



ГЕЙМИФИКАЦИЯ – КЛЮЧ К СОВРЕМЕННОМУ СТУДЕНТУ

Подготовила: Плаксина Людмила
Геннадьевна
Преподаватель ГБПОУ
«Пермский колледж
предпринимательства и сервиса»





№1



Я схватываю все на лету, быстро вычленяю суть и принимаю решения, не теряюсь в экстренных ситуациях и действую интуитивно. Я воспринимаю окружающий мир как калейдоскоп из не связанных друг с другом элементов, с трудом сосредотачиваясь на одном объекте.

№2



Я ко всему подхожу вдумчиво, спокойно разбираюсь в каждой ситуации и принимаю свои решения взвешенно. Работая с информацией, я всегда сравниваю, обобщаю и анализирую ее. Люблю все раскладывать по полочкам и систематизировать.

№3



Я мгновенно оцениваю обстановку, но при этом успеваю анализировать и устанавливать логические цепочки. Я быстро адаптируюсь к меняющимся условиям, лучше воспринимаю окружающий мир на визуальном и эмоциональном уровне, люблю рефлексировать.

STUDY TIME



GAME TIME



Клиповое мышление

это усвоенная и сформированная привычка человека воспринимать информацию:

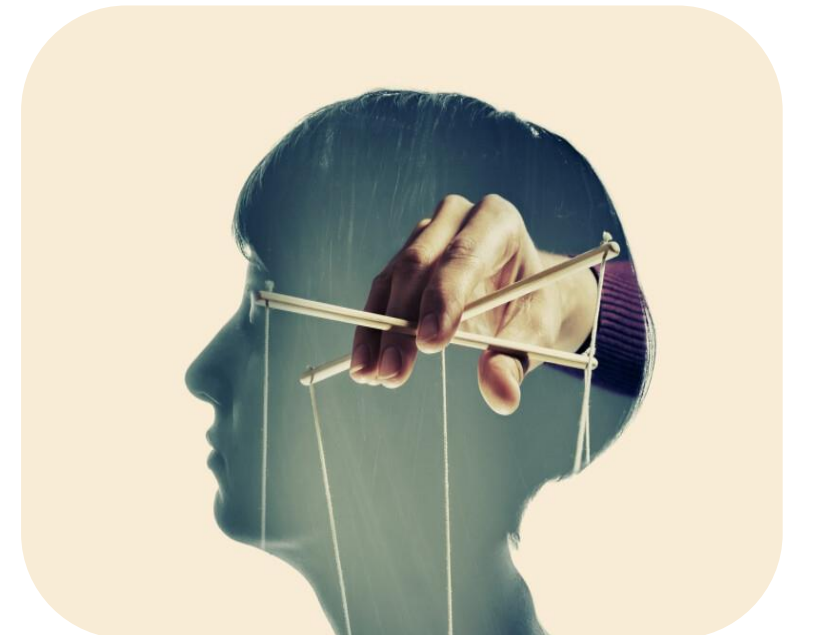
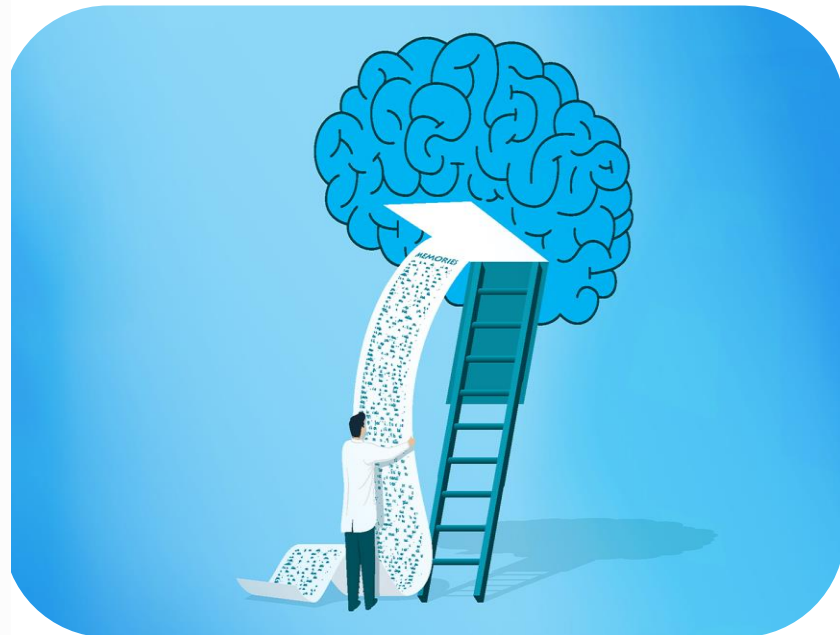
фрагментарно

