

20.35

УНИВЕРСИТЕТ

Игропедагогика – Экстремальный онлайн

Андрей Комиссаров



Игровые методы в образовании

ИНТЕРАКТИВНАЯ СРЕДА – Среда подразумевающая любые формы взаимодействия участников.

ИГРА – Это состояние выбора и взаимодействия, подразумевающее особую игровую деятельность, имеющее точки входа и выхода, и существующее только тогда, когда его участники (игроки) принимают условности и ограничения, определяющие это пространство, сознательно, ответственно и с УДОВОЛЬСТВИЕМ.

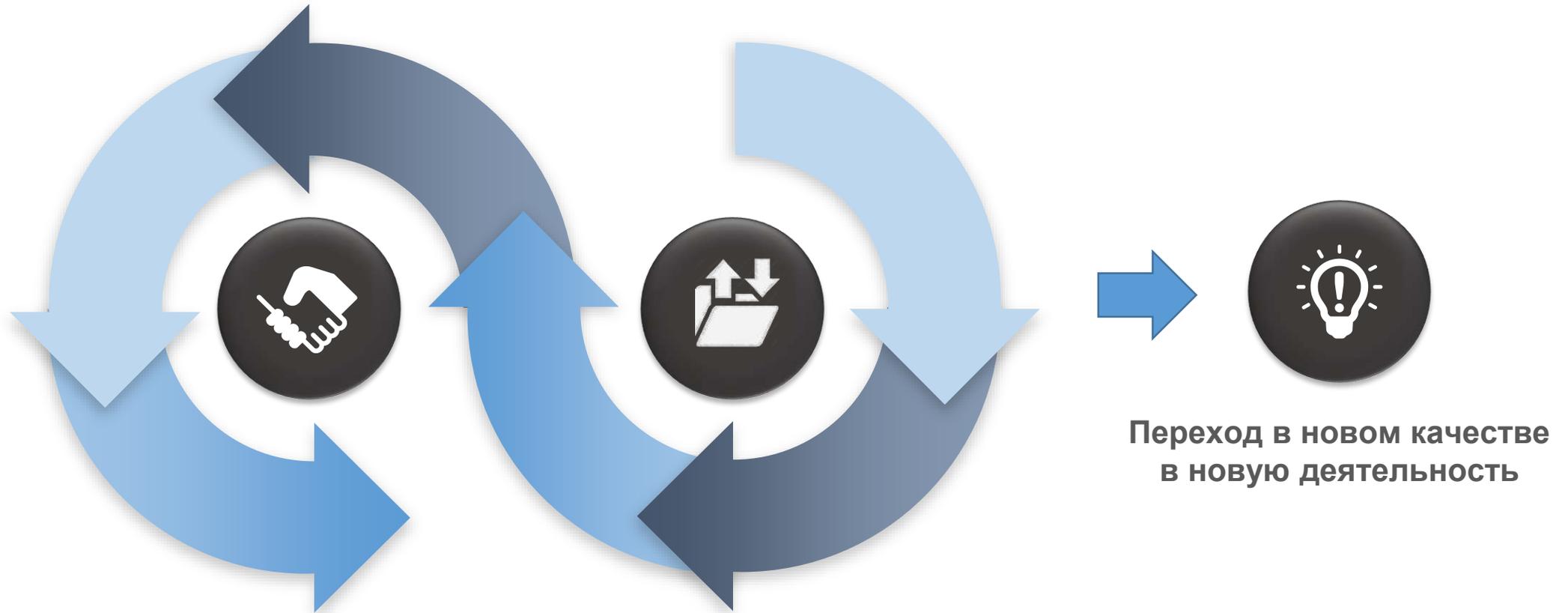
ИГРОФИКАЦИЯ (ГЕЙМИФИКАЦИЯ)

- это использование игровой атрибутики и игровых элементов для повышения вовлеченности в НЕИГРОВОЙ деятельности.





Эффективное обучение?



Вовлеченность

- Соответствие мотиваторам
- Удержание фокуса
- Эмоциональная вовлеченность



Данные

- Диагностические данные
- Данные цифрового следа
- Обратная связь в текстовом виде





Понимание

Смысловая связность компетенции в междисциплинарном поле. Осознание границ компетенции и способность перехода в деятельность с применением знаний.



Умение

Понимание эффективно проявленное в деятельности. Отрефлексированная, развивающаяся способность к эффективной деятельности в рамках компетенции.



