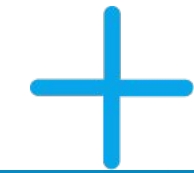




LOSTLESSON



Опыт внедрения геймификации

В РВУЗ



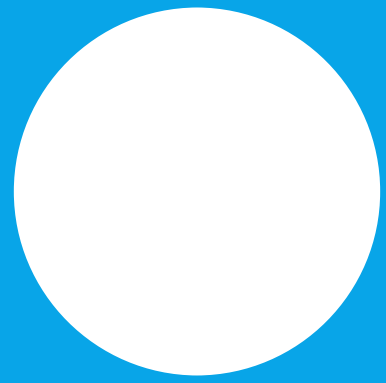


LOSTLESSON



Как вы можете заработать?

- посещение семинаров - 1 камень знания;
- выполнение заданий – от 1 до 3 камня знания (в соответствии со сложностью задания);
- активность в обсуждениях - 1 камень знания;
- загадки мудреца (тестовые задания, за выполнение $\geq 85\%$) - 3 камня знания.



LOSTLESSON



Как можно потерять:

- просрочить задание - 1 день/камень;
- конфликтное поведение на семинаре - 1 камень знания;
- продолжать работу после таймера - 1 камень знания.

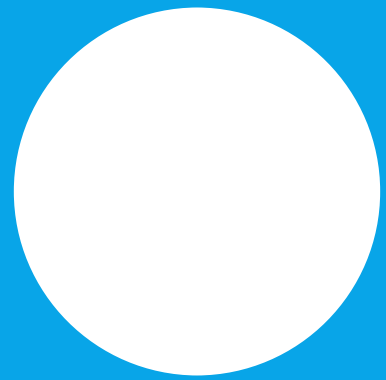


LOSTLESSON



На что можно потратить:

- селфи с преподавателем – 25 камней знания;
- поменять вопрос на экзамене – 15 камней знания;
- уменьшить количество билетов – 10 камней знания за 1 вопрос;
- уйти пораньше – 5 камней знания;
- поменять цвет камня – 1 камень знания.

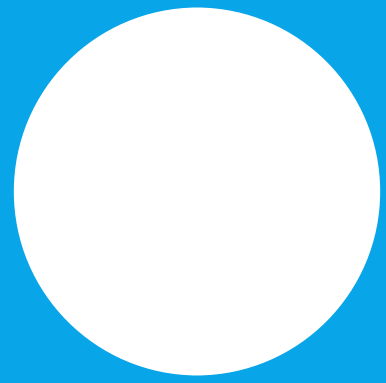


LOSTLESSON



ГЕЙМИФИКАЦИЯ???





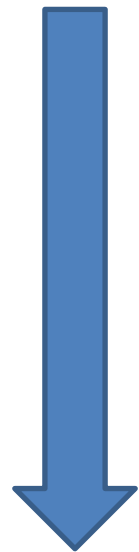
ИГРА (БСЭ)

- + тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе.

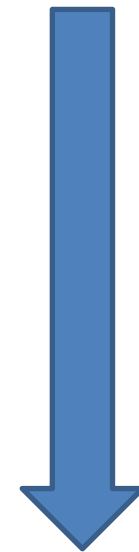


Деятельность по
использованию игры
для решения
актуальных
практических задач.

