

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Образовательный центр № 5 г. Челябинска»



«Учимся, играя: что такое игрофикация в образовании?»

Владислав Александрович Дрегин
Тьютор, советник директора по воспитанию и работе
с детскими общественными объединениями

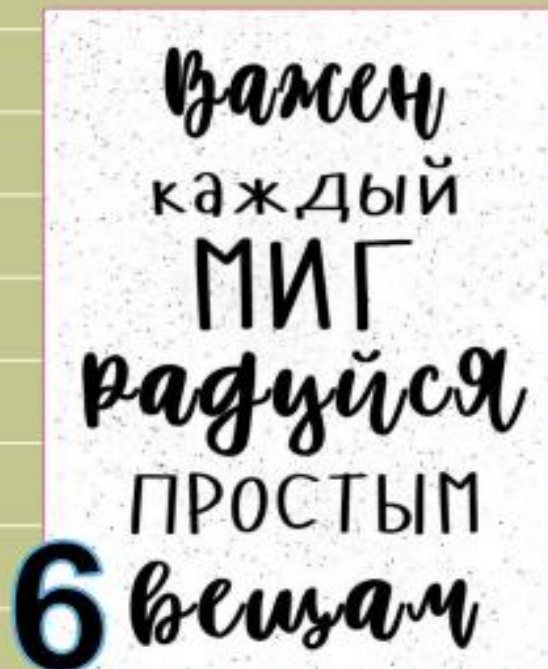
Челябинск
2024

Начинаем!



Загадайте число
от 1 до 7





«Что наша жизнь? –Игра!»

ИГРА

- форма психогенного поведения (*Д.Н.Узнадзе*)
- пространство «внутренней социализации ребенка», средство усвоения социальных установок (*Л.С.Выготский*)
- свобода личности и воображения, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (*А.Н.Леонтьев*)
- школа жизни и практика развития детей (*С.Л.Рубинштейн*)
- способ установить связь с «внутренним ребенком» (*Э. Берн*)

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).
- 62% семейных людей имеют хотя бы 1 устройство с доступом в игры в доме.
- 35% всех игроков в России – школьники или студенты (данные 2023 г.).
- 87% школьников играет в игры на своих смартфонах.
- Запоминаемость информации, которая была получена в ходе игры, в 10 раз превышает запоминаемость 30-секундного рекламного ТВ-ролика.
- Молодёжь проводит за играми приблизительно 16 часов в неделю.

Игрофикация –

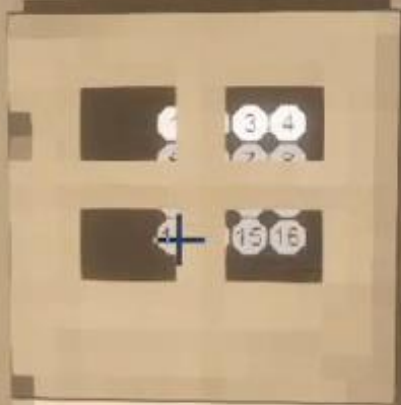
введение дополнительных
игровых правил
в существующий контекст.







