І БІБЛІОТЕЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Наталія Поліщук
Головний бібліотекар з питань соціологічних досліджень та розвитку РТЦ Хмельницької ОУНБ

В результаті появи, поширення і глибокого проникнення в наше життя ігор, і, зокрема, відео-ігор, в торгівлі і маркетингу почали використовуватися техніки, які використовуються в іграх. Ці техніки стали застосовуватися в бізнесі і освіті. А останніми роками вони проникли навіть у соціальну сферу і урядові організації.

ІГРОФІКАЦІЯ АБО ГЕЙМІФІКАЦІЯ (GAMIFICATION)–

застосування підходів, характерних для комп’ютерних ігор в програмних інструментах для неігрових процесів з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їх залучення до вирішення прикладних завдань. Основною задачею ігрофікації є залучення користувача, стимулювання здійснити потрібну дію або процедуру через ігрові механіки, формування позитивного досвіду взаємодії.

Тобто одним словом це використання прийомів та елементів гри з метою підвищення мотивації у навчанні та

СЬОГОДНІ ТОЙ ХТО НАВЧАЄТЬСЯ НЕ БАЖАЄ ОТРИМУВАТИ ПАСИВНІ ЗНАННЯ, А НАВПАКИ, ОЧІКУЄ:

- швидкої віддачі від своїх тренерів і прагнуть практичного досвіду;
- вимагає персоналізації навчання та очікують від тренерів уважної професійної корекції своїх слабких сторін та визнання сильних;
- воліє оптимізувати графік навчань, що дозволило б рухатися в своєму власному темпі і в залежності від часу;
- часто бажає навчатися одночасно у кількох установах і на кількох навчальних контекстах;
- бажає мати доступ до онлайн-контенту досвіду в будь-який час, в будь-якому місці і на будь-якому пристрої.

- Ігрофікація – це те, чому можна навчитися з ігор.

Чому ми можемо навчитися з Angry Birds?

- Ну хоча б тому, що це щось дуже популярне, що завантажувалося більше одного мільярда разів. Це дає розуміння того, що ігри успішні, захоплюючі і мають силу.

- Що можна взяти з ігор, щоб застосувати ігрові техніки у зовсім неігрових ситуаціях? Елементарні атр[illegible]тор – дошки лідерів, бали і значки, [illegible] показують ваші досягнення.

ДОШКИ ЛІДЕРІВ ЧИТАННЯ У БІБЛІОТЕЦІ

БІБЛІОТЕЧНИЙ КВІЛТ

ІНФОРМАЦІЙНИЙ СТЕНД, ЩО СКЛАДАЄТЬСЯ З ОКРЕМИХ ЧАСТИН КЛАПТИКІВ

Який у тебе настрій після того як ти прочитав цю книжку?

- За оцінками автора книги «Разрушительная реальность: Почему игры делают нас лудше, и как они могут изменить мир» Джейн Макгонігал, до 2015 року ринок ігрофікації мав досягти 15 млрд. доларів і вона проникне в усі сфери людської діяльності, включаючи освіту». Що так і сталось.

Формально елементи ігрофікації закладено в освіту ще зі школи. Якщо учень правильно вирішив задачу, його в кращих традиціях біхейвіоризму заохочують гарною оцінкою, якщо неправильно – карають поганою. Наприкінці кожного навчального року відбувається так званий «підрахунок поінтів», тобто підводяться підсумки навчального року.

Сьогодні ігрофікація ефективно використовується в бібліотечній діяльності та підвищенні фахового рівня працівників. Впровадження ігрофікації в робочий процес добре мотивує та стимулює роботу як окремого співробітника, так і колективу в цілому. Дорослі з легкістю долучаються до гри, з ентузіазмом виконують рутинну роботу, підвищують рівень обслуговування. Більше того, заради цікавості, позитиву, рейтингів і особливо бонусів вони готові виконувати більше роботи, займатися самоосвітою та менше втомлюватися.

