

# Цифровые технологии в образовании

Раздел II. Цифровые технологии  
для организации эффективной обратной связи  
в управленческой и педагогической деятельности

Тема 1.  
Технологии управления мотивацией.  
Геймификация в образовании



## ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ «АЗБУКА ВКУСА»

Пользователь приносит деньги и компания отдает ему назад небольшую часть в виде призов, скидок или товаров

Программа лояльности

Встречайте программу лояльности МЕДСИ!  
Накапливайте бонусы и оплачивайте до 100% цены услуг!

Накапливайте 5% от суммы покупки бонусами

Оплачивайте бонусами до 100% цены услуг

## АКЦИЯ «СКРЕПЫШУ» ОТ «МАГНИТ»

Приобретая товары в сети магазинов «Магнит», покупатели получают Скрепышей из новой коллекции за каждые 400р. в чеке

for free

pay coffee. Or revel in knowing that soon, you

150 Stars 200 Stars 400 Stars

Vanilla syrup Coconutmilk Espresso shot

## АЭРОФЛОТ МИЛИ + ЗОЛОТАЯ КАРТА СБЕР

Накопление миль + траты по карте. Больше трат по карте — больше полётов. 1 миль за каждые 60 ₺, потраченные по карте

АЗБУКА ВКУСА

ВКУСОМАНИЯ

Скидка до 99%

5 ЗВЕЗД НА ВАШЕЙ КУХНЕ

Начать собирать марки

или напомнить мне позже

Акция действует с 21.04.2014 по 30.11.2014

# Геймификация

## ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ #НАЗДОРОВЬЕ

Позволяет копить бонусы при оплате услуг в клиниках МЕДСИ. Вы сможете расплачиваться накопленными на счете бонусами за последующие услуги

УРА! ЗА ВАС БУДУТ СКРЕПЫШИ

Только в Магнит с 14 августа по 13 октября

## STARBUCKS REWARDS

Посетителям начисляются звёзды за покупки в кофейнях сети

Мили Аэрофлота

Больше трат по карте — больше полётов. 1 миль за каждые 60 Р, потраченные по карте

