

КЗ “Лисичанський медичний коледж”



Інформаційно- методичний вісник

№2

Тренди сучасної освіти.

Матеріали педагогічної конференції 2018

Укладач:
Сергеева С.М.
методист

2017 - 2018 н.р.

Тренди сучасної освіти:

Зміст :

Вступ	Стор . 3
Гейміфікація. <i>Сергеева С.М.</i>	Стор. 4
Змішане навчання. Microlearning - Мікро навчання. <i>Вершініна Н.М.</i>	Стор .31
Сторітеллінг. Мобільне навчання. <i>Синиця О.М.</i>	Стор .60



Інноваційні технології навчання спрямовані на що?

1.Що вимагає **ринок** від
освіти?

Комплекс надпрофесійних
навичок, важливих для
кар'єри
(критичне та логічне
мислення, креативність,
вміння будувати комунікації,
працювати в команді.)

2.Що вимагають **батьки** від
освіти?

**Персоніфікація,
Індивідуалізація**

3.Що хочуть
діти?

**Задоволення від
навчання**
Врахування
особливостей та
потреб дитини,
студента

Сергєєва С.М.

***Гейміфікація - один з
трендів сучасної
освіти***





Гра і людина XXI століття

все населення планети
витрачає 3 мільярди
годин на тиждень на відео
і комп'ютерні ігри;

97% дітей від 12 до 17
грають у відеоігри;

середній вік геймера -
35 років;

співвідношення
чоловіків і жінок –
близько до 50/50.

(За даними Intel 2015 року).



Чому ми граємо?

Радість,
задоволен
ня від
перемоги

Не боїмося
програти,
бо завжди
можна
почати з «0»

Просто
весело

Цікавий
процес

Почуття
переваги

Гейміфікація (ігрофікація) - це

- ☐ процес використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення аудиторії і вирішення завдань, перетворення чогось в гру;
- ☐ використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблем



Ігри за своєю природою є проактивною формою навчання, яке зазвичай буває ефективнішим, ніж пасивне сприйняття знання.

Шон Грін з університету штату Вісконсін в Медісоні (США)

Навчання гейміфікації

Кевін Вербах (Kevin Werbach) –
викладає в університеті Уортона (США),
веде онлайн-курс по Гейміфікація на Coursera

Пограємо?

Кевін Вербах

Автор книги
For The Win.



«Складові частини» гейміфікації



Основні аспекти гейміфікації

Динаміка

- використання сценаріїв, що вимагають уваги користувача і його дій (реакції) в реальному часі.

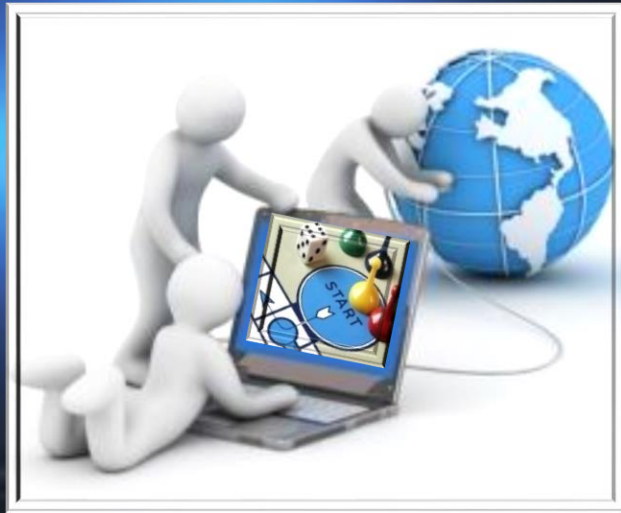
Механіка

- використання елементів сценарію, які характерні для ігрового процесу - віртуальні нагороди, бали, статуси, товари

Естетика

- створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості

Соціальна взаємодія



Елементи ігрового процесу

Прогрес –

наочне відображення
поступового зростання;

Рівні –

розширення та
відкриття доступу до
контенту;

Бали –

цифрове позначення
значимості вашої
роботи.



