



ИГРЫ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Докладчик: Владимир
Головняк
*Преподаватель
математики*

Игра vs Геймификация vs Интерактивные тесты

Геймификация—это такой подход, когда игровые механики применяются в неигровых процессах.

Например, выполняя свою работу, человек получает поощрение в виде бонусов, бейджиков, попадает на «Доску почета», соревнуясь с другими работающими. Геймификация создает новые мотивации и стимулы для выполнения человеком некоторой работы, которая сама по себе достаточно скучна.

Игру мы любим за то, что она погружает нас в воображаемый мир.

Это погружение дает нам необычный опыт и переживания (Fun), в этом мире мы играем роль какого-то персонажа, сам процесс игры для нас важнее ее результата.

Интерактив – это когда мы тут же получаем какую-то реакцию системы в ответ на нашу активность.

При этом нам обычно показываются какие-то процессы, которые мы не можем видеть непосредственно. Например, приложение «Яндекс-такси» показывает, как авто поворачивает за два квартала от нас.

Интерактивный дизайн используется везде

Интерактив может использоваться в образовании сам по себе.

Например, в виде моделей физических явлений и химических процессов – так называемые «виртуальные лаборатории».

Или в виде интерактивных тестов, как в LearningApps.org, когда нужно разместить на экране карточки в правильном порядке, или выбрать правильный ответ.

Пример: Химконструктор : <http://chc.playtolearn.ru/game/index.html>

Он может быть и элементом геймификации.

Например, когда на экране нашего смартфона появляются поощрительные тексты или смайлики за хорошо выполненную работу или правильный ответ.

Пример: Сбежавший гомункулос: <http://mesh.playtolearn.ru/game2/>

А еще он может быть частью игры.

Например, когда мы управляем игровым персонажем.

Пример: МАРСХИМПРОМ: http://mhp.playtolearn.ru/game_web/

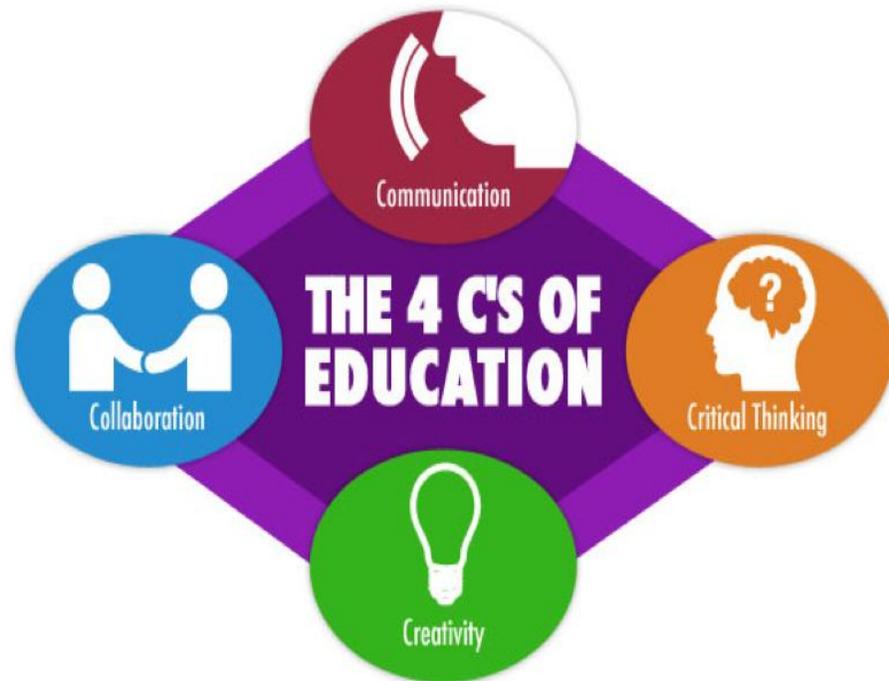
Геймификация ничего не меняет в процессе обучения

- Мы решаем те же задачи и проходим те же тесты, как и обычно, только нам за это дает смайлики, бэйджики и ачивки.
- Геймификация работает только на повторение и отработку стандартных упражнений и навыков.
- *Становится немного веселей это делать, но если речь идет о серьезных задачах, требующих концентрации, геймификация только отвлекает.*
- *Поэтому для сложных творческих задач геймификация вредна.*

Образовательный эффект игры

- Любая игра учит прежде всего играть. Поэтому любая игра - образовательная по сути своей.
- Что это значит?
- Важная человеческая способность - удерживать в воображении целостный мир со всеми его законами: без этого невозможно заниматься ни наукой, ни инженерией, ни искусством. Эту способность человек и развивает, играя.
- Вымышленный мир имеет другие, часто непривычные для нас законы. Их надо удерживать в своём воображении – так происходит тренировка воображение и деавтоматизация сознания

Содержание нового образования — чему учить в XXI веке



21st Century Skills

Все наши знания, умения и навыки делятся на предметные и метапредметные (софт скилз). Предметные нужны в конкретном предмете или области деятельности, метапредметные — во многих областях.