МАЙНКРАФТ ОЦ №5



Карта Заданий

- 1 Заснять "пульс отряда".
- 2 Придумать песню своего отряда.
- 3 Сделать чек-лист "Как хорошо провести лето".
- 4 Выложить из подручных средств эмблему своего отряда.
- 5 Сделать выставку рисунков "Пусть всегда будет солнце" (место размещения: отрядный уголок).
- 6 Сделать кормушку для птиц.
- 7 Разработать дизайн футболки отряда. Готовое изделие передать в штаб.
- 8 Устроить креативную фотосессию отряда.
- 9 Сделать надпись из всех участников отряда "Мы ОЦ №5".
- 10 Сделать подарок другому отряду.
- 11 Придумать легенду о Горностае.
- 12 Придумать и снять видео-лайфхак. Минимум 3 видео.
- 13 Придумать карту желаний отряда.
- 14 Придумать и нарисовать новый букварь (Пример: А- атмосфера).
- 15 Разработать и прописать правила и законы в отряде. Разместить в отрядном уголке.
- 16 Придумать новый танец для зарядки. Показать его на одной из зарядок.
- 17 Сложить количество букв в именах всего отряда. Полученный результат оригинально оформить и передать в штаб.
- 18 Составить календарь дней рождений участников отряда.
- 19 Сделать подарок на пост охраны.
- 20 Сделать подарок сотрудникам столовой.
- 21 Написать пост "5 удивительных фактов" О любой стране мира.
- 22 Написать пост "5 удивительных фактов" О любом городе России.
- 23 Вырезать из бумаги символ лагеря(горностай).
- 24 Придумать стихотворение про лагерь. Зачитать на камеру хором.
- 25 Создать плакат о красивых местах Челябинска.
- 26 Записать видео привет родителям.
- 27 "Связанные одной лентой" .Проходить один час, связанными одной лентой друг с другом весь отряд.
- 28 Придумать отличительный знак отряда.
- 29 Поддерживать чистоту лагеря.
- 30 Сделать фото с десятью руководителями отрядов.
- 31 Пойти по коридору в одной цепочке с книгами на голове.
- 32 Отпраздновать новый год!
- 33 Сделать креативную прическу руководителю отряда.
- 34 Сделать фотоколлаж различных эмоций на примере смайлов из твоего телефона.
- 35 Изобразить движущийся поезд.
- 36 Танцевальный тик-ток с педагогами- организаторами.
- 37 Победить Владислава Александровича в "камень, ножницы, бумага".
- 38 "Оставь свой след". На ватмане отпечатать руки всего отряда и руководителей.
- 39 Собрать вещи на все буквы алфавита.
- 40 Подготовить подарок службе клининга.
- 41 Поиграть с другим отрядом в казаки-разбойники.
- 42 Сделать открытку с трек-листом диджею.
- 43 Станцевать в гостевом дворе вальс всем отрядом.
- 44 Собрать как можно больше слов и слова "Образование"
- 45 Собрать 50 интересных фактов об участниках отряда и записать их на плакате.
- 46 Придумать сказку про ваш отряд.
- 47 Записать клип на любую песню (минимум на 1 минуту 30 секунд).
- 48 Придумать тему для лагеря на следующий год.
- 49 Предложить 5 мероприятий для следующего года.
- 50 Нарисовать как будет выглядеть наша школа через 10 лет.

КАРТА ЗАДАНИЙ

Карта Заданий

- 51 Провести отрядный "огонек".
- 52 Придумать 20 новых применений для "ручки".
- 53 Сыграть в "Тайного друга" всем отрядом.
- 54 Сделать газету о 5 известных людях города Челябинска.
- 55 Всем отрядом "отбить пять" Вячеславу Валерьевичу Ватутину.
- 56 Разучить и спеть песню "Ты да я, да мы с тобой".
- 57 Придумать новый вид спорта и показать как в него играть.
- 58 Придумать символ вашего отряда и весь день его носить всем отрядом.
- 59 Сделайте сюрприз своим наставникам.
- 60 Подготовьте пост-отчёт о любой из поездок внутри лагеря.
- 61 Возьмите интервью у любого взрослого. (кроме своих руководителей)
- 62 Создайте талисман своего отряда.
- 63 Написать как можно больше городов России.
- 64 Написать и запечатать письмо-послание для следующего года (поместить в специальный ящик)
- 65 Пока идёте на обед - спеть любую песенку про дружбу
- 66 Придумать любой флешмоб и провести его для своего отряда
- 67 Перерисовать любую известную картину
- 68 Из пластилина вылепить Горностая
- 69 Узнать и написать все увлечения участников отряда
- 70 Написать 5 идей: "Как можно еще улучшить нашу школу"
- 71 Проведите турнир по любой игре внутри вашего отряда
- 72 Придумайте кричалку про ваш отряд (минимум 4 строчки)
- 73 Снимите видео о дне внутри вашего отряда
- 74 Создайте из подручных материалов одно из 7 чудес света
- 75 Нарисуйте плакат про экологию
- 76 Создайте кроссворд про город Челябинск
- 77 Создать музей отряда в своём отрядном уголке
- 78 Устроить день обнимашек. (обнимать всех кого встречаете за день)
- 79 Подарить Римме Маратовне большую открытку с пожеланиями
- 80 Перелисать любую сказку на современный манер.
- 81 Молча принимать пищу в столовой, на протяжении всей смены
- 82 В один из дней прийти всему отряду в одежде одной цветовой гаммы
- 83 Сделать ролик про актуальные современные профессии
- 84 Сделать пирамиду дружбы
- 85 Заснять видеоролик " Спорт - это сила"
- 86 Придумать отрядный праздник и отпраздновать
- 87 Придумать добрый розыгрыш для другого отряда
- 89 Сделать показ мод в своем отряде
- 90 Нарисовать новую планету, рассказать, как она устроена и кто на ней живет.
- 91 Провести день делового стиля
- 92 Создать тематическое видео с предсказаниями от каждого участника отряда, наставникам других отрядов
- 93 Придумать 5 загадок про ОЦ №5
- 94 Снять короткометражный фильм на любую тему
- 95 Придумать свой язык. Написать на нём текст из 5ти предложений. Перевод прикрепить
- 96 Вести дневник отряда на протяжении лагерной смены
- 97 Придумать задание для другого отряда, которого нет в списке
- 98 Сделать "Эффект домино" из подручных средств
- 99 Нарисуйте свой отряд
- 100 Провести научный эксперимент

