

Всероссийская научно-практическая конференция

“Организационно-управленческая поддержка внедрения смешанных форм обучения на основе интеграции цифровых и аналоговых форматов организации учебного процесса”



~~Глава 1~~

~~Теоретическая~~

Правила игры нужно знать, но
лучше устанавливать их самому.
Анджей Сток

Глава 2

Практическая

Игра — высшая форма
исследования.

Альберт Эйнштейн

Цель:

Игрофикация

+

Moodle

Мотивация



Дано:

- ✓ Дистанционный курс
- ✓ Задания для СРС
- ✓ Студенты

Найти:

Мотивацию для СРС - ?

Решение 1.

- 9 2 474XP Надворный советник
- 10 3 119XP Коллежский советник
- 11 3 893XP Статский советник
- 12 4 822XP Действительный **ОПЫТ!**
- 13 5 936XP Тайный советник
- 14 7 273XP Действительный **15** 10 027XP
- 15 8 878XP Канцлер

Участвуйте в курсе, чтобы получать баллы опыта и повышать свой уровень!

RECENT REWARDS

- 9XP Курс просмотрен
- 9XP Модуль курса просмотрен
- 9XP Курс просмотрен

Информация Таблица Отчет Настройки

Блок "Опыт!"

Правила событий ?

+ Добавить правило

+ 1500 баллов опыта начислятся при:

ЛЮБОЕ из условий должно быть выполнено (хотя бы одно)

+ Элемент курса или ресурс

PRN#6.1.1

?

+ Событие «

Задание: Работа представлена.

	Фамилия / Имя	Уровень	Total	Прогресс
	Рябкова Юлия Александровна	15	11 415XP	0XP to go
	Толмачева Александра	15	10 767XP	0XP to go



Решение 2.

Изображение	Название	Описание	Критерии
	За трудолюбие!	Самому трудолюбивому студенту	Пользователи награждаются этим значком при выполнении следующих условий: <ul style="list-style-type: none">• Этим значком могут награждать пользователи со следующей ролью:<ul style="list-style-type: none">◦ Преподаватель
	За активное участие!	За активность в курсе! Спасибо!	Выдается автоматически, когда выполнены многие работы

Бейджи (значки)



Значками сайта пользователи могут быть награждены только за деятельность на сайте. Она включает в себя завершение нескольких курсов или заполнение профилей пользователей. Значки сайта могут также быть выданы вручную одним пользователем другому.

Значки за деятельность на уровне курса должны быть созданы на уровне курса. Значки курса можно найти в разделе Управление курсом > Значки.



Решение 3.

Внимание! На курсе завелись баги...  

Внимание! В курсе завелись баги*! Их нужно переловить! Если Вы где-то увидели баг, срочно его ловите!

Они могут появиться в самых неожиданных местах (лекциях, практических, в после прохождения тестов в итоговом отзыве)! Да, и некоторые снова возникают в тех же местах!

В конце семестра баги можно будет обменять на дополнительные баллы к зачету :)

-----Историческая справка

Баг - означает ошибку в программе или в системе, из-за которой программа выдает неожиданное поведение и, как следствие, результат.

В значении *неуловимой технической ошибки* слово жучок (англ. bug) употреблялось...

А вот и первый баг! Типичный представитель жуков - жучитель (жучилка) жусского жузыка, он(а) же жулолог. Обычно обитает в разных текстах про жуков с историческими справками.

Лови, что смотришь!



Поймать!

Блок "Жайник"

Досье на багов

			
		<div data-bbox="1251 537 1599 740"><p>Жужкач. Любитель 20-минутных тренировок со 100% результатом. Ищите в 20 минутных тренировочных. Ну и про результат не забудьте.</p></div>	
			



Жуки (бази)



Решение 3.