Елементи ігрового процесу

Досягнення –

отримуйте публічне
визнання за
завершення роботи.

Спільна робота –

дійте спільно, щоб
досягати своїх цілей

Нові завдання –

входите в систему,
щоб отримувати нові
завдання

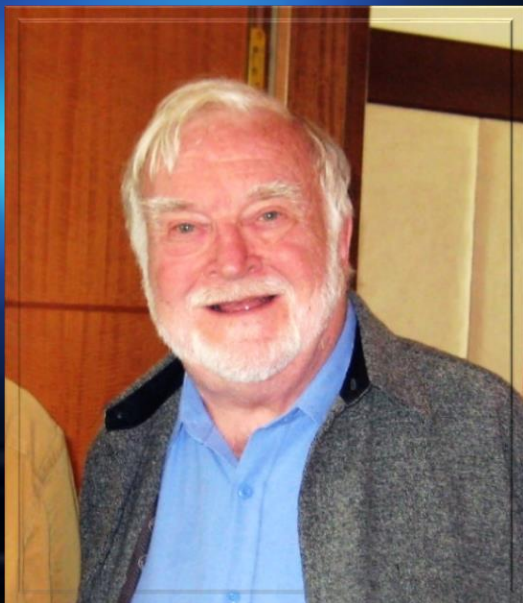
Епічне значення –

працуйте, щоб досягти
чогось видатного або
великого

Віртуальність –

стимул залучати інших
користувачів.





**Михай
Чиксентмихаї**
Професор,
Клермонтський
університет
(США)

Теорія ПОТОКОВОГО стану

**Стан потоку - оптимальний стан
внутрішньої мотивації, за якої людина
повністю включена в те, що вона робить
(забуваєш про час, про голод, повністю сконцентрований
на своїй діяльності)**

Один з важливих критеріїв входження в потік –
це **золота середина** між складністю завдання та
можливостями людини.

Теорія потокового стану



Вплив ігри на мотивацію до навчання

(Д.Кларк)



Приклади використання в освіті

- **Платформа для авторів** - ігри, як спосіб створити щось нове, будь то нова гра, модель, візуалізований або друкований текст. Приклад: студенти створюють модель в грі StarCraft .
- **Система подачі матеріалів** - ігри, що дають знання про певну предметної області. Приклад: студенти отримують знання про історію Карибського регіону граючи в Pirates .
- **Симуляція** - студенти використовують ігри для перевірки теорій і експериментів з різними змінними. Приклад: студенти отримують системне подання про інженерні проблеми і роботі в умовах обмеження бюджету та кількості матеріалів, граючи в Bridge Builder (гра, де потрібно побудувати міст через річку за певну максимальну вартість і з обмеженими ресурсами).

Приклади використання в освіті

- **Спосіб почати дискусію на певну тему.** Приклад: гра Dungeons & Dragons використовується для введення в теорію ймовірностей.
- **Введення в технології** - студенти використовують ігри для того, щоб познайомитися з певною технологією. Приклад: замість того, щоб обговорювати з групою, як користуватися комп'ютером або мобільними пристроями, студенти просто починають грати в їхню улюблену гру.
- **Можливість стати на чужу точку зору** - ігри дозволяють студентам приміряти різні ролі. Приклад: студенти вчаться думати як мер міста в грі SimCity.

Приклади використання в освіті

- **Спосіб документування навчання** - студенти використовують ігри для фіксації прогресу навчання і подальшого аналізу. Приклад: студенти вивчають свій минулий досвід ігор для визначення закономірностей в їх діях та прийняті рішення.
- **Критика концепцій** - студенти критикують ідеї, на яких заснована гра. Приклад: аналіз гри Animal Crossing як вираження капіталізму кінця XX століття.
- **Завдання для досліджень** - студенти розробляють ігри самостійно і в процесі цього досліджують предметну область гри. Приклад: студенти вирішили зробити гру про Велику Депресію і вивчити історію по ходу цього.

