

# Игрофикация как средство повышения мотивации учащихся

15 октября 2019 г.

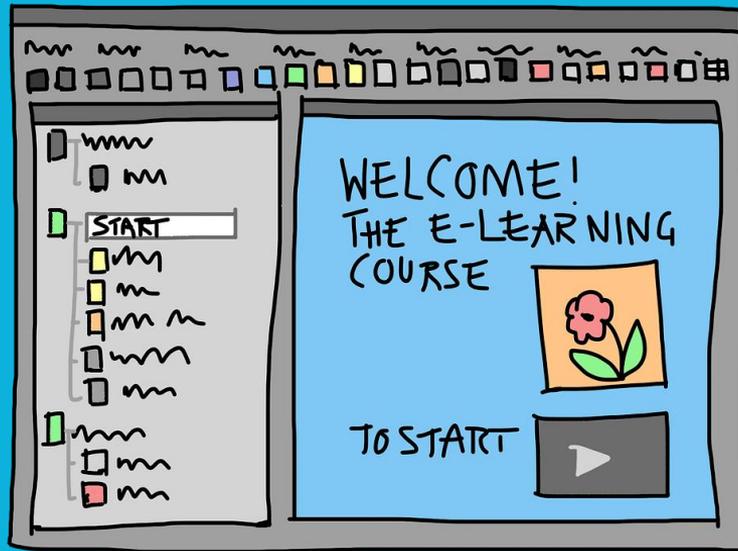
Людмила Сергеевна Шаповалова

[shapovalova@ints.pro](mailto: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/>

ПРОСТРАНСТВО СВОЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
Сетевые проекты Индивидуальное обучение Независимая оценка

ВХОД / РЕГИСТРАЦИЯ

ОПРОЕКТЕ КОНТАКТЫ FAQ

VK FB Odnoklassniki

наша команда

что даёт ШИО

наши партнеры

наши победы

направления нашей деятельности

отзывы

ШИО  
школа индивидуального обучения

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
Демонстрационная версия системы

