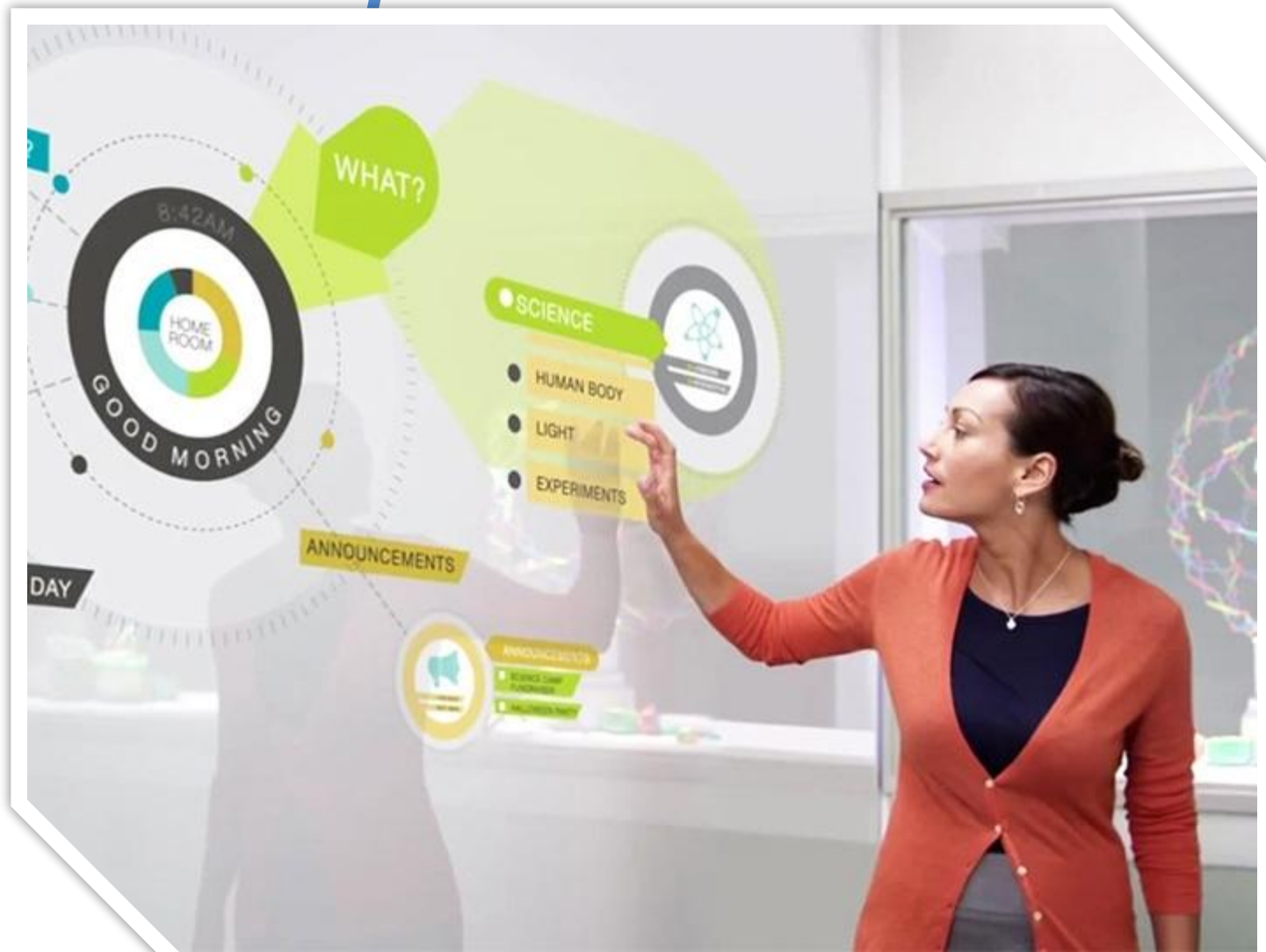
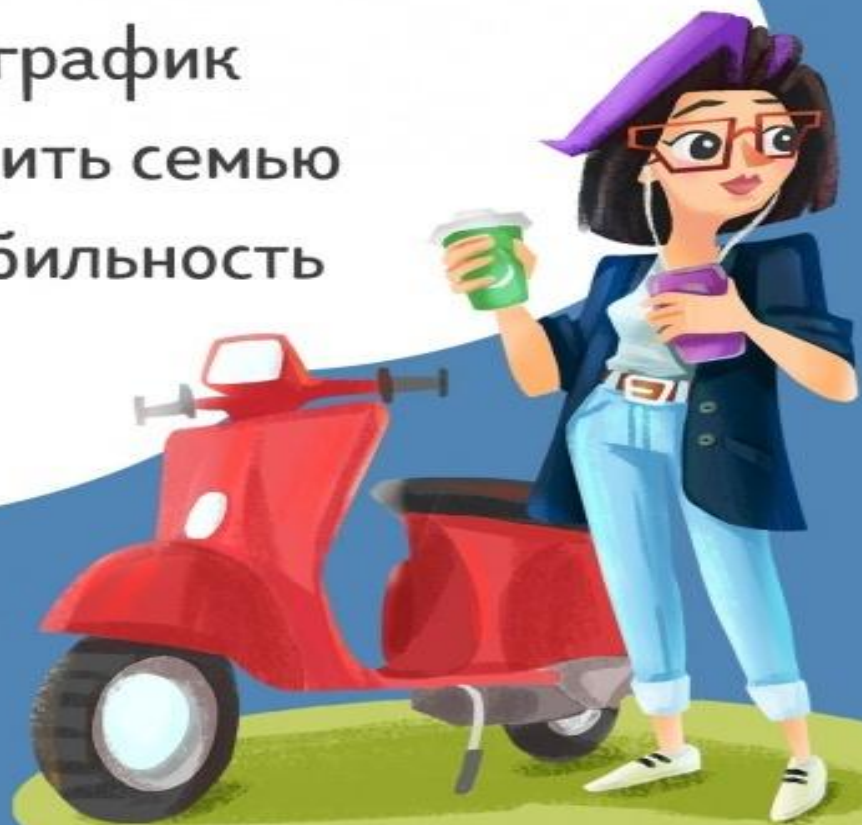


