
Цифровые технологии в образовании

Модуль 2. Организация
коммуникации и обратной связи

ТЕМА 2.5. Применение геймификации
в образовательном процессе

ВИДЫ ОЦЕНИВАНИЯ НА УРОКЕ

Формирующее оценивание (внутреннее) =
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Процесс определения индивидуальных достижений каждого учащегося на основе сбора и анализа данных, используемых для корректировки деятельности каждого учащегося с целью достижения запланированного результата (не предполагает как сравнения результатов, продемонстрированных разными учащимися, так и административных выводов по результатам обучения)

Кто проводит?



Учитель



Ученики

Внешнее оценивание (суммирующее,
контролирующее)

Процесс сравнения письменной работы или ответа каждого учащегося с эталоном или критериями оценивания с целью единообразной фиксации уровня достижений учащегося по итогам освоения конкретного содержания образования. Процедура оценивания проводится в одинаковых условиях для учащихся. На основе полученных результатов выстраивается рейтинг достижений учащихся, т.е. происходит сравнение учащихся между собой.)

Кто проводит?



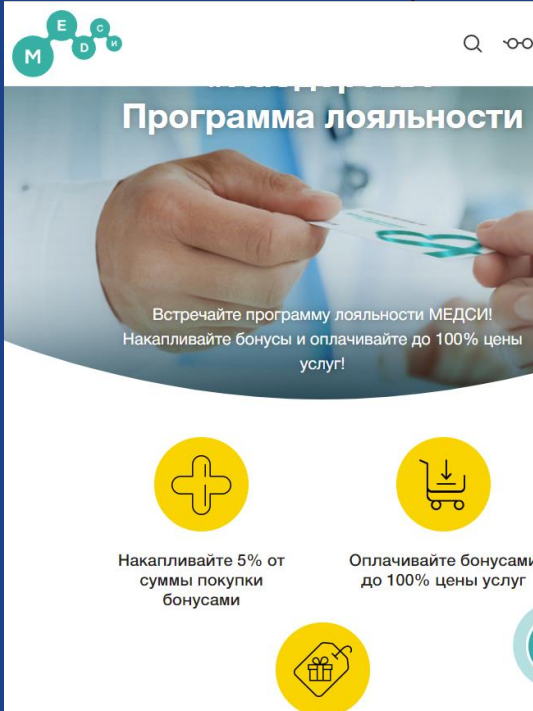
Тестологи



Экзаменационные комиссии.

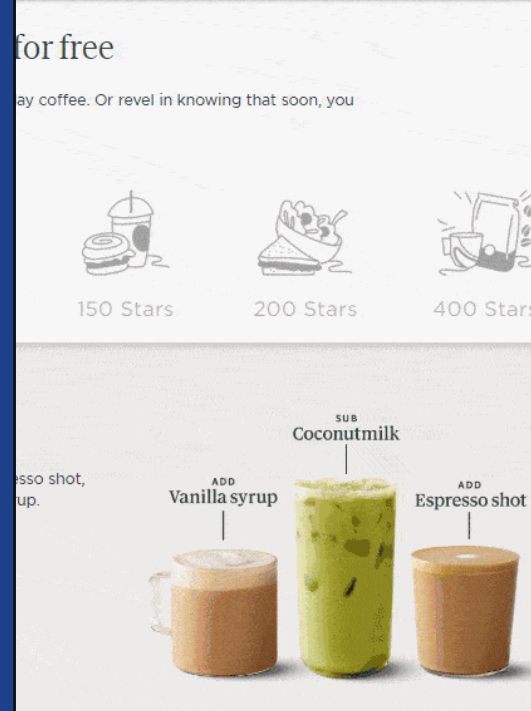
ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ «АЗБУКА ВКУСА»

Пользователь приносит деньги и компания отдает ему назад небольшую часть в виде призов, скидок или товаров



