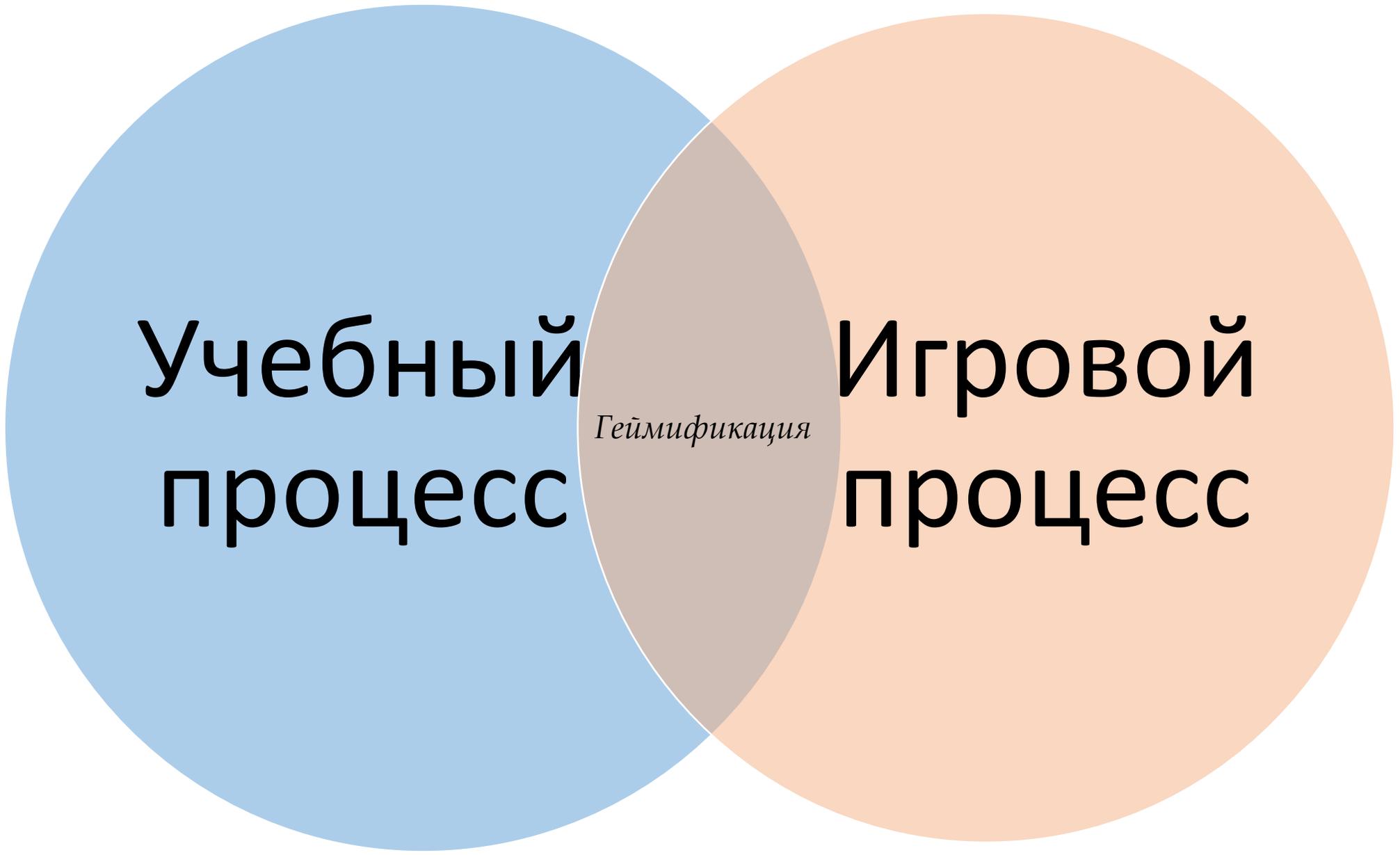


# Игра в школу

Структура учебного процесса как  
геймдизайнерская проблема

**Илья Заславский**, эксперт в области геймификации АНО “Институт проблем педагогических инноваций “ЭВрика””, учитель истории и права, преподаватель курсов доп. образования.