Геймификация в образовании: игровое обучение и полезное развлечение



Поколение «Y» 1983 - 2003

- Не работают только за деньги
- Любят гибкий график
- Не хотят заводить семью
- Не верят в стабильность
- Быстро учатся



Поколение «Z» 2003 -.....

- Встроенный иммунитет к рекламе
- Соответствуют моде
- Не любят физический труд
- Не чувствуют грани между реальной и виртуальной жизнью

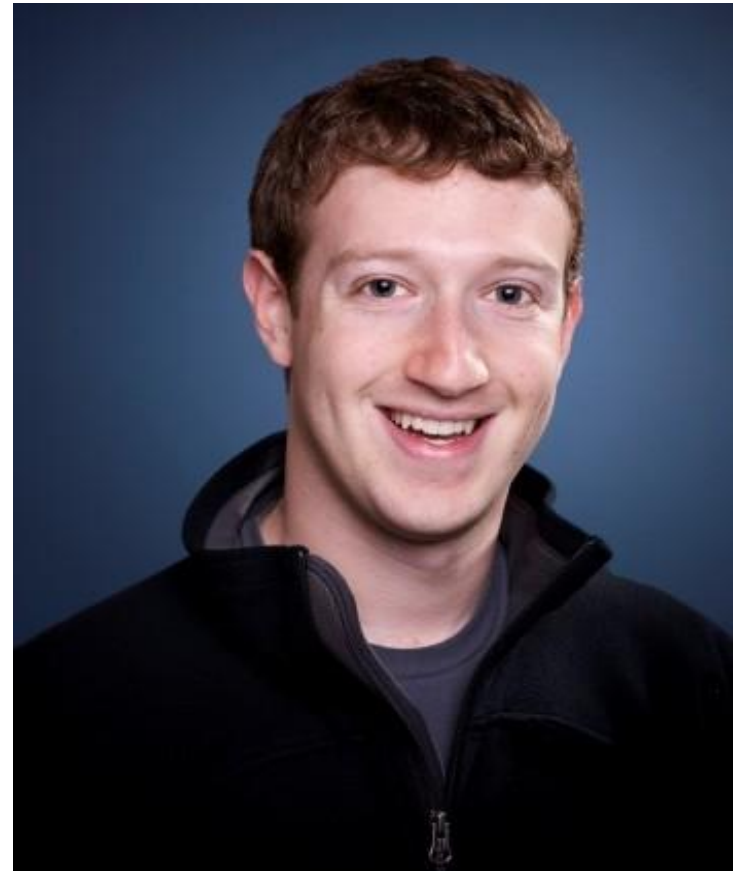


Современному миру нужны другие навыки

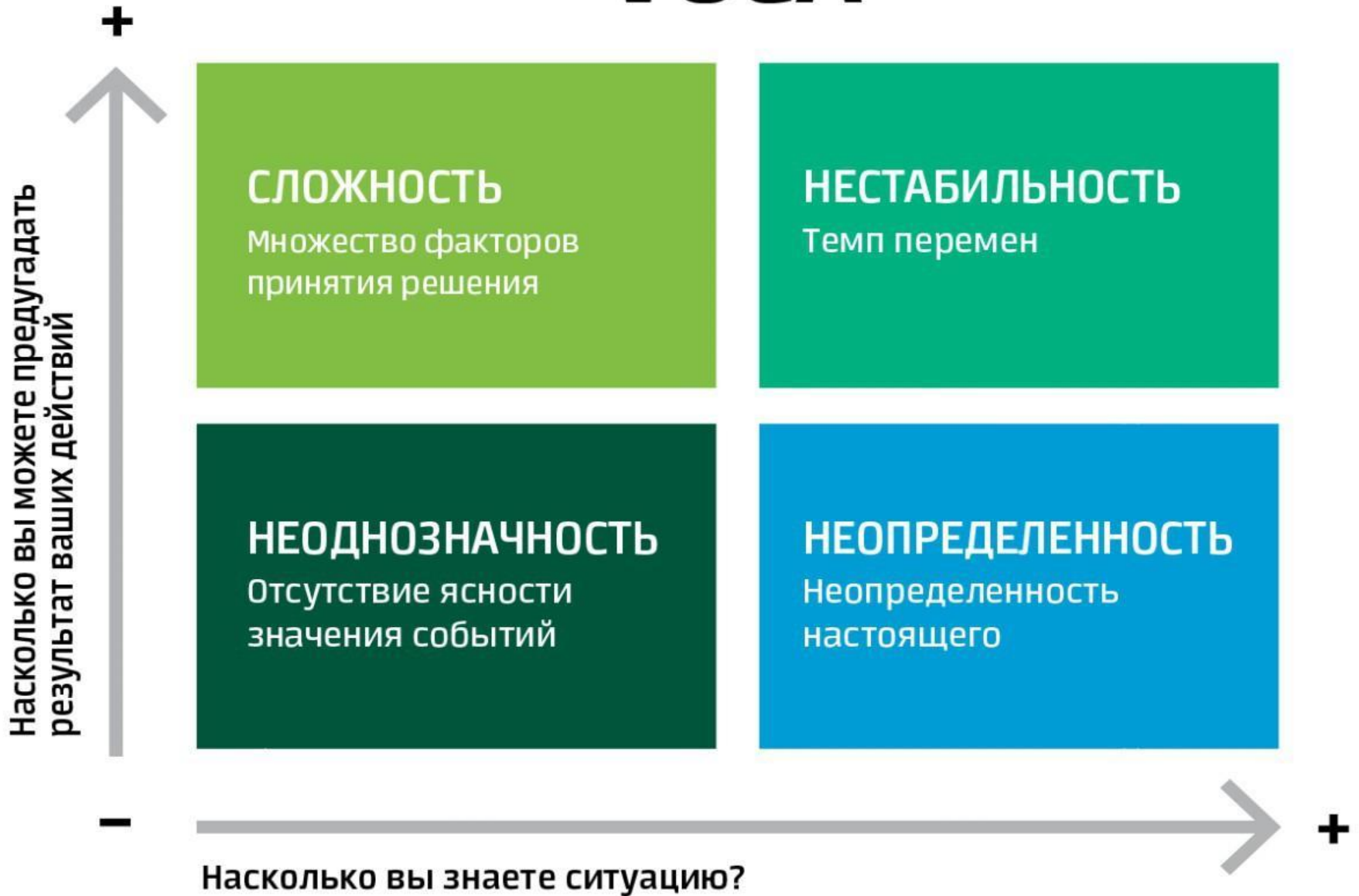
Свалил 100
мамонтов



Создал
Фейсбук



VUCA



**VUCA – это вызов, но есть и ответ на этот вызов –
тоже VUCA:**

Видение – обеспечивается через постоянную коммуникацию с другими людьми, командную деятельность. Один в поле не воин сегодня.

Понимание – мало видеть ситуацию и обсуждать ее, нужно понимать ее, а для этого необходим открытый и чистый разум.

Ясность – чтобы разум был чистым, все должно быть ясным и понятным, упрощенным до предела, разложенным по полочкам, систематизированным.

Скорость – в VUCA-мире нужно быстро думать, быстро принимать решения и быстро действовать.

Матрица игровых технологий для формирования навыков будущего



