



ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

АСЕЛЬ МУСАГАЛИЕВА



I

Что такое
геймификация?

2

Геймификация в
обучении

3

Обучающие игры

4

Геймификация
для изменения
мышления.
Пример Minecraft:
Education Edition

5

Вопросы?

СТРУКТУРА

ПРАВИЛО 70-20-10

- Согласно формату 70-20-10, есть три типа эффективного обучения:
- **70% сложные задания и эксперименты в классе (на рабочем месте)**
- **20% развитие межличностных взаимоотношений**
- **10% тренинги и курсовая работа**

[The 70-20-10 Rule for Leadership Development | CCL](#)



Using the findings from CCL's original Lessons of Experience (LOE) research, Bob Eichinger and Mike Lombardo coined this formula.

 Center for Creative Leadership®

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДИК В ОБУЧЕНИИ

- Термин геймификация (gamification), впервые использованный в 2002 г. Ником Пеллингом (Nick Pelling), американским программистом и изобретателем, стал популярным в 2010 году, а сегодня уже уверенно используется во многих областях человеческой деятельности (бизнес, управление персоналом, здравоохранение, образование) и применяется для обозначения эффективного и креативного способа решения разнообразных задач разной степени сложности
- [Геймификация в обучении: как не заиграться? Сессия 40 – СберУниверситет \(sberuniversity.ru\)](#)
с 3:37 мин

Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). 2015. 9 (162) [VestnikTGPU_09.indd \(core.ac.uk\)](#)

ЧТО ТАКОЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ?

- Почему 85% учащихся не могут завершить курс (MOOC)?
- Каких целей вы хотите достичь?
- Насколько хорошо вы знаете аудиторию?
- Какие сложности могут возникнуть?
- Какие ресурсы необходимы для успеха?



ТИПЫ ОБУЧАЮЩИХ ИГР ДЛЯ ПЛАНИРОВАНИЯ УМК

- [Educational - NobelPrize.org](#)
- [Nobel Prize Lessons – Martin Luther King Jr. and the civil rights movement - NobelPrize.org](#) (пример игры)

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ MINECRAFT: EDUCATION EDITION ПРИМЕР МАЛАЙЗИИ И США

- [Malaysian School Uses Minecraft: Education Edition to Ignite STEM Learning – YouTube](#)
- [Simulating Trade and Industry with Minecraft: Education Edition – YouTube](#)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ МЫШЛЕНИЯ -> ПОВЕДЕНИЯ