Учебный  
процесс

*Геймификация*

Игровой  
процесс

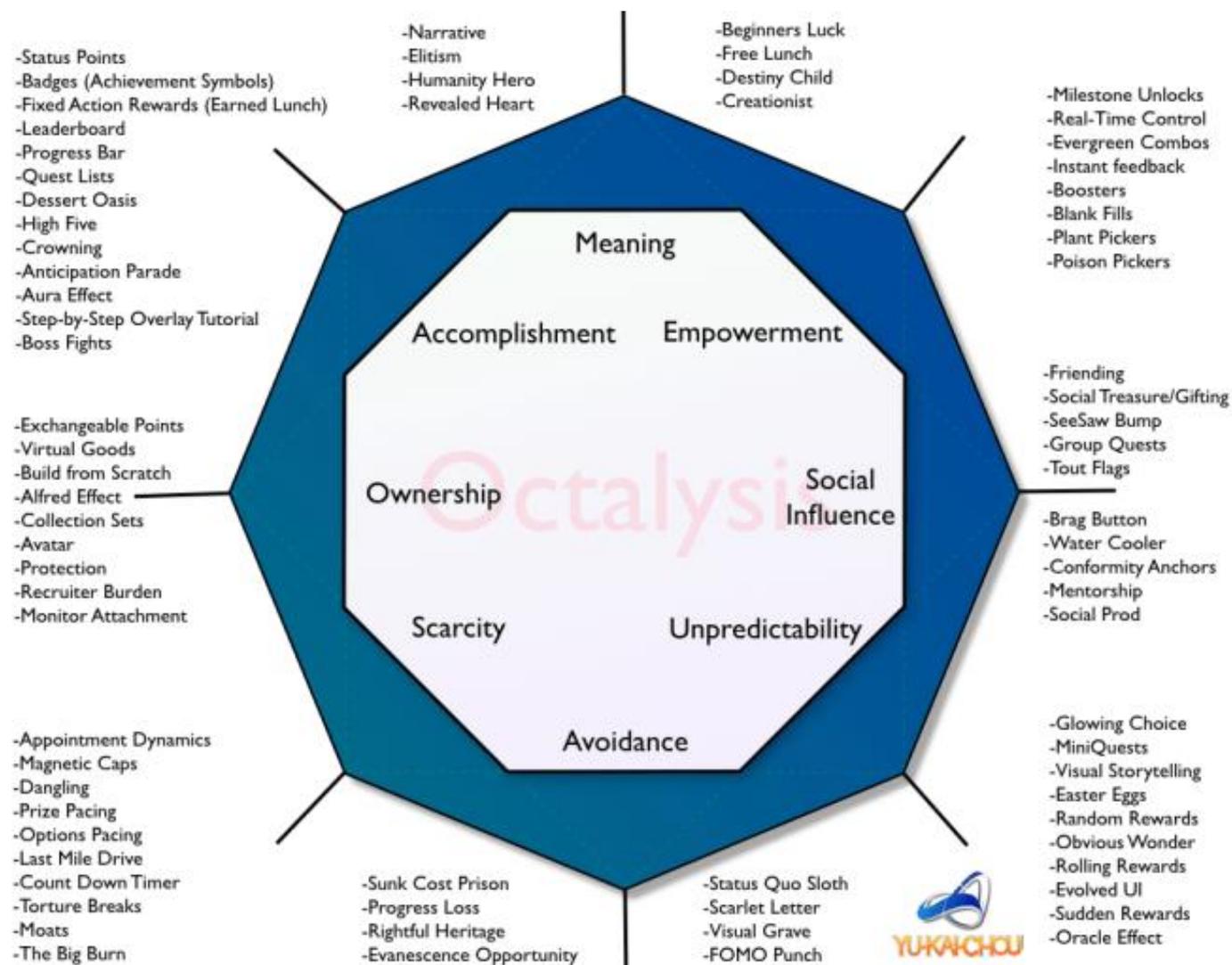
# Признаки игры по С. А. Шмакову

- Отсутствие материальных результатов (наслаждение вместо утилитарности)
- Содержание (то, что игра отображает) и сюжет игры
- Воображаемая ситуация (замысел и вымысел игры)
- Игровые действия
- Внешняя задача игры
- Средства игры
- Риск
- Выигрыш

