**Фідря Надія, вчитель географії Рівненської СпШ №15,**

**вчитель вищої категорії, вчитель - методист**

**НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА: ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ**

«Гуманітарна криза» як проблема розвитку людської цивілізації на сьогодні притаманна як Великій двадцятці, так і менш розвиненим державам світу. Глобальні проблеми людства (техногенні катастрофи, міжнародний тероризм, зіткнення культур та ідеологій, відродження фундаменталізму, глобалізація та антиглобалізація) на думку окремих футурологів, можна подолати за допомогою освіти. Але і сама освіта вражена цілим рядом недугів, з яких втрата інтересу учнів до навчання, асоціальність і пасивність у житті є найголовнішими. Тому на державних рівнях ведуться активні пошуки нових сенсів, цілей, концепцій, парадигм, організаційних форм та ефективних технологій в освіті.

Якщо взяти за орієнтир визначення педагогічної технології О. В. Дибіної [3] ( як про систему взаємопов’язаних прийомів, форм і методів організації навчально-виховного процесу, що об’єднана єдиною концептуальною основою, цілями та завданнями освіти, і яка створює задану сукупність умов для навчання, виховання та розвитку), то стає зрозумілим, що без сучасних ефективних педагогічних технологій активізувати та інтенсифікувати навчальний процес досить складно.

Серед 5 найбільш поширених освітніх технологій (за Т. Михайленко [9]- це задачні, ігрові, комп’ютерні, діалогові, тренінгові) особливу увагу звернула на себе ігрова технологія. Про ігри (у тому числі й дидактичні) написані стоси літератури, а вчителі здавна використовували їх як навчальний ресурс (є навіть поняття «ігропедагогіка»), але цілісної теорії ігор ще не існує.

У той же час слід відмітити, що у західних освітніх системах великі сподівання пов’язуються з процесом гейміфікації. Частина дослідників розуміють гейміфікацію не як включення дидактичних ігор у навчально-виховний процес, а як організацію самого процесу на принципах гри. У даній статті ми роздивимося гейміфікацію саме з останньої точки зору.

**Що таке гейміфікація?**

Сам термін виник у середовищі маркетологів. Перед ними завжди стояло завдання збільшення продажів. Зрозуміло, що повз їх увагу не міг пройти такий вид людської діяльності як гра. Саме вона, з її азартом, прагненням виграшу та внутрішньою мотивацією підказала їм ідею перетворити покупця на гравця. З часом були розроблені принципи, методи та стратегії залучення ігрових механізмів та прийомів, щоб примусити потенційного покупця зробити покупку. Як приклади, можна навести карти лояльності, бонуси, конкурси, розіграші, акції «три за ціною чотирьох» тощо.

Саме використання ігрових прийомів, практик та механізмів у неігровому середовищі і отримало назву «гейміфікація» (або рідше «геймізація»), тобто «ігрофікація» .

**Принципи гейміфікації**

Гейміфікація виходить з того, що будь яку неігрову дію (купівля, навчання тощо) необхідно перетворити у гру, а людину у гравця. Це можна зробити якщо дотримуватися наступних принципів.

**Принцип мотивації**. До будь якої дії людина повинна бути вмотивована. Мотивація може бути внутрішня (хочу) або зовнішня (мушу). У будь якому випадку, в основі мотивації лежить або прагнення отримати задоволення, або прагнення чогось позбутися дискомфорту. Задоволення людина отримує від будь якої винагороди або заохочення (виграш, «халява», бонус, визнання). Винагороди могут быть эмоциональными, физическими, або підвищувати статус. Важливо, щоб вона була розрахована на конкретну цільову аудиторію, на її інтереси та цінності.

**Принцип повторюваності**. Людина прагне повторювати дії які привели, або їй здається, що привели, до бажаного результату. Тому винагороджуючи людину за певні дії, ми можемо програмувати її поведінку. Наприклад, збери 10 штампів, що відвідував наш магазин, і отримай знижку 40%. Ясно, що цим ви залучаєте людину відвідувати саме цей магазин. А раз зайшов, то може щось купити.

**Принцип допитливості.** Людині притаманна така риса як допитливість. Цікавість примушує людину до певних, часом алогічних та ризикованих дій, підтримує інтерес до того, що буде далі… .

Прекрасною ілюстрацією цього принципу є анекдот. Батьки подарували дитині барабан, і спокійне життя у під‘їзді скінчилося до тих пір, поки один стариган не запитав малого: «А ти знаєш що у нього всередині?».

