

Учреждение образования «Борисовский государственный медицинский колледж»

лаборатория по отработке навыков

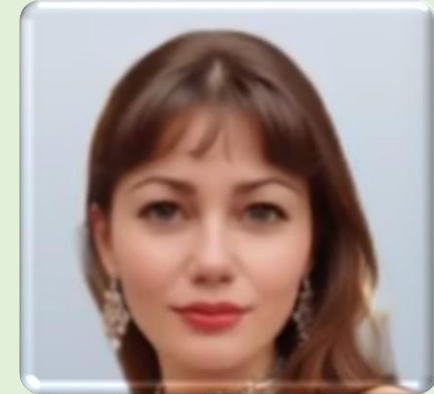
ОНЛАЙН-КУРС «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»



Представили:
Лебедева О.В., зав. лабораторией
по отработке навыков,
Музыченко В.В., методист

В рамках совместного заседания ЦК 25.04.2024 лабораторией по отработке навыков был представлен дистанционный курс для преподавателей «Геймификация в симуляционном обучении» на онлайн платформе CoqeApp. Преподаватели ознакомились с общими принципами геймификации в практическом обучении, с основами проектирования и конкретными примерами геймифицированных симуляций. Возможности самой онлайн-платформы CoqeApp, такие как: интерактивные задания различного типа, возможность встраивания сторонних образовательных сервисов, наглядно демонстрируют, как геймификация может стать мощным инструментом для повышения качества и интерактивности обучения.

ОНЛАЙН-КУРС «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»



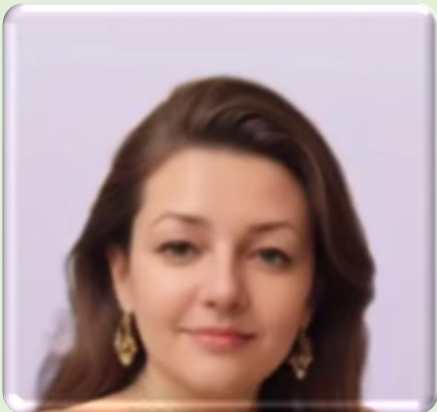
- **ЦЕЛЬ:** ОЗНАКОМИТЕСЬ С КОНЦЕПЦИЕЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ЕЕ ПРИМЕНЕНИЕМ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ

- **ПО ЗАВЕРШЕНИИ ВЫ СМОЖЕТЕ:**

РАЗРАБАТЫВАТЬ И ВНЕДРЯТЬ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫЕ СИМУЛЯЦИОННЫЕ СЦЕНАРИИ В ПРАКТИЧЕСКОЕ ОБУЧЕНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ГЕЙМИФИКАЦИЮ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ И УЛУЧШЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ

ВАШ ОПЫТ ПОДТВЕРДИТ СЕРТИФИКАТ О ПРОХОЖДЕНИИ КУРСА



ВВОДНЫЙ МОДУЛЬ

РАЗБЕРЁТЕСЬ, КАК ПРОХОДИТ ОБУЧЕНИЕ НА КУРСЕ. ПОСТАВИТЕ ЦЕЛИ И ПОЙМЁТЕ, КАК ДОСТИЧЬ ЖЕЛАЕМОГО РЕЗУЛЬТАТА

МОДУЛЬ 1 «ВВЕДЕНИЕ В ГЕЙМИФИКАЦИЮ»

ПОЗНАКОМИТЕСЬ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ, ПРИНЦИПАМИ И ЭЛЕМЕНТАМИ ГЕЙМИФИКАЦИИ. ИЗУЧИТЕ ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРАКТИЧЕСКОМ ОБУЧЕНИИ

МОДУЛЬ 2 «МОТИВАЦИЯ К ОБУЧЕНИЮ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ»

ПОЗНАКОМИТЕСЬ С ТЕОРИЯМИ МОТИВАЦИИ, ИЗУЧИТЕ ВЛИЯНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ВНУТРЕНнюю И ВНЕШнюю МОТИВАЦИю УЧАЩИХСЯ

МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПОЗНАКОМИТЕСЬ С ОСНОВАМИ РАЗРАБОТКИ И ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ В ПРАКТИЧЕСКОМ ОБУЧЕНИИ, ПРИМЕРАМИ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИОННЫХ СЦЕНАРИЕВ

ИТОГОВЫЙ МОДУЛЬ

ТЕСТОВЫЙ КОНТРОЛЬ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ + БОНУСЫ



МОДУЛЬ 1 «ВВЕДЕНИЕ В ГЕЙМИФИКАЦИЮ»

ГЕЙМИФИКАЦИЯ - это процесс использования игровых элементов и принципов в неигровых контекстах, таких как образование, бизнес и здравоохранение, включает в себя применение игровых механик, таких как очки, уровни, награды и соревнования, для повышения мотивации, вовлеченности и удержания внимания к обучению

ПРИНЦИПЫ

ЦЕЛЬ	должна иметь четкую цель, например, повышение мотивации, улучшение результатов обучения или изменение поведения
ДОБРОВОЛЬНОСТЬ	участие в геймифицированных мероприятиях должно быть добровольным, чтобы избежать негативных последствий
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ	должна предоставляться регулярная и своевременная обратная связь участникам об их прогрессе и результатах
ПРОГРЕСС	мероприятия должны быть структурированы таким образом, чтобы участники могли видеть свой прогресс и чувствовать себя вознагражденными за свои усилия
ПРИЗНАНИЕ	должна признавать и вознаграждать достижения участников, как большие, так и малые
СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	может включать социальные элементы, такие как сотрудничество и конкуренция, чтобы повысить вовлеченность и мотивацию
ЭТИКА	должна использоваться этично и ответственно, не вызывая зависимости или негативных последствий для участников

ЭЛЕМЕНТЫ

ОЧКИ	виртуальная валюта, которая вознаграждает игроков за выполнение задач и достижение целей	
УРОВНИ	прогрессивная система, которая позволяет игрокам разблокировать новые функции и возможности по мере накопления очков или опыта	
ЗНАЧКИ И НАГРАДЫ	виртуальные предметы или достижения, которые признают успехи игроков и мотивируют их к дальнейшему прогрессу	
СОРЕВНОВАНИЯ	задачи или мероприятия, в которых игроки соревнуются друг с другом за очки, награды или признание	
ИНТЕРАКТИВ	}	ВАЖНО!
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ		
КОМАНДНАЯ РАБОТА		



МОДУЛЬ 1 «ВВЕДЕНИЕ В ГЕЙМИФИКАЦИЮ»

ГЕЙМИФИКАЦИЯ - это процесс использования игровых элементов и принципов в неигровых контекстах, таких как образование, бизнес и здравоохранение, включает в себя применение игровых механик, таких как очки, уровни, награды и соревнования, для повышения мотивации, вовлеченности и удержания внимания к обучению

