

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»

Кафедра социально-культурной
деятельности

Работа по предмету
«Технологический практикум»

Игра как инновационный метод: мультимедийные технологии

Исполнитель: Котова Алла Николаевна

Магистратура Менеджмент Проектирование КДП гр. 03110з

Педагог: Корякина Галина Михайловна,

Заслуженная артистка РФ, доцент МГИК.

Дополнительное образование детей

- Добровольность
- ориентация на индивидуальные интересы и потребности ребенка
- неформальность общения
- разнообразие видов деятельности.
- Учреждения дополнительного образования детей, детские центры могут создать условия для развития «стартовых» возможностей каждого ребенка, оперативно и чутко реагировать на быстро меняющиеся потребности детей и родителей, изменения в обществе и научно-технические достижения.

Межведомственная программа развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года

Выделены принципы, на которых строится система дополнительного образования:

- качественность и доступность образования;
- поддержка уникальности личности ребенка посредством расширения спектра развивающих программ;
- право на развитие личностного и профессионального самоопределения детей;
- расширение социальной и профессиональной мобильности детей;
- ориентация на достижение личностных результатов;
- приобщения детей к традиционным и инновационным искусствам, технологиям и ремеслам.

Инновационные технологии

Игрофикация (Геймификация)
как применение подходов,
характерных для компьютерных игр
в программных инструментах для
неигровых процессов с целью
привлечения пользователей и
потребителей, повышения их
вовлечённости в решение
прикладных задач

Игрофикация

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

[\[править\]](#) [\[править вики-текст\]](#)

Текущая версия страницы пока не проверялась опытными участниками и может значительно отличаться от версии, проверенной 20 ноября 2016; проверки требует 1 правка.

Игрофикация (*геймификация* от англ. *gamification*, *геймизация*) — применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг^{[1][2][3]}.

По прогнозам Gartner, в начале 2010-х годов игрофикация будет одним из ключевых трендов в информационных технологиях для организаций, а к 2015 году технологиями геймификации воспользуются до половины всех организаций. Также прогнозируется, что к 2014 году игровые сервисы, применённые для целей привлечения и удержания потребителей товаров и услуг станут не менее значимыми, чем интеграция с Facebook, eBay или Amazon, и более чем 70 % организаций из списка Global 2000 будут использовать минимум одно игрофицированное приложение в корпоративном формате^[4].

Характеристики [\[править\]](#) [\[править вики-текст\]](#)

Основной принцип игрофикации — обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от пользователя, обеспечивающей возможность динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрое освоение всех функциональных возможностей приложения и поэтапное погружение пользователя в более тонкие моменты. Ещё одним методом игрофикации является создание легенды, истории, снабжённой драматическими приёмами, которая сопровождает процесс использования приложения. Это способствует созданию у пользователей ощущения причастности, вклада в общее дело, интереса к достижению каких-либо вымышленных целей. Кроме того, при игрофикации применяется поэтапное изменение и усложнение целей и задач по мере приобретения пользователями новых навыков и компетенций, что обеспечивает развитие эксплуатационных результатов при сохранении пользовательской вовлечённости.

Основные аспекты игрофикации:

- динамика — использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени;
- механика — использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- эстетика — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;
- социальное взаимодействие — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

Термины, используемые в игрофицированном программном обеспечении:

- игроки (англ. *players*) — потребители и потенциальные потребители;
- действия (англ. *actions*) — реакции, которые нужны от пользователя;
- уровни мастерства (англ. *level(s)*) — стратификация пользователей по уровням достижения результатов (например, обычный игрок или потребитель может дойти до уровня лидера среди других игроков);
- мотивация — создание побуждений к действиям, реакциям.

Среди игровых компонентов, применяемых при игрофикации: подсчёт очков, уровни сложности и мастерства, достижения, рейтинговые таблицы, индикаторы выполнения, виртуальные валюты, соревнования между участниками, награды.

Критика [\[править\]](#) [\[править вики-текст\]](#)

Часть игрового сообщества критично относится к игрофикации. Исследователь Гамбургского университета Себастьян Детеринг описал популярные в настоящий момент стратегии игрофикации как не весёлые и создающие искусственное ощущение достижений. Также по его словам игрофикация может мотивировать нежелательное поведение. Также дизайнеры игр как Джон Радоф (англ.) и Маргарет Робертсон тоже выступают с критикой игрофикации за не использование сюжета и погружения в игру, а также упрощение системы вознаграждения.