935 ученики  
560 педагогов  
65 образовательных организаций

Фонд президентских грантов  
Федеральный центр развития образования  
ШИО

Copyright Босфор, 2016. Сетевая школа индивидуального обучения

Регистрация на платформе

ШИО  
Сетевая школа индивидуального обучения

Сетевые группы

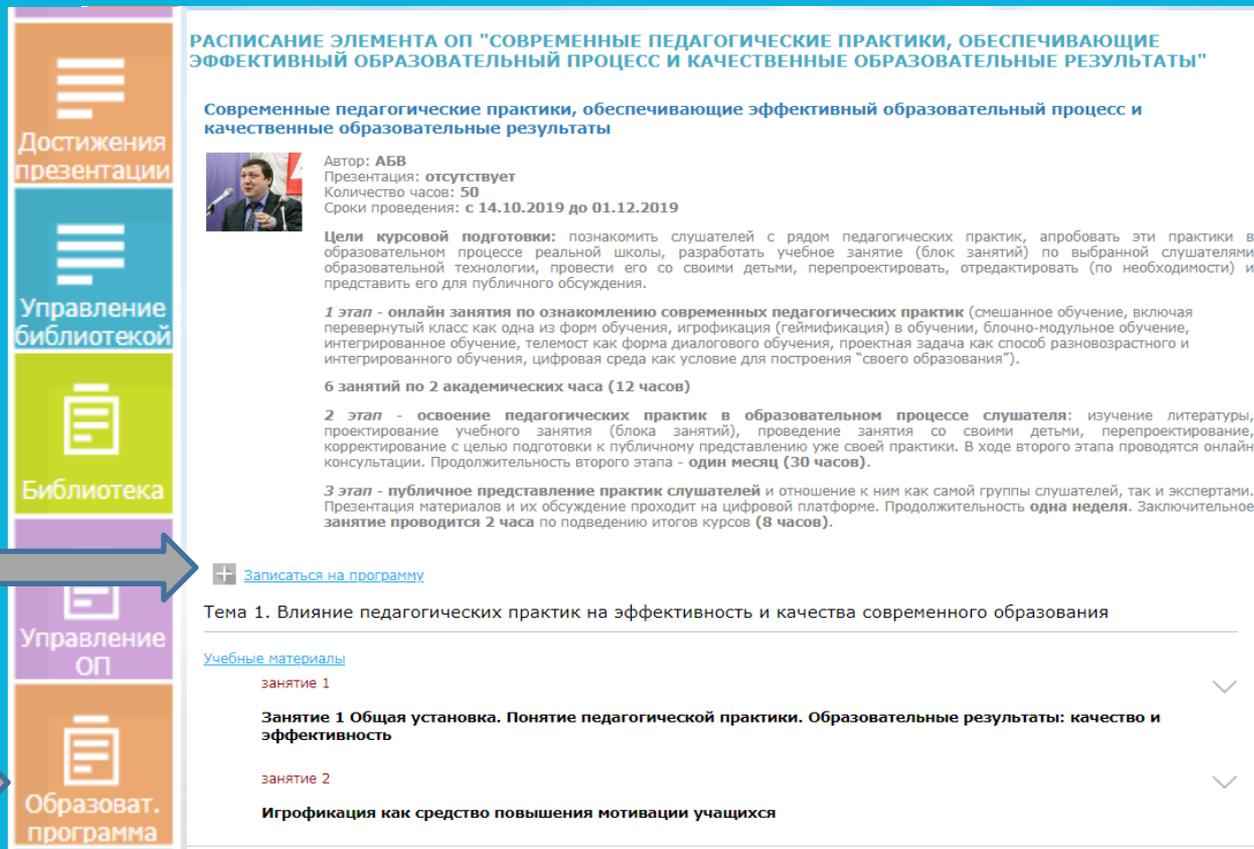
Активный Архив

Название сетевой группы	Модератор	Участник
<a href="#">10 - 11 класс - ЭУК2</a>	V	
<a href="#">1 - 3 класс - ЭУК2</a>	V	
<a href="#">4 - 6 класс - ЭУК2</a>	V	
<a href="#">7 - 9 класс - ЭУК2</a>	V	
<a href="#">СКСЕД: практики курсовая подготовка (14.10-1.12)</a>	V	
<a href="#">К - 1 А</a>	V	

Присоединение к сетевой группе

# Платформа – <http://ints.pro/>

Запись на программу



The screenshot displays the INTS platform interface. On the left is a vertical navigation menu with five items: 'Достижения презентации' (Achievements presentations), 'Управление библиотекой' (Library management), 'Библиотека' (Library), 'Управление ОП' (OP management), and 'Образоват. программа' (Educational program). Two grey arrows point from the text 'Запись на программу' to the 'Управление ОП' and 'Образоват. программа' items. The main content area shows a course listing for 'РАСПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТА ОП "СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ЭФФЕКТИВНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС И КАЧЕСТВЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ"'. Below the title is a sub-header: 'Современные педагогические практики, обеспечивающие эффективный образовательный процесс и качественные образовательные результаты'. A small photo of the author, АБВ, is shown next to the text: 'Автор: АБВ', 'Презентация: отсутствует', 'Количество часов: 50', and 'Сроки проведения: с 14.10.2019 до 01.12.2019'. A description follows: '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.' The course is divided into three stages: '1 этап - онлайн занятия по ознакомлению современных педагогических практик', '2 этап - освоение педагогических практик в образовательном процессе слушателя', and '3 этап - публичное представление практик слушателей'. A '+ Записаться на программу' button is visible. Below the course details, the topic 'Тема 1. Влияние педагогических практик на эффективность и качества современного образования' is listed, followed by a list of 'Учебные материалы' including 'занятие 1' and 'занятие 2'.

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**



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.

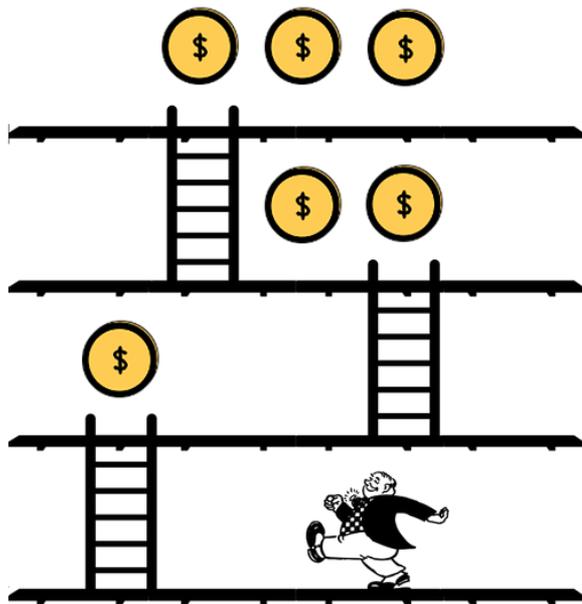
Камера фотографирует нарушителей скорости и выписывает им штрафы, но в то же время запоминает всех, кто не нарушает скоростной режим.