ПРЕИМУЩЕСТВА

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ И ВОВЛЕЧЕННОСТИ

УДЕРЖАНИЕ ЗНАНИЙ

РАЗВИТИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ

ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННОЕ ОБУЧЕНИЕ

ПОВЫШЕНИЕ СОТРУДНИЧЕСТВА И КОНКУРЕНЦИИ

СБОР ДАННЫХ И ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

НЕДОСТАТКИ

ОТВЛЕЧЕНИЕ ОТ ОБУЧЕНИЯ

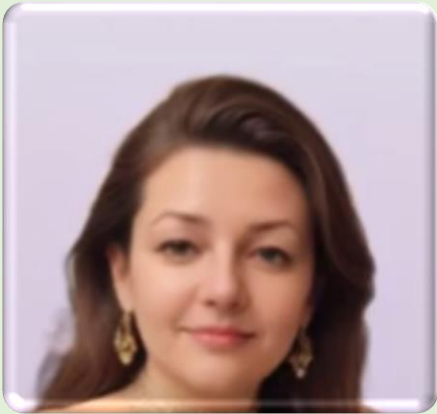
НЕРАВЕНСТВО В ИГРОВЫХ НАВЫКАХ

ОГРАНИЧЕНИЯ В ОЦЕНКЕ

НЕОБХОДИМОСТЬ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

ПОТЕНЦИАЛ ДЛЯ ЗАВИСИМОСТИ

НЕОДНОЗНАЧНОСТЬ ДЛЯ ВСЕХ УЧАЩИХСЯ



МОДУЛЬ 2 «МОТИВАЦИЯ К ОБУЧЕНИЮ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ»

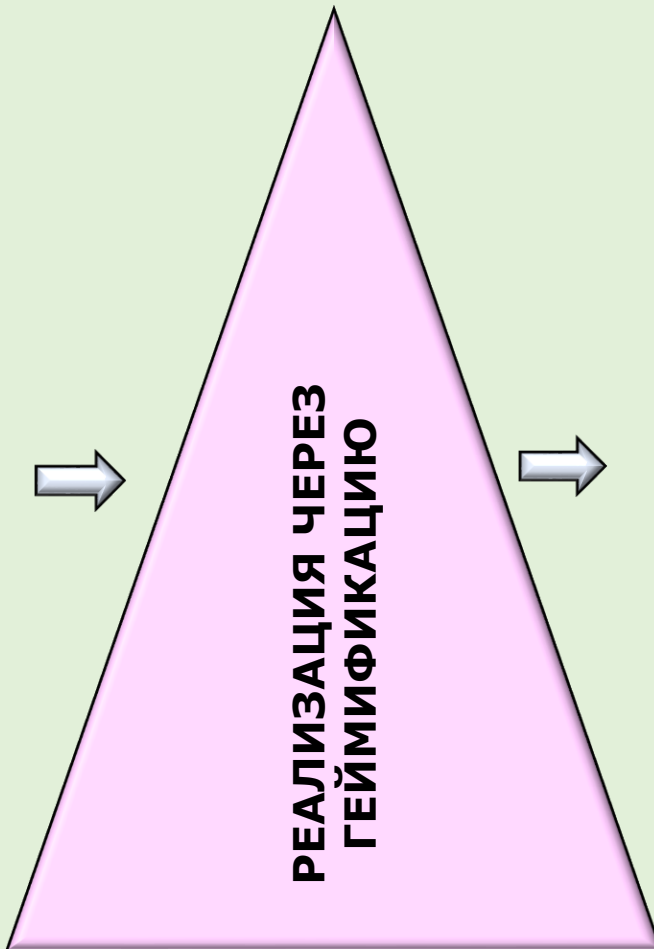
ТЕОРИИ МОТИВАЦИИ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ

