Игровые технологии как инструмент вовлечения семьи в воспитательный процесс

Играть или не Играть?



Смородин Сергей

Кто такой геймер?

1

Возраст

3

Пол

2

Внешний вид

4

Социальная роль

05

Доход



Образ геймера в сознании:

Что говорят о тех кто играет в игры



Постоянно в иллюзорном мире

Чаще всего геймеры это подростки мальчики.



Игра - смысл жизни

Или повзрослевшие мальчики тратящие все последние деньги на игры.

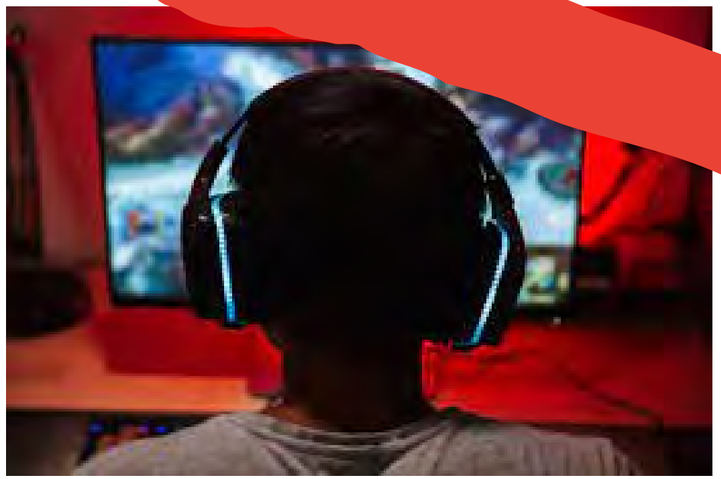


Нездоровый вид лица и

Бледный, сутулый, располневший.

Образ геймера в сознании:

Что го[illegible]рят о тех кто играет в игры



Постоянно в иллюзорном мире

Чаще всего геймеры это подр[illegible]
мальчики.



[illegible]гра - смысл жизни

Или повзрослевшие мальчики тратящие все последние деньги на игры.



[illegible]овый вид лица и

Бледны[illegible]асполневший.

МИФ


Target: 15000
Moves:
35
Score:
0

Кто такой гемер?

1 25-40

Возраст

3 Жещины

Пол

2 Приличные

Внешний вид

4 Служащие

Социальная роль

05 средний достаток

Доход











ЧТО ТАКОЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ?

1

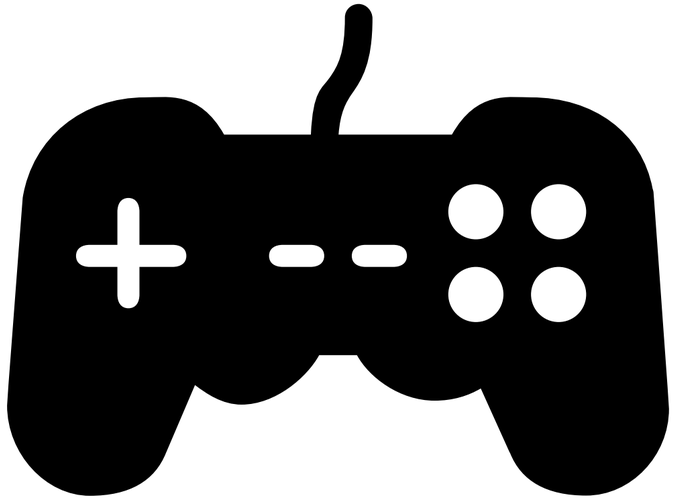
Почему игра это не геймификация?

2

Почему геймификация не игра?

