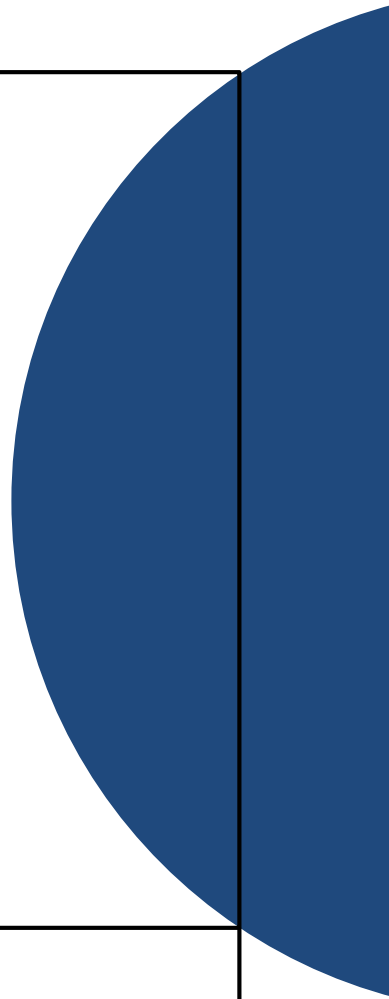


Геймификация как инструмент повышения учебной мотивации

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

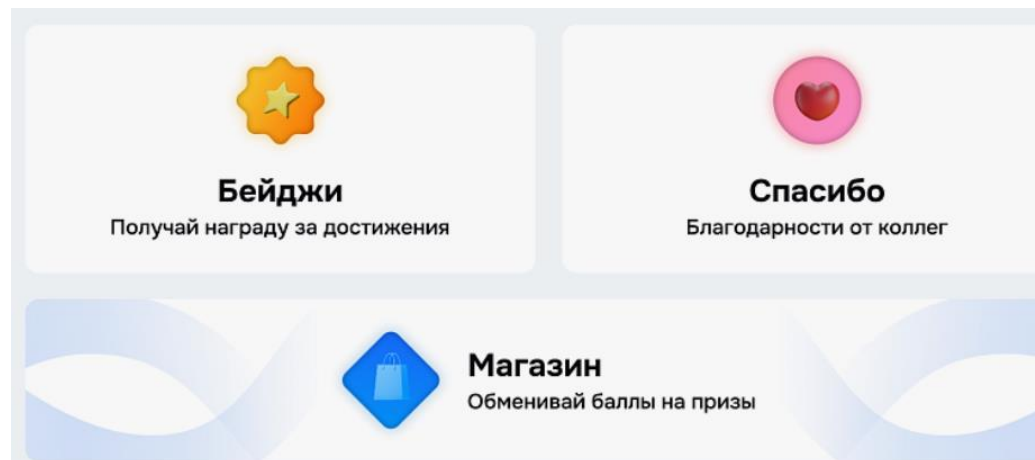
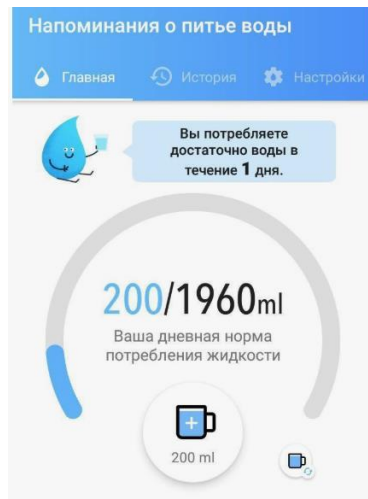
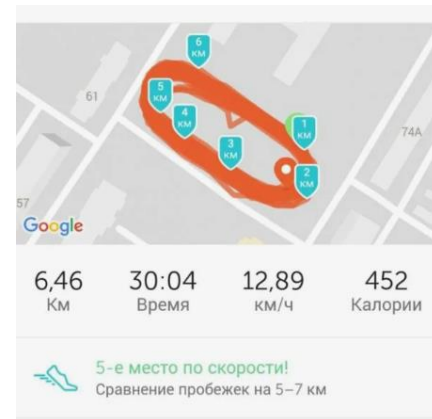


Определение и основные задачи геймификации в образовании

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.





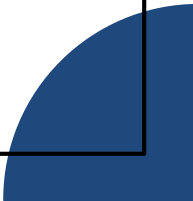
Спектр трудностей, решаемых при помощи инструментов геймификации

- ❑ 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.

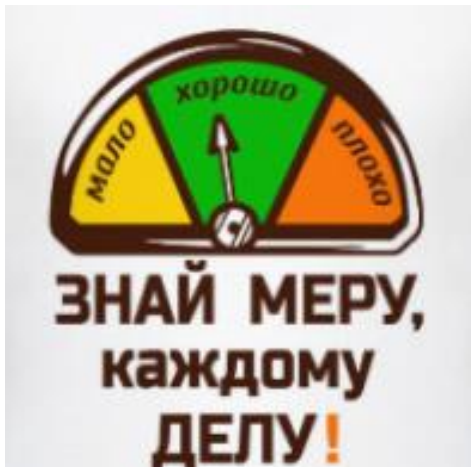
ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ

- ❑ 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.