ТЕОРИЯ САМОДЕТЕРМИНАЦИИ ДЭНА РЕЙНА

ТЕОРИЯ ПОТОКА МИХАЯ ЧИКСЕНТМИХАЙИ

ТЕОРИЯ ПОСТАНОВКИ ЦЕЛЕЙ ЭДВИНА ЛОККА

ТЕОРИЯ ОЖИДАЕМОЙ ЦЕННОСТИ ДЖОНА АТКИНСОНА

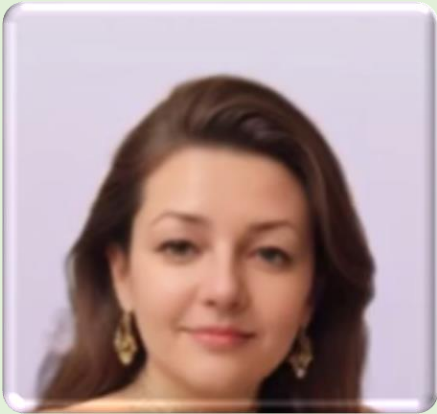


- **АВТОНОМИЯ** - ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ СВОБОДЫ ВЫБОРА И ВОЗМОЖНОСТЕЙ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ
- **КОМПЕТЕНТНОСТЬ** - СИСТЕМА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ, УРОВНЕЙ СЛОЖНОСТИ И НАГРАД ЗА ДОСТИЖЕНИЯ
- **СВЯЗНОСТЬ** - СОЗДАНИЕ СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ, КОЛЛЕКТИВНЫХ ЦЕЛЕЙ, ЛИДЕРСКИХ ПОЗИЦИЙ

- **БАЛАНС** МЕЖДУ СЛОЖНОСТЬЮ ЗАДАЧИ И УРОВНЕМ НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ
- **ЧЕТКИЕ ЦЕЛИ И ПРАВИЛА, НЕМЕДЛЕННАЯ ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ**
- **КОНТРОЛЬ НАД СИТУАЦИЕЙ И ИСКЛЮЧЕНИЕ ОТВЛЕКАЮЩИХ ФАКТОРОВ**

- **УРОВНИ СЛОЖНОСТИ, ИСПЫТАНИЯ И КВЕСТЫ**
- **ОЧКИ, НАГРАДЫ И РЕЙТИНГИ**
- **ПОСТЕПЕННОЕ НАРАЩИВАНИЕ СЛОЖНОСТИ ЗАДАНИЙ**

- **ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ И ПРОГРЕСС**
- **ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ**



МОДУЛЬ 2 «МОТИВАЦИЯ К ОБУЧЕНИЮ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ»

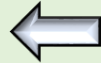
ВЛИЯНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ВНУТРЕНнюю И ВНЕШнюю МОТИВАЦИИ

ВНУТРЕННЯЯ МОТИВАЦИЯ

АВТОНОМИЯ И КОНТРОЛЬ НАД
ОБУЧЕНИЕМ

ЧУВСТВО КОМПЕТЕНТНОСТИ

ПОВЫШЕНИЕ ИНТЕРЕСА



ГЕЙМИФИКАЦИЯ



ВНЕШНЯЯ МОТИВАЦИЯ

НАГРАДЫ

СОРЕВНОВАНИЕ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ



МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ

ЗАЧЕМ?

КАКАЯ ПРОБЛЕМА БУДЕТ РЕШЕНА С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ?

ДЛЯ КОГО?

КАКАЯ ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ?

КАК?

**ИНТЕРЕСНО ЛИ РЕАЛИЗОВАН ПРОЕКТ?
ИНТЕРЕСНЫ ЛИ ЗАДАНИЯ?**

ПОЧЕМУ?

**ПОНЯТНЫЕ ПРАВИЛА, ПРОЗРАЧНАЯ СИСТЕМА
НАЧИСЛЕНИЯ БОНУСОВ**

ЧТО В ПРИОРИТЕТЕ?

МЕШАЕТ ЛИ ИГРА ПРОЦЕССУ ОБУЧЕНИЯ?



МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

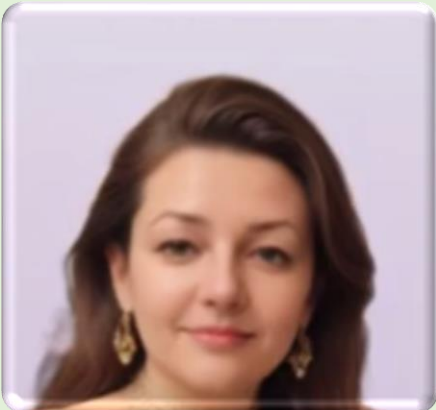
ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ

ОЧЕВИДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- **удовлетворенность учащихся уровнем обучения**
- **повышение мотивации к обучению**
- **улучшение качества обучения и академической успеваемости**
- **навыки командной работы**
- **устойчивость к критике**
- **навыки коммуникации**