Можна навести багато прикладів як за допомогою ігрофікації здобути знання у бібліотеці. Це і інтерактивний мовний курс English123 в бібліотеці, інтерактивна дошка у РТЦ, квести з е-урядування, заохочення до читання за допомогою наліпок, значків, балів та інших відзнак, які можна використовувати у організації соціокультурних заходів як для користувачів так і для підвищення [illegible]ізни

Одним з найбільш яскравим прикладом ігрофікації є проект «Classcraft». Шон Янг – шкільний учитель фізики, розробив гру з математики по якій вже навчаються 7000 дітей у 25 країнах світу.

Переглянемо відео

- Самая глубокая урна в мире
- https://www.youtube.com/watch?v=BFiCP0XyWwk
- Музикальная лестница
- https://www.youtube.com/watch?v=24c8QvyQxIY

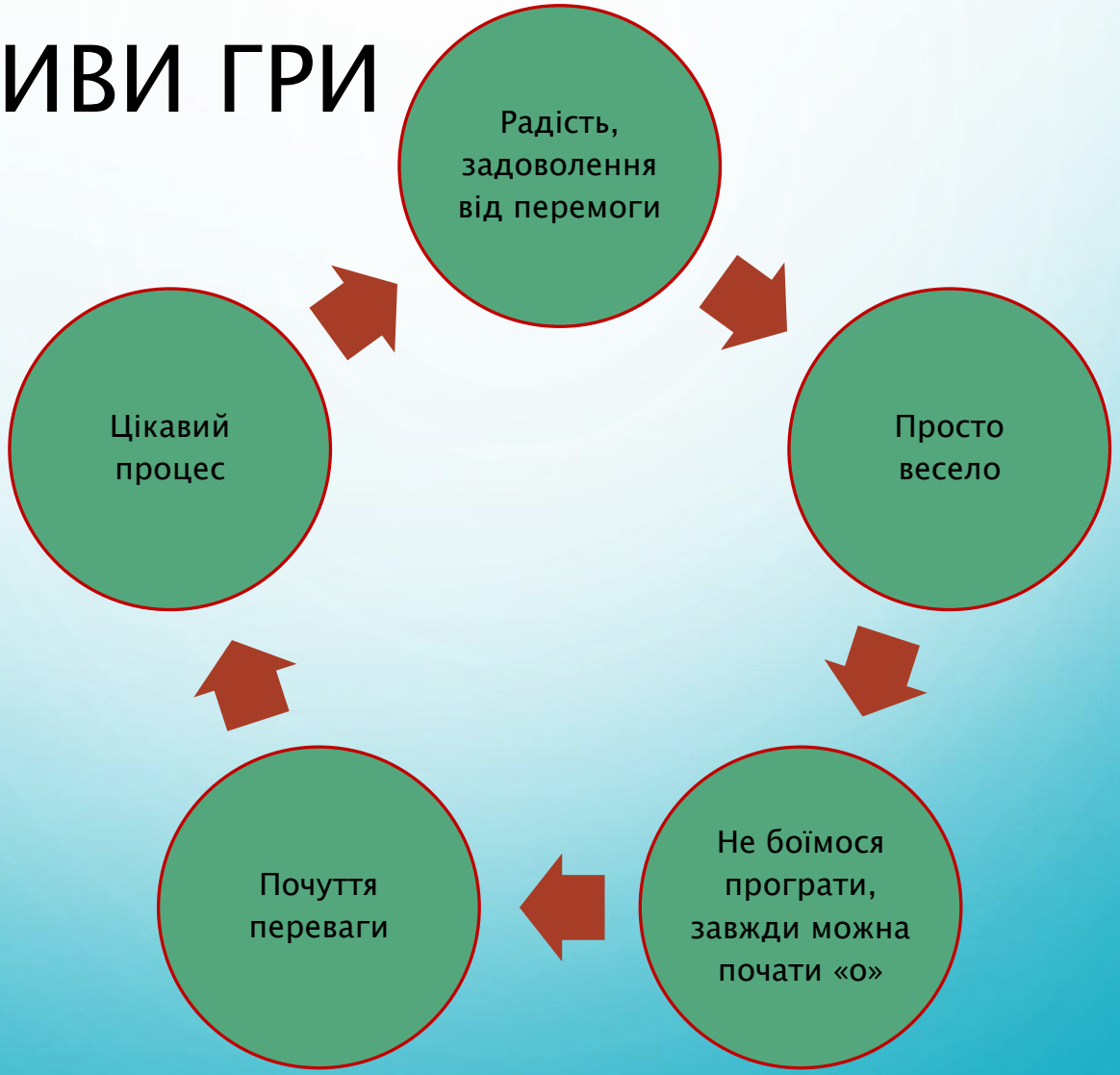
Marianne Bouchard

Ігрофікація базується на формуванні певних почуттів та потреб: перемоги та визнання, розв’язання проблем, відкриття, відпочинку, допомога іншим, колекціонування, сюрприз, самовираження, тощо. При цьому в ігрофікованому навчальному курсі зазвичай використовують такі компоненти: конкретні правила гри, досягнення, бейджи, аватари, очки, рівні, репутація, квести, завдання, колекціонування, лідерборди, «бої» з іншою ко[illegible] з босом», соціальні моменти, ко[illegible]а, віртуальна валюта, ігрові товар[illegible]