Отношение

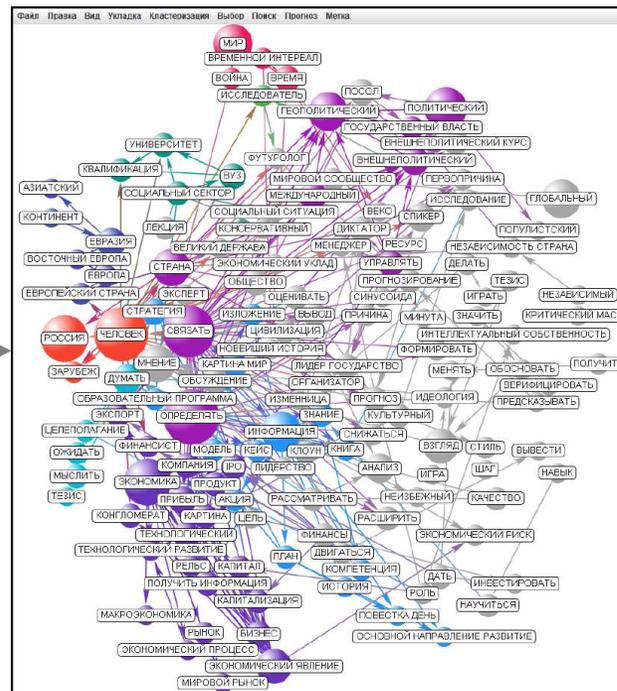
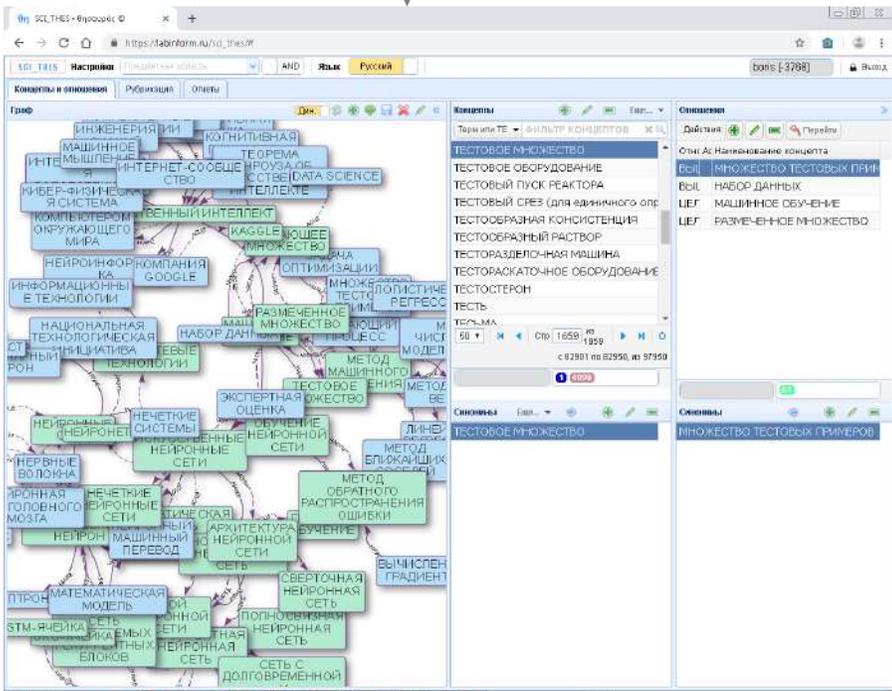
Собственная отрефлексированная позиция по отношению к компетенции. Совокупность ценностных ориентиров в рамках деятельности, описываемой ею.



Семантико-онтологический анализ



- Текстовые документы (в том числе датасеты) автоматически анализируются с помощью онлайн приложения семантического анализа. Распознаются термины и названия.
- Распознанные термины автоматически передаются в таксономический классификатор, где размечаются относительно друг друга с построением поля онтологической связности
- Семантические ядра по проанализированным текстам, включающие показатели онтологической связности выгружаются для дальнейшего анализа



Основа деятельностной педагогики на примере школы Юна г.Дубна

Театральная педагогика

Игропрактика в образовании

Проектное обучение

Взаимное наставничество

- ▶ Мотивационный анализ и диагностика личности
- ▶ Индивидуальная траектория обучения
- ▶ Перевернутый класс (Flipped Classroom)
- ▶ Проекты на стыке предметов + метапредметные навыки
- ▶ Рейтинговая система оценки и дополнительные средства мотивации
- ▶ Игровое образование: Игрофикация + Обучающие игры

