

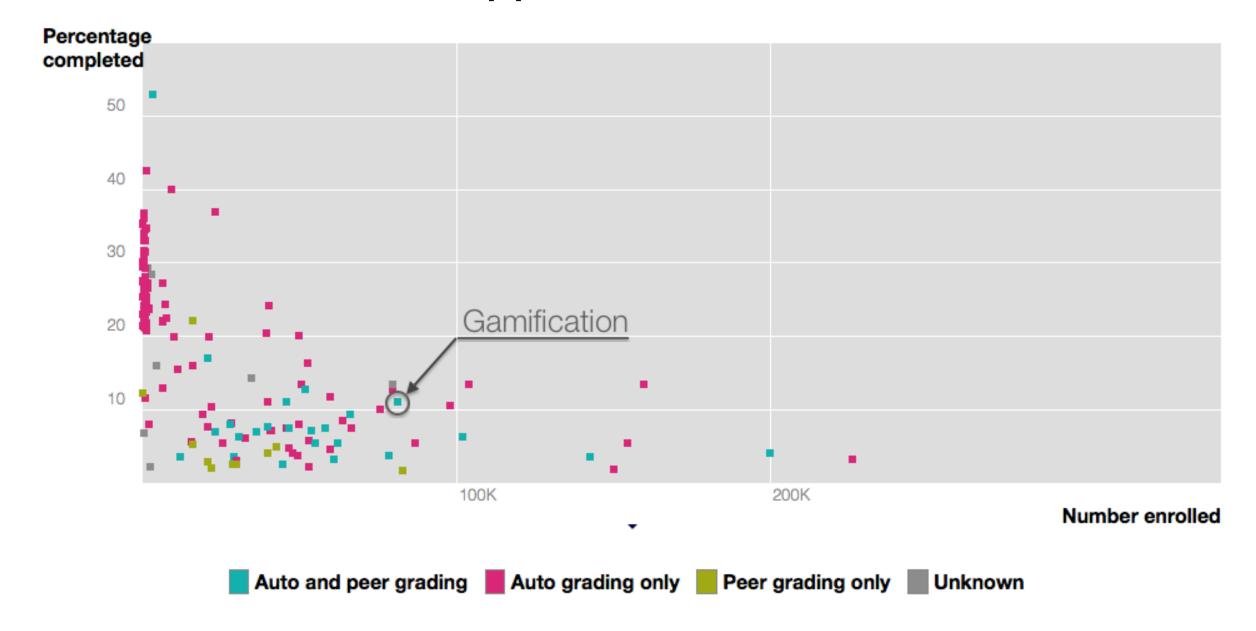
ЖАНРЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ВОВЛЕЧЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

ЧАСТЬ 2

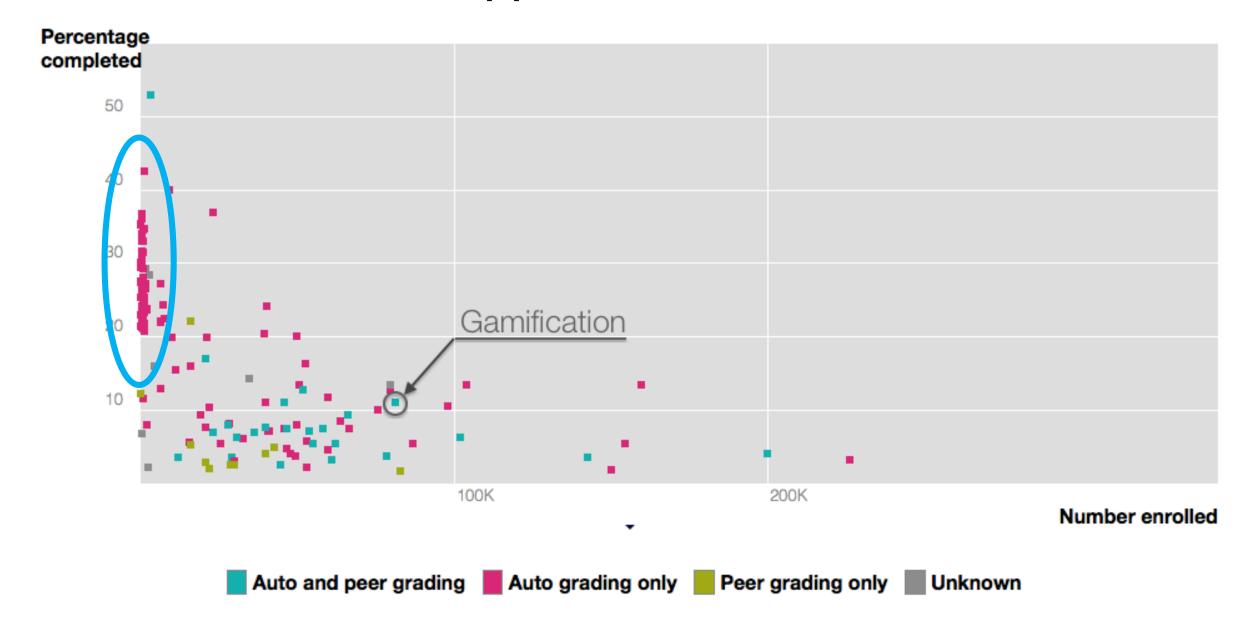
ПОГОВОРИМ О ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

ПОГОВОРИМ О ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ НА ЯЗЫКЕ ЦИФР

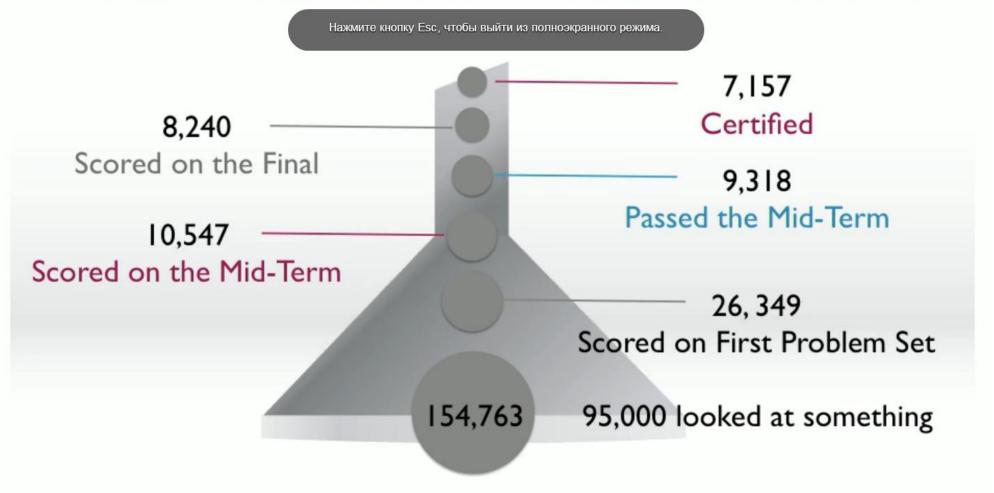
проходимость моос



проходимость моос



155,000 Students Enrolled in First Course



Registered for 6.002x Circuits and Electronics



<u>ک</u>

ПРОХОДИМОСТЬ НА EDX

ЗАРЕГИСТРИРОВАЛИСЬ	100%

РЕАЛЬНО НАЧАЛИ 61% (-39%)

ДОБРАЛИСЬ ДО 1 ТЕСТА 17% (-72%)

ДОБРАЛИСЬ ДО 2 ТЕСТА 7% (-60%)

СДАЛИ 2 ТЕСТ 6%

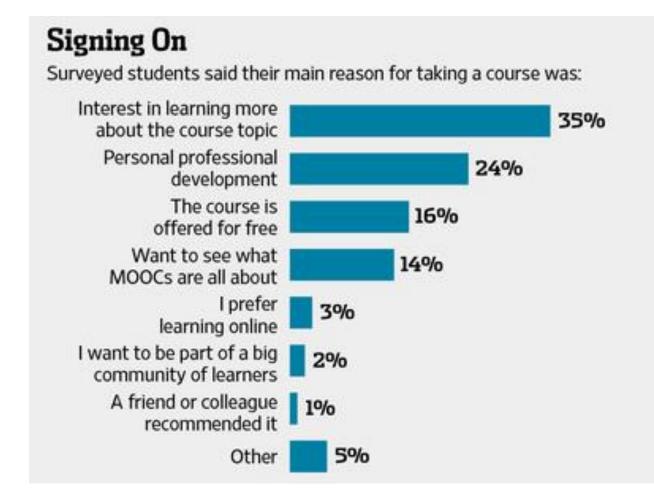
ДОБРАЛИСЬ ДО ФИНАЛЬНОГО ТЕСТА 5%

СЕРТИФИЦИРОВАЛИСЬ 5%

ПОЧЕМУ КУРСЫ

НАЧИНАЮТ?

77% - ИНТЕРЕС К ТЕМЕ, ПОЛЬЗА ОТ ЗНАНИЙ 23% - ДРУГОЕ



ПОЧЕМУ КУРСЫ

БРОСАЮТ?

84% - ПОТЕРЯЛ ИНТЕРЕС,
РАЗОЧАРОВАЛСЯ
В МЕТОДЕ

16% - ДРУГОЕ

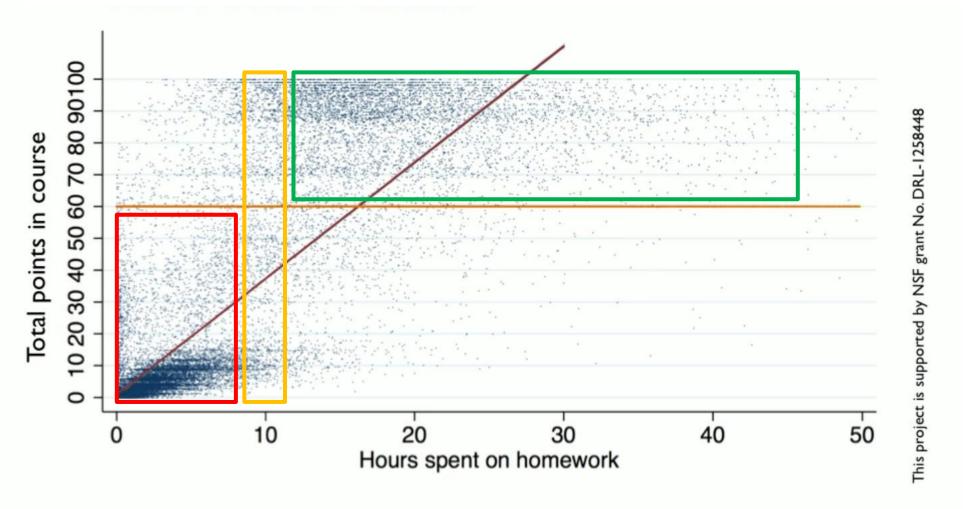
Logging Off

Forty-four percent of those surveyed said they didn't finish their course. The biggest reason:



Source: Qualtrics and Instructure survey of 1,834 people who registered to take a MOOC on Canvas Network in May and June 2013

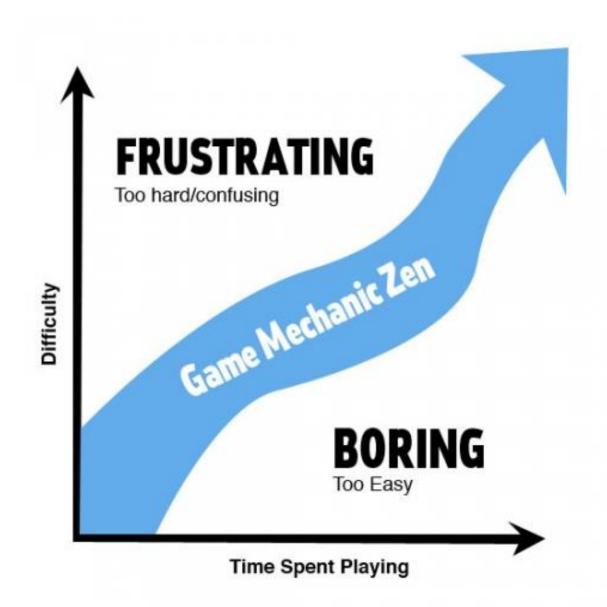
ЗАВИСИМОСТЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОТ ВРЕМЕНИ, ПОТРАЧЕННОГО НА ДОМАШНЮЮ РАБОТУ







В СОВРЕМЕННОЙ ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ ВАЖНЫ ИНТЕРЕС И ВОВЛЕЧЕННОСТЬ



КАК ВЫГЛЯДИТ ТИПИЧНОЕ ОНЛАЙН-ОБУЧЕНИЕ?



University of Pennsylvania

Gamification



Home



Syllabus



Video Lectures



Homework Quizzes



Written Assignments



Final Exam



Discussion Forums



Course Policies



Gamification Design Framework



Join a Meetup



Course Wiki

Announcements



Written Assignment 2 Issues

We're aware that some students are reporting issues with their submissions or peer assessments for Written Assignment 2. So far, about 40% of students who completed the assignment have been able to submit assessments, but we know others are reporting blank screens or missing content.

We'll post an update when we have further information from Coursera staff. We appreciate everyone's patience with these technical issues.

Wed 19 Sep 2012 1:33:00 PM PDT

Upcoming Homeworks



Homework Quiz for Week 4

Due: Sun 23 Sep 2012 9:00:00 PM PDT

Upcoming Assignments



Gamification - Assignment 2 (Grade)

Due: Sun 23 Sep 2012 8:59:00 PM PDT

New Lectures

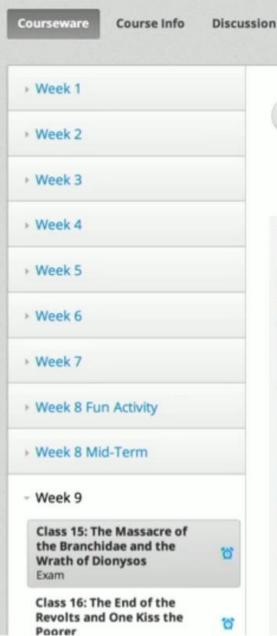
There are no new lectures.

