

1. Умение  
ставить  
задачи

2. Мотивация  
учащегося на  
их решение



**Зависимость от гаджетов**

**Общая демотивированность к обучению**

**Не способность и нежелание работать с информацией**

**Не знание принципов и методов эффективного использования времени**

# Главные структурные единицы игры

## Роли

которые на себя  
играющие



## Сюжет

- отношения, которые  
передаются в игре и  
копируются из жизни  
взрослых,  
воспроизводятся  
играющими



## Правила игры

которым  
играющие  
подчиняются



# Педагогическая игра

**ОБЯЗАТЕЛЬНО ВАЖНА СВЯЗЬ  
С ЦЕЛЯМИ И ЗАДАЧАМИ ОБУЧЕНИЯ**



# Игра







**Геймификация**  
— это

**использование игровых  
элементов и методов игрового  
дизайна в неигровом контексте**

**НЕ игра**

# Цель игрофикации:

не создание игры ради игры, а достижение каких-либо целей, напрямую с игрой не связанных: получение новых знаний и навыков, упрощение и вовлечение в выполнение рутинных дел и т.д.

Геймификация образования—  
это формирование сообщества



# Элементы игры и аналоги в учебном процессе



**Игроки** в компьютерной игре  
(герои, имеющие определенный статус)



**Игроки** в учебном процессе  
преподаватели  
студенты  
организаторы

# Аватар

В компьютерной игре — представитель игрока, маска, за которой можно скрыться.

В учебном процессе — анонимность отсутствует.



# Профиль игрока

Компьютерная игра

Учебный процесс

Страница пользователя

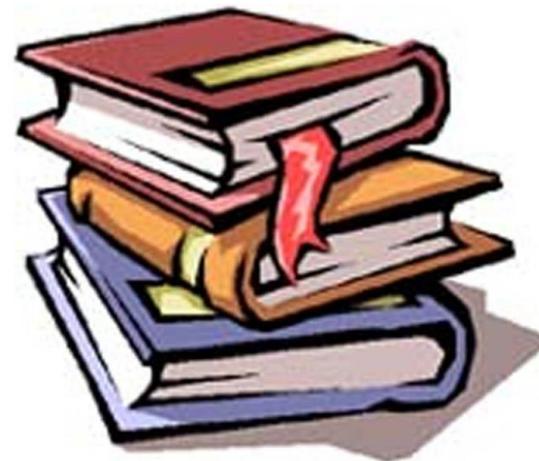
Потфолио успехов



# Правила

Регламент  
действий  
игрока

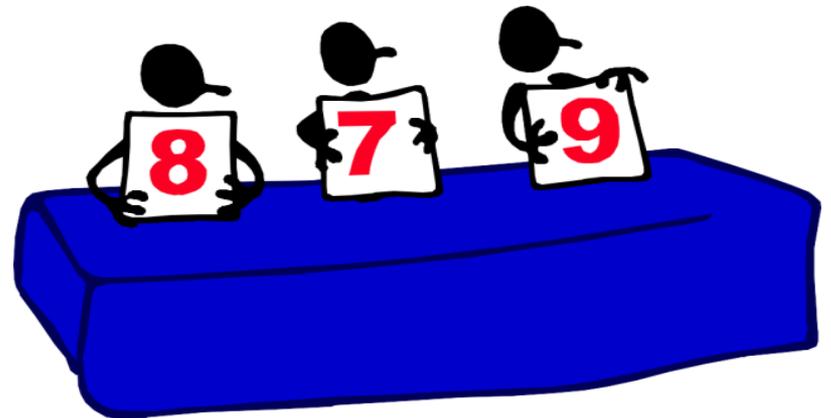
Программа  
учебной  
дисциплины



# Очки

Показатель  
успешности  
игрока

Оценка



# Награды



Бейджи



Призы



Сертификаты



Похвала

# Уровни



## СТРУКТУРА КУРСА

### ❖ 1 курс: III – IV модули

- Адам Смит
- Карл Маркс
- маржинализм и историческая школа

### ❖ 2 курс: I – III модули

- российская экономическая мысль
- Джон М. Кейнс
- эконом. мысль 2-й половины XX в.