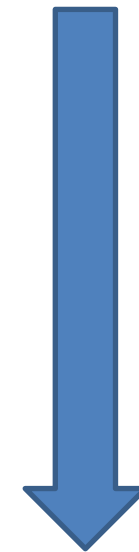
Игропракти ка



Игротехник
а



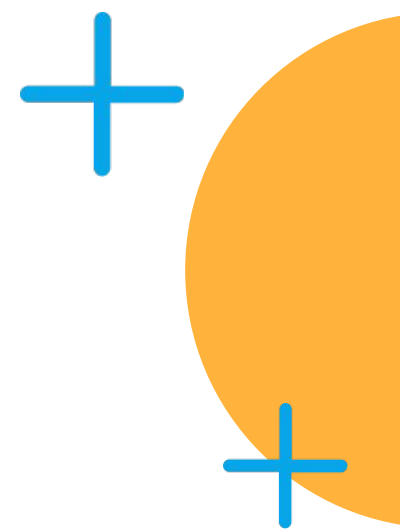
Геймификац
ия



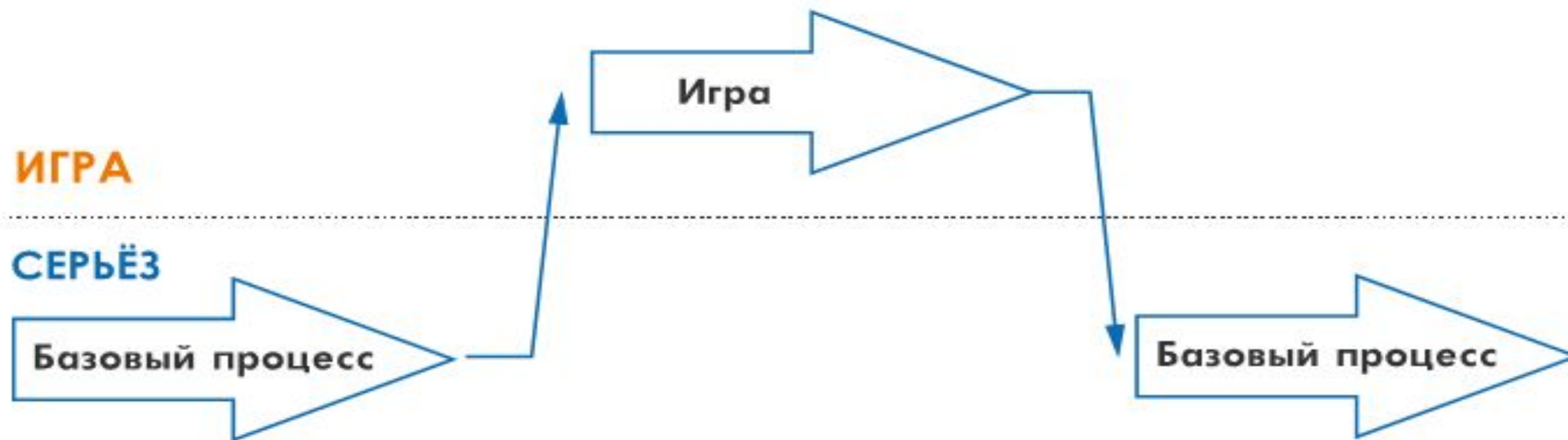
Игроформаци
я



