

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ «РАДУГА»

**Методическая разработка
«Геймификация»**

Авторы-разработчики:

О.В. Козина, методист МБОУ ДО ЦВР «Радуга»

Е.А. Мельников, методист МБОУ ДО ЦВР «Радуга»

г.Городец
2023г.

В привычном понимании *игра* – это развлечение. С педагогической точки зрения *игра* – это форма работы и взаимодействия с коллективом, которая позволяет решать воспитательные и образовательные задачи неформальным путем (доступным, простым и интересным способом)


Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.


В теории игр под игрой понимается процесс, в котором участвуют две и более сторон, ведущие борьбу за реализацию своих интересов. Существует множество классификационных признаков, позволяющих объединить игры по определенным основаниям:


- по времени проведения игры — сезонные (зимние, весенние, летние, осенние);
- по продолжительности — длительные, временные, кратковременные, игры-минутки;
- по месту проведения — настольные, комнатные, уличные, дворовые, на воздухе, на местности, праздничные, эстрадные;
- по составу участников (по полу и возрасту) — для дошкольников и младших школьников, для студентов, для девочек и мальчиков, для мужчин и женщин, молодежные;
- по числу участников — одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые;
- по степени регулирования и управления — плановые (организованные менеджером), стихийные, импровизированные (организованные инструктором), экспромтные (спонтанные);
- по наличию аксессуаров — игры без предметов и с предметами, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.

В нашем случае мы рассмотрим игру-погружение в какую-либо деятельность через игровую модель. **Игровая модель** — это зона для проектирования игр, которая разбита на 2 блока:

I блок. «Основные идеи при проектировании игр»:

 - **Коллектив.** Игра должна быть интересна и раскрывать коммуникационные навыки каждого игрока;

 - **Развитие ЗУН.** Игра изначально должна быть спроектирована целью и задачами на развитие знаний, умений и навыков;

 - **Смысловая нагрузка.** При проектировании мы должны иметь ответы на следующие вопросы: в чем основная суть игры? Какой смысл мы закладываем в игру? Почему игра имеет место быть?

II блок. «Ключевые разделы игровой модели»:

- Цель игры
- Задачи игры
- Возраст участников
- Максимальное количество участников
- Содержание
- Примечание – раздел необходим для уточнения дополнительных условий участия в игре

Сценарный ход – приём, с помощью которого осуществляется связь эпизодов и построение целостной композиции; это единый образ, через который раскрывается тема и доводится до читателя идея.

Предлагаем рассмотреть сценарный ход образовательного занятия для педагогов «Геймификация» - как метод работы с детским коллективом»:

Время	Содержание	Примечание
10 мин	1 этап. «Погружение в игру» У участников есть 8 карточек с разными направлениями воспитания: 1. «Междисциплинарное направление»; 2. «Творчество»; 3. «Экология»; 4. «Военно-патриотическое направление»; 5. «Медиа»; 6. «Гражданская самоидентичность»; 7. «Краеведение»; 8. «Наука». В каждой карточке есть главное слово, которое участникам нужно объяснить, не используя слова, которые также прописаны в карточке.	Настольная интеллектуальная игра «Объясни иначе» от Общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организации «Российское движение школьников»
2 минуты	Обсуждение 1-го этапа	
25 минут	2 этап. «Проектирование». Участники в группах проектируют собственные игры используя «Игровую модель»	(Приложение 1)
5-7 минут	Обсуждение 2-го этапа	
10 минут	3 этап. «Рефлексия»	

	Участники имеют красный и зеленый стикер. Каждый должен выбрать игровую модель, которая ему показалась наиболее интересной (прикрепить зеленый стикер) и игровую модель, которую необходимо еще сильно доработать (прикрепить красный стикер)	
2 минуты	Обсуждение 3-го этапа	

Игровая деятельность представляет собой многогранную палитру возможностей проявления в различных сферах жизни и культуры, освоения общепринятых, общероссийских ценностей.

Можно сделать вывод о том, что через внедрение игровых форм в неигровой контекст: работу, учебу и повседневную жизнь мы реализуем воспитательные и образовательные задачи. Если говорить о понятии данной деятельности – это «Геймификация».

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ: _____

Цель –

Задачи -

Возраст -

Содержание –

**Мах кол-во
участников -**

Примечания –