Система значков/достижений

За что классу может вручаться
подобный знак?



LEARNING APPS

Сервис для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей

Для создания упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов (упражнения на классификацию, тесты с множественным выбором и т. д.).



$2,05 = \dots$

A 2,50

B 2,5000

C 2,0050

D 2,0500

Притяжательное

Твой

Самый

Относительное

Возвратное

РАЗРЯДЫ МЕСТОИМЕНИЙ

Определительное

Неопределенное

Этот

Никто

Несколько

Они

Себя

Отрицательное

Личное

Кто

Вопросительное

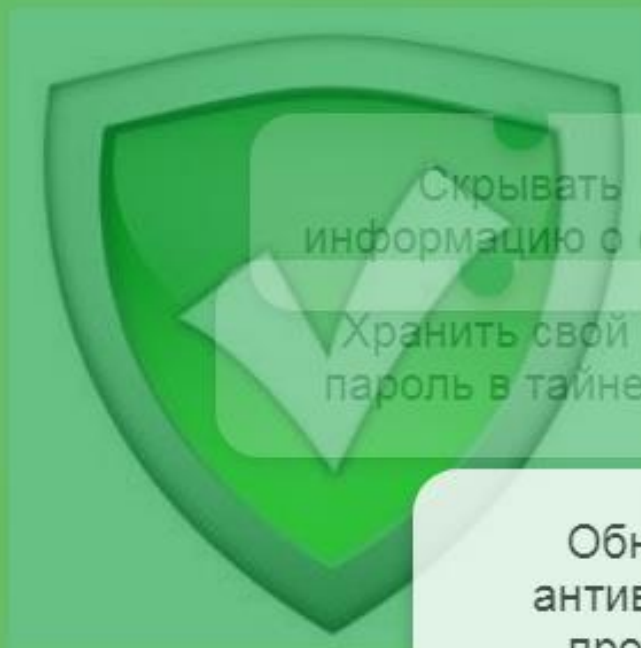
Указательное

Который



БЕЗОПАСНО

ОПАСНО



Скрывать
информацию о себе

Хранить свой
пароль в тайне

Обновлять
антивирусную
программу

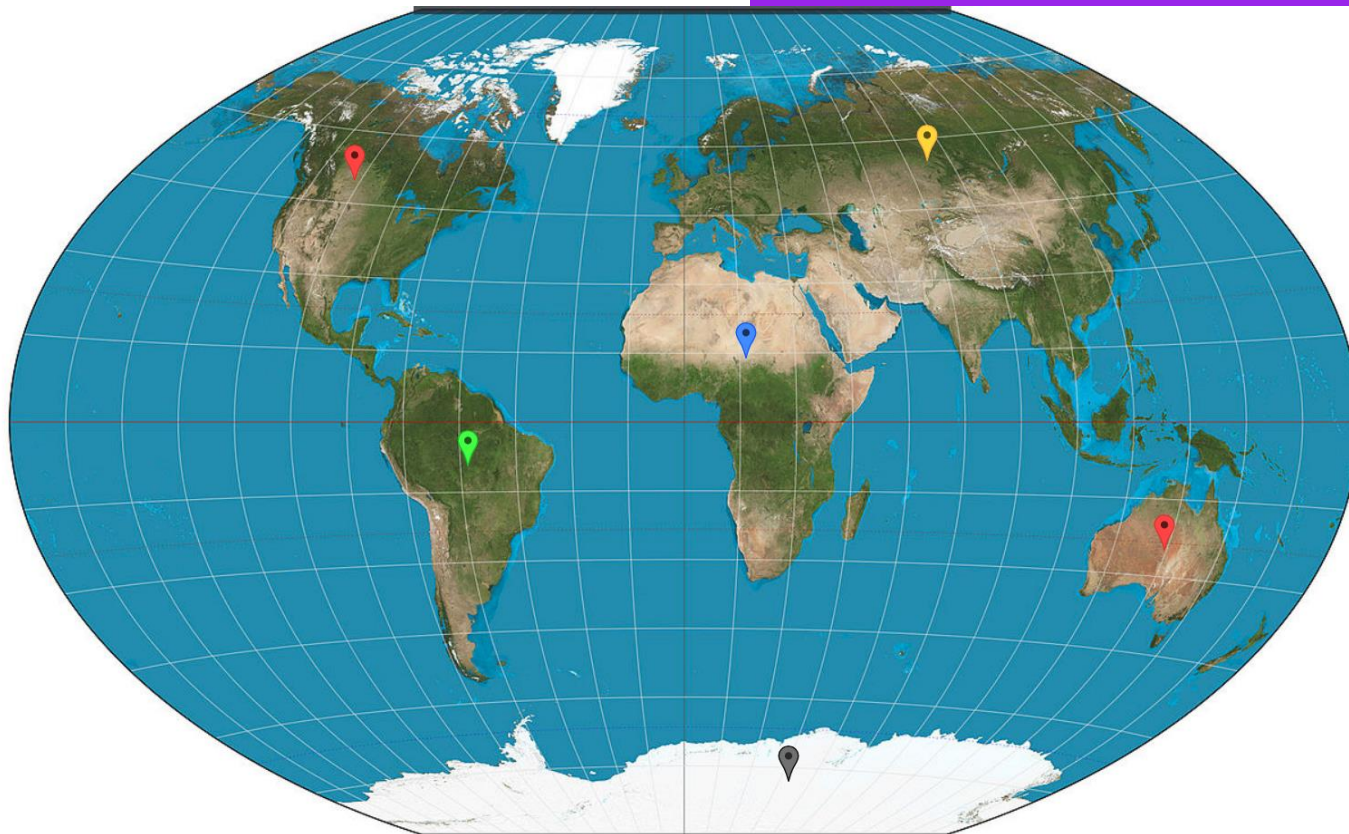
Выставлять свое
настоящее имя,
фамилию, адрес,
телефон

Участвовать в
платных играх,
конкурсах, лотереях



ПРАВИЛА КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ





РАЗОМНЕМСЯ?



Habitica —

это компьютерная игра, с помощью которой можно улучшить привычки в реальной жизни.