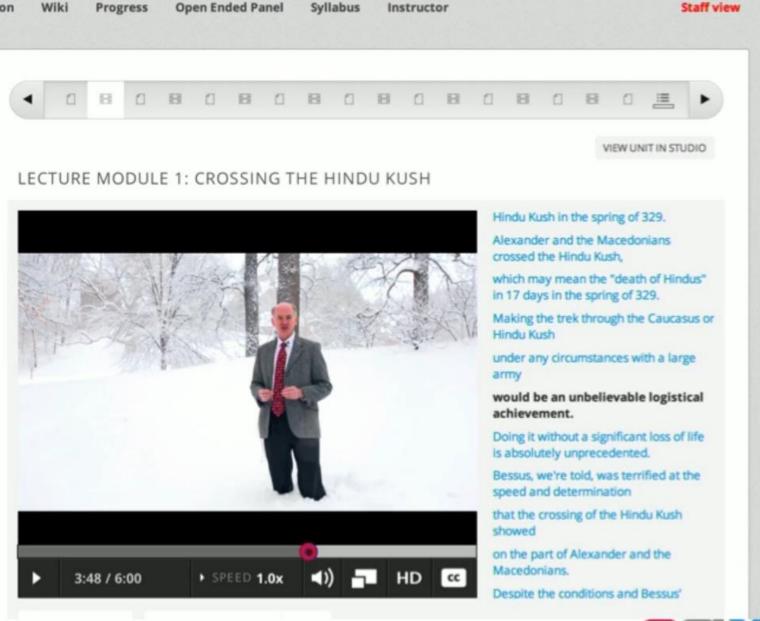


Penalties for Failure to do Self-

Assessment

The Coursera system deducts 20% from your score on the Written Assignments if you fail to submit the required peer assessments. Although this information was spelled out on the Course Policies page, it was not expressly stated that the deduction also applies to the self-assessment component.



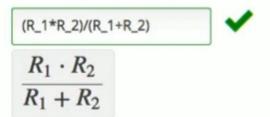


Rich Problem Types

Numeric

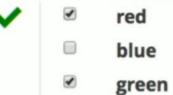
Formula

Resistance when $R_1 \parallel R_2 =$



Multiple choice

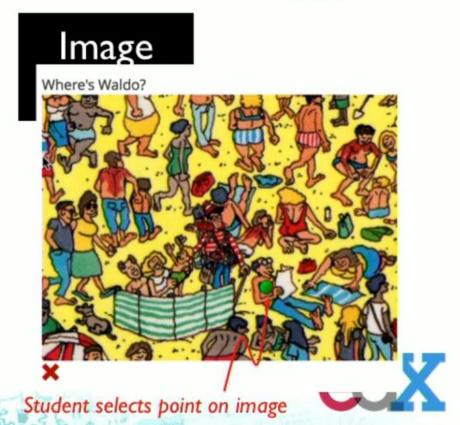
Which colors have wavelengths greater than $5000\mathring{A}$? Choose *all* that apply.



String

In what state is Las Vegas located?





КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, ПОЧЕМУ ВСЕ ТАК ПЛОХО?

БЕДЫ ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

- 1. Классическая «труба» работает плохо, когда нет надзирателя и обучение добровольное.
- **2. Рекомендации не работают**. Это плохая форма для хорошей цели. Они сужают горизонт, это мнимый выбор.
- **3. Нельзя положиться на пользователя**. В онлайне слишком много возможности для саботажа. Если пользователь слабо мотивирован, он все испортит и обвинит в этом нас.
- **4. Нельзя проконтролировать или заставить.** Зачастую, пользователь уходит раньше, чем мы замечаем неладное.

БЕДЫ ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

5. Типичная онлайн-среда (LMS, СДО) **мотивирует хуже**, чем учитель, но замены ему нет.

Предполагается, что мотивация у ученика есть, иначе зачем он пришел?!





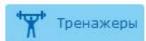
Информация об уроке Комментарии



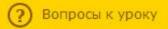


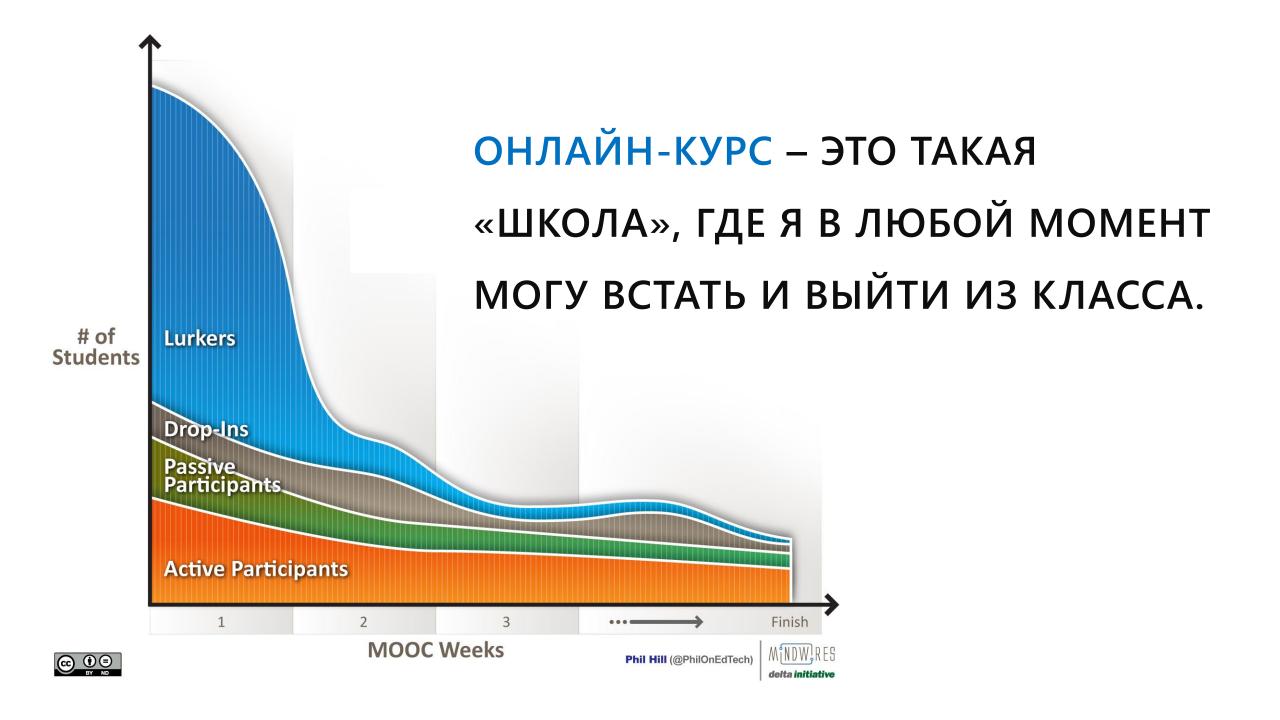












Манифест о цифровой образовательной Среде ЕДГ Некоммерческая инициатива проекта Edutainme

http://manifesto.edutainme.ru

МОТИВАЦИЯ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

- 1. От предопределенности к свободному выбору
- 2. От совместного слушания к коллаборативным проектам
- 3. От повторения к творчеству
- 4. От формальных экзаменов к мгновенной обратной связи
- 5. От единой системы аттестации к многомерной

ЗАДАЧИ ДЛЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ

- 1. Профнавигация вместо формальной программы обучения
- 2. Дать пользователю осмысленный выбор
- 3. Поводы для творчества (хотя бы в мелочах)
- 4. Взаимодействие с другими в процессе обучения, создание контента пользователями для пользователей
- 5. Многомерная, многофакторная система прогресса
- 6. Постоянная обратная связь о том, куда пользователь движется, что развивает, почему это важно

поговорим?

ВОПРОСЫ?

СООБРАЖЕНИЯ?

ЧТО САМОЕ ВАЖНОЕ В ГЕЙМИФИКАЦИИ?

Куда бы мне встроить геймификацию?

Мы делаем портал с бейджиками, рейтингами и виртуальными наградами. Нужна помощь специалиста.

Хотим давать монеты за обучение, но не знаем сколько. Поможете?

В КАКУЮ «ИГРУ» ИГРАЮТ ВАШИ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ?

В ОСНОВЕ КАЖДОЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ ЛЕЖИТ ПРОСТОЙ ИГРОВОЙ ЖАНР

ВАШИ ПРОДАВЦЫ ГОНЯЮТСЯ НА ПЕРЕГОНКИ КТО БОЛЬШЕ ПРОДАСТ?

жанр «гонки»

СОТРУДНИКИ РАЗВИВАЮТ НАВЫКИ, СТРОЯТ КАРЬЕРУ?

ЖАНР «СТРАТЕГИЯ»

ИЛИ «РОЛЕВАЯ ИГРА»

ОБУЧЕНИЕ МЕНЕДЖЕРОВ НА ТРЕНАЖЕРЕ?

ЖАНР «СИМУЛЯТОР»

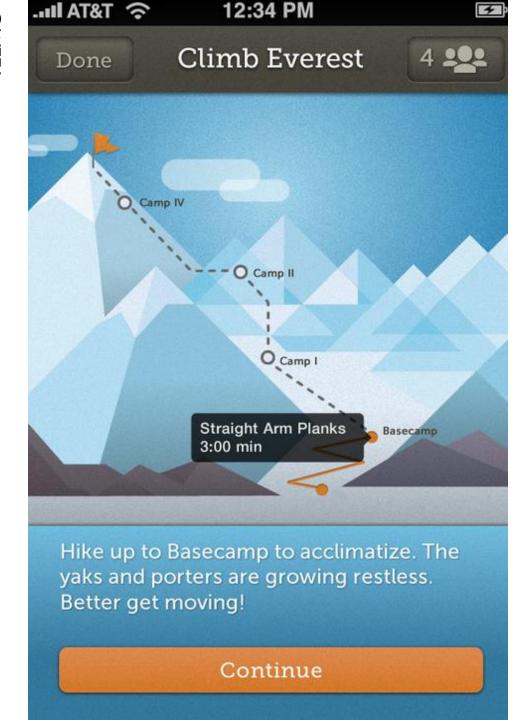
УЧЕНИКИ ТРЕНИРУЮТСЯ НА КЕЙСАХ?

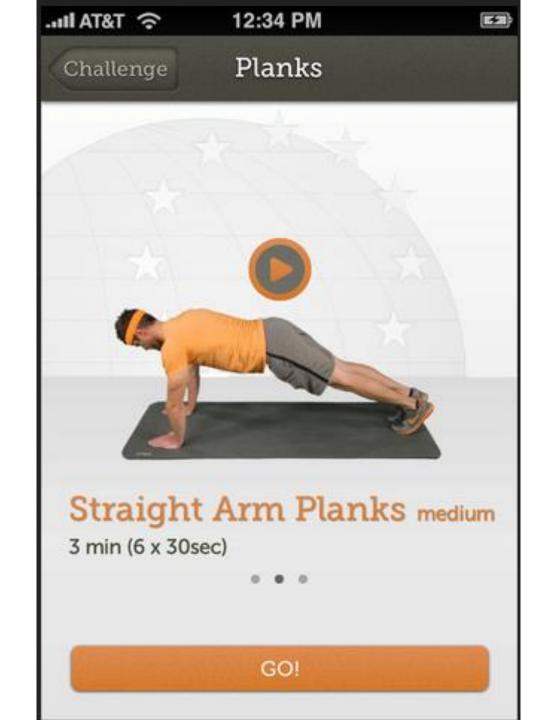
ЖАНР «ПРИКЛЮЧЕНИЕ»