Предметные знания меняются чуть ли не каждый год, поэтому учить надо метапредметным.

Эксперты образования давно спорят о метапредметных навыках XXI века, но в первую десятку всегда входят четыре:

**критическое мышление,
коммуникативность, кооперация,
креативность.**

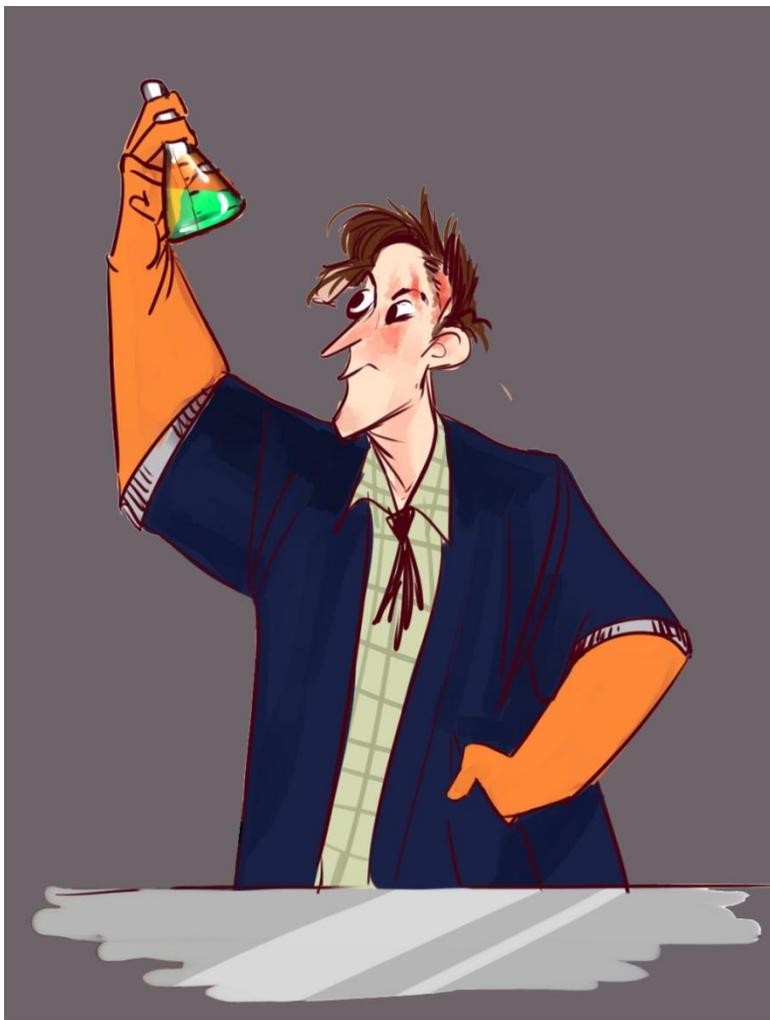
Так называемые «4К -навыки» (или 4C“s- skills по английски: Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity)

4К умения осваиваются лучше всего в ИГРЕ

- Предметные знания в игру можно запихнуть, но это сложно и чаще всего не нужно.
- В традиционных неигровой формах (учебник, лекция) невозможно передавать софт скилз, которые в XXI веке становятся главными.

Вывод: игры будут все шире использоваться в образовании для формирования софт скилз.

Как игра это делает?



- Девальвация слов. Любая игра даёт игроку опыт, а учимся мы чему-то только на собственном опыте — правильные слова давно никого не убеждают и доверия не вызывают.
- Индивидуальный опыт. В образовательной игре надо дать игроку тот тип опыта, который он должен получить в соответствии с нашими образовательными целями.
- *Например, если предположить, что химия- это то, чем занимается химик, то игра идеально подходит, чтоб познакомить подростка с химией (а не просто передать ему какие-то знания по химии). Значит, в игровом мире он должен побыть немного «настоящим химиком», попадая в игровые ситуации, соотносимые с теми, в которых работает химик в реальной жизни.*

Как все-таки внести в игру предметные знания и навыки?

- Знания и навыки реальной деятельности должны приносить успех в игре тому, кто ими владеет. Тогда эти навыки будут быстро освоены игроком.
- При разработке мы должны представить в виде элементов воображаемого игрового мира те предметные знания, которые хотим передать,
- Все остальные предметные знания человек потом добудет сам из Сети или из учебника, если у него возникнет интерес к имитируемой в игре области деятельности

Игра открывает человеку новые сферы деятельности

Вывод:

Образовательная игра может мотивировать человека к изучению той области деятельности, которая представлена в игровом мире и в игровой форме.

А дальше он уже сам решит, насколько серьезно он будет в неё углубляться.

Благодарим
за внимание