Предметы

Предметы	Обмен	Отчёт
----------	-------	-------

Список предметов

Добавить предмет

Название предмета ^	Расположения ?	Действия
 Жулик	ТТ4	  
 Жукассо	Л5 (графика) отзыв в вопросе	  
 Жукер	ТТ6	  
 Жуккач	ТТ3	  
 Жулиглот	ТТ2	  
 Жулолог	Страница Внимание	  

Блок "Жайник"

Итоговый отзыв

Граница оценки 100%

Отзыв

Абзац В I [List Icons] [Link Icons] [Image Icons]

Зачтено!

А вот и любитель тренировок! Лови его!

[stashdrop secret="d6j5Z2" text="Поймать!" image]

Путь: р > strong

Граница оценки 99%

Отзыв

Абзац В I [List Icons] [Link Icons] [Image Icons]

Зачтено! Но вот если результат будет 100%...

Путь: р

Граница оценки 50%

Отзыв

Абзац В I [List Icons] [Link Icons] [Image Icons]

Увы, попробуйте еще! А вот если свыше 100% наберете...]

Путь: р

Награда

ИНДУЛЬГЕНЦИЯ

предъявителю сего
документа
зачесть выполнение
одной практической
работы курса
информационные
технологии

цена: 3 золотых жука

срок действия: летняя сессия 2020

Пункт приёма жуков

Пойманные баги можно обменять на золотых жуков.

При обмене Ваши баги исчезают, а золотые жуки добавляются. Отменить операцию обмена нельзя. В скобках указано количество жуков при обмене (например, Золотых жуков (2), а багов (2/4) это означает, что при обмене Вы получите 2 жука за 2 бага из 4 имеющихся). По каждому лоту за указанное в левом столбце, необходимо отдать всё перечисленное в правом.

Предварительно посчитайте, по какому лоту Вам выгодней произвести обмен.

Лот №1

Предложение



Золотой жук (1)

Пойманные баги



Жулолог (0 / 1)



Жуккач (0 / 1)

Обменять

Несколько отзывов

Ради жуков заходил почти каждый день)

Очень понравилось всё: интересные и весёлые лекции, практики.

Интерактивы-очень нужная вещь, которая вносит разрядку в мозговую деятельность

Огромное спасибо за знания и эмоции♥

Курс был интересным и увлекательным, учёба доставляла удовольствие (особенно поимка БАГов). Мне понравилось прохождение данного курса:)

Мне понравились и жуки и рейтинги))). Интересно зарабатывать опыт и повышать уровень! Несмотря на то, что некоторые практические для меня были трудноваты, мне все равно очень нравятся пары ИТ)) Намного познавательнее, чем уроки информатики в школе.

Интересная система рейтингов, жуки и игры. Спасибо за курс)

Все прекрасно! Спасибо вам за курс, было здорово!!!

Крутой предмет! Жуки и рейтинги мотивируют)

Супер!!!!Ваши пары самые любимые!

Курс очень понравился, вынесла много нового и полезного, что раньше не знала. Жуки очень забавные, совсем не мешали работе, а наоборот) Большое спасибо!!!

Интересная система стимулирования. Особенно приятны милые баги. Удобно выполнять задания в случаи отсутствия.

Курсом очень доволен. Интерактив на уровне, преподаватель с интересным чувством юмором, дающий необходимые + дополнительные знания. 10/10 GG WP!

Все очень понравилось! Очень много интересного и полезного узнали из курса. Идея с жуками просто класс, только они мало где встречались. Преподавателю огромное спасибо за полученные знания и навыки :)

