



Всероссийская научно-практическая
конференция

МЕТОДЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РАЗВИТИЮ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ GAMIFICATION METHODS IN READING LITERACY CLASSES



Максим Николаев. Директор МБОУ Гимназия №20 «Гармония» Московского района г. Казань.
Аспирант Кафедры Методологии инженерной деятельности ЦППКПВ имени академика А.А. Кирсанова ФГБОУ ВО «КНИТУ»

Maxim Nikolaev . Director of MBOU Gymnasium No.20 "Harmony" of Moskovsky District, Kazan.
Postgraduate student of the Department of Engineering Activity Methodology Academician A.A. Kirsanov CPPCCA FGBOUE VO "KNITU"



Всероссийская научно-практическая конференция



Немного фактов об играх

- 58% россиян играет в те или иные жанры игр; средний возраст игрока — 30 лет.
- 68% всех игроков взрослые люди (старше 18 лет).
- 51% семейных людей имеют хотя бы 1 устройство с доступом в игры в доме.
- 30% всех игроков в России – школьники или студенты.
- 36% играет в игры на своих смартфонах.
- Запоминаемость информации, которая была получена в ходе игры, в 10 раз превышает запоминаемость 30-секундного рекламного ТВ- ролика.
- Люди проводят за играми приблизительно 16 часов в неделю.

конструировать

геймификация

инструкция принцип подход

усилие взаимодействие проект маркетинг система внешняя

мышление эффективность задача победа правила создавать

таблица бейдж игра нормы стратегия очки компания процесс

оценка механизм результат внутренняя клиент возможность пример

играть РВЛ продуктивность направление причастность компетентия баланс

применение повышение команда достижение программа поведение лояльность прием

мотивация уровень элемент

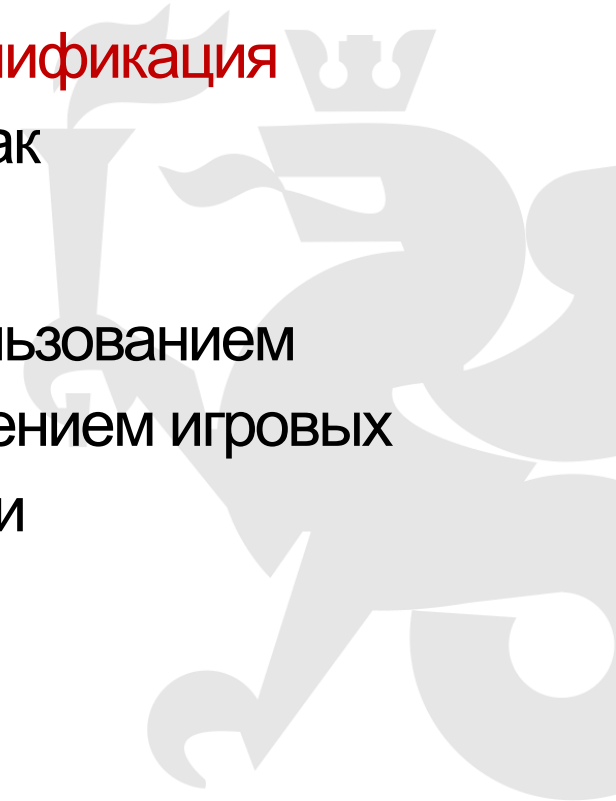
статус изменение поведения влияние



Всероссийская научно-практическая конференция

в педагогической науке геймификация
рассматривается как

технология обучения с использованием
процессов, связанных с применением игровых
механик в обучении



Зачем нам это все?

Повышение вовлеченности,
мотивация



Увеличение эффективности

Создание общности



Развитие командных
навыков

Развитие конкуренции



Повышение
Субъектности
ответственности

Моделирование
предпочтительного поведения



Развитие стандарта
универсальных учебных
действий

Недостатки геймификации

1. Привыкнув к игровой подаче материала, школьники могут перестать адекватно воспринимать традиционные формы обучения
2. Могут переносить соревнования из игровой плоскости в реальную жизнь, что может породить конфликты с одноклассниками.
3. Гораздо большего времени и усилий на этапе разработки урока.
4. Обучение может стать азартным, потерять обучающую суть, стать игрой ради игры.
5. Также серьезным ограничением выступает и продолжительность урока

