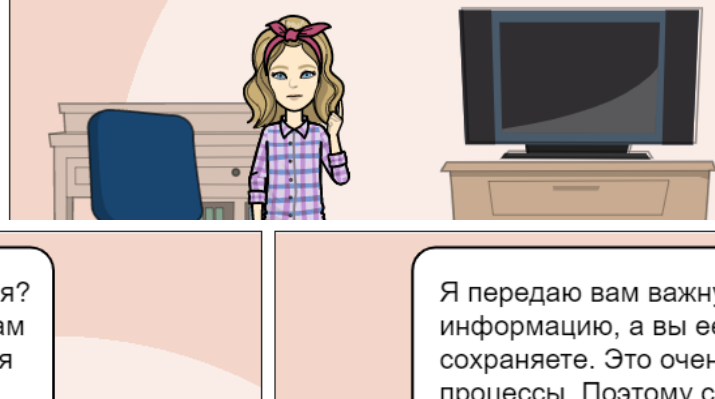
Привет! Меня зовут Инфика. Жизнь полна испытаний. И одним из них станет обучение в 10 классе. Возможно, не всем удастся его пройти!



Я вам немного помогу! Каждую неделю я буду давать задания, за которые вы будете получать баллы. Только те, кто справится со всеми заданиями, сможет закончить этот уровень. И продолжить борьбу за выживание в 11 классе!



Удачи!
Будьте трудолюбивы и исполнительны. И тогда есть шанс, что все получится!



Привет! Не забыли меня? Я - Инфика, помогаю вам преодолеть препятствия на пути к следующему уровню - 11 классу.



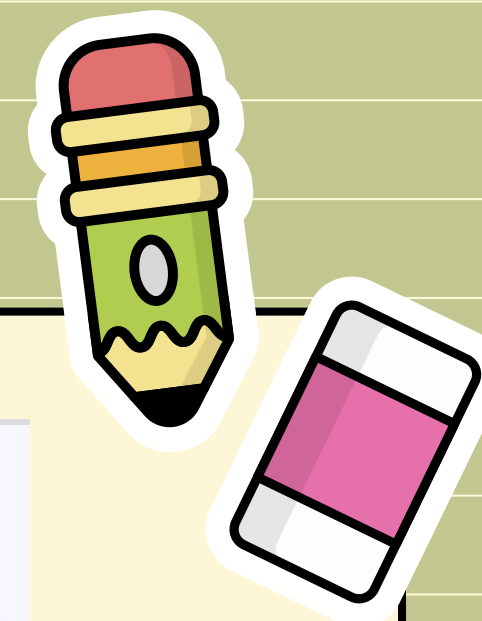
Я передаю вам важную информацию, а вы ее сохраняете. Это очень важные процессы. Поэтому следующей темой будет "Передача и хранение информации".



Вы супер!!! Удачи на следующем уровне!



Сеттинг



1115

Весь
класс



7

Алина На...
Асадова



46

Галина Н...
Баранова



60

Наталья ...
Боброва



35

Татьяна А...
Владимирова



4

Вера Викт...
Зырянова



47

Юлия Але...
Казенина



9

Маргарит...
Кузьмина



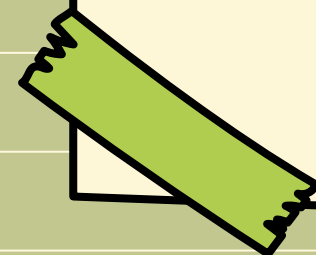
37

Евгения А...
Кулешова

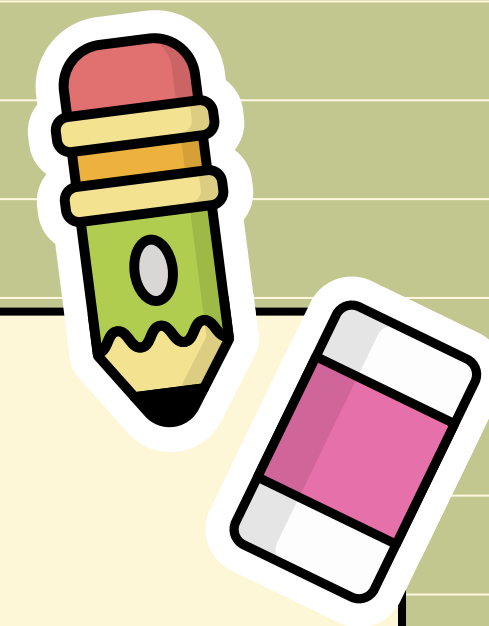


40

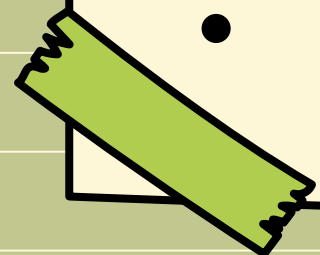
Елена Ан...
Куликова



Динамика



- Игровые динамики подразумевают последовательность событий, особенности эмоционального воздействия на игроков и взаимодействия между ними.
- Именно динамика заставляет игрока включиться в игру и продолжить ее.
- Динамика построена на игровом конфликте.



Динамика

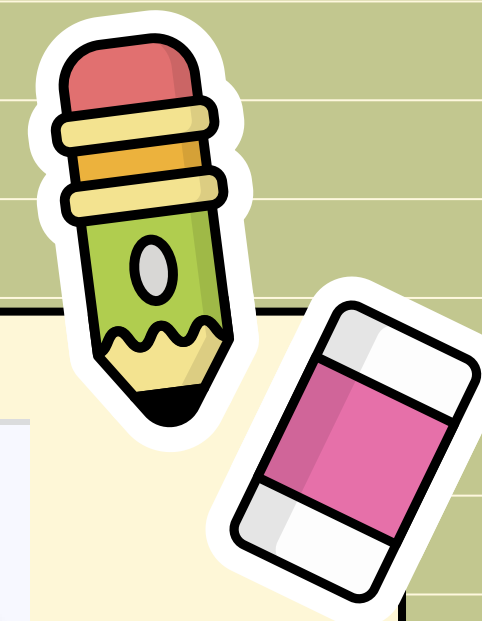
Примеры динамики






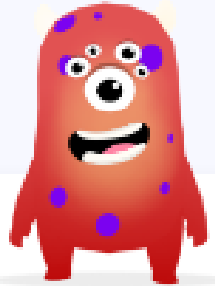

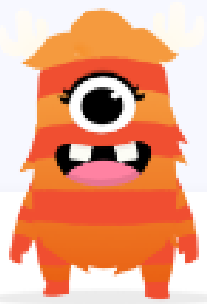


Путешествие (цель – добраться до конечной точки). Гонки (цель прийти первым)