Траты по карте в месяц 30 000 Р

За год вы заработаете 6 500 миль

включая 500 бонусных миль при открытии карты

Удобная карта для переводов

Карта Сбербанка есть — вы сэкономите на переводах родным

Можно переводить до 1 000 000 Р в сутки через Сбербанк Онлайн

# УЧИТЬ УВЛЕКАТЕЛЬНО ИЛИ УВЛЕКАТЬ УЧЕБОЙ?



Возрождение



Классицизм



Модерн



Барокко



Готика



Конструктивизм

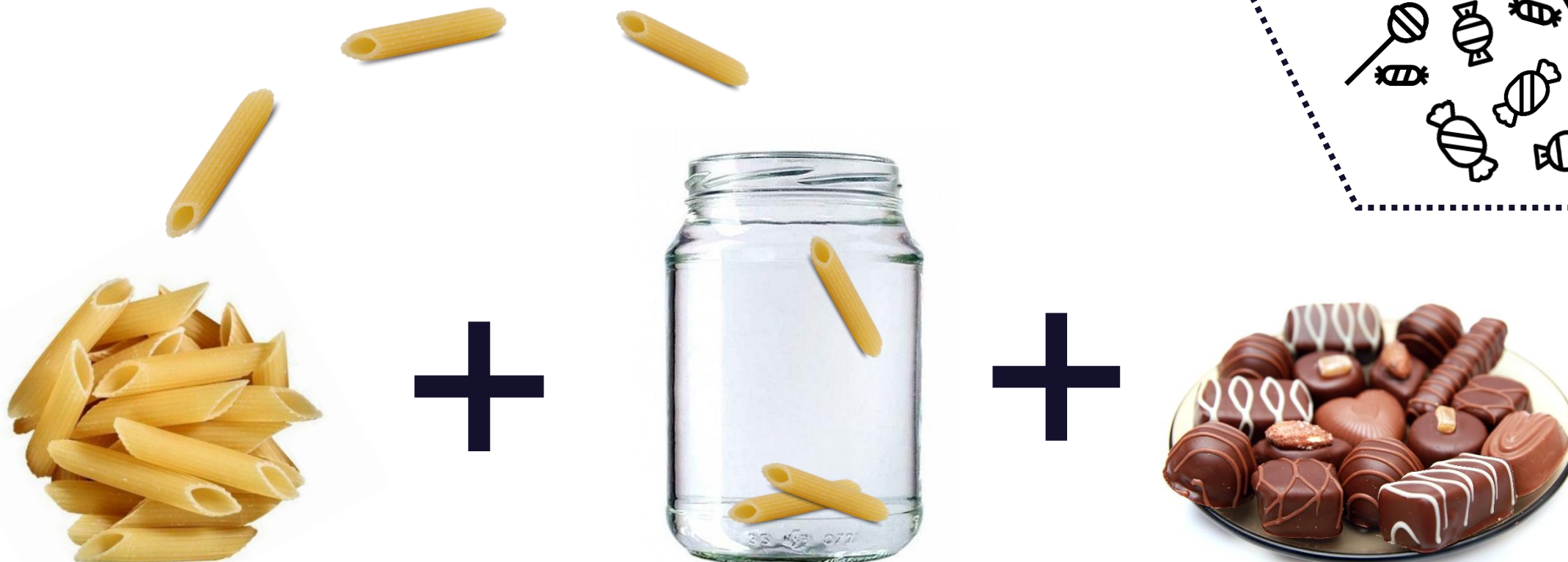
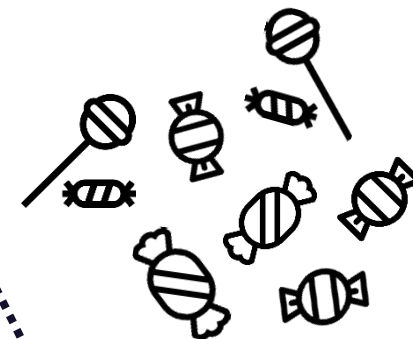


Романская архитектура





Подготовьте упаковку макарон (крупные перья),  
стеклянную банку 0,5 литра или мерный стакан  
и ваши любимы конфеты



# ОПРОС

КАК ВАМ КАЖЕТСЯ, ЗА СКОЛЬКО ДНЕЙ, ЧАСОВ, МИНУТ МЫ ВАС НАУЧИМ РАЗЛИЧАТЬ АРХИТЕКТУРНЫЕ СТИЛИ?

