

Геймификация в образовательном процессе



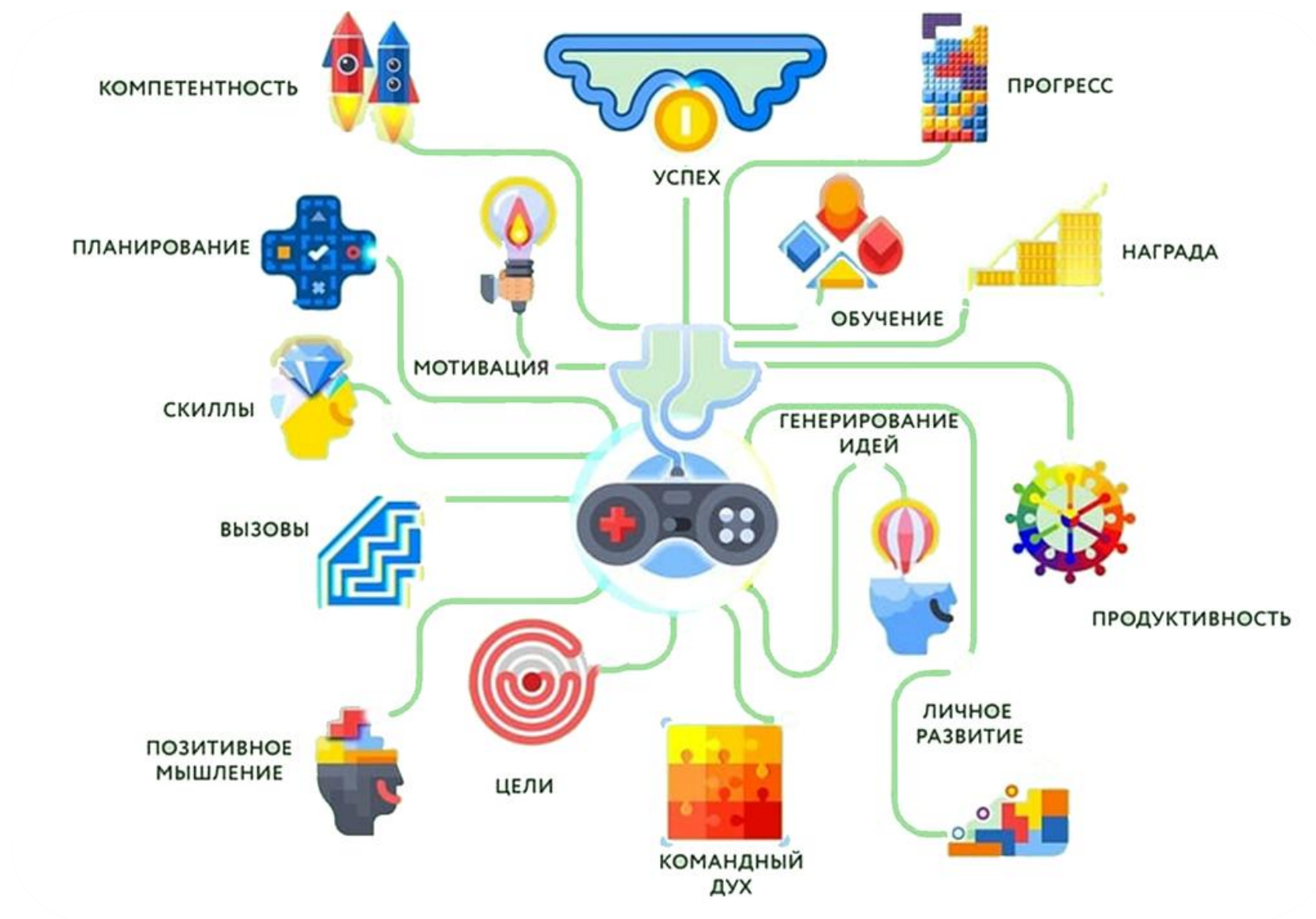
**Федотова Екатерина Викторовна,
заместитель директора МБОУ «Лицей №23»**

