

КРЕАТИВ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПРОБУЖДЕНИЯ ИНТЕРЕСА И МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ



Богданова
Наталья
Алексеевна

Участник пилотного проекта по геймификации оценочных средств, преподаватель Полиграфического института ФГАОУ ВО «Московский политехнический университет»





Как сделать так, чтобы содержание учебного материала мотивировало обучающихся к его усвоению?



Новая роль преподавателя

модератор, тьютор, коучер
и т.д.



Интерактивные формы обучения и оценивания

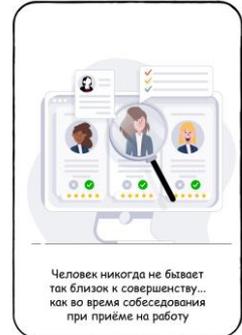
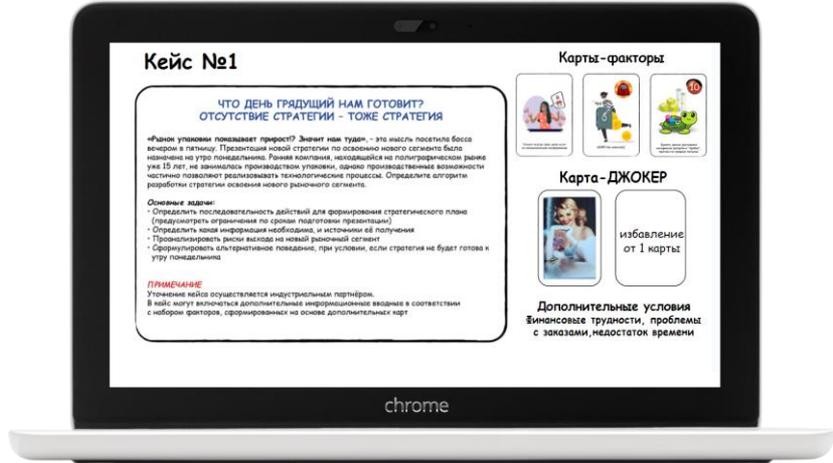
смешанное обучение, цифровая платформа, виртуальные тренажеры, вебинары, видеолекции, совместные занятия и пр.



Интерактивные методы обучения

кейс-задания, квесты, коллаборация, сторителлинг, геймификация, метод проектов и пр.





«ТОВАР - КУПЕЦ»

Кейсовая игра оценки профессиональных компетенций

Капитал
финансовый ресурс
для решения кейса

5 кейсов



Джокер
обменная карта



ПРАВИЛА ИГРЫ:

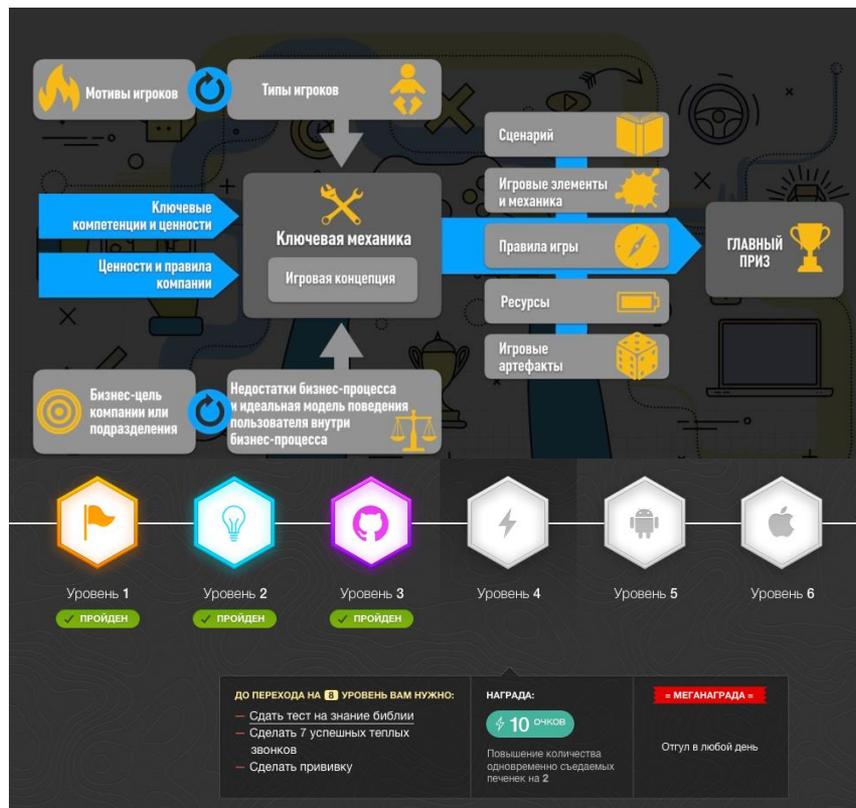
1. Команда выбирает один из предложенных кейсов
2. Произвольная выборка 3 из 12 дополнительных карт расширяет условия кейса
3. Индустриальный партнер уточняет условия исхода из рыночной ситуации, актуальности проблемы, профессиональных практик
4. Для решения кейса команда получает первоначальный финансовый капитал, который может использовать по собственному усмотрению
5. Джокер позволяет команде воспользоваться дополнительными предпочтениями: переманить, участника соседней команды, воспользоваться помощью эксперта, обменять на дополнительный ресурс.