Критика гейміфікації в освіті



**Комп'ютерні ігри
породжують
психологічну
залежність від гри!**

**Нагороди в
комп'ютерній грі
породжують
зовнішню
мотивацію, а для
навчання важлива
внутрішня
мотивація!**

**Багато дітей
можуть
зосередитися на
отриманні
винагород в грі,
а не на самому
навчанні!**



Для чого використовувати?



Підходи до використання ігор

Створити гру на основі навчального матеріалу

Використовувати готові ігри в аудиторії

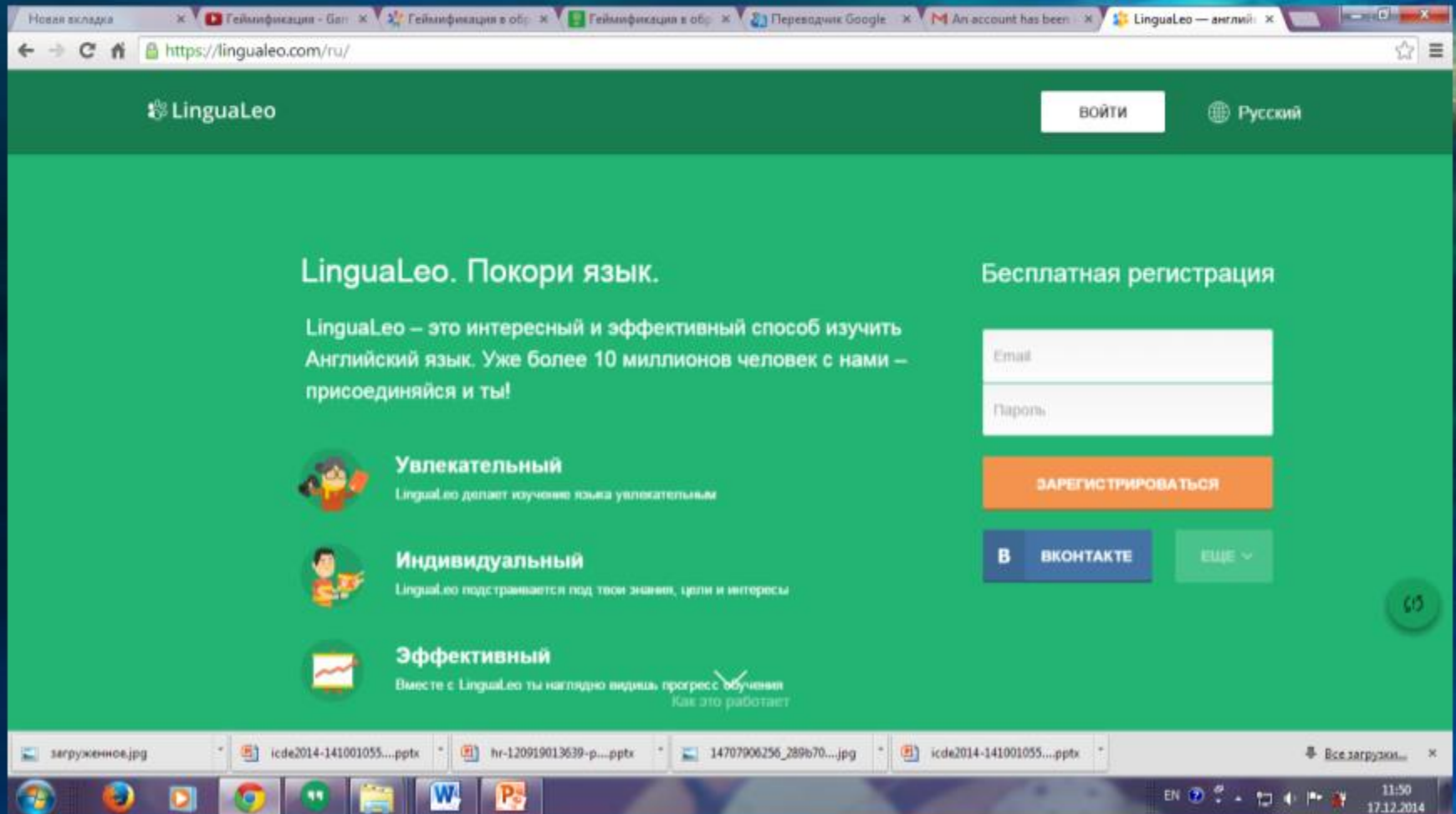
Запровадити елементи ігрових механік в навчальний процес