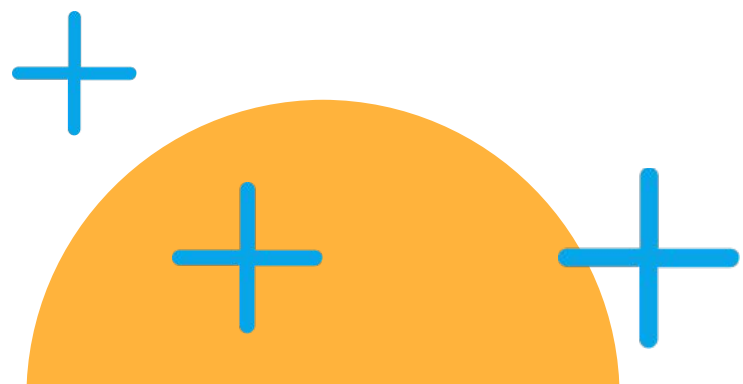
Академия
Игропрактики
GamePractice.ru



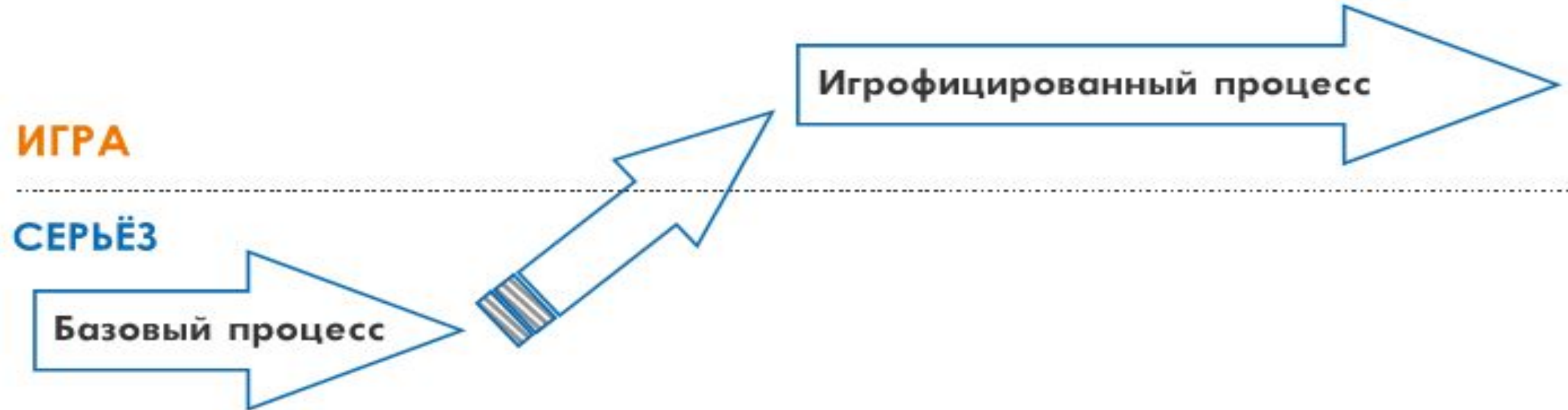
Игротехника



Игра создается в рамках специальных выделенных во времени и пространстве мероприятий.