Опрос: «Что вы должны делать на уроках, что бы вам было интересно учиться?» (100 человек, школьники ЛО)



85 % - смотреть видео

80% - решать реальные проблемы, задачи, ситуации

77% - создавать реальные проекты и общаться

с реальными предпринимателями

68% - играть в игры (квесты, настольные, ролевые)

55% - делать что-то руками (рисовать, мастерить)

**Никто не хочет учиться – все хотят
развлекаться!**

УЧИТЬСЯ



РАЗВЛЕКАТЬСЯ



Опрос: «Что вы должны делать на уроках, что бы вам было интересно учиться?» (100 человек, школьники ЛО)



85 % - смотреть видео

80% - решать реальные проблемы, задачи, ситуации

77% - создавать реальные проекты и общаться

с реальными предпринимателями

68% - играть в игры (квесты, настольные, ролевые)

55% - делать что-то руками (рисовать, мастерить)

***Edutainment* - гибридный жанр,
который в значительной мере
опирается на визуальный
материал в
формате рассказа или игры, более
неформальный, менее
относящийся к
дидактическому стилю. Цель
Edutainment состоит в том, чтобы
перенаправить эмоции
пользователя
компьютера, наполненным яркой
графикой и дизайном на
интерактивную педагогику, чтобы,
в
конечном счете, убедить
пользователей, что обучение
является
увлекательным и**