Приклади сервісів, які використовують гейміфікацію для освіти

- [Codecademy](#) - навчання програмуванню на JavaScript, HTML, Python, Ruby.
- [Motion Math Games](#) - мобільні ігри з математики роблять навчання веселим і захоплюючим
- [Mathletics](#) - програма для шкіл, спрямована на залучення дітей до математики через ігри і Челлендж
- [Khanacademy](#) - безкоштовні відео-курси з різних предметів
- [Spongelab](#) - платформа для персоналізованого наукової освіти
- [Foldit](#) - рішення наукових завдань як пазлів

LinguaLeo



Classcraft



Після трьох років розробки і поліпшень Шон Янг (Shawn Young), шкільний учитель фізики, представив світу шкільну рольову гру Classcraft, по якій вже навчаються понад 7000 дітей в 25 країнах світу.

Навчальні квести



Це питання детально розглядалося :
“Інформаційно - методичний вісник ” 2015-2016 н.р. № 3

Елементи ігрових механік в навчальному процесі:

The screenshot shows a web browser window with a Google Forms quiz. Red circles highlight the following elements:

- The browser's title bar and tabs, showing the active tab as "Вікторина - Google Формы".
- The browser's address bar, showing the URL: <https://docs.google.com/forms/d/1V2m...>
- The quiz title "Вікторина" in the top navigation bar.