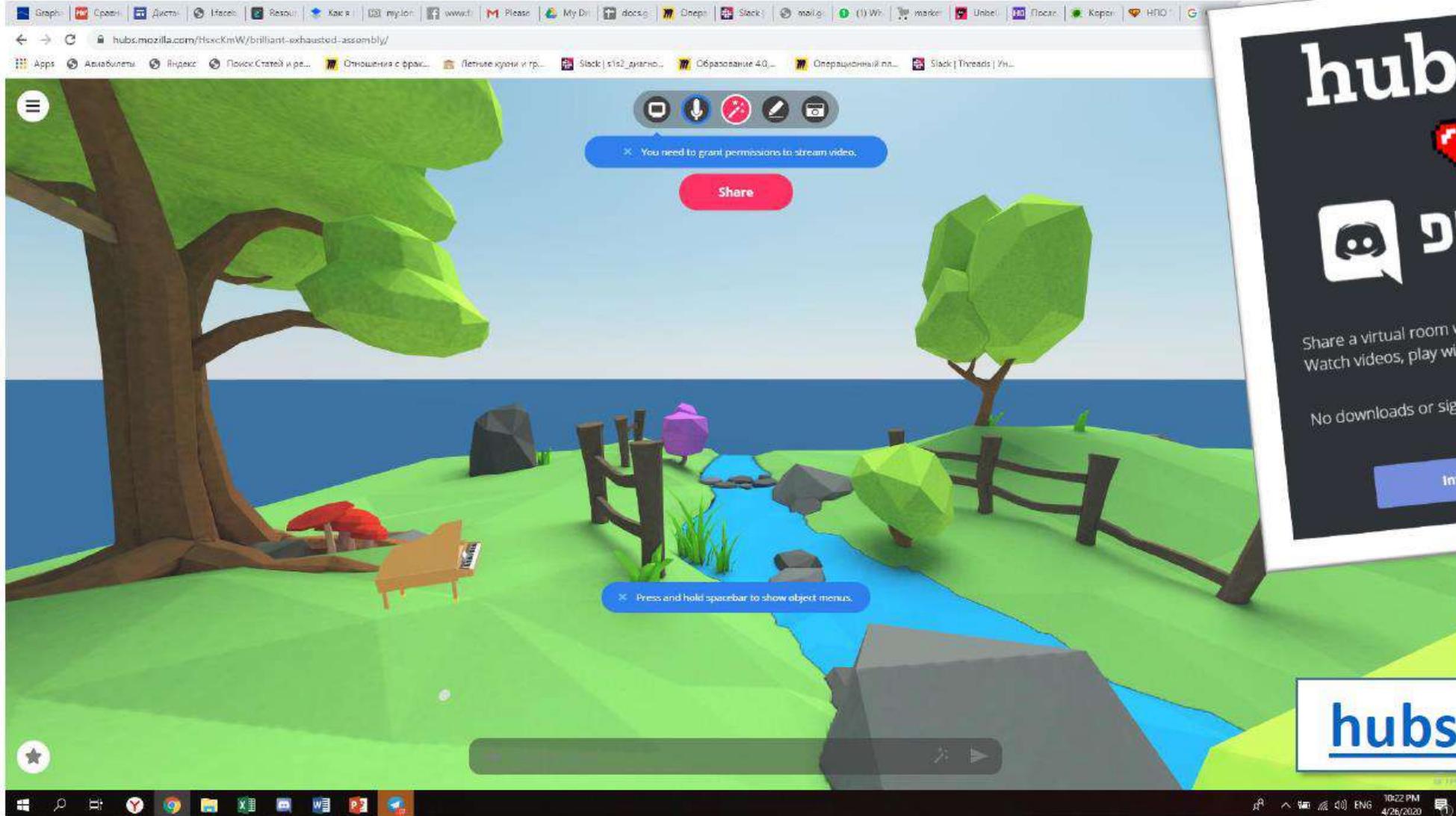
Интерактивная среда spatial chat



Spatial.chat

Встретимся в 3D: Mozilla Hubs

20.35
УНИВЕРСИТЕТ



hubs by mozilla

❤️

DISCORD

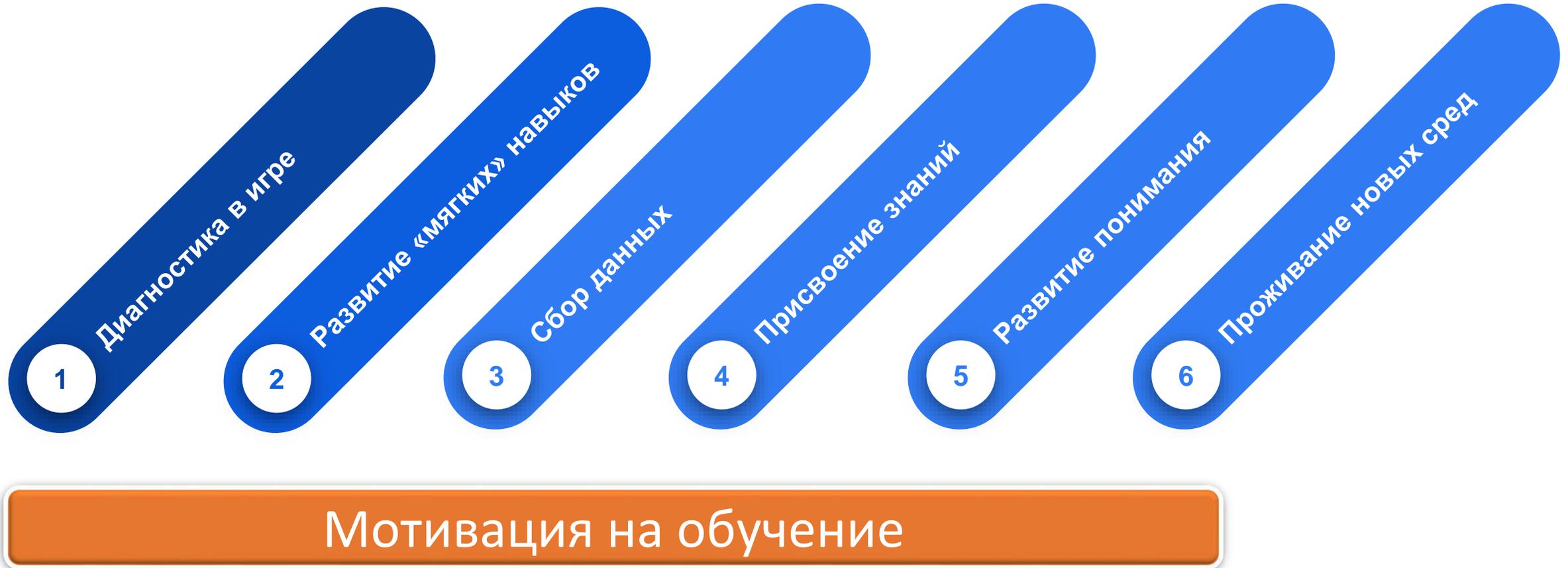
Share a virtual room with your community.
Watch videos, play with 3D objects, or just hang out.

No downloads or sign up. Full VR support too.

Invite Bot to Server

hubs.mozilla.com

Образовательные игры цифровой эпохи



Типология обучающих игр?

Погружение в новую деятельность через игровую модель

Проектные

Важно! Игра может иметь несколько назначений.

Аналитические

Возможность посмотреть на деятельность новым взглядом

Изменение отношения к деятельности через игровую модель

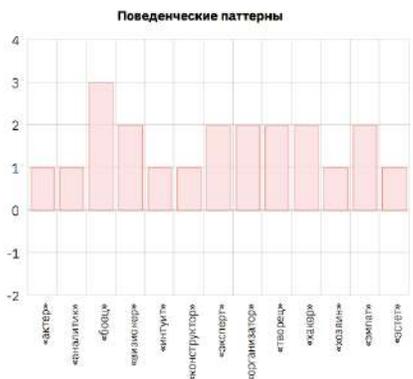
Мотивационные

Навыковые

Отработка навыков в игровой среде – реиграбельность оправдывает повторение

ИГРЫ
по
результату

Автоматизированная онлайн-диагностика



С помощью игровых, нарративных, ситуационных и тестовых инструментов проводится диагностика показателей:

- ❖ Мотивация (типы мотиваторов)
- ❖ Личные ценностно-нормативные ориентиры в орг. культуре
- ❖ Поведенческие стили и паттерны
- ❖ Ригидность и взаимоотношения с неопределенностью и новизной
- ❖ Ощущение себя во времени
- ❖ Гомогенность коллективов

Даже удивительно, что я смог установить этот контакт. А, кстати, интересно, вы считаете себя избранныком судьбы? Кажется ли вам, что вас ждет уникальная миссия, что именно для вас жизнь готовит удивительные свершения?