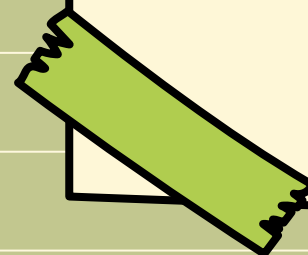
Спасение, выживание (цель – спасти героя, мир, выжить самому)

Созидание, поиск (постройка города, сбор карты, поиск клада)

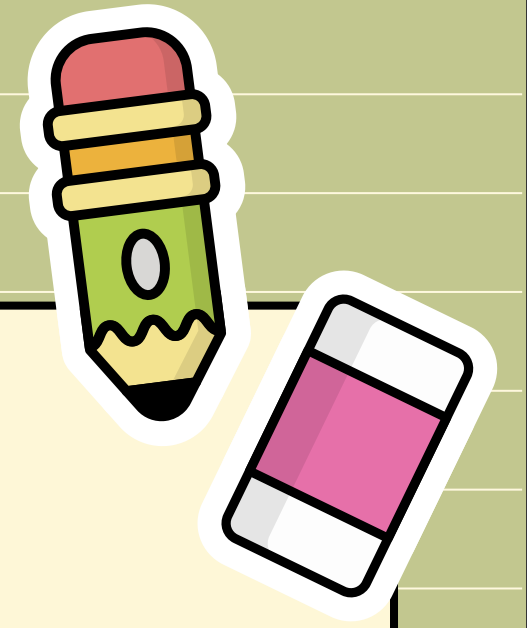
Динамика



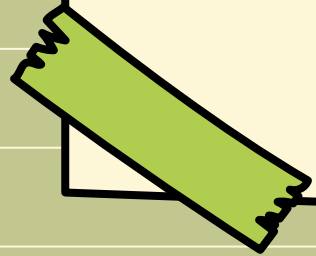
 1115 Весь класс	 7 Алина На... Асадова	 46 Галина Н... Баранова	 60 Наталья ... Боброва	 35 Татьяна А... Владимирова
 4 Вера Викт... Зырянова	 47 Юлия Але... Казенина	 9 Маргарит... Кузьмина	 37 Евгения А... Кулешова	 40 Елена Ан... Куликова



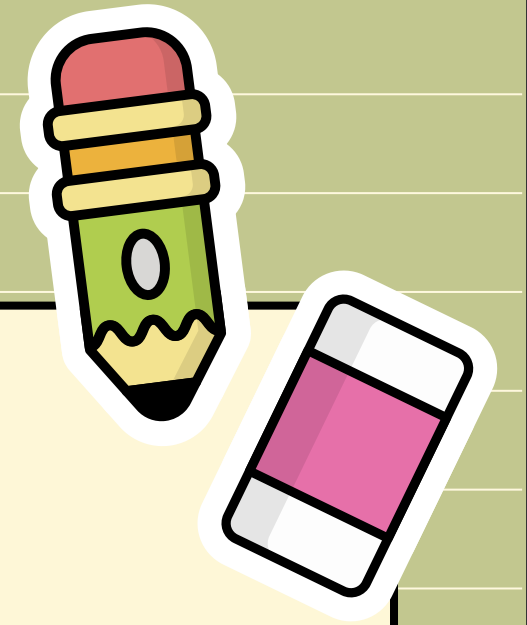
Механика



Это правила и сценарии, при помощи которых игрок может пройти от старта к финишу. Это способ взаимодействия с элементами игры в рамках установленных ограничений (правил).

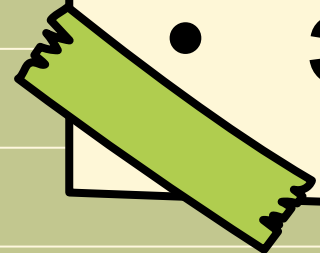


Механика

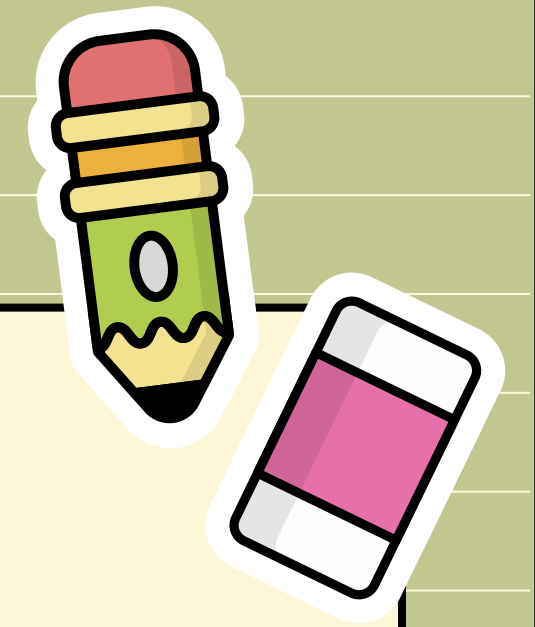


Это различные

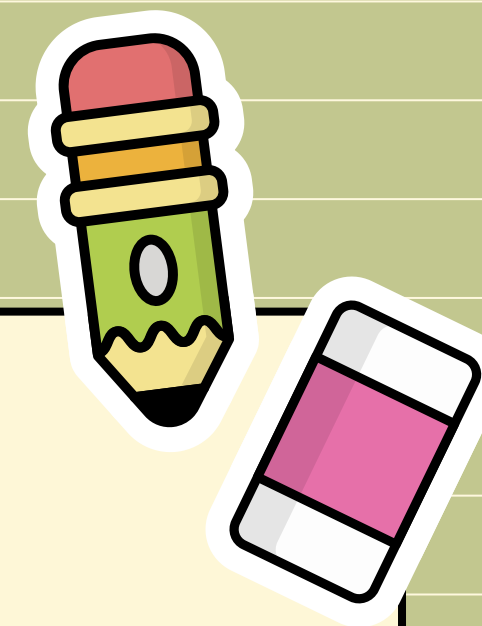
- задания (загадки, квесты, задачи),
- вознаграждения,
- накопление ресурсов,
- ходы,
- состояния победы и проигрыша,
- соревнования,
- элементы случайности.



