



ГЕЙМИФИКАЦИЯ - применение подходов,

характерных для компьютерных игр для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг.

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДИК В НЕИГРОВЫХ СИТУАЦИЯХ.

ВАЖНО!!!!


- **Геймификация – это не создание полноценной игры**
- **Геймификация – это использование отдельных элементов игр для достижения поставленных задач**

Основные аспекты геймификации:



+ **эстетика** — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;

+ **социальное взаимодействие** — обеспечение взаимодействия, характерного для игр.



Основные требования к организации геймификации в ДОУ:

- **Институциональность**
- **Системность**
- **Управляемость**
- **Программируемость
(нацеленность на результат)**
- **Наличие игрового сюжета**
- **Возможность выбора**

ИГРАЮТ ВСЕ?! КОГО БУДЕМ МОТИВИРОВАТЬ?!

геймификация?!
конечно слышали!



1. ПЕДАГОГИ

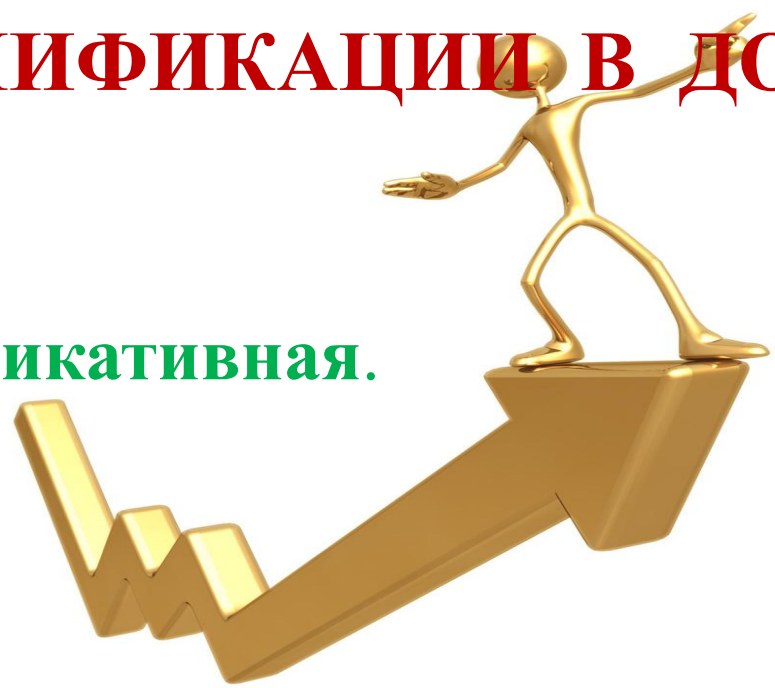
2. ДЕТИ

3. РОДИТЕЛИ



ТИПОЛОГИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ДОУ

1. Мотивационная.
2. Социально-коммуникативная.
3. Приключенческая.



1. МОТИВАЦИОННЫЕ ИГРЫ

По аналогии с геймификацией в школе и вузе, предполагает стимулирование образовательной активности детей через систему испытаний/бонусов/статусов

□ Соревновательный компонент – обязателен

□ Результат – повышение общей образовательной активности



ВИДЫ МОТИВАЦИОННЫХ ИГР

1. ДЛИТЕЛЬНАЯ КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА

(ДЕТИ – 3) – от 1 месяца до 1 года

2. КРАТКОВРЕМЕННАЯ КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА от 1 до 7 дней. (ДЕТИ, СОТРУДНИКИ)

(КТО БЫСТРЕЕ СОБЕРЁТ МОЗАИКУ, ПАЗЛ, КАРТИНУ, ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПАННО, «В ГОСТЯХ У...» И Т.Д.)

3. БИТВА РОДИТЕЛЕЙ - учебный год (ПО ГРУППАМ)