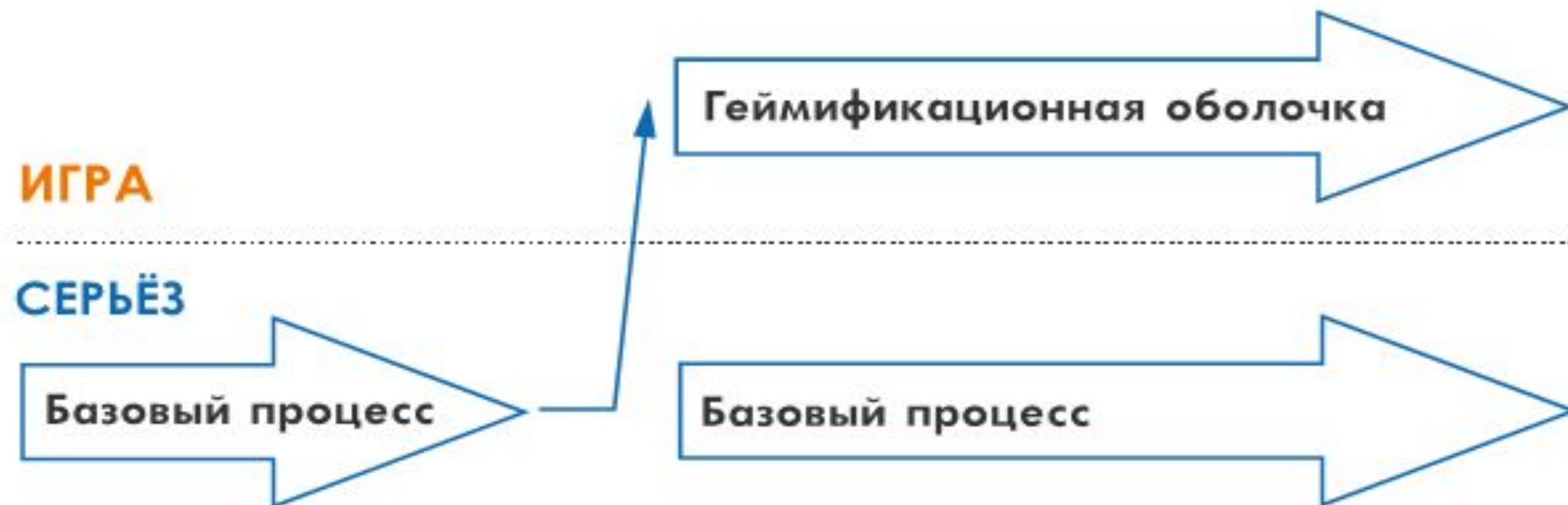
Игроформация



Игра создается за счет изменения отношения участников к привычным условиям и ограничениям без их изменения на старте Игры.

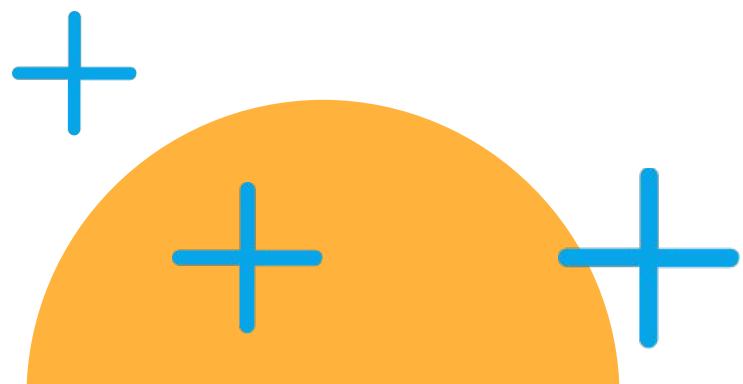


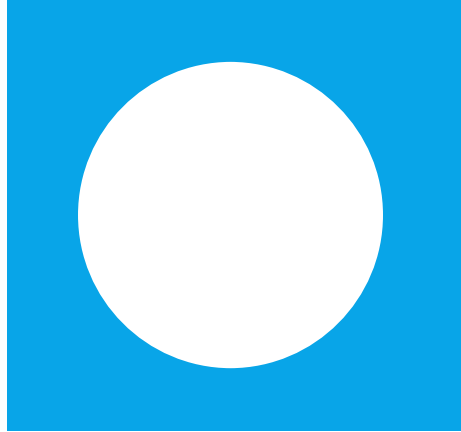
Геймификация



Игра возникает за счет создания вокруг «серьезной» деятельности геймификационной оболочки.

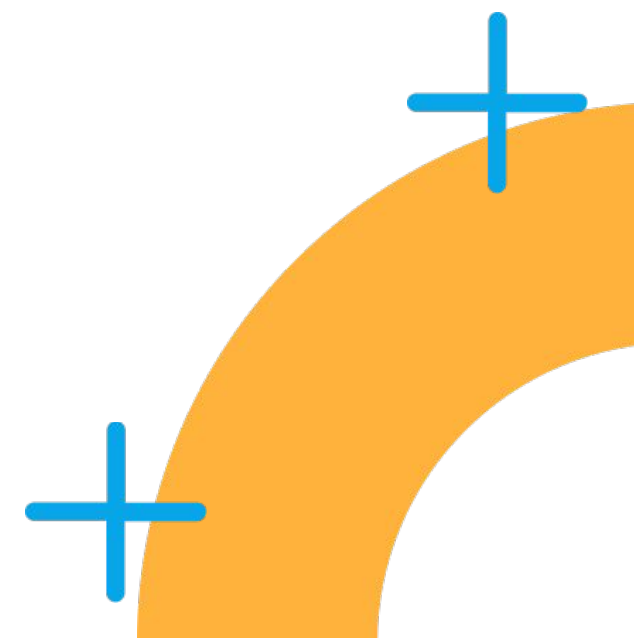
*Использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте.