Выберите  
ответ



Перейдите по  
ссылке или QR-  
коду

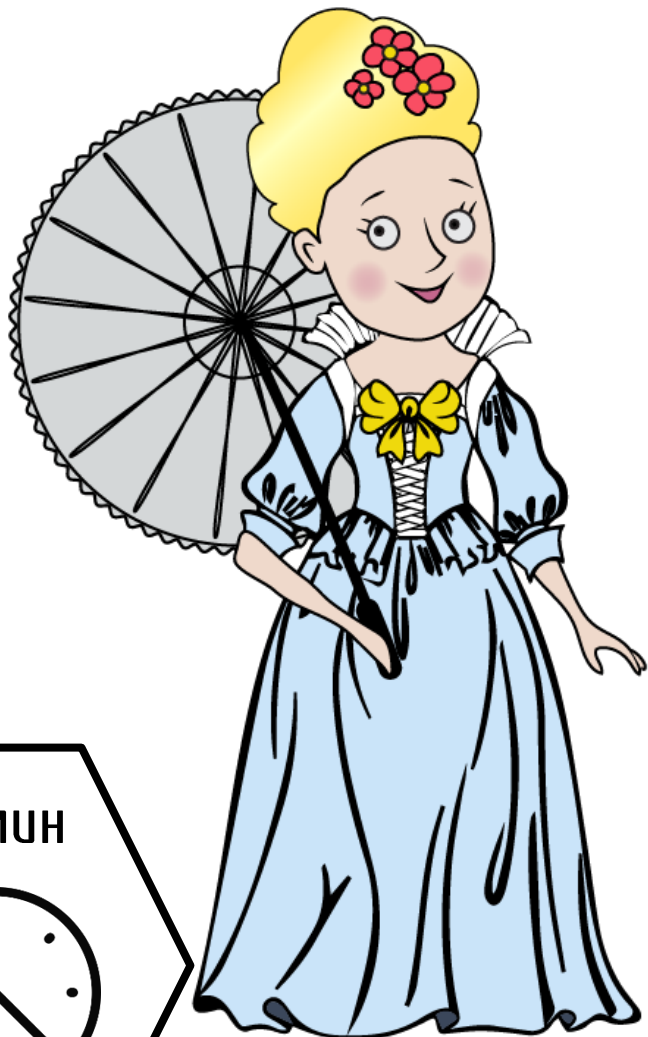


Обсудите  
результаты

1 мин



# БАРОККО



5 МИН



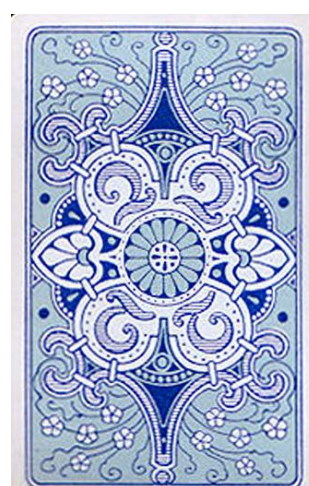
ФАСАД



ДВЕРИ



ОКНА



Если здание напоминает десерт со взбитыми сливками, политый золотом, украшенный атлантами и прочими каменными людьми – это барокко

# ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ!

ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ  
НОВИЧОК! 🎉

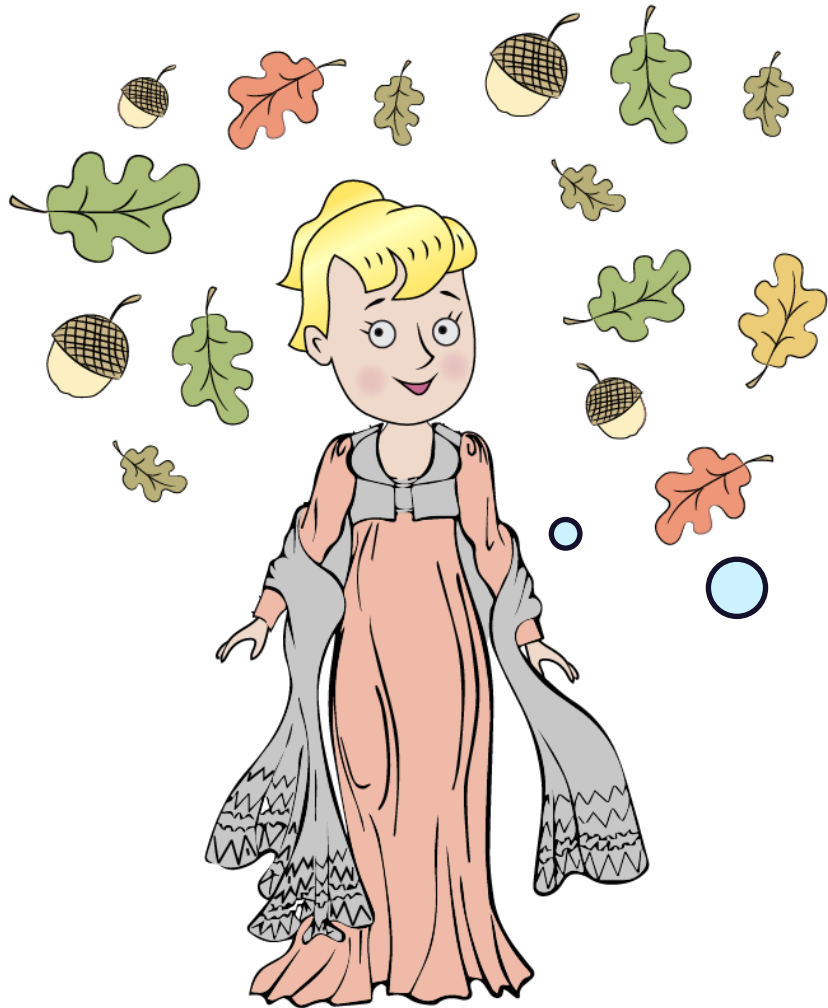


Вы получаете кухонную  
утварь для школьной  
столовой!