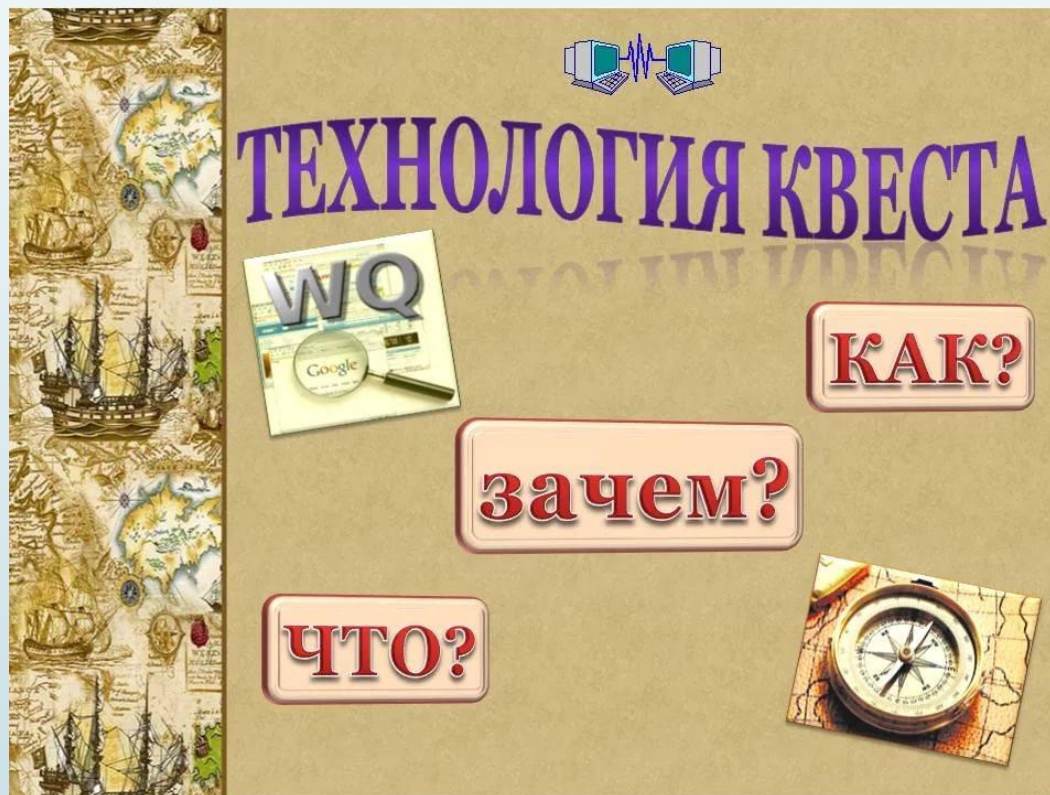
4. КАРТА ПЕДАГОГА –

Учебный год
(ЛИЧНОЕ СОРЕВНОВАНИЕ)

5. Геймификация образовательного курса



2. Приключенческие практики



СТРУКТУРА КВЕСТ-ИГРЫ



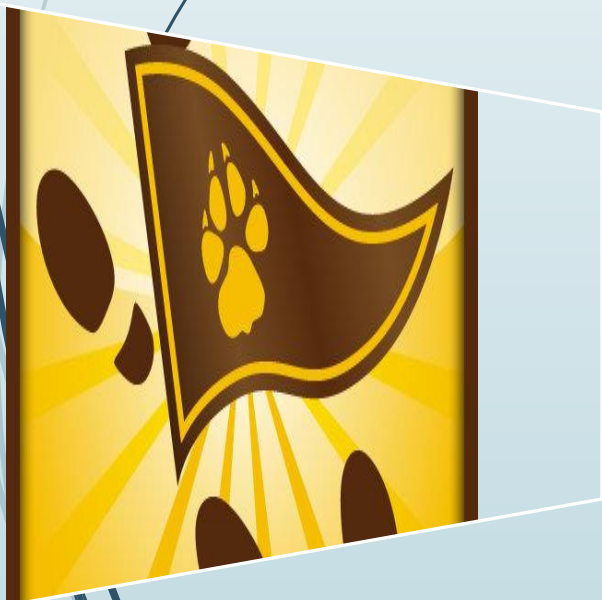
Рисунок 2. Структура образовательного квеста

ТИПОЛОГИЯ КВЕСТ - ИГР

Линейный квест — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи

Штурмовой квест — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно

Кольцевой квест — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели



Геокейшинг — игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском тайных сокровищ пиратов

СОЦИАЛЬНО - КОММУНИКАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ

Цель: создание условий для освоения социальных ролей и норм (навыков) поведения детьми дошкольного возраста.

Идет от внешнего – родительского и общественного (ФГОС) – заказа на «социализацию личности»

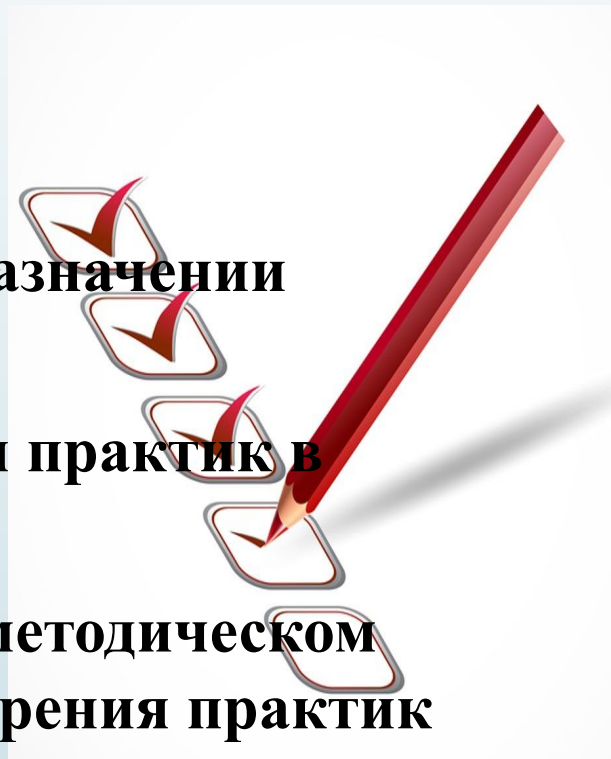
Задачи:

- Ознакомить с ролевым поведением в соответствии с возрастными возможностями детей дошкольного возраста.
- Создать условия для игровых действий (в младшем дошкольном возрасте) и игрового взаимодействия (в старшем дошкольном возрасте) детей.
- Создать условия для самооценки и взаимооценки (в старшем дошкольном возрасте) детьми.
- Создать условия для формирования умения делать выбор детьми дошкольного возраста.



