

# 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.





**Кейс №1**

**ЧТО ДЕНЬ ГРАДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?  
ОТСУТСТВИЕ СТРАТЕГИИ – ТОЖЕ СТРАТЕГИЯ**

«Ранние упаковки показывают прорис? Значит нам тува» – это мысль посетителя босса вечером в пятницу. Презентация новой стратегии по освоению нового сегмента была направлена на эту мысль. Ранняя компания, находящаяся на полупромышленном рынке уже 15 лет, не занималась производством упаковки, однако производственные возможности частично позволяют реализовать технологические процессы. Определите алгоритм разработки стратегии освоения нового рыночного сегмента.

**Основные задачи:**

- Определить последовательность действий для формирования стратегического плана (определить ограничения по срокам, подготовке, ресурсам)
- Определить ключевую информацию, необходимые, и источники её получения
- Проанализировать риски выхода на новый рыночный сегмент
- Сформулировать альтернативное предложение, при условии, если стратегия не будет готова к утру понедельника

**ПРИМЕЧАНИЕ**  
Уточнение кейса осуществляется индустриальными партнерами.  
В кейс могут включаться дополнительные информационные вкладки в соответствии с набором факторов, сформированных на основе дополнительных карт

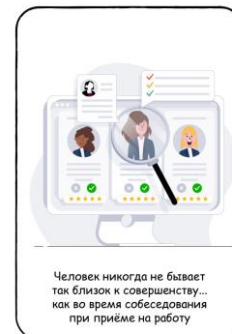
**Карты-факторы**

**Карта-ДЖОКЕР**

избавление от 1 карты

**Дополнительные условия**  
Финансовые трудности, проблемы с заказами, недостаток времени

chrome



## «ТОВАР - КУПЕЦ»

Кейсовая игра оценки профессиональных компетенций

Капитал  
финансовый ресурс  
для решения кейса

5 кейсов



Джокер  
обменная карта



### ПРАВИЛА ИГРЫ:

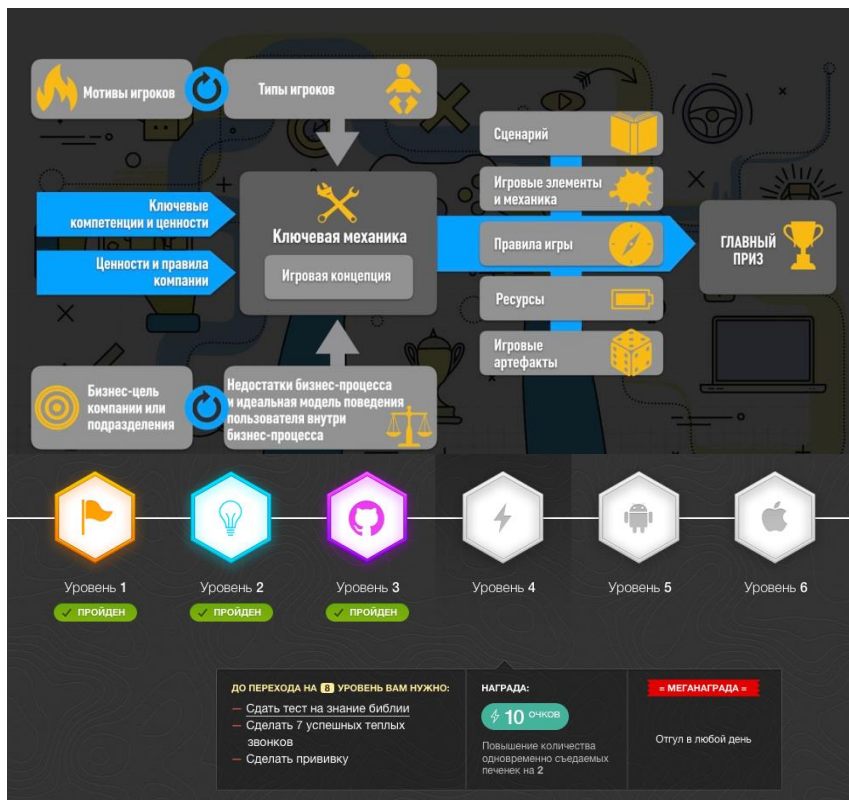
1. Команда выбирает один из предложенных кейсов
2. Произвольная выборка 3 из 12 дополнительных карт расширяет условия кейса
3. Индустриальный партнер уточняет условия исхода из рыночной ситуации, актуальности проблемы, профессиональных практик
4. Для решения кейса команда получает первоначальный финансовый 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	...	...
2.	Соблюдение порядка	...	...
3.	Содержание в чистоте	...	...
4.	Стандартизация	...	...





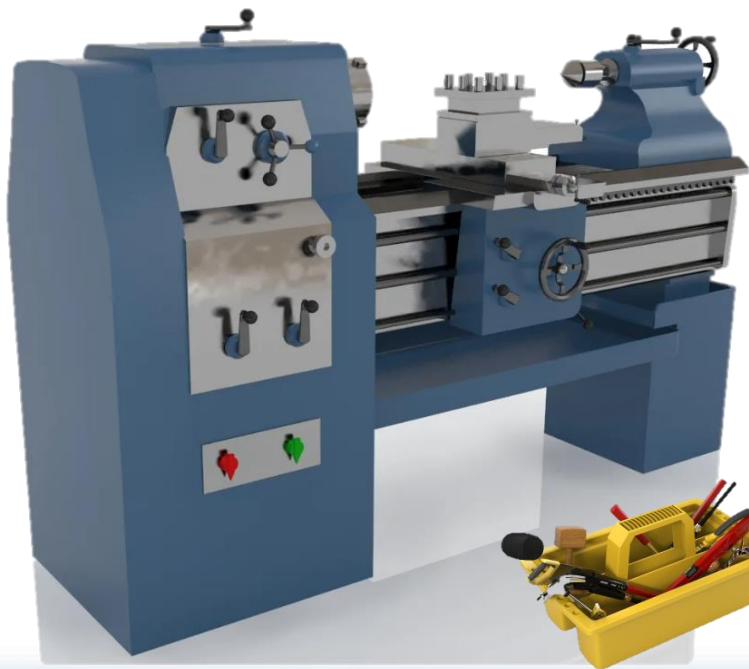
## Пример визуализации инструмента «5S»



### Контрольный лист

Имя изделия-детали: \_\_\_\_\_ Дата: \_\_\_\_\_  
 Производственная операция: \_\_\_\_\_ Участок: \_\_\_\_\_  
 Место работы: \_\_\_\_\_ Станок: \_\_\_\_\_  
 Проверить качество детали: \_\_\_\_\_  
 Проверить наличие заготовок и наличие в наличии часто используемых деталей: \_\_\_\_\_  
 Контроль: \_\_\_\_\_ № заявки: \_\_\_\_\_

Наименование	Результат контроля	Итого
Проверка качества	Хорошо	17
Точность	Хорошо	11
Высота	Хорошо	14
Полная окраска	Нет	2
Проверка наличия часто используемых деталей	Хорошо	18
Другое	Нет	5
Итого		67
Всего забраковано деталей	Хорошо/использовано	33





## Сценарий реализации инструмента «Кайдзен»





## Пример визуализации инструмента «Кайдзен»

