

ОМО учителей биологии, химии, географии

Геймификация как средство повышения мотивации при обучении биологии, химии, географии

ГАУ ДПО СОИРО,
зав. кафедрой МПП ЕМЦ
Буренина Е.Е.

Основные вопросы

- Геймификация как способ организации обучения
- Геймификация в образовании: значение и функции
- Алгоритмизация в обучении предметам ЕМЦ
- Опыт применения элементов образовательных веб-квестов при организации учебно-воспитательной работы в ОГБОУ “Центр образования для детей с особыми образовательными потребностями г. Смоленска”
- Класскрафт: образование будущего

Геймификация

- Термин **геймификация (gamification)**, впервые использованный в 2002 г. Ником Пеллингом (Nick Pelling), американским программистом и изобретателем, к 2010 г. стал популярным, а сегодня уже уверенно звучит во многих областях человеческой деятельности (бизнес, управление персоналом, здравоохранение, образование) и применяется для обозначения особого способа решения разнообразных задач разной степени сложности.

Геймификация

- Крупные мировые бренды (Microsoft, Volkswagen, Nike) используют игровые технологии, вовлекая своих клиентов в игры и стимулируя продажи своей продукции.
- Гейм-дизайнеры разрабатывают игры на серьезные темы, подключая геймеров к решению таких глобальных проблем, как голод, мировые конфликты, нищета, изменение климата и пр.
- Учителя с помощью аватаров магов, воинов и целителей усиливают мотивацию учеников осваивать физику, химию, язык и другие предметы.
- Геймификация повышает продажи, просматриваемость страниц СМИ, лояльность клиентов, эффективность служащих, продуктивность образовательных процессов.
- Использование игровых компьютерных механик для вовлечения аудитории в разнообразную деятельность на сегодняшний день становится трендом.

Геймификация

- Специализированная Wiki-энциклопедия, посвященная исключительно вопросам геймификации, **определяет ее как бизнес-стратегию, которая внедряет инструменты игрового дизайна в неигровой контекст для управления поведением пользователей.**
- «Решение реальных проблем при помощи игровых элементов и техник»
- «Применение игровых элементов и техник для решения неигровых задач»
- «Применение подходов, характерных для компьютерных игр, для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач» – так определяют геймификацию западные и отечественные исследователи.

Геймификация

механики, используемые в компьютерных играх, примененные к любому другому неигровому виду деятельности,

- усиливают мотивацию субъекта уделять более сильное и более качественное внимание процессу деятельности,
- продлевают приверженность задаче
- повышают вероятность достижения поставленной цели.

Геймификация

Целью и ожидаемым результатом геймификации становится изменение привычного поведения аудитории, вовлечение в деятельность.

При этом содержание выбранной деятельности остается прежним, но определенным образом структурируется, чем достигается повышение мотивации к решению поставленной задачи, а также увеличивается время приверженности этой задаче.

Сама процедура геймификации состоит из комплекса мер, которые могут применяться как в полном объеме, так и частично.

Геймификация

Таким образом, мы можем говорить о геймификации как о новом способе организации обучения, имеющем огромный педагогический потенциал.

*Свойственные геймификации механики позволяют запустить тот самый высший уровень активности, который **«является первопричиной, источником деятельности ребенка, имеющей творческий, преобразующий характер»**, причем стимулировать субъектную активность, **не уводя обучающегося из реальности.***

CLASSCRAFT

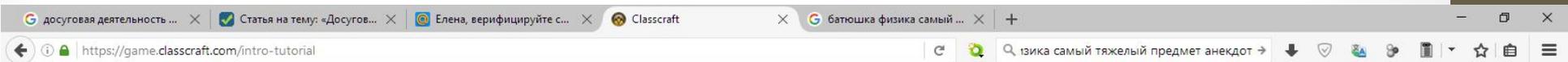
Образование будущего: Канадский учитель физики Шон Янг, разработавший платформу «Класскрафт», превратил обучение в игру и повысил успеваемость

- Класскрафт" — это платформа, которая превращает любой урок в игру. Дети могут присоединиться к одной из трёх групп персонажей — воинов, магов или врачей. Они образуют команды, и в зависимости от того персонаж какой группы они себе выбирают, они могут получать особые способности. Например, кто-то может есть прямо на уроке, кто-то может "телепортироваться" из класса во время занятия или получить дополнительное время для того, чтобы закончить какой-то тест.
- Игра очень легко настраивается. Идея состоит в том, чтобы благодаря игре мотивировать детей хорошо вести себя на уроке. Если они хотят быть более продвинутыми персонажами в игре, то им необходимо хорошо работать на уроке в реальной жизни.

CLASSCRAFT

- Учитель при помощи правил определяет поведение, которое он хочет, чтобы они демонстрировали. Целая система способствует тому, чтобы персонаж ученика становился сильнее день ото дня за счёт набора очков (читай, хороших оценок).
- Динамика командной игры также очень важна, так как ученики могут не только набирать очки, но и терять их. Так, если кто-то ведет себя грубо или опоздал на урок, то это несёт негативные последствия для его персонажа. То есть события в реальной жизни влияют на ход игры.
- При этом система игры такова, что детям необходимо кооперироваться, чтобы выжить.