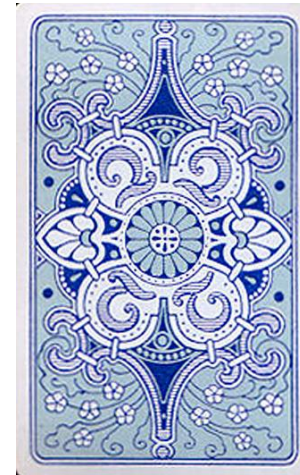
# КЛАССИЦИЗМ



ФАСАД



ДВЕРИ



ОКНА



Если все такое строгое, прямое, до  
умопомрачения симметричное и с  
большими круглыми колоннами – это  
классицизм



# ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ВТОРОЙ УРОВЕНЬ!

ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ  
**МАСТЕР!** 🎉



Вы получили мебель  
для школьной столовой!



# МОДЕРН



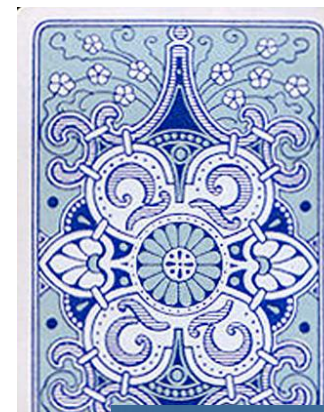
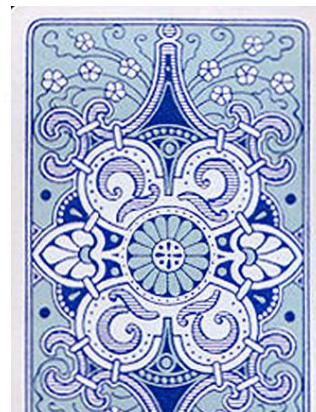
ФАСАД



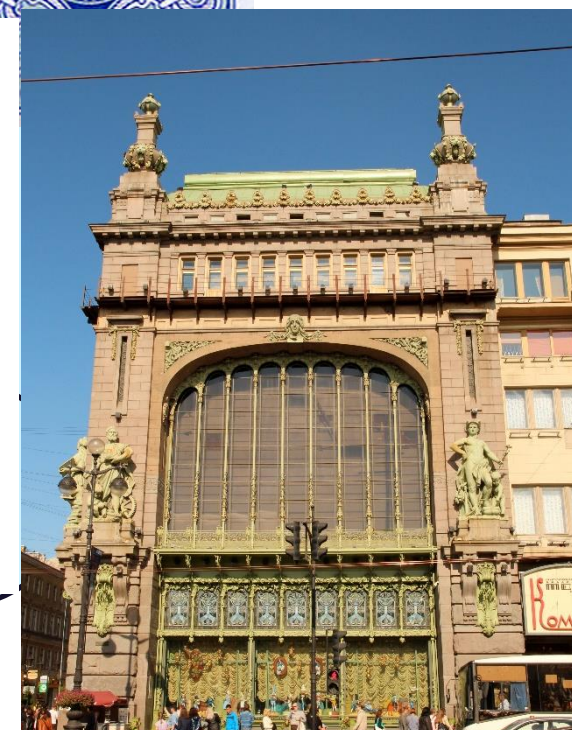
ДВЕРИ



ОКНА



Есть легенда о художнице Марии Терезе Мисеевой, эмигрировав в 1918 году, она достигла финансового благополучия в Нью-Йорке, работая с драгоценными камнями и золотом. Считают, что она была вдохновлена для освещения касс, которые были расположены в центре торгового зала, и что художница сама себя не представляла





# ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ!

ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ  
ПРОФЕССИОНАЛ! 🎉



Вы построили школьную столовую!





# ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ?

НЕ ЗНАЮ

А ЗАЧЕМ  
МАКАРОНЫ?

А ПРИЧЕМ  
ЗДЕСЬ УРОК?

ИГРАЛИ...

УЧИЛИСЬ...