Она «превращает» вашу жизнь в игру, представляя задачи (привычки, ежедневные задания и предстоящие дела) маленькими монстрами, которых нужно победить.

Чем лучше вам это удастся, тем дальше в игре вы продвигаетесь. Если вы ошибаетесь в жизни — ваш персонаж начинает уступать в игре.



habitica

**Владислав Дрегин**

@hb-63a9mqgy162o9b1hp • Уровень 2 Воин



50 / 50



5 / 50

Побеждайте монстров с друзьями

Создайте свою собственную команду или присоединитесь к уже существующей для выполнения заданий и повышения мотивации!

[Начать](#)

Теги



Привычки

[Все](#)[Слабые](#)[Сильные](#)[Добавить привычку](#)

	Учиться/Лениться		▶▶ +1 0
	Выступить перед педагогами с мастер-классом		▶▶ +1 0
	Сделать небольшой перерыв		▶▶ 1
	Выучить стихотворение по литературе		

Ежедневные де...

5

[Все](#)[Текущие](#)[Прочие](#)[Добавить ежедневное дело](#)

	Закончить домашнее задание Нажмите, чтобы выбрать расписание домашней работы!	▶▶ 0
	5 минут спокойного дыхания Нажмите, чтобы выбрать расписание!	▶▶ 0
	Поработать над ИП Нажмите, чтобы указать название вашего текущего проекта и задать расписание!	▶▶ 0
	Помыть посуду Нажмите, чтобы выбрать свое расписание!	