Оценка предложенного решения осуществляется со стороны индустриальных партнеров: за успешный предложенный вариант команда получает «сликты» Вызывает команда, которая набрала наибольшее количество «слитков» и сохранила финансовые ресурсы

12 дополнительных карт с «отягчающими обстоятельствами»

Монетизация решения





Геймификация – это технология управления персоналом, представляющая собой последовательность действий по решению комплекса задач по привлечению, мотивации, оценке, обучению и развитию сотрудников на постоянной основе с помощью игры или серии игр, сценарий, игровая механика и принципы проведения которых тщательно продуманы и могут быть реализованы в любой организации при соответствующей поддержке

Геймификация как технология, включает три основных блока:



механика игры (баллы, значки, аватары, виртуальные товары, контроль: очередь, ограничения по времени на выполнение заданий);



динамика игры (контекст, ограничения, выборы, шансы, последствия, завершение, продолжение, соревнования, кооперация);



эстетика игры (вызов, одобрение, уверенность, признание, вдохновение, включение в сообщество).





Сценарий реализации инструмента «5S»



Инструментальный лист стандарта		Дата внедрения стандарта	
Токарный цех			
№	Наименование	Действующий стандарт	Дата внедрения стандарта
1.	Сортировка Сортировка вещей на нужные и ненужные и избавление от последних.	Сортировка вещей на нужные и ненужные и избавление от последних.	
2.	Соблюдение порядка Упорядоченное и точное расположение и хранение необходимых вещей, которое позволяет быстро и просто их найти и использовать.	Упорядоченное и точное расположение и хранение необходимых вещей, которое позволяет быстро и просто их найти и использовать.	
3.	Содержание в чистоте Содержание рабочего места в чистоте и опрятности.	Содержание рабочего места в чистоте и опрятности.	
4.	Стандартизация Установление норм и правил.	Установление норм и правил.	





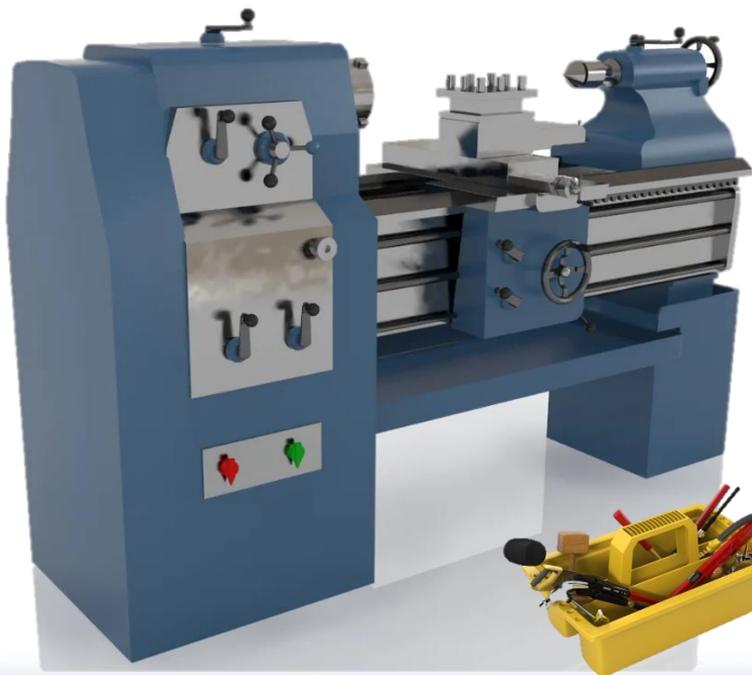
Пример визуализации инструмента «5S»



Контрольный лист

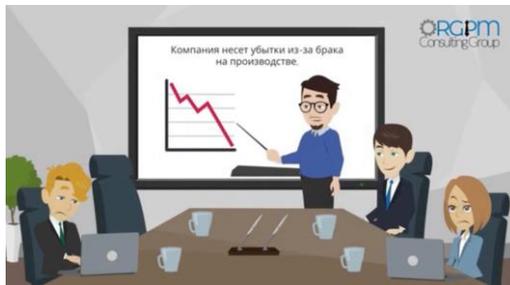
Имя изделия-детали: _____ Дата: _____
 Производственная операция: _____ Участок: _____
 Место работы: _____ Станок: _____
 Проверить качество детали: _____
 Проверить наличие запясов и наличие зубцов часто встречающихся дефектов: _____
 Контроль: _____

Наименование	Результат контроля	Итого
Проверка качества	Хорошо	17
Трещины	Хорошо	11
Выпуклы	Хорошо	14
Поломка станка	Нет	2
Техническое обслуживание станка	Хорошо	18
Другое	Нет	5
Итого		66
Всего забраковано деталей	Хорошо/идеально	66





Сценарий реализации инструмента «Кайдзен»





Пример визуализации инструмента «Кайдзен»

