

Игры в eLearning

О чем мы сегодня поговорим?

- Что такое игра?
- Как игры захватывают внимание?
- В чем разница между игрой и обучением?
- Проверка знаний, применение игровых механик.

Цель вебинара





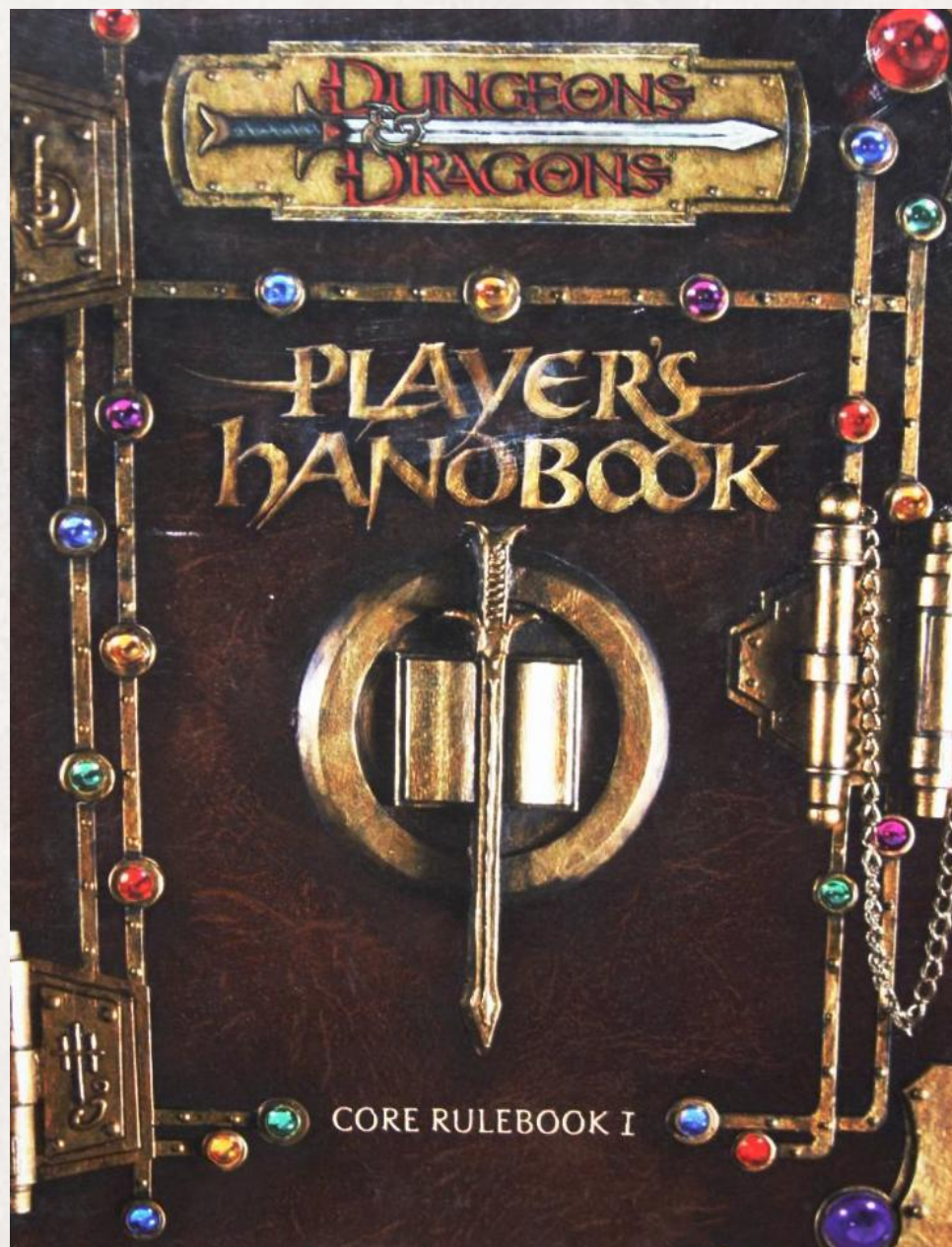
Что такое игра?

У игр есть:

