

Игрофикация как средство повышения мотивации учащихся

15 октября 2019 г.

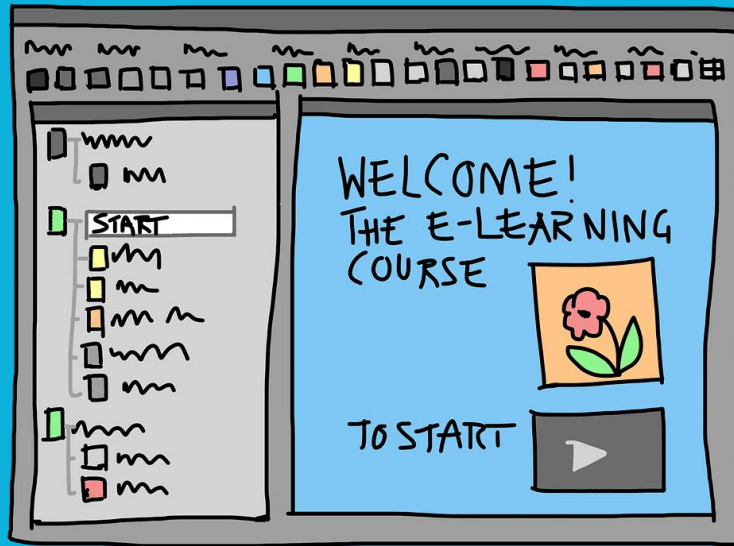
Людмила Сергеевна Шаповалова

shapovalova@ints.pro

Современные педагогические практики, обеспечивающие эффективный образовательный процесс и качественные образовательные результаты
(обучение, встроенное в образовательный процесс учителя)

Три такта курса:

- ✓ теоретический онлайн вебинар
- ✓ отработка теории на собственной практике
- ✓ публичное представление своего опыта



