

# ***Платформа Classcraft: инструмент игрофикации образования***

**Скурихина Юлия Александровна, заместитель директора по УВР  
МБОУ «СОШ с УИОП №66» г. Кирова**

**TNS Global - Более 60 % населения западного мира регулярно играют в компьютерные/видео/настольные игры.**

**NewZoo – Всего в мире более 2 200 000 000 игроков.  
В России 60 000 000 игроков.**

**Gartner Group - Более 70 % крупнейших мировых компаний используют игровые механики, обеспечивая с помощью них 50 % инноваций.**

# Геймификация(игрофикация)

Геймификация — это процесс вовлечения человека в определенную деятельность с помощью игры (когда **игровые правила** используют для достижения **реальных целей**). Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

# Аспекты игрофикации

- 1) Мотивация (цель игры, сюжет)
- 2) Игровая механика: правила и сценарии от которых игрок может пройти от старта к финишу. 2
- 3) Миссии (квесты)
- 4) Роли, уровни, команды
- 5) Игровые элементы

# Команды. Роли. Способности

Mages



40 **Макс. HP**

60 **Макс. AP**

Warriors



80 **Макс. HP**

40 **Макс. AP**

Healers



60 **Макс. HP**

50 **Макс. AP**



**Засада**

Воин может сдать задание на ден



**Контратака**

Воин получает подсказку на контр



**Защита 3**

Воин может принять на себя до 3х  
получив только 50% первоначальн



**Фронтальная атака**

Вся команда может сдать задание



**Секретное оружие**

На контрольной работе воин може

# Квесты (миссии)

The image shows a game map with a quest line. The quest line consists of four main tasks, each with a sub-task:

- 1. Я**  
1. Давайте познакомимся
- 2. Мой наставник**  
2. Познакомимся с наставником
- 3. Мои документы**  
3. Разберись
- 4. Мои документы**  
4. Работа с документами

The quest line ends with a trophy icon and the word "Конец!".

An inset window shows the details for the first task:

**1. Давайте познакомимся**

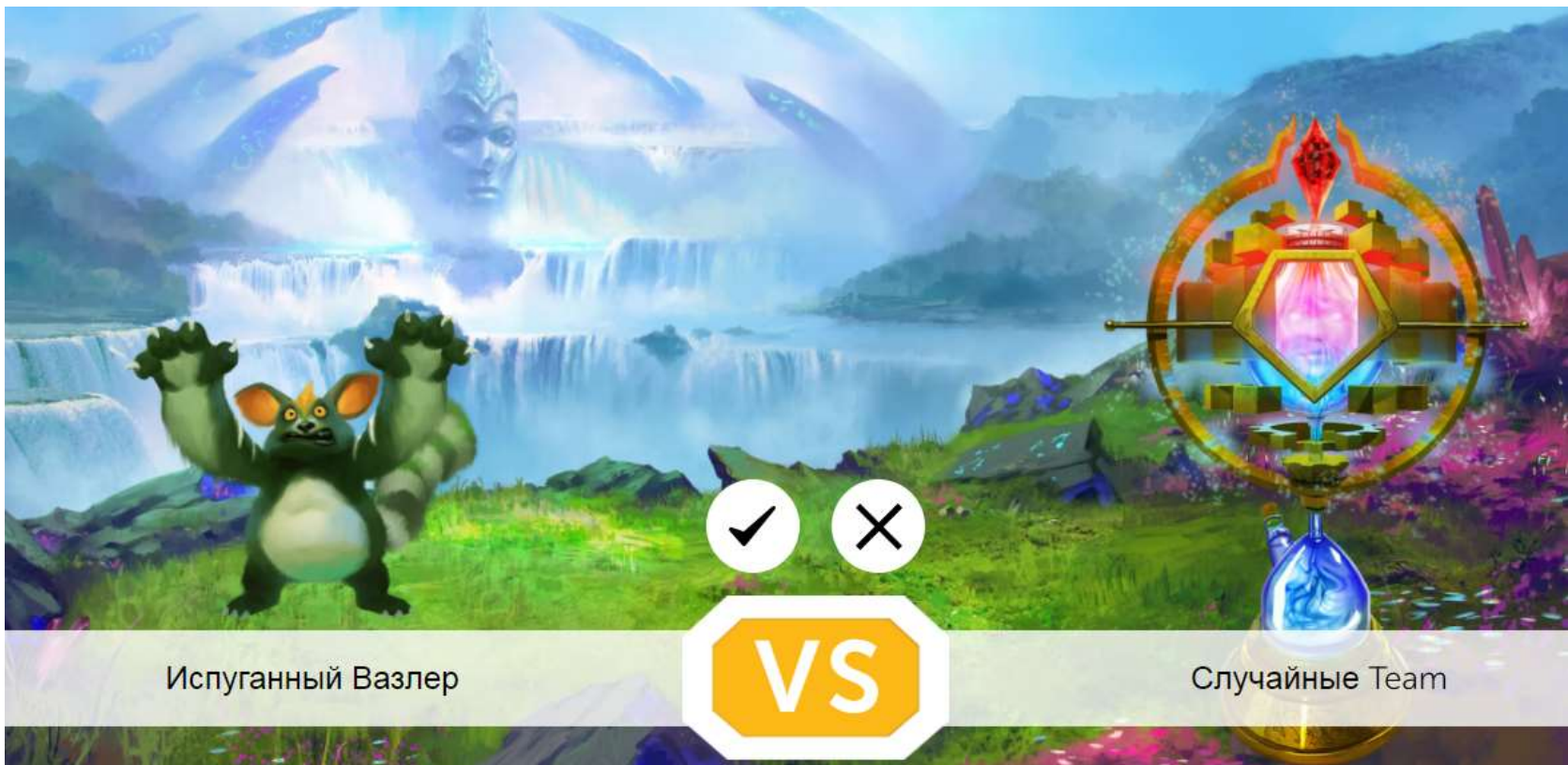
1) На интерактивном плакате представьтесь.

1. ФИО
2. Фото
3. Немного о себе: что я люблю (книги, музыка, т.п.), что я ценю в людях. В общем все, что хотите о себе рассказать
4. Почему я стал учителем.
5. Каким учителем я буду



# Испытания

## Битва боссов



# Ошибки игрофикации

- Фокус на соревнованиях. Соперничество — один из козырей в колоде геймификации. Однако не стоит «ходить» только с этой карты. Если детей заботит лишь, как бы вскарабкаться на вершину рейтинга, это не образовательная игра, а спорт.
- Перебор с наградами. Если вы подкидываете ученикам бейджи и медальки по поводу и без, то вскоре они обесценятся.
- Заигрались. Ударившись в геймификацию, велик риск «заиграться» и позабыть о сути — в школе дети должны учиться.
- Сбой в игровой механике. Если одни ученики получают уровень за уровнем, а другие сидят в аутсайдерах, несмотря на все усилия, возможно, вы плохо проработали правила игрового мира.



# Контактные данные

- Сайт [kiroved.ru](http://kiroved.ru)
- Электронная почта - [89058709025@ya.ru](mailto:89058709025@ya.ru)
- Страница в Vk - [vk.com/skurikhina66](https://vk.com/skurikhina66)