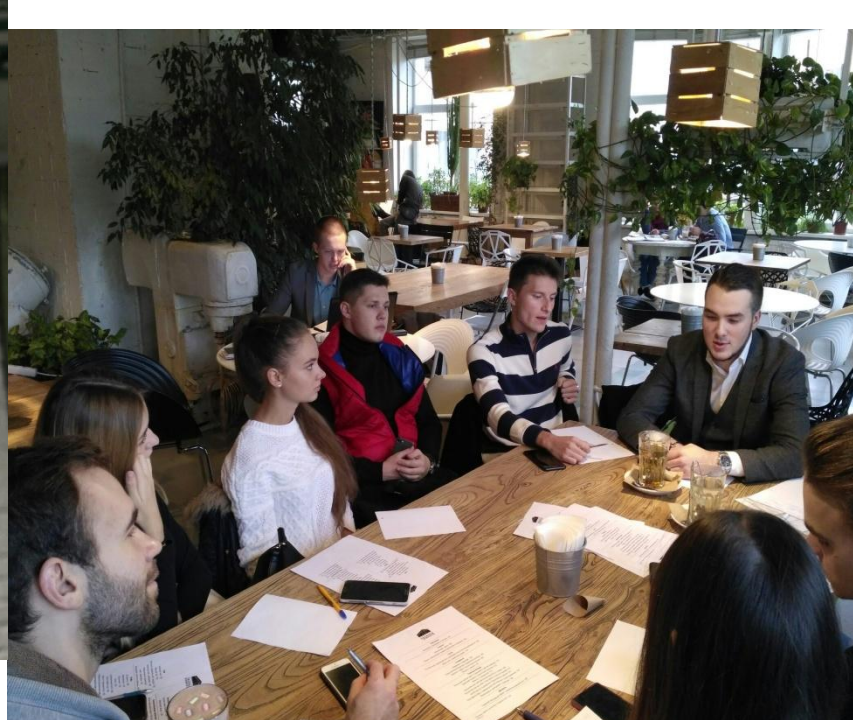
EDUTAINMENT

образование через развлечение

Неформальные форматы!

- Лекции в стиле TED
- Уроки на траве, в антикафе, кинотеатре, заводах и т.д.
- Посещение мероприятий
- Подбор и просмотр обучающего видео





Работа с видео

1. Заготавливайте на каждое занятие мини-ролики (по тематике): мотивации, интервью, успешные презентации, ролики – упражнения и т.д.
2. Сделайте подбор ролика обязательным заданием для учеников – соберете свою коллекцию.
3. Включайте тематические ролики в начале занятия.
4. Фильмы смотрите в завершении занятия или домашним заданием.
5. Готовьте темы для эссе по сюжетам фильмов и роликов.

Фильмы для просмотра на курсе предпринимательства:

1. В погоне за счастьем
2. Кремниевая долина
3. Безумцы
4. Две девицы на мели
5. Семейка Джонсонов
6. ПираМММида
7. Деньги не спят.
8. Пираты Силиконовой долины
9. Олигарх
10. Милдред Пирс

Лекции в стиле TED меняющих отношение к образованию

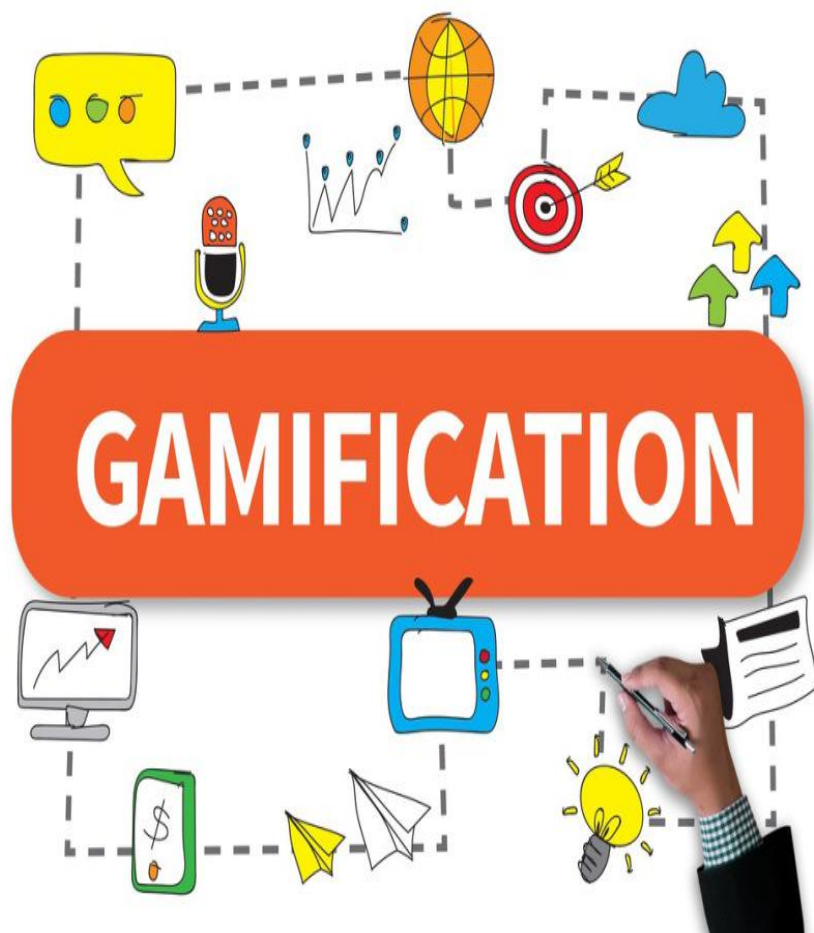
- Салман Хан: «Использовать видео, чтобы изменить образование»
- Линда Клятт-Вейман: «Как восстановить разрушенную школу: руководите без страха, любите сильно»
- Рита Пирсон: «Каждому ребенку нужен герой»
-

Геймификация – это подход, предусматривающий применение в учебном процессе принципов компьютерных игр, игровых сценариев и динамик в неигровых ситуациях с целью повышения мотивации и вовлеченности в процесс решения учебных задач и достижения учебных целей.