Платформа – <http://ints.pro/>



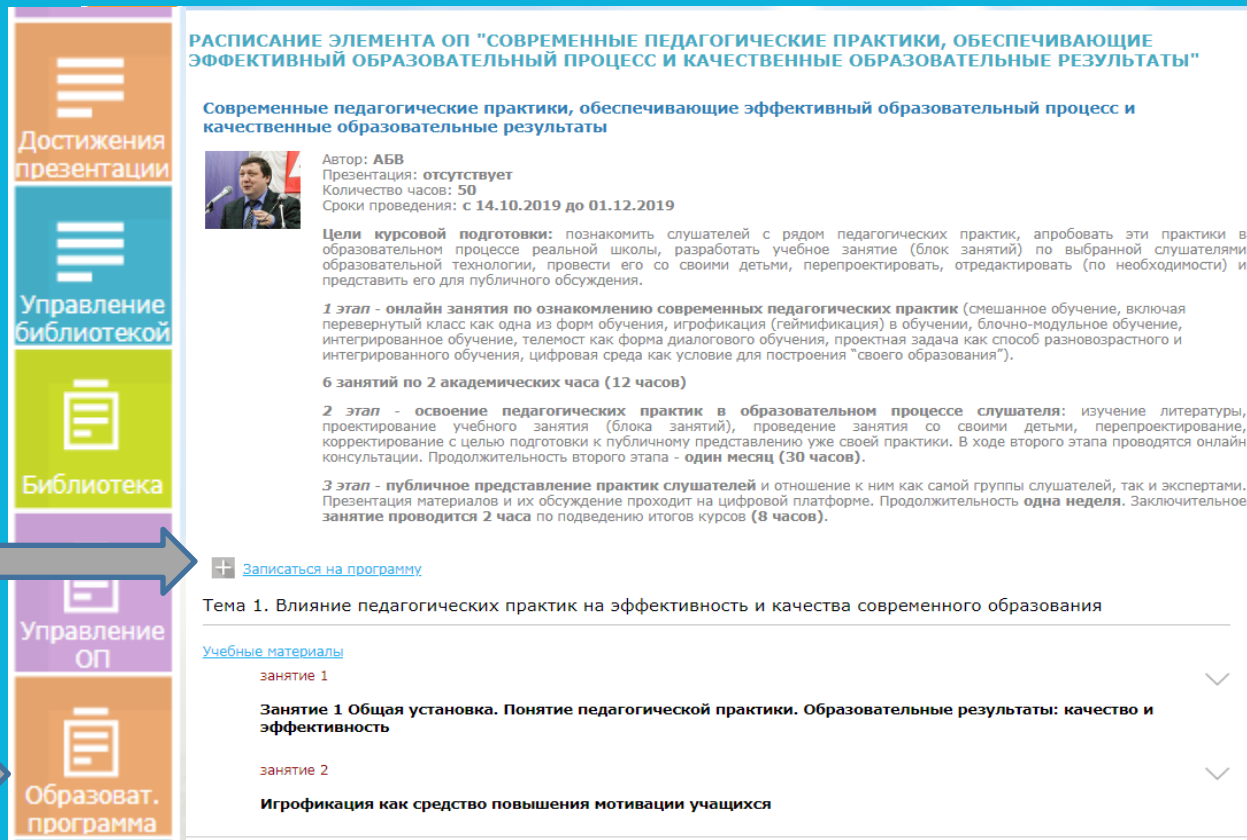
Регистрация на платформе

Название сетевой группы	Модератор	Участник
10 - 11 класс - ЭУК2	V	
1 - 3 класс - ЭУК2	V	
4 - 6 класс - ЭУК2	V	
7 - 9 класс - ЭУК2	V	
СКСЕД: практики курсовая подготовка (14.10-1.12)	V	
К - 1 А	V	

Присоединение к сетевой группе


Платформа – <http://ints.pro/>

Запись на программу



РАСПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТА ОП "СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ЭФФЕКТИВНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС И КАЧЕСТВЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ"

Современные педагогические практики, обеспечивающие эффективный образовательный процесс и качественные образовательные результаты

 Автор: **АБВ**
Презентация: **отсутствует**
Количество часов: **50**
Сроки проведения: с **14.10.2019** до **01.12.2019**

Цели курсовой подготовки: познакомить слушателей с рядом педагогических практик, апробовать эти практики в образовательном процессе реальной школы, разработать учебное занятие (блок занятий) по выбранной слушателями образовательной технологии, провести его со своими детьми, перепроектировать, отредактировать (по необходимости) и представить его для публичного обсуждения.

1 этап - онлайн занятия по ознакомлению современных педагогических практик (смешанное обучение, включая перевернутый класс как одна из форм обучения, игрофикация (геймификация) в обучении, блочно-модульное обучение, интегрированное обучение, телемост как форма диалогового обучения, проектная задача как способ разновозрастного и интегрированного обучения, цифровая среда как условие для построения "своего образования").

6 занятий по 2 академических часа (12 часов)

2 этап - освоение педагогических практик в образовательном процессе слушателя: изучение литературы, проектирование учебного занятия (блока занятий), проведение занятия со своими детьми, перепроектирование, корректирование с целью подготовки к публичному представлению уже своей практики. В ходе второго этапа проводятся онлайн консультации. Продолжительность второго этапа - **один месяц (30 часов)**.

3 этап - публичное представление практик слушателей и отношение к ним как самой группы слушателей, так и экспертами. Презентация материалов и их обсуждение проходит на цифровой платформе. Продолжительность **одна неделя**. Заключительное занятие проводится **2 часа** по подведению итогов курсов (**8 часов**).

[+ Записаться на программу](#)

Тема 1. Влияние педагогических практик на эффективность и качества современного образования

[Учебные материалы](#)

занятие 1

Занятие 1 Общая установка. Понятие педагогической практики. Образовательные результаты: качество и эффективность

занятие 2

Игрофикация как средство повышения мотивации учащихся

Достижения презентации

Управление библиотекой

Библиотека

Управление ОП

Образоват. программа



2019 год.

Кенийский бегун Элиуд Кипчоге стал первым человеком в истории, который смог пробежать марафон меньше, чем за два часа: 42,2 километра за 1 час 59 минут и 40 секунд.

Забег проходил в Вене в рамках проекта Ineos 1:59 Challenge, организованном только ради того, чтобы Кипчоге мог побить рекорд в 2 часа. Для бегуна были организованы все условия:

- ✓ плоская трасса с хорошим покрытием;
- ✓ минимумом поворотов;
- ✓ комфортная погода (+10С),
- ✓ 41 пейсмейкер;
- ✓ велосипедисты, которые передавали ему воду и гели.

2010 год.

Трехдневный эксперимент в Стокгольме «радар скорости», который игрофицирует правила дорожного движения.

Камера фотографирует нарушителей скорости и выписывает им штрафы, но в то же время запоминает всех, кто не нарушает скоростной режим.

Хорошие водители автоматически принимают участие в лотерее с денежными призами, «проспонсированными» нарушителями. И это сработало - по крайней мере, в непосредственной близости от камеры фиксации скорости, побуждая водителей двигаться на 22 % медленнее.