Цель



Правила



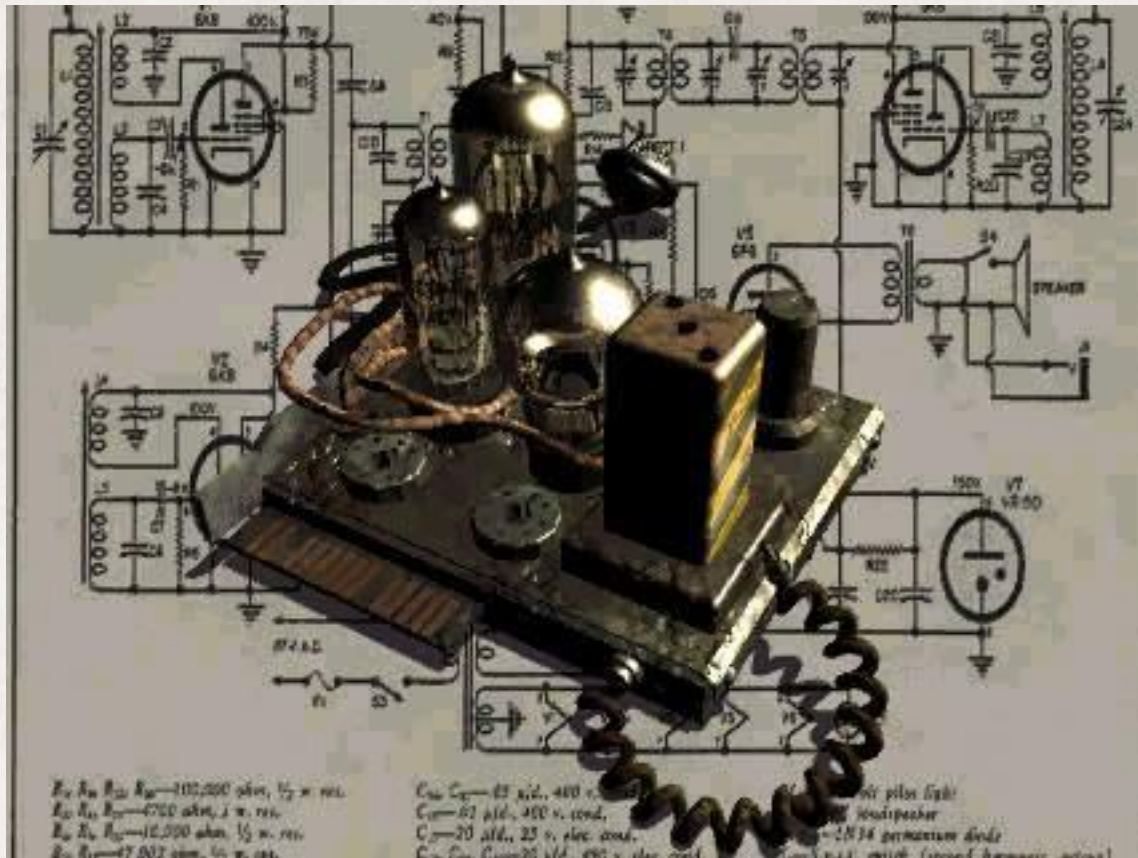
ВЫЗОВ



God of War 2 developer SCE Studios Santa Monica publisher Sony Computer Entertainment

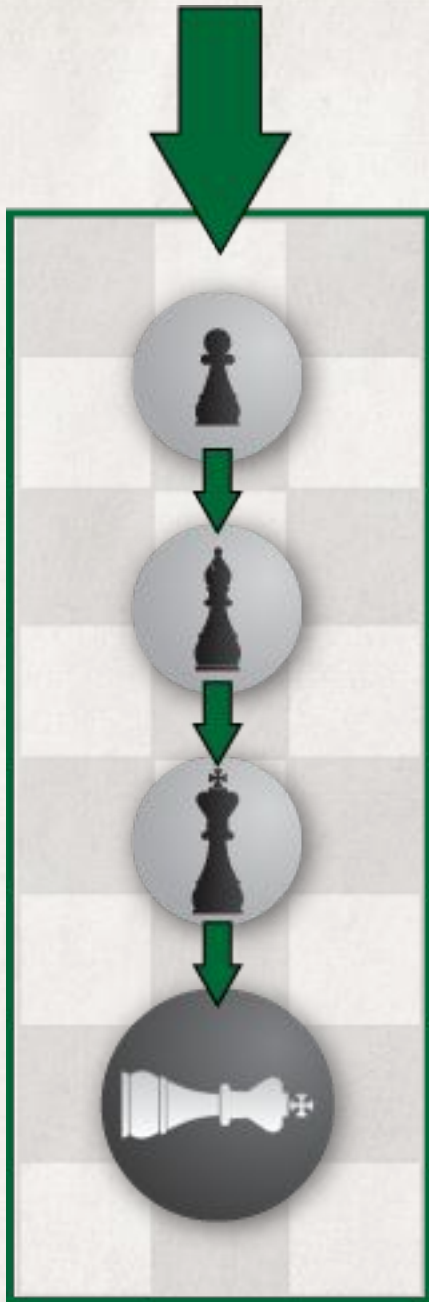
© GameWallpapers.com hosted by JTLnet.com

Внутренняя ценность



Воображаемый мир





Игра - это процесс решения проблем, к которому мы относимся шутя.

Jesse Schell



Как игры захватывают внимание игроков?