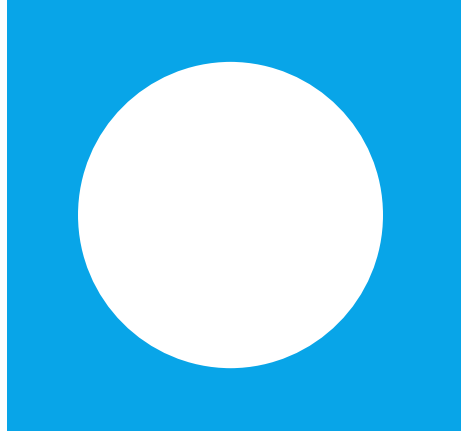




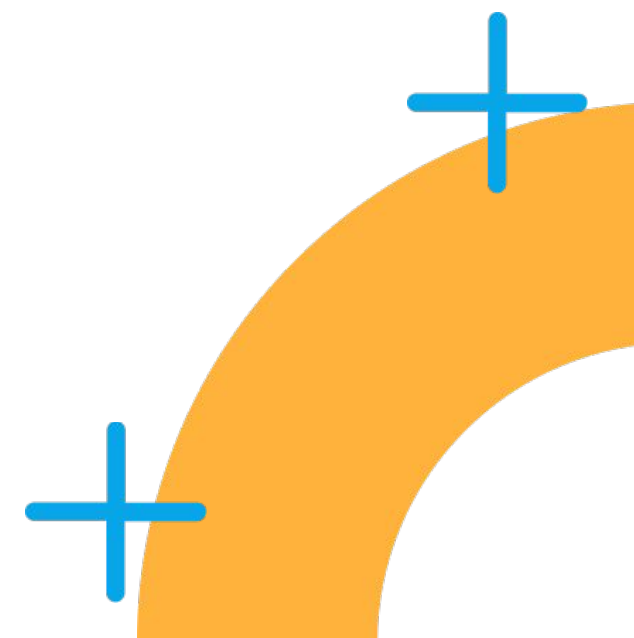
Дэн Хантер, Кевин Вербах:

«Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса»





Динамики	Механики	Компоненты
14	5	1
15	8	2
17	12	3
19	13	4
30	21	6
	22	7
	23	9
	24	10
	28	11
	29	16
		18
		20
		25
		26
		27