Дополнительное образование – место апробации инновационных методов образовательных мультимедийных игровых технологий.

- Игра - вид деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе. В игровой деятельности каждый ребенок, независимо от своих способностей, имеет шанс быть успешным. Поскольку он находится в равных условиях с остальными и у него есть только один вариант — путь к хорошему и лучшему результату. Он может ошибаться сколько угодно раз, и, понимая, что каждый заработанный балл ведет к успеху, ребенок перестает бояться ошибаться и сосредотачивается на обучении, как единственному способу улучшения результата.
- Принципы игры способствуют повышению интереса и мотивации. Поэтому игровые технологии, которые мотивируют, помогают ученику сосредоточиться на процессе, видеть места и пути улучшения результата (основа формирующего оценивания) нужны образованию, если мы хотим повысить качество образовательных результатов.
- Образованию необходимо заимствовать у игровых технологий отношение к ошибкам детей. Не карательные меры, а возможность учиться на своих ошибках, в играх является основным принципом для игрока, в достижении успеха.

Возможности, реализуемые в играх:

- - возможность коммуникации, состязания с другим существом - человеком, животным или медиа-объектом;
- - возможность построить, перестроить и увидеть результат (позиция на доске, замок из кубиков Лего);
- - возможность вернуться и повторить действие (построить лучше, пойти иначе);
- - возможность повторить действие, постепенно улучшить свою игровую стратегию и повысить результат, особенно ярко проявляется в загадочных для окружающих действиях, которые иногда совершают или пытаются совершить любители компьютерных игр.

Мультимедийные технологии: формы игр

8



- **Геокешинг** (geocaching) — туристическая игра с применением спутниковых навигационных систем (GPS), состоящая в нахождении тайников (точек), заложенных другими участниками или организаторами. Есть много вариантов геокешинга. Существует международное сообщество игры "Геокешинг", созданное любителями приключений, которые путешествуют по миру с целью поисков кладов. Карты с указаниями мест тайников публикуются в интернете (сайт игры). Клады в этой игре прячутся самими участниками. Как правило, это пластиковые коробочки с сувенирами и блокнотом, где нашедший клад оставляет запись. По условиям игры можно взять сувенир из тайника, но взамен нужно положить равноценный, чтобы игра не прекращалась.

достопримечательности, памятники культуры, исторические места, объекты архитектуры и паркового зодчества. Создание и поиск “виртуальных” и реальных тайников превращаются в активный познавательный процесс, который наполняет обучение новым практическим значением. Игровые технологии обучения, подобные геокешингу, расширяют границы образовательного пространства.

Образовательный геокешинг

- Дети осваивают геоинформационные технологии, GPS-приборы и картографические сервисы;
- исследуют территории;
- знакомятся с достопримечательностями территорий;
- выполняют творческие задания.
- Поисковыми точками образовательного геокешинга могут быть места произрастания определенных видов растений (популяции), геологические достопримечательности, памятники культуры, исторические места, объекты архитектуры и паркового зодчества.

Фотоквест

- Фотоквест - это соревнование по тематической фотографии с временными ограничениями. Задания для фотоквеста, как правило, оригинальны и требуют от исполнителей творческой смекалки. Например: “Как бы вы сфотографировали счастье? ”. Чаще всего фотоквест это командная игра. Члены команды находят соответствующие заданию планы и инсценируют постановки.
- Одним из условий образовательного фотоквеста является целостность команды, когда на фотографиях обязательно должны присутствовать все члены команды за исключением фотографа. Кроме того, учитель несет ответственность за жизнь и здоровье детей, поэтому маршруты перемещения команд должны быть оговорены или ограничены определенной территорией.

Гео-фотоквест

Объединяя фотоквест с геокешингом в практике мобильного и повсеместного обучения, мы получаем ряд преимуществ, обогащающих игру и адаптирующих ее к специфике школьного возраста.

Геокешинг плюс фотоквест - командная игра, одной из основных целей которой является сплочение детей.