# Виртуальные ресурсы



Накопление «жизней», «денег» и тд.

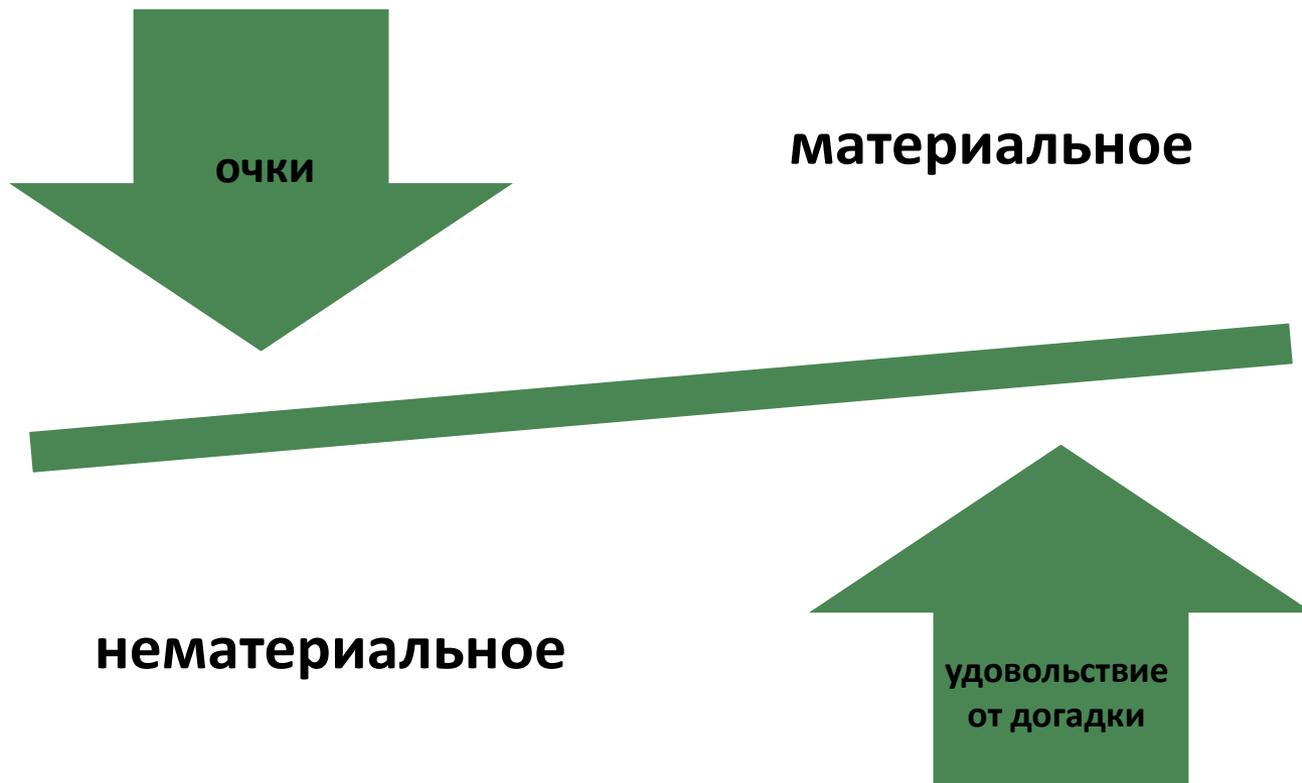


Увеличение срока обучения



# Механика игры и аналоги в учебном процессе

## 1. Мгновенное вознаграждение



## 2. Миссии, квесты

Это задания, которые игроки выполняют в ходе игры.



