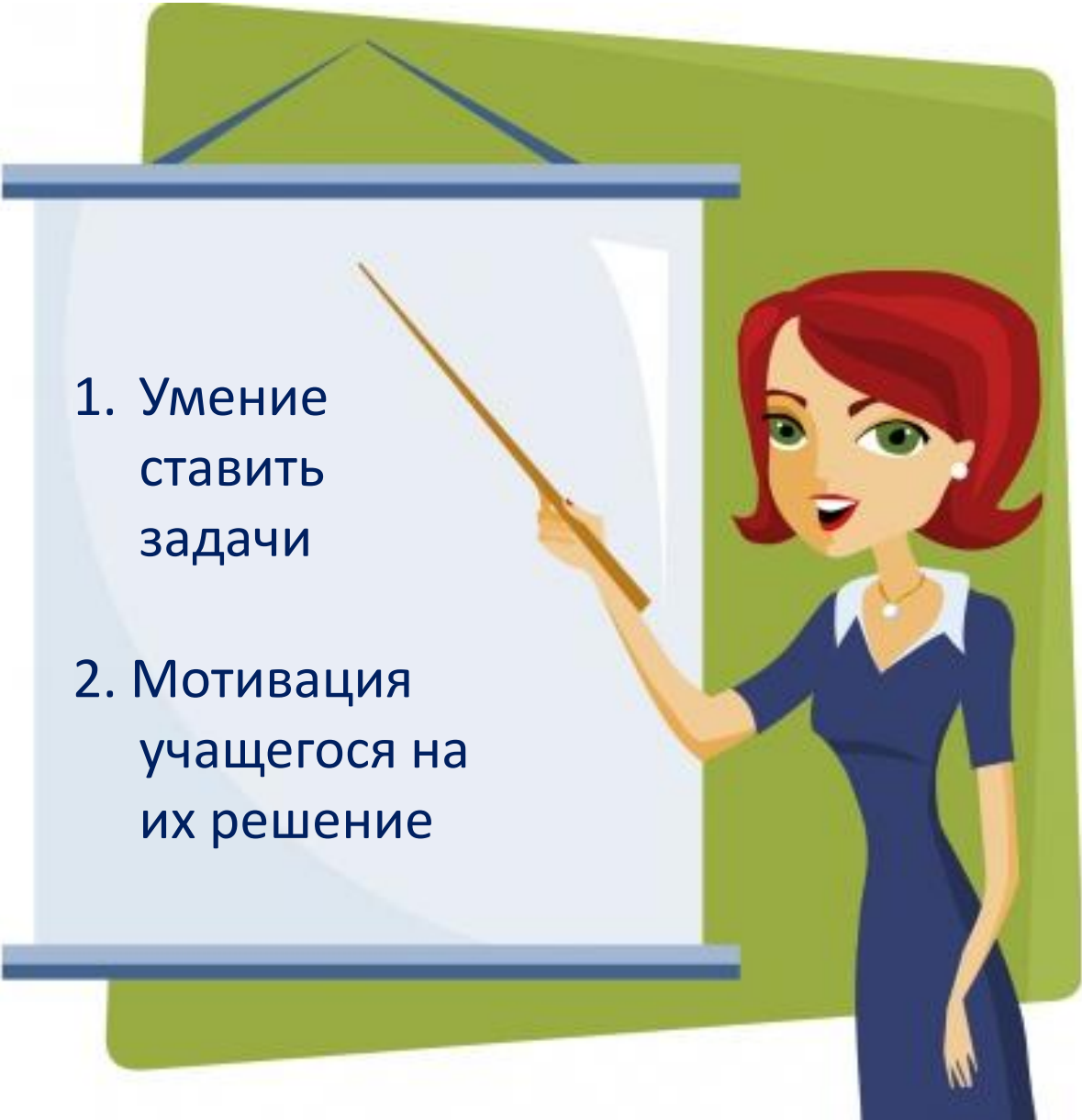




ИГРОФИКАЦИЯ В MOODLE



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—...

Что это?





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)

