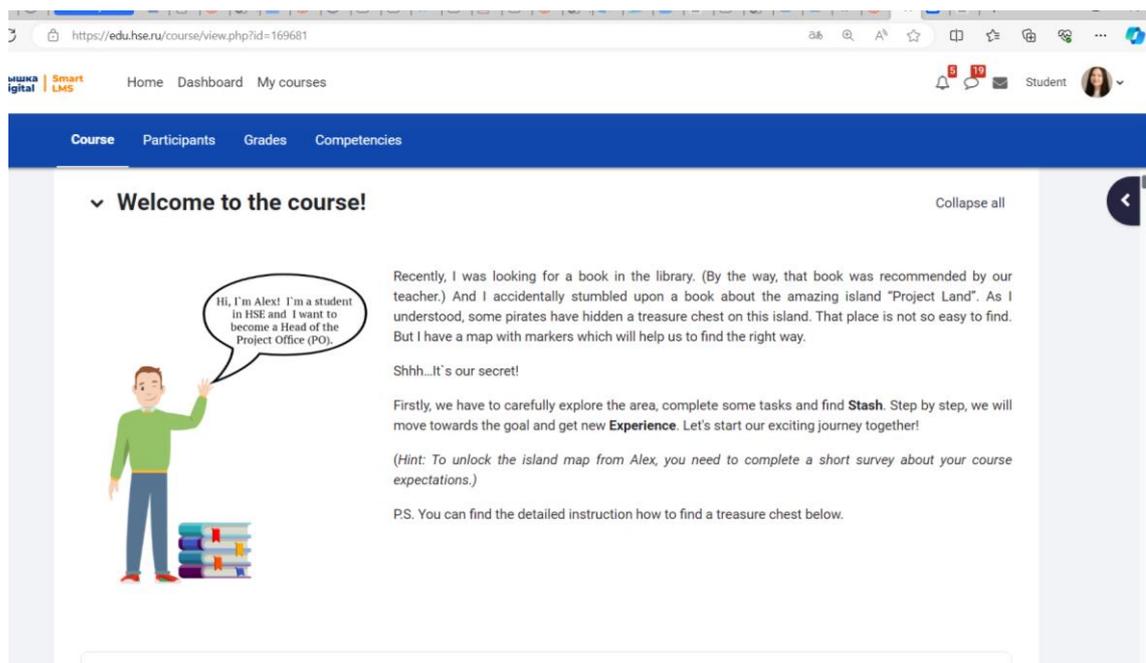


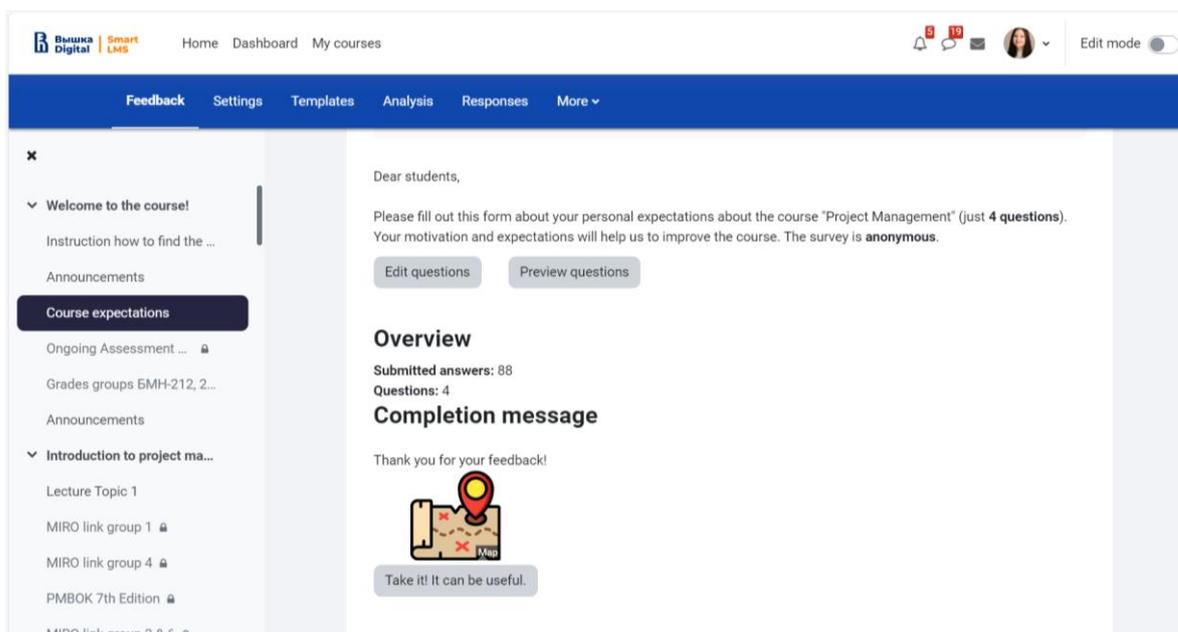
Сквозная геймификация «В поисках сокровищ»

В курсе используется сквозная геймификация с сюжетным персонажем, который попадает на остров в поиске сокровищ. Вовлечение студентов в изучение материалов курса организовано с помощью интеграции нескольких инструментов: 1) Карта курса; 2) отслеживание прогресса; 3) инструмент «Опыт»; 4) Тайники; 5) H5P панорама; 6) H5P интерактивное видео.