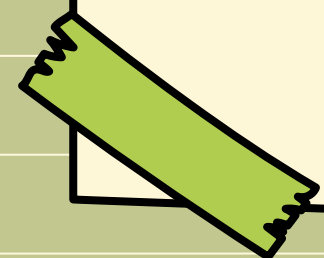
Открой и иди



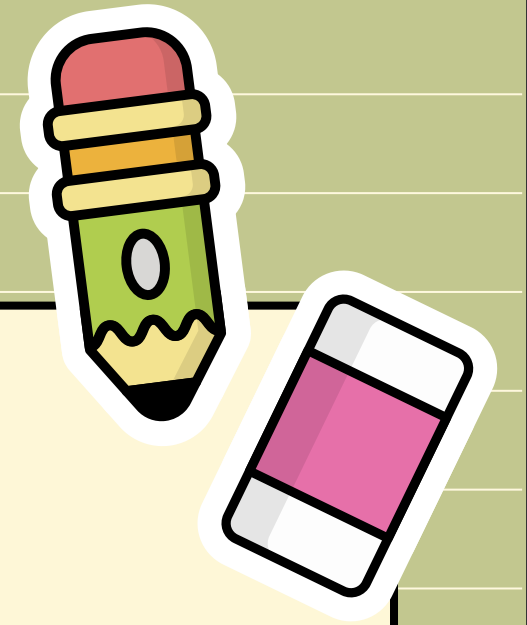
Открой и иди



Click on a lock to get started.

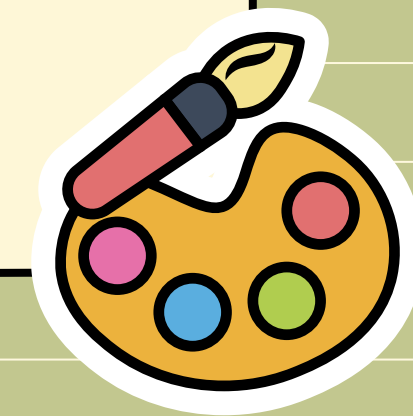
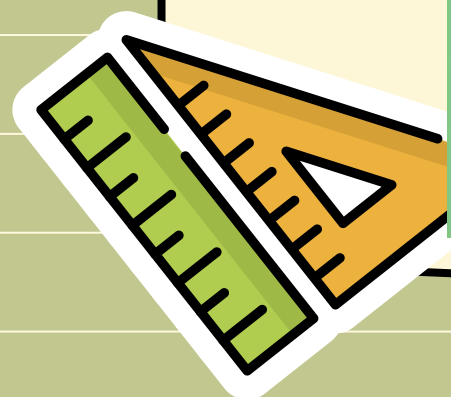
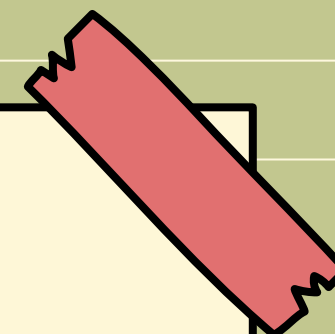
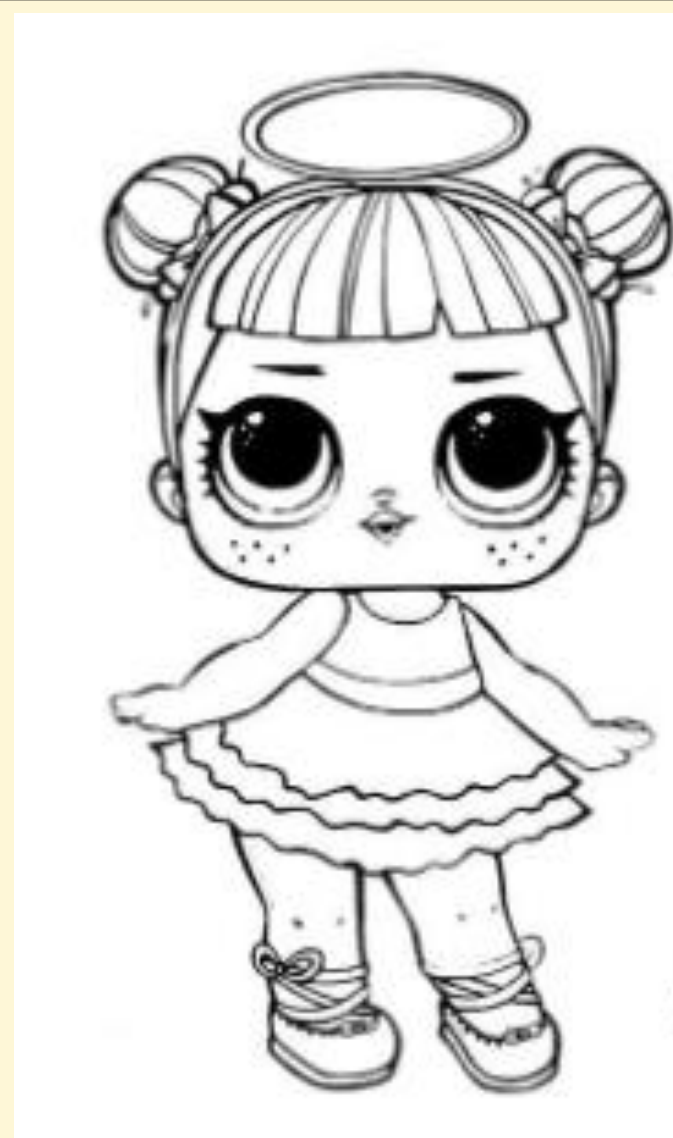
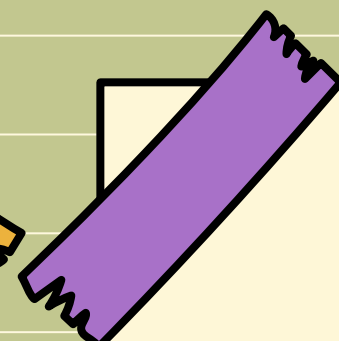
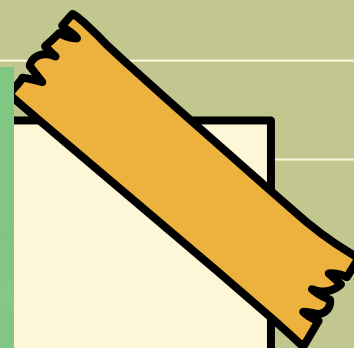
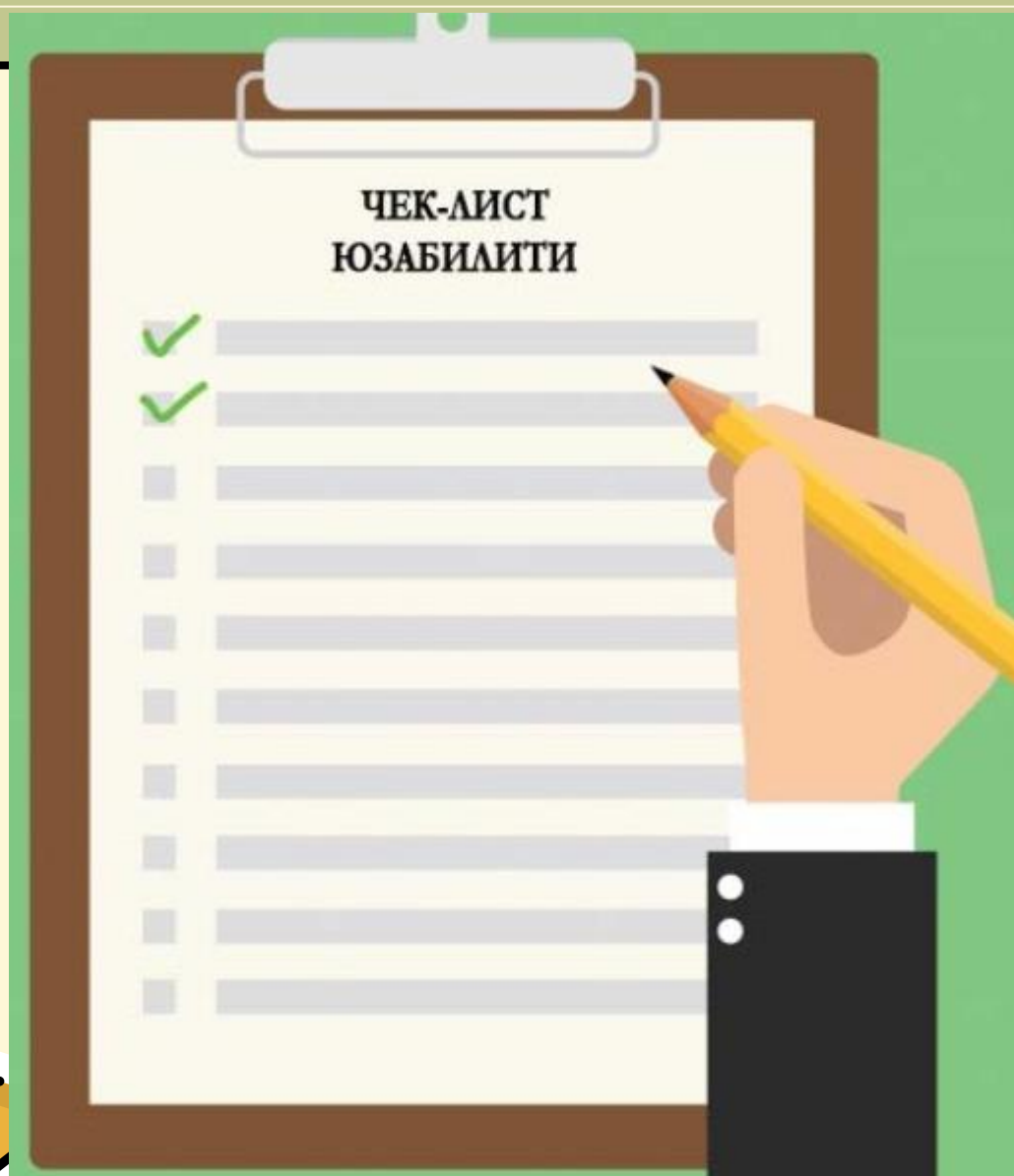
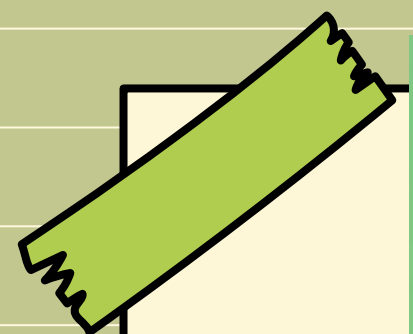