короткими

яркими

образами

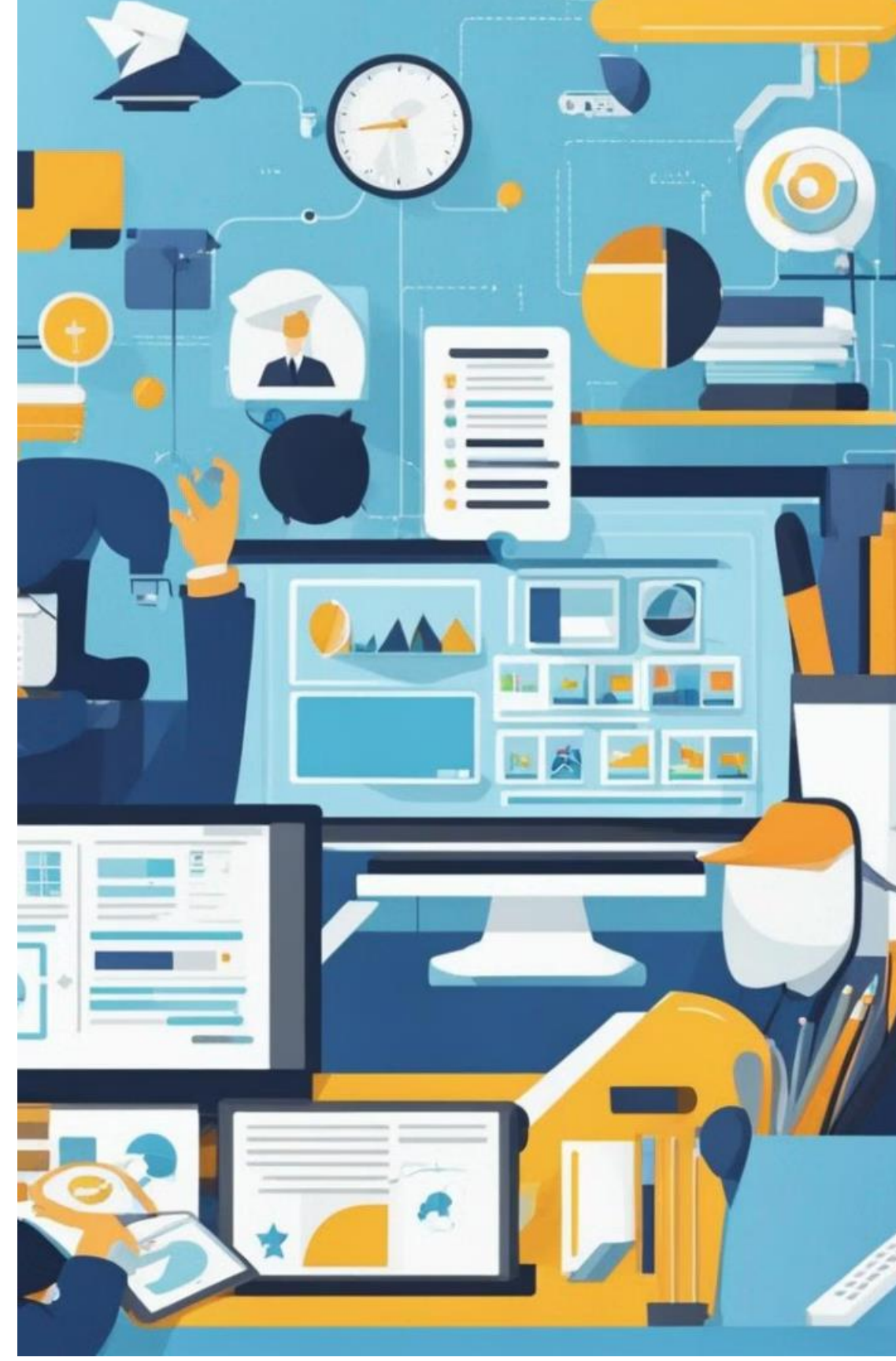




ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ - *это игрофицированный процесс обучения*

Включает в себя:

- нарратив – устойчивая система правил;
- систему поощрений, штрафов;
- создает мотивирующую атмосферу, чтобы сделать процесс обучения более привлекательным и эффективным



ИГРОФИКАЦИЯ

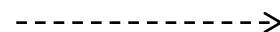
- Результатом является достигнутая/не достигнутая цель в образовательном процессе
- Игрофицированный процесс
- Несет прямые образовательные цели, как бы «упаковывая» образовательный материал

ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ

- Результатом является достигнутая/не достигнутая цель в игре
- Игра как инструмент
- Может использоваться без обучающего контекста



■ **Мотивация**



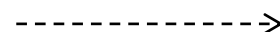
**Снижение мотивации к обучению
на уроках другого типа**

■ **Интерактивность**



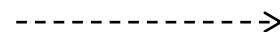
**Сложности с вовлечением
интровертных детей**

■ **Сотрудничество**



**Возникновение нездоровой
конкуренции в группе**

■ **Повышение
эффективности**



**Не всегда можно оценить
индивидуальный вклад студента
в общий результат**

ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА



Виртуальная реальность

Создание обучающих сред с 3D визуализацией и интерактивностью



Дополненная реальность

Использование технологии для наложения образовательного контента на реальный мир.



Платформы для геймификации

Создание интерактивных заданий с игровыми элементами и наградами.



Адаптивное обучение

Использование алгоритмов для персонализации учебного процесса в зависимости от успехов и темпа ученика.

СТРУКТУРА ГЕЙМИФИКАЦИИ

1. Определить игровую и образовательную цель;
2. Подготовить сюжет/легенду с учетом нарратива;
3. Создать систему правил;
4. Создать систему оценки (поощрение/штраф);
5. Распределить роли.





МАСТЕР-КЛАСС

«ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА ДИСЦИПЛИНАХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА»

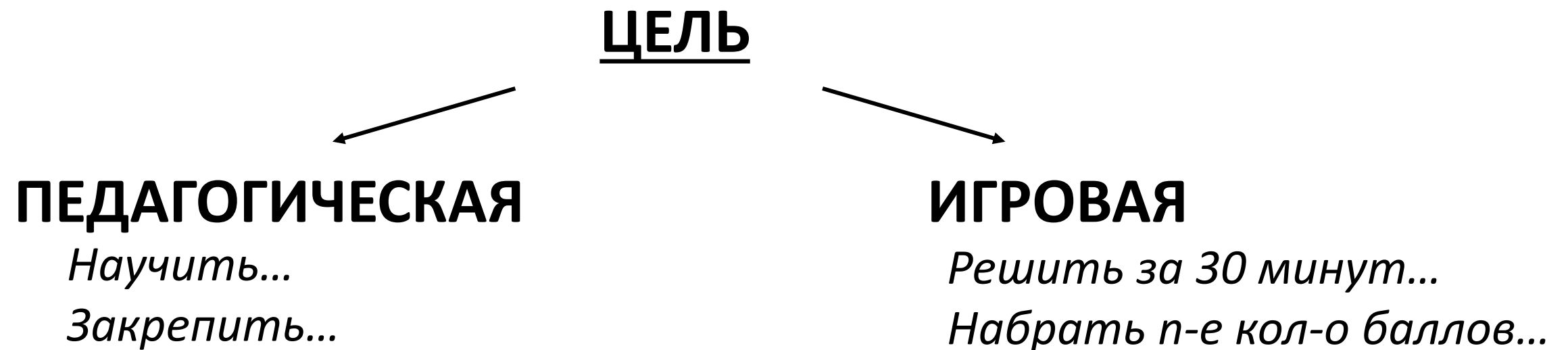
Подготовила: Дрожжина Елена
Андреевна
Преподаватель ГБПОУ
«Пермский колледж
предпринимательства и сервиса»



ОПРЕДЕЛИТЬ ИТОГОВУЮ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЦЕЛЬ

ВАЖНО!