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.





# 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)





## Этап 1. Проблематизация

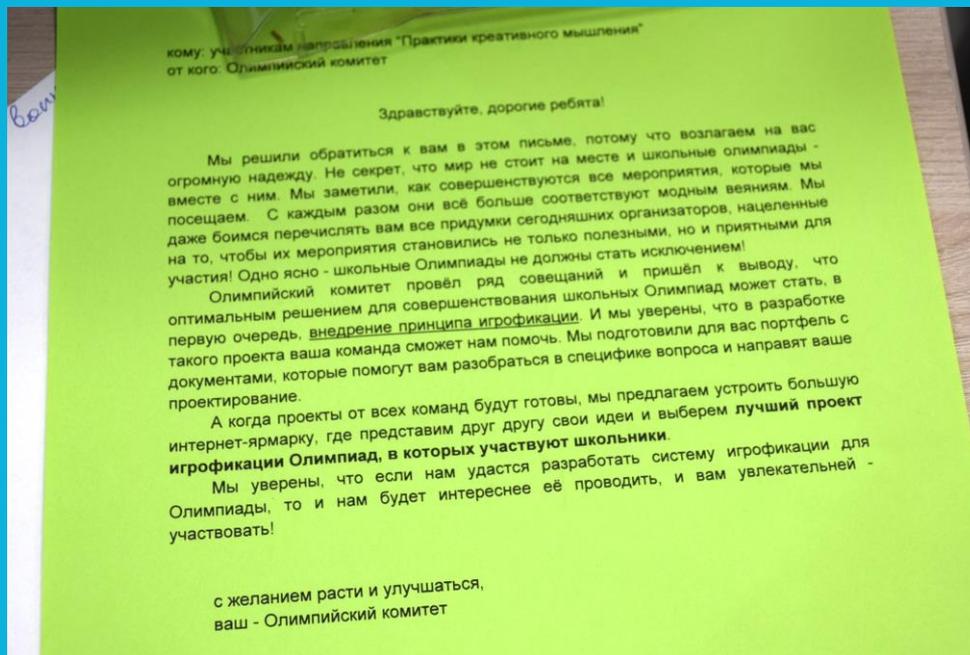
Постановка задачи на обсуждение в малых группах плюсов и минусов школьных олимпиад.

Выступление групп.