*Несколько механик, которые могут
быть нам полезны.*



Красота

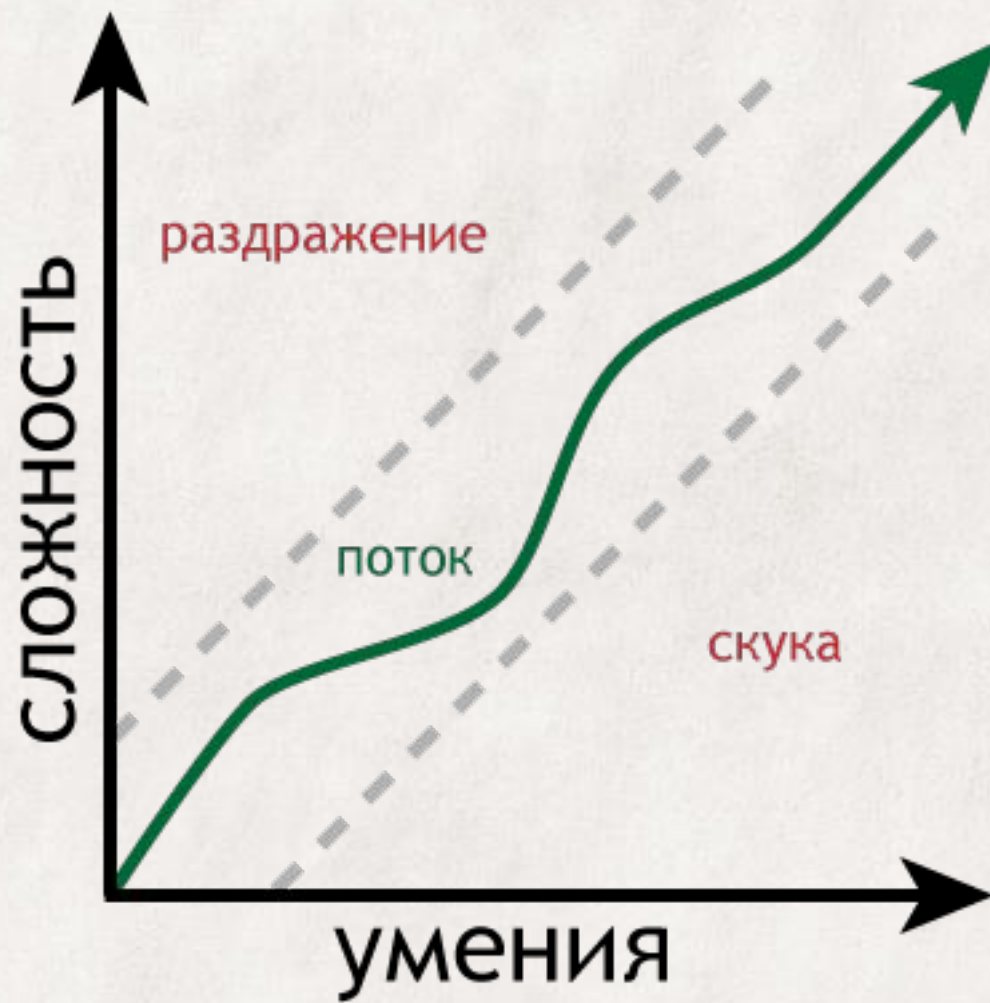


HIGHSCORE: 36700

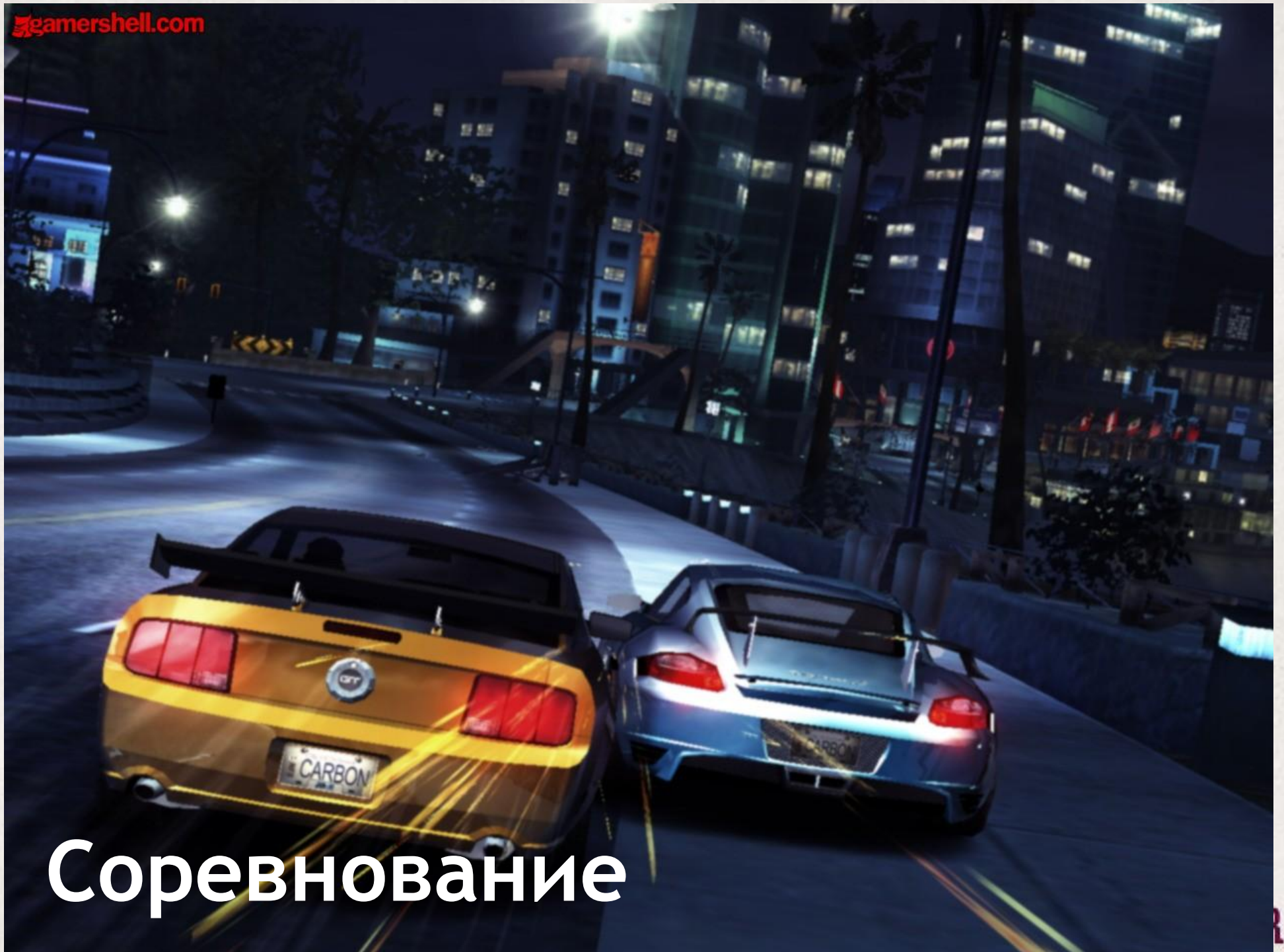
SCORE: 1040



Веселье

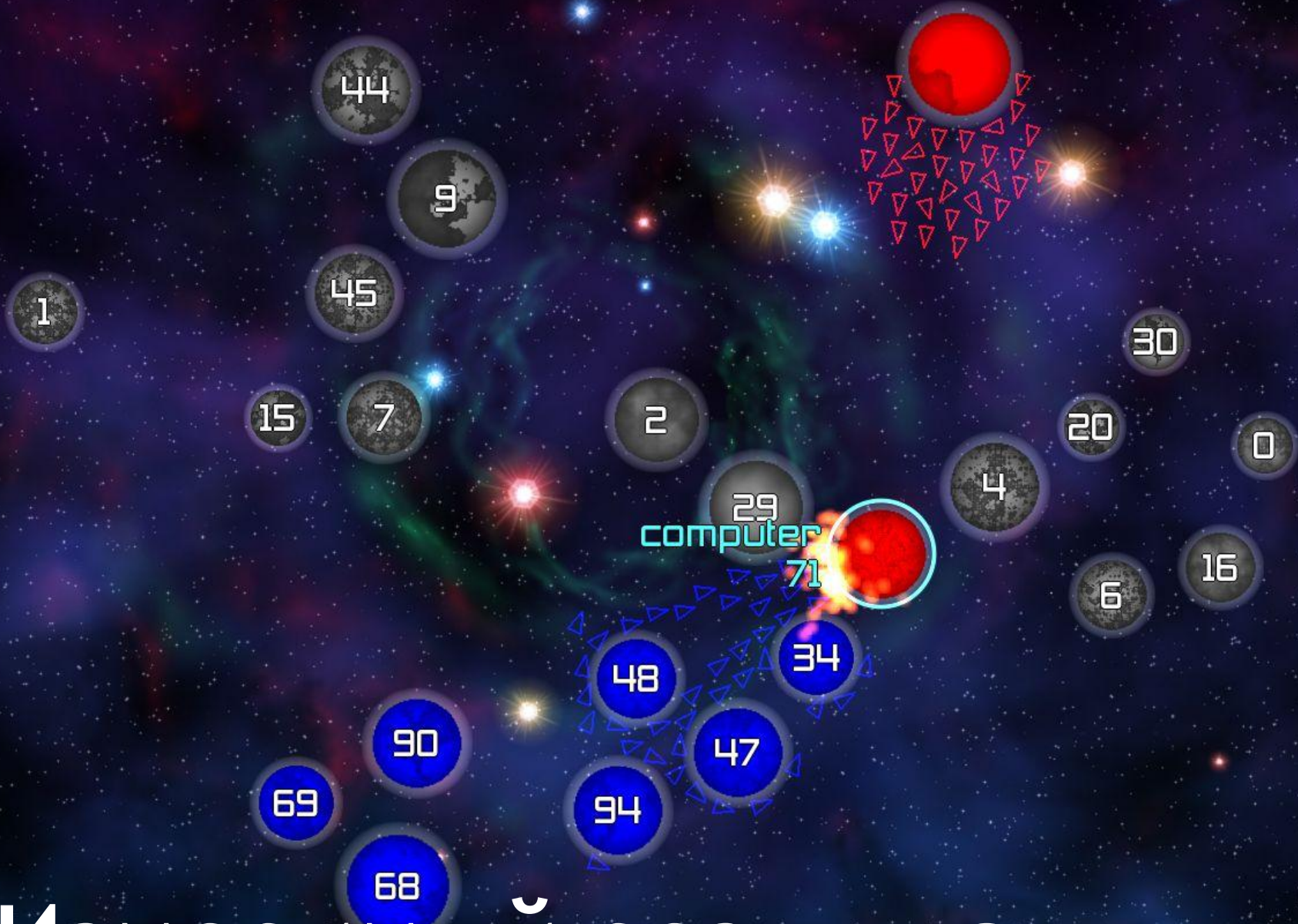


ПОТОК



Соревнование

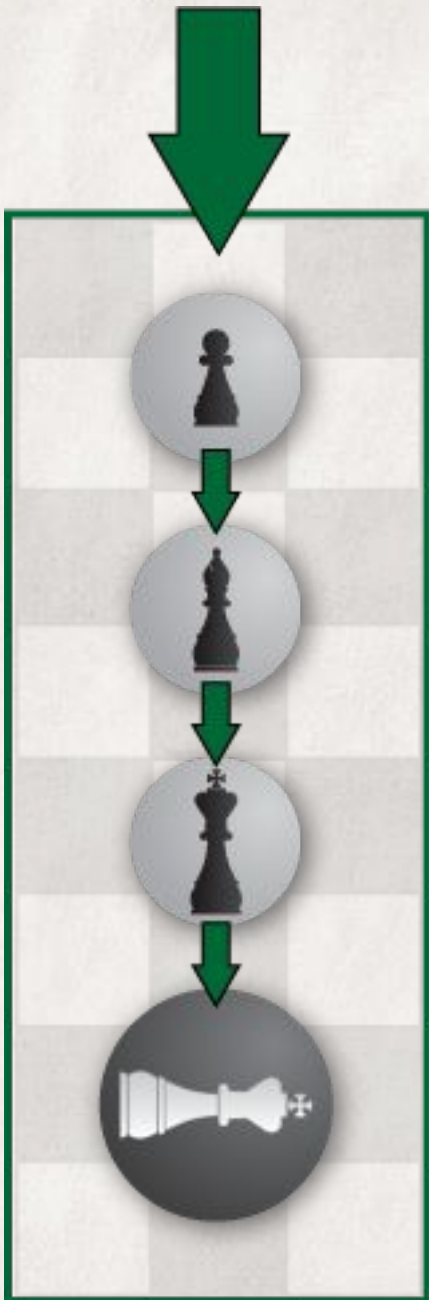