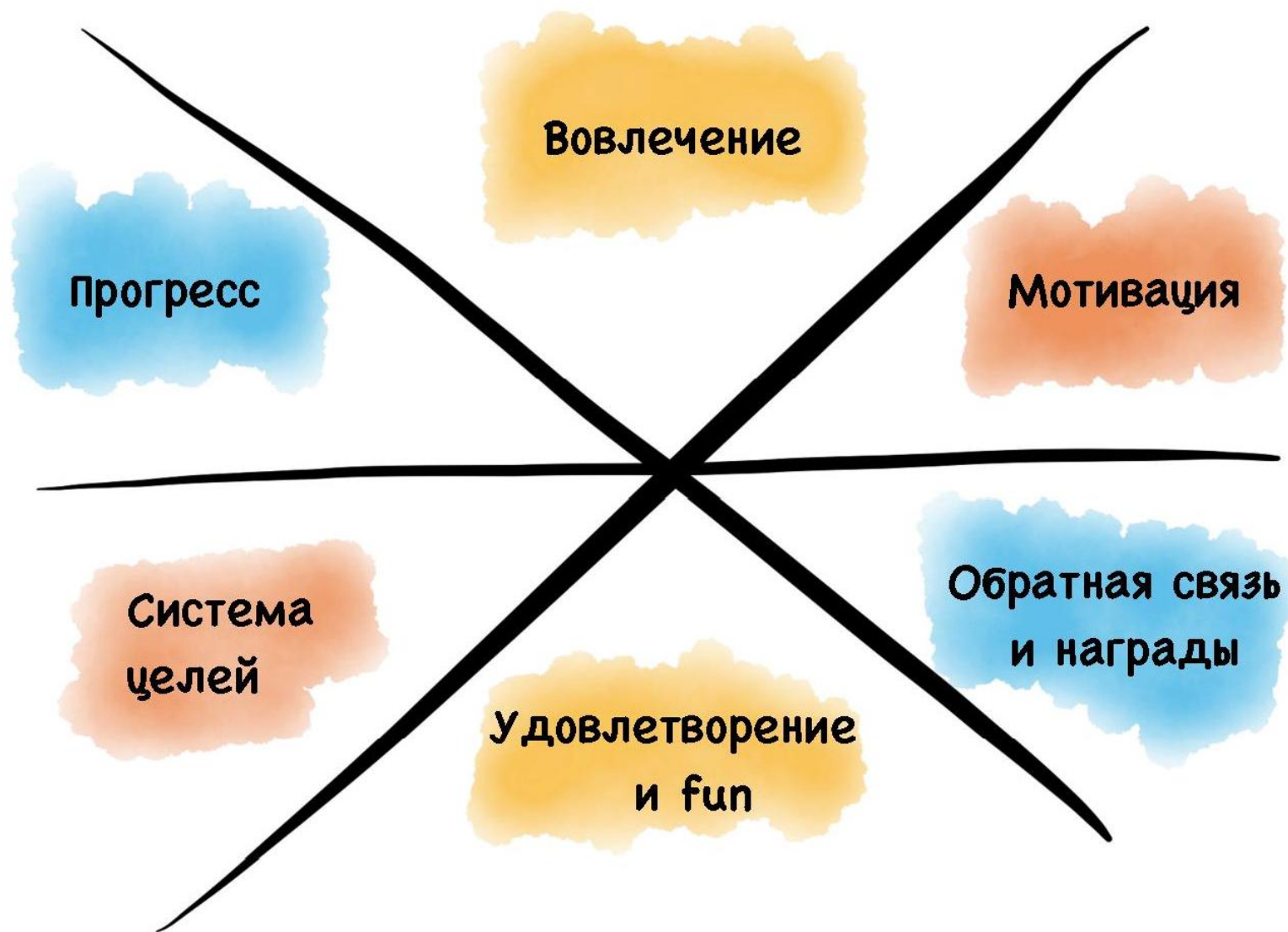


Геймификация – это
использование элементов
игры и игровых механик
в неигровом контексте
для достижения
реальных целей

A word cloud visualization of Russian terms related to gamification and education. The central focus is the words "геймификация" (gamification) and "образование" (education), which are the largest and most prominent. Other significant words include "технология" (technology), "статья" (article), "ссылка" (link), "тренд" (trend), "уровень" (level), "использование" (usage), "курс" (course), "тема" (topic), "подход" (approach), "творческий" (creative), "учебный" (educational), "язык" (language), "применимый" (applicable), "замечка" (note), "мировой" (worldwide), "являются" (are), "современный" (modern), "элемент" (element), "рассказываться" (being told), "процесс" (process), "путь" (way), "кстати" (by the way), "система" (system), "игровой" (game-based), "важный" (important), "геймизация" (gamification), "карр-челлман" (carroll-chellman), "перевод" (translation), "задание" (assignment), "пункт" (point), "российский" (Russian), "работа" (work), "сведение" (information), "учитель" (teacher), "относиться" (relate to), "повышение" (improvement), "подборка" (collection), "решение" (solution), "игра" (game), "свежий" (fresh), "материал" (material), "обзор" (review), "достаточный" (adequate), "портал" (portal), "конент" (content), "также" (also), "английский" (English), "друг" (friend), "передышка" (break), "ресурс" (resource), "возрастать" (grow), "наглядный" (concrete), "стимулиро" (stimulate), "выпустить" (release), "область" (area), "опубликовать" (publish), "пользователь" (user), "видео ролик" (video clip), "изменить" (change), "собственный" (own), "разный" (different), "это" (this), "время" (time), "автор" (author), "четыре" (four), "carr-chellman", "courserum", "человек" (person), "кевин" (Kevin), "вербах" (in verbs), "сложность" (complexity), "известный" (known), "школьник" (schoolchild), "проникать" (penetrate), "аслуживать" (deserve), "тер" (term). The words are arranged in a dense, overlapping manner, with colors ranging from dark blue/purple to light green/yellow, creating a vibrant and dynamic visual effect.