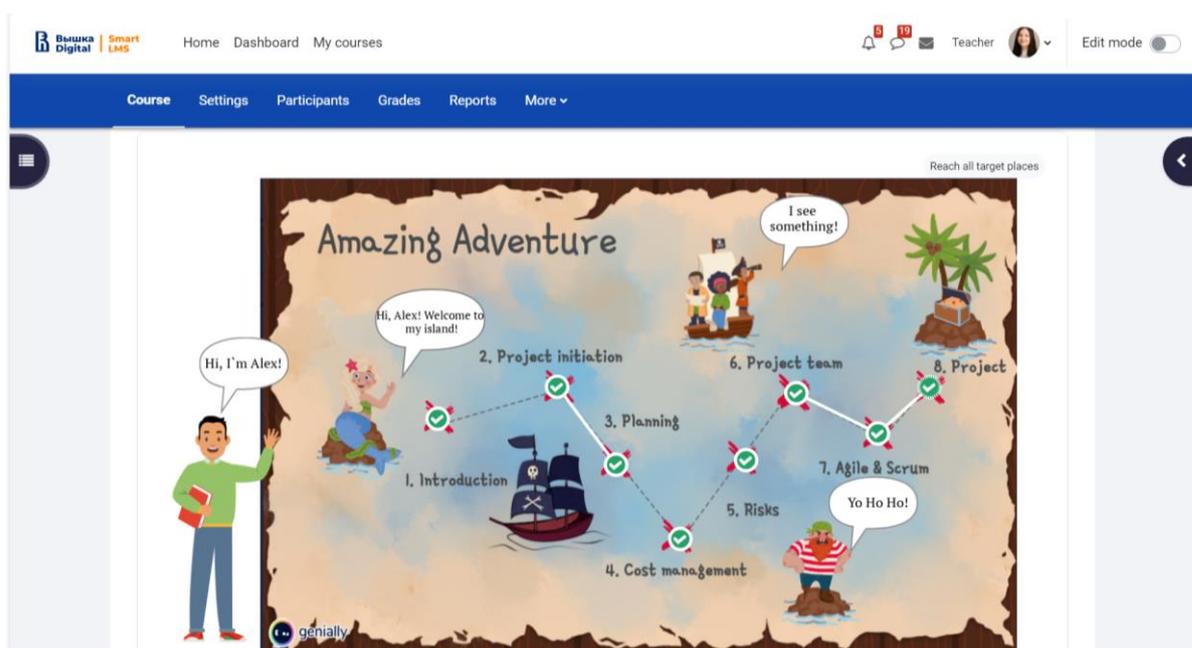
Как только студент попадает на страницу курса, его приветствует студент НИУ ВШЭ Alex, который рассказывает «легенду» об острове сокровищ и поясняет правила «игры». Безусловно, сокровищем для студента, в первую очередь, будут знания, которые он получил на курсе.



После прохождения опроса “Course expectations” студент открывает **тайник** и получает первый артефакт – Карту острова (карту курса). Таким образом, при прохождении опроса студент вовлекается в игру и становится её участником.



Карта курса



На карте курса показаны ключевые точки, которые должен пройти студент для успешного освоения курса. По легенде студенты должны найти некоторое количество тайников (артефактов), чтобы поменять их на сундук с сокровищами. В курсе разработана целая **система тайников**: компас, меч, пиратская шляпа, говорящий попугай и т.д. Тайники равномерно распределены между темами и элементами курса.

Список тайников

The screenshot shows the "List of items" page in the LMS. The table lists various artifacts and their locations. Each row includes an icon, the item name, the location, and action icons (edit, add, delete).

Item name	Locations	Actions
Compass	Доп материалы 1	⚙️ + 🗑️
Gem	Optional task	⚙️ + 🗑️
Key	Тест 2	⚙️ + 🗑️
Map	Опрос об ожиданиях	⚙️ + 🗑️
Pirate hat	Доп материалы 2	⚙️ + 🗑️
Rum	Тест 1	⚙️ + 🗑️
Sword	Лекция 2	⚙️ + 🗑️
Talkative parrot	Опрос 1	⚙️ + 🗑️
Treasure chest	Мегатайник	⚙️ + 🗑️

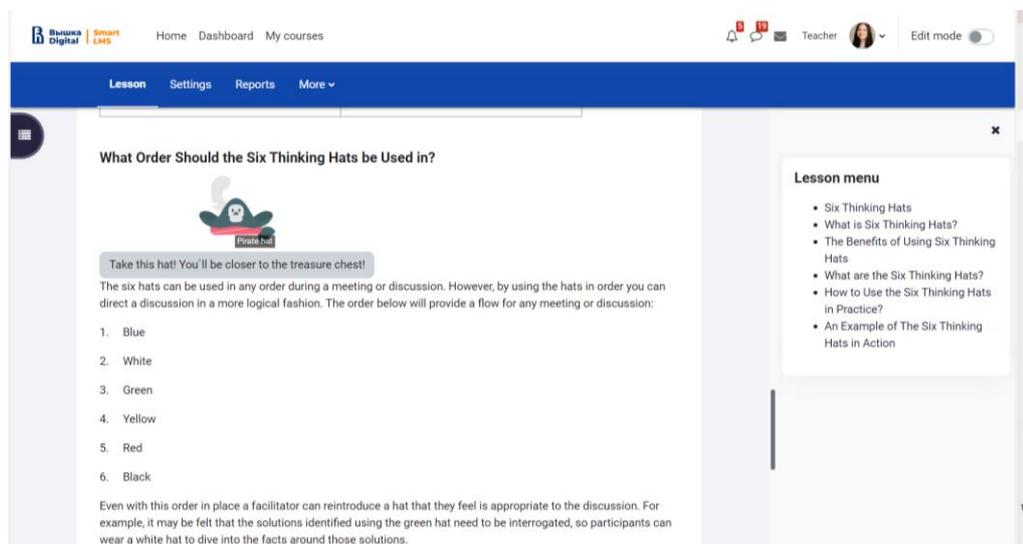
Тайники располагаются таким образом, чтобы мотивировать студента изучать дополнительный материал, выполнять тесты по лекциям на самопроверку, а также выполнять дополнительные задания НЕ на оценку. Кроме того, некоторые артефакты очень редкие, а это значит, что доступны студентам в ограниченном количестве. Каждый найденный артефакт дает определенное преимущество студенту.