Кинь-двинь





Отметь





Механики

Механики также
описывают

PBL

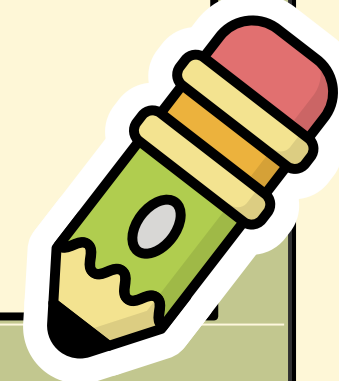
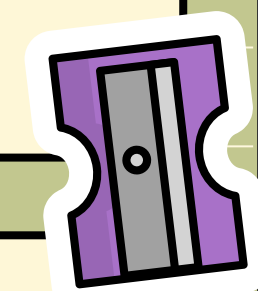
Система начисления баллов, присвоения значков и ведения рейтинга

Случайности

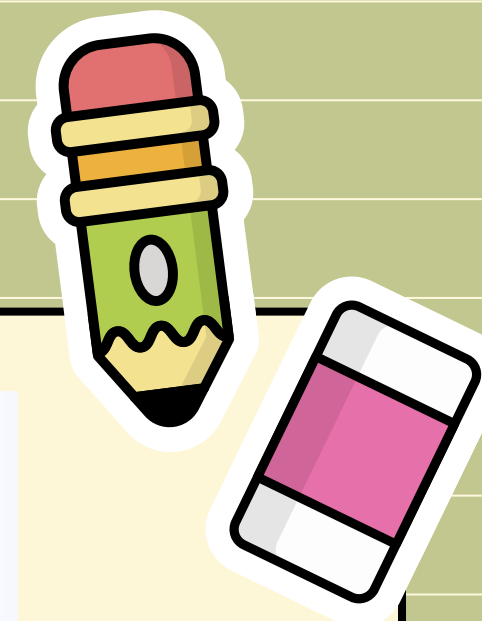
В игре могут происходить случайные события











Преодоление

В игре могут быть предложены дополнительные испытания












PBL



 Весь класс 135 1	 Настя 8 0	 Миша Б 7 0	 Матвей 10 1	 Данил
 Варя 11 0	 Алена 9 0	 Саша 12 0	 Женя 11 0	 Добавить учеников