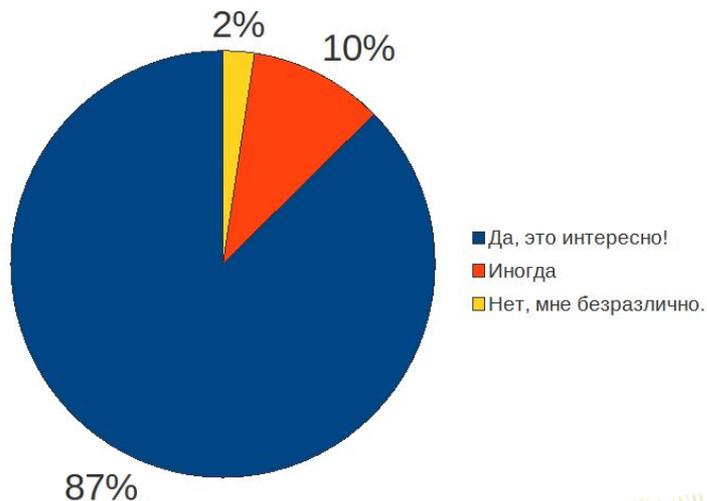
Глава 3
Аналитическая

Курс
Информационные
технологии

3 запуска курса
2 потока пед.
образования
1 и 2 курсы
840 студентов

Результаты анкеты

Обращаете ли Вы внимание на игровые элементы в курсе?

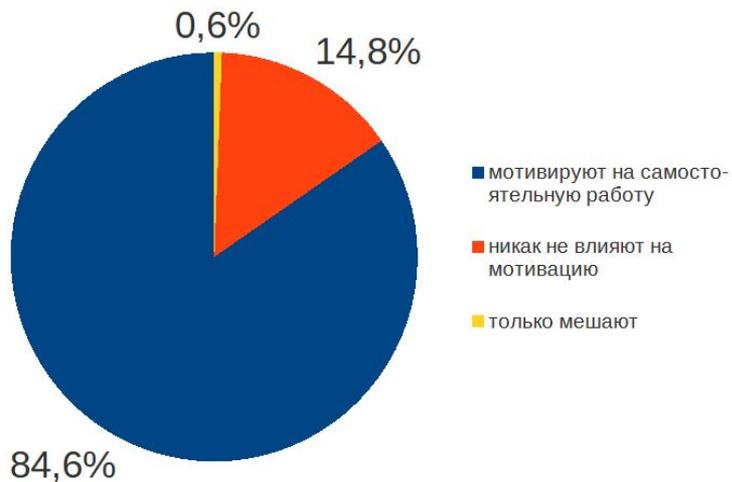


Выполняли ли Вы самостоятельные задания/тесты/практические в курсе только для того, чтобы повисить опыт/найти предмет/получить значок?

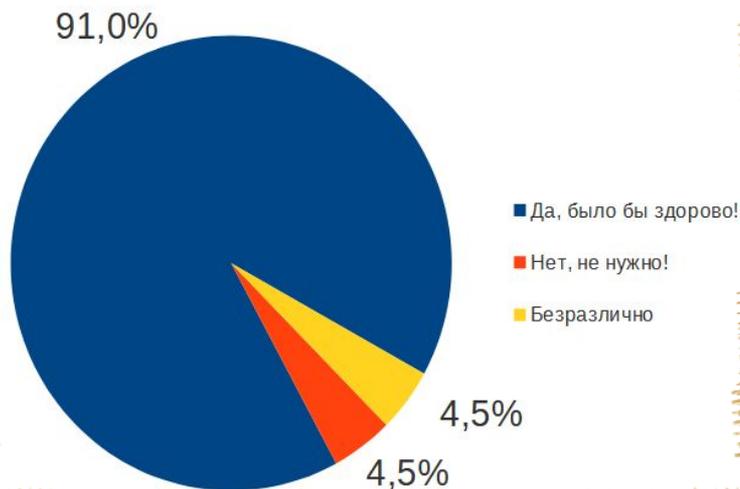


Результаты анкеты

Игровые элементы в дистанционном курсе...



Хотели ли Вы увидеть подобные игровые элементы в других курсах/дисциплинах?



Что дальше?

Сюжет

Герой

Вариативность

Тиражирование



Что почитать?