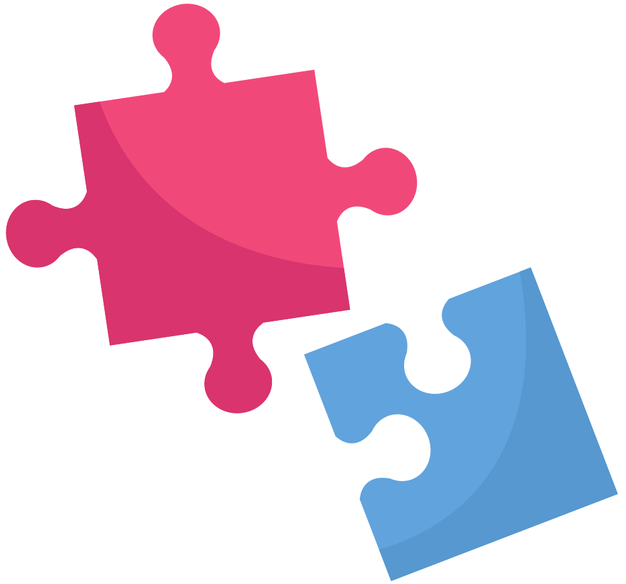
Игра

Игра́ — тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе



















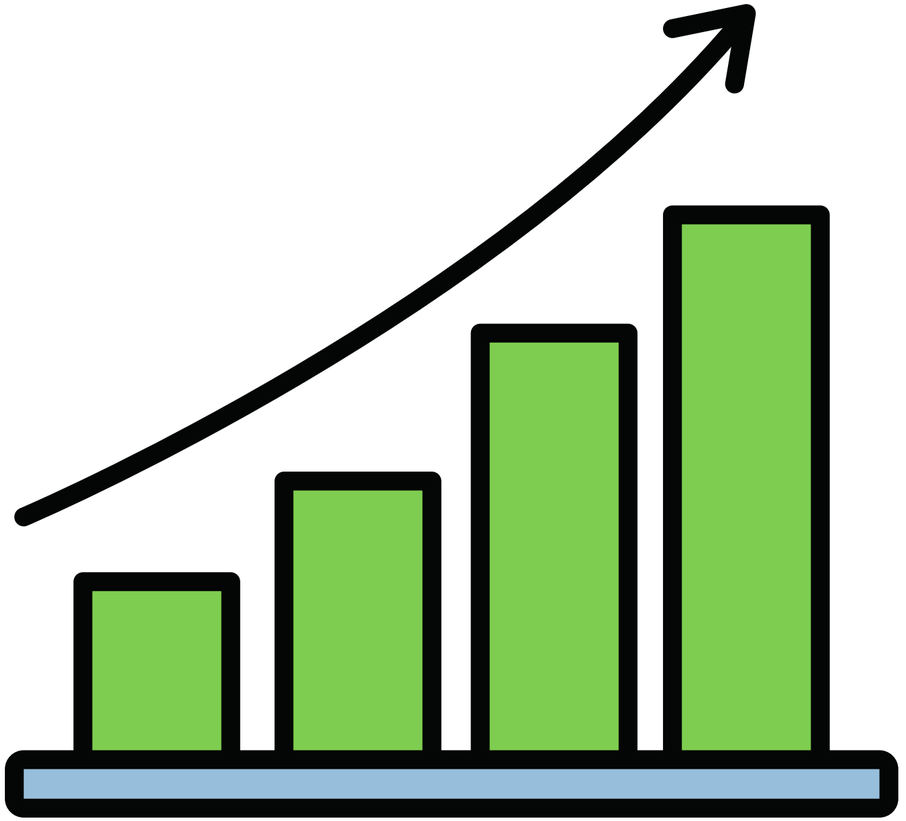
«Геймификация — это применение элементов игрового дизайна в неигровых контекстах».

Геймификация — подход, подразумевающий внедрение элементов игры в неигровые процессы реального мира (как онлайн, так и офлайн), в том числе и обучение, для повышения вовлеченности обучающихся в решение задач и усвоение материала.



ДОЛОЙ РИТУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ИЛИ ОБ ОШИБКАХ ГЕЙМИФИКАЦИИ

ЛОВУШКА № 1. БЕЙДЖИФИКАЦИЯ





ДОЛОЙ РИТУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ИЛИ ОБ ОШИБКАХ ГЕЙМИФИКАЦИИ

ЛОВУШКА № 1. БЕЙДЖИФИКАЦИЯ

Чтобы избежать ловушки бейджификации, постарайтесь не зацикливаться на баллах, бейджах, рейтингах и наградах — ассортимент элементов геймификации гораздо шире.





ДОЛОЙ РИТУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ИЛИ ОБ ОШИБКАХ ГЕЙМИФИКАЦИИ

ЛОВУШКА № 2. СЛЕПОЕ КОПИРОВАНИЕ





ДОЛОЙ РИТУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ИЛИ ОБ ОШИБКАХ ГЕЙМИФИКАЦИИ

ЛОВУШКА № 2. СЛЕПОЕ КОПИРОВАНИЕ



Не повторяйте чужих примеров, даже если механика вам очень понравилась. Элементы геймификации нужно подбирать так же индивидуально, как и очки для улучшения зрения.

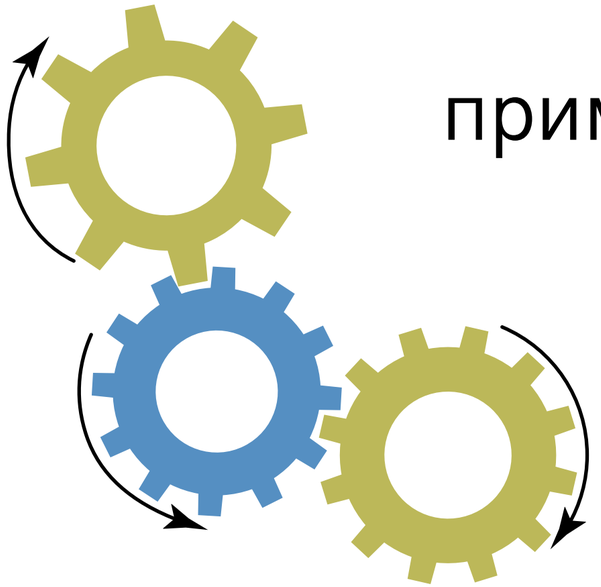
ДОЛОЙ РИТУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ИЛИ ОБ ОШИБКАХ ГЕЙМИФИКАЦИИ