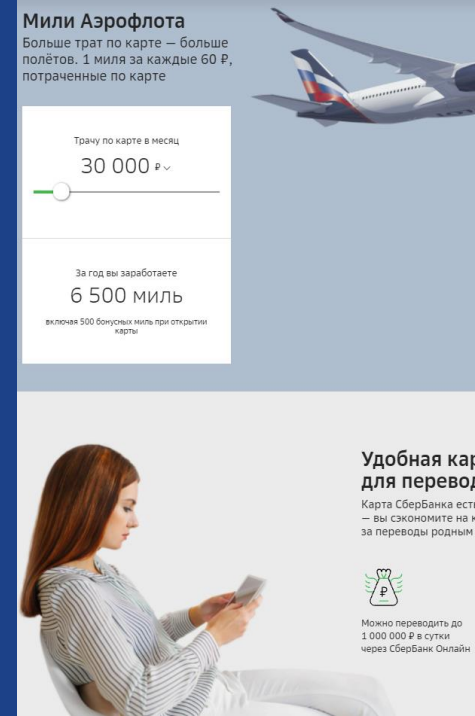
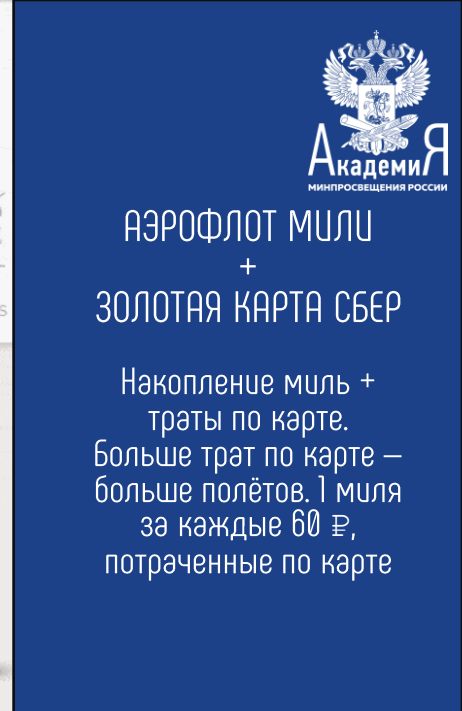
АКЦИЯ «СКРЕПЫШУ» ОТ «МАГНИТ»

Приобретая товары в сети магазинов «Магнит», покупатели получают Скрепышей из новой коллекции за каждые 400р. в чеке



STARBUCKS REWARDS

Посетителям начисляются звёзды за покупки в кофейнях сети



Геймификация

ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ #НАЗДОРОВЬЕ

Позволяет копить бонусы при оплате услуг в клиниках МЕДСИ. Вы сможете расплачиваться накопленными на счете бонусами за последующие услуги

УЧИТЬ УВЛЕКАТЕЛЬНО ИЛИ УВЛЕКАТЬ УЧЕБОЙ?



Возрождение



Классицизм



Модерн



Барокко



Готика



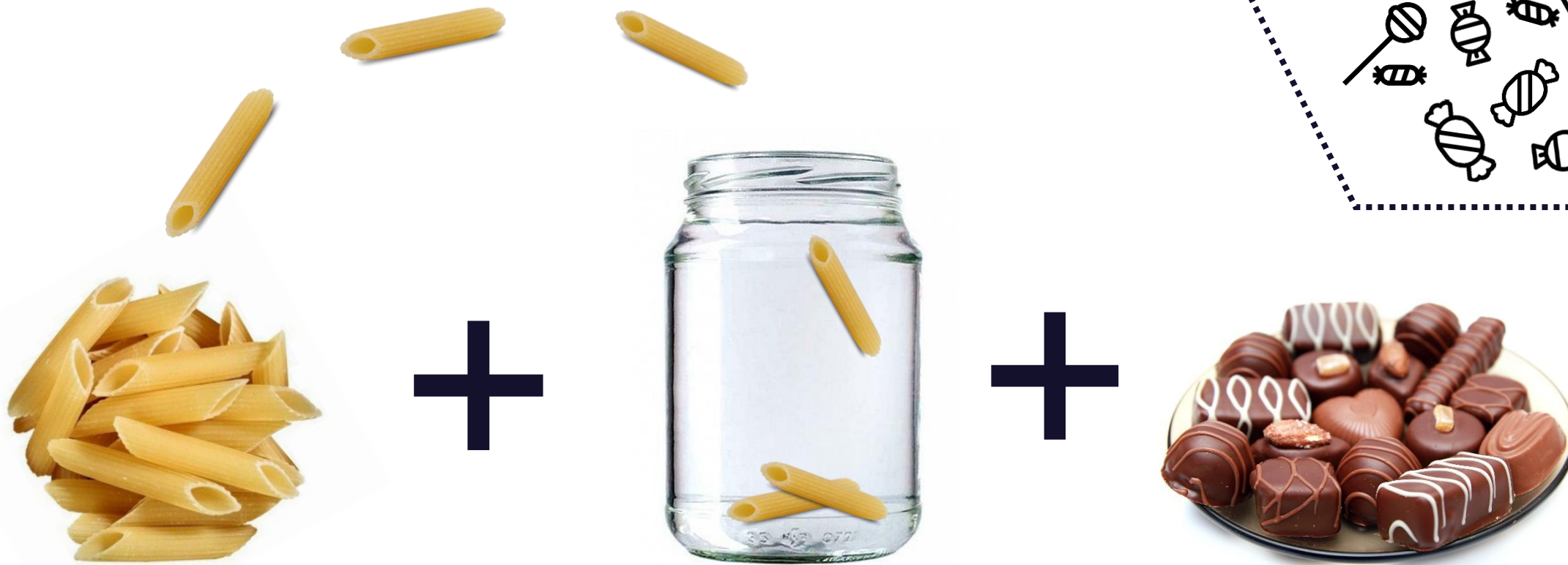
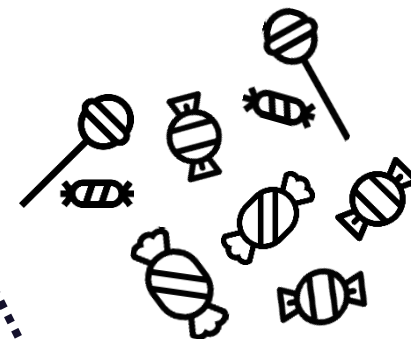
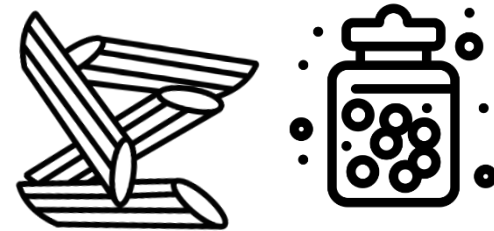
Конструктивизм



