



ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
**Санкт-Петербургский городской
Дворец творчества юных**

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ

Виктория Сергеевна Войцеховская

методист 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

СМИ

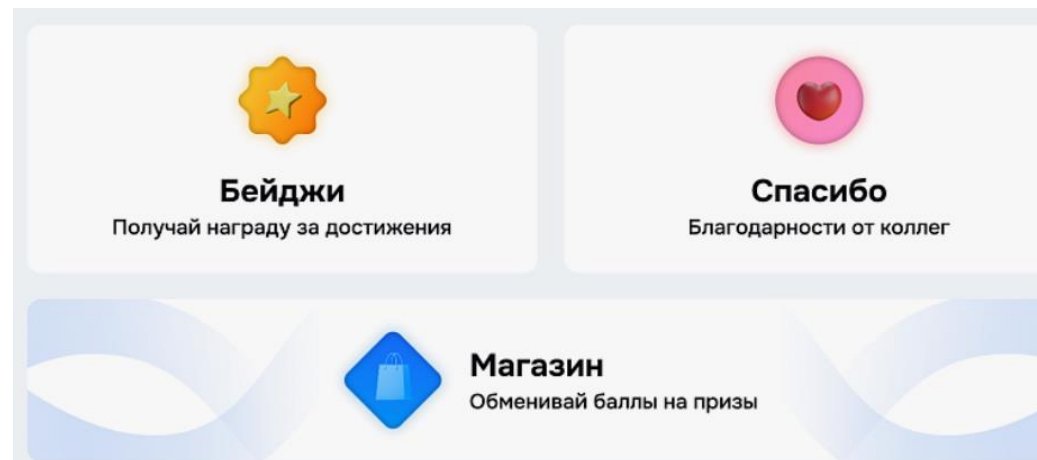
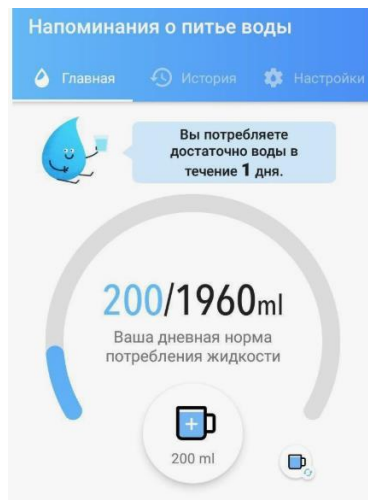
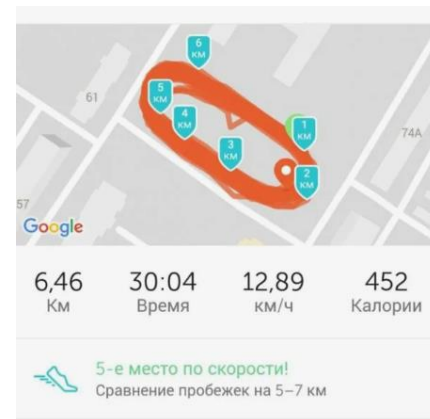
Сферы
применения

УПРАВЛЕНИЕ
ПЕРСОНАЛОМ

БИЗНЕС
ИГРЫ

ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

МАРКЕТИНГ И
ПРОДАЖИ



ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ВОВЛЕЧЁННОСТЬ

Чувство собственной значимости, миссия.

Достижение, стремление к лидерству.

Самосовершенствование, раскрытие творческого потенциала,
«прокачка навыков».

Чувство владения и накопления.

Социальное давление, дружба, конкуренция.

Ограниченность ресурсов, нетерпеливость.

Тайна, сюрприз, непредсказуемость, любопытство.

Избегание негатива, размеренность, безопасность.

ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ

- ☐ Очки и награды. Система начисления за достижение целей.
- ☐ Доски лидеров. Карта прогресса. Рейтинги.
- ☐ Уровни. Усложнение задач, прохождение новых этапов.
- ☐ Соревнования и челленджи. Краткосрочные или долгосрочные вызовы для команд или индивидуальных участников.
- ☐ Виртуальные аватары и персонализация.
- ☐ Сюжеты и персонажи. Учебный процесс становится частью истории.
- ☐ Обратная связь в реальном времени.

ОШИБКИ И ТРУДНОСТИ ПРИ ВНЕДРЕНИИ

Задержка с обратной связью.

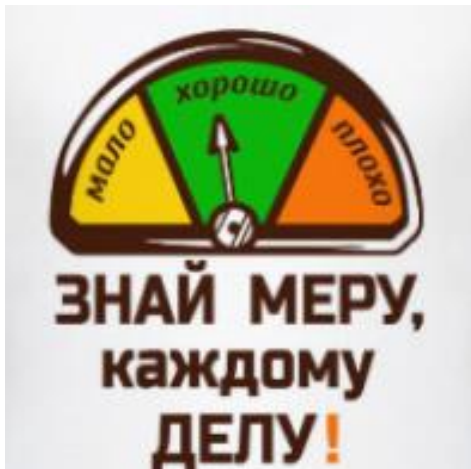
Отсутствие правил и их объяснения.

Сложная и непрозрачная система подсчета результатов.

Мотивация на участие.

Эффективность использования.

БАЛАНС - КЛЮЧ К ЭФФЕКТИВНОСТИ



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