**Принцип статусу.** Психологи уважають, що прагнення до статусу закладено у людині на біологічному рівні. Людина прагне мати високу самооцінку, займати вищу статусну сходинку, демонструвати свій успіх або переваги над іншими.Те, що ігри задовольняють ряд важливих потреб людини відомо давно. У теорії самодетермінації (Едврд Десі, Річард Райан) висувають ідею, що в основі внутрішньої мотивації людини лежить психологічне благополуччя. Воно включає у себе з базові потреби: у компетентності, у автономії ( самостійності), у відчутті зв’язку з іншими. Ці потреби задовольняє гра. Вільям Шутц [7] у міжособистісних потребах виділяє три базові: 1) потреба у визнанні ( у групі або поза нею); 2) у контролі (ти контролюєш чи тебе контролюють); У сприйнятті (сприймають вас чи ні).

Тобто, в основі принципів гейміфікації лежить використання людських інстинктів (конкуренція, прагнення статусу, самовираження, безпека,альтруїзм, отримання цінного призу \ вигоди, потяг до перемоги). Детальніше про це можна прочитати у книзі Кузнецова Н. та Сімдянова І. [8].

**ПРАКТИКИ. КЛЮЧОВІ ПАТЕРНИ.**

Практики та ключові патерни (кліше, техніки) будуються за алгоритмом: завдання, яке необхідно вирішити; людський інстинкт, який буде використано для мотивації необхідної дії; організаційна форма та формат дії. Можна порівняти даний алгоритм з структурою «гейму», яку розробили психологи, виходячи з того, що «гейм»- це маніпуляція з метою змінити поведінку іншої людини у потрібному нам напрямку. Його структура включає і себе [7]: 1) певну слабкість притаманну людині (т. т. рису особистості, на яку буде направлений вплив (страх, ненависть, сентиментальність, значимість, заздрість тощо); 2) приманка- те, що здатне «запустити» дану рису,створення провокаційних умов (якщо ми хочемо, щоб дитина почала гратися сірниками, їх треба залишити на видному місці); 3) серія певних дій або інформацій, що може запустити механізм потрібної поведінки; 4) результат.

Приклад 1. Технологічне завдання. Сформувати в учнів компетенцію плідної співпраці (завдання); відчуття зв’язку з іншими (інстинкт); відчуття власної потрібності (мотивація); групове виконання завдання на основі співпраці (організаційна форма та формат дій). Рішення: «За умови виконання даного завдання групою з 3-4 учнів, оцінка збільшується на 1 бал».

Приклад 2. Технологічне завдання. Розвиток конкурентоспроможності (завдання); бути кращим (інстинкт); конкуренція (мотивація); організація конкурсу, змагання, визначення місця у рейтингу (організаційна форма та формат дій). Рішення: «Учень, чий пост з теми набере більше усього лайків, звільняється від виконання творчого завдання на перевірочній роботі».

Приклад 3. Технічне завдання. Активізація навчання (завдання); виплата, нагорода (інстинкт); прагнення отримати задоволення (мотивація); повторення певної дії необхідну кількість разів (організаційний форма та формат дій). Рішення: «Кожен учасник, який розмістить у групі 10 постів з теми, додатково отримає 1 бал до тематичної оцінки».

Дані приклади допоможуть вам скласти технологічні завдання та визначити шляхи їх вирішення.

**Що може дати гейміфікація освіті**

Як відмічалося вище, освіта не змогла пройти повз спробу використати гру як навчальний ресурс для інтенсифікації та активізації навчального процесу. У 80-х роках ХХ ст. справжнім трендом в освіті стали дидактичні ігри, їх особливості, методи використання тощо [1, 9]. Почала формуватися ігрова технологія та ігропедагогіка. Вийшли перші узагальнюючі теоретичні праці з теми [5, 6, 10, 11].