Романская
архитектура



Подготовьте упаковку макарон (крупные перья),
стеклянную банку 0,5 литра или мерный стакан
и ваши любимые конфеты



ОПРОС

КАК ВАМ КАЖЕТСЯ, ЗА СКОЛЬКО ДНЕЙ, ЧАСОВ, МИНУТ МЫ ВАС
НАУЧИМ РАЗЛИЧАТЬ АРХИТЕКТУРНЫЕ СТИЛИ?

<https://www.menti.com/xxjscvuwz>

Выберите
ответ



Перейдите по
ссылке или QR-
коду

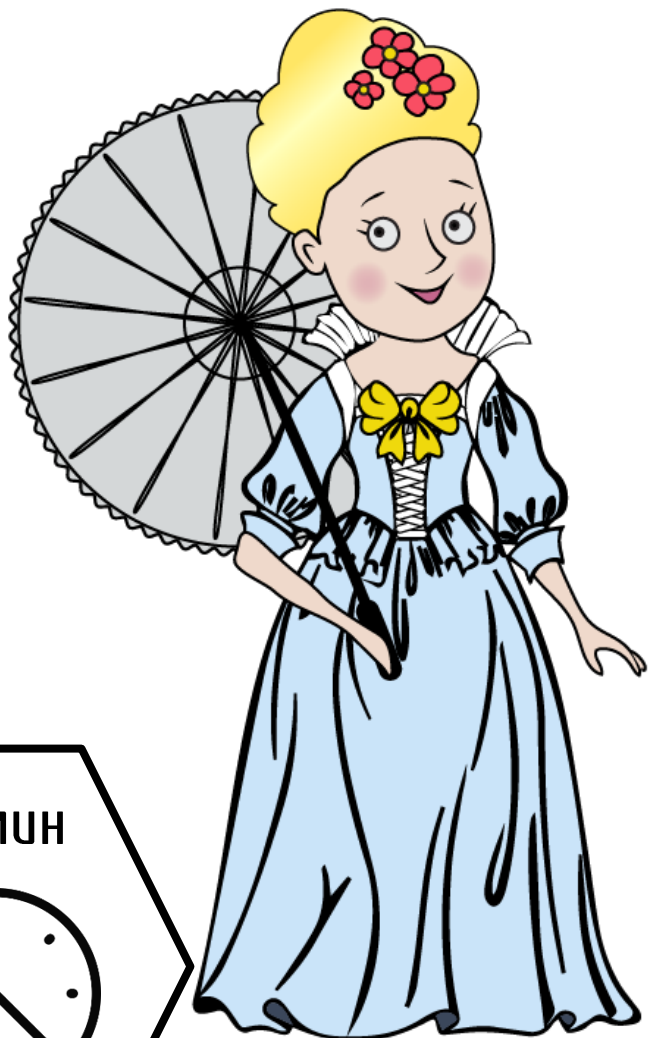


Обсудите
результаты

1 мин



БАРОККО



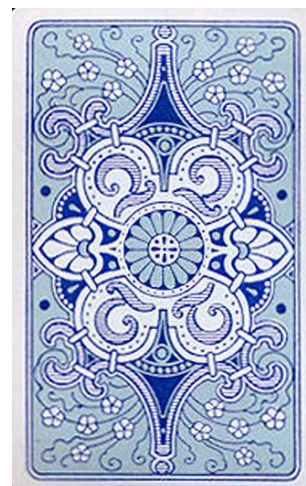
5 мин



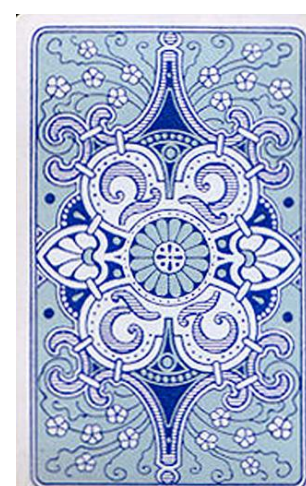
ФАСАД



ДВЕРИ



ОКНА



Если здание напоминает десерт
со взбитыми сливками, полутый золотом,
украшенный атлантами и прочими
каменными людьми – это барокко

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ!