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ

- **профессионализм выпускников**
- **улучшение качества оказываемой медицинской помощи**
- **показатели индивидуального и общественного здоровья**



МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

ОЦЕНКА ВОСПРИЯТИЯ УЧАЩИМИСЯ

ОЦЕНКА ВОВЛЕЧЕННОСТИ

ОЦЕНКА МОТИВАЦИИ

ОЦЕНКА ВЛИЯНИЯ НА ПОВЕДЕНИЕ В
КЛИНИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

ОЦЕНКА ТЕХНИЧЕСКИХ АСПЕКТОВ

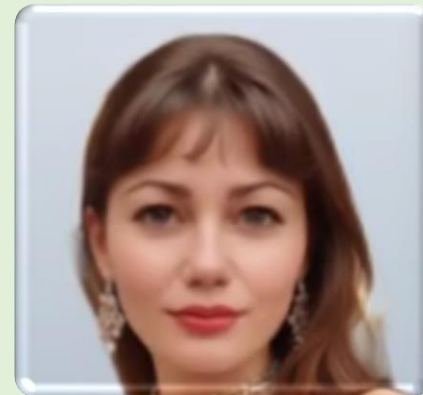
ОЦЕНКА МАТЕРИАЛЬНЫХ ЗАТРАТ

СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ

ПОСТОЯННАЯ ОЦЕНКА И
СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ

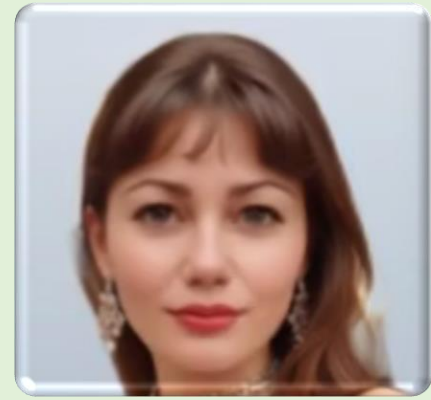
МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ



МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ



КВЕСТ "ПРОЦЕДУРНЫЙ КАБИНЕТ"



Вы медицинская(ий) сестра(брат) процедурного кабинета неврологического отделения больницы. Вам необходимо выполнить назначение врача пациенту.

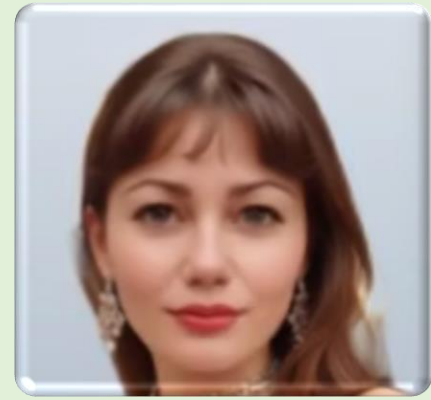
Далее

Блок еще не пройден

Некоторые материалы сгенерированы нейросетью, либо взяты из открытых источников сети Интернет.

МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ



Диалоговый тренажер «Приемное отделение» (большая очередь)



1. Вы - медицинская(ий) сестра(брат) приемного отделения стационара.
 2. К Вам обращается пациент с претензией на большую очередь.
 3. Ваша задача решить проблему пациента, выстроив диалог при его возражениях, положительной и отрицательной реакции.
- P.S. Минимальное количество баллов для успешного прохождения задания - 10!

(иллюстрации сгенерированы нейросетью или взяты из открытых источников сети Интернет)

Далее

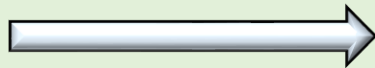
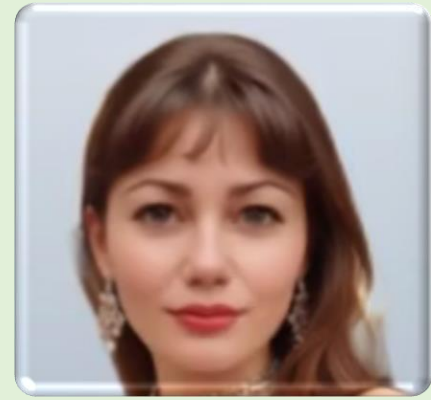
Блок еще не пройден

☰ Содержание

✓ Завершить урок

МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ



1. Интерактивные задания.