А) Конечно да!
Б) Вполне возможно
В) Избранныки судьбы — это те, кому все легко дается. А я добиваюсь всего своими силами.

A B В

Любопытно. Тогда вот такой вопрос: вы боитесь грозы? Как вы себя ведете, когда гремит гром и сверкает молния? Только честно!

А) Обнимаюсь с родителями или другими близкими, потому что мне важно чувствовать человеческий контакт в этот момент.
Б) Сажу дома — пусть снаружи бушует непогода — дома я в безопасности.
В) Бегаю под дождем, ведь молния в кого-кого, а в меня точно никогда не ударит.

A B В

Для каждой пары противопоставлений выберите что вам ближе и отметьте:
 2 – «Да» 1 – «Скорее да, чем нет» 0 – «Неважно»

Обособленность подразделений	2 1 0 1 2	Тесное взаимодействие подразделений
Сфокусированность	2 1 0 1 2	Вовлеченность
Централизованное принятие решений	2 1 0 1 2	Распределенное принятие решений
Накопление знаний по подразделениям	2 1 0 1 2	Накопление знаний в открытом доступе
Тактичность	1 0 1 2	Откровенность
Защита информации правами доступа	2 1 0 1 2	Равный доступ к информации для всех участников проекта
Традиции	2 1 0 1 2	Инновации
Долгосрочное планирование	2 1 0 1 2	Краткосрочное планирование
Много детальных инструкций	2 1 0 1 2	Немногочисленные гибкие правила
Фиксированный график работы	2 1 0 1 2	Гибкий график работы
Стационарное рабочее место	2 1 0 1 2	Удаленная работа, коворкинг
Строгий регламент	2 1 0 1 2	Нестандартные решения
Ошибки недопустимы, за них последует наказание	1 0 1 2	Ошибки естественны, это способ научения
Избегание неопределенности	2 1 0 1	Исследование неопределенности

Чат Бот

для выявления
поведенческих стилей

Даже удивительно, что я смог установить этот контакт. А, кстати, интересно, вы считаете себя избранником судьбы? Кажется ли вам, что вас ждет уникальная миссия, что именно для вас жизнь готовит удивительные свершения?

А) Конечно да!

Б) Вполне возможно

В) Избранники судьбы — это те, кому все легко дается. А я добиваюсь всего своими силами.

А **Б** **В**

Любопытно. Тогда вот такой вопрос: вы боитесь грозы? Как вы себя ведете, когда гремит гром и сверкает молния? Только честно!

А) Обнимаюсь с родителями или другими близкими, потому что мне важно чувствовать человеческий контакт в этот момент.

Б) Сиюю дома — пусть снаружи бушует непогода — дома я в безопасности.

В) Бегаю под дождем, ведь молния в кого-кого, а в меня точно никогда не ударит.

А **Б** **В**



Игра

анализирующая предпочтения
в организационной культуре

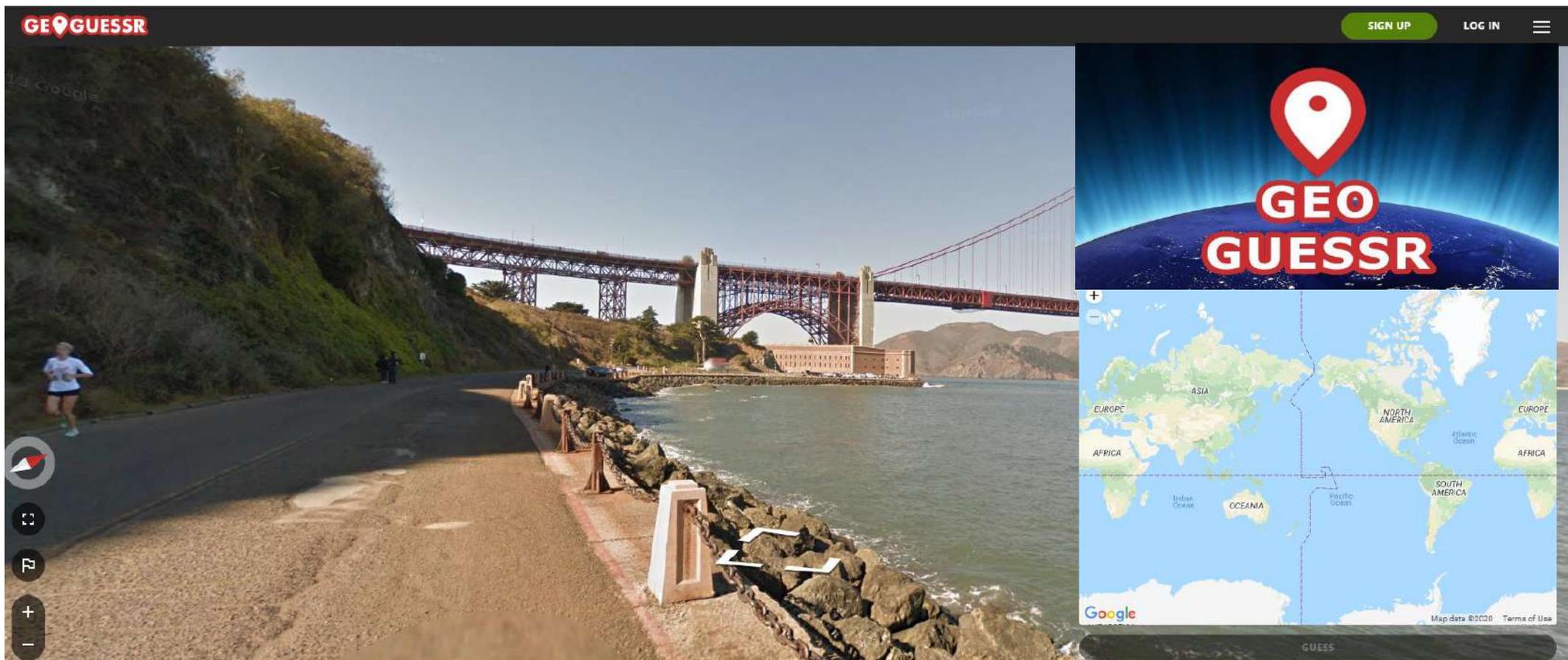
Для каждой пары противопоставлений выберите что вам ближе и отметьте:
 2 – «Да» 1 – «Скорее да, чем нет» 0 – «Неважно»