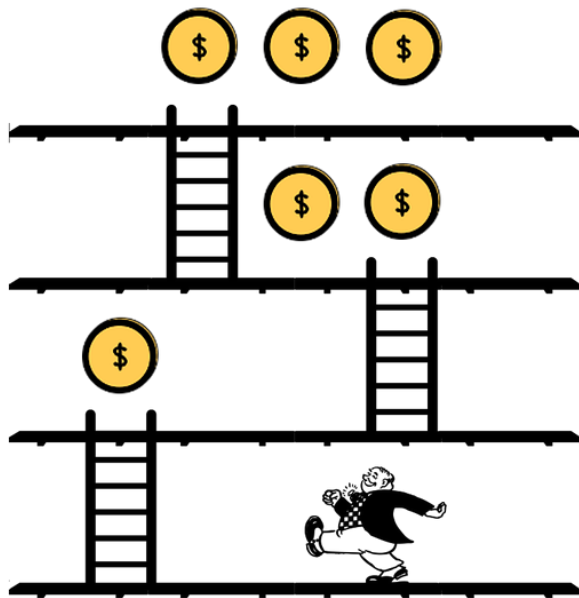
1929 год.

Газета «Правда» опубликовала заметку «Договор о социалистическом соревновании обрубщиков трубного цеха завода «Красный выборжец».

Это был первый подобный договор в стране.

В англоязычном сегменте «Википедии» социалистическое соревнование названо одним из первых примеров игрофикации.

Игрофикация в нашей жизни



- бонусные программы авиакомпаний
- карты и программы лояльности
- статусы/бейджи при пользовании услугами
- онлайн-конкурсы
- антирадар и штрафы ГИБДД со скидкой
- сбор наклеек
- социалистическое соревнование
- рейтинги студентов
- безотметочное оценивание в начальной школе

Игрофикация (геймификация) – это ...

это использование игровых элементов и приемов в неигровых процессах.

Игрофикация (геймификация) в образовании – это ...



процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса. Игрофикация как средство организации процесса обучения и/или воспитания выражается в специально сконструированной на основе игровых элементов и игрового дизайна оболочке для образовательного процесса.

Почему сейчас?

- ✓ Игра как массовое явление (поколение iPad-детей)
- ✓ Игра вокруг нас (город как большой тренажер)
- ✓ «Человек играющий» как норма



Элементы игрофикации в образовании:

- ✓ Метафора или легенда
- ✓ Персонаж-проводник (правила прозрачны, просты и понятны)
- ✓ Система статуса и ролей (разные уровни заданий)
- ✓ Система поощрений (отображение прогресса)
- ✓ Неформальное общение (индивидуальная или командная игра)



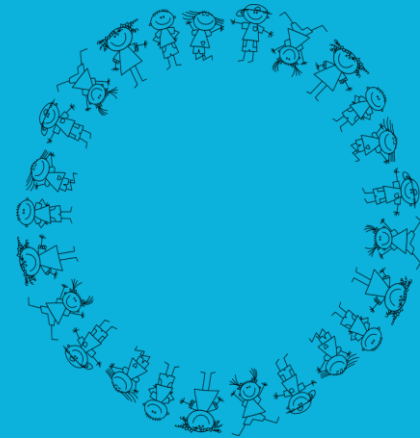
Привлекайте детей к внедрению игрофикации!

Проект «Сетевая подростковая школа» (г. Москва).

Направление «Практики креативного мышления».

Модуль «Игрофикация школьной Олимпиады».

Алексей Борисович Воронцов, Людмила Сергеевна Шаповалова



Этап 1. Проблематизация

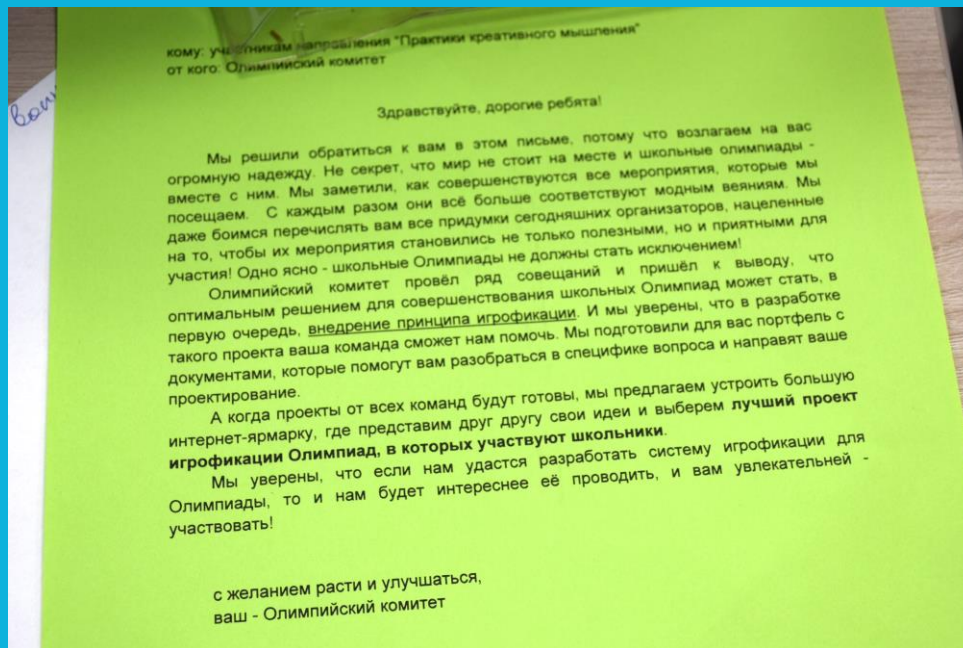
Постановка задачи на обсуждение в малых группах плюсов и минусов школьных олимпиад.