Система тайников

Тайник	Расположение	Условия получения	Какое преимущество дает?
 <p>Sword</p>	В лекции (-ях)	Студент ознакомился с материалами лекции (лекций): 1) Нет ограничений по количеству артефактов 2) Пополнение каждую минуту	Доступ к дополнительным материалам (или доп лекции) по определенной теме
 <p>Compass</p>	Доп материалы по теме Scrum & Agile	Студент ознакомился с дополнительными материалами по теме Scrum & Agile: 1) Ограничение по количеству артефактов (15 шт.); 2) Пополнение каждую минуту	Рекомендации от эксперта-практика по подготовке группового проекта Необходим для обмена на мегатайник
 <p>Talkative parrot</p>	Дополнительное задание не на оценку	Студент загрузил правильный ответ на доп. задание: 1) Можно загрузить 1 раз; 2) Неограниченное кол-во; 3) Пополнение каждую минуту	Дополнительные 5 минут на презентацию проекта Необходим для обмена на мегатайник
 <p>Pirate hat</p>	Доп. материалы по теме Creativity management: Six Thinking Hats, SCAMPER	Студент ознакомился с доп. материалами: 1) Ограничение по количеству артефактов (15 шт.); 2) Пополнение каждую минуту	Необходим для обмена на мегатайник
 <p>Rum</p>	Тесты по лекционным материалам (Sample test)	Студенту необходимо набрать как минимум 70% правильных ответов: 1) Кол-во попыток ограничено (одна); 2) Редкий артефакт (10 шт.) 3) Пополнение каждую минуту	Продление дедлайна по загрузке проекта на 5 часов без снижения балла Необходим для обмена на мегатайник

 Key	Quiz	Студент выполнил тест как минимум на 75%: 1) Одна попытка: 2) Пополнение каждую минуту	Возможность не сдавать одну активность на занятиях (т.е. исключение её из формулы оценивания) Необходим для обмена на мегатайник
 Treasure chest	Только обмен	Мегатайник. Чтобы его получить нужно обменять артефакты: «Rum», «A Talkative parrot», «Compass», «Key», «Pirate Hat»	Бонусный балл к итоговой оценке по курсу

Чтобы у студентов была мотивация не просто открыть материал и пролистать его до конца страницы, артефакты располагались не в конце текста, а спрятаны внутри текста. Аналогичным образом артефакты были спрятаны и доступны только после загрузки опционального задания.



Кроме этого, вручную добавлялись Дополнительные материалы (через элемент «Lesson»), а не загружались файлом в формате docx или pdf. Поэтому чтобы изучить материал до конца и получить артефакт, студенту необходимо было не просто открыть первую страницу Урока, но и пролистать его до конца.

Пример Дополнительных материалов с Тайником «Ром»

Высшая Школа Digital | Smart LMS Home Dashboard My courses

Lesson Settings Reports More

Lesson is currently being previewed.

Daniel Pink Motivational Theory

Daniel H. Pink is an American author and speaker known for his work on the science of motivation. He is a New York Times bestselling author, keynote speaker, and management thinker. He is best known for his work on motivation and behaviour in the workplace



• **Daniel Pink Motivational Theory** guides us to work more efficiently and powerfully without losing momentum.

- His most famous book, "**Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us**," presents a theory of motivation that challenges traditional notions of rewards and punishments as effective motivators.
- This book tells us about the two kinds of motivation. It also tells us about the role it plays in our lives.

You can download his book here: "[Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us](#)"

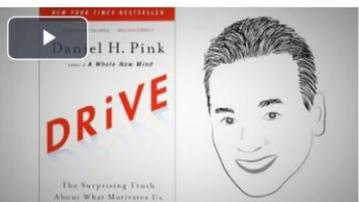
- Pink's motivation theory is based on the idea that there are **two types of motivation**, **intrinsic and extrinsic**.

Quiz instructions
Sample test
Case 1 Task 7
Task 7 (Team Charter):...
Team Charter
Team development
Modern theory of motivation
Methods to Boost Your Cre...
Six Thinking Hats
Six Thinking Hats Book
SCAMPER
Useful literature
Daniel Pink Drive Book

Высшая Школа Digital | Smart LMS Home Dashboard My courses

Lesson Settings Reports More

The core message of the Theory you can find on the video:



He suggests that you can be a **Type I** or a **Type X** which he describes as:

Type I behavior: A way of thinking and an approach to life built around intrinsic, rather than extrinsic, motivators. It is powered by our innate need to direct our own lives, to learn and create new things, and to do better by ourselves and our world.

Type X behavior: Behavior that is fuelled more by extrinsic desires than intrinsic ones and that concerns itself less with the inherent satisfaction of an activity and more with the external rewards to which that activity leads.

If you want to know which you are, go to his web-site and complete a free [self-assessment questionnaire](#).

Can you share your results, please?

