



корпорация
российский
учебник

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Дымова Татьяна Евгеньевна, психолог, специалист по
подростковому возрасту

Что такое геймификация?

- От слова game (игра, англ.)
- Использование элементов игры для достижения реальных целей
- Задача: дать пользователю больше заинтересоваться нашей целью, легче включиться в заданный процесс
- Дело не замещается игрой!

Для каких задач хороша геймификация?

- вдохновение на творческую работу,
- нахождение смысла в повседневных рутинных задачах,
- изменения в поведении (например, появлении или укреплении привычек)

Принципы геймификации

- Добровольный характер игры.
- Выбор внутри игры. Выбор дает ощущение контроля
- Продуманные алгоритмы игры (какими путями участники будут достигать цели).
- Обратная связь (например, инфографика).
- Праздник неожиданной приятной обратной связи: рейтинги, уровни, фанфары!

Как вводить геймификацию в свою область?

- двигайтесь от простого к сложному
- анализируйте опыт (советуйтесь)
- меньше конкуренции, больше команды
- поддерживайте отношения с родителями

Соотнесение реальности и игровой концепции

Деятельность в реальном мире	Пример из сферы образования	Игровая концепция
Состязание в количестве продаж за месяц	Соревнование по прыжкам в длину на уроке физкультуры	Задача
Уровни программы для часто летающих пассажиров	Учебные классы: с 1го по 11ый	Уровни
Участники программы по похудению	Команда игроков в волейбол или команда на викторине	Команда
10-ый кофе бесплатно	Экзамен «автоматом» при выполнении определенных условий	Вознаграждение
Платиновая банковская карта или «сотрудник месяца»	Статус «Медалист»	Бейдж

Плюсы геймификации:

- Удовольствие. Образование становится более приятным.
- Эмоциональное включение. Которое обеспечивает концентрацию внимания на задании, более легкое запоминание, интерес.
- Уходит страх ошибки. В игре можно экспериментировать, осваивать новое пространство.
- Помогает раскрыть способности учеников (и учителей).
- Работа в группе и с группой. Сплочение, развитие коммуникации

Минусы

- В случае полной геймификации: риск потери интереса к традиционным формам обучения;
- Смещение мотивации. Работа ради внешней мотивации, потеря собственного интереса;
- Ожидание вознаграждения;
- Усиление конкуренции в классе (если присутствуют конкурентные мотивы игровых элементов).

Литература

Кевин Вербах и Дэн Хантер «Вовлекай и властвуй»,
Дымова Т.Е. “Геймификация в образовании”,
“Геймификация: основные принципы, механизмы”
(опубликованы на сайте <https://drofa-ventana.ru/>)



ЯКласс



корпорация
российский
учебник



Онлайн - конференция
«Цифра: инвестиции в педагога»

по современным
инструментам работы
педагога