АЛГОРИТМ ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОФІКАЦІЇ В БІБЛІОТЕЧНІ НАВЧАННЯ ВКЛЮЧАЄ В СЕБЕ ТАКІ ЕТАПИ:

- – визначення навчальних цілей;
- – визначення бажаної поведінки;
- – визначення ігрових ролей;
- – визначення навчальної траєкторії, процесу взаємодії, точок активностей;
- – вибір та використання потрібних інструментів, що будуть стимулювати до дій, розробка ігрової механіки та елементів ігрового дизайну;
- – перевірка, тестування ігрового процесу, зворотній зв’язок.

МОТИВИ ГРИ


Радість, задоволення від перемоги
Просто весело
Не боїмося програти, завжди можна почати «о»
Почуття переваги
Цікавий процес

Книжкові лабіринти або представ себе бібліотекарем:

1) знайди книги у бібліотечному фонді (абонемен);
2) самостійно зашифруй книгу;
3) знайти статтю в каталозі (електрон каталозі);
4) відшукай книгу по шифру.

СМІХОТЕРАПІЯ АБО СІНКВЕЙН НА ТЕМУ «БІБЛІОТЕКА»

Слово «сінквейн» походить від французького слова, яке означає «п’ять». Таким чином, сінквейн – це вірш, що складається з п’яти рядків, який будується за правилами.

- ***Перший рядок*** *– іменник-тема сінквейну.*
- ***Другий рядок*** *– два прикметників, що розкривають тему сінквейна.*
- ***Третій рядок*** *– три дієслова: дії, які виконує іменник.*
- ***Четвертий рядок*** *– фраза з чотирьох слів, яка виражає ставлення до іменника.*
- ***П'ятий рядок*** *– синонім іменника або асоціації до цього слова.*