Quiz instructions
Sample test
Case 1 Task 7
Task 7 (Team Charter):...
Team Charter
Team development
Modern theory of motivation
Methods to Boost Your Cre...
Six Thinking Hats
Six Thinking Hats Book
SCAMPER
Useful literature
Daniel Pink Drive Book

https://edu.hse.ru/mod/lesson/view.php?id=905371

Вышка Digital | Smart LMS Home Dashboard My courses

Lesson Settings Reports More

If you want to know which you are, go to his web-site and complete a free [self-assessment questionnaire](#).

Can you share your results, please?

Fill the form:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/12LqMPdTjQr9y1B1r4pr4STzqz3uJPvY0097n0fsB58/edit?usp=sharing>

RUM
 Ho-ho-ho! Take it!

Also, I would like to recommend you to watch Dan Pink TED talks:

Как видно в отчете блока «Тайник», многие студенты были максимально вовлечены в поиск артефактов.

Результаты поиска артефактов

Course	Settings	Participants	Grades	Reports	More
/ Lastname / Firstname					
AC	Саидов Абдухамид Ёкубжон угли Saidov Abdukhamid Yoqubjon ogli	Stash			Actions
AK	Капустина Александра Георгиевна KAPUSTINA ALEKSANDRA GEORGIEVNA	-			
AA	Алексеев Алексей Сергеевич ALEKSEEV ALEKSEY SERGEEVICH				
AF	Федорова Алика Владиславовна FEDOROVA ALIKA VLADISLAVOVNA				
AK	Крывошлыкова Алина Александровна KRYVOSHLYKOVA ALINA ALEKSANDROVNA	-			
AC	Сергеева Анастасия Вадимовна SERGEEVA ANASTASIYA VADIMOVNA				
AA	Алжикова Анжелика Алексеевна ALZHIKOVA ANZHELIKA ALEKSEEVNA				
AK	Касаткина Анна Михайловна KASATKINA ANNA MIKHAYLOVNA				
AK	Кравцова Арина Игоревна KRAVTSOVA ARINA IGOREVNA				

Чтобы у студентов оставалось ощущение вовлеченности в игру «Поиск сокровищ», в курс был интегрирован инструмент **НЗР панорама 360**. У студентов была возможность путешествовать по необитаемому острову в поисках сокровищ, переходя в разные локации и выполняя задания по пройденному материалу.

Локация 1

Dear students! Alex invites you to make a trip on the mistery island. Please follow the instructions and find information about course materials.

Instructions

Have a wonderful trip!

[Edit H5P content](#)

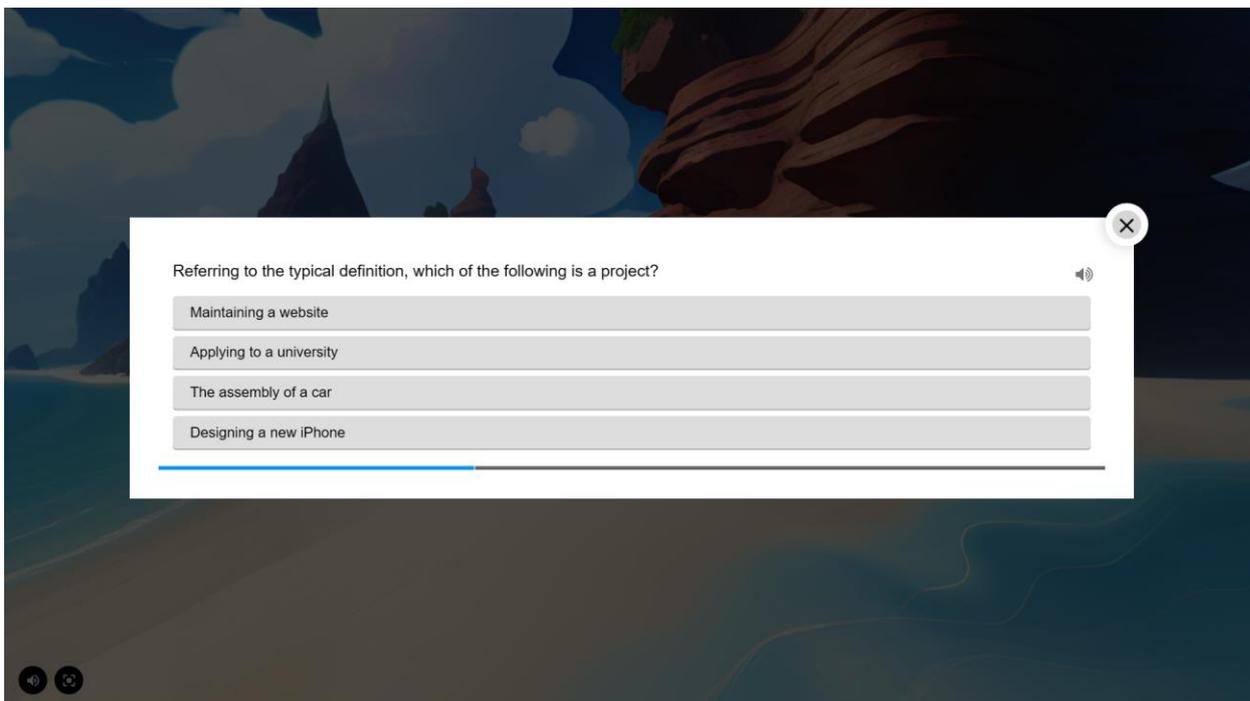
В локации 1 студент знакомится с базовыми стандартами управления проектами и отвечает на теоретические вопросы по курсу:

Нажмите **Esc** для выхода из полноэкранного режима

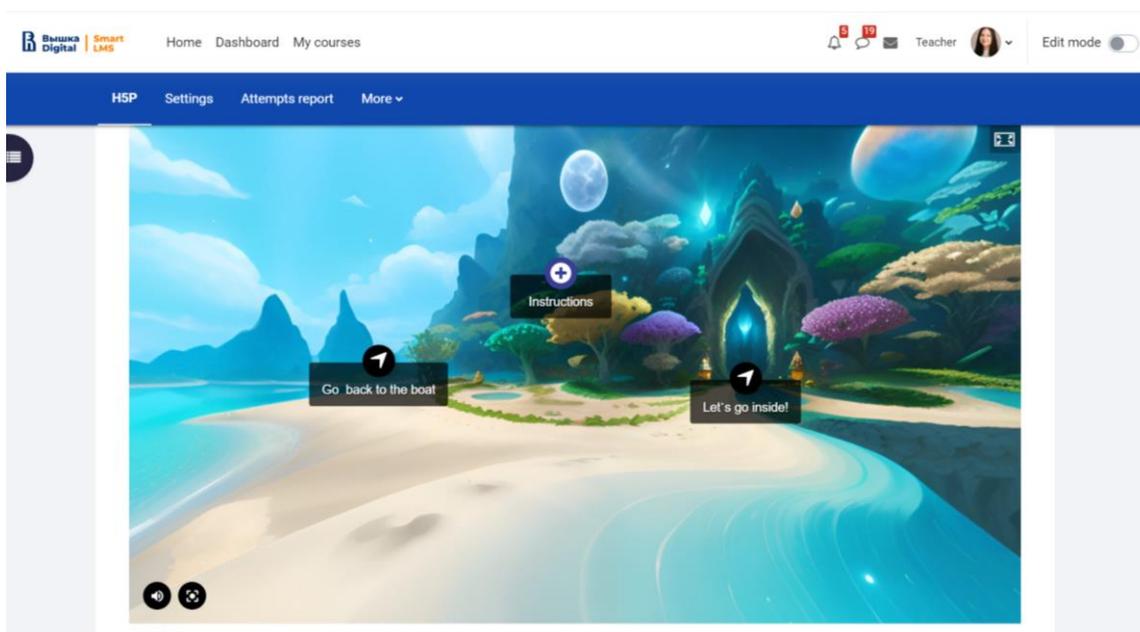
A project is an "intent, characterized by uniqueness of conditions in their totality." A project is distinguished by an aim with temporal, financial, and personnel restrictions. Typically, it is novel, unique and complex and requires a project specific organization.

Characteristics of a project are:

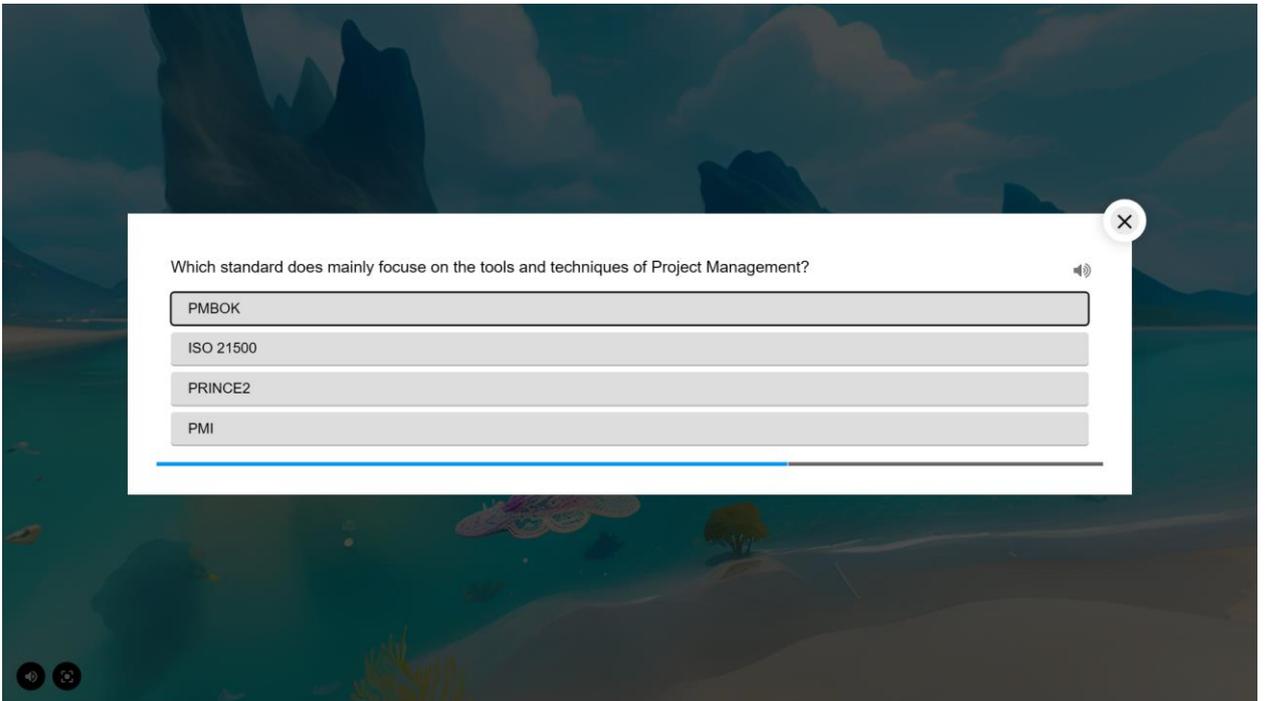
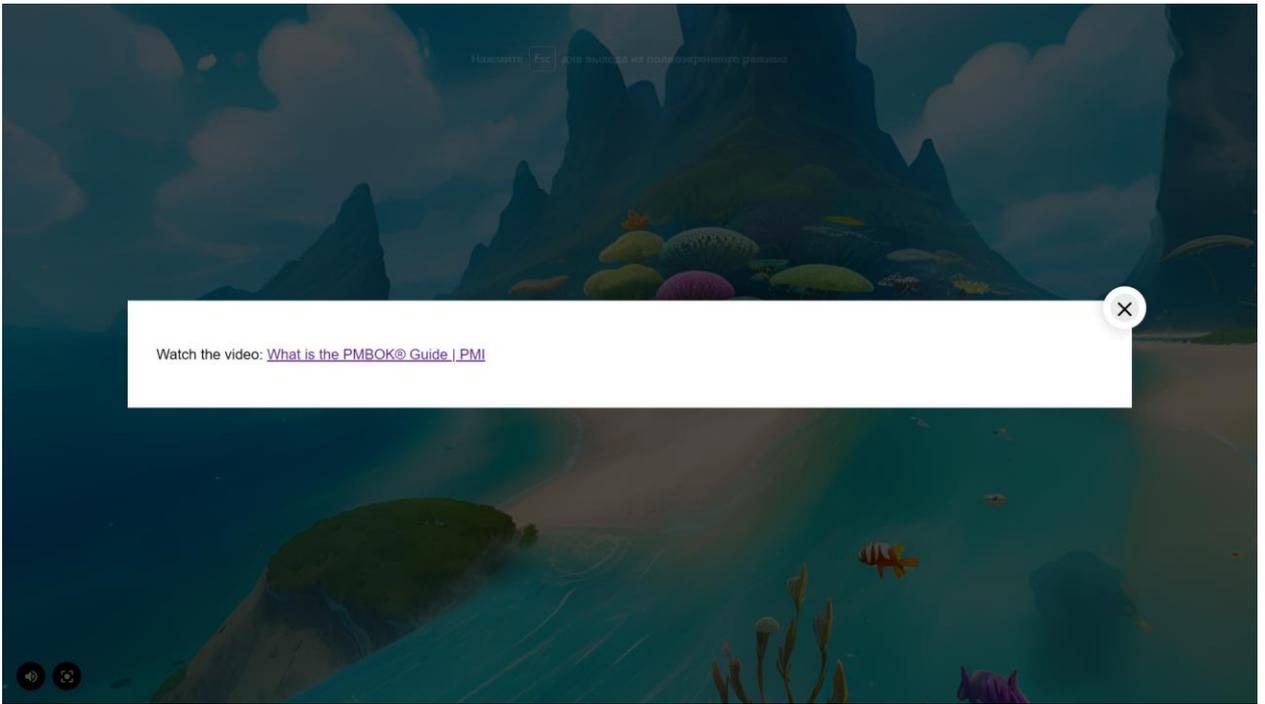
- Temporal limitation. There is a beginning and an end.
- Uniqueness. Typically it is something new.
- Defined objective. Result could be, for example, a product, a system, or a process.
- Adequate complexity.
- Interdivisional. This is valid for big organizations.
- Limited resources.