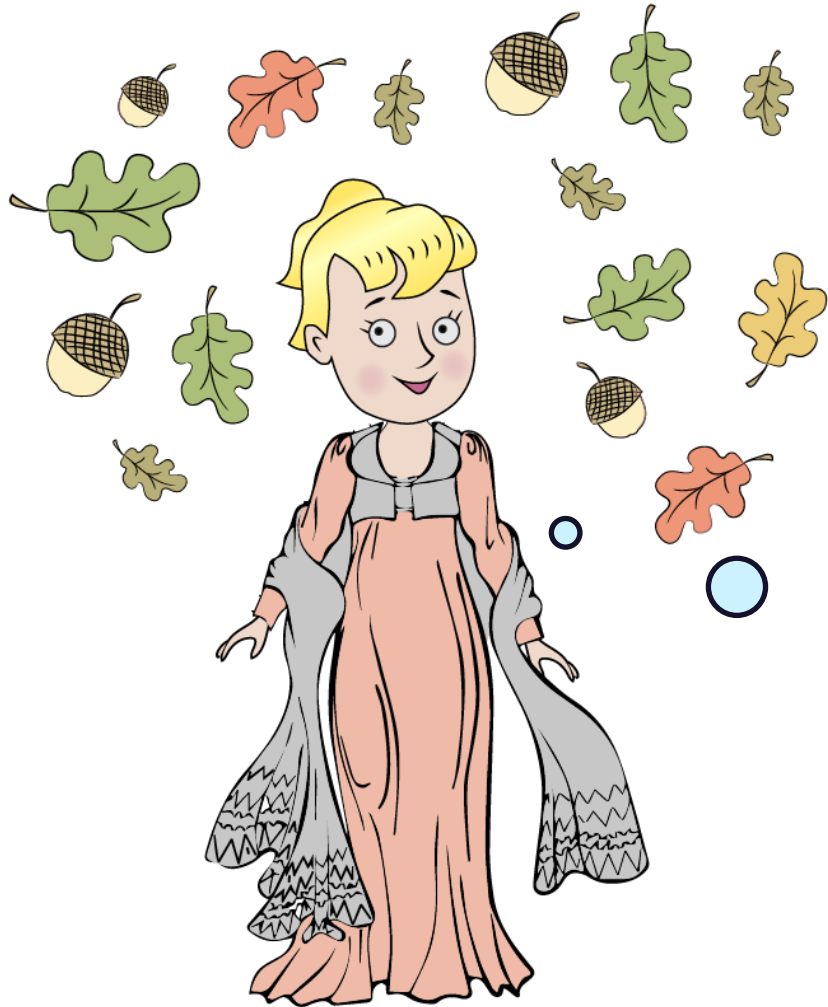
ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ
НОВИЧОК! 🎉



Вы получаете кухонную
утварь для школьной
столовой!



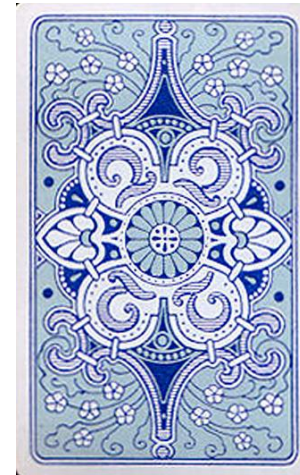
КЛАССИЦИЗМ



ФАСАД



ДВЕРИ



ОКНА



Если все такое строгое, прямое, до
умопомрачения симметричное и с
большими круглыми колоннами – это
классицизм

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ВТОРОЙ УРОВЕНЬ!

ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ
МАСТЕР! 🎉



Вы получили мебель
для школьной столовой!



МОДЕРН

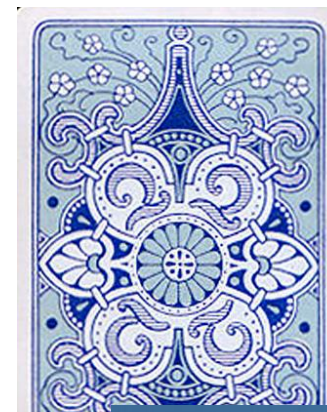
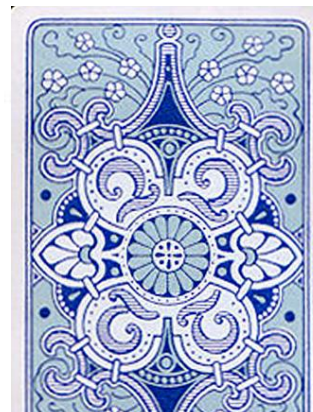
ФАСАД