Дизайн
мышление

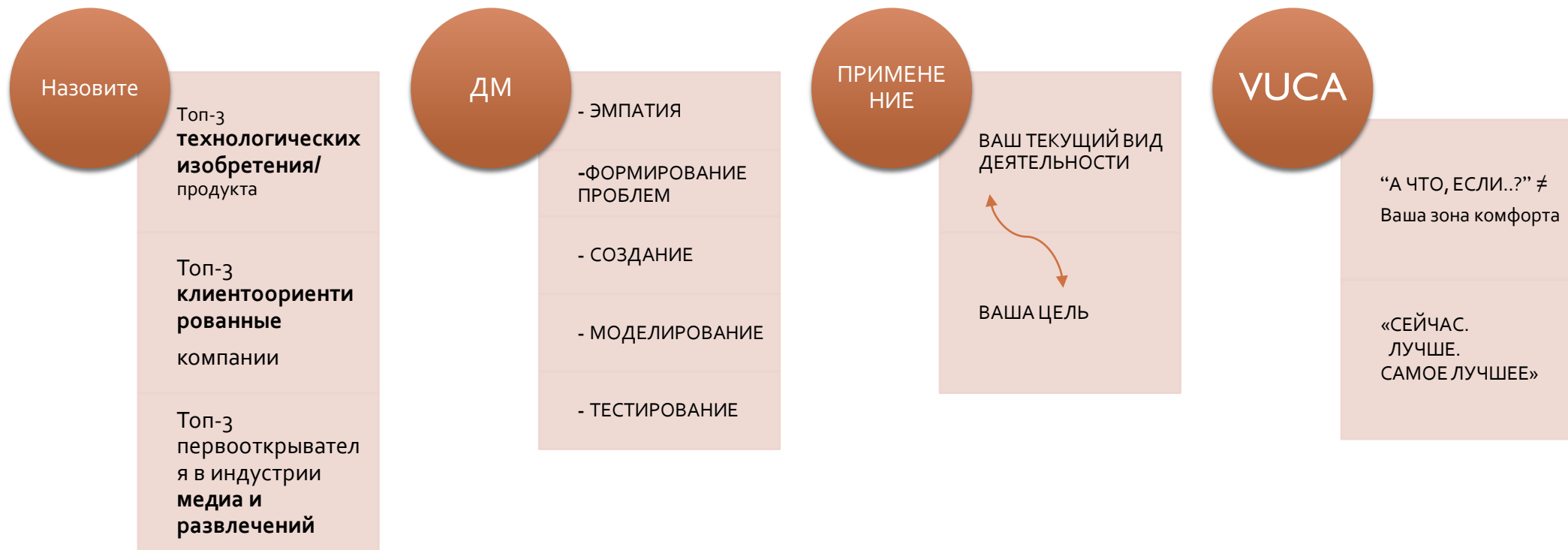
Геймификация

Управление
изменениями

Поведенческая
экономика

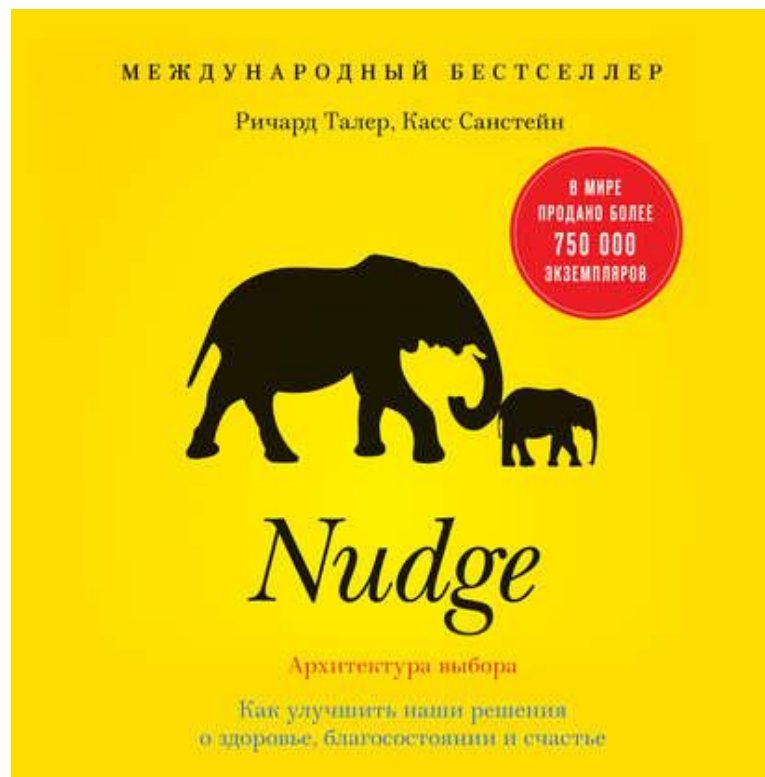
- Примеры в госполитике
- Примеры в спорте
- [Change through involvement | Workz \(workzchange.com\)](https://workzchange.com)

ДИЗАЙН МЫШЛЕНИЕ (ДМ) В ОБРАЗОВАНИИ



- 
- 
- [Change through involvement | Workz \(workzchange.com\)](#)
 - Стратегические и лидерские симуляции
 - Кейс британской национальной сборной по парусному спорту [Case study: British Sailing Team | Workz \(workzchange.com\)](#) используя инструмент [Bridgebuilders® | Drupal \(workzchange.com\)](#) для применения и улучшения лидерских качеств в критических ситуациях

ПОВЕДЕНЧЕСКАЯ ЭКОНОМИКА





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

ВОПРОСЫ?