CLASSCRAFT



CLASSCRAFT Introduction Tutorial - Шаг 1 из 11

Независимые хорьки

Имя	HP	AP	XP	GP
Zofia Habel	55	30	2 138	163
Tillie Lenser				
Karmen Manier				
Kristie Pendarvis				
Gabriel Penhollow				
Bryon Perrodin				
Wilmer Slifer				
Gabriel Wadlow				

Уровень Воин

Защита 1

изучить СПОСОБНО

Classcraft – это поведенческая игра, в которую вы играете вместе со своими учениками в течение учебного года или триместра.

ДАЛЕЕ

CLASSCRAFT

The screenshot shows the CLASSCRAFT game interface. At the top, there are player names and their respective levels: Gabriel Penhollow (35), Zofia Habel (30), Bryon Perrodin (50), and Karmen (9). On the left, there are player stats: HP 55, AP 30, XP 2138, and GP 163. The main screen displays a character selection screen for 'Marianne Boucard' with a level of 54 and 1,000 gold. The character is a warrior with a sword and shield. The background shows a landscape with mountains and a river.

Всё, что вам нужно для игры, — это компьютер и проектор. Если у ваших учеников есть мобильные устройства, с них тоже можно входить в систему.

ДАЛЕЕ

CLASSCRAFT



CLASSCRAFT Introduction Tutorial - Шаг 3 из 11

Независимые хорьки

	Gabriel Penhollow	Zofia Habel	Bryon Perrodin
Level	14	35	55
HP	80	55	30
AP	30	30	14
XP	2 000	2 138	50

Zofia Habel
Уровень 2
Воин

HP 55 / 80
AP 30 / 30
XP 2 138 / 2 000

Каждый **ученик** выбирает себе персонажа: воина, мага или целителя.

ДАЛЕЕ

ИЗУЧИТЬ СПОСОБНОСТИ

CLASSCRAFT

Introduction Tutorial - Шаг 4 из 11



Независимые
хорьки

Gabriel Penhollow

14

35

Zofia Habel

55

30

Bryon Perrodin

14

50

Karmen Manier

9

35

Zofia
Habel

Уровень 2
Воин

HP 55 80

AP 30 30

XP 2 138 2 000

GP 163

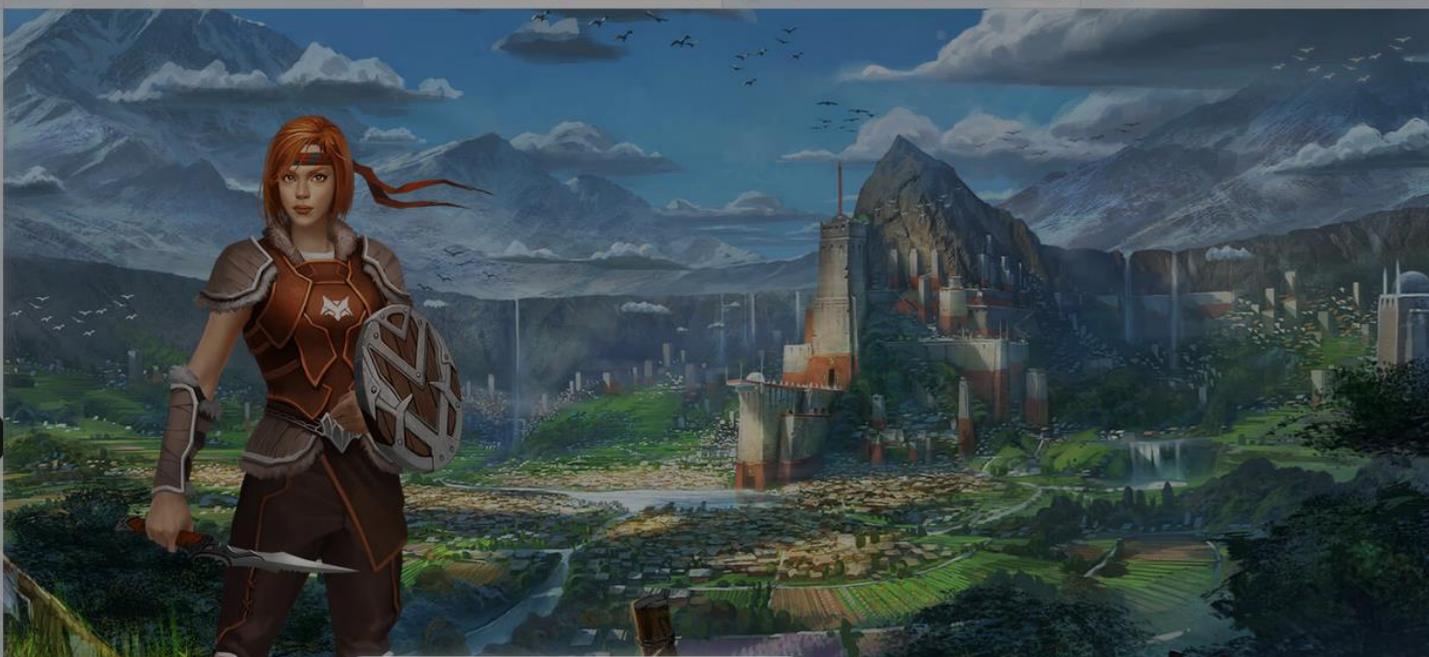


Защита
1



Первая
помощь

ИЗУЧИТЬ
СПОСОБНОСТИ



Вы разделите учеников на команды из 5-6 человек, в которых должен быть хотя бы один воин, маг и целитель.