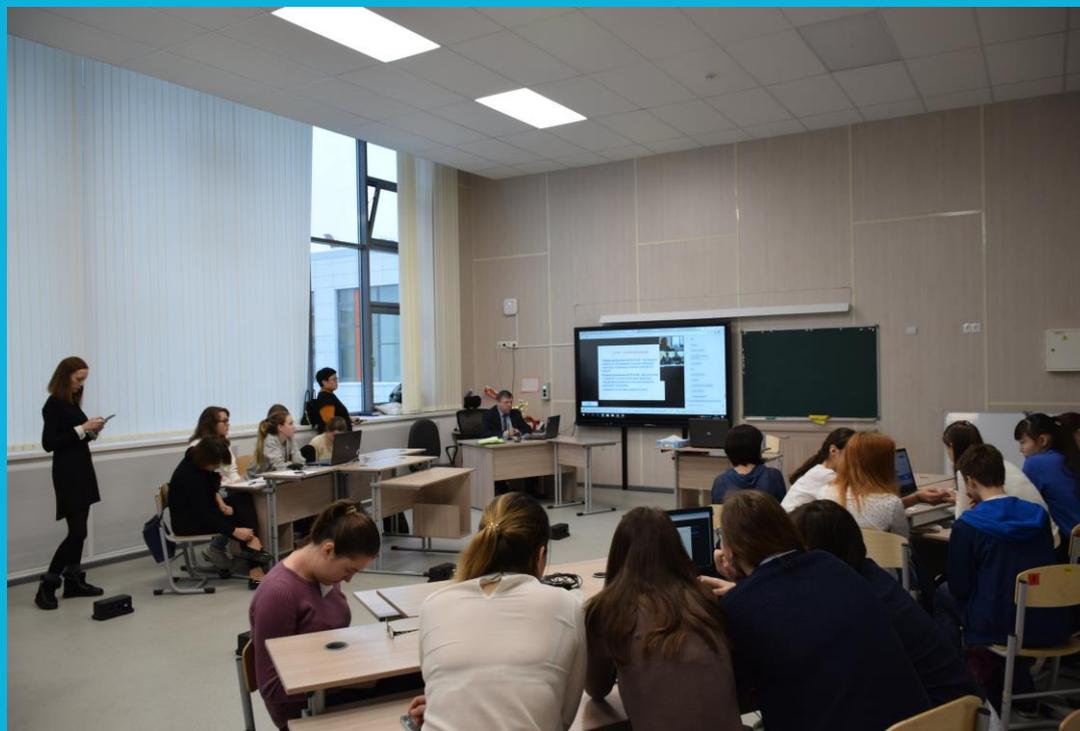


## Этап 2. Установка на проект

### Письмо от Олимпийского комитета и инструкция

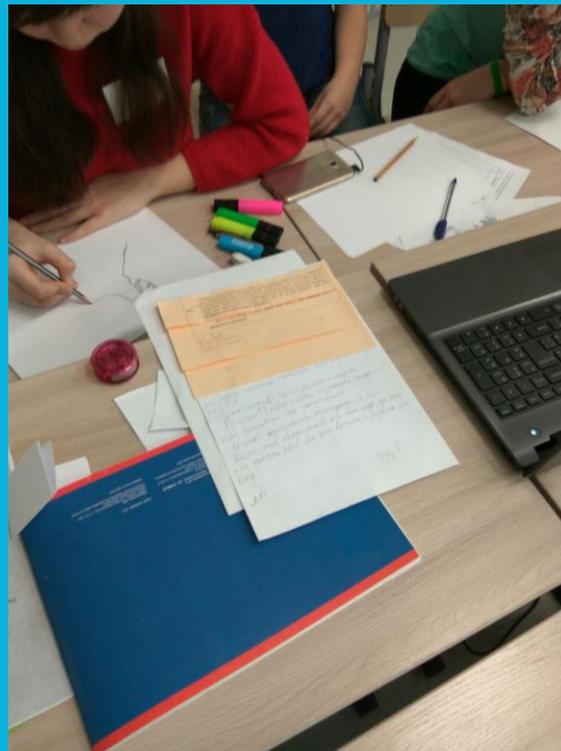


**Этап 3.1 Подготовительная работа**  
**Тематические мини-лекции**  
**«Что такое Олимпиада»**  
**«Теория игрофикации»**



## Этап 3.2 Подготовительная работа

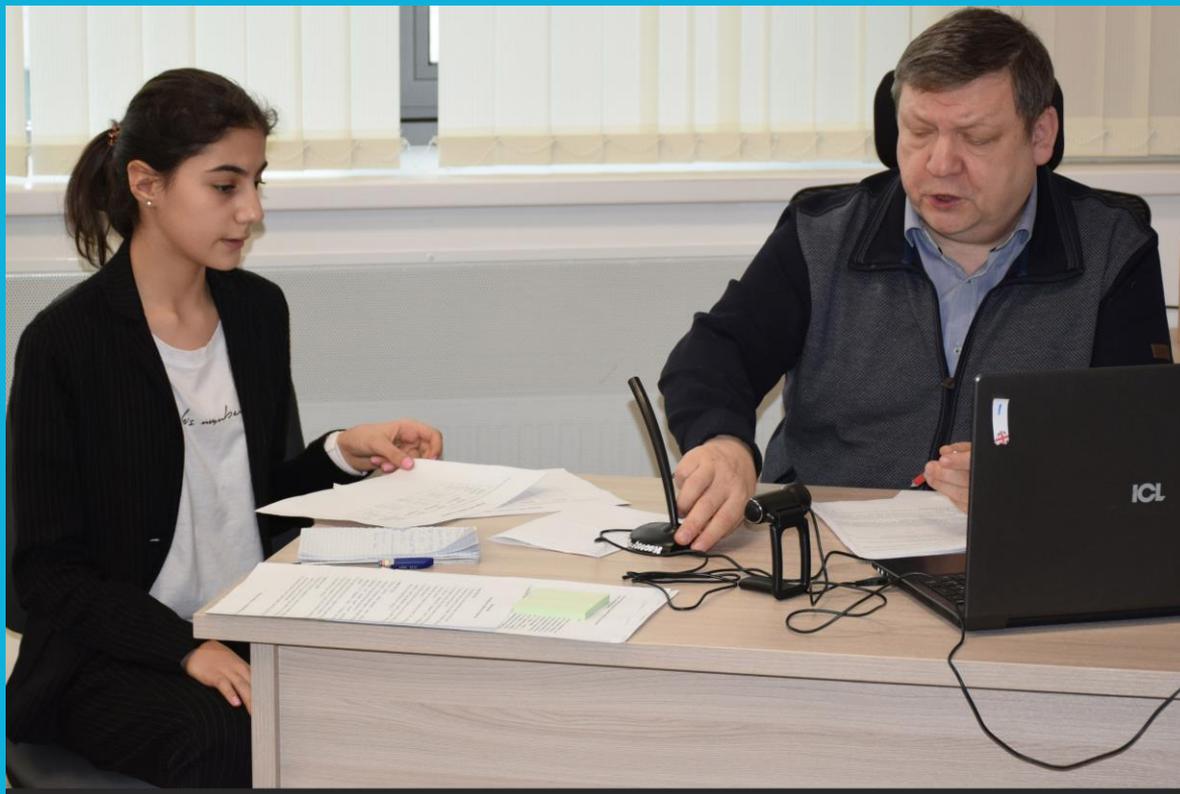
### Работа с задачами (классификация и решение)



