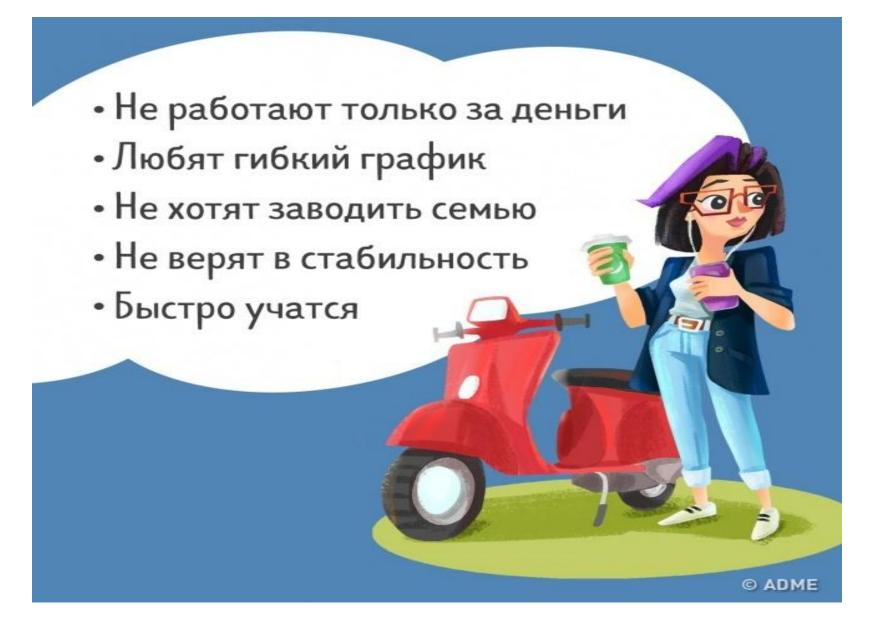
Геймификация в образовании: игровое обучение и полезное развлечение



Поколение «Y» 1983 - 2003



Поколение «Z» 2003 -.....

• Встроенный иммунитет к рекламе

• Соответствуют моде

• Не любят физический труд

• Не чувствуют грани между реальной и виртуальной жизнями

Современному миру нужны другие навыки

Свалил 100 мамонтов



Создал Фейсбук



VUCA

сложность

Множество факторов принятия решения

НЕОДНОЗНАЧНОСТЬ

Отсутствие ясности значения событий **НЕСТАБИЛЬНОСТЬ**

Темп перемен

НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ

Неопределенность настоящего



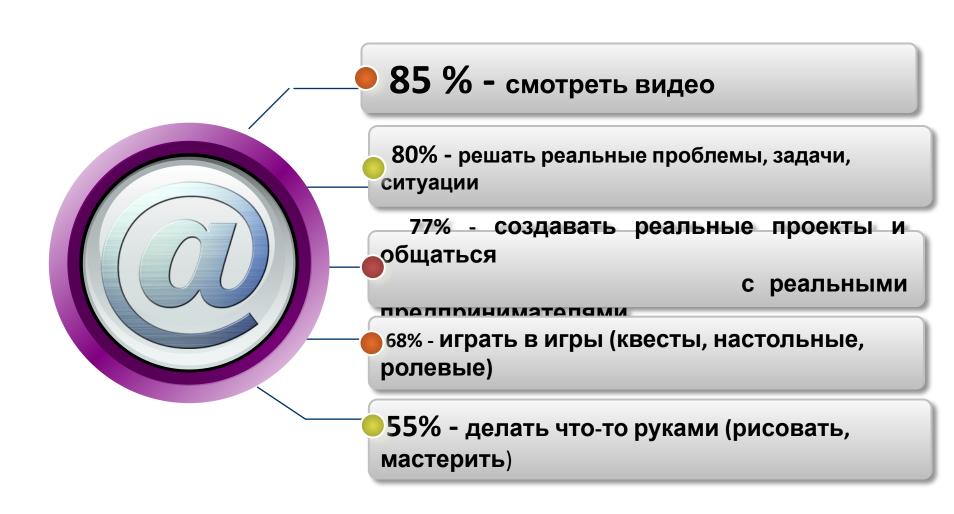
VUCA – это вызов, но есть и ответ на этот вызов – тоже VUCA:

- 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.
- <u>Ясность</u> чтобы разум был чистым, все должно быть ясным и понятным, упрощенным до предела, разложенным по полочкам, систематизированным.
- <u>Скорость</u> 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)



Никто не хочет учиться – все хотят развлекаться!