ЖАНРЫ В ИГРОФИКАЦИИ

ЦЕЛИ И ИНСТРУМЕНТЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ





ВИГРАХ KAK 3TO

BROKEN SWORD 5

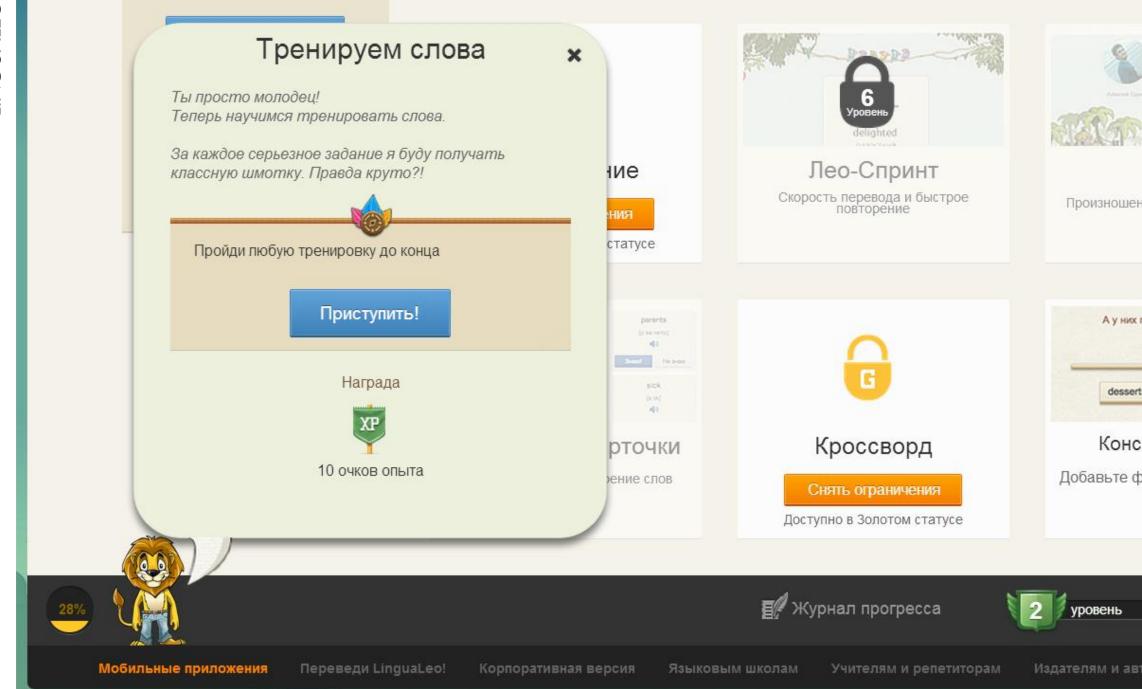




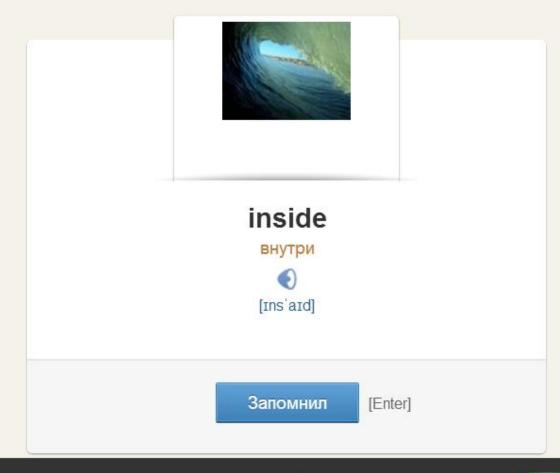




ПРИКЛЮЧЕНИ



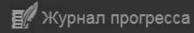


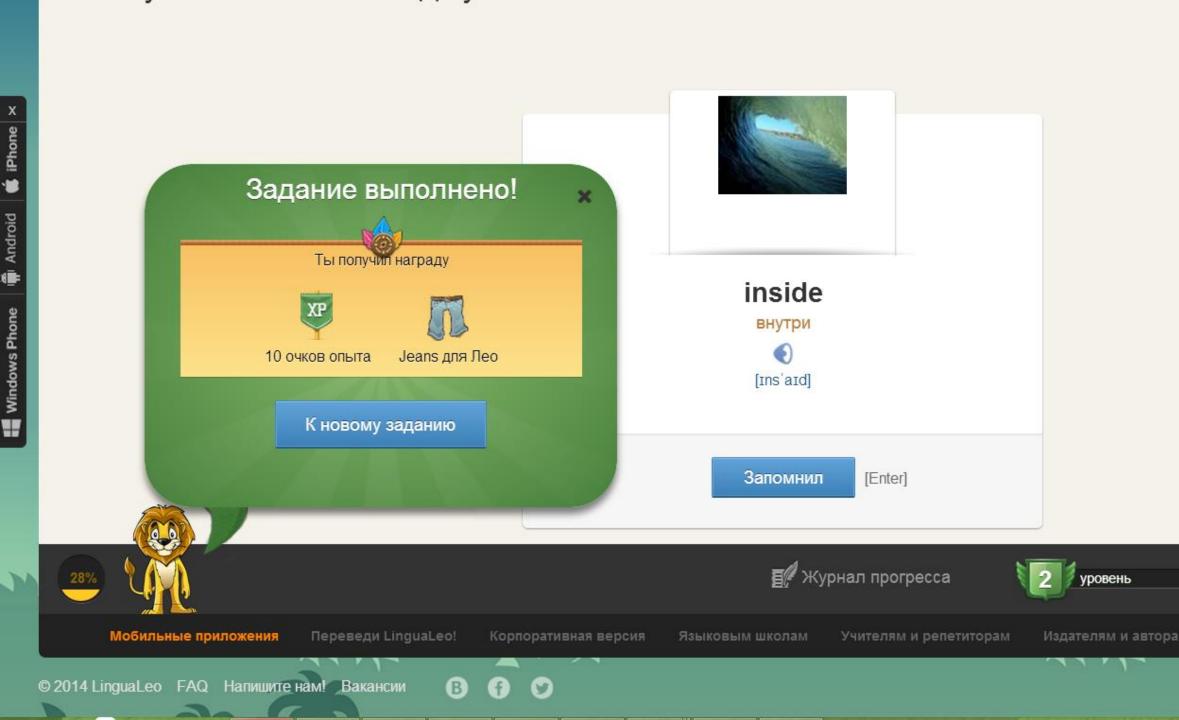






















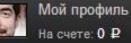


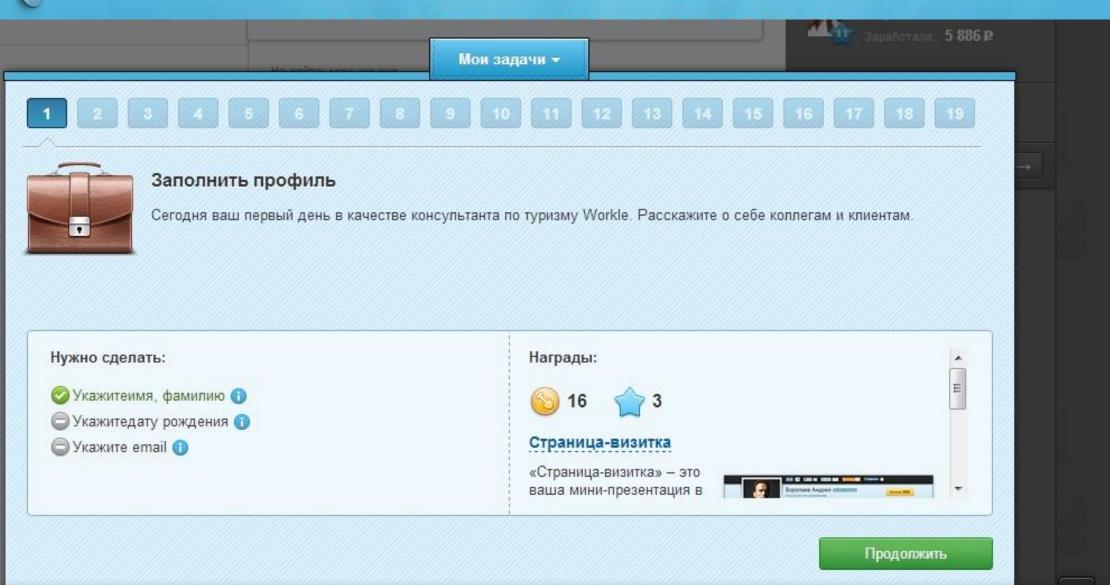












ЦЕЛИ ЖАНРА «ПРИКЛЮЧЕНИЕ»

- 1. Рассказать историю, показать кейс
- 2. вызвать сопереживание (Драматургия)
- 3. Создать иллюзию, что пользователь всего добился сам
- 4. Показать алгоритм действий

Здесь мы имеем наибольший контроль за опытом пользователя

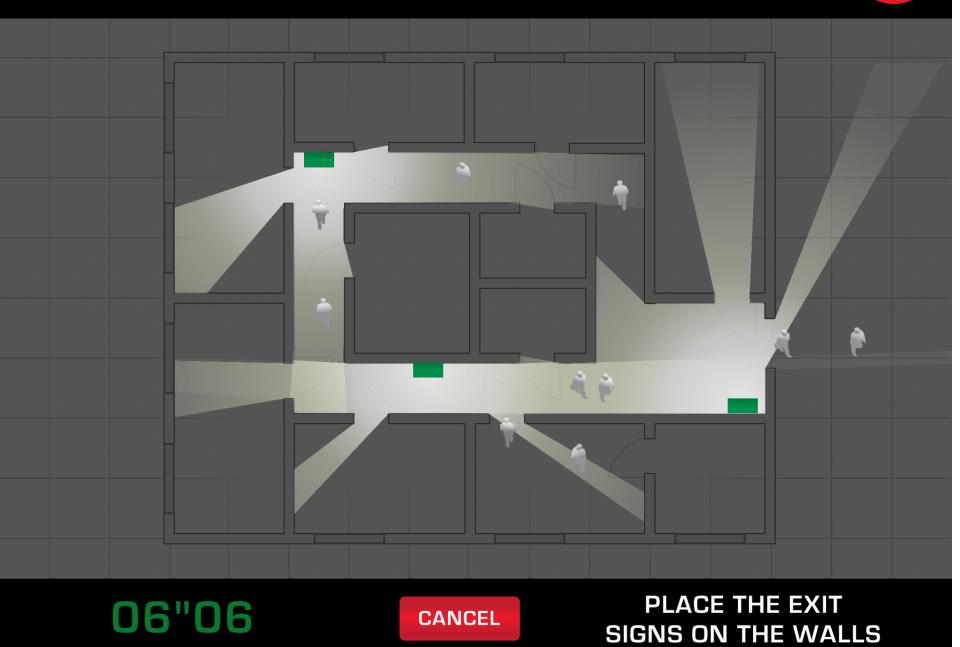
Учебное задание No.5 Объект: Кіозк Цель: Разместить все РОЅМ-материалы, перетацию их на нужные места

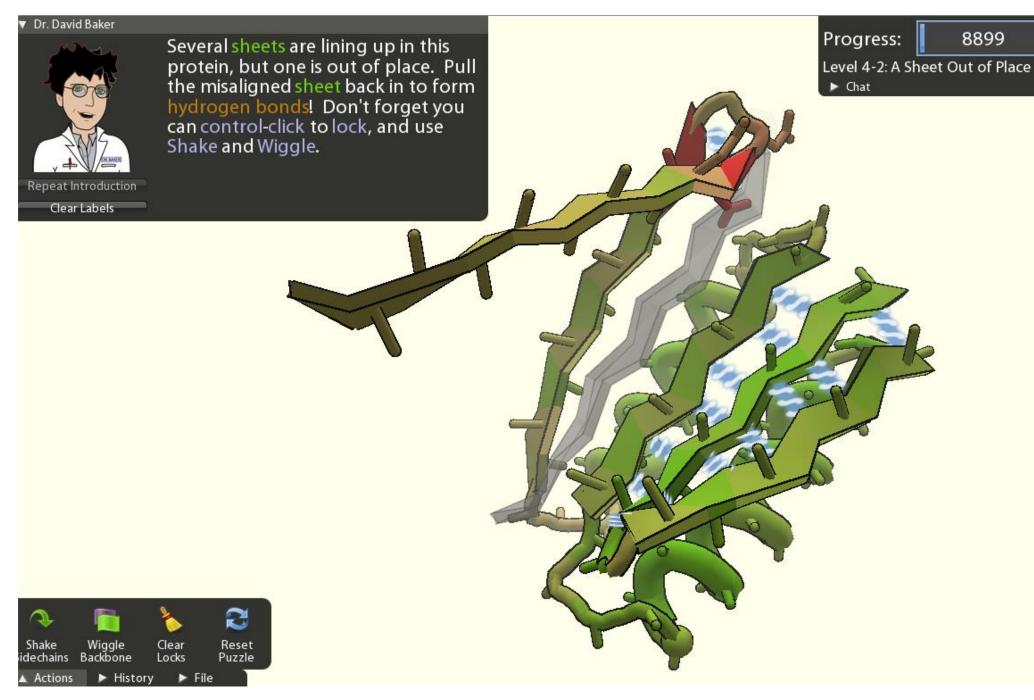
Задание успешно выполнено!





RESQUE GAME



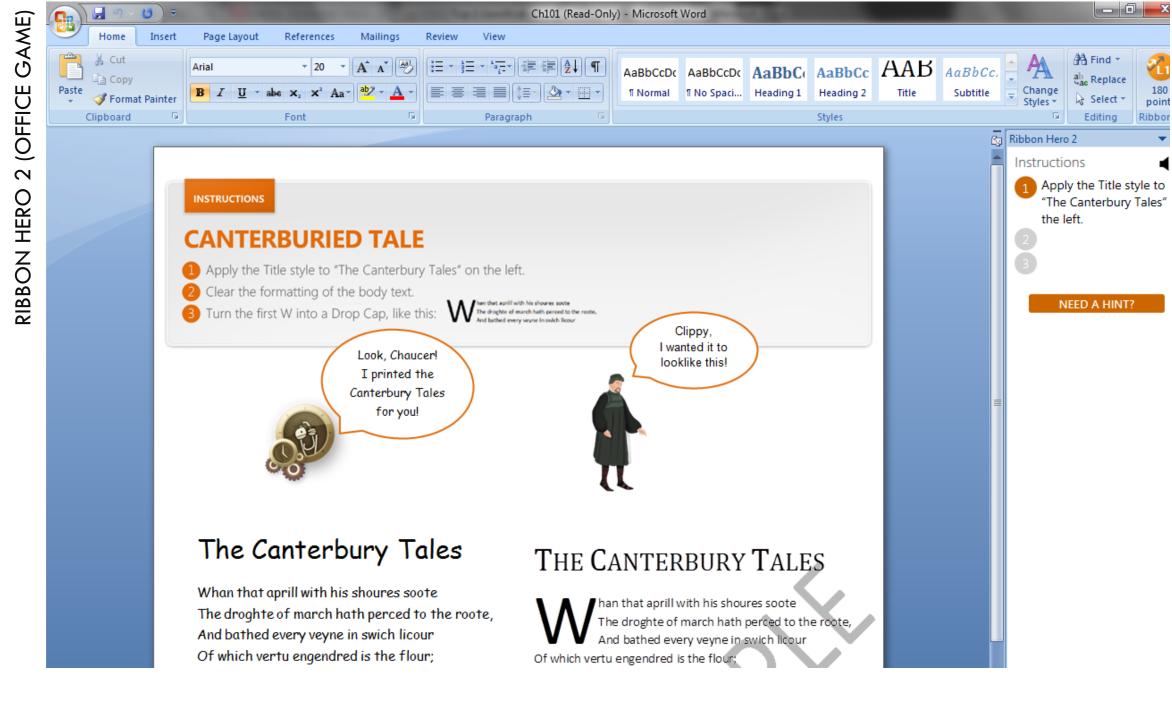




of 10000



BOJOMK 070



ЦЕЛИ ЖАНРА «ГОЛОВОЛОМКА»

- 1. Запомнить правильные ответы на вопросы
- 2. Самому прийти к решению, которое предлагает продукт
- 3. Проверить знания пользователя, собрать аналитику
- 4. Сравнивать себя с другими (например по времени решения)

50



\$0 USD Help





+15 XP

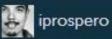
+10 XP

+1 XP

+10 XP

+5 XP





Post Project Find Freelancers

Browse Projects

Post Conte





earch...