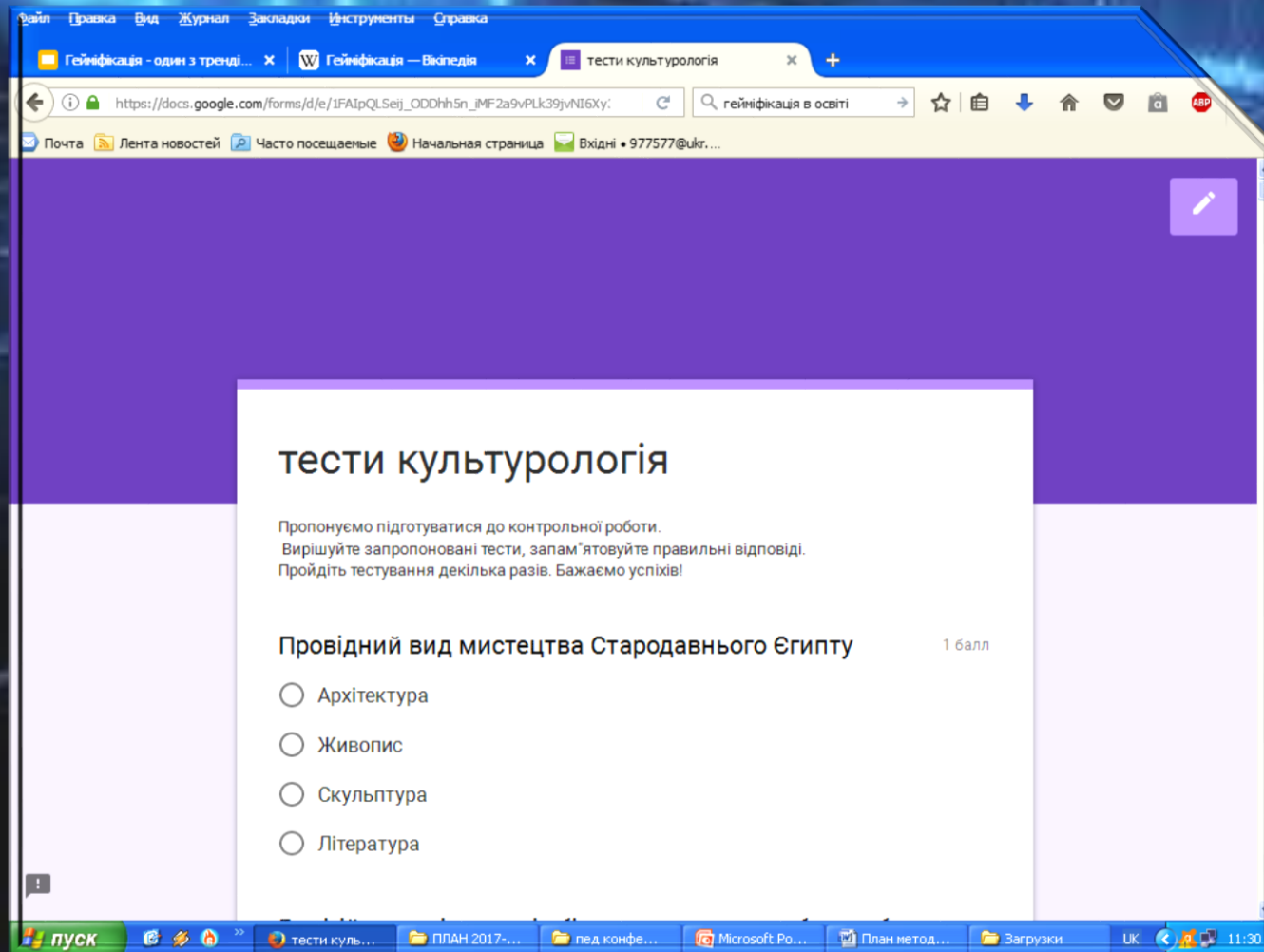
The quiz content includes:

- Section: Раздел 1 из 2
- Section Title: Вікторина "Відкривай Україну!"
- Section Description: Описание
- Question 1: Электронный адрес*
Field: Действительный адрес эл. почты
Text: Эта форма собирает адреса электронной почты респондентов. [Изменить настройки](#)
- Question 2: Вкажіть Прізвище І'мя та групу*
Field: Краткий ответ

The bottom of the image shows a Windows taskbar with the following icons: пуск, Викторина - G..., МЕТОДИСТ, Microsoft Pow..., ПЛАН 2017-2018, Документ Мкр..., UK, and a clock showing 10:10.