ДАЛЕЕ



Независимые хорьки

Gabriel Penhollow 14 35 55 30 14 50

Zofia Habel

Уровень Воин

HP 55 AP 30 XP 2 138 GP 163

Защита 1

ИЗУЧИТЬ СПОСОБНОСТИ

Изучить способности

Для просмотра сведений о способности нажмите на нее.

или привилегии при обучении. Вы сами решаете, что дают эти способности.

ДАЛЕЕ

Контратака

Воин получает подсказку на вопрос экзамена.

-20

Требует : Охота

ЗАЩИТА 3 ФРОНТАЛЬНАЯ АТАКА СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ

CLASSCRAFT

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://game.classcraft.com/intro-tutorial>. The page title is "CLASSCRAFT Introduction Tutorial - Шаг 10 из 11". The background shows a game interface with a list of students and their stats. A modal window titled "Добавить XP" (Add XP) is open, displaying a list of reward options:

- +60 Верный ответ на вопрос во время урока
- +75 Помощь другому ученику с классной работой
- +100 Активная работа на уроке

Below the list is a "Новый шаблон XP" (New XP Template) section with input fields for "Значение" (Value) and "Описание" (Description), and a green checkmark icon. At the bottom right of the modal is a button labeled "ИЗМЕНИТЬ ШАБЛОНЫ" (Change Templates).

A tooltip on the right side of the modal contains the following text:

Назначайте очки XP для поощрения **положительных поступков** учеников. Добавляйте новые в любое время.
Выберите поступки из списка.

CLASSCRAFT

RAFT Демо-класс

Независимые хорьки

Gabriel Penhollow 14 35

Zofia Habel 55 30

Bryon Perrodin 14 50 9

Zofia Habel

Уровень Воин

HP 55

AP 30

XP 2 238

GP 213

Защита 1

ИЗУЧИТЬ СПОСОБНОСТИ

Отлично, Елена!

Готовы к следующему этапу вашего обучения? Давайте узнаем, как Classcraft **поощряет сотрудничество** между учениками.

[ПРОДОЛЖИТЬ ОБУЧЕНИЕ](#)

[Пропустить обучение](#)



Zofia Habel пал в бою

*Сдать следующее задание
на день раньше*



ОТВЕТ КОМАНДЫ



Пусть Zofia примет
свою судьбу

Если ученик потеряет все свои очки HP, он **погибнет в бою** и получит выбранное случайным образом **наказание**, которое должен будет выполнить.

ДАЛЕЕ

CLASSCRAFT

досуговая деятельность ... × Статья на тему: «Досугов... × Елена, верифицируйте с... × Classcraft × батюшка физика самый ... × +

https://game.classcraft.com/intro-tutorial

CLASSCRAFT Introduction Tutorial - Шаг 5 из 6

Независимые хорьки

Уровень Воин

Зашита 1

ИЗУЧИТЬ СПОСОБНО

Суммарный урон

Нажмите на игрока, чтобы применить защитные способности.

Независимые хорьки

	Zofia Habel	5	30	
	Karmen Manier	9	35	-10
	Gabriel Penhollow	14	35	-10
	Bryon Perrodin	14	50	-10

Когда один ученик из команды погибает в бою, вся команда несет урон (-10HP). Хорошая работа в команде убережет всех участников!

ДАЛЕЕ

CLASSCRAFT

досуговая деятельность ... | Статья на тему: «Досугов... | Елена, верифицируйте с... | Classcraft | батюшка физика самый ...

https://game.classcraft.com/intro-tutorial

CLASSCRAFT Introduction Tutorial - Шаг 6 из 6

Имя	HP	AP	XP	GP
Независимые хорьки				
Gabriel Penhollow	14	35		
Zofia Habel	5	30		
Bryon Perrodin	14	50		
Karmen Manier	9	35		

Zofia Habel
Уровень Воин
HP 5
AP 30
XP 2 238
GP 213

Защита 1

ИЗУЧИТЬ СПОСОБНОСТИ

То, что ученики вкладываются в успех каждого участника команды, имеет принципиальное значение. Теперь они знают, что, помогая друг другу, они помогают сами себе.

ДАЛЕЕ

С Днем Учителя!

Пусть будет так, чтоб в жизни Вашей светлой, доброй
Всегда Вас окружали дети, как цветы,
Чтоб школа всем была надежной пристанью -
Счастливой, светлой, полной доброты!