Собираем партию

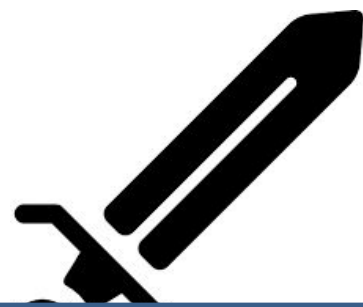
Торговец



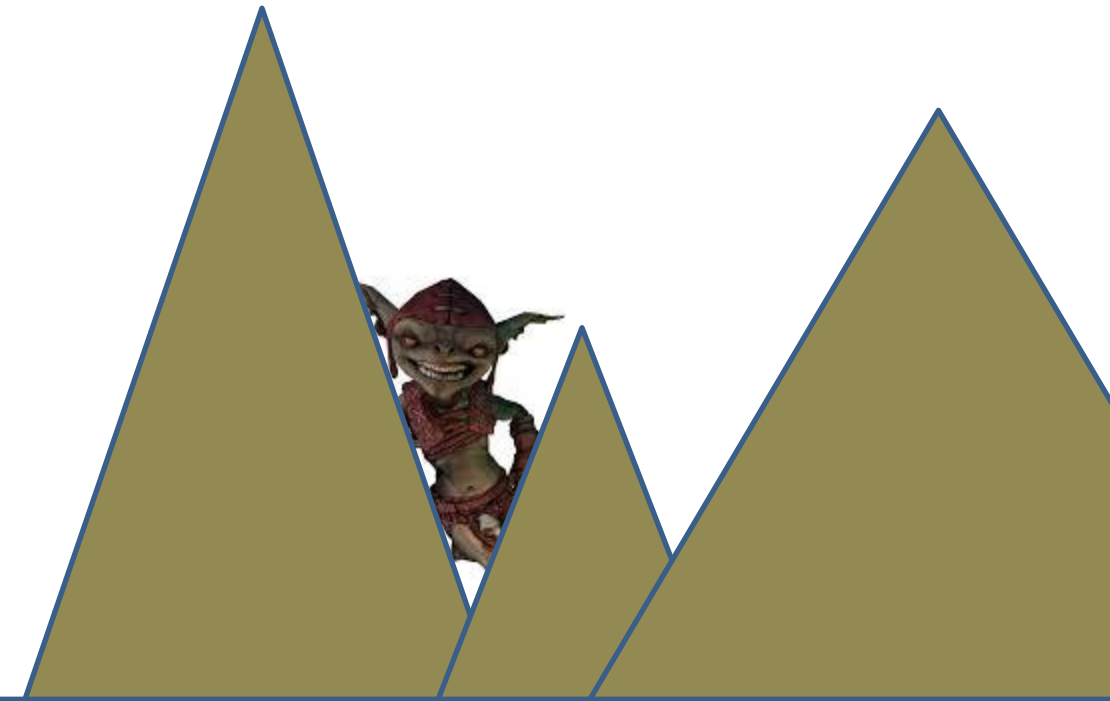
Бард



Воин



Странник

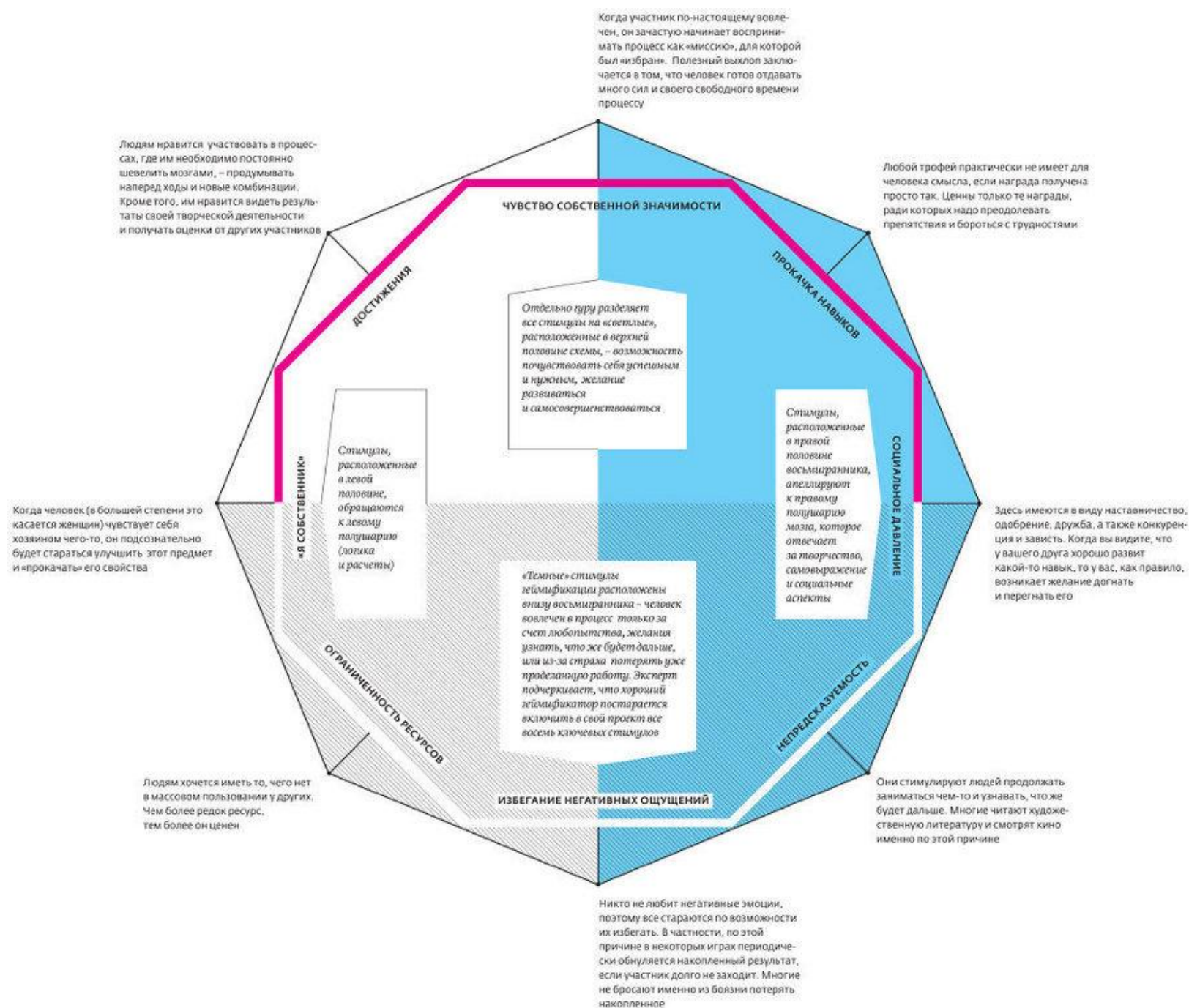


Типы игроков



Ричард Бартл:
«Designing Virtual Worlds»

Октализ

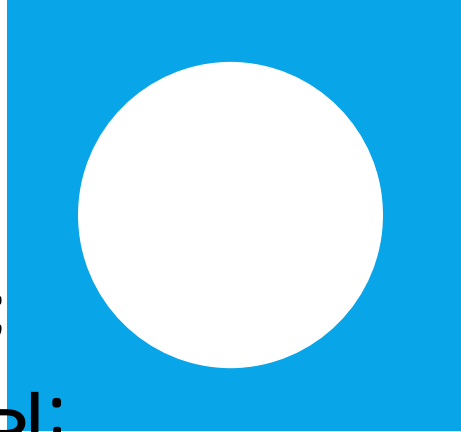


1. чувство собственной значимости, МИССИЯ;
2. достижение, стремление к лидерству;
3. самосовершенствование, раскрытие творческого потенциала, «прокачка навыков»;
4. чувство владения и накопления, «я собственник!»;
5. социальное давление, дружба, конкуренция;
6. ограниченность ресурсов, нетерпеливость;
7. тайна, сюрприз, непредсказуемость, любопытство;
8. избегание негатива, размеренность, безопасность.

Ю Кай Чоу

<https://yukaichou.com/>

Игровые и учебные мотивы



1. чувство собственной значимости, миссия;
2. достижение, стремление к лидерству;
3. самосовершенствование, раскрытие творческого потенциала, «прокачка навыков»;
4. чувство владения и накопления, «я собственник!»;
5. социальное давление, дружба, конкуренция;
6. ограниченность ресурсов, нетерпеливость;
7. тайна, сюрприз, непредсказуемость, любопытство;
8. избегание негатива, размеренность, безопасность

1. учебно-познавательные мотивы;
2. широкие познавательные мотивы;
3. мотивы самообразования: ориентация на приобретение дополнительных знаний;
4. мотивы, связанные с содержанием учения (мотивация содержанием);
5. мотивы, связанные с процессом учения (мотивация процессом);
6. широкие социальные мотивы (долга и ответственности перед обществом, самоопределения и самосовершенствования, осознание важности приобретаемых знаний);
7. узкие социальные (узколичные) мотивы;
8. отрицательные мотивы (мотив избегания неприятностей);
9. мотивы социального сотрудничества (ориентация на разные способы взаимодействия с другим человеком)



ТИТКОВ

Иван

/aod_azrail

Aod_Azrail@mail.ru



Турова

Ирина

/iraturova

Iratirova@mail.ru