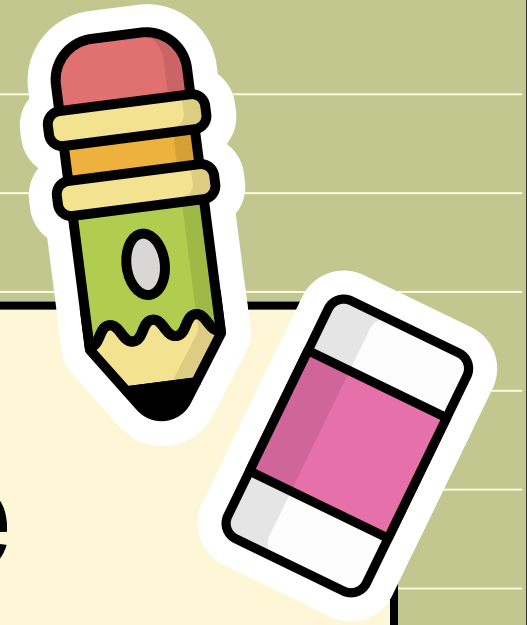
Оставить отзыв Ксюша [Посмотреть портфолио Ксюша](#)

Положительные **Нужно работать усердн...**

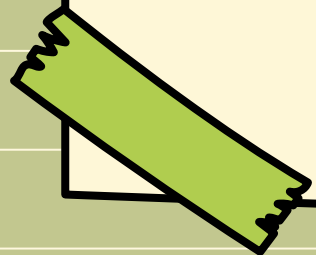
 1 Готов к уроку	 1 Знатоk слов	 1 По задаче	 1 Помогая другим
 1 Работа в команде	 1 Работаем	 1 Сохранение	 1 Участие
 1 Редактировать навыки			

Добавить пост Message parent

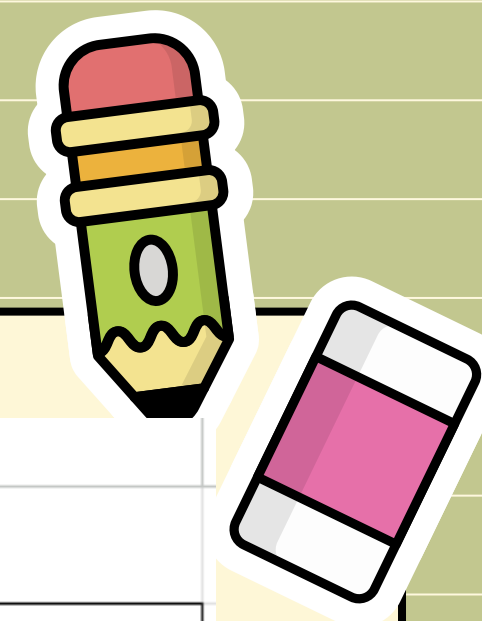
Технология



Предполагает конкретное воплощение предложенной механики. Это относится как к материалам и взаимодействиям, так и к сфере ИКТ, обеспечивающим функционирование игры