віртуальна валюта - Пош | Музика Ігри

flashmusicgames.com/uk/index.html

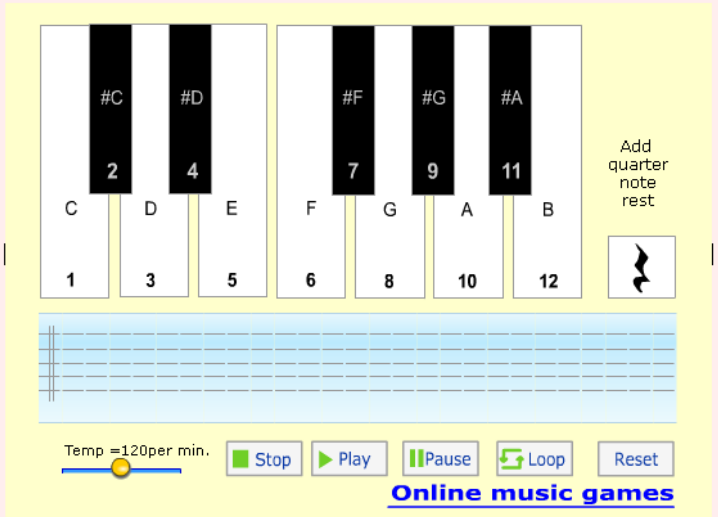
Are you owner of this language?
Can you help me to translate it corectly from english?
If you can, then write me a letter to serge.mikhailov@gmail.com

Музика Ігри

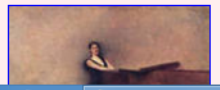
Неймовірний Музика Ігри в Інтернеті - все в Інтернеті і в FLASH!

Не платіть за уроки музики ще раз! Існують різні методи які ми могли б навчатися музиці. Граючи музику гри ви можете поліпшити ваш слух (Назва тонів і акордів на слух). Ця гра допоможе вам отримати краще зчеплення на Ваш інструмент. Ви знайдете прохолодний інтерактивні ігри музику на цьому сайті.

flashmusicgames.com дивовижні ігри музика для підготовлених і наслідувач музикантів та любителів музики. Деякі з ігор можна використовувати як сольфеджіо, як а! Дизайн мінімальна, забава максимальна. Повідомлення ваших кращих результатів! Ось деякі вільні і прості інтерактивні онлайн-ігри музику, яка може допомогти вам уточнення порядку музичної техніки і отримувати задоволення в той же час! Вони можуть бути відмінно підходить для тренування слуху. Дайте нам знати, як це робити!



Most popular online music games



- Rainbow фортепіано
- Барабани онлайн-редактор
- Online piano
- Може Ви граєте музику
- Примітка вчитель
- Акорди
- Фортепіано Примітка редактора
- Beat Box музика ігри
- Примітка парній грі для ваших вух
- Основні акорди гітари

додаток - Word | Ігрофікація Полі... | ігрофікація [Реж... | Музика Ігри - Go... | Шон янг вчитель... | УКР | 9:53 17.06.2016

віртуальна валюта - Пош | Ігри та конкурси | Урядов

children.kmu.gov.ua/games.html

для юних громадян
Урядовий сайт

Головна сторінка ▸ Ігри та конкурси

Захисти свої права

- Про владу
- Мій Уряд
- Історія державної влади
- Екскурсія Будинком Уряду
- Моя Україна
- Школа громадянської освіти
- Ігри та конкурси
- Про нас

Ігри та конкурси

Хто твої сусіди?

Склади пазл з областей України та дізнайся, хто твої сусіди.

*Гра для дітей старшого шкільного віку

Гілки влади

З'єднай лінією кожен листочок з відповідним сувоєм із назвою гілки влади.

