

Геймификация как средство повышения мотивации к обучению

Сукасян Анна Амаяковна,
учитель английского языка МБОУ
«СОШ № 88»

Геймификация, как средство повышения мотивации к обучению

**Каков ребенок в игре, таков во многом
он будет в работе, когда вырастет**

А.С.Макаренко

Основные вопросы

1. Как привить обучающимся интерес к обучению?

2. Как активизировать их познавательную деятельность на занятиях?

3. Как сделать учебный процесс наиболее результативным?

Мотивация- как ключ к успеху



Ё-маё... Без мотивации,
оказывается, никуда...

Отношение к обучению

Положительное



Отрицательное



Безразличное

Геймификация- это уникальная форма обучения

Игра позволяет сделать
обычный урок интересным
и увлекательным.

В игре ребенок учится
познавать себя, познавать
окружающий его мир и
свое место в нем



Преимущества игры

- Активизация мыслительной деятельности.
- Глубинное запоминание материала. Обучение организованности.
- Формирование коммуникативных качеств.



Особенности игровой технологии

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве её средства.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом



Пример успешного использования геймификации для образовательных целей

Один из самых успешных российских Интернет-проектов в области изучения иностранных языков.

На декабрь 2015 г. более 13 млн. пользователей.

После применения геймификации активация увеличилась примерно на 30%, возвращаемость на 15

* *«В практике геймификации философия сервиса иногда доносится через создание «игрового мира» и метафорические названия привычных возможностей: Библиотека материалов – Джунгли, Сообщество друзей – Прайд, Внутренняя валюта – Фрикадельки.*

Один из самых успешных российских Интернет-проектов в области изучения иностранных языков.

На декабрь 2015 г. более 13 млн. пользователей.

После применения геймификации активация увеличилась примерно на 30%, возвращаемость на 15 %.

*Это называется «эмоциональная упаковка». Она не обязана быть совсем уж игровой. Задача в том, чтобы вывести на поверхность то, что и так существует, но не заметно, например, подчеркнуть экспертность участников сообщества, визуализировать иерархию, подняться над рутинной обыденной жизнью. **Потому что пользователь на самом деле не занимается изучением слов или чтением текстов. Он преследует свою цель, мечту.»***

Руководитель команды игровых механик сервиса

Почему мы учимся у разработчиков игр?

Игровая индустрия первой освоила «дизайн, основанный на потребностях человека»



Мастера-разработчики игр провели огромное количество времени, совершенствуя искусство вовлекать людей в деятельность без обозначенной цели



Кто такой Ю-Кай Чоу?

- * Пионер геймофикации с 2003 г.
- * Предприниматель в области геймофикации
- * CEO компаний Octalysis Group и Octalysis Prime
- * Постоянный спикер/ лектор в Stanford University, Google, LEGO, BCG, VW/Porsche
- * Работы освещались в Forbes, Wall Street Journal
- * №1 в рейтинге «Gamification Guru of the Year» в 2015 и 2017 г.



Модель «Октализис» (разработка Ю-Кай Чоу)

Octalysis = octagon (восьмигранник)
анализ, изучение, разбор)



- * анализ схемы восьми ключевых элементов, восьми основных
- * факторов мотивации человека:
 - * Чувство собственной значимости, миссия;
 - * Достижение, стремление к лидерству;
 - * Самосовершенствование, раскрытие творческого потенциала, «прокачка навыков»;
 - * Чувство владения и накопления, «я собственник!»;
 - * Социальное давление, дружба, конкуренция;
 - * Ограниченность ресурсов, нетерпеливость;
 - * Тайна, сюрприз, непредсказуемость, любопытство;
 - * Избегание негатива, размеренность, безопасность.

Требования к играм в образовании

1. Создание игровых сюжетов.
2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
3. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
4. Игровые задания должны быть подобраны с учётом уровня участников игры.
5. Вариативность в игре.



Компоненты игровой технологии

Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
Мотивационный	Установочный момент, игровая ситуация
Ориентационно-целевой	Задачи игры
Содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой	Игровое состояние
Оценочный	Результат игры

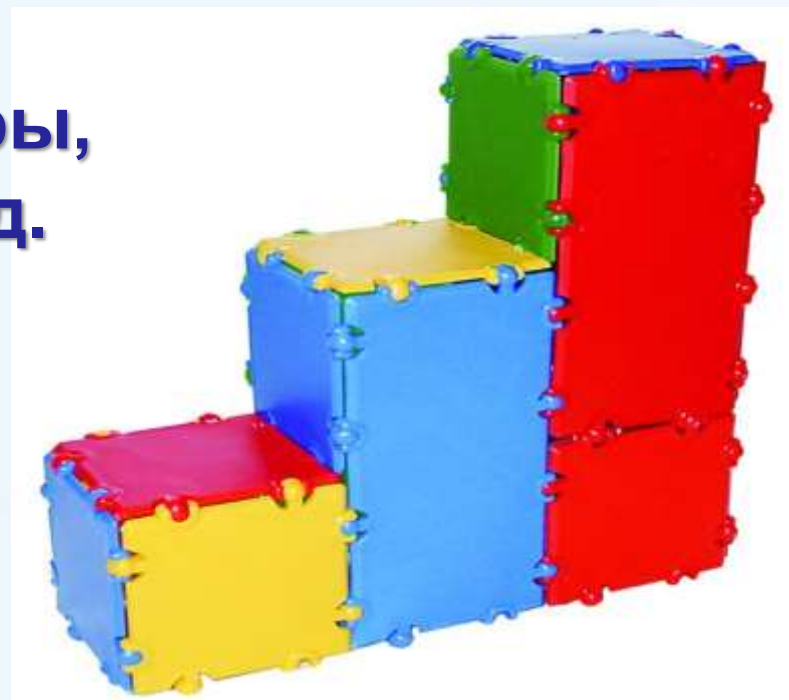


Этапы геймификации

**Самостоятельное
создание игр**

**Ролевые игры,
квесты и т.д.**

**Простые
дидактические
игры**





В презентации использованы слайды
и материалы Ю-Кай Чоу

- * <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

Schools can't become
the best places
for students to learn
and grow unless we
make them the best
places for teachers to
work and grow.

Julie Hasson

WWW.CHALKANDCHANCES.COM