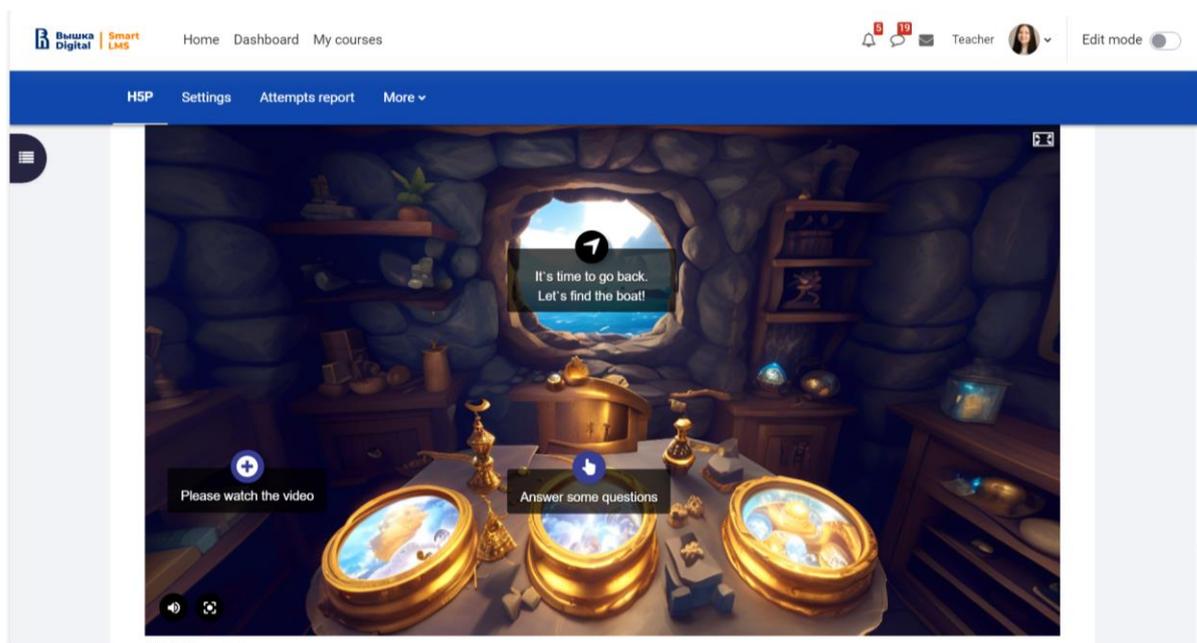
Локация 2



В локации 2 студентам предлагается уже отвечать не на базовые теоретические вопросы, а применять конкретные концепции в Управлении проектами. Таким образом, передвигаясь из локации в локацию студент переходит от простого уровня вопросов до более сложного.