- тяжелая геймификация (hard gamification) – превращение процесса работы в настоящую

игру с четко ограниченным временем, игровым пространством, ролями, историей для каждого героя;

- легкая геймификация (light gamification) – состоит из ограниченного набора инструментов стимулирования мотивации; это, как правило, виртуальные баллы для оценки активности или с функцией виртуальной валюты, награды-бейджи, рейтинги, миссии, призы.



Опрос: «Что вы должны делать на уроках, что бы вам было интересно учиться?» (100 человек, школьники ЛО)



85 % - смотреть видео

80% - решать реальные проблемы, задачи, ситуации

77% - создавать реальные проекты и общаться

с реальными

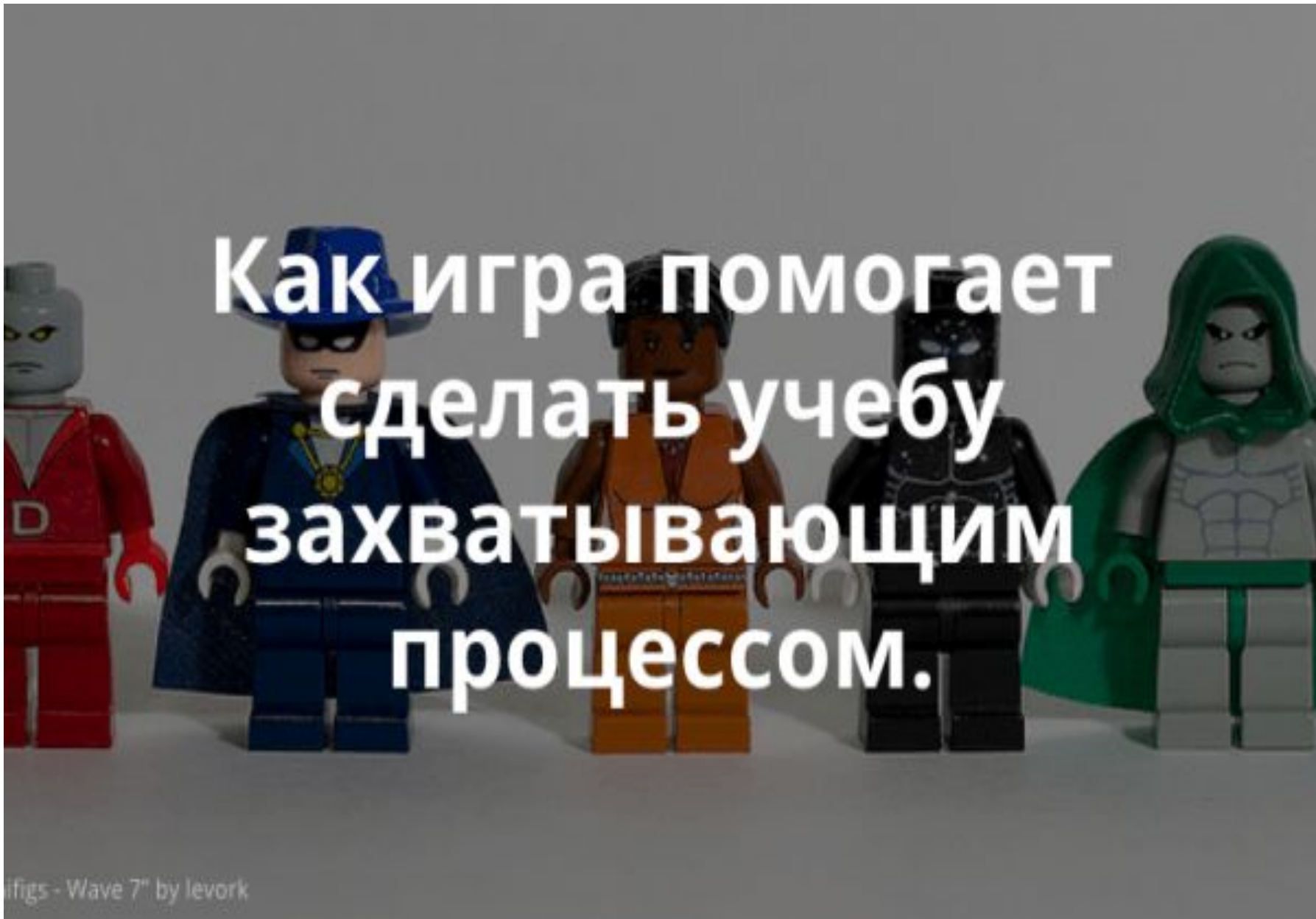
предпринимателями

68% - играть в игры (квесты, настольные, ролевые)

55% - делать что-то руками (рисовать, мастерить)