При формировании игровой механики важно соблюдать правило: **НЕ БОЛЕЕ 2 ЦЕЛЕЙ НА ИГРУ**



Пример:

Педагогическая цель: *закрепить полученные знания о строении клетки.*

Игровая цель: *решить предложенный кейс за 30 минут.*

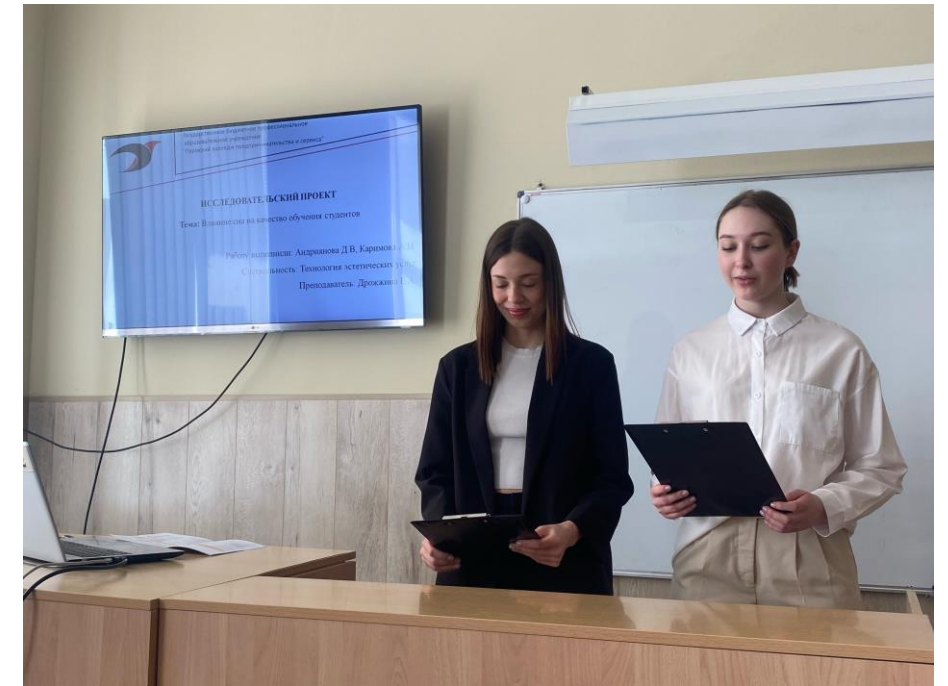
Ожидаемый результат: *студент решает предложенный кейс за ограниченное время по заданной теме.*

СОЗДАТЬ СИСТЕМУ ПРАВИЛ

- Что делать если студент «выпал» из образовательного процесса?
- За что баллы начисляются, за что снимаются?
- Какие дополнительные бонусы есть в системе?



ПОДГОТОВИТЬ СЮЖЕТ / РАСПРЕДЕЛИТЬ РОЛИ



СОЗДАТЬ СИСТЕМУ ОЦЕНКИ/СТАТУСОВ

Тема	Баллы (0-5)	Статус	Получен
1. Клетка	4	Новичок	
2. Ткани	3	Новичок	
3. Скелет человека	5	Новичок	
4. Мышцы человека	3	Новичок	
5. Кровеносная система	4	Мастер	
6. Лимфатическая система	3	Мастер	
7. Пищеварительная система	4	Мастер	
8. Нервная система	4	Мастер	
9. Строение кожи и ее придатков	5	Эстетист	
10. Эндокринная система		Эстетист	
11. Внешняя секреторная деятельность		Технолог-эстетист	
12. Высшая нервная деятельность		Технолог-эстетист	

ТАБЛИЦЫ СТАТУСОВ ГРУППЫ ТЭУ-21-9

ДО ЗАНЯТИЯ

Технолог-эстетист	Эстетист	Мастер	Юниор
	Полина К.	Варя	Юля
	Вика П.	Диля	Женя
	Диана	Эмина	Вика С.
	Саша К.	Милана	Полина З.
	Алина	Дарьяна	Вика В.
	Маша	Соня	Аня
	Арина	Даша	Саша Н.
		Яна	

ПОСЛЕ ЗАНЯТИЯ

Технолог-эстетист	Эстетист	Мастер	Юниор
Маша	Полина К.	Варя	Юля
Саша К.	Вика П.	Аня	Женя
	Эмина	Саша Н.	Полина З.
	Диля	Вика С.	Вика В.
	Алина	Дарьяна	
	Яна	Соня	
	Милана	Даша	