Але широкого поширення модель «навчання у грі» не набула. Цьому є декілька пояснень. По-перше, вона впроваджувалася не систематично, уривками і без належної теоретичної підготовки вчителів. По-друге, вона, не дивлячись на її високу ефективність, часо- та ресурсозатратна, складна і непроста у підготовці та проведенні (проблеми «відкритого простору», дисципліни тощо). По-третє, усі розробки теми були чисто теоретичні (походження гри, особливості дидактичної гри, їх класифікація), тому власне самих ігор (навіть «настолок») створених спеціалістами – професіоналами було дуже мало. Вчителі, що почали розробляти власні ігри, не знаючи ні закономірностей, ні особливостей, ні алгоритмів процесу, обмежилися кросвордами, судоку, іграми типу «Що?Де? Коли?» або логічними іграми родини Нікітіних. В іграх, які розробляли вчителі, було відсутнє те, що майстри-ігротехніки називають словом «fun» (тобто відчуття задоволення). Англомовні спеціалісти з ігор виділяють аж 4 види задоволень, які сприяють ігровій діяльності учнів [4]: приймати виклик, змагатися, перемагати (Hard Fun); досліджувати нові явища, предмети, світи (Easy Fun); поєднувати приємне з корисним (Serious Fun) та кооперативні дії, спілкування та співпраця (People Fun).

Розвиток техніки на початку ХХІ ст. відродив інтерес до ігор у новій якості і на більш високому рівні. Були створені комп’ютерні ігри різного спрямування. Окрім вже звичного напрямку (використання ігор на уроках), на початку ХХІ ст. розпочалися спроби гейміфікації самого навчально-виховного процесу. Тобто мова йшла не про те, щоб використовувати ігри на уроках, а про те, щоб сам процес навчання нагадував гру.

Прикладами включення ігрових технологій у навчально–виховний процес можуть бути метод PBL («points, badges, leaderboard» – бали, бейджі, дошка пошани), залік «автоматом», символічна валюта, нагороди, грамоти, змагання між класами тощо. За певних умов, це залучає учнів до організаційної, управлінської практики, розбудови комунальних (індивідуально-особистісних) відносин та формування вмінь ефективної комунікації та плідної співпраці.

Перший напрямок передбачає ігрову організацію навчального процесу. Тобто навчальний курс необхідно перетворити на пригоду, кожну тему – в локацію, а кожен урок - у завдання локації. На сьогодні він найменш розроблений.

Другий напрямок (використання ігор на уроці) розроблений краще [12]. Гра може проводитися впродовж декількох уроків, одного уроку або його частини на певному етапі уроку (організаційно-мотиваційному, виконавчо-діяльнісному, контрольно-корегуючому). Зрозуміло, що через обмеженість часу використовувати необхідно різноманітні настолки та рольовки у форматі МІФ (малі ігрові форми). Для уроків географії, можлива концепція «опен спейс» («відкритого простору», т. т. поза класним кабінетом) є можливість використати «ігри живої дії» (полігонки). Вони гарно доповнюються застосуванням маршрутизаторів, навігаторів,Інтернету та гаджетів. Команди пересуваються по місцевості з використанням карт, планів-місцевості тощо. Само собою, що необхідно дотримуватися правил безпеки.

Найкращим варіантом є поєднання обох напрямків, коли гейміфікація застосовується до організації навчального процесу , і до на певних уроках передбачено включення дидактичних ігор.

Включення ігор або їх елементів залежить від змісту та кількості годин на тему. Дефіцит часу можна компенсувати шляхом запровадження перевернутого класу, змішаного навчання та використанням годин резерву.

Отже, і сьогодні гейміфікація продовжує залишатися одним із 10 перспективних трендів в освіті. А це означає необхідність оволодіння вчителями навичками геймофікації відносно свого навчального процесу.

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ ПРОЦЕСУ ВИВЧЕННЯ ГЕОГРАФІЇ**

# Існують декілька широко відомих (класичних) етапів гейміфікації неігрових процесів, що були розроблені маркетологами , у першу чергу, для підвищення продажів [2]. Наприклад, техніка(патерн) «Шість кроків» Кевіна Вербаха і Дена Хантера [4]: визначення мети бізнесу; бажана поведінка людей; розробка циклів активності (їх є два: цикл залучення та цикл просування вперед); опис гравців; забезпечення задоволення в процесі дії («fun»); використання адекватних інструментів для кожного типу завдань.

Дана техніка може використовуватися в освіті лише частково. Тому мною на її основі був створений варіант для застосування у сучасному освітньому процесі.Нижче ми розглянемо етапи організації навчання як ігрової діяльності на прикладі курсу географії для учнів 7 класу. Вона включає у себе п’ять етапів: етап розробки процесу гейміфікації; етап підготовки його впровадження; етап забезпечуючи дій, етап гри, етап підтримки гри.