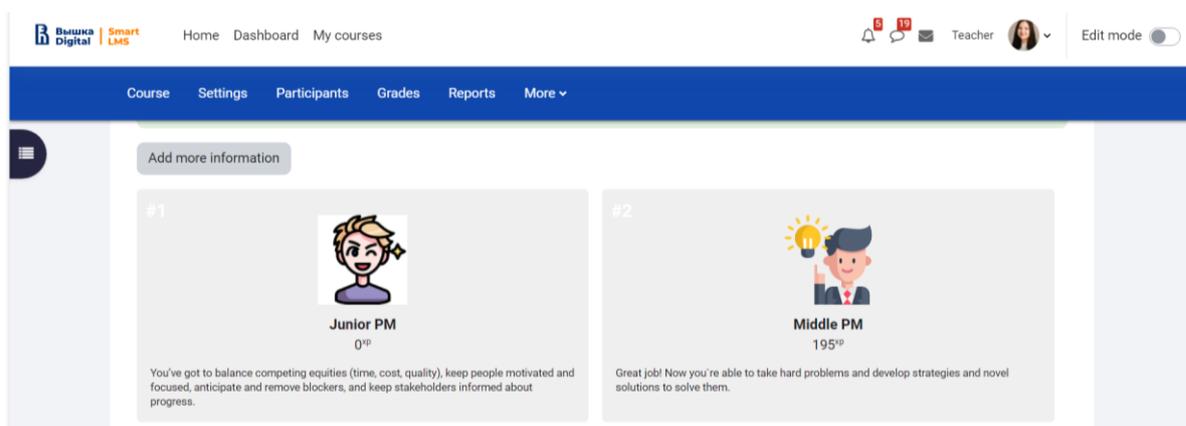


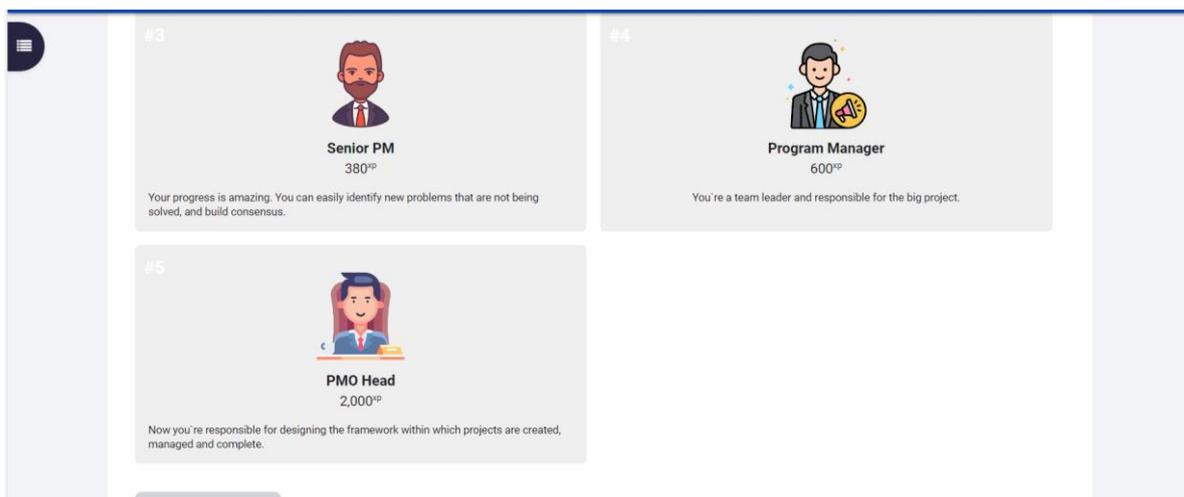
Локация 3



Помимо тайников в курсе использовался **инструмент «Опыт»**, который был связан непосредственно с изучаемым материалом и носил познавательный характер. Повышая свой уровень мастерства (изучая лекции, доп. материал или выполняя доп. задания), студент узнавал, как можно построить карьеру в сфере Управления проектами. Первоначально, все студенты были Junior PM и начинали с основ. Далее выполняя задания, читая лекции или другой материал, студенты повышали свое мастерство и продвигались по карьерной лестнице. Всего в курсе было 5 уровней, которые соответствовали реальному карьерному треку в крупной компании.