Dashboard

My Projects

Select Your Skills

Profile Inbox

Select up to 20 skills that best match your qualifications. We'll provide you with t

Finances

Disputes

Exams Invi

Active Rewards

to receive rewards

Verify your email

Update your skills

Enter a contest

Invite a Friend

Place bid

Your Next Objectives





Upgrade Membership! Free 30-Day Trial

a Freelancer.

ing your skills

Enter a skill e.g. Graphic Design

Popular Skills

+ PHP (1715)

+ Mobile Phone (393) + Articles

+ Graphic Design (1239)

+ HTML (1192) + Android

+ Software Architecture (468)

+ Internet Marketing (607) + SEO (45

+ MySQL (505)

+ Wordpre + iPhone (301)

+ Website Design (1281)

+ Data En

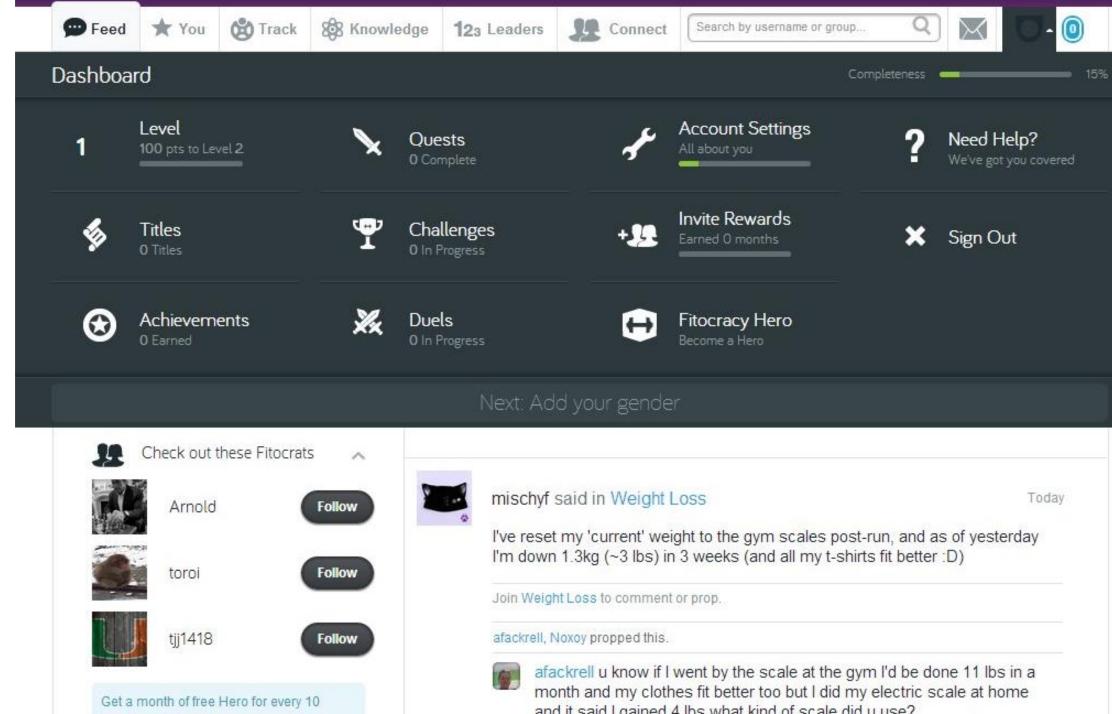
View My Rewards

Save your Skills

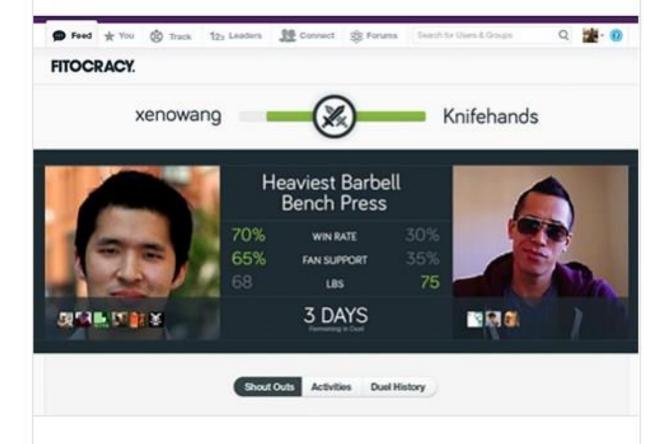
+ CSS (314)

20 skills remaining





Duels



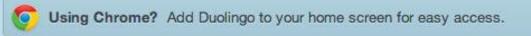
Arguing about whose turn it is to do the washing up?
He left the toilet seat up again?
Ben from accounts drank the last of the coffee?

Settle scores the old fashioned way. As a Hero, you'll be able to challenge anyone on the site to a one-on-one fight for supremacy. Most points? Most distance run? Pick your poison, and away you go.

Home







+ Add Duolingo to Chrome

Dismiss









ПОЛИТИКА

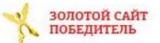
ОБЩЕСТВО

БИЗНЕС

ФОТОПОТОК

РЕГИОНЫ

наши награды:







ПРОФАЙЛ **ABTOPA**







НАГРАДЫ ABTOPA

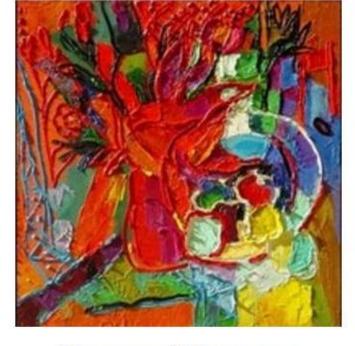








2 ноября 2012



Наталия Фёдорова Казань







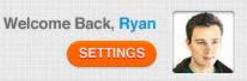
ЗАСЛУГИ

НА САЙТЕ 538 ДНЕЙ

ЗАРЕГИСТРИРОВАН 6 ДЕКАБРЯ 2012

CTATEN 211

My Fitness Level





EST. TIME TO GOAL 3 Months

RANK OUT OF 5,649 3,564th







32.9%



2,655

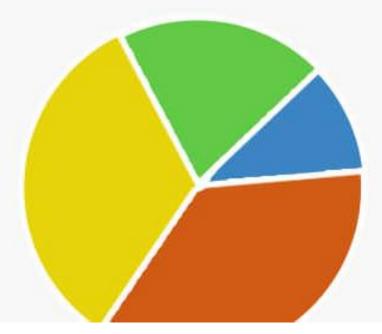
STRENGTH RATING

DAYS ACTIVE THIS WEEK

19
DAYS ACTIVE
THIS MONTH

1,851
CALORIES BURNED
THIS WEEK

14,098
CALORIES BURNED
THIS MONTH



A RECOMMENDED EXERCISES

ЦЕЛИ ЖАНРА «РОЛЕВАЯ ИГРА»

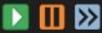
- 1. Визуализировать прогресс
- 2. Показать пути развития
- 3. Заставить определиться: «кто я»
- 4. Не сравнивать себя с другими

Наиболее комплексный жанр

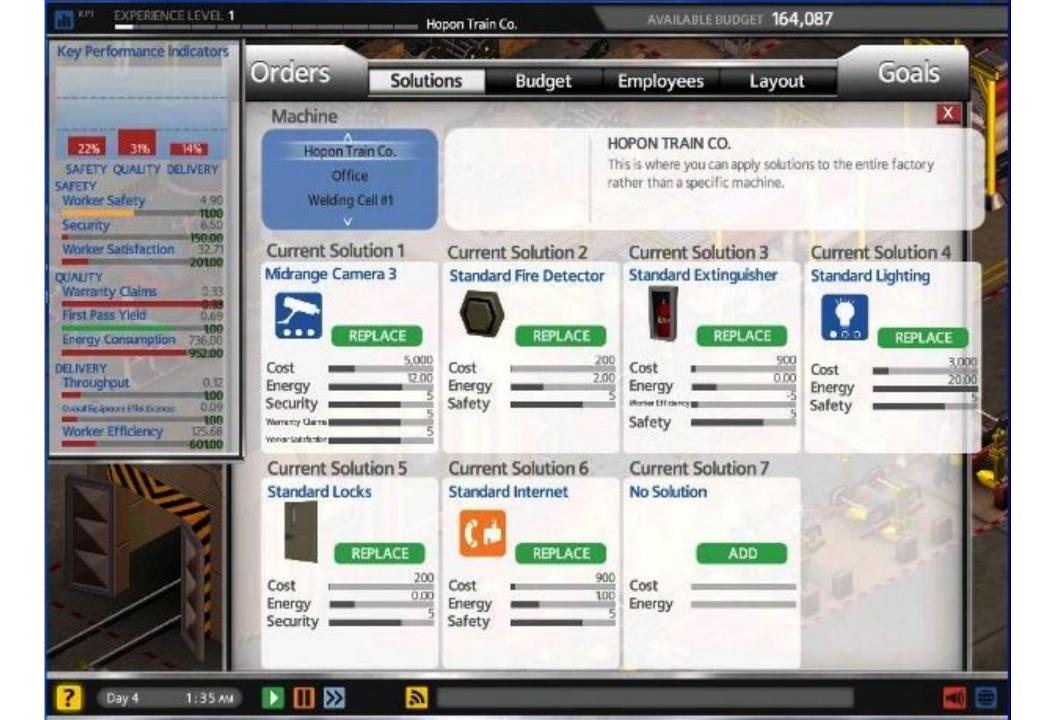
СИМУЛЯТОР

SIEMENS PLANTVILLE 20% SAFETY QUALITY DELIVERY SAFETY **Worker Safety** 1.10 10.00 13.50 110.00 36.75 Security Worker Satisfaction 200.00 QUALITY **Warranty Claims** 0.33 0.33 First Pass Yield Energy Consumption 830.00 1018.00 DELIVERY 238.77 Throughput **5000.00** 0.27 Overall Equipment Effectiveness 1.00 157.10 Worker Efficiency 530.00 Orders Goals Solutions **Employees** Budget Layout

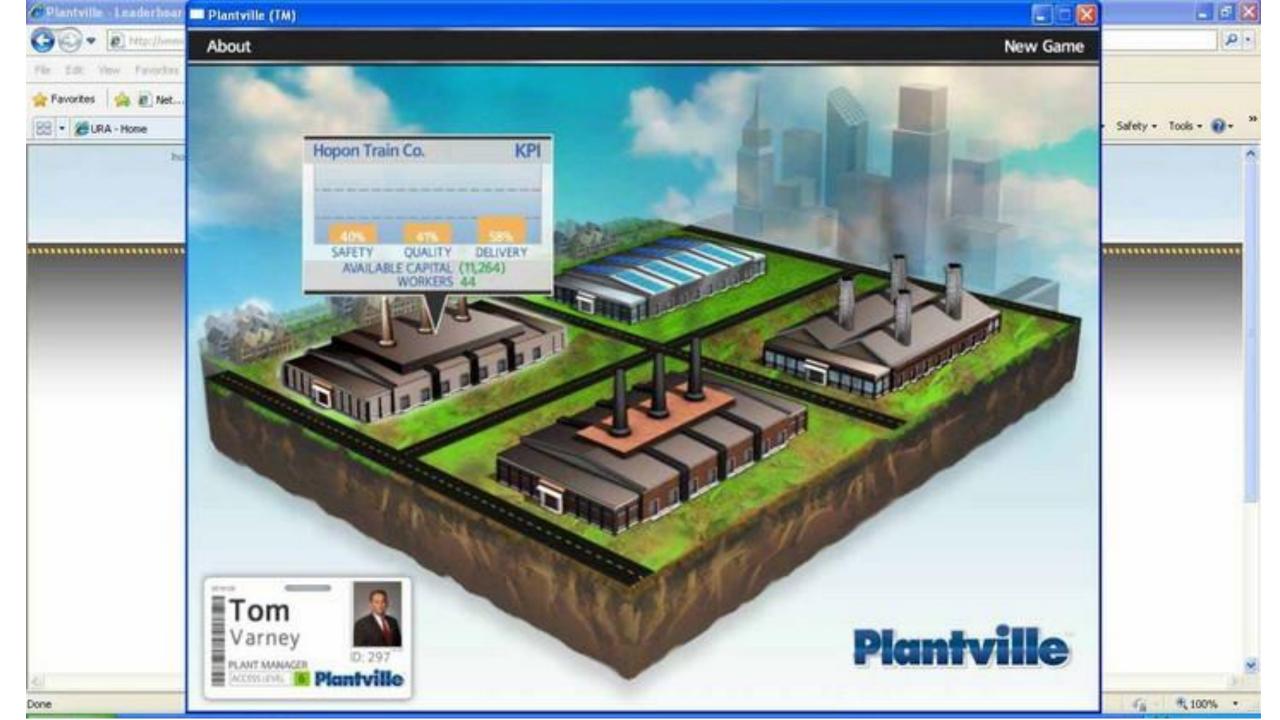


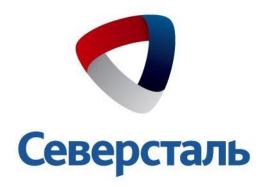












Например, мы создали бизнес-симуляцию для сотрудников «Северстали», направленную на развитие управленческих навыков. Это игра, в которой сотрудники могут принимать такие же решения, как в реальном бизнес-процессе (производить продукцию и продавать ее по той или иной цене). Среда безопасная, поэтому люди не бояться в ней рисковать, пробовать смелые ходы. У них накапливается набор знаний и опыт, которые помогают в реальной работе принимать правильные практические решения.



Другой пример - обучение продажам с помощью диалоговых тренажеров. Для продуктивной работы с клиентами необходимо развивать навык общения. Если бы продавцов было 50 человек, то их можно было бы пригласить на тренинг, но для 20000 такое обучение невозможно организовать физически. И здесь пригодится наш тренажер, который моделирует типичные ситуации во время разговора с клиентом и

ЦЕЛИ ЖАНРА «СИМУЛЯТОР»

- 1. Понять суть через модель
- 2. Потренироваться «на кошках», когда в реальности это сделать нельзя
- 3. Учиться *вне работы* по упрощенным правилам
- 4. Играть за пределами компетенций. Сжимать время

Классические serious games (рынок \$2 млрд.)

