

# Геймификация как инструмент повышения учебной мотивации

Войцеховская Виктория Сергеевна,  
методист ТКК «Карнавал» ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

# Определение и основные задачи геймификации в образовании

Процесс интеграции игровых элементов и механизмов в неигровые процессы для повышения вовлеченности и мотивации.

- вовлечь в учебную деятельность, адаптировать её под интересы, особенности учащихся;
- повысить мотивацию в изучении предмета или темы;
- поменять мышление, отношение;
- заинтересовать в применении полученных знаний в дальнейшем;
- стимулировать к достижению результата.

ОБРАЗОВАНИЕ

ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

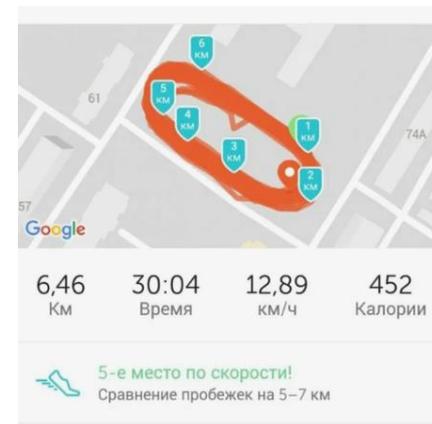
СМИ

Сферы  
применения

МАРКЕТИНГ И  
ПРОДАЖИ

УПРАВЛЕНИЕ  
ПЕРСОНАЛОМ

БИЗНЕС  
ИГРЫ



### Напоминания о питье воды

Главная История Настройки

Вы потребляете достаточно воды в течение 1 дня.

200/1960ml  
Ваша дневная норма потребления жидкости

200 ml

### Бейджи

Получай награду за достижения

### Спасибо

Благодарности от коллег

### Магазин

Обменивай баллы на призы

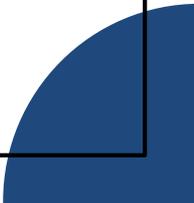
# Спектр трудностей, решаемых при помощи инструментов геймификации

- ❑ поддержание устойчивой познавательной активности;
- ❑ ограниченность форм оценки достижений;
- ❑ формирование устойчивой внутренней мотивации к непрерывному самосовершенствованию;
- ❑ неготовность детей к долгому кропотливому труду и получению отсроченного результата;
- ❑ неоднородность состава групп по уровню подготовки и интересам;
- ❑ формирование и сплочение детского коллектива;
- ❑ преодоление страха ошибиться;
- ❑ нежелание детей участвовать в конкурсных мероприятиях.

# ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ

- ❑ Очки и награды. Система начисления за достижение целей (очки опыта, мастерства, вдохновения).
- ❑ Доски лидеров. Карта прогресса. Рейтинги.
- ❑ Уровни. Усложнение задач, прохождение новых этапов (стажер–инженер–конструктор–испытатель–изобретатель, ученик–виртуоз–маэстро, путник–следопыт–проводник–мастер–легенда и т.д.)
- ❑ Соревнования и челленджи. Краткосрочные или долгосрочные вызовы для команд или индивидуальных участников.
- ❑ Виртуальные аватары и персонализация.
- ❑ Сюжеты и персонажи. Учебный процесс становится частью истории (игровые форматы – квест, конференция, спасательная операция, школа особого типа, лига, гильдия и т.д.)
- ❑ Обратная связь в реальном времени.

# ОШИБКИ И ТРУДНОСТИ ПРИ ВНЕДРЕНИИ

- Задержка с обратной связью.
  - Отсутствие правил и их объяснения.
  - Сложная и непрозрачная система подсчета результатов.
  - Мотивация на участие.
  - Оценка эффективности использования.
- 

# БАЛАНС - КЛЮЧ К ЭФФЕКТИВНОСТИ



Инструменты геймификации должны дополнять учебный процесс, а не подменять его. Иначе игра превращается в развлечение, а цель обучения теряется.