Задачи

5

[Активные](#)[С датой](#)[Сделанные](#)[Добавить задачу](#)

	Выполнить задание для класса Нажмите, чтобы указать название задания и выбрать срок!
	Расписание проверки >> Мозговой штурм здорового изменения Нажмите, чтобы добавить списки!
	Завершить творческий проект Нажмите, чтобы указать название вашего проекта
	Прибраться в шкафу >> Организовать беспорядок

Награды

[Все](#)[Сезон](#)[Добавить награду](#)

Награди себя Смотрите телевизор, играйте в игры, кушайте вкусняшки, вам решать!	
90	90
70	1



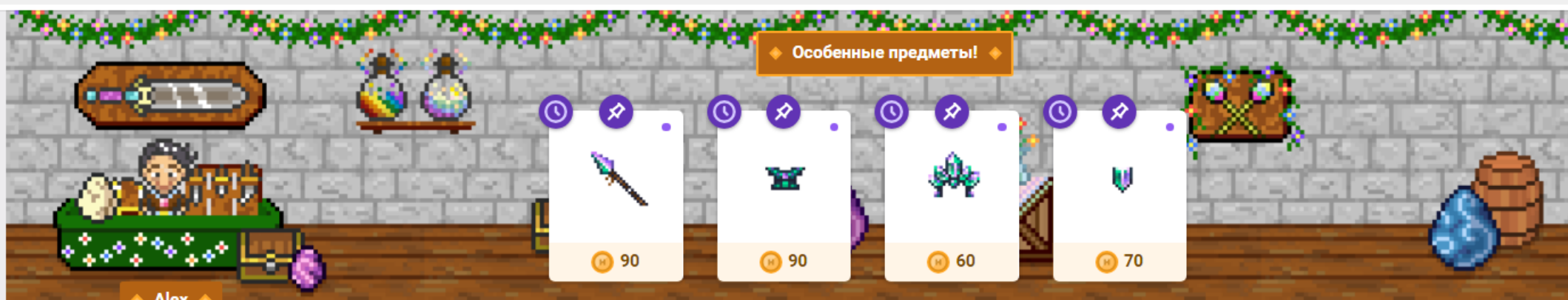
Получайте славную экипировку

Совершенствуйте привычки, чтобы развивать своего аватара. Покажите остальным добытое снаряжение!



Находите случайные призы

Некоторых мотивирует азарт, так называемая система «стохастического вознаграждения». В арсенале Habitsa все виды стимулов: позитивные, негативные, предсказуемые и случайные.



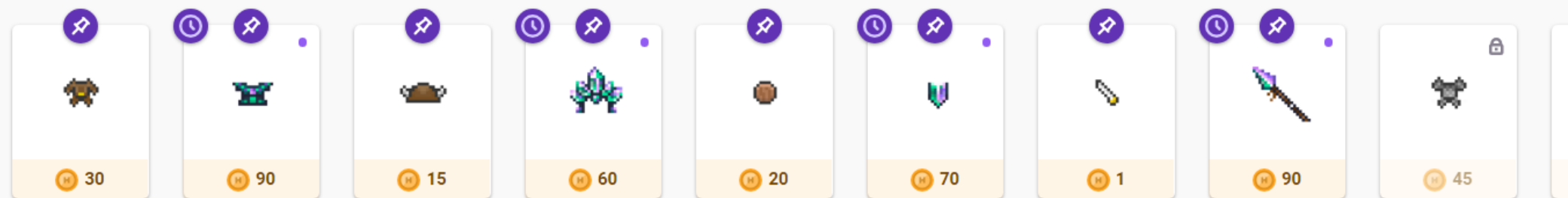
Рынок

Снаряжение

Класс

Воин

Группировать

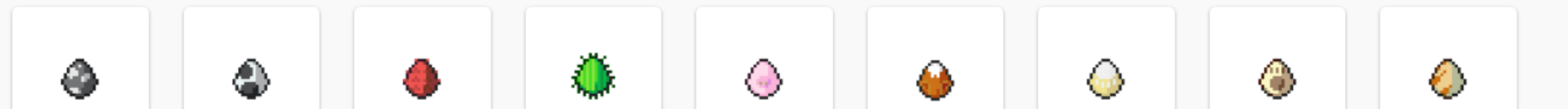


развернуть

Предметы

Группировать

Яйца



WORDWALL

Простой способ создать свои собственные учебные ресурсы.

Создавайте индивидуальные задания для своего класса.

Викторины, подборки, словесные игры и многое другое.





Флэш-карты

Проверьте себя, используя карточки с подсказками на лицевой стороне и ответами на обратной стороне.



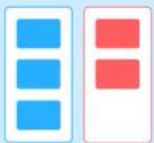
Перевернуть плитки

Исследуйте серию двусторонних плиток, нажимая, чтобы увеличить масштаб, и проводя пальцем, чтобы перевернуть.



Викторина игрового шоу

Викторина с несколькими вариантами ответов, цейтнотом, спасательными кругами и бонусным раундом.