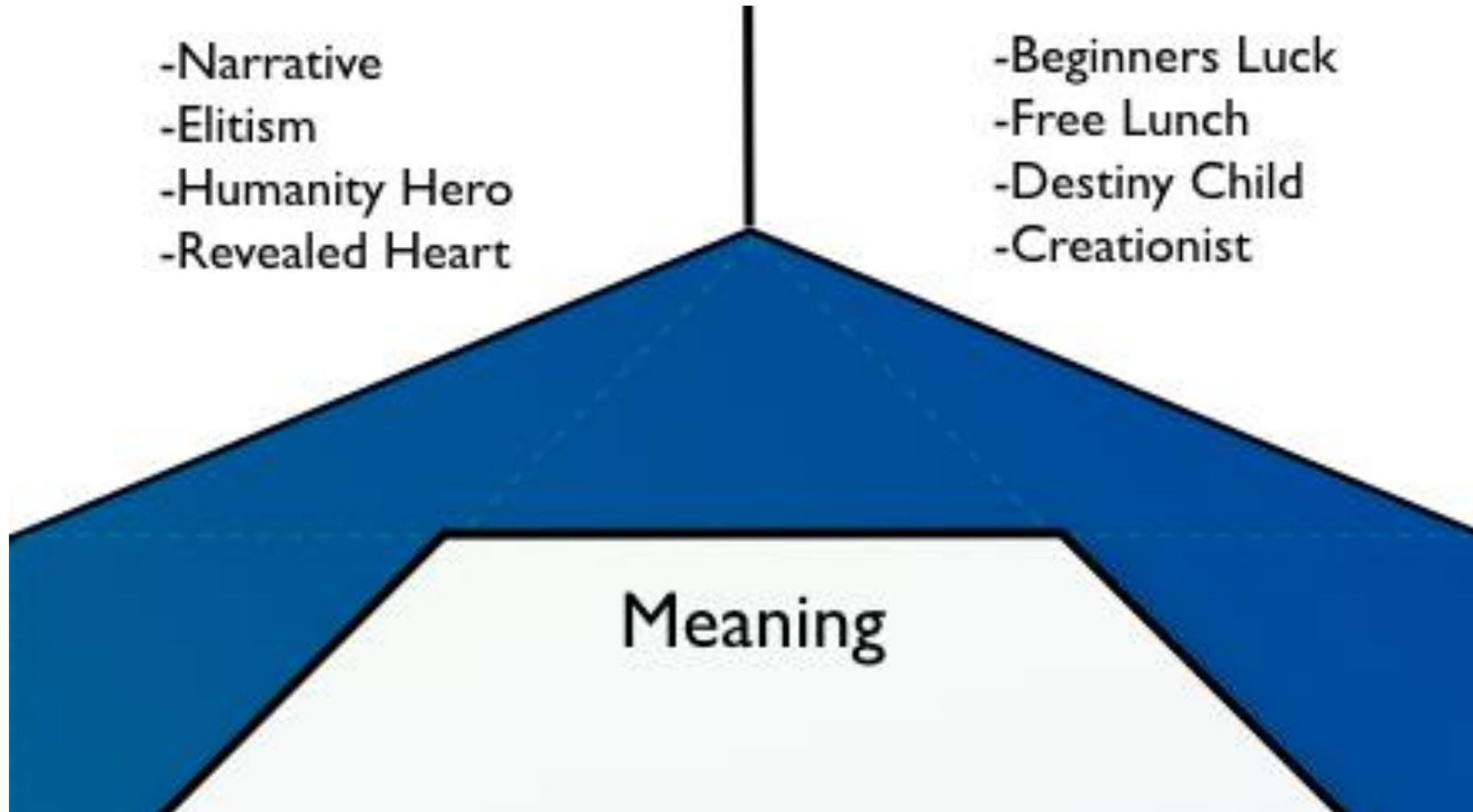
# Признаки ~~игры~~ урока

- Отсутствие материальных результатов (саморазвитие вместо утилитарности)
- Содержание (то, что игра отображает) и сюжет игры – изучение нового учебного материала
- Воображаемая ситуация (замысел и вымысел игры) – иерархия учитель-ученик
- Игровые действия – ответы на вопросы, решение задач, дискуссия и т.д.
- Внешняя задача игры – правильное выполнение игровых действий, получение высоких отметок
- Средства игры – учитель, тетрадь, доска
- Риск
- Выигрыш