Выступление групп.

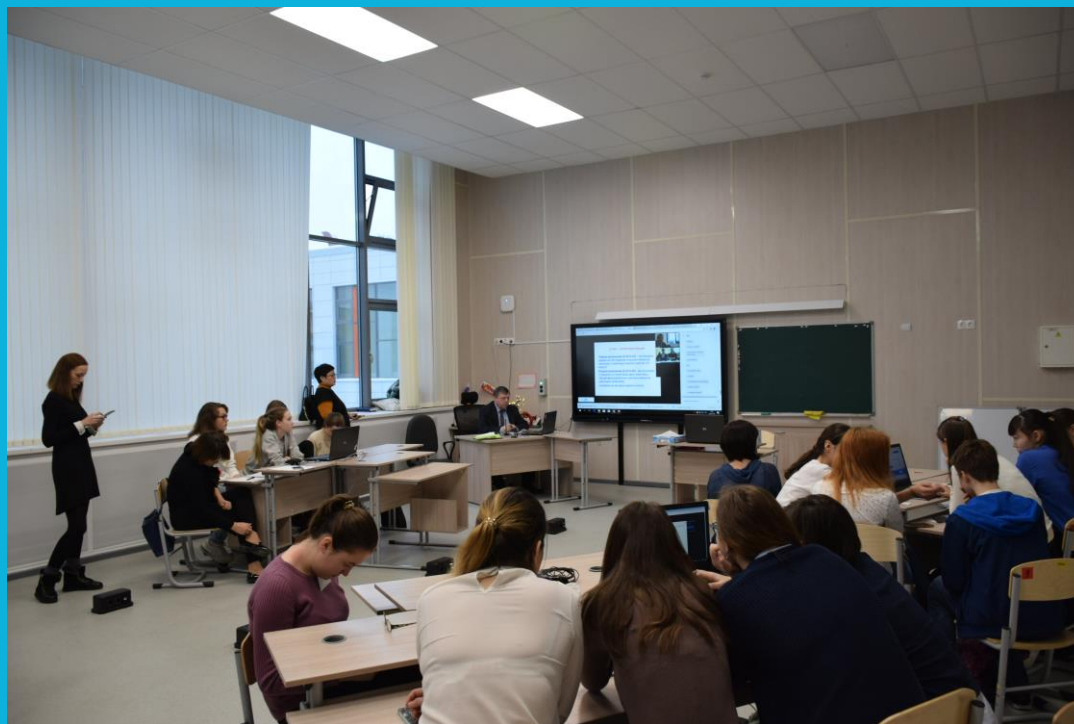


Этап 2. Установка на проект

Письмо от Олимпийского комитета и инструкция

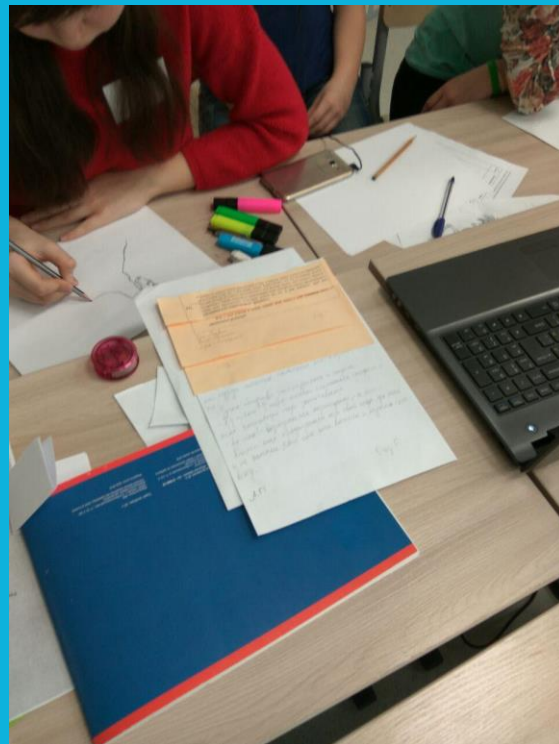


Этап 3.1 Подготовительная работа
Тематические мини-лекции
«Что такое Олимпиада»
«Теория игрофикации»