ПРИМЕРЫ ПЛАТФОРМЕРОВ ДЛЯ ВНЕДРЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ПРЕДМЕТАХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА В СПО:



tec-it.com

<https://qrcode.tec-it.com>

Сервис по созданию
QR-кода



ispring | Российский продукт №1
для онлайн-обучения

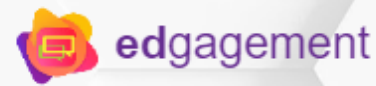
Сервис по созданию
онлайн-контента



Сервис по созданию доски
достижений



Сервис по созданию
механизма
вознаграждений



Сервис по созданию
опросов

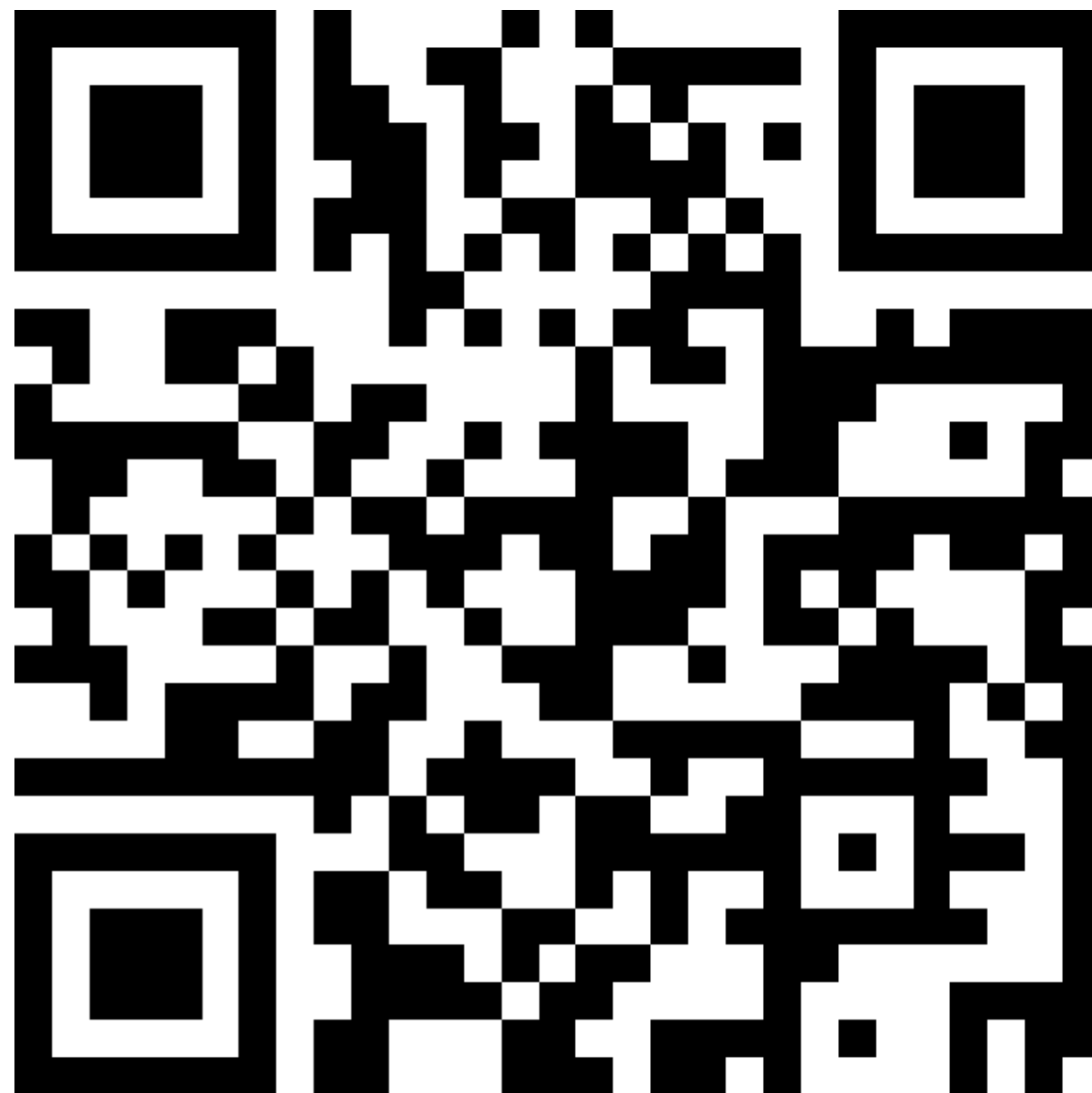


Сервис по созданию
игровых элементов

ГАЛЕРЕЯ ШАБЛОНОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ПРИМЕРЕ ПЛАТФОРМЕРА INTERESTY



КОНТРОЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ



БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!