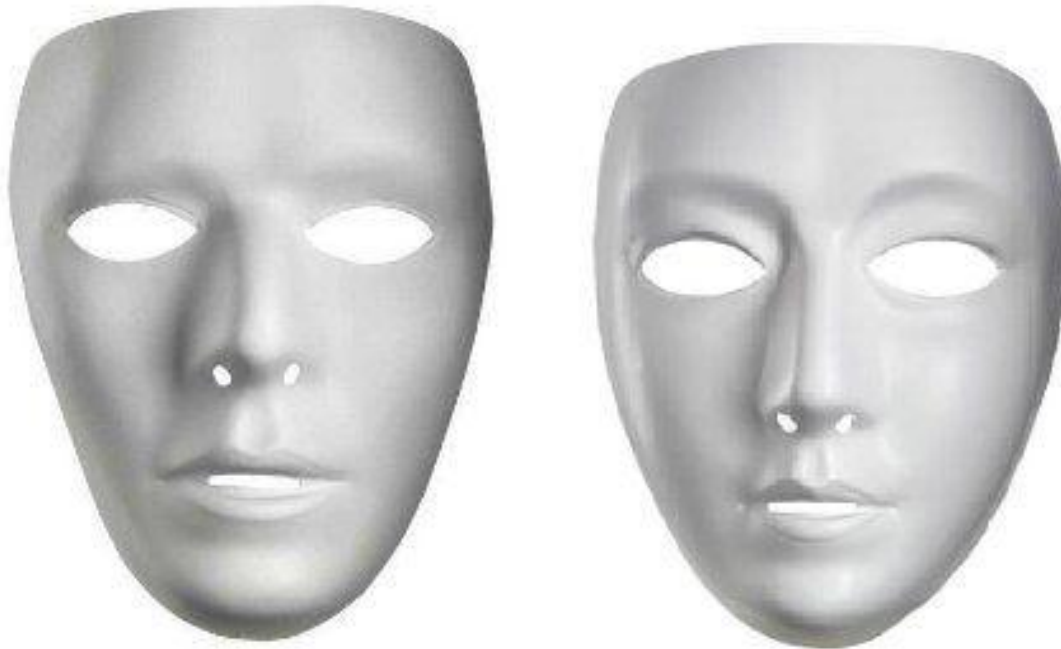


Игроки в учебном процессе
преподаватели
студенты
организаторы

Аватар

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

В учебном процессе — анонимность отсутствует.



Профиль игрока

Компьютерная игра

Учебный процесс

Страница пользователя

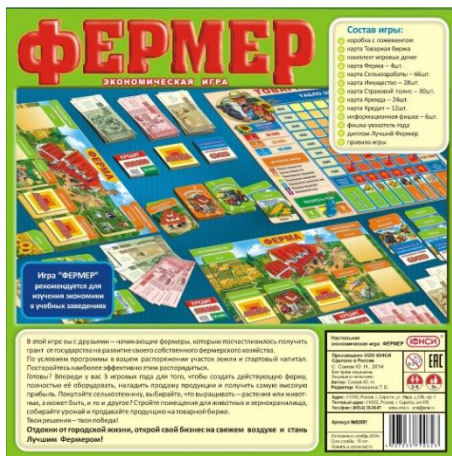
Потфолио успехов



Правила

Регламент
действий
игрока

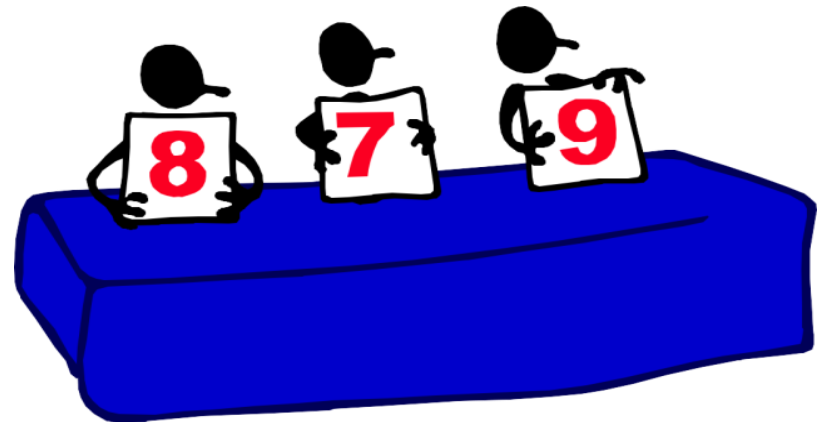
Программа
учебной
дисциплины



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
- эконо. мысль 2-й половины XX в.

Виртуальные ресурсы



Накопление «жизней», «денег» и тд.