БЕЗ СВЕТЛАНЫ  
ЮРЬЕВНЫ  
НЕЛЬЗЯ БЫЛО?

ЕСЛИ БЫЛИ  
МАКАРОНЫ, ТО  
ЗАЧЕМ КОНФЕТЫ?



# ГЕЙМИФИКАЦИЯ – ЭТО...


Когда и почему  
интерес теряется?

Почему это  
интересно?


История о  
мотивации...

ОСНОВА – НАКОПЛЕННЫЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ  
(5,85 МИЛЛИАРДОВ ЧЕЛОВЕКО-ЛЕТ)


...применение игровых механик  
в неигровых процессах, позволяющее увеличить  
эффективность решения образовательных задач

80% 

Студентов говорят, что их  
продуктивность вырастет,  
если обучение будет  
больше похоже на игру

70% 


Организаций из Global  
2000 имеют хотя бы одно  
геймифицированное  
приложение

71% 


Сотрудников не увлечены  
или почти абсолютно не  
заинтересованы своей  
работой

89% 

Будут вовлечены в учебный  
процесс, если в LMS ввести  
систему оценок

40% 

Организаций из Global 1000  
используют геймификацию  
в бизнес-процессах

90% 

Учеников запоминают  
информацию, если  
применяются механизмы  
стимуляции

# ОПЕРАНТОЕ ОБУСЛАВЛИВАНИЕ – ОСНОВА ГЕЙМИФИКАЦИИ

«ПРАВИЛЬНЫЕ» ДЕЙСТВИЯ  
ПОДКРЕПЛЯЮТСЯ НАГРАДОЙ



После нескольких хаотических действий животное нажимает на кнопку и открывает кормушку



Чем больше животное нажимает на кнопку, тем больше еды получает



Если при выполнении действия происходит что-то плохое, то животное реже выполняет это действие

ИГРОВОЙ МИР ПОДЧИНЯЕТСЯ  
ЗАКОНАМ ПОДКРЕПЛЕНИЯ



Чем больше монстров убьешь, тем больше наград получишь



Получишь награду через определенное время



Получишь награду за непредсказуемые действия



Получишь награду с непредсказуемым интервалом

1930...

Беррес  
Скиннер

Кевин  
Вербах

Ричард  
Баотл

Ю-Кай Чоу ...2021



# КАК ГЕЙМИФИЦИРОВАТЬ ЧТО УГОДНО?



1

0 ПРЕДЕЛИМ УЧЕБНУЮ ЗАДАЧУ

D efine Business objectives

2



0 ПИШЕМ ИГРОКОВ

D elineate target behaviors

3



0 ЧЕРТИМ ЖЕЛАЕМОЕ  
ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

D elineate target behaviors

4



0 ПРЕДЕЛИМ ПРАВИЛЬНЫЕ  
ИНСТРУМЕНТЫ

D eploy right tools

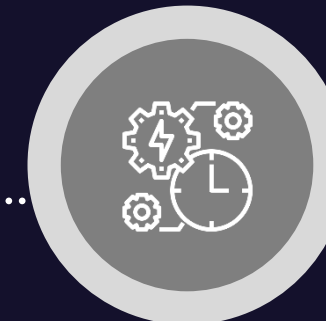
5



0 Ё, А ГДЕ ЖЕ „ФАН“?

D on't forget the fun

6



0 ПИШЕМ ЦИКЛЫ АКТИВНОСТИ

D evise activity loops

# 1. ОПРЕДЕЛИМ ЗАДАЧУ

ПОЧЕМУ ИМЕННО С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ?

## КАК БУДЕМ РАБОТАТЬ?

**ОБСУДИТЕ В ГРУППАХ,**  
КАКУЮ ДОЛГОСРОЧНУЮ ЗАДАЧУ НУЖНО  
РЕШИТЬ С КОЛЛЕГАМИ?  
А ТЕПЕРЬ РАЗБЕРЕМ НАШ МИНИ-УРОК...

Разработать...

Научить...