І. ЕТАПИ РОЗРОБКИ ТА ПІДГОТОВКИ

1. Для гейміфікації навчально – виховного процесу з будь-якого предмету необхідно хоча б у загальних рисах ознайомитися з поняттями, правилами, ігровими механізмами, компонентами та стратегіями гейміфікації (див. список літератури).

2. Визначити мету, завдання, інструментарій (засоби) і механізм гри; розробити план гейміфікації та скласти графік його уведення у дію.

2.1. Дидактичною метою процесу гейміфікації навчання географії в школі є підвищення мотивації учнів щодо вивчення географії. Очікується, що будуть виконані наступні навчальні завдання: розвиток навичок роботи в групі, плідної співпраці та ефективного спілкування, пошуку інформації в Інтернеті, роботи на сайті, критичного мислення.

2.2. Розробка «ігрової складової» процесу навчання. Наше завдання - перетворити навчальний курс в ігрову місію, теми - у локації, завдання - в монстрів, а контрольні - у бій з рейд-босом. Для цього необхідно визначити «оболонку», ігрову мету, ігрові завдання, вихідний сценарій.

2.2.2. Оболонка – це власне світ (простір), в якому буде проходити навчальний процес. У рольових іграх це називається сеттінг. Оболонка повинна бути цікавою, авантюрною, з пригодницькою основою, «бути у тренді» даної вікової групи, мати характер статусності. У той же час у неї повинно бути легко вмонтувати навчальний контент. Оболонка повинна примусити учнів розмірковувати над глобальними соціальними, економічними, економічними, філософськими питаннями (залежно від змісту курсу). Вона повинна давати відповіді на питання: Де і в яких умовах відбувається дія?

Вибір гейміфікаційної оболонки курсу є найважливіший етап роботи, від якого залежати включення учнів у процес навчання. Наприклад, вчитель Д. Хантер (США) розробив гру «The World of Peace». Її суть полягає у дослідженні вигаданого світу у якому живуть 4-5 вигаданих народів. Кожен народ живе на території зі своїм кліматом, покладами корисних копалин, політичним устроєм тощо. Учні об’єднуються у групи згідно з кількістю народів. Мета кожної команди досягти розквіту своєї території з найменшим або ще краще без воєнного втручання. Час від часу вчитель підкидає різноманітні несподіванки: катастрофи, економічні кризи, військові перевороти тощо.

Ще один приклад оболонки - [World of Classcraft](http://worldofclasscraft.com/en/) (WoC). Класна кімната розглядається як типова комп’ютерна рольова багатокористувацька гра (MMORPG). У грі існують 3 класи з характерними унікальними навичками та можливостями розвитку. Геймплей (взаємодія гравця з ігровим світом) типова для MMORPG: виконання завдань, розвиток навичок і отримання балів досвіду, більш високий рівень у грі.

Найбільш універсальними світами-оболонками можуть бути сеттінги фільмів («Гра престолів», «Ріддік», «Живі мерці», «Діскавері», «Термінатор» тощо), книжок, де описані подорожі та пригоди («Діти капітана Гранта», «Подорож Х. Колумба»). Практично безпрограшні сюжети: виживання на іншій планеті; колонізація території; навколосвітня подорож; відвернення екологічної катастрофи, рятувальна експедиція, відновлення суспільства після катастрофи (остання можлива з істориками).

Тобто учні класу об’єднуються у групи або за ознакою певної території, або за ознакою належності до певного класу гравців (пірати, ремісники тощо).

2.2.3. Вихідний сценарій (легенда) – це власне історія з якої усе почнеться. Тут необхідно передбачити проблему (конфлікт), яка становить його основу. Дуже важливо, що на відміну від «звичайної» гри, у дидактичній грі це повинен **бути не стільки міжособистісний конфлікт, скільки конфлікт з певним явищем (з**алежно від навчального предмета). Це може бути катастрофа, конфлікт культур, екологічна криза, громадянська війна тощо.

Звідси виводяться ігрові персонажі (ролі) та ігрова мета. Ігрова мета повинна формулюватися «глобально»: врятувати цивілізацію, відвернути катастрофу, знайти пропалу експедицію тощо. Під ігрову мету підбираються ігрові завдання.

2.2.4. Продумайте механізм гейміфікації (правила гри) та засоби. Виконуючи завдання учень набирає очки, які може використовувати на свій розсуд для отримання пільг, підвищення статусу тощо. Пільги також прив’язуються до рівнів, статусів та звань. Наприклад пости можуть розміщувати лише ті, хто має 10 рівень та вище.