player: computer production: 71



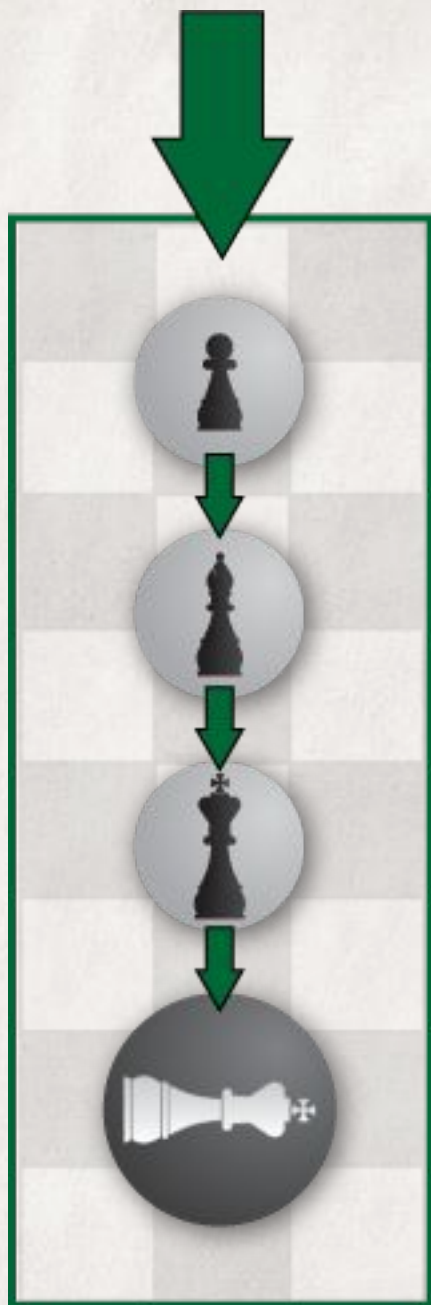
Измеримый результат

Ships: 50%

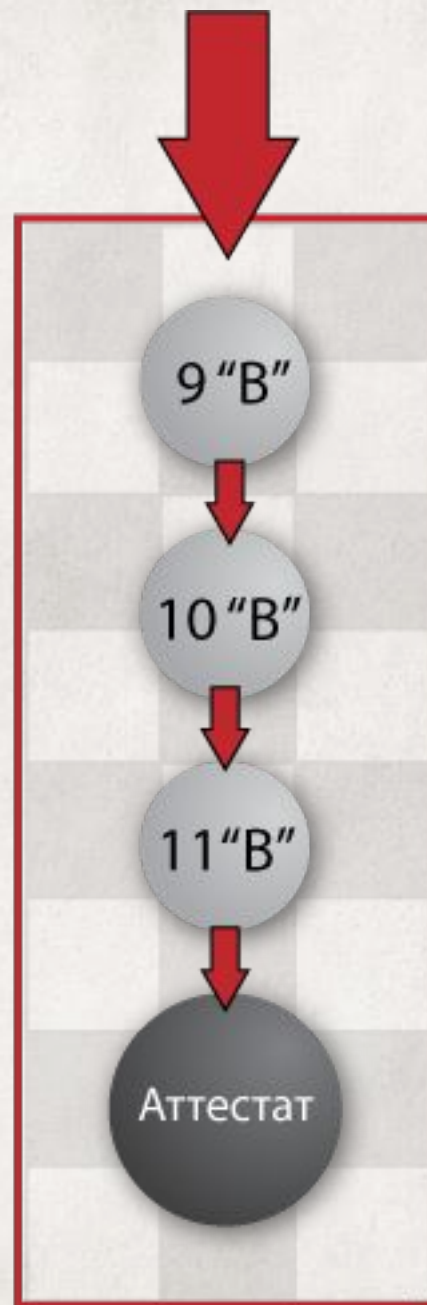
**В чем разница между
игрой и обучением?**
Как мы можем ее стереть?



Разница лишь
в подходе...



=



Microsoft Excel - Shift Scheduler Continuous

	A	B	
9			
10		Staff Roster Period Limits	Ma
11		Staff Shift Limits	Max
12		Days Worked in a Row	Ma
13			
14	Build Roster	Reset Roster	Clear Roster
15	Next Roster	Clear Next	Format Print
16			
18	Show Detail	Hide Detail	Start Date Start Time End Date End Time Length Hrs Shift Requirement
19	Add Shift	Delete Shift	
20	Add Staff	Delete Staff	
21			
22			
24	Joe Brown		
34	Fred Smith		
44	Jim Johns		
54	Don Jones		
64			
65	Number Allocated		
66	Variance		
67			
68			Shi
70			

BOMB BLUEPRINT: INFORMATION

CONCUSSION BOMB BLUEPRINT

ATTRIBUTES | BILL OF MATERIALS

Original Blueprint

Produces Concussion Bomb [20]