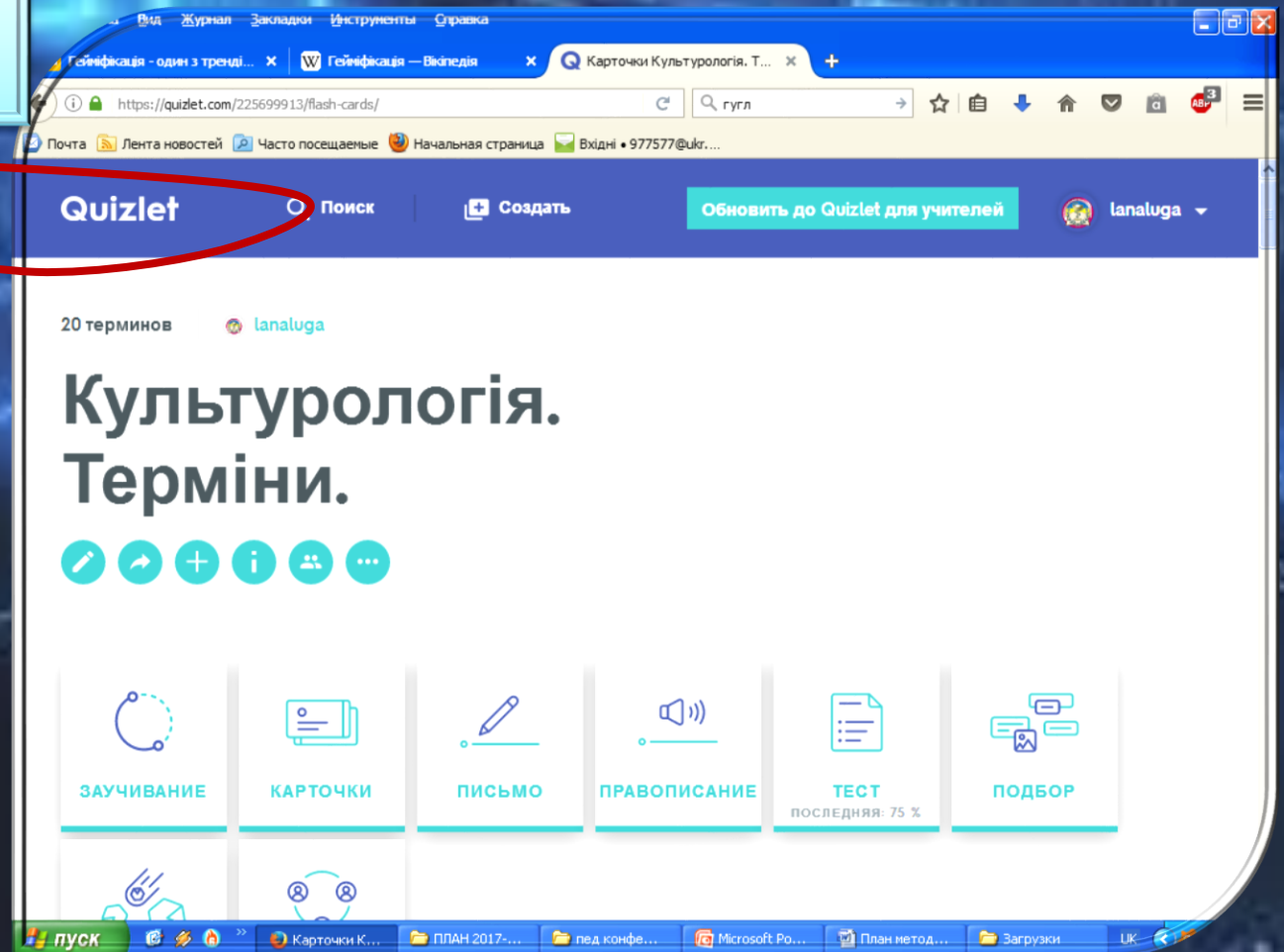
Приклади з
власної практики

Елементи ігрових механік в навчальному процесі:



Елементи ігрових механік в навчальному процесі:

Рекомендую
використовувати
Інтернет - сервіс



Елементи ігрових механік в навчальному процесі:

Quizlet

Поиск

Создать

Обновить до Quizlet для учителей

lanaluga

**Можна
створювати
діаграми
фото-питання,
відео-завдання
тощо**

ТЕРМИНА

Ядерная пора

ТЕРМИНА

Ядро

ТЕРМИНА

Митохондрия



Література:

- **Самойлова В. Гейміфікація – один з трендів сучасної освіти.** [Ел.ресурс, режим доступу:
<https://docs.google.com/presentation/d/1EbuHXC5GxTEbknI-jcQGSg7Spu9RygaCWnBY2Kg4Vgg/htmlpresent>]
- **Теория потокового состояния** [Ел.ресурс, режим доступу:
<https://golos.io/ru--psikhologiya/@veritas/teoriya-potokovogo-sostoyaniya>]
- **Гейміфікація** [Ел.ресурс, режим доступу:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%96%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F>]