Команды, в числе прочего, должны научиться действовать сообща, доверять друг другу, помогать слабым, вырабатывать общие идеи воплощать их при решении творческих заданий, которые сформулированы так, что ничем не ограничивают фантазии детей.

ФОТОКВЕСТ



ФОТОКВЕСТ

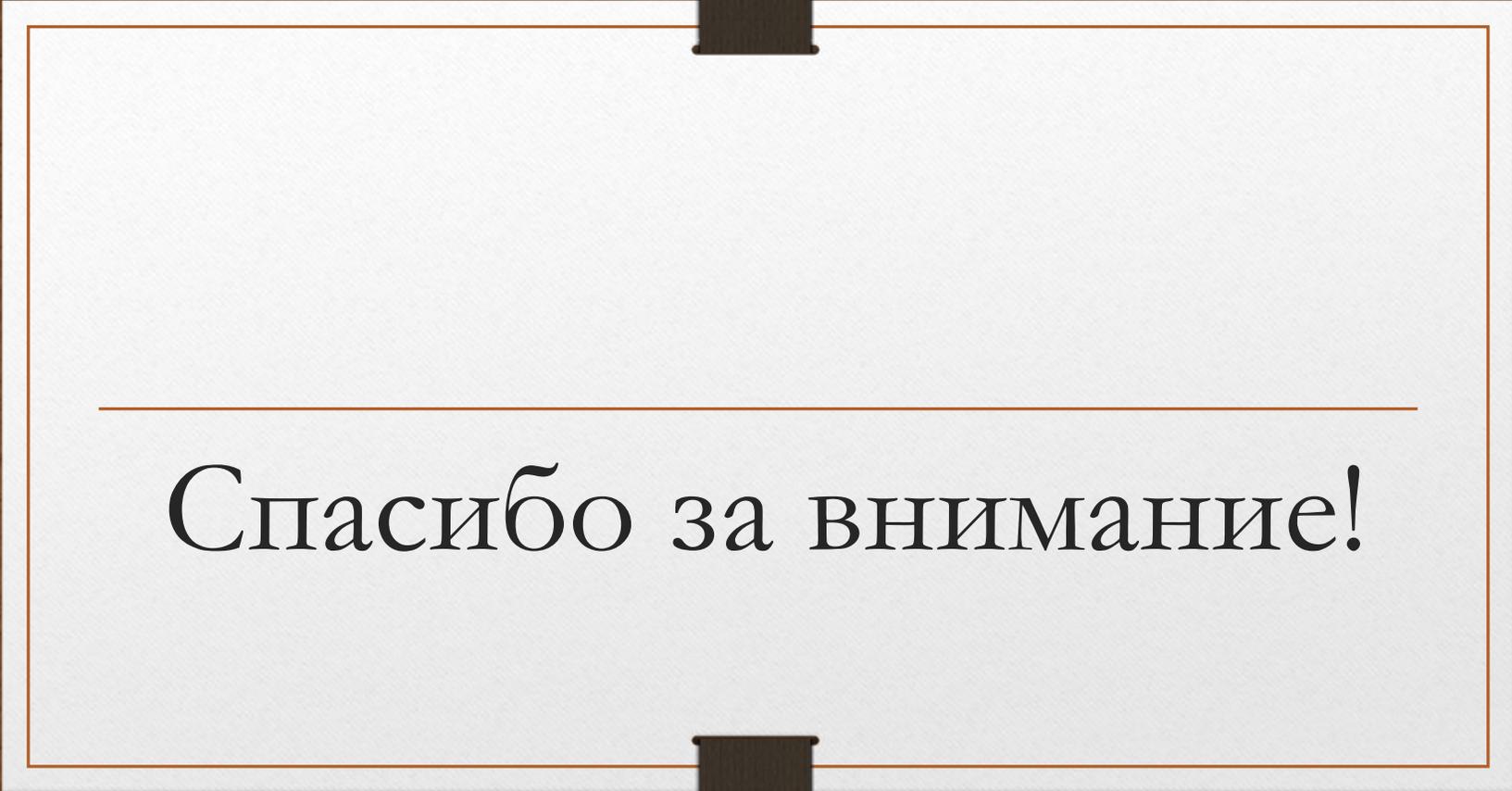


ФОТОКВЕСТ



ФОТОКВЕСТ





Спасибо за внимание!