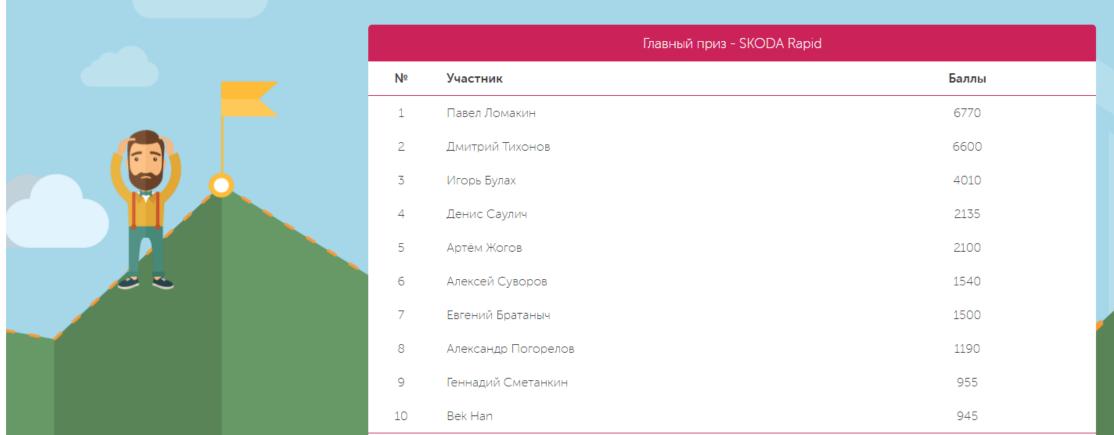
Рейтинг

Ты еще не на первом месте? Потерял веру в себя? Все еще можно исправиты!

В течение всего декабря, каждую неделю, мы будем давать повышенный бонус на один из продуктов.

Будь начеку и следи за новостями.

Сегодня мы увеличили бонус на Smart Security Platinum Edition до 150 баллов/рублей.





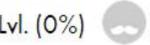
Участник

Гонка

Лента Заезды Трекинг @



1 Lvl. (0%)



Мили

0	Ноябрь	2013	0
---	--------	------	---

1	Stanislav Mekhonoshin		49
2	Ян Бернацки		41
3	Nikolay Ponomarev	6	37
4	Валентин Васильев	€	34
5	Николай Шебанов —	€	34



FAST PACED GO KART RACING FUN!

COMMUNITY HOME DISCUSSIONS

IDEAS

HELP ARTICLES

NEW RELEASE



MY PROFILE

Caroline James

Name: Caroline James Company: Marketo Title: Marketing Director Location: San Francisco, CA

Date I Started Using Marketo: 1/2/2012









Josh Hill 1610 pts

7 DAYS LEADERBOARD

2150 pts

2080 pts

Eric Hollebone

CraiGrrr Blackketter



Erik Rehn 1270 pts



Clinton G 1200 pts

Last updated 6 hours ago

MEET WITH LOCAL MARKETO

USERS



MY REWARDS



Rewards earned this month:















GARAGE BAND









Ask 1 Question









Platinum

Fill In Your Profile

Complete!

Login

SMALL TOWN GIG





вовлечение 89% АКТИВНОСТЬ 11310

АКТИВНОСТЬ 13754 Рассказать >

вовлечение во% **АКТИВНОСТЬ**

7278

вовлечение 95% **АКТИВНОСТЬ**

106524

вовлечение 26% **АКТИВНОСТЬ**

3188

вовлечение 61% **АКТИВНОСТЬ**

77923

вовлечение 7% АКТИВНОСТЬ

462

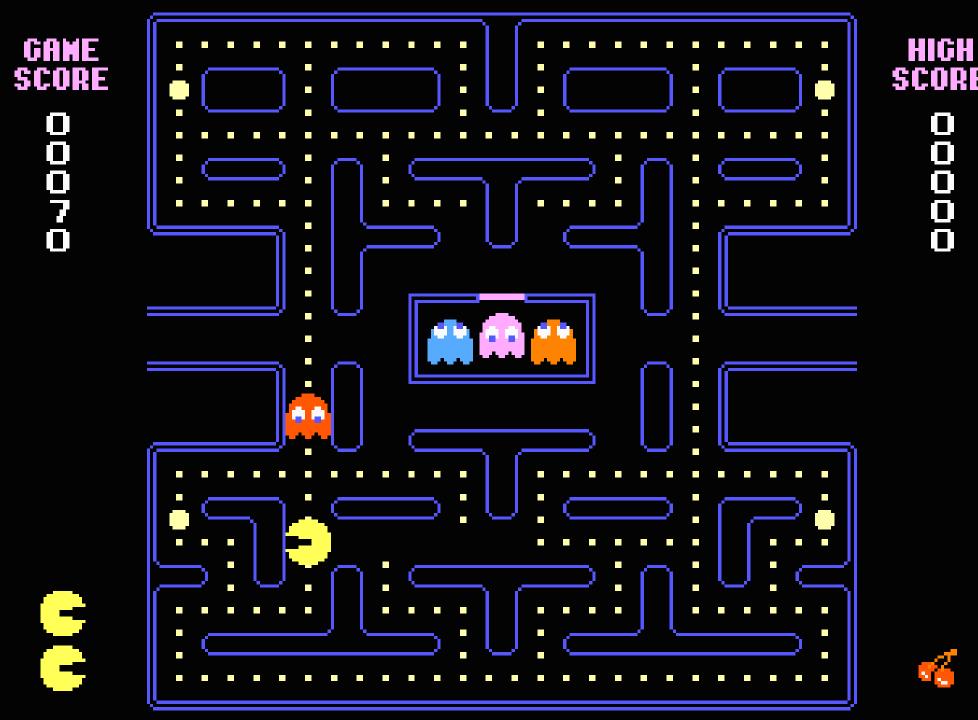
ЦЕЛИ ЖАНРА «ГОНКИ»

- 1. оттренировать алгоритм действий
- 2. Противопоставление себя другим
- 3. Доносит «правила игры»: за что у нас хвалят
- 4. Много повторений, попыток, потом демотивация
- 5. Решается обычно за счет упорства, потраченного времени

Классическая игрофикация (PBL)

ИГРАХ $\mathbf{\Omega}$ KAK 3TO

PACKMAN







ЦЕЛИ ЖАНРА «АРКАДА»

- 1. Во многом Сходные с «гонками»
- 2. Заставить делать простые действия быстро и точно
- 3. Высокая мотивация на короткое время
- 4. Радость в участии, результат не гарантирован

Классические конкурсы и лотереи



ОТРЫВАЙТЕ...

С 9 декабря 2013 по 31 марта 2014

Оторвите стикер от упаковки Биг Мак ®, Биг Тейсти ®, Чикен Макнаггетс ®, большой порции картофеля фри, холодного напитка 0,5 л и горячего напитка 0,3 л. Каждый стикер — это ваш шанс на выигрыш.



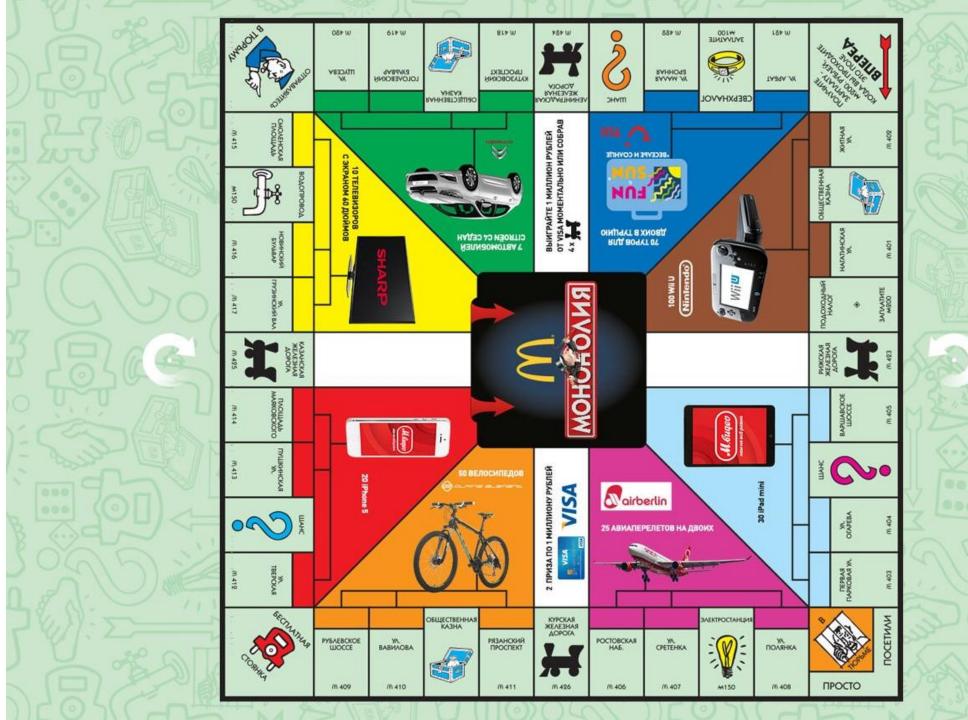
Поделиться с друзьями: В 236 f 2







MACDONALD'S MONOPOLY



BINGO ЛОТТО



ЖАНР ГЕЙМИФИКАЦИИ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ЦЕЛЬЮ

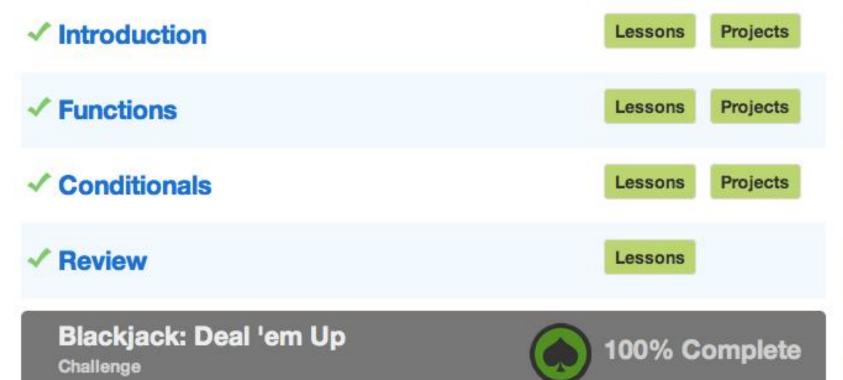
ВАЖНО:

БЕЙДЖИ, РЕЙТИНГИ, ДОСТИЖЕНИЯ

– ЭТО НЕ ИГРОВОЙ ЖАНР

JavaScript

JavaScript is a programming language that grew out of a need to add interactivity to web sites within the browser. It has since evolved into an incredibly versatile language that is used for both client-side (within the browser) and server-side (code that serves web pages to users) applications.



Achievements 34







Language

Des

Duningto

САМОЕ ВАЖНОЕ – ПОНЯТЬ В КАКУЮ ИГРУ ХОТЯТ ИГРАТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ИЛИ УЖЕ ИГРАЮ БЕЗ ВАС

РЕЗЮМИРУЕМ ЖАНРЫ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ИССЛЕДУЙ МИР, СЛУШАЙ ИСТОРИЮ

АРКАДА: СДЕЛАЙ БЫСТРЕЕ, ТОЧНЕЕ, ЗАУЧИ АЛГОРИТМ

РОЛЕВАЯ ИГРА: РАЗВИВАЙ СЕБЯ, НАЙДИ СВОЙ СПОСОБ

ГОЛОВОЛОМКА: ОТГАДАЙ ОТВЕТ

СИМУЛЯТОР: ПОЗНАЙ СУТЬ ЧЕРЕЗ МОДЕЛЬ

... ЖАНРОВ МОЖЕТ БЫТЬ БОЛЬШЕ:

СТРАТЕГИЯ: ПРОСЧИТАЙ ПУТЬ К ПОБЕДЕ, ПЕРЕХИТРИ ПРОТИВНИКА



МАГАЗИН МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

ЭКСПРЕСС-ТРЕНИРОВКА

ПРИМЕРЫ ИГРОФИКАЦИИ В РАЗНЫХ ЖАНРАХ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ИССЛЕДУЙ ВСЕ МОДЕЛИ ТЕЛЕФОНОВ,

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ, БЕЙДЖИКИ

АРКАДА: ЛОВИ СКИДКИ, НАЙДИ БЫСТРЕЕ ВСЕХ, КОНКУРС

РОЛЕВАЯ ИГРА: ПРОКАЧАЙ СВОЙ ТЕЛЕФОН ПРИЛОЖЕНИЯМИ

ПОД СЕБЯ, ТЕСТ «КАКОЙ ТЫ ТЕЛЕФОН»

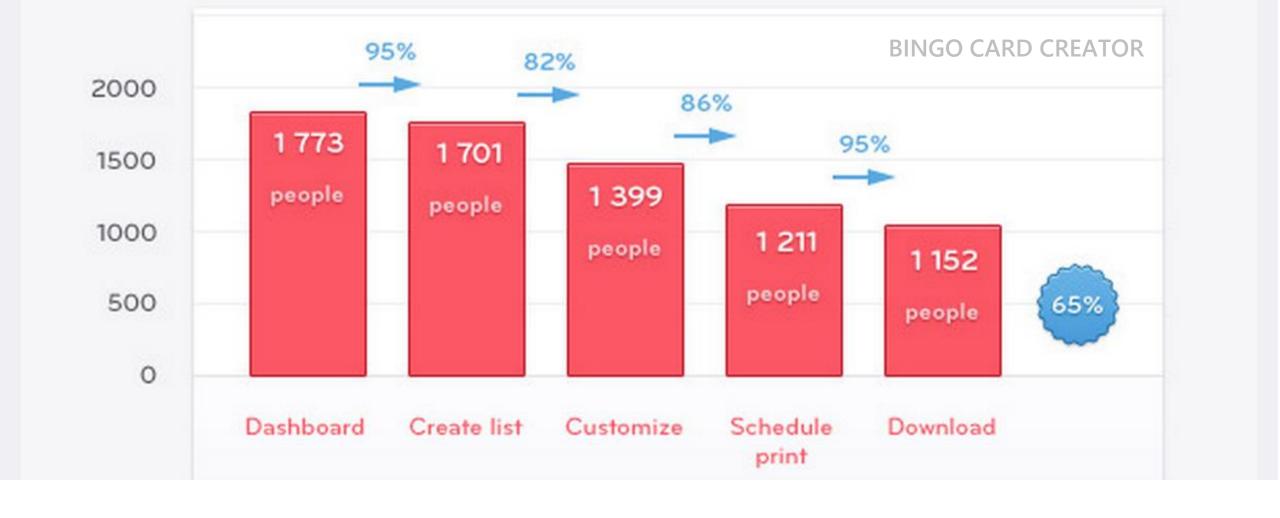
ГОЛОВОЛОМКА: НАЙДИ НУЖНЫЙ ТЕЛЕФОН, ВИКТОРИНА

СИМУЛЯТОР: ИНТЕРАКТИВНАЯ МОДЕЛЬ ТЕЛЕФОНА

СТРАТЕГИЯ: ПОДБЕРИ САМЫЕ ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ КРЕДИТА

ЗАДАНИЕ:

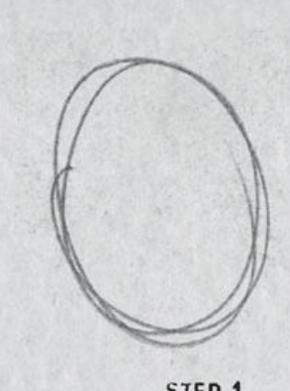
ПРИДУМАЙТЕ КАКОЙ ЖАНР ГЕЙМИФИКАЦИИ БЛИЖЕ К ЗАДАЧАМ ВАШЕГО ПРОДУКТА?



ВОВЛЕЧЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

METPUKA ACTIVATION









STEP 2 .



STEP 3 .

МЫ УЧИМ ВСЯКИМ ХИТРОСТЯМ МЕЖДУ ШАГОМ 2 И ШАГОМ 3

WE SPECIALIZE IN THE DISCIPLINES OF REALISTIC DRAWING AND PAINTING. CALL 612-362-8421, AND SO CAN YOU.

The Melier MINNEAPOLIS, MN 612-362-8421

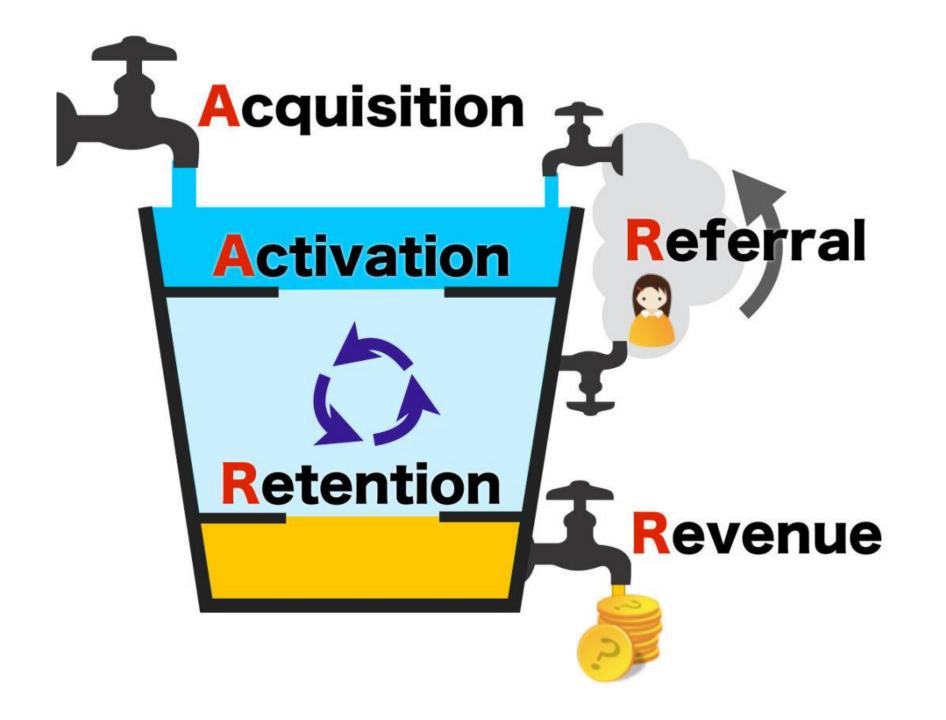


АКТИВАЦИЯ (ACTIVATION)

ЭТО МЕТРИКА, ПОКАЗЫВАЮЩАЯ КАКОЙ ПРОЦЕНТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ «ВКУРИЛИ ФИШКУ», Т.Е. РАЗОБРАЛИСЬ КАК РАБОТАЕТ ПРОДУКТ И ДОКАЗАЛИ ЭТО НАМ, ВЫПОЛНИВ ЦЕЛЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ, КОТОРОЕ БЫЛО БЫ ТРУДНО ВЫПОЛНИТЬ HEOCO3HAHHO.

СЧИТАЕТСЯ, ЧТО НЕАКТИВИРОВАННЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ НЕ ПЛАТИТ И РЕДКО ВОЗВРАЩАЕТСЯ

НАША ЦЕЛЬ, ЧТОБЫ АКТИВАЦИЯ СЛУЧИЛАСЬ КАК МОЖНО РАНЬШЕ



LINGUALEO: КРИТЕРИЙ АКТИВАЦИИ

Пользователь добавляет в словарь 1 слово Затем пользователь тренирует 1 слово на любой тренировке



ers deliver a baby from little girl point of view



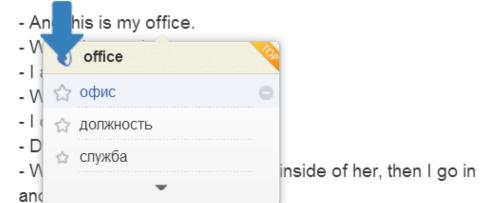


22936





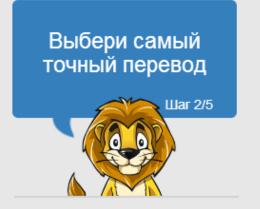




- No you don't. Everybody knows that the stork brings the baby.
- Who told you that?
- My daddy.
- Okay. Well, the stork puts the baby inside of the mother... and then I go in and I take it out.
- Ah aah. The stork brings the baby to the hospital and drops it in the bassinet.
- So you say that the baby is not inside the mummy?

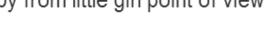
Then why is it that the mother gets real big?

- Because she eats a lot of food.





ers deliver a baby from little girl point of view





22936









- And this is my office.
- What do you do?
- I am a doctor for women.
- What do you do with them?
- I deliver their babies.
- Deliver?
- When the woman has the baby inside of her, then I go in and I take it out.
- No you don't. Everybody knows that the stork brings the baby.
- Who told you that?
- My daddy.
- Okay. Well, the stork puts the baby inside of the mother... and then I go in and I take it out.
- Ah aah. The stork brings the baby to the hospital and drops it in the bassinet.
- So you say that the baby is not inside the mummy?

Then why is it that the mother gets real big?

- Because she eats a lot of food.

Отправь на изучение 5 слов

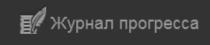




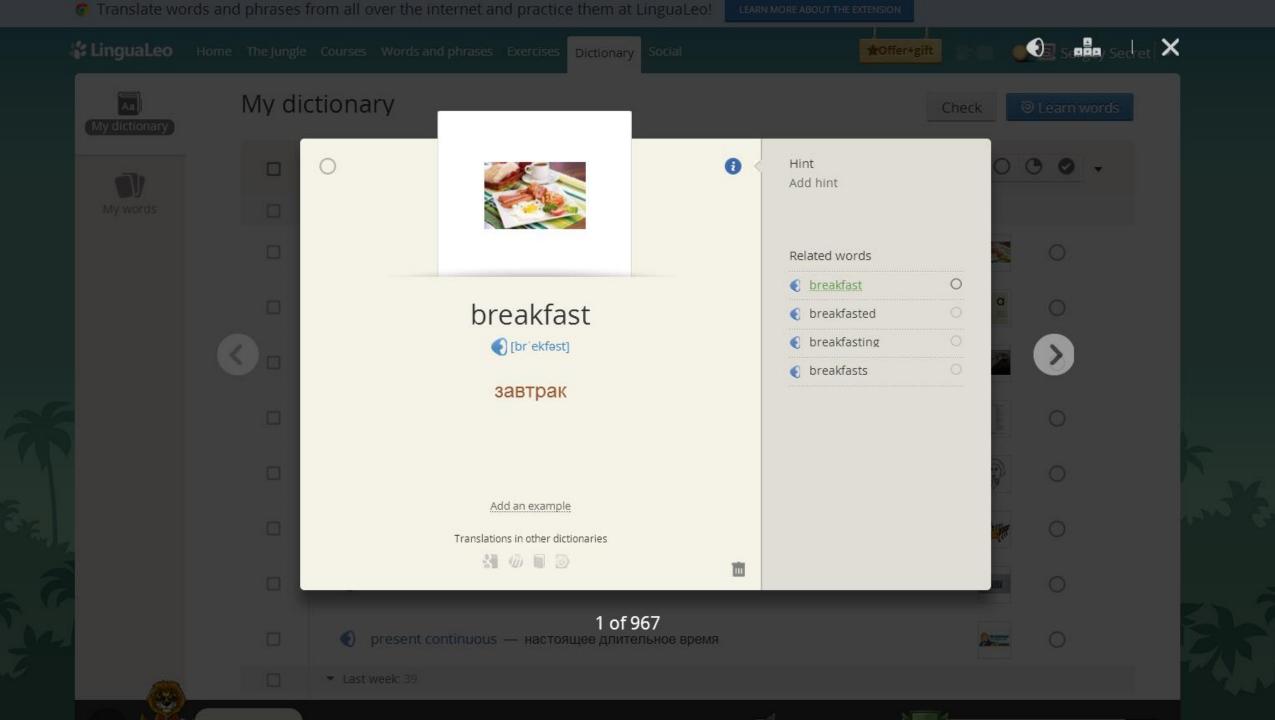
office — офис

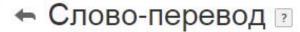
ИЗУЧИТЬ СЛОВА

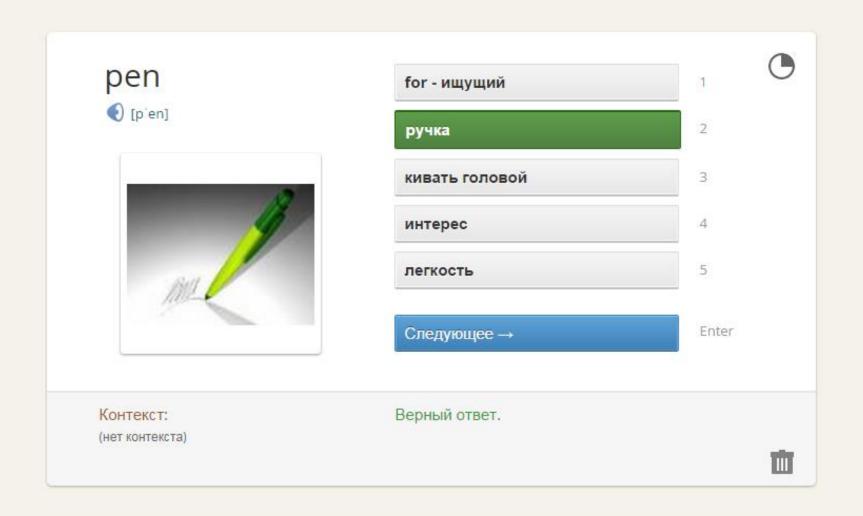












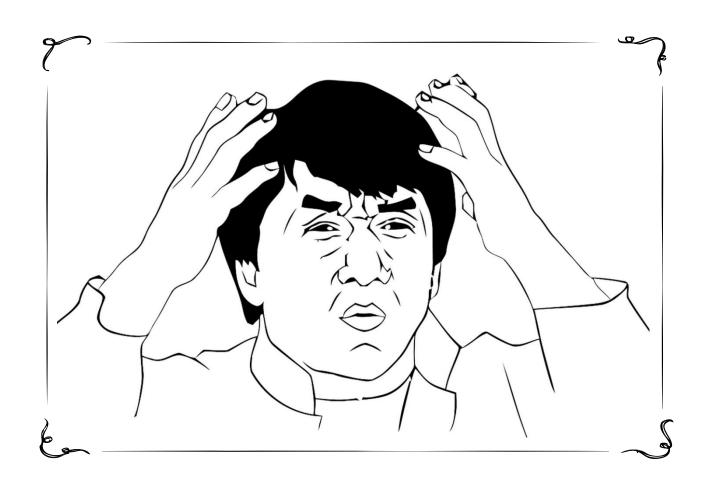
ЗАДАНИЕ:

СФОРМУЛИРУЙТЕ КРИТЕРИЙ АКТИВАЦИИ ВАШЕГО ПРОДУКТА (ИЛИ КОНКРЕТНОЙ ФИЧИ)



КЕЙС LINGUALEO

вовлечение



ПРОБЛЕМА:

КАК ОБЪЯСНИТЬ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ
НОВЫЙ ПОДХОД К
ОБУЧЕНИЮ?

ЗАДАЧИ:

- СНЯТЬ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ
- ИЗУЧЕНИЕ КАК ПОВТОРЯЮЩИЙСЯ ЦИКЛ
- ВОВЛЕЧЬ В БЕСКОНЕЧНЫЙ ПОШАГОВЫЙ ПРОЦЕСС



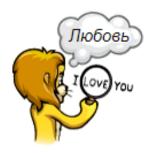


Как заниматься на LinguaLeo



Читай и смотри

Найди интересное среди 125 тысяч материалов в Джунглях



Переводи

Кликай по незнакомым словам, чтобы узнать перевод.