**ЗАПИШИТЕ ВСЕ ЗАДАЧИ,**  
которые мы ставили перед мини-уроком



**ПРОРАНЖИРУЙТЕ ЗАДАЧИ**  
Распределите задачи по степени важности



**УБЕРИТЕ ЛИШНЕЕ**  
Отклейте те задачи, которые не имеют значения  
и те, что являются лишь промежуточным этапом  
на пути к цели



**ОБОСНУЙТЕ ОСТАВШЕЕСЯ**  
Почему именно геймифицированная система  
может помочь решить нам эту задачу?

Мотивировать  
команду  
к решению задачи...

5 мин



## 2. ОПИШЕМ ИГРОКОВ



ЗАКРОЙТЕ ГЛАЗА,  
ВСПОМНИТЕ СВОЮ КОМАНДУ



ОПРЕДЕЛИТЕ  
СВОЙ ТИП



КАКАЯ КОМАНДА  
У ВАС СЕЙЧАС?

5 мин



ПЕРЕЙДИТЕ ПО  
ССЫЛКЕ ИЛИ QR-КОДУ

ВЫПОЛНИТЕ  
ИНТЕРАКТИВНОЕ  
ЗАДАНИЕ



ОБСУДИТЕ  
РЕЗУЛЬТАТЫ





# 3. ОЧЕРТИМ ЖЕЛАЕМОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

ВСПОМНИТЕ СВОЮ ЗАДАЧУ. ВСПОМНИТЕ НАШ МИНИ-УРОК

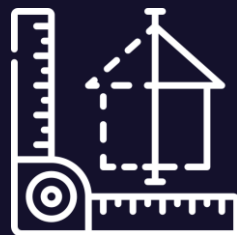
КАК БУДЕМ РАБОТАТЬ? ОБСУДИТЕ В ГРУППАХ

Цель достигнута,  
если...



КАК МЫ ПОНИМАЕМ, ЧТО  
ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА?

В результате мы  
получим...



КАК МЫ ЭТО ИЗМЕРЯЕМ?

Это измеряется  
так...

На мини-уроке  
цель была  
достигнута,  
когда...

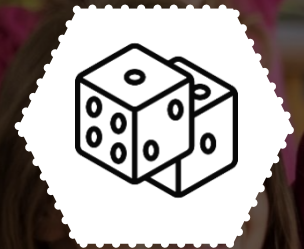


3 мин

# 4. ОПРЕДЕЛИМ ПРАВИЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ



Ограничения  
Эмоции  
Нарратив  
Прогресс  
Взаимоотношения



Вызов  
Удача  
Соревнование  
Сотрудничество  
Обратная связь



Накопление ресурсов  
Награды  
Переход хода  
Победа

## Динамики

Динамики – делают опыт игрока последовательным и гармоничным



Достижения  
Аватары  
Бейджи  
Коллекционирование  
Сражения  
Секретный контент



Лидерборд  
Уровни  
Очки  
Квесты  
Социальное взаимодействие  
Команды

## Механики

Действия, которые двигают игру вперед

## Компоненты

Специфические, характерные для данной игры, воплощения динамик и механик

# 5. ОЙ, А ГДЕ ЖЕ «ФАН»?

СОРТИРОВКА ФАНА (ТО, ЧТО ДОСТАВЛЯЕТ УДОВОЛЬСТВИЕ И ЭМОЦИОНАЛЬНО ОКРАШИВАЕТ ДЕЙСТВИЕ)

признание заслуг других  
победа  
изучение, исследование нового  
решение проблем, преодоление препятствий  
персонализация  
благодарность (альтруизм)  
триумф (радость от победы над кем-то)  
ролевая игра, принятие роли  
желание понять что дальше  
коллекционирование  
расслабление  
сюрприз  
работа в команде  
достижение уровня (защищает мозг)



## Легкий

выпустить пар,  
расслабиться

## Тяжелый

вызовы, достижения,  
решение проблем,  
преодоление

## Человеческий

от взаимодействия,  
совместности,  
социализации

## Серьезный

связанный с серьезной  
реальной целью,  
осмысленная  
деятельность для  
достижения цели