0:52

Манометр

Манжета тонометра

Стетоскоп

Головка стетоскопа

Обратный клапан

Воздушный клапан (вентиль)

Трубки манжеты

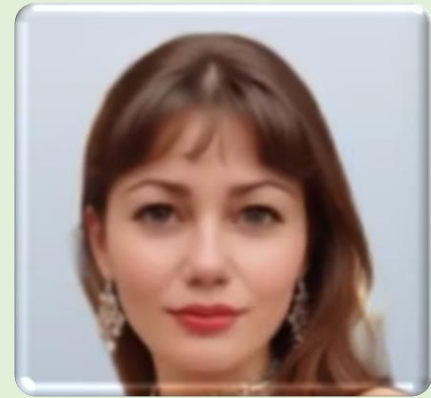
Нагнетатель воздуха

Отправить ответы

На платформе Wordwall

МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ



LearningApps.org

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Вход

have an idea pick a template fill in content save your App share it

Найти пару

Классификация

Хронологическая линейка

Простой порядок

Ввод текста

Сортировка картинок

Викторина с выбором правильного ответа

Заполнить пропуски

Аудио/видео контент

Кто хочет стать миллионером?

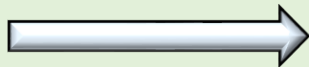
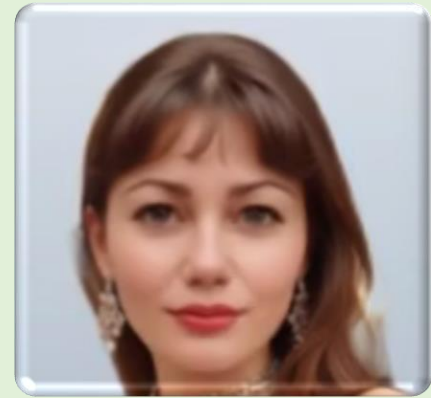
Пазл "Угадай-ка"

Кроссворд

Слова из букв

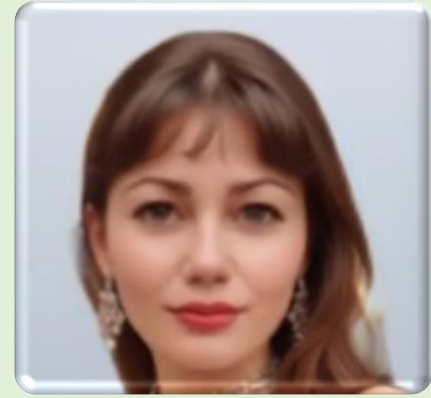
МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ



МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ



Quizlet Главная Ваша библиотека Решения от экспертов Быстро найдите то, что нужно