Свобода двигаться
вперед по
собственному
желанию

Свобода добровольно
прилагать усилия

Четыре свободы

Свобода
экспериментировать

Свобода потерпеть
поражение

Основные элементы геймификации

Динамика

Развитие игры
Поддержание интереса

Механика

Правила
Взаимодействие с игроком
Информирование

Элементы

Баллы	Социальные связи
Уровни	Таблицы
Сбор ресурсов	результатов
<u>Квесты, миссии</u>	Достижения
<u>Аватары</u>	Награды

Основные элементы геймификации

1. Динамика.
2. Дробление информации на «уровни»
3. Визуальное отображение прогресса.
4. Взаимодействие обучаемых между собой.
5. Синтез и закрепление новых навыков.
6. Возможность рисковать.
7. Интерактивность и обратная связь.



Универсальный конструктор геймифицированного занятия (Авторская разработка Николаева М.А.)

1. Сюжет (сказочный, фантастический, литературный, детективный).
2. Цель урока (учебная/игровая).
3. Задачи (игровые).
4. Знакомство с персонажем. Вход в игру. Использовать телефоны, гаджеты, QR- коды.
5. Обязательный переход с уровня на уровень. (Их количество может опираться с таксономией Блума).
6. Переход на следующий уровень или возвращение к начальной миссии.
7. Получение баллов, маны, очков, значков.
8. Обязательные бонусы, шансы и т.п.
9. Формы организации обучающихся:
10. Начало- индивидуальная деятельность, сотрудничество;
11. Середина - совместная деятельность, сотрудничество;
12. Конец - индивидуальная деятельность, соперничество.
13. Лидерборды.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гимназия №20 "Гармония"»
Московского района г. Казани

АВТОРСКАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Геймифицированный курс по формированию
читательской грамотности
6 класса
Обществознание
«Спаси марсианина»

Программу составил:
Учитель истории и обществознания
Николаев М. А.

г. Казань, 2022

Календарно-тематическое планирование курса и игры

№	Тема урока	Основные виды учебной деятельности	Игровые цели миссий
1.	Вводный урок	Знакомство с курсом Обществознания в 7 классе.	Знакомство с правилами игры и сюжетом
2.	Как устроена общественная жизнь	Выполнять несложные познавательные и практические задания, основанные на ситуациях жизнедеятельности человека в разных сферах общества. Наблюдать и характеризовать явления и события, происходящие в различных сферах общественной жизни.	Знакомство с инопланетянином.
3.	Что значит «жить по правилам»	Раскрывать роль социальных норм как регуляторов общественной жизни и поведения человека.	Знакомство с инопланетянином.
4.	Что значит «жить по правилам»		
5.	Что значит «жить по правилам»	Различать отдельные виды социальных норм.	Знакомство инопланетянина с жизнью на Земле. Зарабатывание баллов.
6.	Экономика и её основные участники	Объяснять сущность проблемы	Знакомство инопланетянина с жизнью на Земле.
7.	Экономика и её	ограниченности	

Сюжет игры

Основная цель игрового сюжета: инопланетянин, предположительно с Марса, попал на Землю в результате катастрофы. Он в полном порядке, однако его кораблю необходим ремонт. Нам необходимо ему помочь вернуться на свою планету.

Погружение в игровую среду: для учеников нет слова урок, есть миссии – одна в неделю. Нет оценки за урок – есть уровень на лидерборде, согласно которому получают оценки. Проверочные работы – это сборка деталей вместе. В случае лидирующих позиций на Лидерборде, от этой сборки ученик освобождается, сборка происходит автоматически. Тот кто наберет больше всего очков, освобождается от итоговой работы.

Соревновательный сюжет игры: за прохождение каждой миссии – даются определенные очки, на которые можно «купить» детали для корабля пришельца. Кто быстрее и успешнее выполняет миссии, получает больше очков и собирает быстрее детали корабля. А также выше продвигается по Лидерборду.

Развитие сюжета: пока мы не починили корабль, инопланетянин живет на Земле и нам нужно его познакомить с основными правилами и особенностями жизни на Земле. Цель изучения материала на уроке и дома – научить инопланетянина.

Обучение инопланетянина проходит по плану, соответствующему плану курса.



Всероссийская научно-практическая
конференция

Александра Иванова

Lorem Ipsum является стандартной "рыбой" для текстов на латинице с начала XVI века.

Казань 2024