*Гра для дітей старшого шкільного віку

Назад

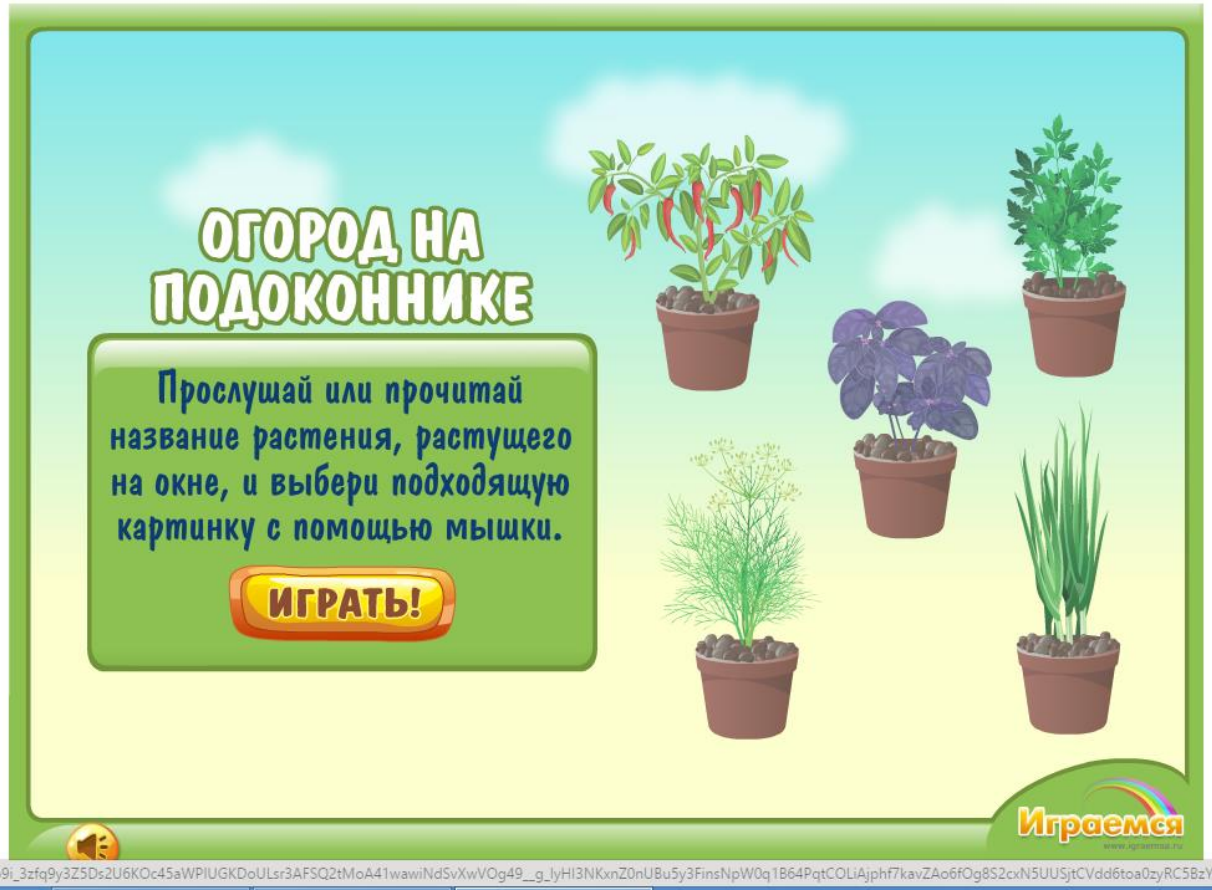
додаток - Word | Ігрофікація Полі... | ігрофікація [Реж... | Ігри та конкурси ...

УКР 9:55 17.06.2016

віртуальна валюта - Пош
Онлайн игра "Огород на
www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/ogorod-na-podokonnike

- Математические игры
- Азбука

тому же, свежая зелень еще и очень полезна! В детской познавательной игре "Огород на подоконнике" ты увидишь, какие замечательные растения выросли на нашем окне. Сможешь ли ты угадать, как они все называются? Тогда скорее приступай к игре: в каждом уровне будет дано название растения, а твоя задача - выбрать подходящую картинку из пяти вариантов.



googleads.g.doubleclick.net/pcs/click?xai=AKAOjstZtEMP9hWyy3tFp9ep9i_3zfq9y3Z5Ds2U6KOc45aWPIUGKDoULsr3AFSQ2tMoA41wawiNdSvXwVOg49__g_lyHI3NKxnZ0nUBu5y3FinsNpW0q1B64PqtCOLiAjphf7kavZAo6fOg8S2cxN5UUSjtCVdd6toa0zyRC5BzY89qQW...

додаток - Word
ігрофікація Полі...
ігрофікація [Реж...
Онлайн игра "Ог...
УКР
9:56
17.06.2016

Дякую за увагу!

Перемог Вам у грі