Обособленность подразделений	← 2 1 0 1 2 →	Тесное взаимодействие подразделений
Сфокусированность	← 2 1 0 1 2 →	Вовлеченность
Централизованное принятие решений	← 2 1 0 1 2 →	Распределенное принятие решений
Накопление знаний по подразделениям	← 2 1 0 1 2 →	Накопление знаний в открытом доступе
Тактичность	← 1 0 1 2 →	Откровенность
Защита информации правами доступа	← 2 1 0 1 2 →	Равный доступ к информации для всех участников проекта
Традиции	← 2 1 0 1 2 →	Инновации
Долгосрочное планирование	← 2 1 0 1 2 →	Краткосрочное планирование
Много детальных инструкций	← 2 1 0 1 2 →	Немногочисленные гибкие правила
Фиксированный график работы	← 2 1 0 1 2 →	Гибкий график работы
Стационарное рабочее место	← 2 1 0 1 2 →	Удаленная работа, коворкинг
Строгий регламент	← 2 1 0 1 2 →	Нестандартные решения
Ошибки недопустимы, за них последует наказание	← 1 0 1 2 →	Ошибки естественны, это способ научения
Избегание неопределенности	← 2 1 0 1 2 →	Исследование неопределенности

Игра

анализирующая предпочтения
в организационной культуре

Онлайн игра по географии



www.geoguessr.com

Игра Живого действия «Терра-инкогнита» для Сибура



- ▶ Глубокое погружение в производственный процесс корпорации Сибур.
- ▶ Комплексная отработка навыков, опыт проектной деятельности и работы в команде
- ▶ Определение потенциала и «одаренности»



Корпоративный Университет СИБУРА

Сергей Ярко

Имя: Сергей Ярко

Возраст: 16

Профессия: Эксперт по логистическим системам

Описание: Планирует и оптимизирует грузные потоки. Оптимизирует пути доставки грузов. Контролирует взаимодействие всех элементов цепочки доставки грузов в логистических программах. Составляет отчеты по движению грузов.

Профессиональные знания: уменьшает стоимость логистики на 25% бонус к творчеству +3

Общие компетенции: коммуникация, решение проблем, управление, исследование

Внутренние мотиваторы: [График]

Корпоративный Университет СИБУРА

Анна Щербина

Имя: Анна Щербина

Возраст: 14

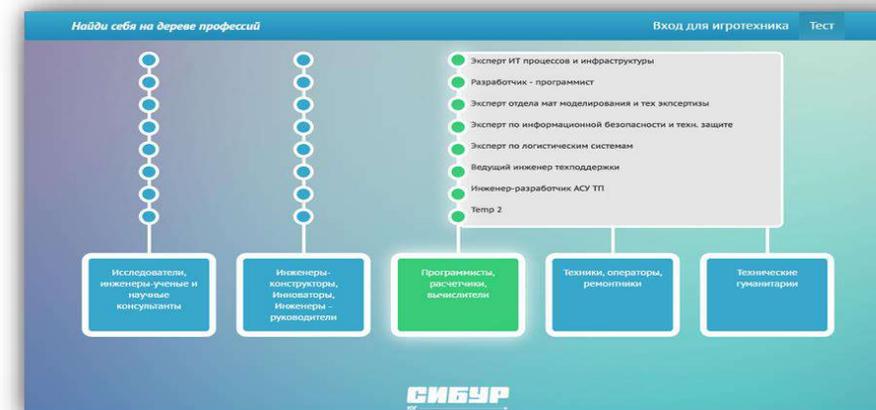
Профессия: Специалист по подбору и обучению персонала

Описание: Подбирает персонал на все кадровые позиции. Оценивает кандидатов и проводит с ними интервью. Помогает новым сотрудникам адаптироваться к работе. Обучает сотрудников и составляет учебные программы.

Профессиональные компетенции: стоимость найма/обучения сотрудников снижается на 20% бонус к творчеству 3

Общие компетенции: коммуникация, решение проблем, управление, исследование

Внутренние мотиваторы: [График]