Щоб запустити процес гейміфікації для початку запровадимо 4 засоби: бали (ігрова валюта); звання, рейтинг, штрафи (зняття балів). Доцільно використати технологію PBL – Points-Badges-Leaderbords (очки-бэйджи-списки лидеров), про яку ми писали вище. Для цього розробимо таблицю балів, таблицю цін та таблицю звань (зразки див. у додатках 1, 2, 3) . До складання таблиць бажано залучити учнів. Не обійтися без учнів при виборі заохочень інакше не вийде правильно визначити інструменти для мотивації даної цільової групи.

ІІ. ЕТАП ЗАБЕЗПЕЧУЮЧИХ ДІЙ

Після проведення етапу розробки та підготовки необхідно створити середовище для роботи. Ви можете використовувати або вже створені ресурси для вчителів (наприклад, [Pliсkers](https://plickers.com/)) або створити свій сайт чи просто групу у Вайбері. Обрана платформа (середовище) виконує цілу низку важливих функцій.

По-перше, воно є базою для розміщення матеріалів (пам’ятки, алгоритми, список учасників, відповіді на типові питання, таблиці балів, штрафів, рейтинги учасників).

По-друге, з часом цей ресурс може стати основою для перевернутого класу або змішаного навчання. Тут можуть розміщуватися творчі завдання, довідкові матеріали, домашні завдання, міні відео-лекції, скрайбінг, презентації, влоги тощо.

По-третє, сам ресурс може виступати майданчиком для організації плідної співпраці та співробітництв, роботи в команді, ефективної комунікації, здорової конкуренції.

По-четверте, з часом, управління сайтом (групою ) можна частково передати під управління учнів, долучивши їх до пітримання сайту (модератори, кореспонденти, адміністратори, редактори, фотографи, художники, «SEO - спеціалісти). За виконання даних робіт вони отримують добавку до балів, наприклад, 10 % від зароблених.

Щодо розміщення завдань. Існує два варіанти даної процедури. По-перше, ви можете викласти усі завдання курсу відразу. Це дасть можливість учням навчитися визначити пріоритети, розраховувати час, сили, встановлювати послідовність, розробляти стратегії. По-друге, завдання можна давати порційно, виконав один блок завдань-переходь до іншого. Практика свідчить, що завдання до локації (теми) найкраще давати відразу, а завдання до сеттінгу (курсу) – послідовно, дотримуючись програми.

Процес очікування гейміфікації зробіть захоплючим. Тижня за 2 розкидайте по школі листівки, ви пустіть стінівку, запустіть чутку. Використайте **Pages,  IMovie, Windows Movie Maker і створіть невеличку відео презентацію (трейлер), крутіть її у всіх спільнотах, де можуть бути учні вашої школи. Розлекламуйте мету і зміст місії, розхваліть нагороди.**

Кожен учень обирає собі нікнейм та реєструєься. Після урочистого відкриття починається власне активна фаза гейміфікації.

ВАЖЛИВО. Не вичікуйте поки усі елементи гейміфікації будуть розроблені повністю. Для запуску достатньо підготувати необхідний мінімум. А усе інше (особливо навчальні та додаткові матеріали, пікчі (малюнки, фото, зображення) буде наповнюватися поступово.

ЕТАП ПІДТРИМУЮЧИХ ДІЙ

Після запуску процесу гейміфікації дуже важливо його підсилювати і направляти. Нижче наведено декілька основних бустерів (підсилювачів ефекту), які зарекомендували себе на практиці достатньо ефективними.

1.Прагніть зберегти зворотній зв’язок з учнями. Спілкуйтеся з ними на платформі у групі.

2. Для підтримання інтересу, розширенню кількості учасників та забезпеченні задоволення використовуйте «пасхальні яйця» (сюрпризи). Нагороджуйте тих, чий день народження співпадає з датою проведення уроку; тих, хто зайшов на урок восьмим; рандомно (випадково, по жеребу) просто так нагородіть 3-4 учня у локації тощо.

3. Робіть усе, щоб створена група набула статусу референтної, щоб перебування у ній було престижним. Заохочуйте створення маркерів належності до групи, тобто того, що об’єднує її членів і відрізняє їх від інших (особлива форма вітання, елементи одягу, значки, нашивки тощо).