GENERAL INFORMATION

MATERIAL LEVEL: 0

WASTAGE FACTOR: 10.0%

COPY: No

PRODUCTIVITY LEVEL: 0

LICENSED PRODUCTION RUNS REMAINING: Infinite

MAX RUNS PER BLUEPRINT COPY: 300

MANUFACTURING

MANUFACTURING TIME: 10 Minutes

MANUFACTURING TIME (YOU): 8 Minutes

RESEARCHING

RESEARCH MATERIAL TIME: 3 Hours, 20 Minutes

RESEARCH MATERIAL TIME (YOU): 2 Hours, 30 Minutes

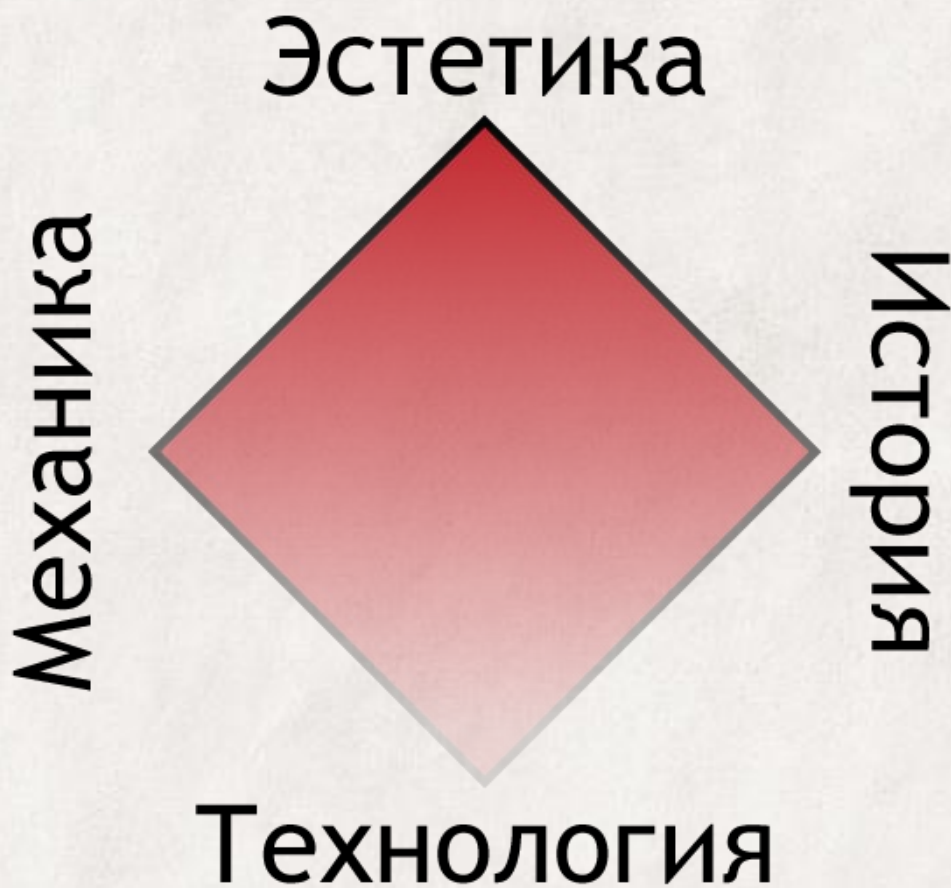
RESEARCH COPY TIME: 6 Hours, 40 Minutes

RESEARCH COPY TIME (YOU PER SINGLE COPY): 1 Minute

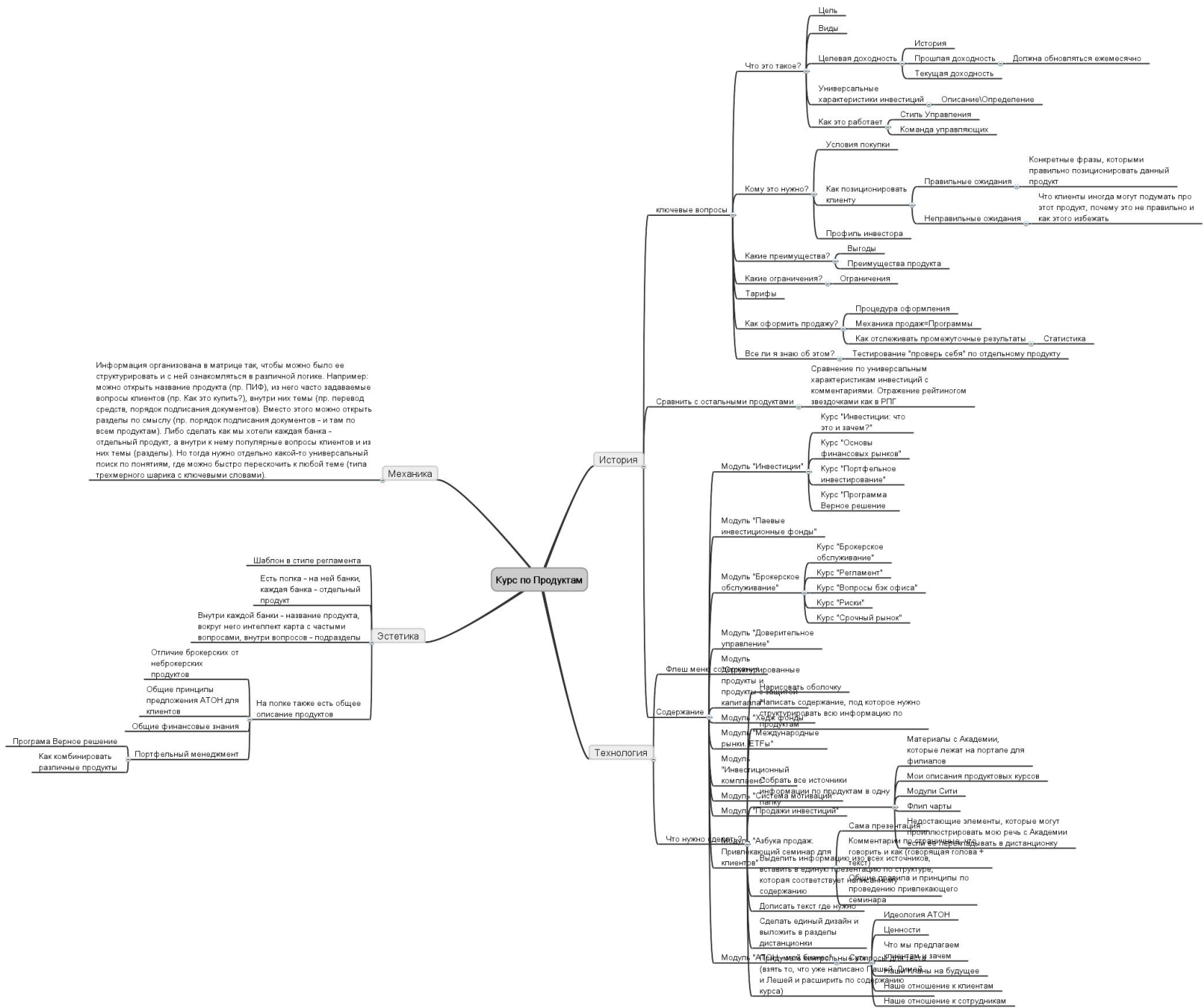
На работе

Дома

Любая игра построена на четырех основах







**Как мы привыкли проверять
знания?**

Тесты...
Тесты...
Тесты...

