



Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

лучшееерешение.рф конкурс.лучшееерешение.рф квест.лучшееерешение.рф
лучшийпедагог.рф publ-online.ru полезныекниги.рф
t-obr.ru 1-sept.ru v-slovo.ru o-ped.ru na-obr.ru

Power Point как инструмент для геймификации образовательного процесса

Автор: Гаврилова Мария Игоревна

ГБОУ СОШ № 274, Санкт-Петербург

Что такое геймификация? Геймификация – использование игровых элементов в неигровом контексте. Игра – ради игры? Нет. Тут должен быть смысл, должны быть реальные достижения и полученные знания учащихся.

Из чего же состоит геймификация?

Конечно, главные составляющие геймификации: цель, стимул, реализация и игровые механики.

Все остальное является вариативным необходимым. Это игровые элементы, на основании которых мы выстраиваем всю игру. В зависимости от цели и стимула мы уже будем выбирать вспомогательные элементы.

Что такое цель? Это то, к чему мы должны прийти в результате игры, какие воспитательные или образовательные задачи мы должны решить с помощью геймификации.

Стимул – это мотивы, через которые мы можем вовлечь детей в деятельность.

Стимулы – мотивы, которые позволяют нам вводить людей в игру и поддерживать их интерес на разных этапах деятельности.

Существует 8 стимулов на основе Ю-кай Чоу:

1. Достижение – для детей «достигаторов».
2. Избегание негатива – штрафные санкции.
3. Значимость – понимание, что «я делаю что-то важное».
4. Непредсказуемость, любопытство – для детей-исследователей.
5. Самосовершенствование – через желание ребенка стать лучше, чем вчера.
6. Обладание – для детей-коллекционеров, желание собирать и что-то присваивать себе.
7. Социальное влияние – для детей, которые любят конкурировать или боятся подвести команду.
8. Ограниченность ресурсов – для детей, которые взаимодействуют в рамках (таймер).

Стимулов может быть использовано несколько, в зависимости от этого строится и вся игра.

Чем больше стимулов, тем выше эффективность игры.

Игровые механики – приемы и инструменты, с помощью которых мы можем активировать мотивы.

1. Сюжетная линия и герой – оболочка игры, вовлекающая детей в деятельность.
2. Система баллов – баллы статуса (рейтинг и соревнования) или обменные баллы, которые можно потом поменять на что-либо.
3. Игровые уровни – для разноуровневого обучения.
4. Значки и бейджи – то, что ребенок собирает в подтверждении своих знаний, удостоверения.
5. Соревнование – организация процесса, рейтинг/таблицы.
6. Обратная связь – правильно/неправильно, подсказки со стороны учителя.
7. Таймер – ограничение и повышение мотивации.
8. Ситуация успеха – можно выразить через волновую систему уровней (после сложного уровня идёт супер-лёгкий).
9. Наборы и коллекции (игра в стиле пасхалок, где ребёнок на протяжении игры собирает какие-то предметы-ключи для прохождения финального уровня).

Реализация игры – выстраивание системы применения игровых механик на основе этапов пути игрока:

1. Этап открытия – знакомство с правилами игры.
2. Этап освоения и закрепления – непосредственно игра, в которой ребенок сначала пробует, а потом закрепляет свои навыки.
3. Завершение игры.

Этапы создания игры:

1. Установить цель (что должны сформировать?)
2. Установить правила игры (как всё будет происходить?)
3. Контекст (сюжет/стиль)
4. Контент (задания)

Иногда иначе: можем сначала продумать задания, а потом устанавливаем или одновременно ставим цель. Или сначала придумываем сюжет, а после устанавливаем правила игры.

Мой опыт использования геймификации показывает, что освоение новых тем с использованием игр Power Point служит не только в качестве мотивации, но и является помощником при закреплении знаний. Дети лучше усваивают материал, не боятся ошибиться, с удовольствием принимают вызов и приходят к конечной цели.