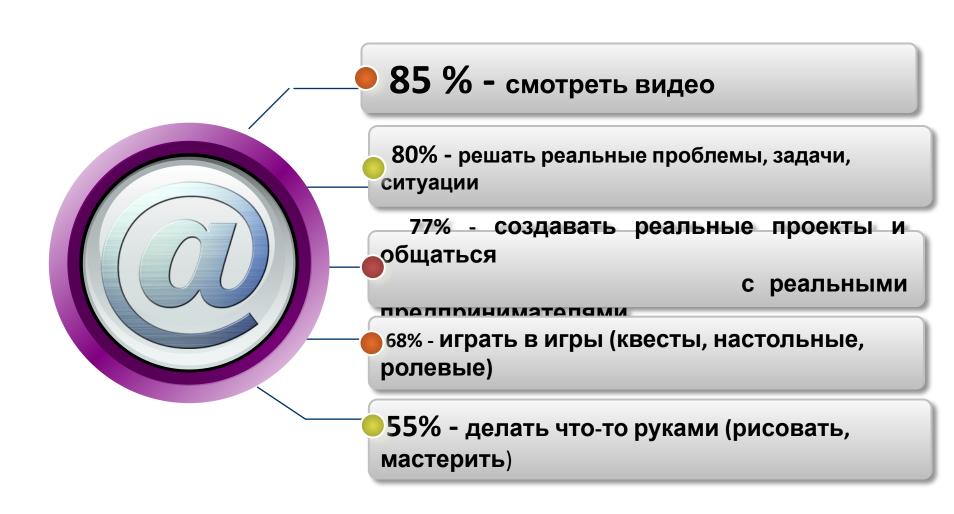
УЧИТЬСЯ

РАЗВЛЕКАТЬСЯ





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



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,

Е

конечном счете, убедить пользователей, что обучение является

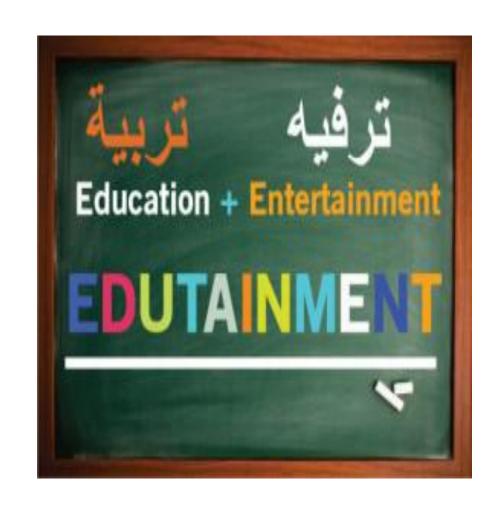
УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ И

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.
- Включайте тематические ролики в начале занятия.
 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: «<u>Использовать видео,</u> чтобы изменить образование»
- Линда Клятт-Вейман: «<u>Как</u>
 восстановить разрушенную школу:
 руководите без страха, любите
 сильно»
- Рита Пирсон: «<u>Каждому ребенку</u> <u>нужен герой</u>»

Геймификация – это подход,

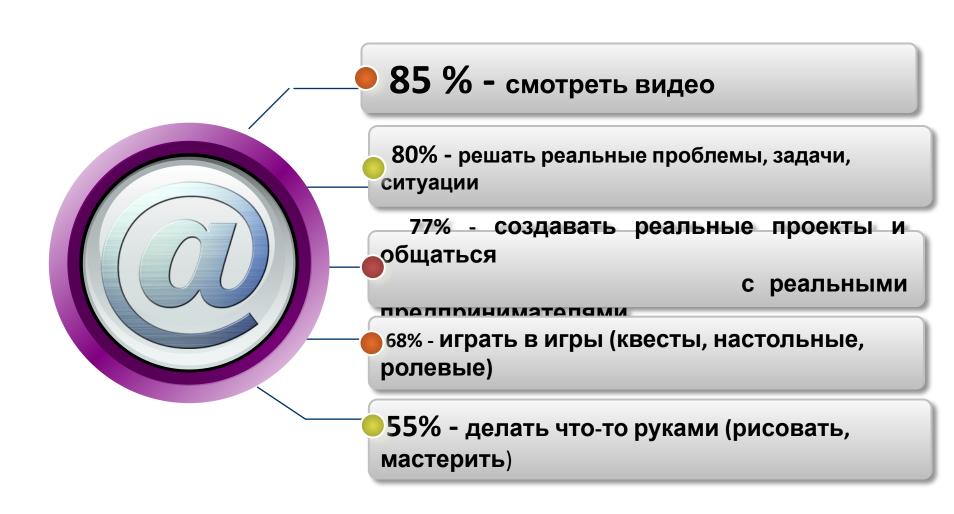
предусматривающий применение в учебном

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.