Цели и задачи геймификации





Ричард Бартл

Гейб Зикерманн



Термин предложен в 2002 году программистом и криптологом Ником Пеллингом (Nick Pelling) и первоначально использовался разработчиками видеоигр для научного описания визуализации некоторых игровых персонажей

Вдохновителем продвижения игровых элементов во все сферы жизни в виртуальном пространстве считают психолога Гейба Зихермана. В 2011 г. в Нью-Йорке под его руководством прошел первый «Игрофикационный саммит» (Gamification Summit) – крупный международный форум, посвященный геймификации (Gabe Zichermann - «6 Ways to Gamify Your Marketing» (2012 г.)

«Конспект по курсу Gamification Кевина Вербаха (Coursera)»: суть игрофикации в том, чтобы учиться у игр.





- Информационное общество
- Цифровая социализации
- Цифровое поколение
- Цифровой разрыв

Принципы геймификации

1. Принцип мотивации

**2. Принцип неожиданных
открытий и поощрений**

3. Принцип статуса

4. Принцип вознаграждения



Особенности реализации подхода

гибкость – возможность
настройки и формирования
игрового процесса под
нужды организаторов

индивидуальный подход –
большое количество
возможностей для
признания достижений,
индивидуальная обратная
связь по результатам
работы

универсальность данного
инструмента –
многообразие областей
применения технологии

как результат - лучшее
усвоение материала и
большая включенность
участников

Геймификация способствует:



организации электронного, неформального, творческого обучения в игровой доступной форме

активному вовлечению в процесс обучения, помогает изменить негативное отношение к этому процессу



наглядной демонстрации результатов: формирование профиля достижений сотрудника, установление наград, уровней, внесение элементов соревновательности и т.д.

Особое внимание здесь следует уделить обратной связи – игровые механизмы позволяют сделать её более эффективной за счет быстрой скорости получения и точности.



Актуальность подхода



Активируй. Вовлекай. Получай.



Элементы реализации подхода

1. Дробление информации на «уровни»;
2. Доступ к новому уровню только после прохождения и закрепления предыдущего материала;
3. Визуальное отображение программы (медали, баллы, бейджи, графики);
4. Синтез новых навыков — для выполнения задания нужно использовать несколько более простых умений.