“Искусство обучать: как сделать любое обучение нескучным и эффективным” Джули Дирксен

“Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса” К. Вербах, Д. Хантер

“Геймификация в бизнесе”, Гейб Зикерманн

“Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру!”, Мирослава Бронникова, Иван Нефедьев

Пигузов Алексей Александрович

Придумываю. Создаю. Обучаю.

Просто. Доступно. Наглядно.

Курсы

Moodle

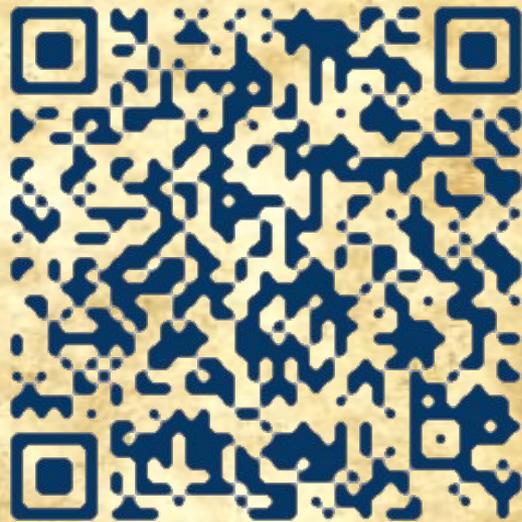
Квесты

Веб-сервисы

Google Docs

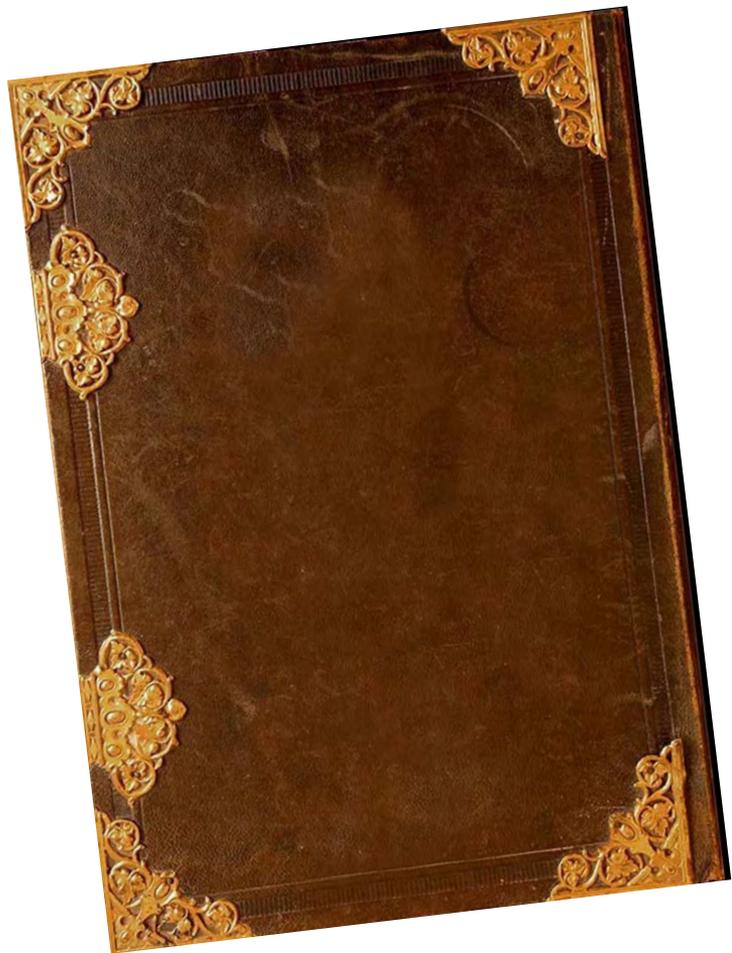
Презентации

Сюжеты



Ссылка на эту презентацию





Мы не потому перестаем играть,
что постарели, — мы стареем,
потому что перестаем играть.

Джордж Бернард Шоу