Спасете принцессу?

Да!

Неа...

Как Вы принесете Водяной
Чип в Убежище 13?

Красиво

Быстро

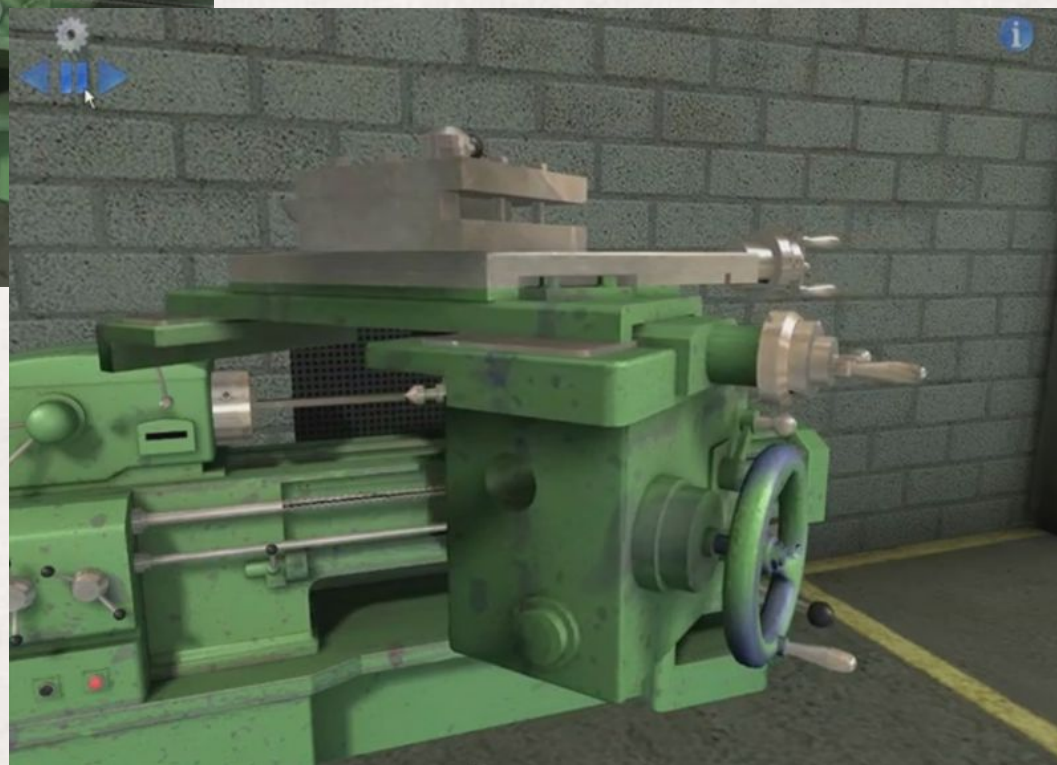
Четко

Кто круче?

Люди

Орки

Бесконечное терпение курса



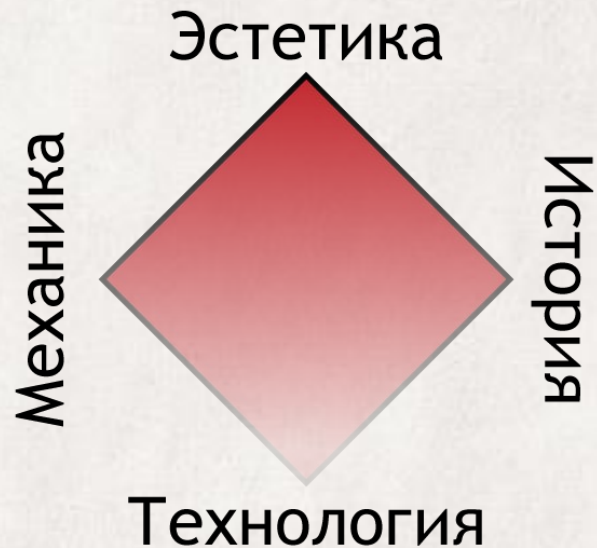
Кейсовые/игровые ситуации



PRO

Освежим

- Цель
- Правила
- Вызов
- Внутренняя ценность
- Воображаемый мир



Литература:

[The Art of Game Design: A book of lenses](#)

by Jesse Schell

[A Theory of Fun for Game Design](#)

by Raph Koster

[Flow: The psychology of optimal experience](#)

by Mihaly Csikszentmihalyi

Инструменты:

mindmeister.com

gogamestorm.com

thinkingworlds.com

Вопросы?

Дмитрий Кунин

info@dkunin.ru

+79057801950

FaceBook: [Dmitri Kunin](#)

Twitter: [DKunin](#)

Skype: dkunin1985

Играйте в этот мир!