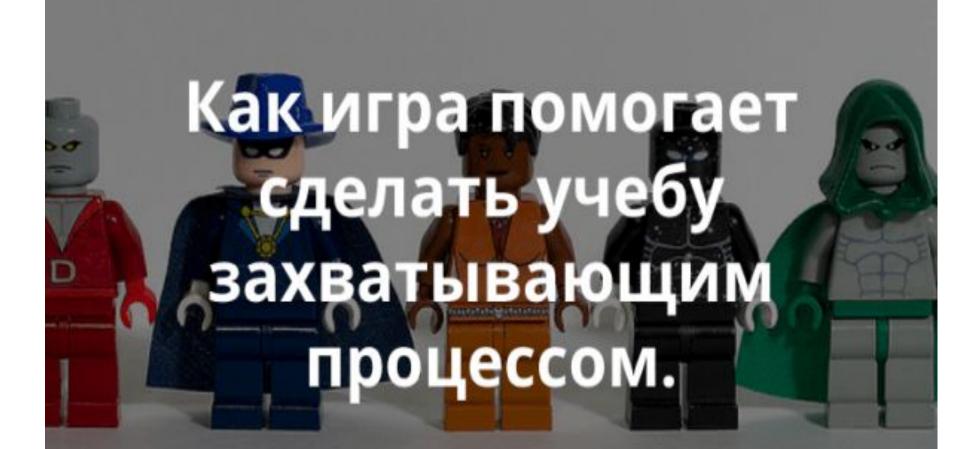


Опрос: «Что вы должны делать на уроках, что бы вам было интересно учиться?» (100 человек, школьники ЛО)