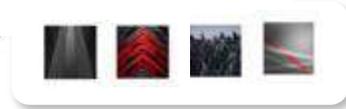
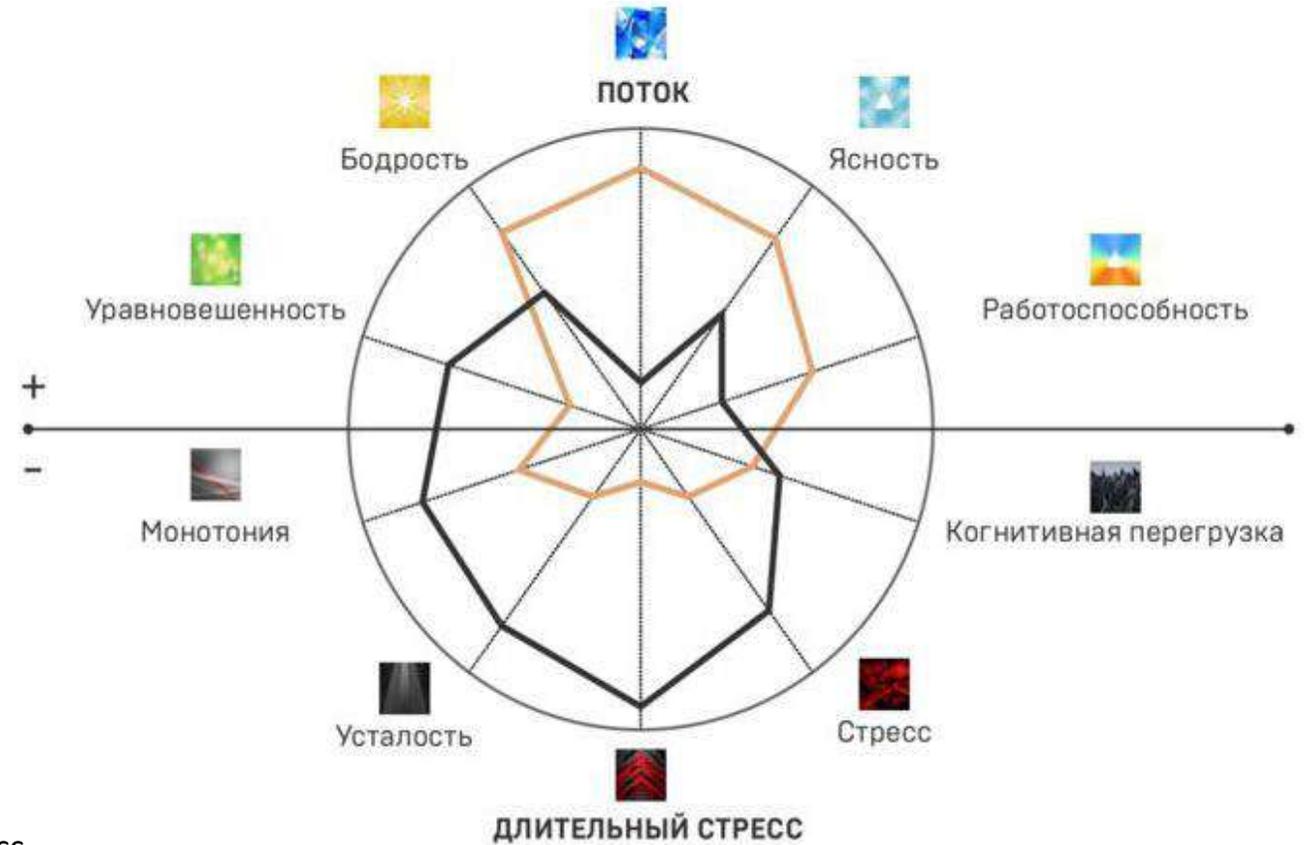
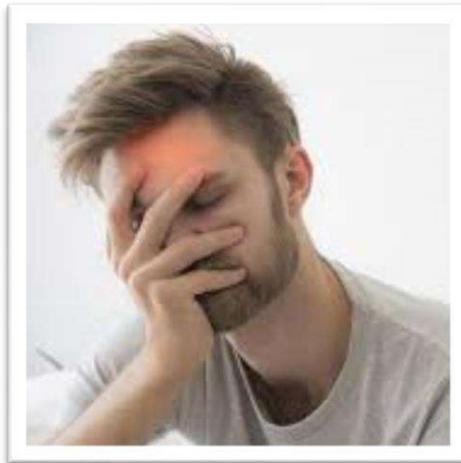


Командная диагностика + soft skill - тренажеры

Показатели нейроинтерфейса (ЭЭГ) интерпретируются в реальном времени
Не требуется экспертная оценка: состояния человека отображается языком пиктограмм



- Настрой испытуемого 1 при тестировании
- Настрой испытуемого 2 при тестировании



- ✓ Бодрость и готовность к работе
 - ✓ Уравновешенность
- ✓ Ясность и внимательность
- ✓ Поймано «состояние потока»

- ✓ Перенесен длительный стресс
- ✓ Усталость, неготовность к работе
 - ✓ Когнитивные перегрузки
- ✓ Монотонная деятельность