Оценка функционального состояния пациента

Карточки Заучивание Тест Подбор

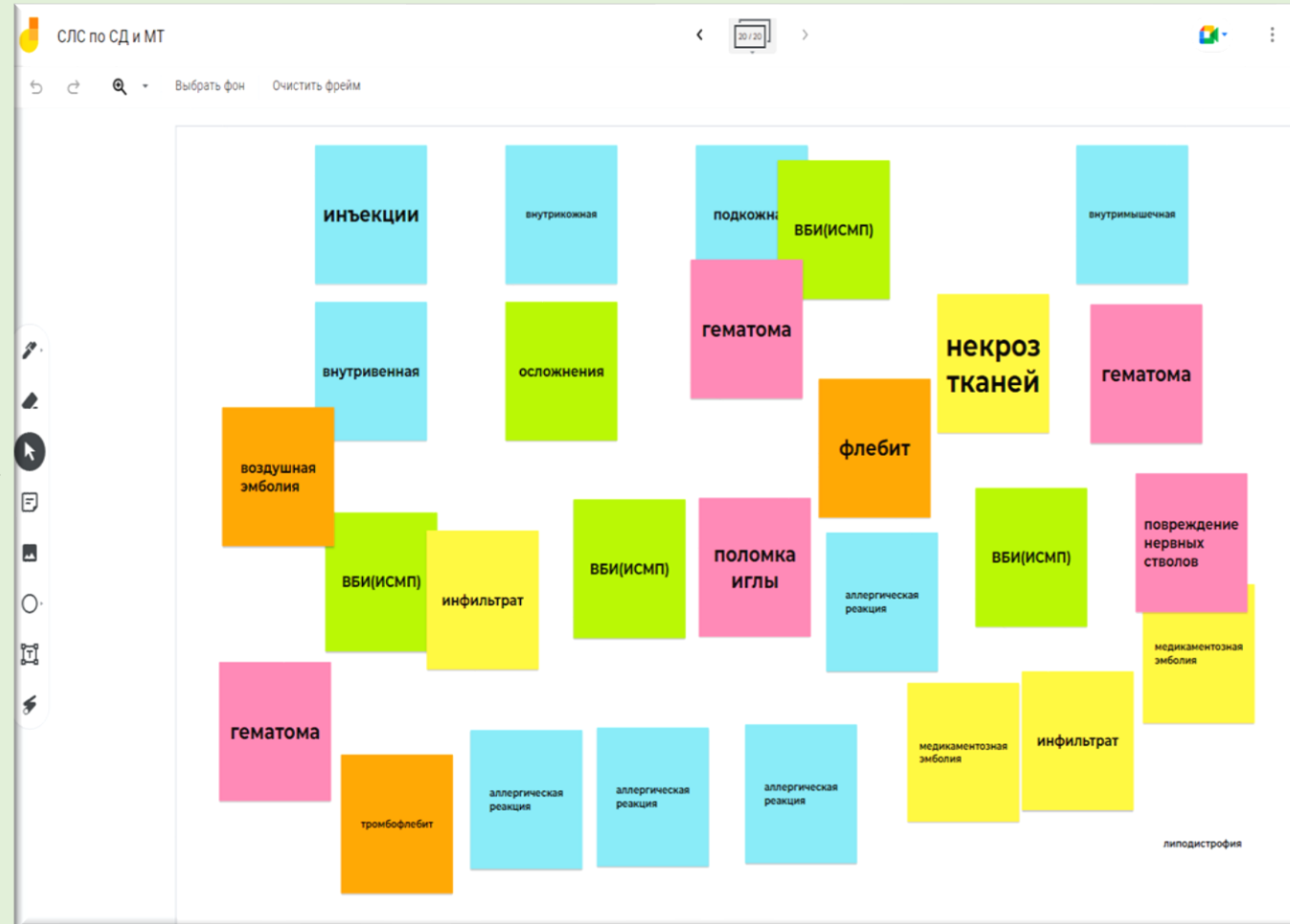
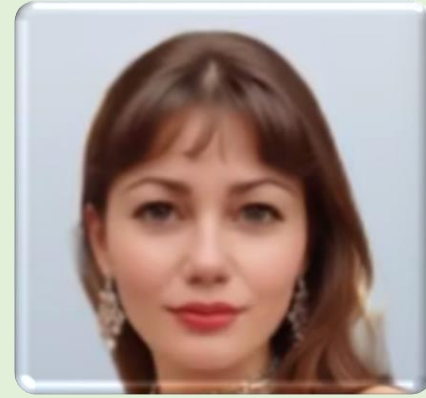
Показать подсказку

Брадикардия

1 / 66

МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ СИМУЛЯЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ



МОДУЛЬ 3 «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИМУЛЯЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ»



БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!