## 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. Маземалиева Дарья – художник оформитель, дизайнер
3. Каржова Анастасия – помощник
4. Роккина Елизавета – художник оформитель

## Участники Олимпиады:

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

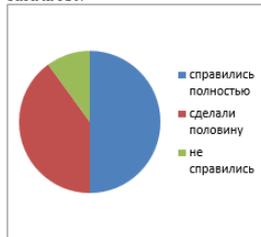
## Ход работы:

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.

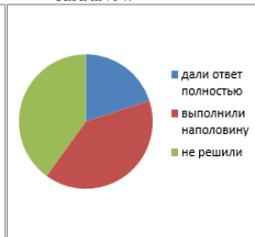


## Результаты Олимпиады:

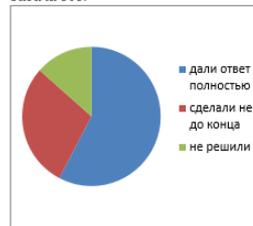
Задача 520.



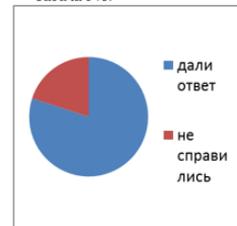
Задача 794.



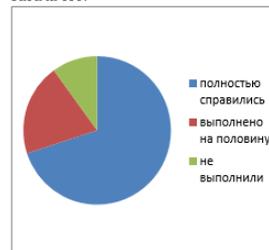
Задача 101.



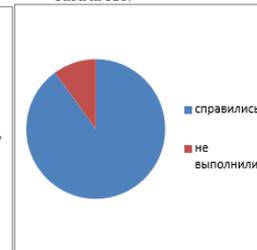
Задача 541.



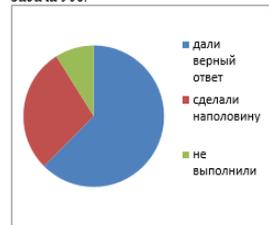
Задача 855.



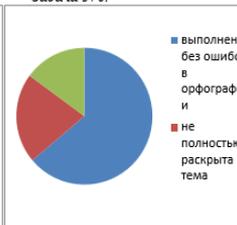
Задача 121.



Задача 908.

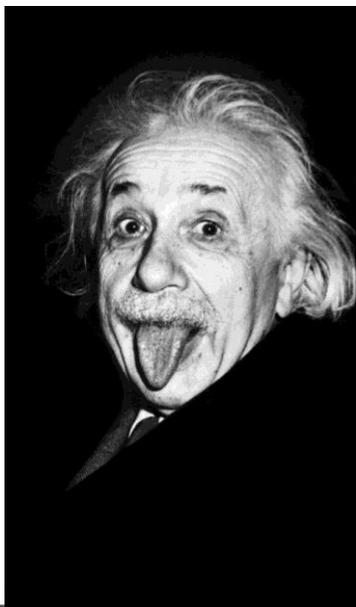


Задача 376.



## Теперь про мотивацию





---

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

---

*Альберт Эйнштейн*