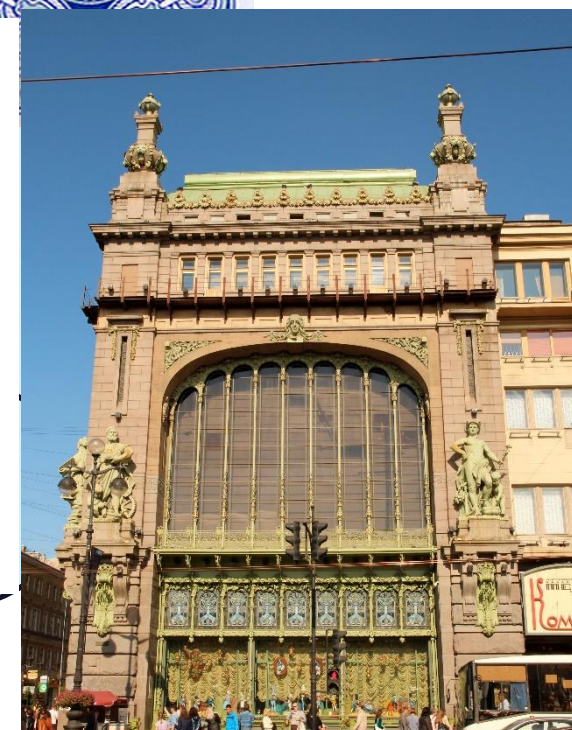
ДВЕРИ



ОКНА



Есть легенда, что архитекторы-модернисты, эмигрировав в 1918 году, попали в такое состояние в отношении денег, драгоценных камней и золота. Они считали, что она была нужна для освещения касс, которые находились в центре торгового зала, и что художественная роспись себя не представляла



ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ!

ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ
ПРОФЕССИОНАЛ! 🏆



Вы построили школьную столовую!



ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ?

НЕ ЗНАЮ

А ЗАЧЕМ
МАКАРОНЫ?

А ПРИЧЕМ
ЗДЕСЬ УРОК?

ИГРАЛИ...

УЧИЛИСЬ...

БЕЗ СВЕТЛАНЫ
ЮРЬЕВНЫ
НЕЛЬЗЯ БЫЛО?

ЕСЛИ БЫЛИ
МАКАРОНЫ, ТО
ЗАЧЕМ КОНФЕТЫ?



ГЕЙМИФИКАЦИЯ – ЭТО...

...применение игровых механик в неигровых процессах, позволяющее увеличить эффективность решения образовательных задач

Почему это интересно?

Когда и почему интерес теряется?

История о мотивации...

ОСНОВА – НАКОПЛЕННЫЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ
(5,85 МИЛЛИАРДОВ ЧЕЛОВЕКО-ЛЕТ)

80%



Студентов говорят, что их продуктивность вырастет, если обучение будет больше похоже на игру

71%



Сотрудников не увлечены или почти абсолютно не заинтересованы своей работой

40%



Организаций из Global 1000 используют геймификацию в бизнес-процессах

70%



Организаций из Global 2000 имеют хотя бы одно геймифицированное приложение

89%



Будут вовлечены в учебный процесс, если в LMS ввести систему очков

90%



Учеников запоминают информацию, если применяются механизмы стимуляции

ОПЕРАНТОЕ ОБУСЛАВЛИВАНИЕ – ОСНОВА ГЕЙМИФИКАЦИИ

«ПРАВИЛЬНЫЕ» ДЕЙСТВИЯ
ПОДКРЕПЛЯЮТСЯ НАГРАДОЙ



После нескольких хаотических действий животное нажимает на кнопку и открывает кормушку



Чем больше животное нажимает на кнопку, тем больше еды получает



Если при выполнении действия происходит что-то плохое, то животное реже выполняет это действие

ИГРОВОЙ МИР ПОДЧИНЯЕТСЯ
ЗАКОНАМ ПОДКРЕПЛЕНИЯ



Чем больше монстров убьешь, тем больше наград получишь



Получишь награду через определенное время



Получишь награду за непредсказуемые действия



Получишь награду с непредсказуемым интервалом

1930...



Беррес
Скиннер



Кевин
Вербах

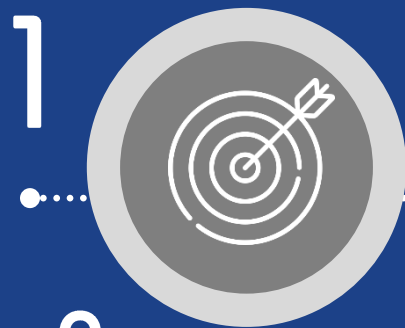


Ричард
Бартл



Ю-Кай Чоу ...2021

КАК ГЕЙМИФИЦИРОВАТЬ ЧТО УГОДНО?