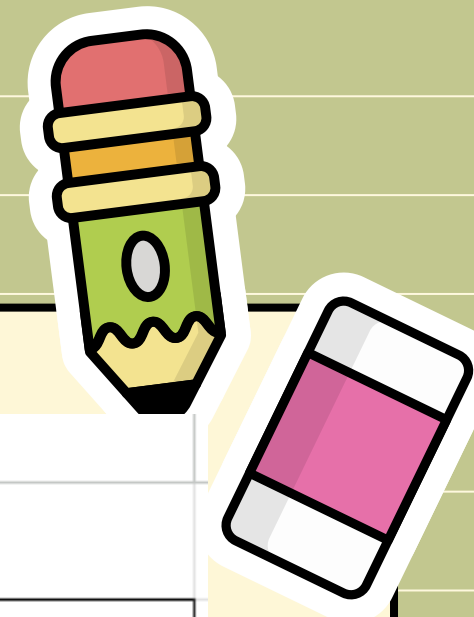


Технология



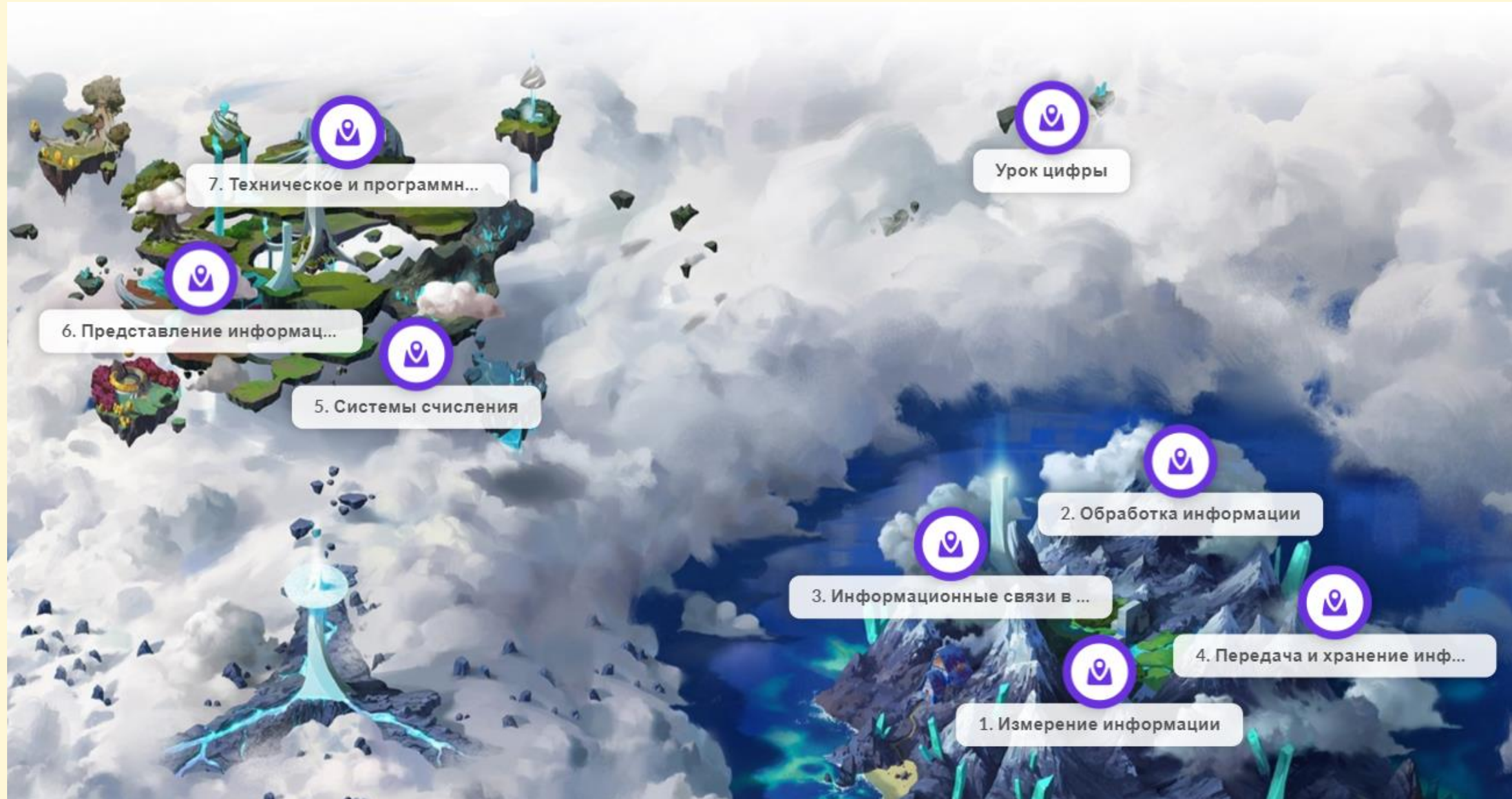
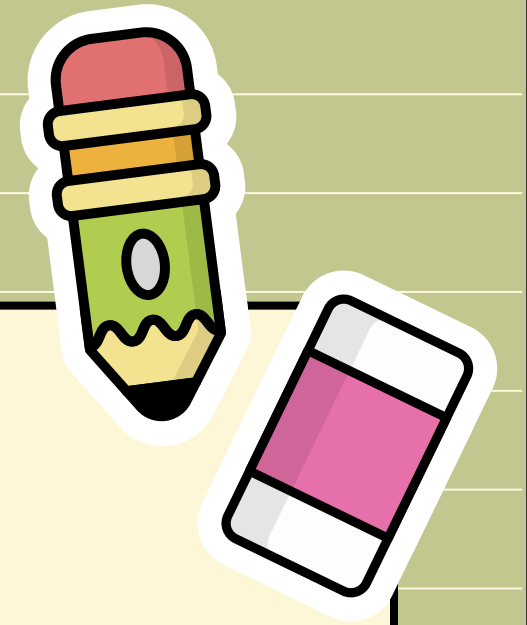
А	В	С	И	Ж	К	Л
№	ФИО	gmail	Модуль5	Модуль6	Дополнительно..	Подведение итогов
1	Абрамова Виктория Анатольевна	viki6907@gmail.com				
2	Аннина ЛилияМансуровна	annina.l1965@gmail.com				Большое спасибо, Татьяна за мастер класс. Хотя я и не отправила ссылку, но выполняла все модули, так как мне было интересно!!! Буду применять на своих уроках.
3	Афанасьева Ирина Владимировна	afanaceva1959@gmail.com	http://goo.gl/IYJQMk	http://goo.gl/1RRKh	http://LearningApps.org/view	Большое спасибо за мастер-класс. Узнала много нового и интересного. Надесь продолжить сотрудничество!
4	Баранова Ирина Павловна	andreykabar@gmail.com				
5	Бауман Лидия Ивановна	lidia1977@gmail.com	http://goo.gl/iuu61T	http://goo.gl/Kf7Wa	http://learningapps.org/display	Татьяна, спасибо Вам за мастер-класс! Я узнала много нового для себя. Буду применять эти технологии на своих уроках.

Технология

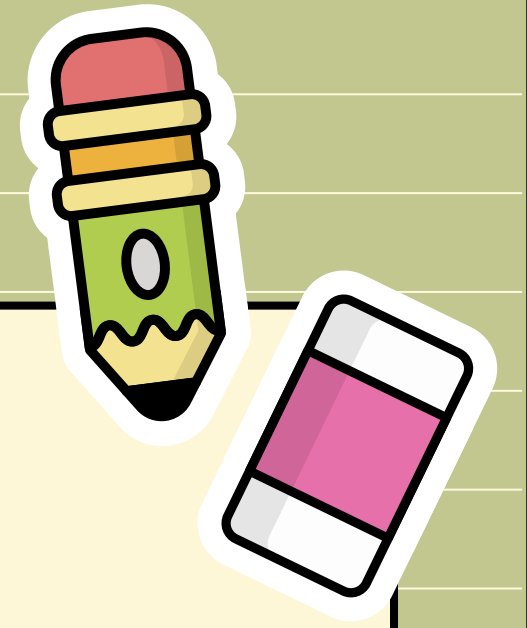


А	В	С	И	Ж	К	Л
№	ФИО	gmail	Модуль5	Модуль6	Дополнительно..	Подведение итогов
1	Абрамова Виктория Анатольевна	viki6907@gmail.com				
2	Аннина ЛилияМансуровна	annina.l1965@gmail.com				Большое спасибо, Татьяна за мастер класс. Хотя я и не отправила ссылку, но выполняла все модули, так как мне было интересно!!! Буду применять на своих уроках.
3	Афанасьева Ирина Владимировна	afanaceva1959@gmail.com	http://goo.gl/IYJQMk	http://goo.gl/1RRKh	http://LearningApps.org/vie	Большое спасибо за мастер-класс. Узнала много нового и интересного. Надесь продолжить сотрудничество!
4	Баранова Ирина Павловна	andreykabar@gmail.com				
5	Бауман Лидия Ивановна	lidia1977@gmail.com	http://goo.gl/iuu61T	http://goo.gl/Kf7Wa	http://learningapps.org/dis	Татьяна, спасибо Вам за мастер-класс! Я узнала много нового для себя. Буду применять эти технологии на своих уроках.