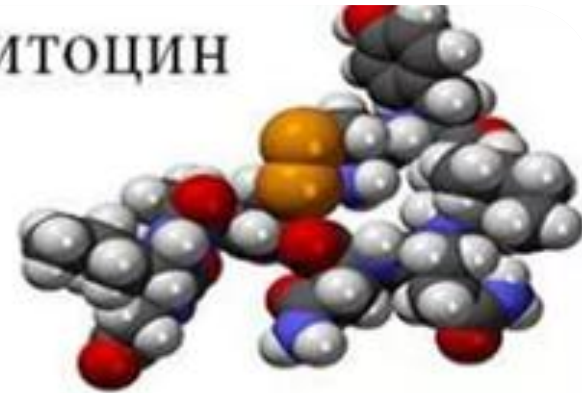


Влияние процесса на мозговую деятельность

Серотонин



ОКСИТОЦИН



Эндорфин



Дофамин

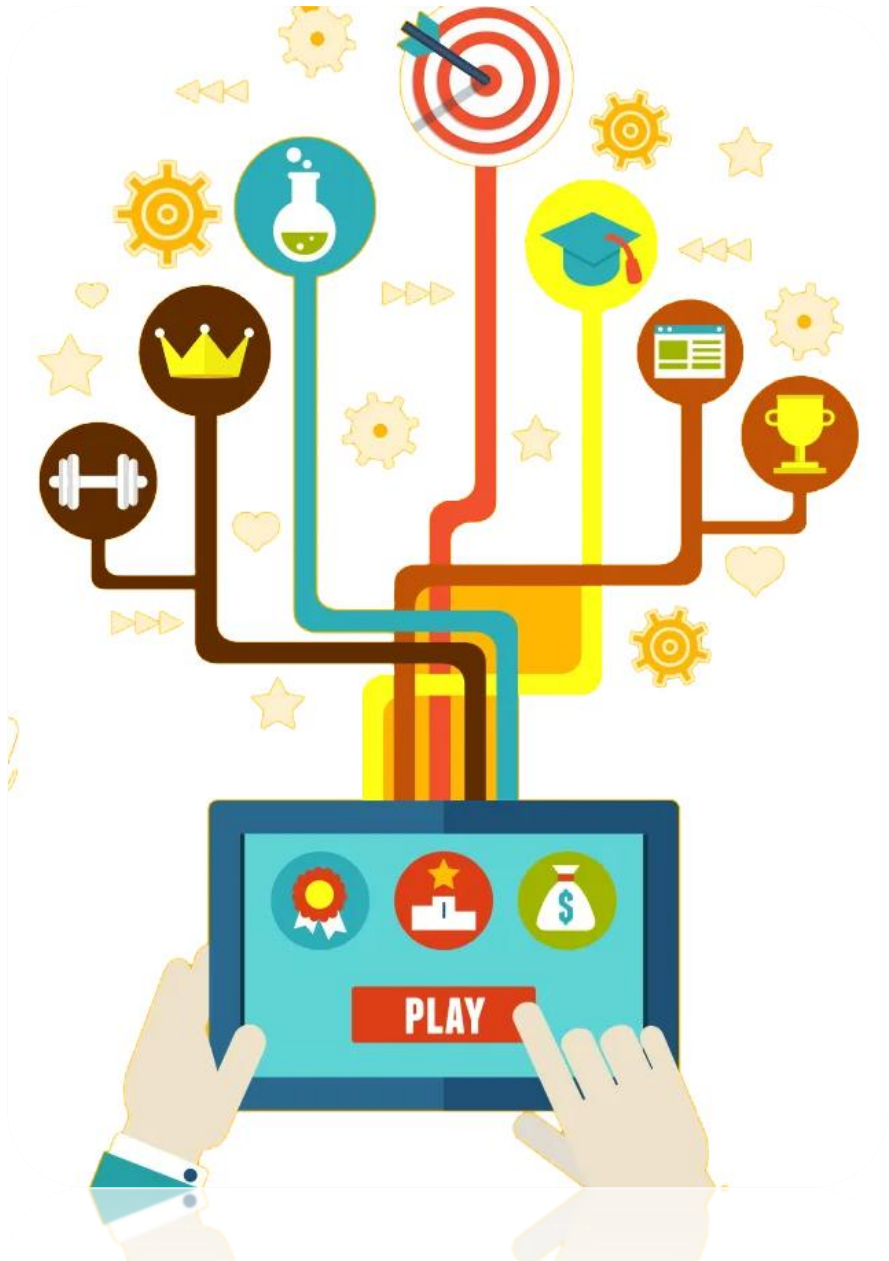


Технологические аспекты реализации



Элементы реализации подхода

- баллы – вознаграждения, получаемые за выполнение задач или определённых действий;
- бейджи — виртуальные награды, предназначенные для измерения активности участников процесса и определения их прогресса;
- рейтинги — показатели, отображающие успехи участников ;
- уровни — статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе;
- лидерборды — таблицы лидеров, на которых нужно равняться;
- виртуальная валюта — средства, которые можно зарабатывать и тратить;
- виртуальные товары, которые можно покупать на виртуальные деньги;
- интерактивные элементы — всевозможные элементы визуализации процесса;
- дайджесты успеха — тематические информационные продукты.



Средства обучения и контроля изученного материала



<h2>Плюсы геймификации</h2>	<h2>Минусы геймификации</h2>
<p>Геймификация переводит человека из взрослого состояния в детское, когда мы все учились играя.</p>	<p>Иногда геймификация становится самоцелью. Игра ради игры неэффективна.</p>
<p>Происходит меньшее сопротивление материалу, поскольку снимается внутренний цензор. Уходят взрослые психологические сопротивления и ограничивающие установки.</p>	<p>Сложность реализации. Педагогам банально не хватает времени и собственной мотивации, чтобы на регулярной основе фонтанировать идеями, как еще зажечь глаза учеников интересом. И времени не хватает не только для подготовки, но и на уроке: погрузить детей в полноценный игровой сюжет за 45 минут — задача не из легких</p>
<p>Если в игре участники объединяется для получения общего результата — это стимулирует качественную командную работу.</p>	<p>Неправильно просчитанная система приводит к отрицательному результату.</p>
<p>Если в геймификацию включен конкурирующий элемент — это добавляет эмоций. Включается самоутверждение и поднятие самооценки.</p>	<p>Вместо того, чтобы стремиться получать настоящие знания, ученики стремятся удовлетворить свои мотивационные потребности, часто прибегая к жульничеству и обману. Кроме того, возросшая конкуренция в группе может привести к буллингу и травле.</p>
<p>Геймификация помогает довести все до конца: обучение, рабочие процессы</p>	<p>В современном мире трудно найти подходящий, разрешенный контент.</p>

Геймификация в образовательном процессе



**Федотова Екатерина Викторовна,
заместитель директора МБОУ «Лицей №23»**