В учебном процессе — задания разной вариативности и сложности



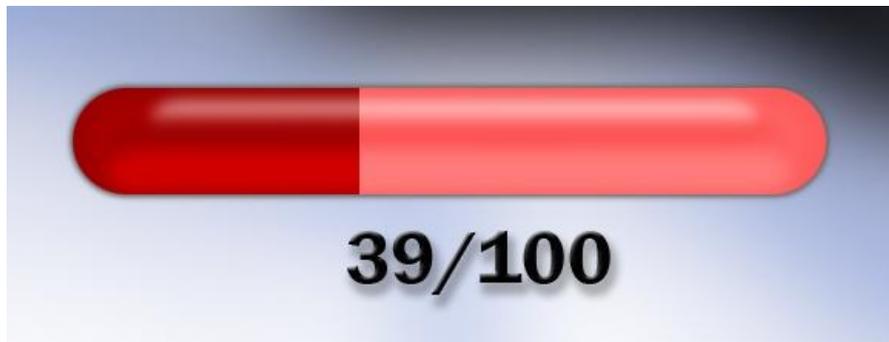
# 3. Визуализация процесса



*Журнал оценок*

№	УЧЕНИК	ОЦЕНКИ							
1	Нарру								
2	ника								
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									

A table with 15 rows and 10 columns. The first column is '№' (1-15), the second is 'УЧЕНИК' (names), and the remaining 8 columns are 'ОЦЕНКИ' (grades). The table is color-coded with a gradient from purple to pink.



# 4. Соревнование, состязание



## Рейтинги

Подгруппа 1	Подгруппа 2	Подгруппа 3	Подгруппа 4	Подгруппа 5

# 5. Коллекция наград



## 6. Внешняя поддержка

- «Молодец!», «Ты прошел на следующий уровень!»
- «Попробуй еще раз!»
- «Вперед, на помощь!»

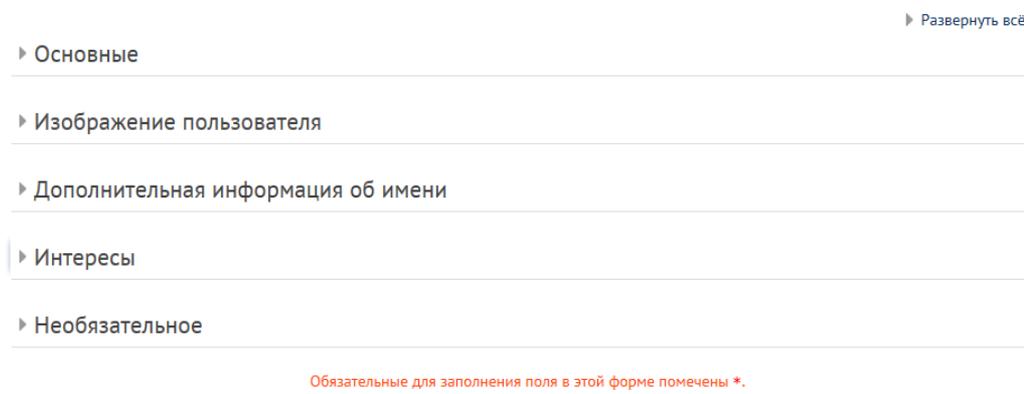


## 7. Виртуальная экономика



# MOODLE

## 1. Аватар и индивидуальный профиль



► Развернуть все

- Основные
- Изображение пользователя
- Дополнительная информация об имени
- Интересы
- Необязательное

Обязательные для заполнения поля в этой форме помечены \*.

## 2. Правила

- ✓ *Элемент курса «Форум»*
- ✓ *Ресурс «Пояснения»*

**3. Очки (журнал оценок + бонусы)**

**4. Сертификаты (элемент курса  
«Сертификат»)**

**5. Уровень прохождения к цели  
(ограничение доступа по срокам,  
потокам, по условию выполнения  
какого-либо элемента)**

- 6. Виртуальные ресурсы (продление сроков и начисление бонусов)**
- 7. Мгновенное вознаграждение (оценки за тесты, значки, сертификаты)**
- 8. Задания (отправка файлов, форум, вики, глоссарий, интерактивная лекция, тесты)**

**9. Визуализация процесса (частично тесты, интерактивные лекции, календарь)**

**10. Соревнования (рейтинг внутри задания или по курсу в целом)**

**11. Хранение значков**

**12. Виртуальная экономика (система бонусов и штрафов, скидки на последующее обучение)**

**СДО MOODLE  
приспособлена  
для  
использования  
игровых  
технологий в  
учебном процессе**



Шаповалова

Ольга Геннадьевна

[sharovalovaog@susu.ru](mailto:sharovalovaog@susu.ru)

тел. 267-99-25



СПАСИБО ЗА РАБОТУ! 😊

ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!