5 мин



ПЕРЕЙДИТЕ ПО ССЫЛКЕ  
ИЛИ QR-КОДУ

ВЫПОЛНИТЕ  
ИНТЕРАКТИВНОЕ  
ЗАДАНИЕ



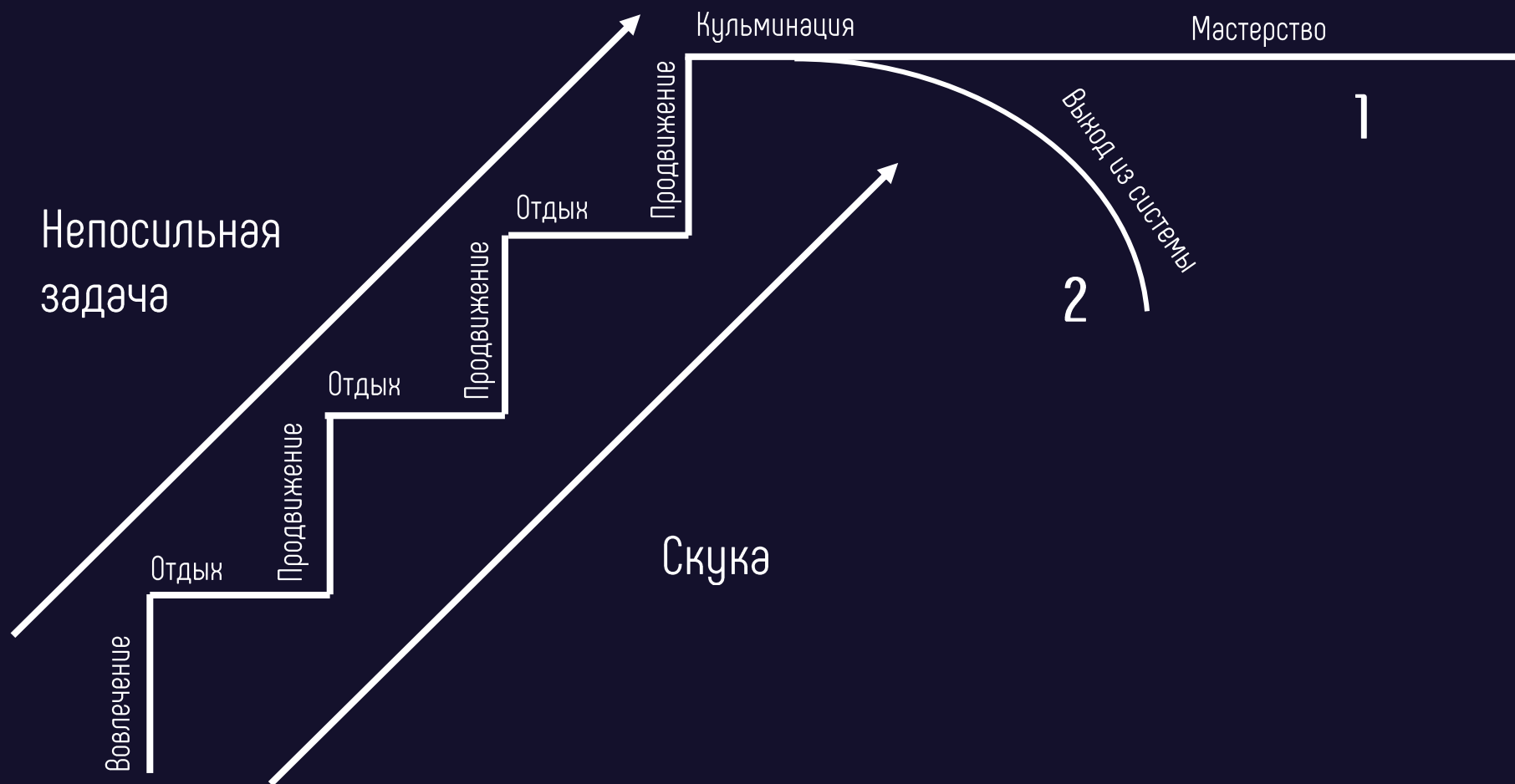
ОБСУДИТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ



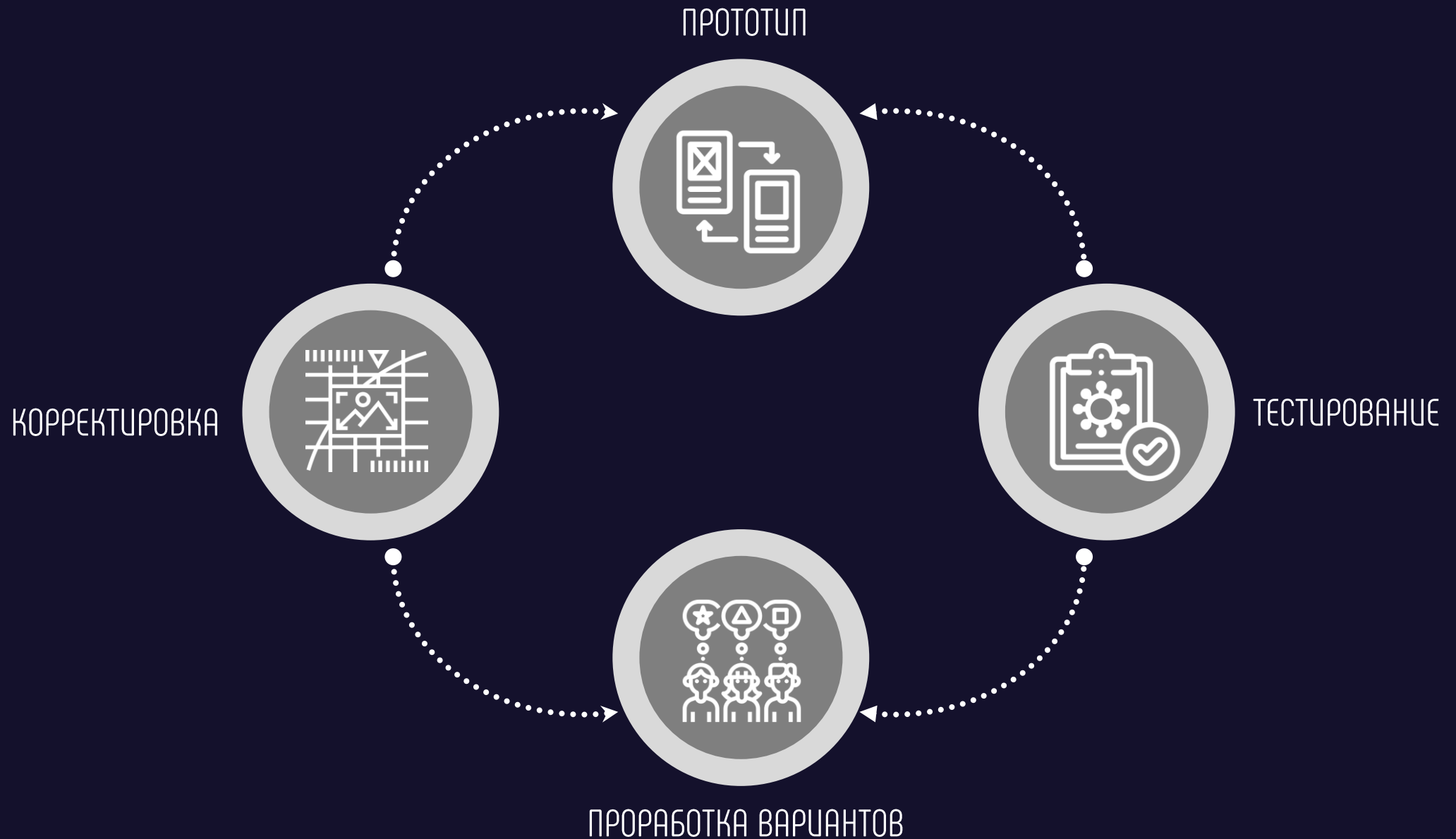


# 6. ОПИШЕМ ЦИКЛЫ РАБОТЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ

ЦИКЛЫ АКТИВНОСТИ УЧЕНИКОВ



# ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ



# ОПРОС

ЧТО ВАС УДИВИЛО НА СЕГОДНЯШНЕМ ЗАНЯТИИ?

Выберите  
ответ



Перейдите по  
ссылке или QR-  
коду



Обсудите  
результаты

1 мин