Матрица игровых технологий для формирования навыков будущего



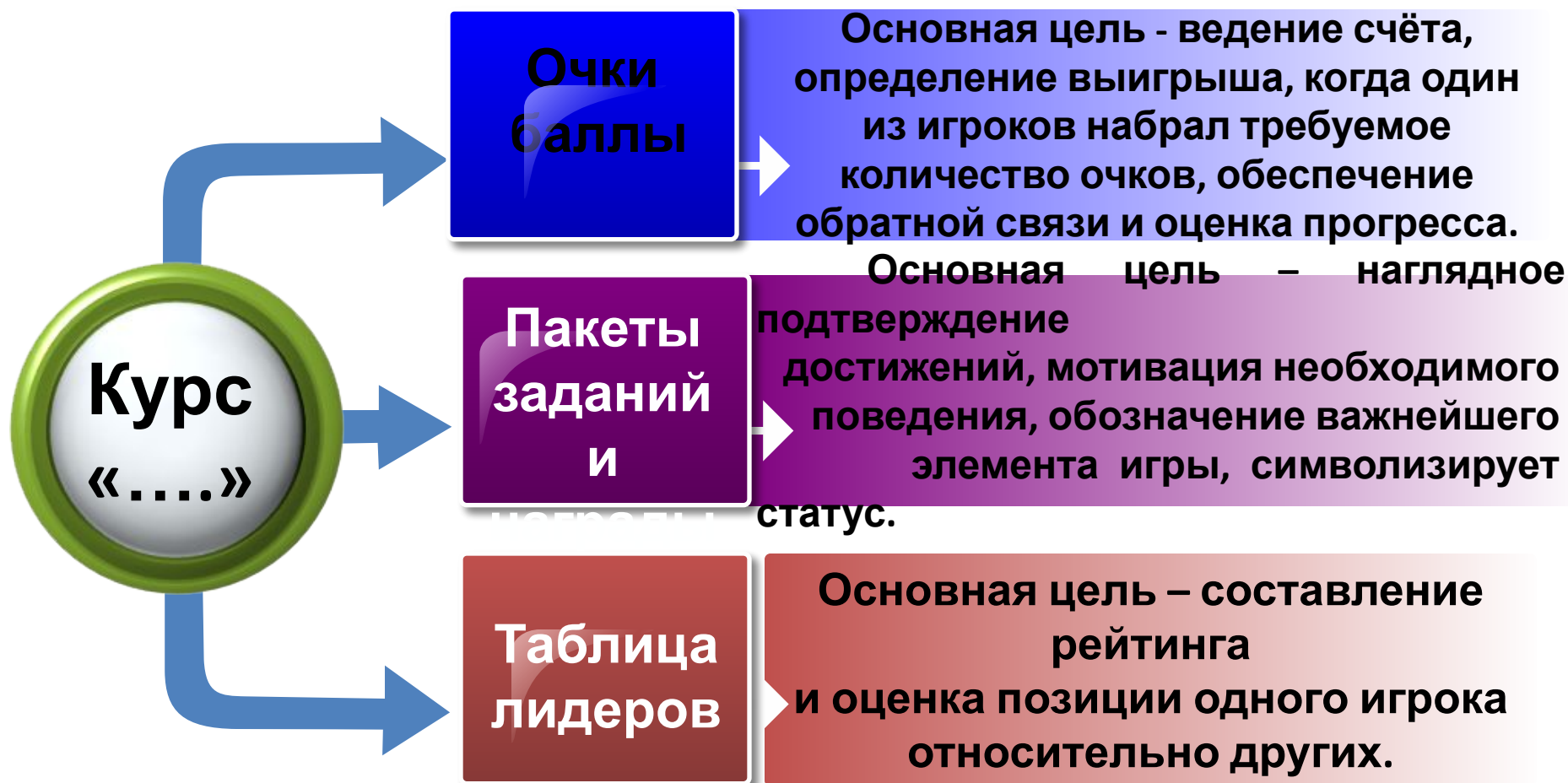


Как игра помогает
сделать учебу
захватывающим
процессом.

Наполняйте ваши курсы и предметы ЦЕННОСТЯМИ и СМЫСЛАМИ



Конструируйте свои курсы с элементами легкой геймификации!