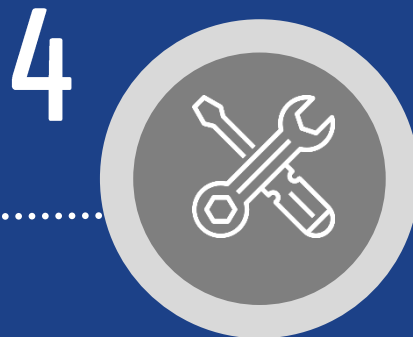
0 ПРЕДЕЛИМ УЧЕБНУЮ ЗАДАЧУ
D efine Business objectives



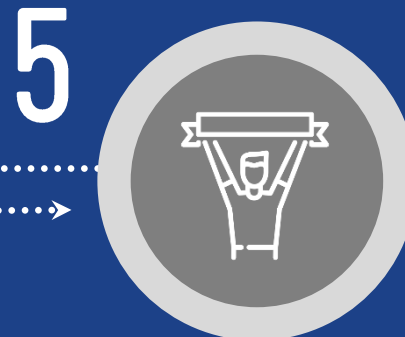
0 ПИШЕМ ИГРОКОВ
D elineate target behaviors



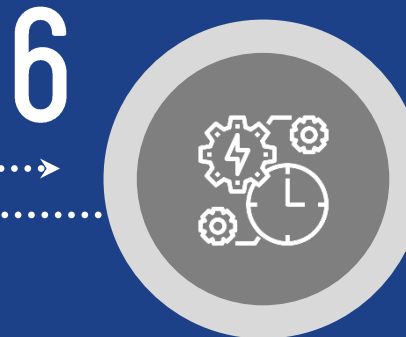
0 ЧЕРТИМ ЖЕЛАЕМОЕ
ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ
D elineate target behaviors



0 ПРЕДЕЛИМ ПРАВИЛЬНЫЕ
ИНСТРУМЕНТЫ
D eploy right tools



0 Ё, А ГДЕ ЖЕ „ФАН“?
D on't forget the fun



0 ПИШЕМ ЦИКЛЫ АКТИВНОСТИ
D evise activity loops

1. ОПРЕДЕЛИМ ЗАДАЧУ

ПОЧЕМУ ИМЕННО С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ?

КАК БУДЕМ РАБОТАТЬ?

ОБСУДИТЕ,

КАКУЮ ДОЛГОСРОЧНУЮ ЗАДАЧУ НУЖНО РЕШИТЬ С КОЛЛЕГАМИ?

А ТЕПЕРЬ РАЗБЕРЕМ НАШ МИНИ-УРОК...



НАПИШИТЕ ВСЕ ЗАДАЧИ,

которые мы ставили перед мини-уроком



ПРОРАНЖИРУЙТЕ ЗАДАЧИ

Распределите задачи по степени важности



УБЕРИТЕ ЛИШНЕЕ

Отклейте те задачи, которые не имеют значения и те, что являются лишь промежуточным этапом на пути к цели



ОБОСНУЙТЕ ОСТАВШЕЕСЯ

Почему именно геймифицированная система может помочь решить нам эту задачу?

Мотивировать команду к решению задачи...

Разработать...

Научить...

5 мин



2. ОПИШЕМ ИГРОКОВ



ЗАКРОЙТЕ ГЛАЗА,
ВСПОМНИТЕ СВОЮ КОМАНДУ



ОПРЕДЕЛИТЕ
СВОЙ ТИП



КАКАЯ КОМАНДА
У ВАС СЕЙЧАС?

<https://learningapps.org/watch?v=prectt42n2l>



5 мин

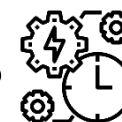


ПЕРЕЙДИТЕ ПО
ССЫЛКЕ ИЛИ QR-КОДУ

ВЫПОЛНИТЕ
ИНТЕРАКТИВНОЕ
ЗАДАНИЕ



ОБСУДИТЕ
РЕЗУЛЬТАТЫ



3. ОЧЕРТИМ ЖЕЛАЕМОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

ВСПОМНИТЕ СВОЮ ЗАДАЧУ. ВСПОМНИТЕ НАШ МИНИ-УРОК

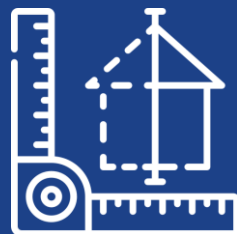
КАК БУДЕМ РАБОТАТЬ? ОБСУДИТЕ

Цель достигнута,
если...



КАК МЫ ПОНИМАЕМ, ЧТО
ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА?

В результате мы
получим...



КАК МЫ ЭТО ИЗМЕРЯЕМ?

Это измеряется
так...

На мини-уроке
цель была
достигнута,
когда...

3 мин



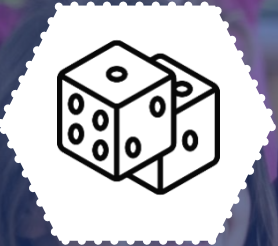
4. ОПРЕДЕЛИМ ПРАВИЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ



Ограничения
Эмоции
Нарратив
Прогресс
Взаимоотношения



Достижения
Аватары
Бейджи
Коллекционирование
Сражения
Секретный контент



Вызов
Удача
Соревнование
Сотрудничество
Обратная связь



Лидерборд
Уровни
Очки
Квесты
Социальное взаимодействие
Команды



Накопление ресурсов
Награды
Переход хода
Победа

Динамики

Динамики – делают опыт игрока последовательным и гармоничным

Механики

Действия, которые двигают игру вперед

Компоненты

Специфические, характерные для данной игры,
воплощения динамик
и механик

5. ОЙ, А ГДЕ ЖЕ «ФАН»?