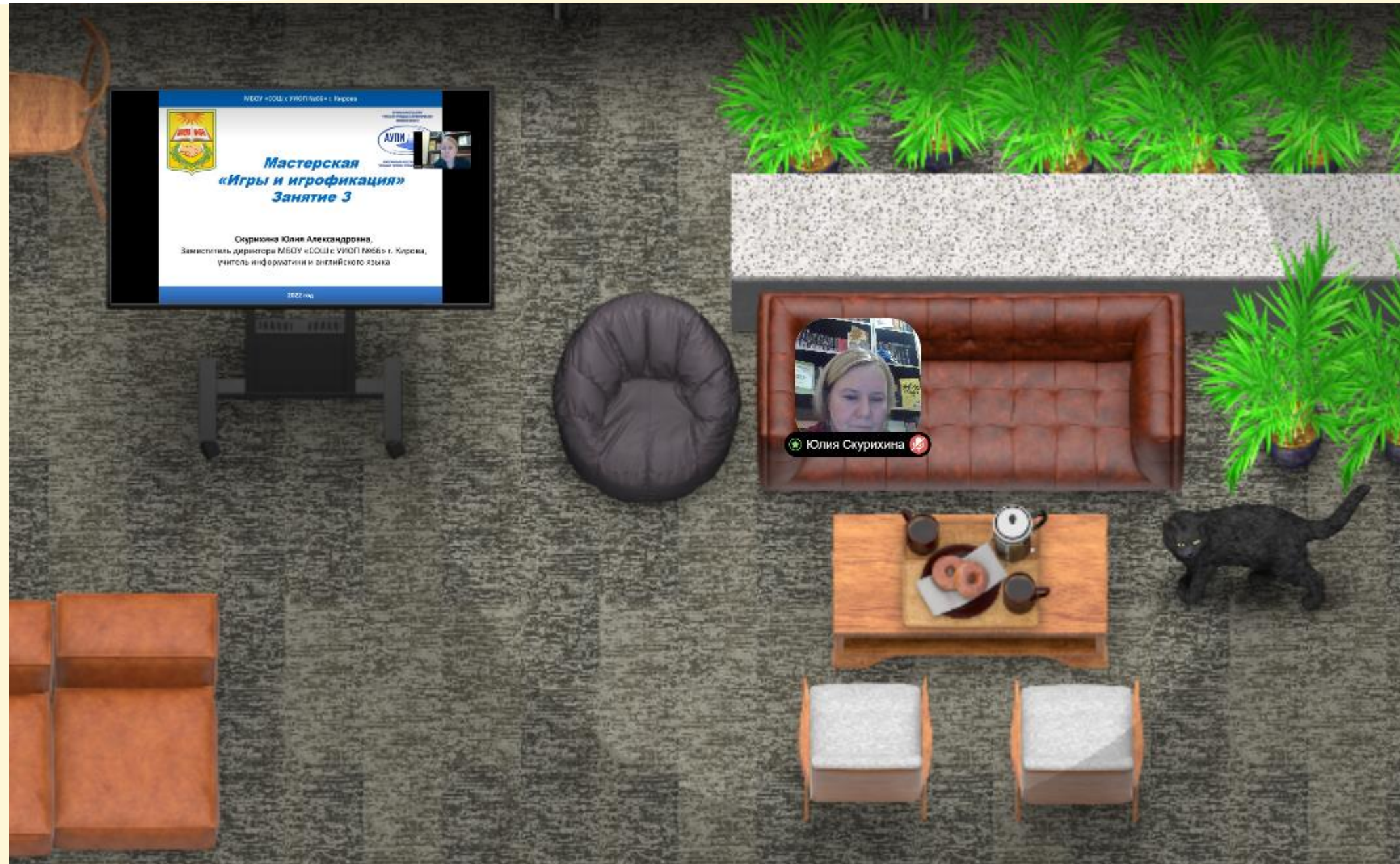
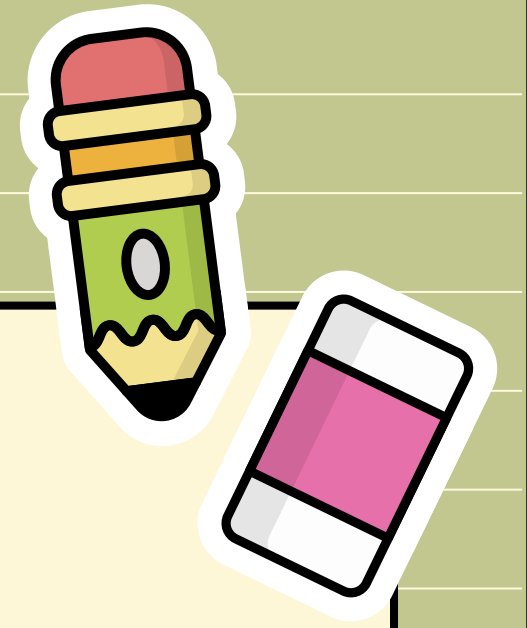
Технология



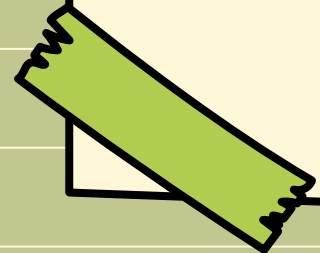
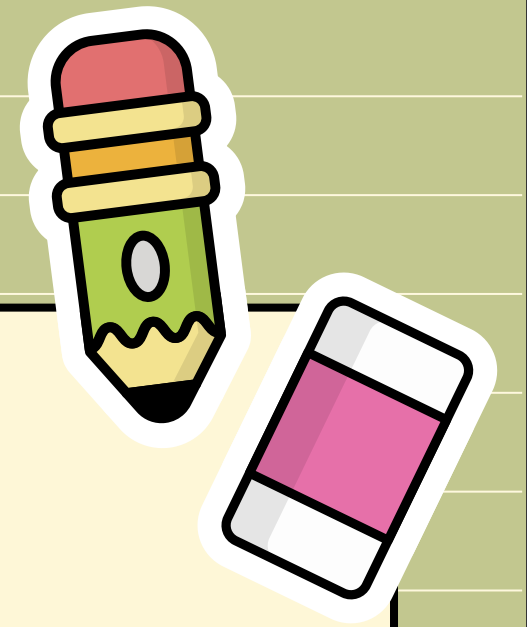
Технология



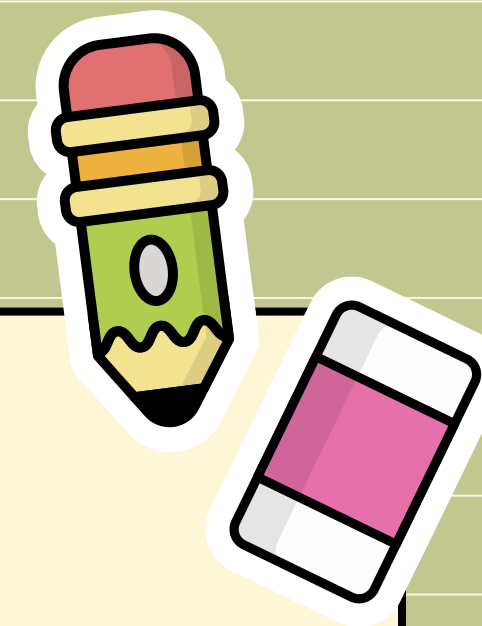
Технология



Технология



Технология



Я Робби, приветствую вас на станции Повторение

Для начала давайте познакомимся. Введите свое имя. Если вас несколько, введите имена через запятую

Иван

Иван, рад знакомству)