Тренируй

Каждый день тренируй слова, чтобы их запомнить.

Начать





Как заниматься?



Читай, осваивай и переводи новые спова



это развивает навыки чтения и восприятие на слух



Занимайся на интересных тренировках



это пополняет твой словарный запас



Выполняй задания от Лео: каждый день что-то новое



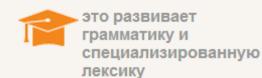
это делает обучение увлекательным



Проходи курсы на самые разные темы



Общайся на английском





это развивает твою речь и произношение



ФИШКА ОТ КОНКУРЕНТА LINGUALEO

WWW.DUOLINGO.COM

Home **Immersion**

Discussion

Vocabulary

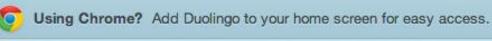
Mobile





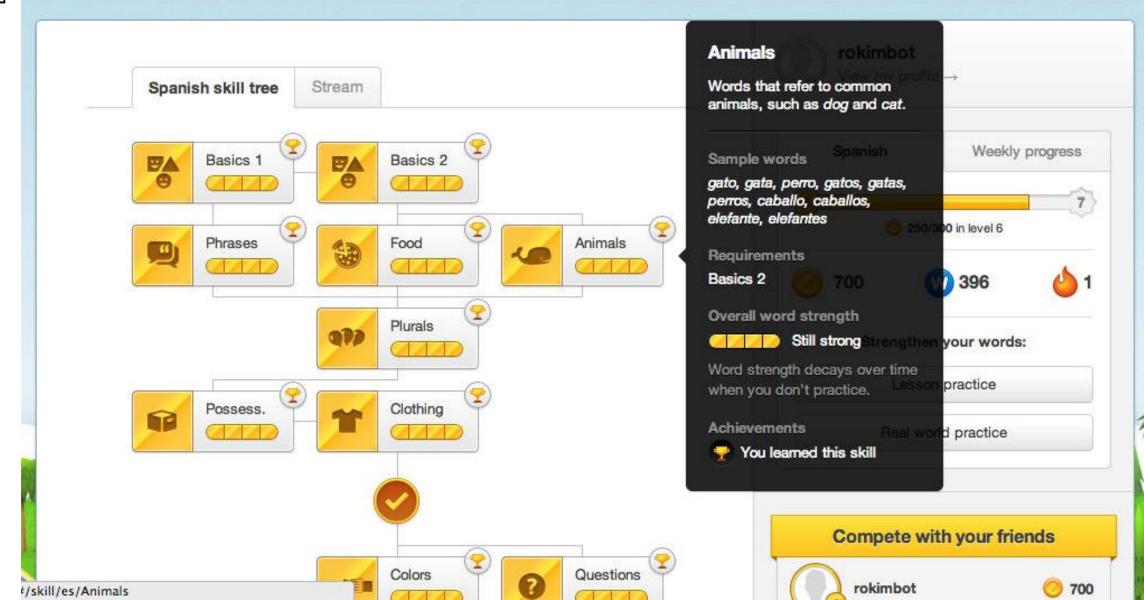






+ Add Duolingo to Chrome

Dismiss



ИГРАХ $\mathbf{\Omega}$ KAK 3TO



DEVELOPERS dungeons & developers 1/2 Javascript 15 JavaScript is the dominant lan 1/2 1/1 1/1 1/2 programming. It executes in the 1/2 manipulate the HTML docume may be as simple as showing advanced like contacting the s JavaScript Tutorial Codecademy JavaScript 0/2 0/1 1/1 1/2 List of Videos for Beginner Jav **Douglas Crockford on Javasc** +3 Dexterity





Your Name

Level 17 Web Developer Stylish, Beefcake, XXL Knapsack, Mindreader, Conjurer, Stewardship

Charisma: 30 Dexterity: 12



It's dangerous to go alone!



Throughout the dark corners of the web, doors are always opening to new challenges that will test the mettle of even the most stout developer. Let these watering holes provide a brief respite and an opportunity for you and other heroes to band together:

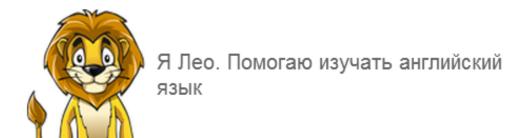
ПУТЬ ЛЕО: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МОТИВАЦИЯ







КАКОЙ САМЫЙ ПРОСТОЙ СПОСОБ ДОБИТЬСЯ ОТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ?



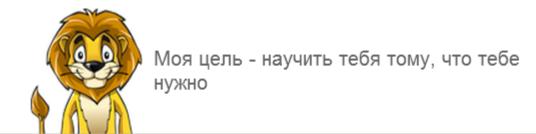
Как бы ты оценил свой уровень английского?







aLCC



Расскажи, чем ты занимаешься?



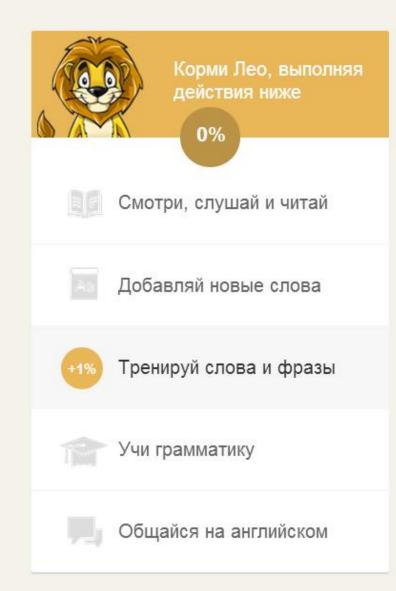
Занимайся по рекомендациям

Чтобы получить новые рекомендации, нужно пройти тест.



Узнай свой уровень английского и получи персональные рекомендации

Пройти тест на уровень











YouTube





leliver a baby from little girl poi...

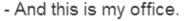


22936







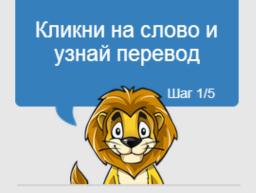


- What do you do?
- I am a doctor for women.
- What do you do with them?
- I deliver their babies.
- Deliver?
- When the woman has the baby inside of her, then I go in and I take it out.
- No you don't. Everybody knows that the stork brings the baby.
- Who told you that?
- My daddy.
- Okay. Well, the stork puts the baby inside of the mother... and then I go in and I take it out.
- Ah aah. The stork brings the baby to the hospital and drops it in the bassinet.
- So you say that the baby is not inside the mummy?

Then why is it that the mother gets real big?

- Because she eats a lot of food.

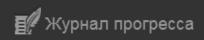






0:00 / 3:35







ers deliver a baby from little girl point of view



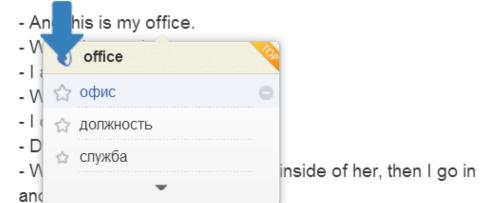


22936





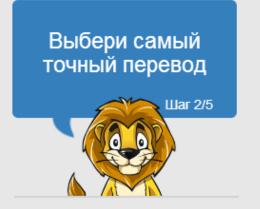




- No you don't. Everybody knows that the stork brings the baby.
- Who told you that?
- My daddy.
- Okay. Well, the stork puts the baby inside of the mother... and then I go in and I take it out.
- Ah aah. The stork brings the baby to the hospital and drops it in the bassinet.
- So you say that the baby is not inside the mummy?

Then why is it that the mother gets real big?

- Because she eats a lot of food.

















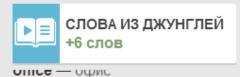
- And this is my office.
- What do you do?
- I am a doctor for women.
- What do you do with them?
- I deliver their babies.
- Deliver?
- When the woman has the baby inside of her, then I go in and I take it out.
- No you don't. Everybody knows that the stork brings the baby.
- Who told you that?
- My daddy.
- Okay. Well, the stork puts the baby inside of the mother... and then I go in and I take it out.
- Ah aah. The stork brings the baby to the hospital and drops it in the bassinet.
- So you say that the baby is not inside the mummy?

Then why is it that the mother gets real big?

- Because she eats a lot of food.

Молодец! Давай изучим слова





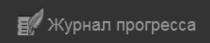
inside — внутри

hospital — бол ица

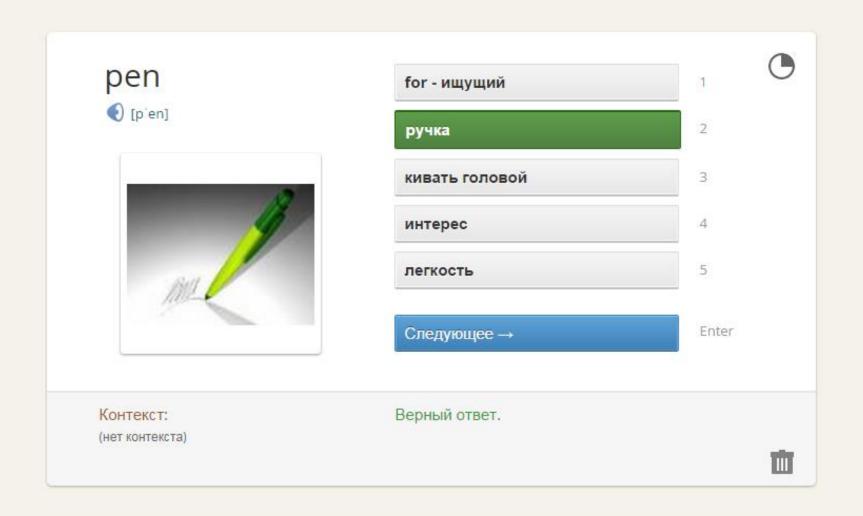
deliver — разнолть

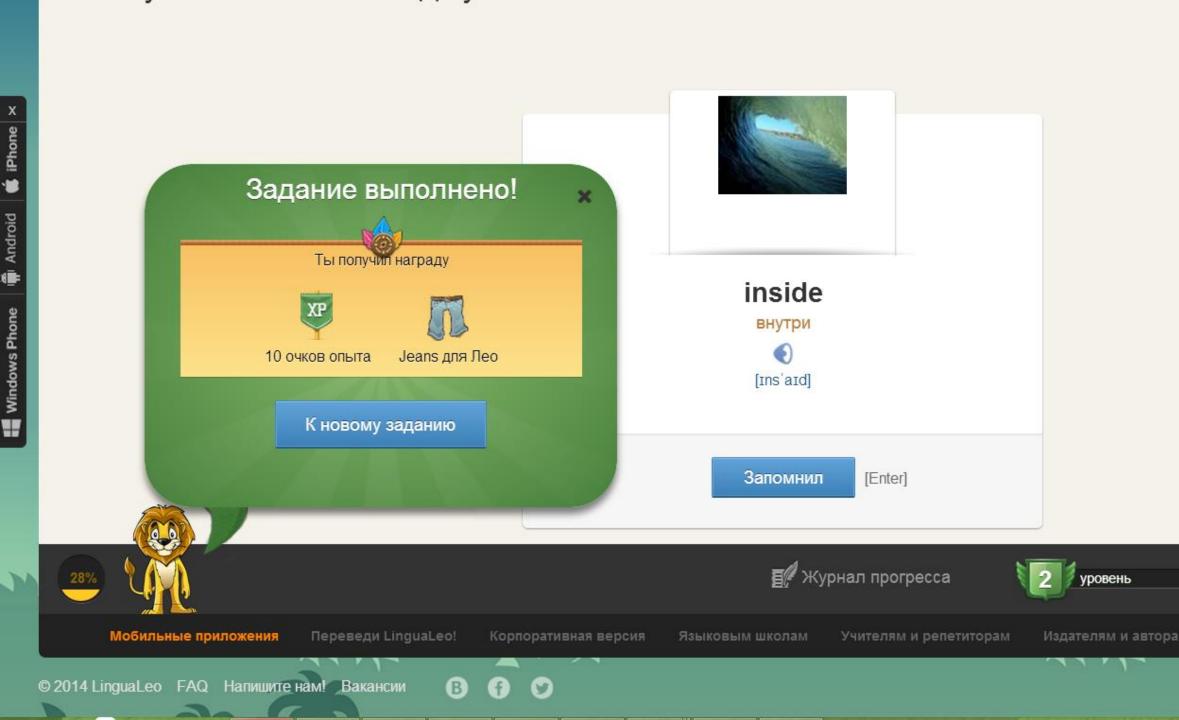
ИЗУЧИТЬ СЛОВА















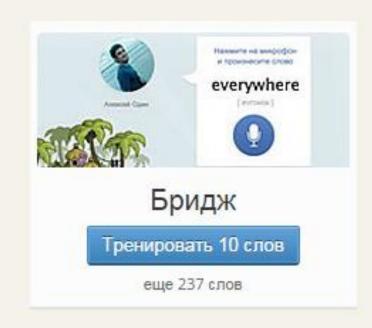
Снять ограничения

Доступно в Золотом статусе

Кроссворд

Снять ограничения

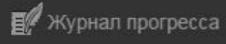
Доступно в Золотом статусе







- 0 Найди в Джунглях песню
- Кликни по 5 незнакомым словам



ВЕЛКОМ-СЦЕНАРИЙ – ЭТО
СПОСОБ ПРОВЕСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ «ЗА
РУЧКУ» ОТ РЕГИСТРАЦИИ ДО
АКТИВАЦИИ

ОСТАНЕТСЯ ВРЕМЯ – ЕЩЕ ПОГОВОРИМ



ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ

МОТИВАЦИЯ ИДЕТ В КОМПЛЕКТЕ

ВОВЛЕЧЕНИЕ: ИНСТРУМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ

- представить сложное в простом виде
- обучающие задания (квесты)
- показать развитие через персонажа
- велком-сценарий