СОРТИРОВКА ФАНА (ТО, ЧТО ДОСТАВЛЯЕТ УДОВОЛЬСТВИЕ И ЭМОЦИОНАЛЬНО ОКРАШИВАЕТ ДЕЙСТВИЕ)

признание заслуг других
победа
изучение, исследование нового
решение проблем, преодоление препятствий
персонализация
ролевая игра, принятие роли
благотворительность (альтруизм)
триумф (радость от победы над кем-то)
расслабление
сюрприз
работа в команде
достижение уровня (защищает мозг)
желание понять что дальше
коллекционирование



Легкий

выпустить пар,
расслабиться

Тяжелый

вызовы, достижения,
решение проблем,
преодоление

Человеческий

от взаимодействия,
совместности,
социализации

Серьезный

связанный с серьезной
реальной целью,
осмысленная
деятельность для
достижения цели

5 мин



ПЕРЕЙДИТЕ ПО ССЫЛКЕ
ИЛИ QR-КОДУ

ВЫПОЛНИТЕ
ИНТЕРАКТИВНОЕ
ЗАДАНИЕ

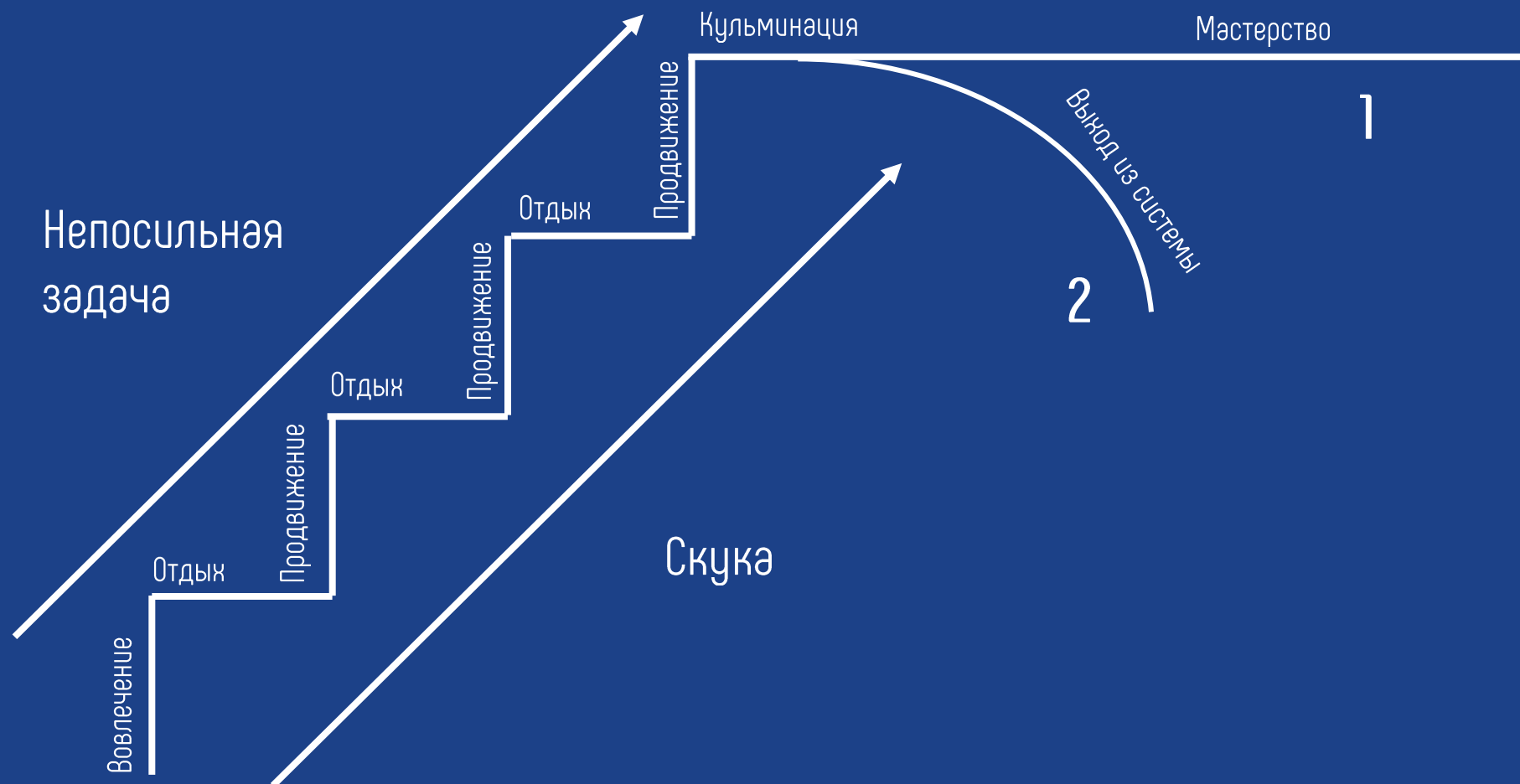


ОБСУДИТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

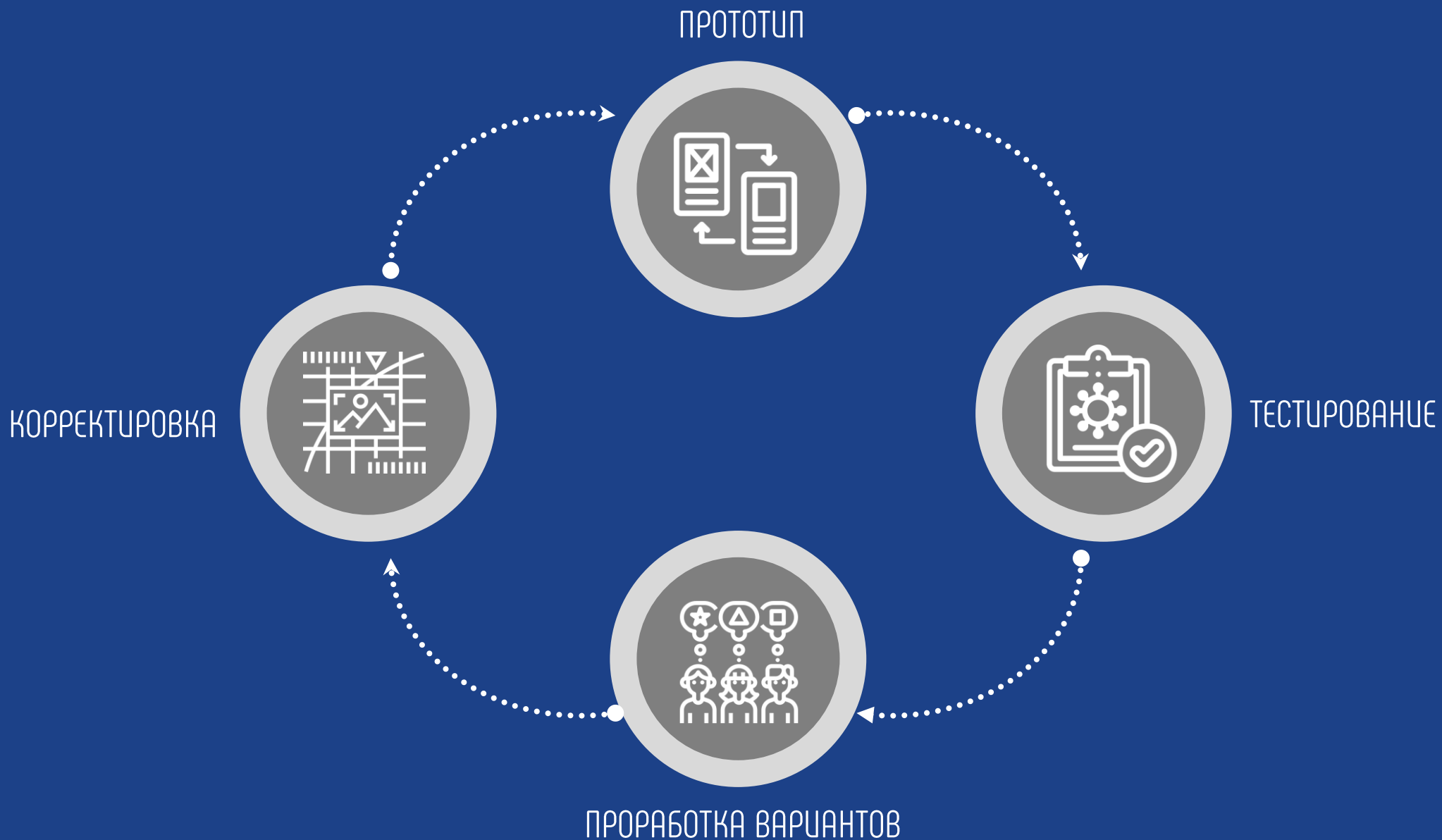


6. ОПИШЕМ ЦИКЛЫ РАБОТЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ

ЦИКЛЫ АКТИВНОСТИ УЧЕНИКОВ



ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ



ОПРОС

ЧТО ВАС УДИВИЛО НА СЕГОДНЯШНЕМ ЗАНЯТИИ?

<https://www.menti.com/56zik6obgi>

Выберите
ответ



Перейдите по
ссылке или QR-
коду



Обсудите
результаты

1 мин