Этап 3.2 Подготовительная работа

Работа с задачами (классификация и решение)



Этап 4. Разработка замысла Олимпиады (проектной идеи) и ее защита



Этап 5. Разработка эскиза сценария Олимпиады и его защита



Этап 6. Доработка сценария Олимпиады

- знакомство с подобными проектами, которые выполнялись ранее
- перекрестное представление сценариев (взаимовопросы)



Этап 7. Проведение Олимпиады и ее корректировка в форме отчета

Название проекта: «Легенда об эльфах»

Школа №2073, 1 группа. Участники группы:

1. Самошкина Анна - руководитель
2. Мазуровская Дарья – художник оформитель, дизайнер
3. Карцова Анастасия – помощник
4. Роккина Елизавета – художник оформитель

Участники Олимпиады:

Для выполнения нашей Олимпиады мы взяли 10 учеников из 8-ого класса.

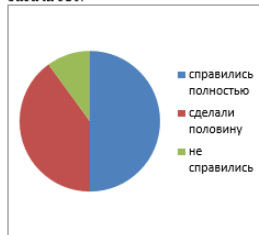
Ход работы:

Ребята, принимающие участие в Олимпиаде, читали задание, после некоторое время думали над выполненным, некоторые задания ученики пропускали, но возвращались к ним вновь. Какие-то задания не вызвали трудности в выполнении и участники сразу же записывали решение и переходили к следующему. Так как мы дали неограниченное время для выполнения Олимпиады, участники долго думали над решением, из-за чего Олимпиада проходила долгое время.

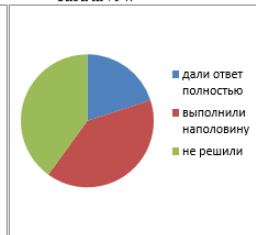


Результаты Олимпиады:

Задача 520.



Задача 794.



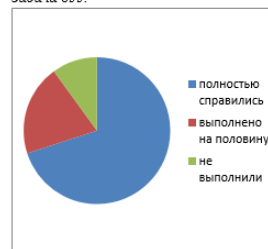
Задача 101.



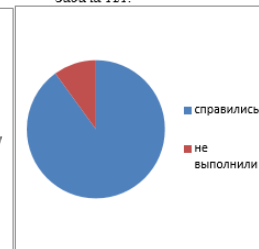
Задача 541.



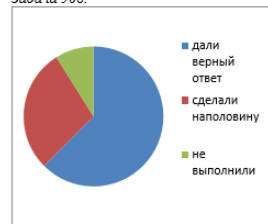
Задача 855.



Задача 121.



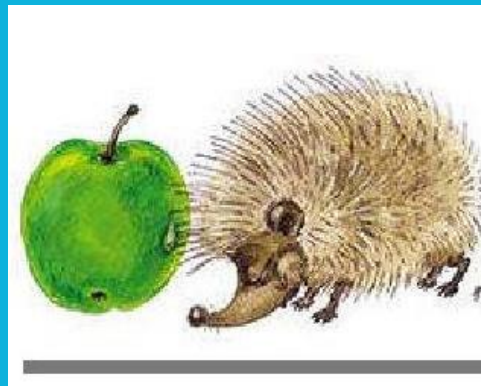
Задача 908.

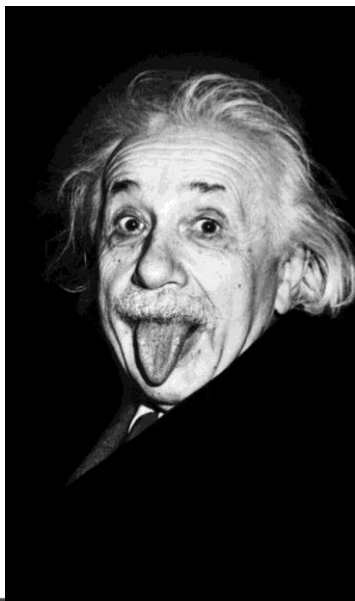


Задача 376.



Теперь про мотивацию





*Мы не потому перестаем
играть, что постарели, мы
стареем, потому что пере-
стаем играть*

Альберт Эйнштейн