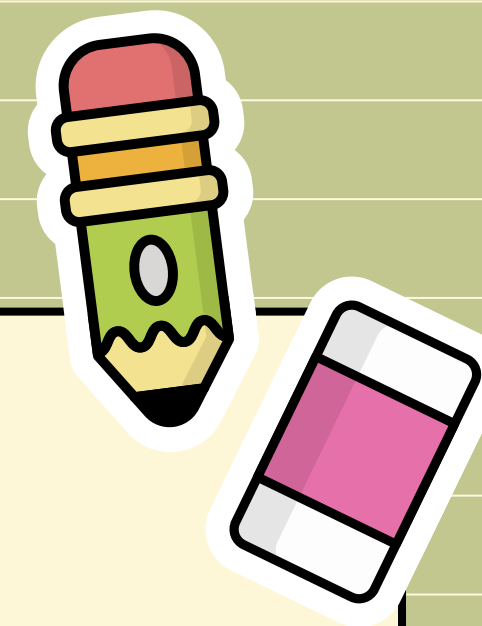
👉 Давайте начнем с повторения:
целенаправленный процесс изменения содержания или формы представления информации - это

ИНФОРМАЦИОННЫЕ
СВЯЗИ

ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПРОЦЕСС

ОБРАБОТКА
ИНФОРМАЦИИ

Алгоритм



1 Определите цели и выберите подходящий учебный материал

2 Придумайте сюжетную оболочку (сеттинг), в которую лягут учебные задачи

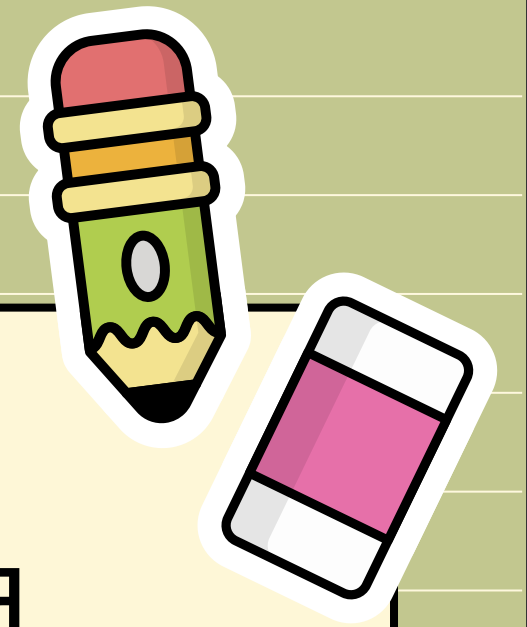
3 Продумайте структуру (механика) и попробуйте визуализировать ее (технология)

4 Решите, как вы будете начислять очки, как будет продумана система наград

5 Подумайте над системой опыта и отметками отдельных игроков — бейджами

6 Запланируйте рефлексию

Условия

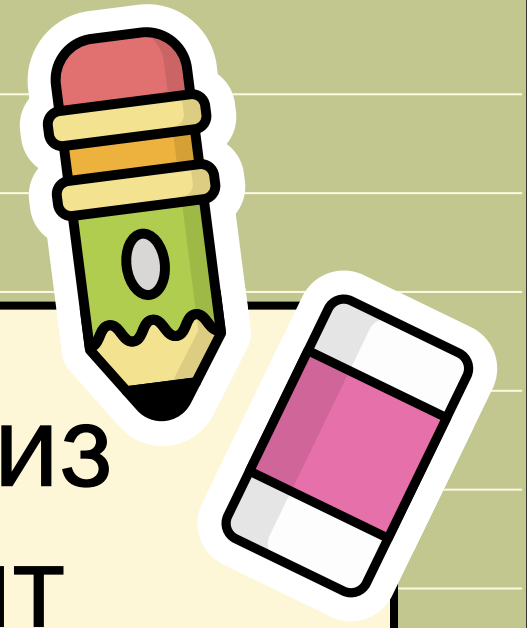


Удовольствие - соблюдение этих правил делает реальность более увлекательной и интересной для игроков

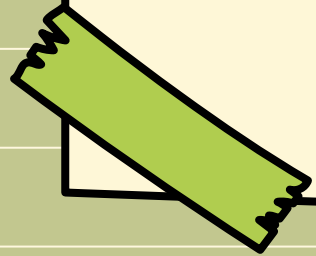
Связь с реальностью - в игрофицированной системе игрок совершает те же действия, что и до введения игрофикации

Добровольность - игрок в любой момент может отказаться от этой надстройки и вернуться к обычному взаимодействию с реальностью

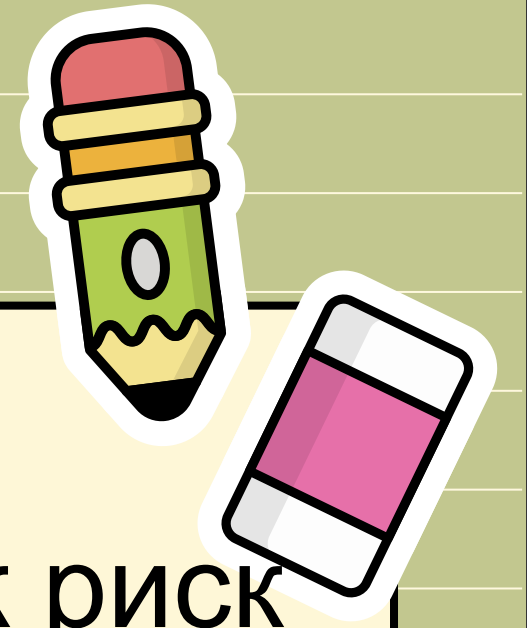
Ошибки



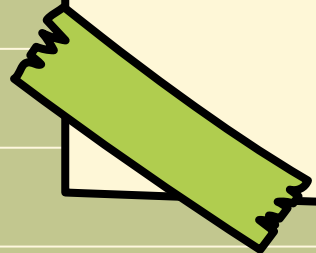
- Фокус на соревнованиях. Соперничество — один из козырей в колоде геймификации. Однако не стоит «ходить» только с этой карты. Если детей заботит лишь, как бы вскарабкаться на вершину рейтинга, это не образовательная игра, а спорт.
- Перебор с наградами. Если вы подкидываете ученикам бейджи и медальки по поводу и без, то вскоре они обесценятся.



Ошибки



- Заигрались. Ударившись в геймификацию, велик риск «заиграться» и позабыть о сути—в школе дети должны учиться.
- Сбой в игровой механике. Если одни ученики получают уровень за уровнем, а другие сидят в аутсайдерах, несмотря на все усилия, возможно, вы плохо проработали правила игрового мира.



Игрофикация

Это серьезно!