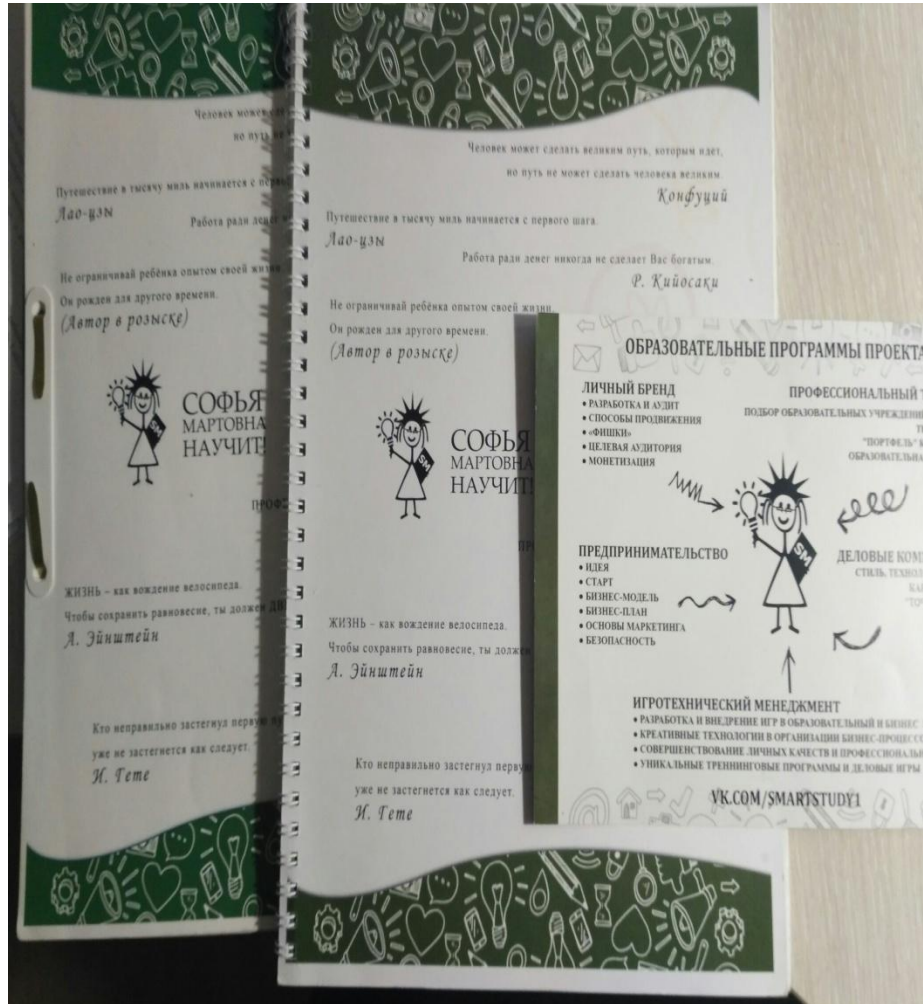


Создавайте свои игро-ориентированные образовательные курсы!

1. Разработайте пакеты заданий + их стоимость (по системе БРС) на «3», «4», «5».
2. Каждый пакет разный и по насыщенности знаниями и информацией, и по степени участия студента в курсе.
3. Каждый студент собирает за курс свою «Мотивационную тетрадь успешного предпринимателя» (все итоги за курс, эмоциональные впечатления, таблица оценок).
4. Весь курс длится одна большая игра, работа над одним проектом.
5. Система оценки должна быть простой И понятной.

6. Группа делится на команды, там распределяют роли и оценивают друг друга (эти оценки учитываются в итоге курса).
7. Здорово в начале курса показать призы, которые получают лучшие студенты, (рассказать о том, что такое лучший студент или о номинациях).
8. Успехи студентов в течении курса лучше визуализировать (он-лайн, оффлайн, на бумажных и электронных носителях).
9. Финал курса делайте ярким, игровым, приглашайте гостей, вручайте грамоты и сертификаты! Празднуйте – «якорите» позитивные состояния!

Варианты визуализации рейтингов курса



Атмосферненько...



- **Атмосфера игры передается через нюансы: песочные часы, колокольчик, карточки, таблички и т.д. реквизит к игре (атрибутика)**

Как измерить эффективность применения ИОТ в обучении ?

Рождение новых бизнес проектов!!!



Мои студенты:

- с удовольствием приходят на лекции;
- выполняют все задания (радостно и с удовольствием);
- читают БЛ;
- встречаются вне лекций и решают БЗ;
- знают основных представителей БС вашего города;
- проходят практику у предпринимателей;
- описывают в ВКР свой БП;
- используют платформу

Обязательно перед ролевой, деловой, имитационной игрой и тренингом!

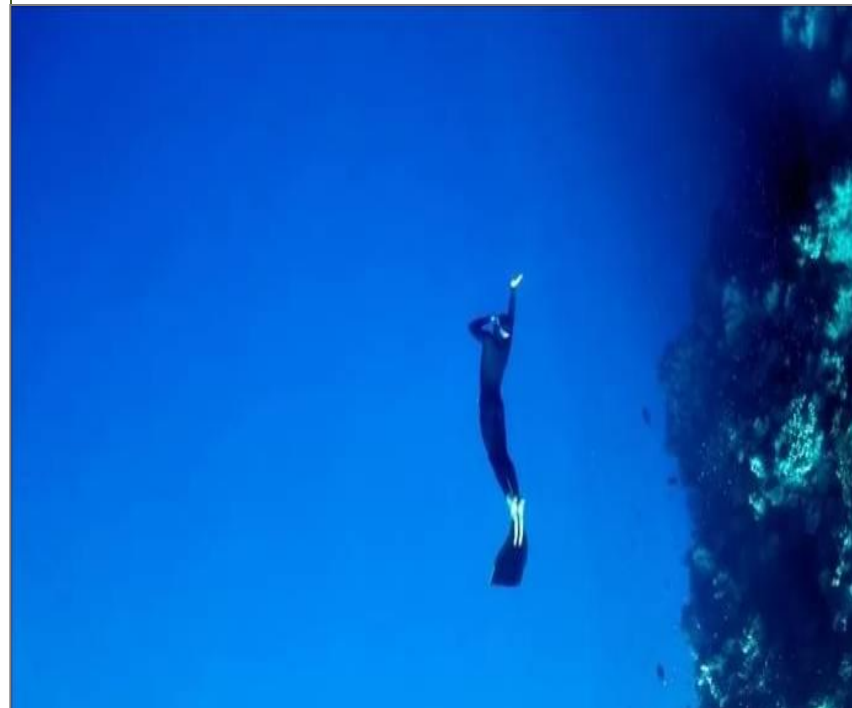
Погружение

(вводит в контекст игры или имитирует ее механику)



Выгружение

(подытоживает знания, совпадает с учебной целью, разгружает психологическая)



Погружаемся...