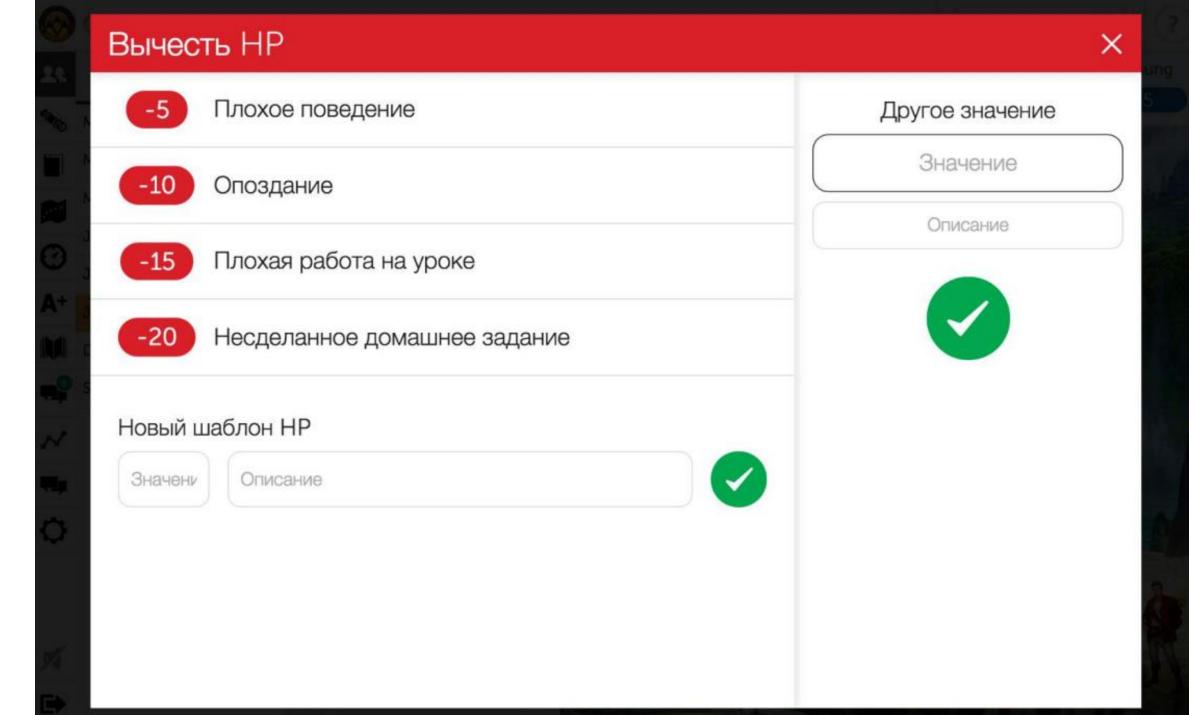
ЗАДАНИЕ:

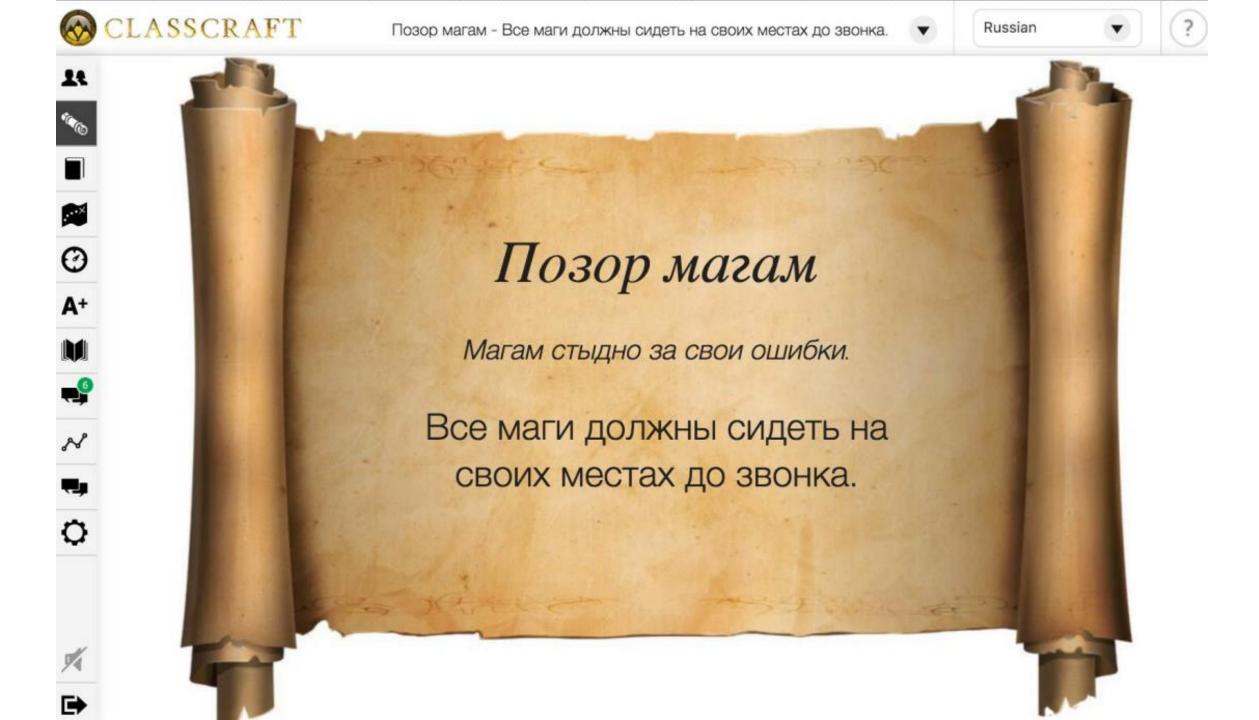
РАСПИШИТЕ КАКИЕ ШАГИ ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ, ЧТОБЫ АКТИВИРОВАТЬСЯ

ПОДУМАЙТЕ, КАК СДЕЛАТЬ ИХ ИНТЕРЕСНЕЕ С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ?



Добавить ХР Найдена ошибка в записях на уроке +50 Другое значение Значение +60 Верный ответ на вопрос во время урока Описание +75 Помощь другому ученику с классной работой +100 Активная работа на уроке Новый шаблон ХР Значени Описание







Для просмотра сведений о способности нажмите на нее.



ЗАЩИТА 1



ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ



OXOTA



ЗАЩИТА 2



ЗАСАДА



KOHTPATAKA



ЗАЩИТА 3



ФРОНТАЛЬНАЯ АТАКА



СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ



Засада

Воин может сдать задание на день позже.



Требует : Защита 1, Первая помощь КТО ХОЧЕТ ПОДЕЛИТЬСЯ идеями, гипотезами, КОТОРЫЕ СЕГОДНЯ РОДИЛИСЬ?

БУДУТ ВОПРОСЫ - ОБРАЩАЙТЕСЬ!



ИЛЬЯ КУРЫЛЁВ

http://www.facebook.com/iprospero

ilya@kurylev.com

www.gamification-now.ru

МАЛЕНЬКИЙ ПЕРЕРЫВ?



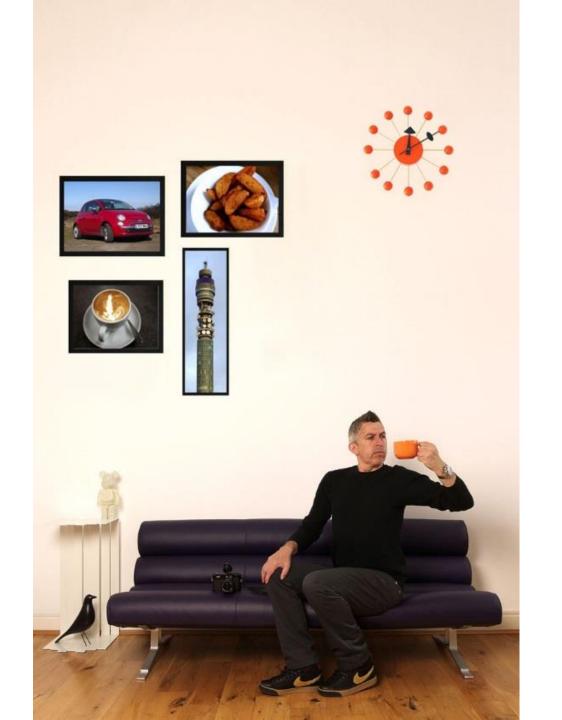
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ УПАКОВКА

ОПРЕДЕЛЯЕМ УРОВЕНЬ ИСТОРИИ

ИТАК, ЧТО МЫ ХОТИМ ОТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ?



ЧТОБЫ ЗАВОЕВАТЬ ИХ ЛЮБОВЬ НУЖНО УМЕТЬ МЕНЯТЬСЯ, НУЖНО СТАТЬ КЛЕВЫМ





3 УРОВНЯ ВОСПРИЯТИЯ ПРОДУКТА

- 1. ЧТО ДЕЛАЮТ НА УРОВНЕ РУТИНЫ?
- 2. ЧТО ДЕЛАЮТ НА УРОВНЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ? КАКИЕ ПРАВИЛА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ?
- 3. ЧТО ОНИ ДУМАЮТ, ЧТО ДЕЛАЮТ? (ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ УПАКОВКА)



ZOMBIES, RUN! – ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ БЕГУНОВ



ЗАЧЕМ НУЖНА ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ УПАКОВКА

- 1. Геймифицированная рутина все равно остается рутиной
- 2. Нужна большая история (иногда это миссия компании)
- 3. Правильная метафора, которая все объяснит
- 4. Цель, к которой пользователь захочет стремится

Английский с помощью фильмов, музыки и книг









ЗАДАЧКИ ПО ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ УПАКОВКЕ

- 1. ЧТО ДЕЛАЮТ НА УРОВНЕ РУТИНЫ?
- 2. ЧТО ДЕЛАЮТ НА УРОВНЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ? КАКИЕ ПРАВИЛА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ?
- 3. ЧТО ОНИ ДУМАЮТ, ЧТО ДЕЛАЮТ?

РУТИНА:

КЛИКАТЬ ПО ЭКРАНУ В РАЗНЫХ МЕСТАХ

ПРАВИЛА:

САЖАЕШЬ ОВОЩИ И ФРУКТЫ, ОНИ ВЫРАСТАЮТ, СОБИРАЕШЬ И ПРОДАЕШЬ



РУТИНА: ОДНООБРАЗНЫЕ ЖЕСТЫ ПО ЭКРАНУ, ПРОВЕСТИ-ОТПУСТИТЬ

ПРАВИЛА: ПУЛЯЕМ ПРЕДМЕТЫ В КОНСТРУКЦИЮ ИЗ ДЕРЕВА, СТЕКЛА И СНЕГА, ЧТОБЫ ОНА ПОЛНОСТЬЮ РАЗВАЛИЛАСЬ





РУТИНА:

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ОТМЕЧАЕТСЯ ЧЕРЕЗ ТЕЛЕФОН В КАЖДОМ ИНТЕРЕСНОМ МЕСТЕ, ГДЕ ОН БЫЛ

ПРАВИЛА: ДАЕТСЯ МНОЖЕСТВО НАГРАД ЗА РЕГУЛЯРНОСТЬ, НЕОБЫЧНОСТЬ, БОЛЕЕ 200 РАЗНЫХ КРИТЕРИЕВ.



РУТИНА:

ПРОГРАММИСТЫ ИСПРАВЛЯЮТ БАГИ

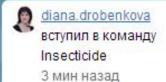
ПРАВИЛА: ОГРАНИЧИТЬ ВРЕМЯ. ПОДЕЛИТЬ ЛЮДЕЙ НА КОМАНДЫ, ПРЕДЛОЖИТЬ ИМ СОПЕРНИЧАТЬ, ВВЕСТИ НЕСКОЛЬКО РЕЖИМОВ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

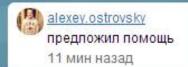




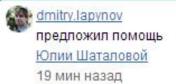
1 2

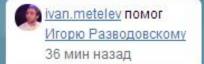


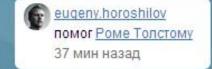














РУТИНА: БЕГАТЬ ПО НЕСКОЛЬКО КИЛОМЕТРОВ КАЖДЫЙ ДЕНЬ

ПРАВИЛА: СЧИТАЕМ СКОЛЬКО ПРОБЕЖАЛ, ДАЕМ НАГРАДУ, ЧЕМ БОЛЬШЕ – ТЕМ ЛУЧШЕ



РУТИНА: ИГРАТЬ В ПРОСТЫЕ ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ: СЛОЖЕНИЕ, НАЙДИ ЛИШНЕЕ, ЗАПОМИНАНИЕ

ПРАВИЛА: НАКАПЛИВАЕМ ПРОГРЕСС,
УСТАНАВЛИВАЕМ НОРМУ НА ДЕНЬ, ПИШЕМ
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ

SUN MON TUE WED THU FRI TODAY

Today's workout is designed to stimulate your brain and keep you challenged.

Highlights of Today's Training:



Start Training →

Training Reminders



Training Calendar

Days you played at least one game



8 days in the last 4 weeks

Brain Performance Index (BPI)

ВРІ	1435
Speed	1565
Memory	1422
Attention	1445
Flexibility	1496
Problem	1251
Solvina	

ЗАДАНИЕ: РАСПИШИТЕ

1 И 2 УРОВЕНЬ ВОСПРИЯТИЯ

ВАШЕГО ПРОДУКТА.

3 УРОВЕНЬ – ВАШИ ИДЕИ.

3 УРОВНЯ ВОСПРИЯТИЯ ПРОДУКТА

- 1. ЧТО ДЕЛАЮТ НА УРОВНЕ РУТИНЫ?
- 2. ЧТО ДЕЛАЮТ НА УРОВНЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ? (ЖАНР ГЕЙМИФИКАЦИИ, ПРАВИЛА ИГРЫ)
- 3. ЧТО ОНИ ДУМАЮТ, ЧТО ДЕЛАЮТ? (ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ УПАКОВКА)