Широко інформуйте про роботу групи, гучно відзначайте перемоги та досягнення.

4. Задоволення («виплата», нагородження) повинні відбуватися обов’язково, так як це підтримує мотивацію. Підведення підсумків і нагородження повинні проводитися 1) після виконання кожного завдання, 2) після проходження теми (локації), 3) після завершення курсу (гри).

5. Нагородження повинно проводитися у різних форматах: по-перше, список лідерів; по-друге, спеціальні значки (відзнаки), урочисте присвоєння звань, публічне надання привілеїв, звільнення від написання письмових тощо.

На закінчення наведу технологічну карту гейміфікації курсу 7-го класу (додаток ). Його зміст та вікові особливості учнів (люблять гратися, ще об’єднане образне і абстрактне мислення, ще не прагнуть показувати себе дорослими, відмітаючи усе, що їм здається дитячим, у тому числі відсутній опір грі), комунікативно-комунальні (прагнення працювати у групі, обговорювати).

P.S. При підготовці до використання ігрової моделі навчання складається багато таблиць технологічних карт тощо. Цього не варто лякатися: вони не складні, а їх наявність значно полегшує роботу і вчителям , і учням.

P.S. P.S. Приклади завдань не наводяться, як і конкретні розробки–сценарії (це матеріали іншої статті), а цифрові дані у додатках приблизні: кожен вчитель разом зі своїми учнями може розробить свої оціночні співвідношення.

Література

1. Адилова Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения // Молодой ученный-2011-№12Т2-с.121-124.
2. **Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. –** Москва: «Манн, Иванов и Фербер», 2015. – 224 с
3. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М., 2008. – 128 с.
4. Инструменты геймификации: как добавить FUN в обучение (на конкретном примере). – Інтернет – ресурс. – Код доступу: http://www.eduneo.ru/instrumenty-gejmifikacii-kak-dobavit-fun-v-izuchenie-russkogo-yazyka/

## Кларин М. В. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта) –– Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – 176 с.

1. Кривко-Апинян Т.А. Мир игры, Эйдос, 1992
2. Крупенин А. Л., Крохина И. М. Эффективный учитель., М., 1995.
3. Кузнецов М., Симдянов И. Социальная инженерия и социальные хакеры. –СПб. -2007. – 368 с.
4. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск, 2011. — С. 140-146.
5. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 **с.**
7. Шилов П. Игра и игровые методы в обучении и образовании.- Інтернет ресурс. – Код доступу : <http://mif.cetb.ru/methods>

ДОДАТОК 1.

ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА ГЕЙМІФІКАЦІЇ КУРСУ ШКІЛЬНОЇ ГЕОГРАФІЇ 7-ГО КЛАСУ

(ДОДАЄТЬСЯ)

ДОДАТОК 2.

ЗРЗОК. ПРИБЛИЗНА ТАБЛИЦЯ БАЛІВ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3ОЧНА (В КЛАСІ)** | | | **ЗАОЧНА (ПОЗА КЛАСОМ)** | | |
| № | Дія | Бали | № | Дія | Бали |
| 1 | Відповідь на 7-9 | 7\8\9 балів | 8 | Лайк | 1 бал |
| 2 | Відповідь на 10-12 | 10\11\12 балів | 9 | Коментар\кращий коментар | 3\5 балів |
| 3 | Виконання усіх письмових д\з | 50 балів | 10 | Пост\кращий пост | 8\12 балів |
| 4 | Виконання усіх письмових додаткових (творчих) д\з | 100 балів | 11 | Участь в опитуванні | 2 бали |
| 5 | Місце на міському етапі олімпіади або І етапі Ман | 500 балів | 12 | Організація та проведення опитування | 10 балів |
| 6 | Місце на обласному етапі олімпіади або І І етапі Ман | 1000 балів | 13 | Проведення консультації он-лайн | 30 балів |
| 7 | Місце на Всеукраїнській олімпіаді або ІІІ етапі Ман | 2 000 балів | 14 | Закінчення онлайн курсу (будь якого з географії | 100 балів |

ДОДАТОК 3.

ЗРАЗОК. ПРИБЛИЗНА ТАБЛИЦЯ ЦІН

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ресурс | Ціна |
| 1 | Відмова від відповіді біля дошки | 100 балів |
| 2 | Можливість скористатися підручником на контрольній роботі (5 хв.). | 40 балів |
| 3 | Можливість скористатися підручником на контрольній роботі (10 хв.). | 60 балів |
| 4 | …………. |  |
| …. | Можливість взяти допомогу друга | 50 балів |

ДОДАТОК 4.