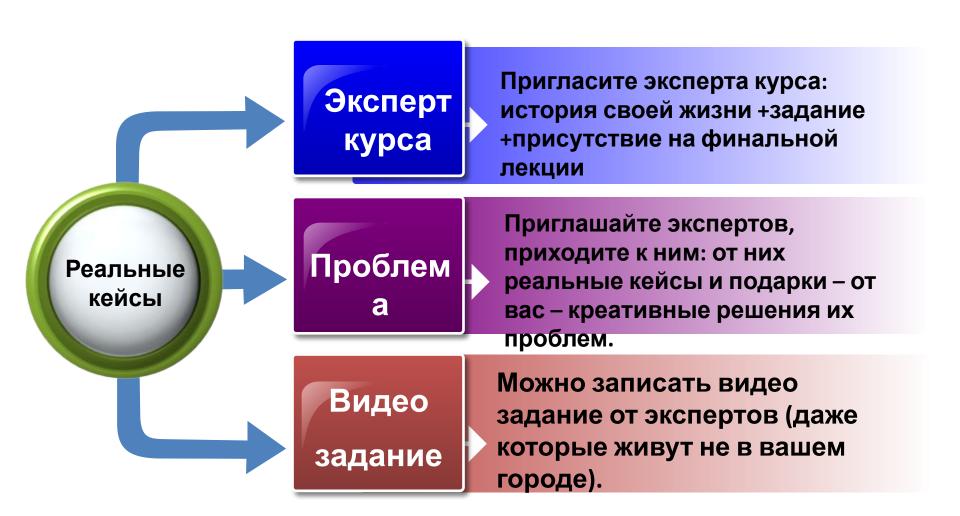


Матрица игровых технологий для формирования навыков будущего

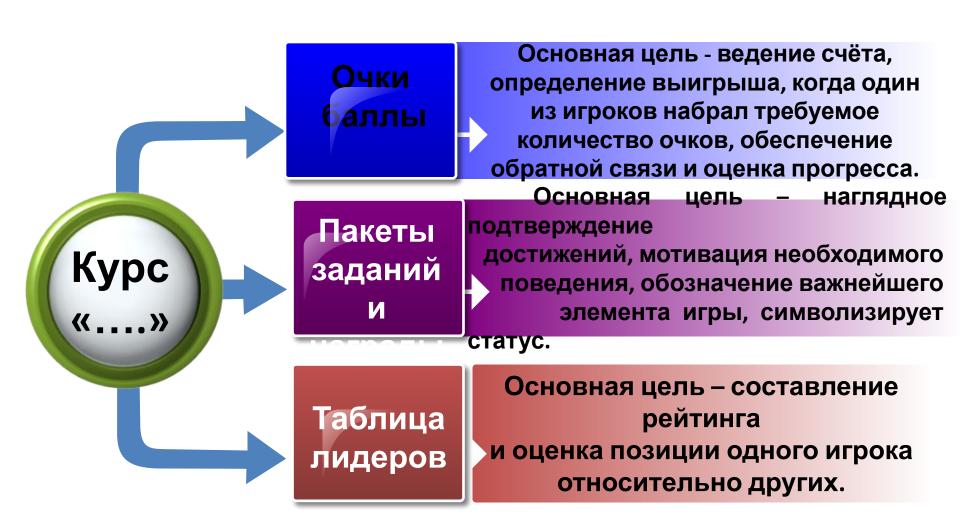




Наполняйте ваши курсы и предметы ЦЕННОСТЯМИ и СМЫСЛАМИ



Конструируйте свои курсы с элементами легкой геймификации!

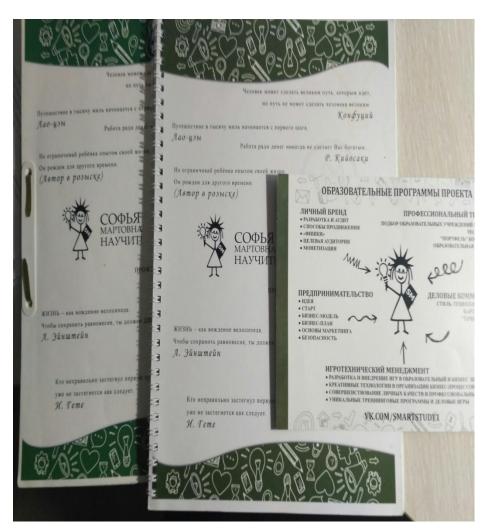


Создавайте свои игро-ориентированные образовательные курсы!

- 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 получат лучшие студенты, (рассказать о том, что такое лучший студент или о номинациях).
- 8. Успехи студентов в течении курса лучше визуализировать (он-лайн, офф лайн, 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 Б3;
- знают основных представителей БС вашего города;
- проходят практику у предпринимателей;
- описывают в ВКР свой БП;
- используют платформу

Цели - дают нам понимание, что мы «не заигрались»! (или заигрались)



- 1. Не более 2-х на игру.
- 2. Цели бывают педагогические и игровые. педагогические:
 - научить...
 - закрепить...
 - выработать...(навык, умение, видение,

решение)

- выбирать...
- *u m.∂.*

игровые:

- решить кейс за 30 мин....
- выработать не менее 30 альтернативных

решений.....

- набрать ... баллов...
- $u m.\partial$.

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 психологическаи



Погружаемся...

РАССКАЖИТЕ



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

5 мин

Играем!



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

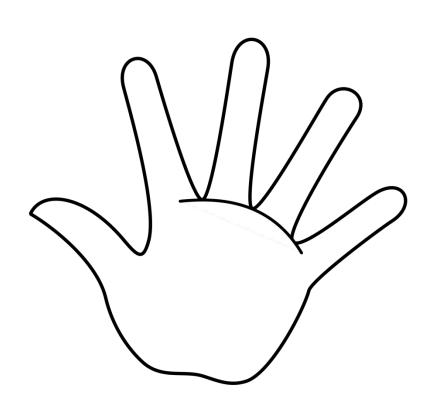


- 1. Из выбранных карточек составьте игру.
- 2. Работайте с шаблоном.

15 мин

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

Выгружаемся...



- 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!

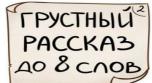
Сычева С.М. +7 911 974 94 59 https://vk.com/sofiamart sofiamart@mail.ru

BUHFO.

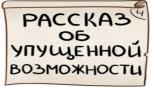
для писателей ВКонтакте

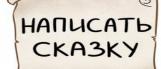




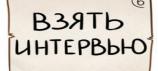








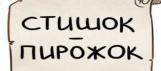










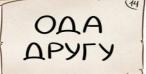




OQUH CHOЖET B TPËX ЖАНРАХ



ПИСЬМО В БУДУЩЕЕ

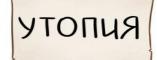


НАПИСАТЬ о том, за что проголосуют ПОДПИСЧИКИ



НАПИСАТЬ КРИТИКУ ЧЕГО УГОДНО

XOPPOP



РАССКАЗ ПРО ПОПАДАНЦА