Групповая сортировка

Перетащите каждый элемент в нужную группу.



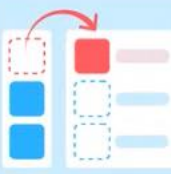
Палач

Постарайтесь завершить слово, выбрав правильные буквы.



Маркированная диаграмма

Перетащите булавки в нужное место на изображении.



Совпадают

Перетащите каждое ключевое слово рядом с его определением.



Соответствующие пары

Коснитесь пары плиток за раз, чтобы узнать, совпадают ли они.



Пропущенное слово

Закрывающее занятие, в котором вы перетаскиваете слова в пустые места в тексте.



Откройте коробку

Нажмите на каждую коробку по очереди, чтобы открыть их и обнаружить предмет внутри.



Контрольный опрос

Серия вопросов с несколькими вариантами ответов. Нажмите на правильный ответ, чтобы продолжить.



Случайные карты

Раздайте случайным образом карты из перетасованной колоды.



Случайное колесо

Вращайте колесо, чтобы увидеть, какой предмет появится следующим.

WORDWALL

правильном порядке.



Поиск слова

Слова скрыты в сетке букв. Найдите их как можно быстрее.

Для участия в викторине введите код:

12345678

Играть

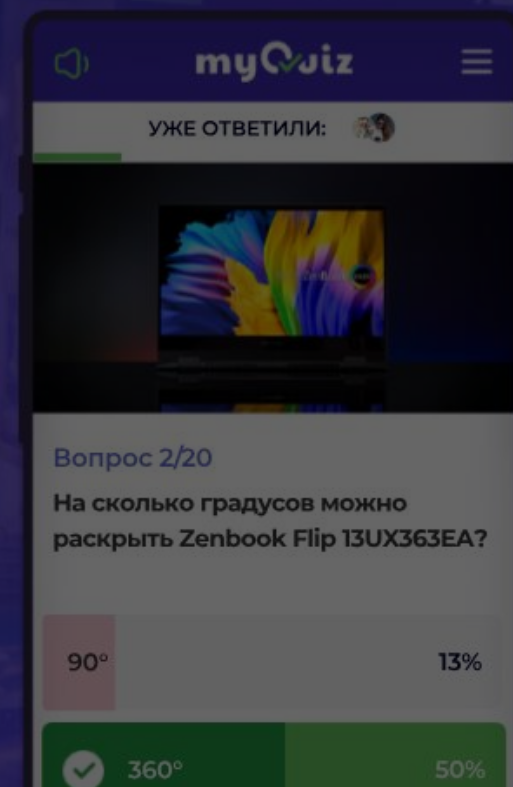
[Как играть?](#)

My Quiz

Создавайте и проводите
викторины и квизы на
онлайн и офлайн
мероприятиях

Все викторины и квизы до 35 одновременных игроков бесплатны.

Если вам нужно больше игроков или брендируемая



Время на ответ:



Вопрос 1 / 12

Чему равен $\sqrt{961}$? A 28 B 31 C 29 D 32

Ответить
Вариантов выбрано 0

MY QUIZ



**Видеоруководство
по созданию квиза**



Ошибки



- Фокус на соревнованиях. Соперничество — один из козырей в колоде геймификации. Однако не стоит «ходить» только с этой карты. Если детей заботит лишь, как бы вскарабкаться на вершину рейтинга, это не образовательная игра, а спорт.
- Перебор с наградами. Если вы подкидываете ученикам бейджи и медальки по поводу и без, то вскоре они обесценятся.



Ошибки



- Заигрались. Ударившись в геймификацию, велик риск «заиграться» и позабыть о сути—в школе дети должны учиться.
- Сбой в игровой механике. Если одни ученики получают уровень за уровнем, а другие сидят в аутсайдерах, несмотря на все усилия, возможно, вы плохо проработали правила игрового мира.



ОБУЧАЮЩИЙ КАНАЛ

АКАДЕМИЯ ЦИФРОВОГО УЧИТЕЛЯ



Полезные
обучающие
видеоролики по
ИИ, сервисам,
приложениям



Какие игры, по вашему
мнению, можно
интегрировать в
образовательный
процесс?



Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Образовательный центр № 5 г. Челябинска»



**«Учимся, играя:
что такое игрофикация
в образовании?»**

**Владислав Александрович Дрегин
Тьютор, советник директора по воспитанию и работе
с детскими общественными объединениями**

**Челябинск
2024**