План организации практик с элементами геймификации в ДОУ

- 1. Выбор активной группы педагогов.
- 2. Издание локальных актов: приказ о назначении ответственного, ПГП, ТГП
- 3. Определение особенностей проведения практик в ДОУ.
- 4. Утверждение на педагогическом или методическом совете программы/проекта и плана внедрения практик в ДОУ
- 5. Информирование родительской общественности
- Запуск практик

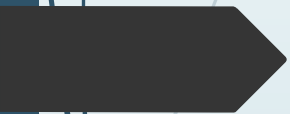


МЕТОДИЧЕСКИЙ КЕЙС

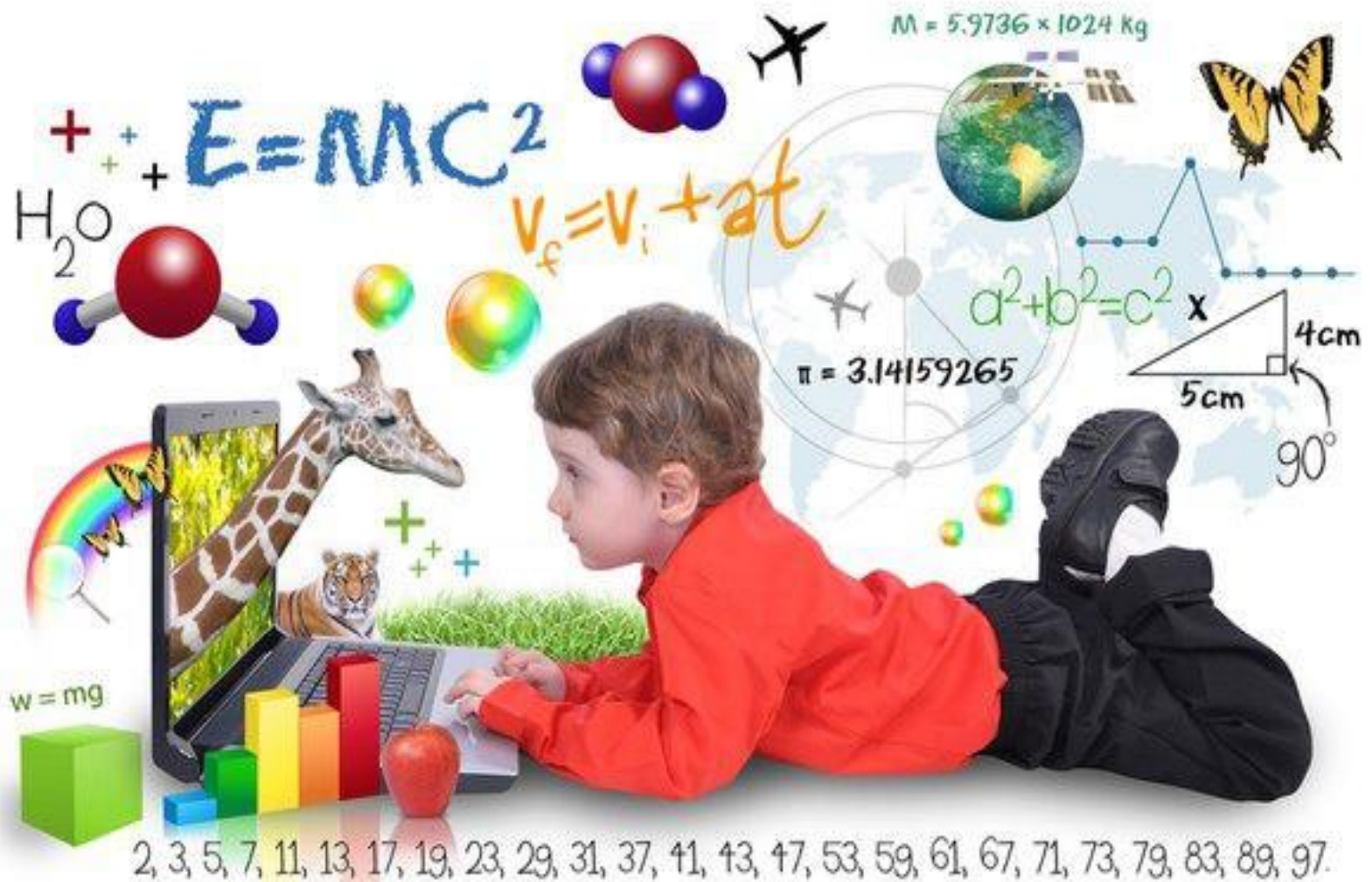
1. ООП ????? (выбираем виды практик)
2. Положение о реализации
3. Приказ заведующего
4. Реестр практик
5. Фиксация прохождения

Варианты реализации

1. МОТИВАЦИОНКИ
2. Квесты
3. СКП



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!



2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97.