# Колесо мотиваций по Ю-Кай Чоу

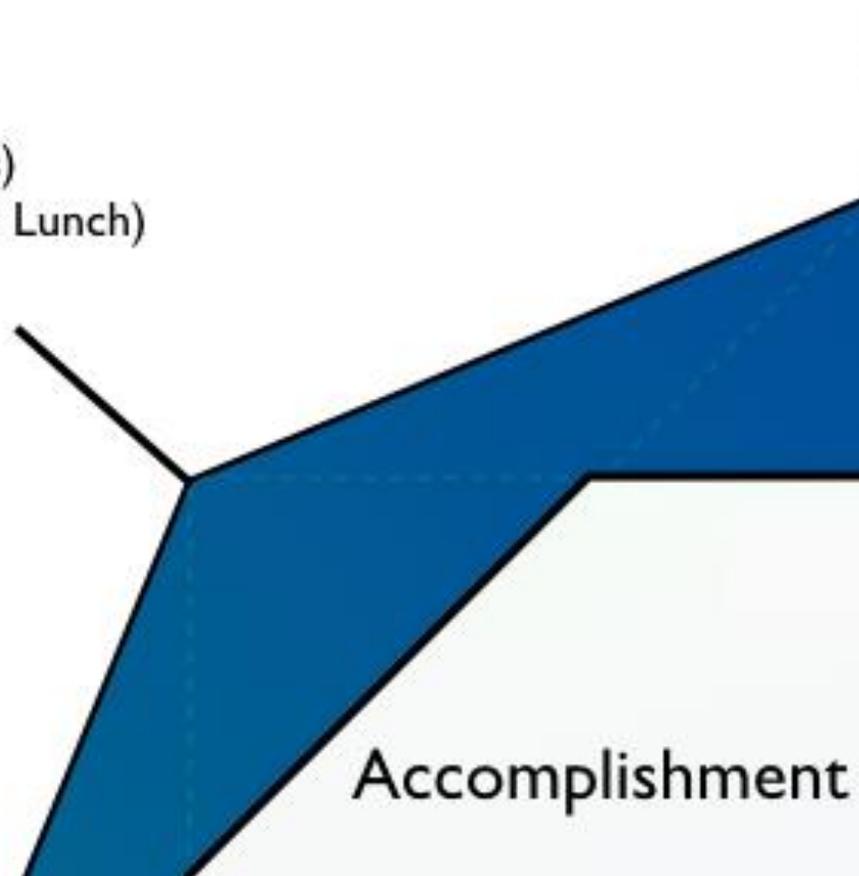


# 1. Высшая цель и Предназначение

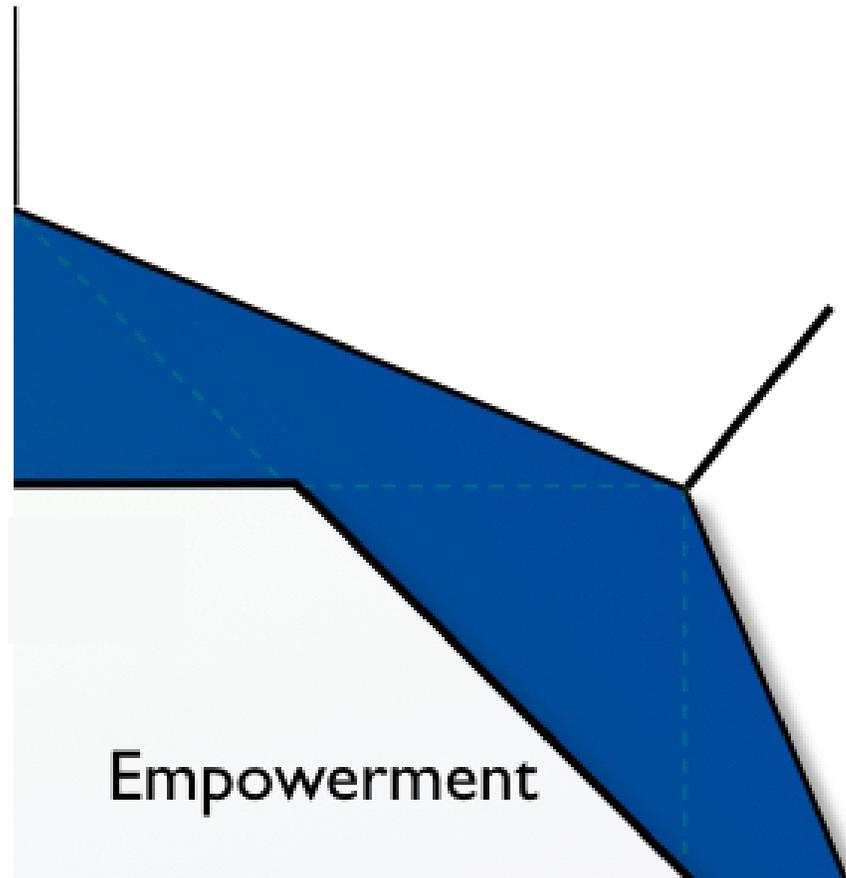


## 2. Развитие и Достижение

- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights



# 3. Творчество и Отклик



- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers

## 4. Овладение и Обладание

- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Monitor Attachment

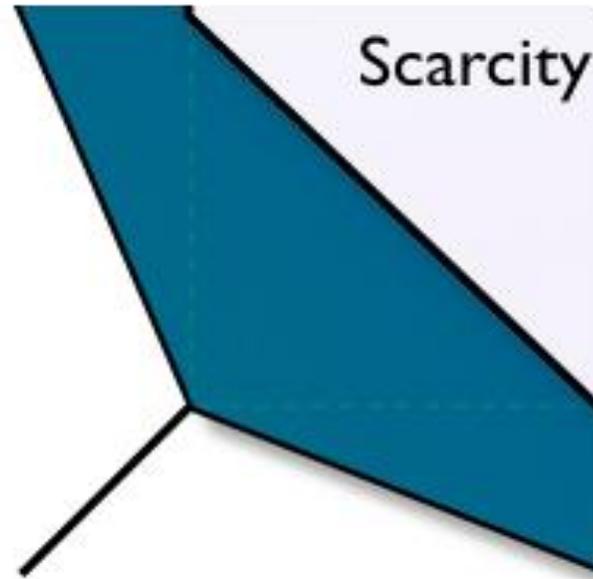
Ownership

## 5. Влияние и Отношения

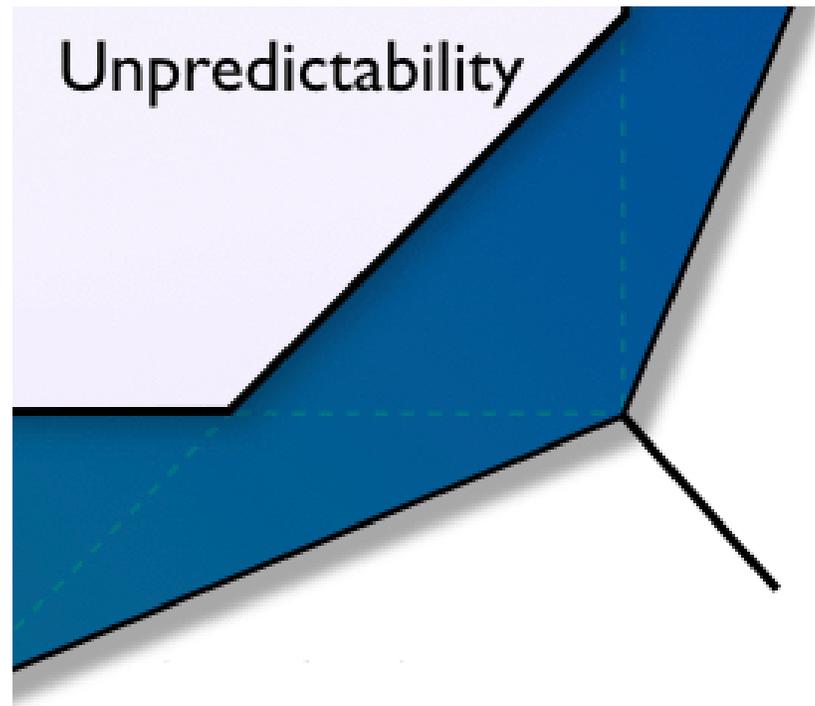


# 6. Редкость и нетерпение

- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Options Pacing
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn

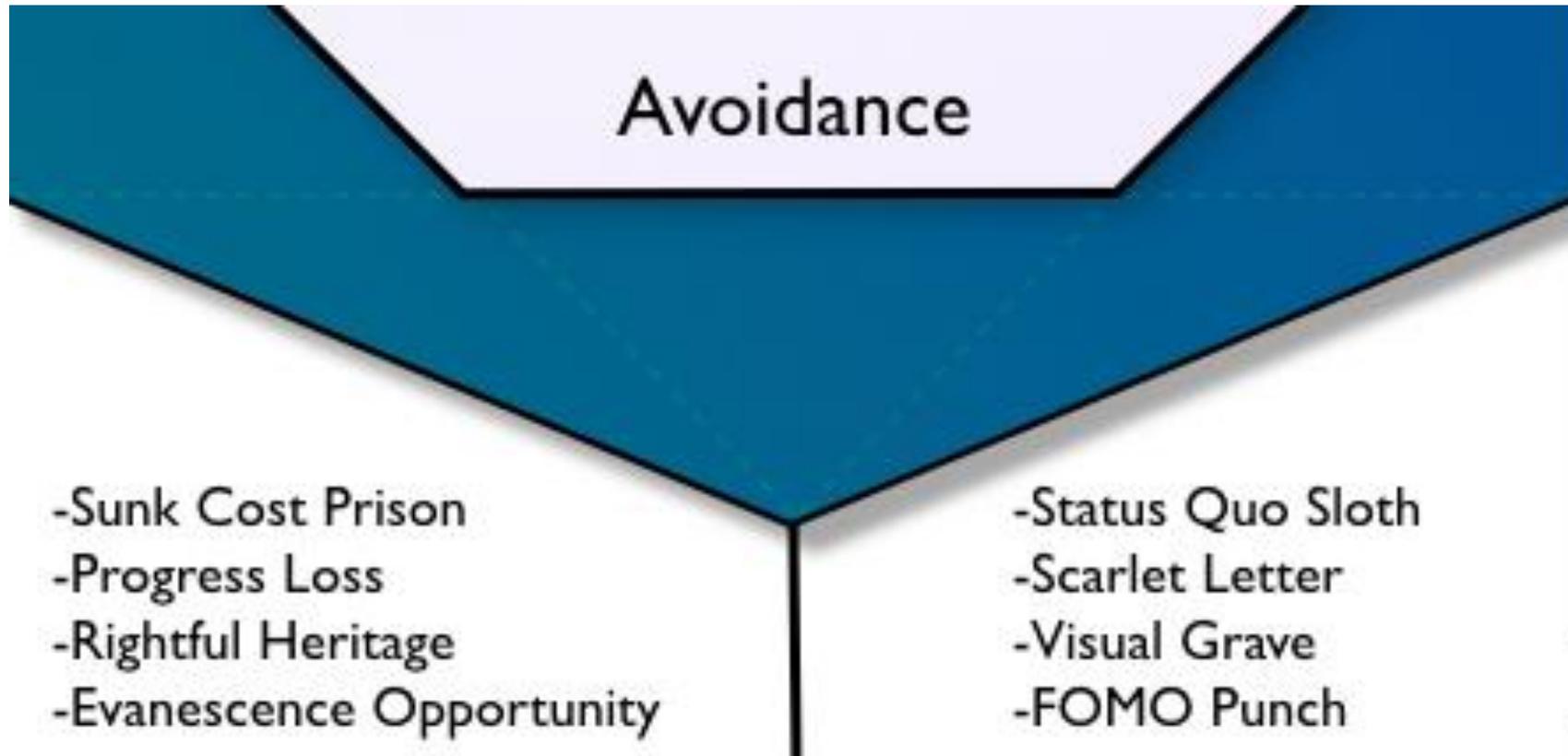


# 7. Непредсказуемость и любопытство



- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect

# 8. Потеря и Избегание



# Геймификация учебного процесса



Спасибо за внимание!

Илья Заславский,  
hechosseh@gmail.com