РАССКАЖИТЕ



- Корабль
- Синица
- Секундомер
- Деньги
- Киркоров
- Триатлон
- Мошенничество
- Юнга

5 мин

Играем!



1. Напишите вашу любимую игру.
2. Напишите самое важное правило в этой игре.
3. Напишите любимую тему в вашем предмете.

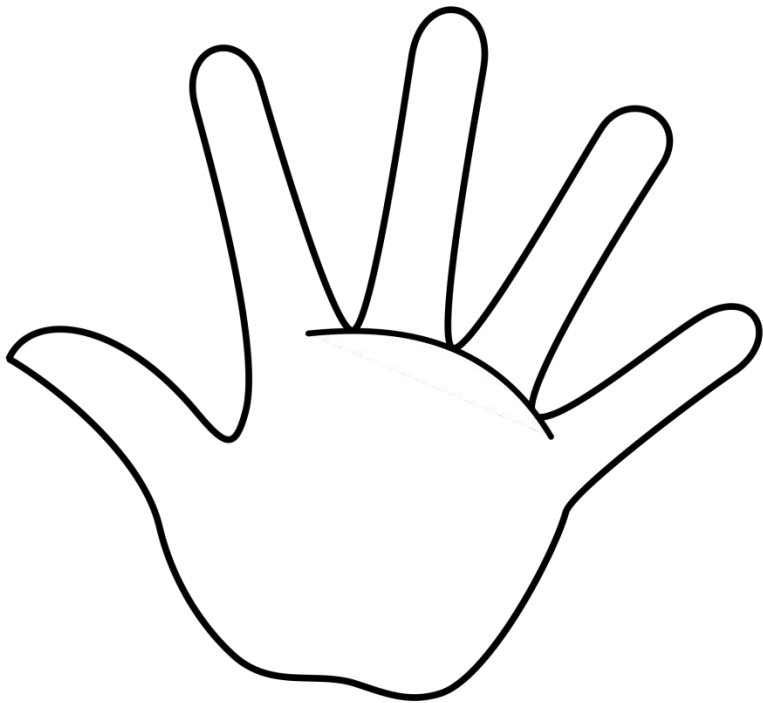


- 1. Из выбранных карточек составьте игру.
- 2. Работайте с шаблоном.

15 мин

- 3. Презентуйте полученную игру.
- По 3 мин.

Выгружаем...



- Нарисуйте
- Напишите: 5 составляющих ИОТ, которые вы считаете наиболее важными!
- 3 мин

Вы все еще сомневаетесь нужно ли вам геймификация?



Учитесь думать по новому...

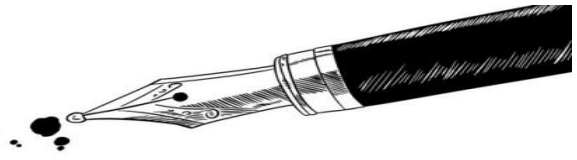
**Учитесь учить
по - другому!**

Сычева С.М. +7 911 974 94 59

<https://vk.com/sofimart>

sofiarmart@mail.ru

БИНГО



ДЛЯ ПИСАТЕЛЕЙ В КОНТАКТЕ



1 СОЧИНИТЬ
ХОККУ

2 ГРУСТНЫЙ
РАССКАЗ
ДО 8 СЛОВ

3 ОТЗЫВ
НА
ЛЮБИМУЮ
КНИГУ

4 РАССКАЗ
ОБ
УПУЩЕННОЙ
ВОЗМОЖНОСТИ

5 НАПИСАТЬ
СКАЗКУ



6 ВЗЯТЬ
ИНТЕРВЬЮ

7 ФАНФИК

8 АКРОСТИХ

9 ДЕТСКОЕ
ВОСПОМИНАНИЕ

10 СТИШОК
ПИРОЖОК



11 ОДИН
СЮЖЕТ
В ТРЁХ
ЖАНРАХ

12 НАПИСАТЬ
ФИНАЛ
НЕСУЩЕСТВУЮЩЕГО
РОМАНА

13 ПИСЬМО
В
БУДУЩЕЕ

14 ОДА
ДРУГУ

15 НАПИСАТЬ
О ТОМ, ЗА ЧТО
ПРОГОЛОСУЮТ
ПОДПИСЧИКИ



16 НАПИСАТЬ
КРИТИКУ
ЧЕГО
УГОДНО

17 ХОРРОР

18 УТОПИЯ

19 РАССКАЗ
ПРО
ПОПАДАЮЩЕГО

20 ПРОЧИТАТЬ
СВОЁ
ПРОИЗВЕДЕНИЕ
НА ВИДЕО



ПОДРОБНОСТИ В vk.com/authors