Система уровней



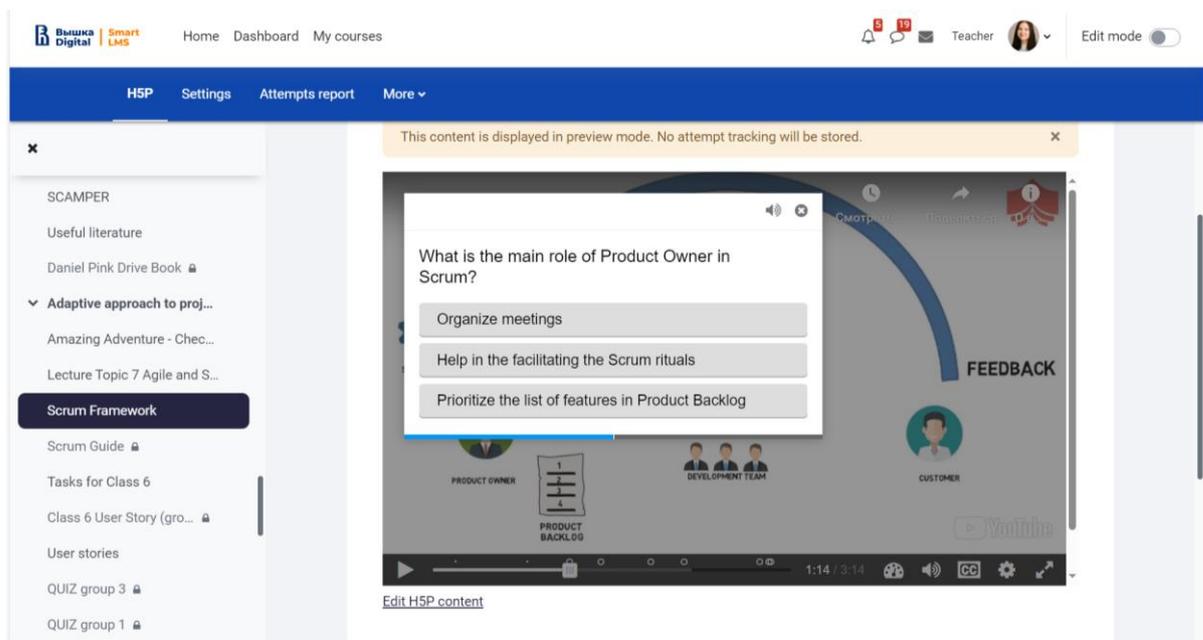


К инструменту «Опыт» была включена **таблица лидеров**, что способствовало некоторому духу соперничества, который присутствует на рынке труда в данной области. Таким образом, находясь в симуляции, студенты могли ощутить, насколько востребованным является специалист в области управления проектами. Чем выше уровень, тем выше конкуренция на рынке.

Таблица лидеров

Last name / First name / Lastname / Firstname	Level	Total	Progress
Касаткина Анна Михайловна KASATKINA ANNA MIKHAYLOVNA	5	2,760 ^{XP}	max level
Шостак Татьяна Антоновна SHOSTAK TATYANA ANTONOVNA	5	2,200 ^{XP}	max level
Курунова Юлия Александровна KURUNOVA YULIYA ALEKSANDROVNA	5	2,155 ^{XP}	max level
Чечун Софья Игоревна CHECHUN SOFYA IGOREVNA	4	1,655 ^{XP}	next level in 345 ^{XP}
Смирнова Алёна Игоревна SMIRNOVA ALYONA IGOREVNA	4	1,340 ^{XP}	next level in 660 ^{XP}
Борис Екатерина Романовна BORIS EKATERINA ROMANOVNA	4	975 ^{XP}	next level in 1,025 ^{XP}
Мустафина Ирма Эдгаровна MUSTAFINA IRMA EDGAROVNA	4	965 ^{XP}	next level in 1,035 ^{XP}

Для закрепления знаний по одной из самой сложной темы в курсе был интегрирован инструмент **Н5Р Интерактивное видео**. Просматривая видео, студентам, необходимо было отвечать на вопросы.



Как результат, можно отметить положительные комментарии в СОП относительно интерактивного формата курса. Важно выделить, что несмотря на то, что данный курс читался у бакалавров 3 курса, 70% студентов были вовлечены в геймификацию (согласно отчету в ЛМС об активности студентов на курсе). Эти результаты говорят о том, что даже студенты 3 курса с удовольствием готовы играть (вне зависимости от их возраста).

Поскольку основной целью геймификации было вовлечь студентов в образовательный процесс и мотивировать изучать не только основной материал (слайды лекций), но и дополнительные уроки, то найденные артефакты и очки опыта студентов напрямую не влияли на элементы контроля, которые заявлены в программе дисциплины. Однако каждый артефакт давал определенный бонус. Например, возможность продлить дедлайн по загрузке работы на 4 часа или + 5 минут на презентацию своего проекта. Таким образом, даже если студент не хотел участвовать в геймификации, то он по-прежнему мог получить оценки по дисциплине, выполняя те элементы контроля, которые заявлены в программе дисциплины.

СОП 2023/2024 учебный год Управление проектами (7516627402) Комментарии	
Число персональных комментариев	32
Число комментариев по содержанию дисциплины	40
Вопрос/Комментарий	
Стиль взаимодействия с учениками и интересные семинары	
Успешное внедрение интерактивных практик в семинарскую работу, доступное объяснение всех возникающих вопросов	
<p>Вопрос: Что показалось Вам <u>полезным</u> в содержании и организации данного курса (эффективные подходы, интересные темы, формы контроля, значимость для определенных практических задач и т.д.)</p> <p>1) замечательная организация курса - интересный материал для изучения, есть презентации/видео/статьи и много учебников 2) отдельное внимание хочу уделить курсу в ЛМС - за 3 года обучения я ни разу не видела столько всего интересного в одном месте (даже была небольшая игра на повторение пройденного материала! а также артефакты и уровень опыта, которые давались за прохождение домашних заданий и других эл-ов курса) 3) отдельное спасибо лектору - Бойко Ксении Андреевне. Она очень внимательная, понимающая и всегда готова объяснить материал. Отлично разбирается в своем предмете и своим энтузиазмом заражает и студентов! Жалею, что не оказалась у нее в семинарской группе, но надеюсь, что такая возможность еще появится по другим предметам в будущем.</p> <p>format</p> <p>I truly liked the structure of seminar materials, everything was clear, there were a lot of interactives, interesting cases, team work and useful templates. An outstanding and hard work was made in order to create materials for the course. We truly liked and appreciated it.</p>	

Кроме инструментов, интегрированных в SMART LMS, все семинарские занятия проводились с использованием виртуальной доски MIRO без использования традиционных слайдов. Таким образом, студенты были все время вовлеченные в образовательный процесс.

Пример задания в MIRO