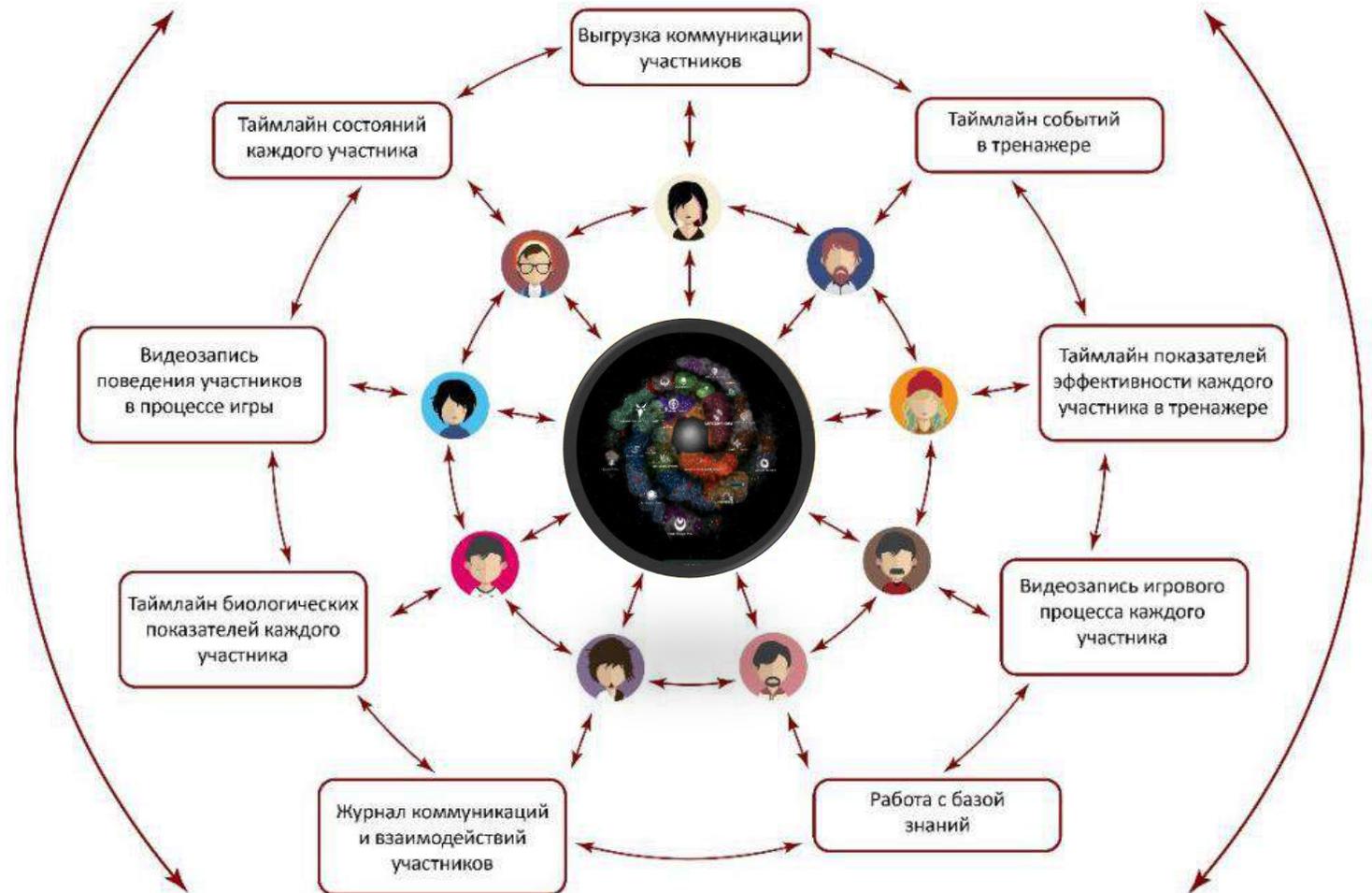
Индивидуальные показатели

- ✓ Индивидуальные показатели Soft Skills
- ✓ Мозговая активность, фокус, внимание
- ✓ Работа в неопределенности, стресс
- ✓ Индивидуальные поведенческие паттерны

Командные показатели

- ✓ Роли и поведенческие показатели
- ✓ Принятие решений в команде
- ✓ Коммуникации в команде
- ✓ «Управление знаниями» КМ в команде
- ✓ Сонастроенность участников (гармоничность)

Игровые системы с применением нейроинтерфейсов
для диагностики и развития показателей командного взаимодействия



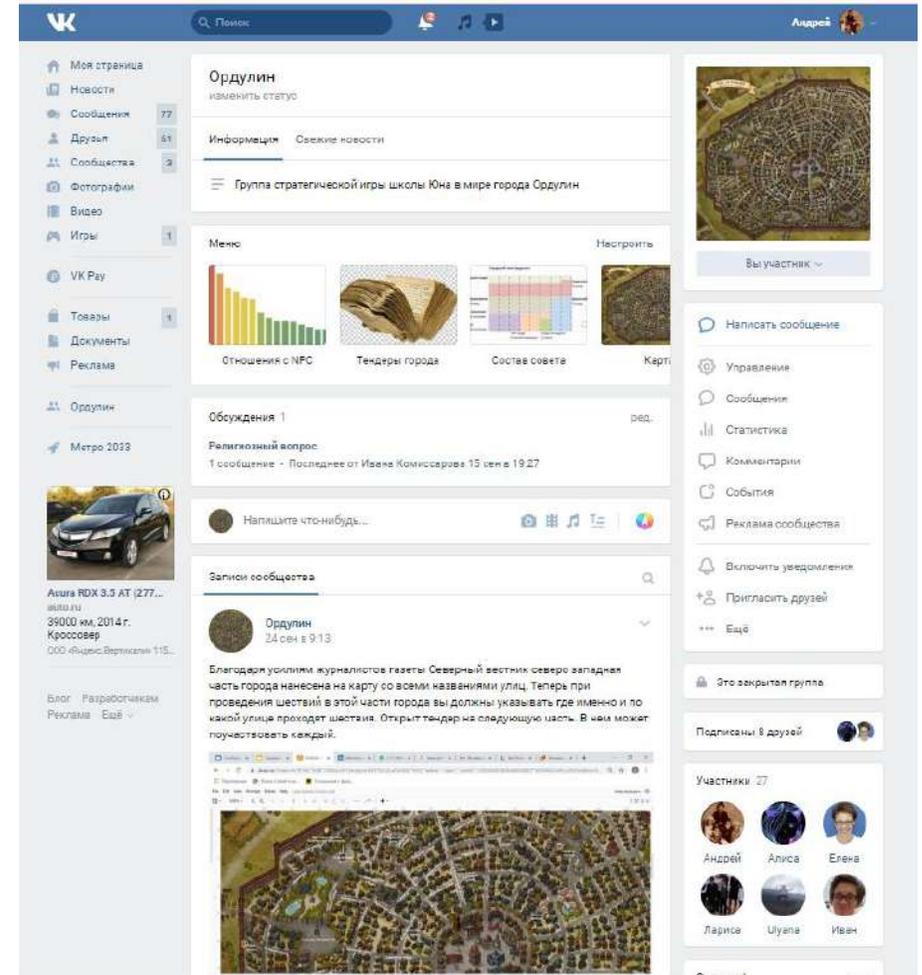
Игровой курс «СОЗДАТЕЛИ МИРОВ»