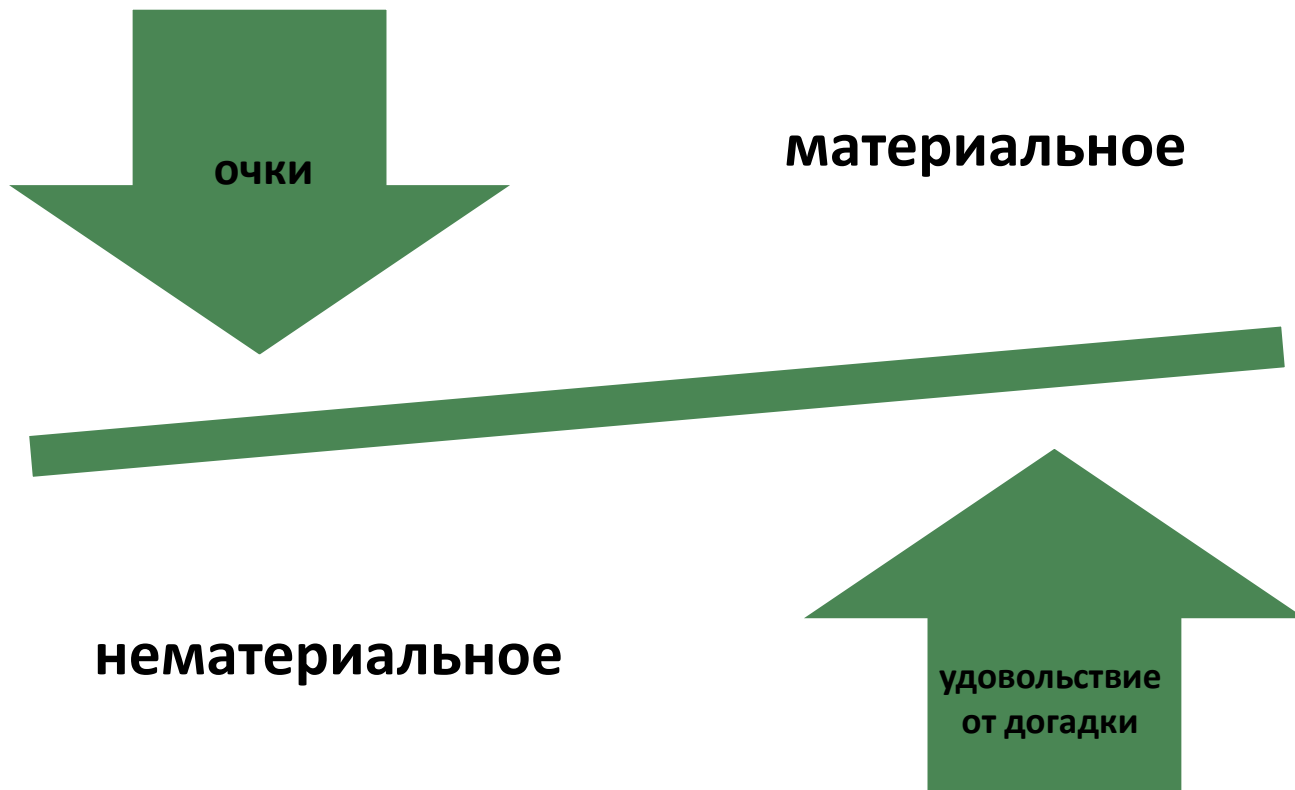


Увеличение срока обучения



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

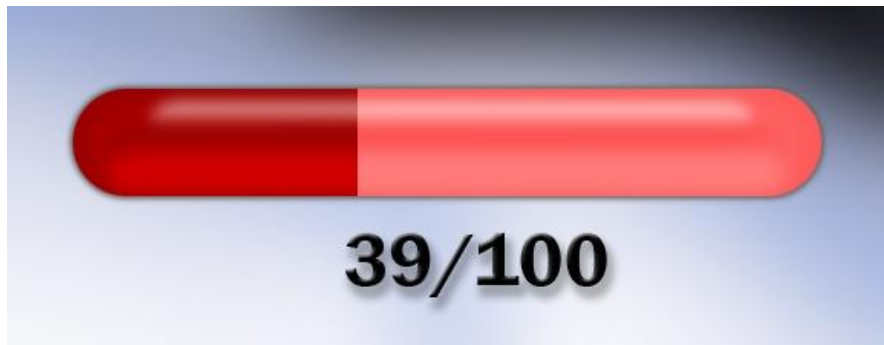


3. Визуализация процесса



Журнал оценок

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



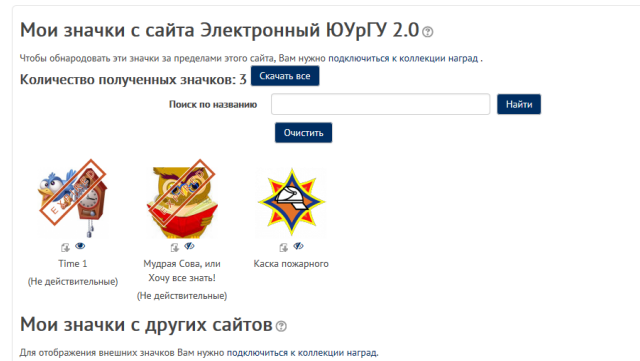
4. Соревнование, состязание



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

тел. 267-99-25



СПАСИБО ЗА РАБОТУ! 😊

ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!