ЗРАЗОК. ТАБЛИЦЯ ЗВАНЬ ТА ПРИВІЛЕЇВ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Бали | Рівень | Привілеї |
| 0 - 100 | нуб | не має, ставити лайки, розіщувати коменти; брати участь в опитуваннях |
| 101-800 | жовторотик | Можливість не відповідати на питання (біля дошки) 1 раз на 10 уроків; розміщувати пости |
| 801-1000 | учень | Користуватися під час контрольної підручником; організовувати та проводити опитування; працювати кореспондентом, фотографом, художником сайту |
| 1001 - 1500 | підмайстер | Користатися під час контрольної зошитом; займати посади модератора; звільняється на контрольній від відповідей на питання 1-го рівня |
| 1501 - 2000 | майстер | Дозвіл пропустити 1 урок в семестр; вести свою сторінку на сайті; займати посаду «SEO – спеціаліста»; звільняється на контрольній від відповідей на питання 2-го рівня |
| Більше 2100 | експерт | Дозвіл пропустити 3 уроки за рік; проводити он-лайн консультаціїі; звільняється на контрольній від відповідей на питання 3-го рівня, займати посади «SEO – спеціаліста» та редактора на сайті |

ДОДАТОК 5.

ЗРАЗОК. ТАБЛИЦЯ ШТРАФІВ

|  |  |
| --- | --- |
| Пропуск навчального заняття без поважної причини | * 50 балів |
| Невиконання домашнього завдання | * 30 балів |
| …….. |  |
| Отримання оцінки 1-3 бали | * 20 балів |
| Неучасть у виконанні групових завдань | * 30 балів |
| Некоректна поведінка в чаті, форумі або інформаційній сторінці (капс, флуд, спам, троллінг, фейк) | * 100 балів |

**ДОДАТОК 1**

**ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА ГЕЙМІФІКАЦІЇ КУРСУ ШКІЛЬНОЇ ГЕОГРАФІЇ (7 КЛАС)**

**НАЗВА: ВІКІНГИ РОГНАРА ПРОТИ ЛЕГІОНІВ ПІТЬМИ**

**Легенда.**  З темного царства Хельхейм вирвалося стародавнє ЗЛО. Добрі Чарівники та відважні Воїни не змогли зупинити його. Майже уся Земля була захоплена легіонами Пітьми. Лише на Крайній Півночі, у володіннях славного ярла Рагнара залишилися нескорені клани. І відкрили мудрі Шамани ярлу Рагнару, що існує Могутній Артефакт, який здатен перемогти сили ЗЛА. І вигукнув ярл Рагнар Слово Війни, і почали збиратися під знамена його хірда відважні Воїни, світлі Чаклуни та несамовиті Берсерки.

Тисячі миль пройдуть вони чотирма океанами. У палаючих пустелях Африки, у непролазних хащах сельви Амазонки, у густих заростях скреба Австралії, у величних лісах Канади та вологих манграх Азії будуть шукати вони ключі, щоб відкрити печеру, де зберігається Могутній Артефакт, і врятувати життя на Землі.

Вже тріпочуть під поривами вітру смугасті вітрила, вже високі хвилі гойдають стрімкі драккари, вже готується славний ярл Рагнар обрубати канат якоря. Вже зібралися усі славні Герої окрім Тебе. Швидше стрибай на борт « Володаря морів !

Може саме Ти зупиниш Легіони Пітьми і врятуєшь Землю.