Особенности курса

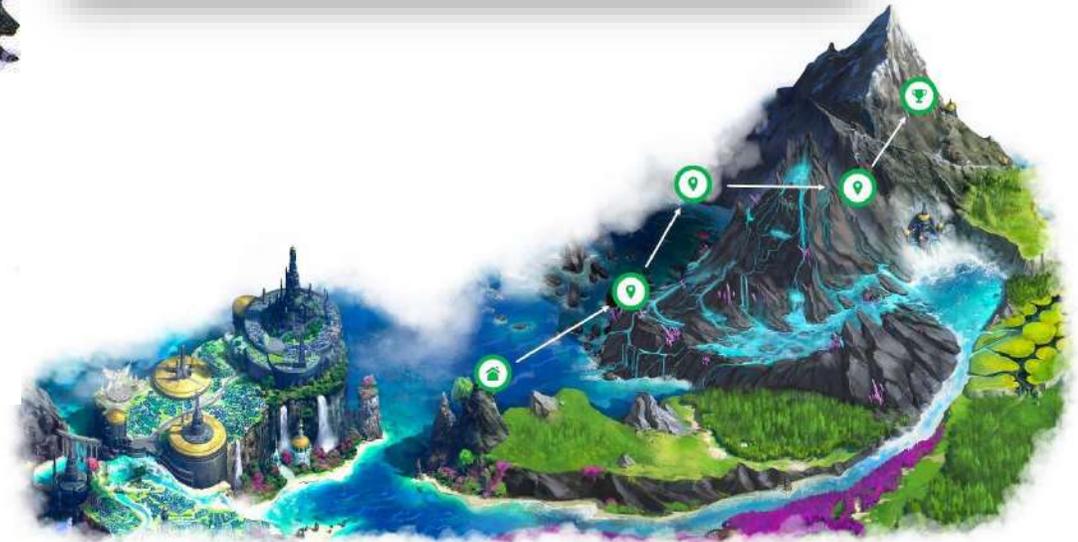
- ✓ Несколько классов вместе
- ✓ Курс продолжается в онлайн
- ✓ Нет домашних заданий но дети их делают
- ✓ Дети самостоятельно изучают онлайн инструментарий

Инструменты осваиваемые детьми

- ✓ Гугл документы
- ✓ Майндмэпы коллаборативные
- ✓ Схемы коллаборативные
- ✓ Сайты на тильде
- ✓ Группы во вконтакте для образования



Геймификация с ClassCraft



www.classcraft.com

Геймификация с Class Dojo

< Атлас Новых профессий 27 учеников 0 родителей

Класс Портфолио Дневник класса Сообщения

Логин ученика Пригласить родителей Параметры

Ученики Группы

Весь класс (164)	Алиса (21)	Алиссия (6)	Антон (10)	Арина (7)	Вера (6)	Даня (1)	Дима (6)	Дуня (-1)	Женя (0)	Иван К (17)	Иван Х (8)	Ксюша (5)	Леша (0)	Маша К (4)
Маша П (0)	Настя (18)	Наташа (4)	Олеся (6)	Паша П (5)	Паша Х (1)	Саша (-1)	Семен (0)	Слава (16)	Софья (3)	Ульяна (4)	Ульяна (13)	Яков (5)		

Оставить отзыв Слава Redeem points X

Положительные Нужно работать усерднее...

Бескорыстная помощь (2)	Верный ответ (1)	Интересный вопрос (2)	Креативность (2)
Крутая инициатива (3)	Помогаю другим (1)	Работа в команде (1)	Работаем (1)
Творческое задание (3)	активное участие (1)	упаковка смыслов (2)	Редактировать навыки (1)

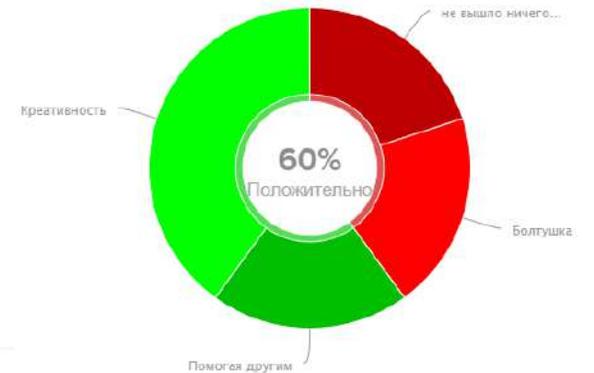
Добавить пост Message parent

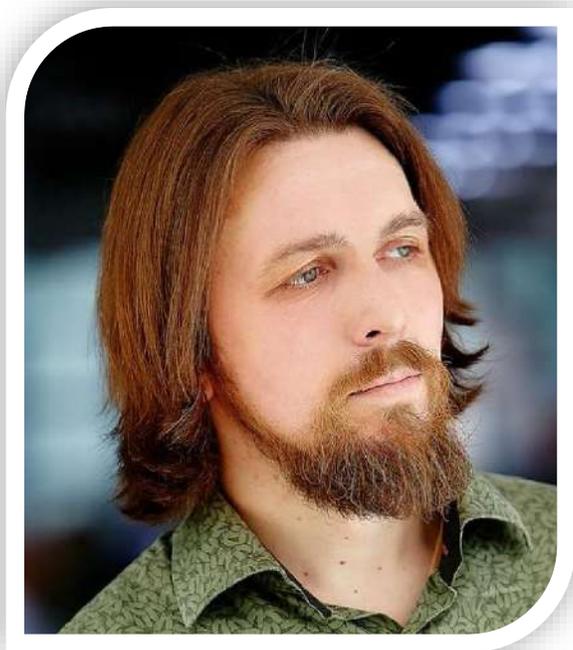
Invite Слава's parents

Положительно: 3 Нужно работать усерднее: 2

Просмотр таблицы

www.classdojo.com





Андрей Комиссаров

Директор сервисов «Цифровой профиль»
и «Диагностика» Университета 2035

- Игропрактик, гейм дизайнер
- Автор 120+ образовательных игр
- Методолог образования
- разработчик образовательных и диагностических методик
- Образовательный Дата-инженер
- Преподаватель ВШЭ



Спасибо за внимание!

Комиссаров Андрей

Тел.: +7 916 685 34 55,

e-mail: Andrew.Komissarov@gmail.com