

ІГРОФІКАЦІЯ НАВЧАННЯ

Додайте гри до своїх уроків



Ліз Колб, професор педагогічної освіти в Університеті штату Мічиган, США

Переклад та літературна обробка Н. В. Третьякової за матеріалами www.edutopia.org

От уже 17 років принаймні один учень на тиждень запитує мене: «Що мені треба зробити, щоб отримати «відмінно»?» Так вже історично склалося — більшість із них одержанням оцінок цікавляться більше, ніж здобуттям знань. Два роки тому я почала розводити навчання на моїх уроках іграми, сподіваючись змінити цей спосіб мислення.

Обміркувавши підхід до такої «ігрофікації» навчання і те, як вона може допомогти учням здобути нові знання і навички, я взялася розробляти і втілювати навчальні ігри на сайті 3DGameLab, а потім GradeCraft. Учні кожного класу можуть обирати «квести», успішне проходження яких принесе їм значки і бали досвіду. Усі віртуальні значки розроблені на Badg.us, отож, на відміну від табеля успішності, учні можуть використовувати одержані винагороди в цифровому всесвіті (наприклад, включаючи в резюме, портфоліо тощо), щоб показати, якими навичками вони володіють.

Секрети залучення ігор у навчання

1 Використовуйте спеціальне програмне забезпечення



Використання спеціальних програм дозволяє скоротити час, необхідний для створення квестів, вручення нагород і відстежування прогресу. Серед можливостей, які пропонує вчителям Інтернет, — *Gradecraft*, *3DGameLab*, *Classcraft* і *TheVirtualLocker*. Кожен із цих сайтів допоможе оптимізувати налаштування гри, керування нею і оцінювання.

2 Підготуйте квести

Займаючись «ігрофікацією», я замінила традиційні вправи на «квести» — короткі завдання, на виконання кожного з яких потрібно 10–25 хвилин. Наприклад, роботу, яка зайняла б близько години, можна розділити на три міні-квести. Я раджу відкривати доступ до 5–8 варіантів завдань водночас.

3 Не шкодуйте балів досвіду

Нехай за кожен квест учень отримує певну кількість балів, відповідно до його рівня складності. Гравці посідають певне місце в турнірній таблиці,

заробляючи бали досвіду. За виконання простіших квестів можна отримати 50 000 балів, а за найскладніші — до 200 000! Можливість отримати так багато балів допомагає учням відволіктися від відмінної оцінки «12» і зосередитися на власних знаннях та вміннях.

4 Давайте вибір

Пропонуйте учням самим обирати для себе ігри. Дозвольте вибирати завдання, виконання яких здається їм найцікавішим, і дайте можливість самим визначити рівень складності кожного квесту.

5 Заохочуйте творчість

Дайте можливість втілити творчі поривання учням, яким недостатньо просто виконувати завдання, — запропонуйте створити свої власні квести і значки.

6 Створюйте значки

Додавайте до своїх ігор значки, створені за допомогою Інтернет-ресурсів, таких як *Edmodo*, *Classbadges*, *Credly* або *Passport* — це допоможе зацікавити учнів іграми і нагородами за досягнуті успіхи.

7 Заохочуйте до співпраці

Закликайте учнів разом працювати над квестами — адже геймери часто об'єднуються в команди заради перемоги.

**8 Створіть турнірну таблицю**

Створіть в ігровому просторі турнірну таблицю, куди учні зможуть за бажанням додавати свої нікнейми.

**9 Винагороджуйте майстерність**

Налаштуйте ігри так, щоб учні отримували доступ до більш складних завдань після проходження простіших квестів.

10 Вмійте здивувати

Приховуйте сюрпризи, щоб заохотити до вдумливого проходження квестів. Я дарую неочікувані бонусні бали за наполегливість та взаємодопомогу в проходженні особливо складних завдань.

**11 Забудьте слово «поразка»**

Непройдений квест — це не поразка, а можливість навчатися на помилках та виправляти їх. Дозволяйте учням знову й знову проходити квести без жодних штрафних балів, доки вони не досягнуть бажаного результату.



Вітаємо, ви виграли! Що мені найкраще вдалося в процесі ігрофікації?

Особистісно-орієнтоване навчання

Спостереження за проходженням ігор дозволяє отримати цілу купу інформації про кожного з учнів — над якими навичками вони працювали, скільки часу витратили на проходження квестів, яких успіхів досягли, які нагороди отримали, а також їхні відгуки про кожне завдання. Всі ці дані використовують, щоб скоригувати підхід до кожного учня і створити найбільш сприятливі для нього умови навчання.

Анонімність

Кожен учень обирає для себе ігровий нікнейм — тож я не знаю, кого з учнів оцінюю, уникаючи в такий спосіб будь-якої упередженості.

Зворотний зв'язок

Використання ігор навчило мене дуже серйозно ставитись до зворотного зв'язку. Я маю швидко реагувати на кожен запит, адже учні з нетерпінням очікують переходу на наступний рівень.

Мотивація

Я нагороджую учнів бонусними балами за наполегливість. Завдяки цьому в них з'являється мотивація не припиняти роботу над особливо складними завданнями і допомагати своїм однокурсникам.

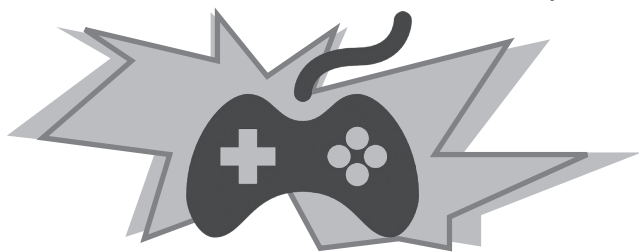
**На жаль, ви програли.
У чому були мої помилки?**

Вибір

Надто багато квестів, запропонованих на вибір, відлякували учнів. Вони заходили, бачили 25 завдань і не знали, з чого почати. Тепер я пропоную доступ не більш ніж до восьми варіантів квестів водночас.

Турнірна таблиця

Замість додаткової мотивації і задоволення від перемоги лідер турнірної таблиці часто отримував прізвисько «ботан». Тож тепер нікнейми додаються до таблиці лише за бажанням учнів.



Я вводила ігри до процесу навчання, сподіваючись, що учні будуть менше думати про оцінки. Зрештою, вони почали вважати власні знання, вміння і наполегливість більш важливими (особливо, коли я почала пропонувати пройти квест ще раз, замість того, щоб ставити низьку оцінку за невдаче проходження). Чи задоволена я цим результатом? Більш ніж задоволена!