

ИПКип БГПУ им.М.Танка

Факультет управления и профессионального развития педагогов

Кафедра менеджмента и образовательных технологий

Презентация разработана в рамках изучения учебной дисциплины
«Образовательные технологии»

НА ТЕМУ:

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Работу выполнил слушатель группы МО-181:

Лапуть Д.А.

Преподаватель: Кудейко М.В.

2018



ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

РЕПОЗИТОРИЙ



Что это такое?

Геймификация – одна из современных технологий использования игровых элементов в неигровом контексте, то есть процесс, когда элементы игры используют для достижения реальных целей.

Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать, выполняют ту работу, к которой были склонны сопротивляться. Вот таким образом геймификация облегчает обучение.

Основной принцип: постоянная обратная связь с обучающимся для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.





Как это работает?

✓ К ежедневным составляющим образовательного процесса добавляются такие элементы, как соревнование, рейтинги, медали или баллы.

✓ Баллы и рейтинги сочетаются с полноценными игровыми образами.

✓ Образ ученика и учителя представляет собой описание персонажа с выбираемым внешним видом, списком обязанностей.

✓ Важную роль могут сыграть турнирные таблицы.

✓ Геймификация не должна играть главную роль в организации образовательного процесса. Она должна мотивировать учащихся открывать для себя новое, а не только получать награды.

✓ При соблюдении этого условия игра не сильно отвлекает учащихся, образовательный процесс кардинально не меняется, но получение знаний в большей степени ассоциируется с игрой.





Что для этого нужно?

❑ Проработайте сюжет

Чтобы урок стал игрой, в первую очередь нужна увлекательная история.

❑ Определите цели

Ставьте перед школьниками (дошкольниками) конкретные игровые цели.

❑ Распределите роли между учениками

Поделите детей на группы и каждой присвойте конкретную роль либо присвойте конкретную роль каждому.

❑ Придумайте испытания и правила игрового мира

Каждое испытание должно стать условием для продвижения вперед. Например, с каждым пройденным испытанием игроки обретают новые способности. Или для продвижения вперед нужно собрать определенное количество ресурсов.

Например в **детском саду...**

Disney

Зверополис

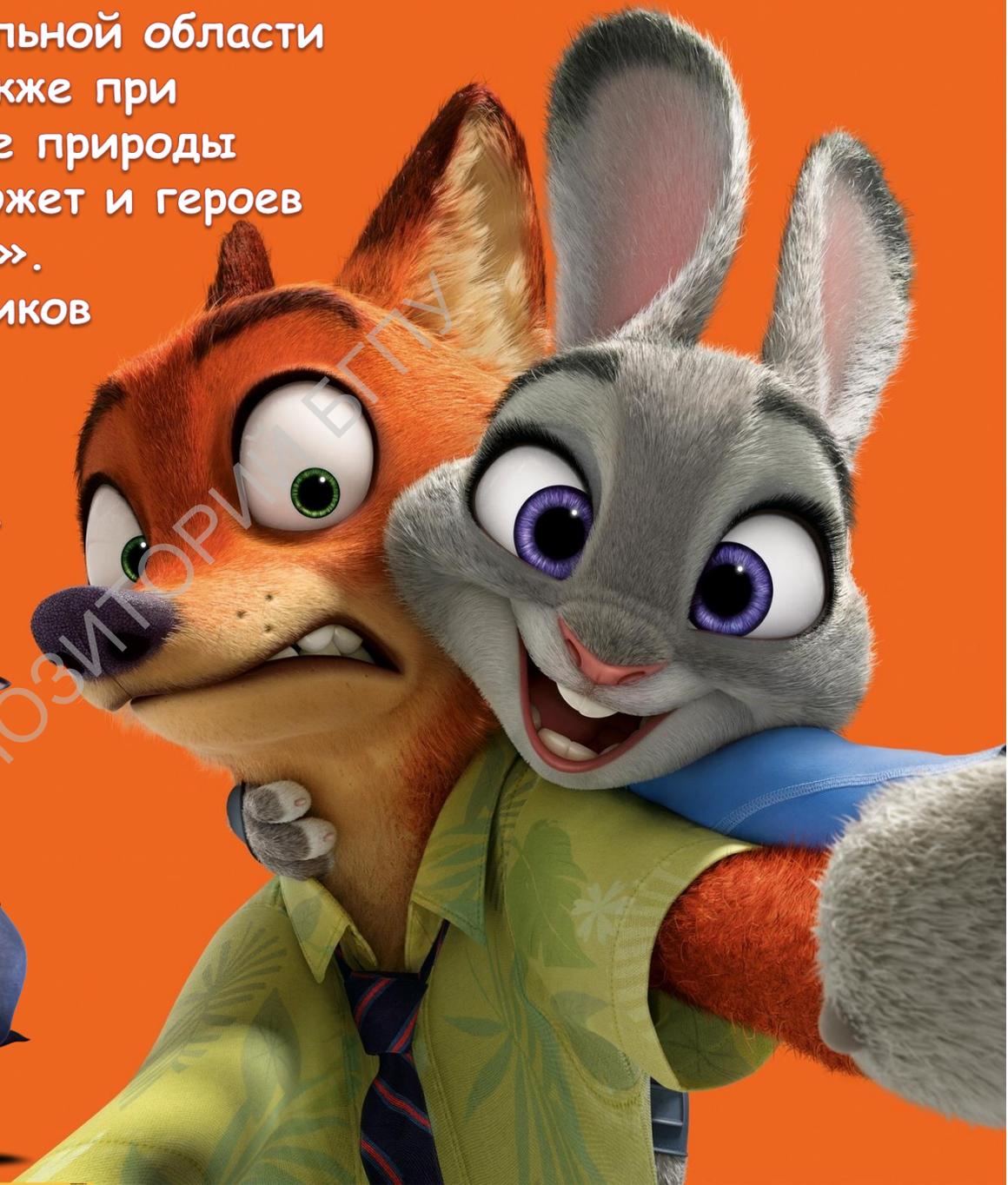
РАССЛЕДОВАНИЯ ХОПС



На занятиях по образовательной области «Ребёнок и природа», а также при организации труда в уголке природы интересно использовать сюжет и героев мультфильма «Зверополис».

Следуя сюжету, воспитанников можно разделить на пары: роль офицера Джуди и партнёра лиса Ника.

Работая в парах, они будут выполнять задания «расследовать дела», связанные с природой, растительным и животным миром.



Воспитатель, выступая в роли капитана Буйволсона даёт задания, определяет качество их выполнения. За успешно «расследованное дело» пары получают награду - звезду. Ленивец достаётся паре, «провалившей» дело. Ленивец означает то, что пара пропускает ход.



РЕГЛОЗИТОРИЙ БГПУ

Например в школе...

Школьный учитель Дэвид Хантер из Сиэтла разработал целую систему обучения, основанную на игровом сценарии. Книжку по географии он превратил в комикс про зомби, а учебный курс — в квест. Согласно «сюжету» действие происходит в мире зомби-апокалипсиса. Задача детей — просчитать безопасный маршрут, покинуть эпицентр скопления бродячих, не стать добычей, создать человеческую колонию. Успех каждой «миссии» зависит от того, насколько хорошо школьники проходят тесты по миграции, видам рельефа, климату и прочим географическим разделам. Каждое задание, согласно канонам геймификации, ведет на новый «уровень».





Творческих успехов!

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