Щастя тобі, на Лебединому Шляху.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Теми \ години** | **Мета (дидактична)** | **Етап гейміфікації** | **Мета і завдання (ігрові)** | **Ресурси** |
| Вступ (2 год) | Дидактична мета тт. завдання на кожну тему подані у Програми | Інформувння учнів про гейміфікацію курсу географії | 1. Оголошення на уроці, показ трейлера, випуск стіннівки, розповсюдження листівок, передача на шкільному радіо тощо. 2. . Ознайомлення з темами-статтями для ГеоВікі– сайту. |  |
| Тема І «Закономірності формування материків та океанів» (9 год.) | Етап «загрузу».  Стартова локація | 1.«Загруз». Учні вибирають нік, реєструються на сайті, знайомляться з легендою, геймплеєм та таблицями, що вивішені на сайті.   1. 2. Стартова локація «ПОРТ» (виконується як навчання, для усвідомлення гри та виявлення можливих багів). Місія: прокласти морський та сухопутний маршрути з урахуванням клімату, течій, кліматичних поясів, руху повітряних мас , необхідних речей, розрахунку продовольства тощо, складання судової ролі на [кожен] корабель. 2. 3.«Пасхальне яйце» (бонус) за виконання локаційного завдання: «особистий канбан» | Можливе додаткове використання гри-настолки у форматі «мала ігрова форма (міф)». *Завдання перевірити розуміння* умов гейміфікації.  Мастерські перси (по одному на кожен корабель):лікар, боцман, командир абордажної команди, каптермейстер. |
| Тема ІІ «Материки тропічних широт» (21 год.) | Локація І  «Під сузір’ям Південого Хреста…» | Підлокація 1. Африка (савана) . Місія: пошук місця для стаціонарної бази експедиції, що відповідає певним вимогам до рельєфа, водних ресурсів, флори та фауни (фізична карта, карта природних зон).  Підлокація 2.Латинська Америка (загублене місто). Місія: пошук загубленого міста ацтеків за писемними джерелами та плану місцевості.(Писемні джерела географічної інформації, план місцевості).  Підлокація 3. Австралія (виживання у пустелі). Місія: скласти поради досвідченого мандрівника новачку про загрози рослинного та тваринного світу Австралії. (Одночасне використання декількох карт: природних зон, екологічна, фізична).  3.«Пасхальне яйце» (бонус) за виконання локаційного завдання: «метод вирішення проблем за допомогою предметів» | Ситуаційні картки на зміну ситуації. 1. Шторм (втрата частини вантажу). 2. Одна група заблукала і стикнулася з індіанцями. 3. Необхідність ввижити у складних умовах Австралії.  Мастерські перси: 1. Туарег, мисливець на левів. 2. Індіанці (2-3), вождь, авантюрист. 3. Бушмен, Данді-Крокодил. |
| Тема ІІІ «Полярний материк» (2 год.) | Бонусна локація | Місія: написати і розмістити, дотримуючись певних вимог, 3 статті до Геовікі сайту (список статей додається). Місія доводиться до учнів під час «загрузу». | Складання інформаційно-довідкового ресурсу сайту (ГеоВікі). |
| Тема ІV «Материки північної півкулі» (23 год.) | Локація ІІ  « В хащах Півночі…» | Підлокації 1. Північна Америка. Місія: прочитати книжку Дж. Кервуда «У хащах Півночі», прокласти маршрут мандрів героїв по півночі Канади. Проілюструвати фотодобіркою.  Підлокація 2. Євразія (Європа). Місія: створити та розмістити тізер або влог  Про туристичні принади однієї з європейських країн.  Підлокація 3. Євразія (Азія). Місія: рухаючись шляхом М. Поло прослідкувати вплив людини на природу; виділити будь-яку природоохоронну проблему Азії та підготувати виступ на конференцію щодо шляхів її вирішення.  3.«Пасхальне яйце» (бонус) за виконання локаційного завдання: «Розвиток пам’яті-метод локусів» | Гра живої дії (полігонка)  Ситуаційні картки на зміну ситуації. 1. Напад гризлі. 2. Відпочинок. 3. Монгольське селище.  Мастерські перси: 1. Трапер, канадський кінний поліцейський. 2. Конкурент, турист. 3. Арат, пастух, археолог. |
| Тема V «Океани» (5 год.) | Локація ІІІ  «Зірки на хвилях…» | 1Місія: підготувати для мешканців узбережжя або островів одного з океанів (за вибором) план розвитку господарства на основі використання відповідних морепродуктів та ресурсів океанів.  2.«Пасхальне яйце» (бонус) за виконання локаційного завдання: «визначення пріорітетів і побудова сходів прийняття рішеня». | Ситуаційні картки на зміну ситуації. 1. Аварія на нафтодобувній платформі або танкері.  Мастерські перси: Місцеві жителі (тубільці), власник нафтової компанії. |
| Тема VІ «Вплив людини…» (2 год.) | Фінішна локація.  «Порт-2» | Післяігровий розбір результатів (рефлексія за змістом, діями та цінностями) гри. | Загальний, груповий, індивідуальний ( за бажанням учасників гри). |
| Резерв (6 год.) | За потребою | | |