ЛОВУШКА № 3. ОТСУТСТВИЕ СИСТЕМНОГО ПОДХОДА



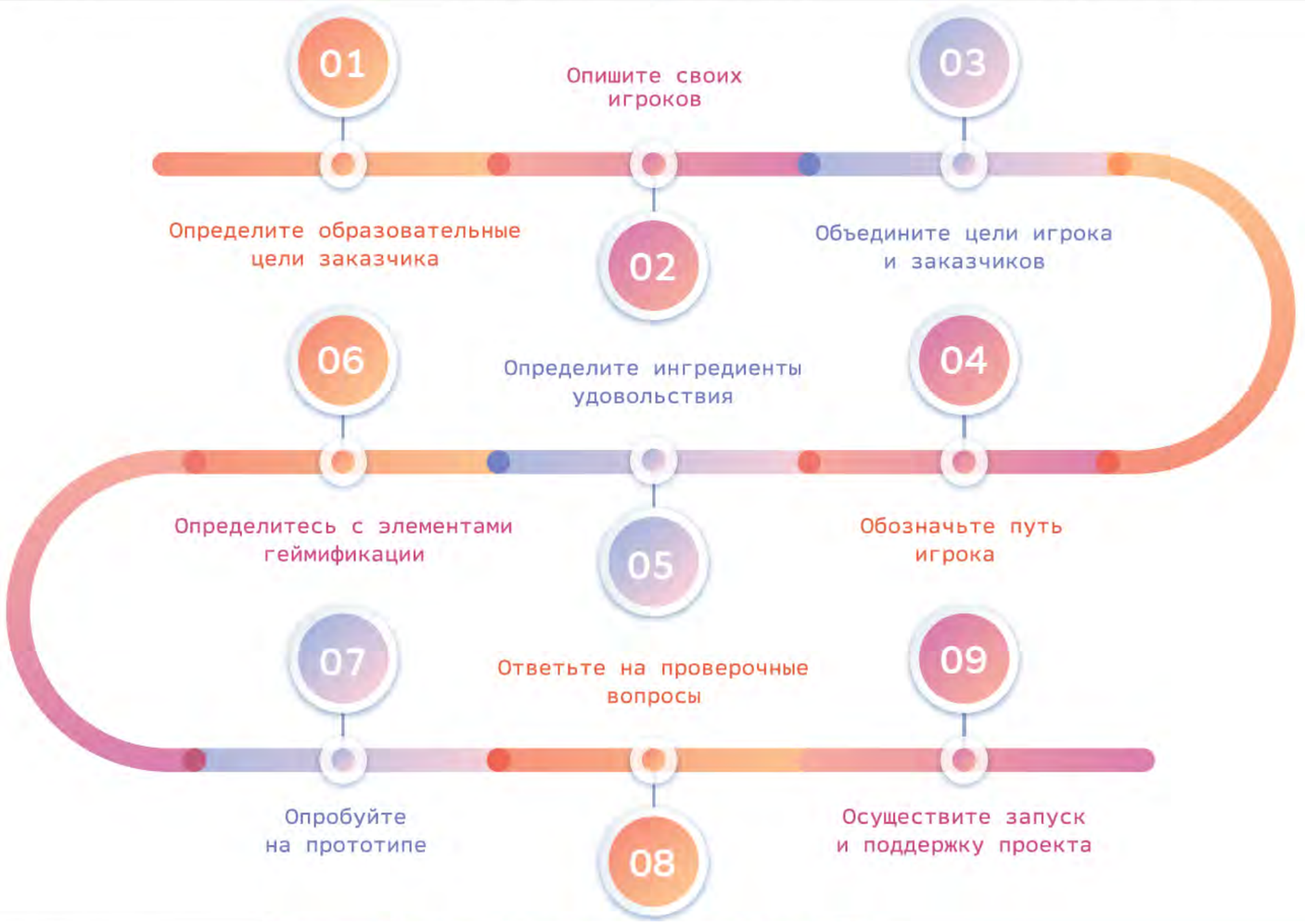
ДОЛОЙ РИТУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ИЛИ ОБ ОШИБКАХ ГЕЙМИФИКАЦИИ

ЛОВУШКА № 3. ОТСУТСТВИЕ СИСТЕМНОГО ПОДХОДА



В целом же избежать ловушку отсутствия системного подхода можно, если подходить к применению геймификации осознанно и с использованием алгоритмов

ДЕВЯТЬ ШАГОВ РАЗРАБОТКИ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ



Педагог-организатор
Учитель начальных классов
Учитель истории
Наставник детских и молодежных проектов
методист по ВР Пролетарского РОО г.Ростов-на-Дону

Смородин Сергей

Мои контакты:

+7 988 5816145

smorodin.sa@mail.ru

