



**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

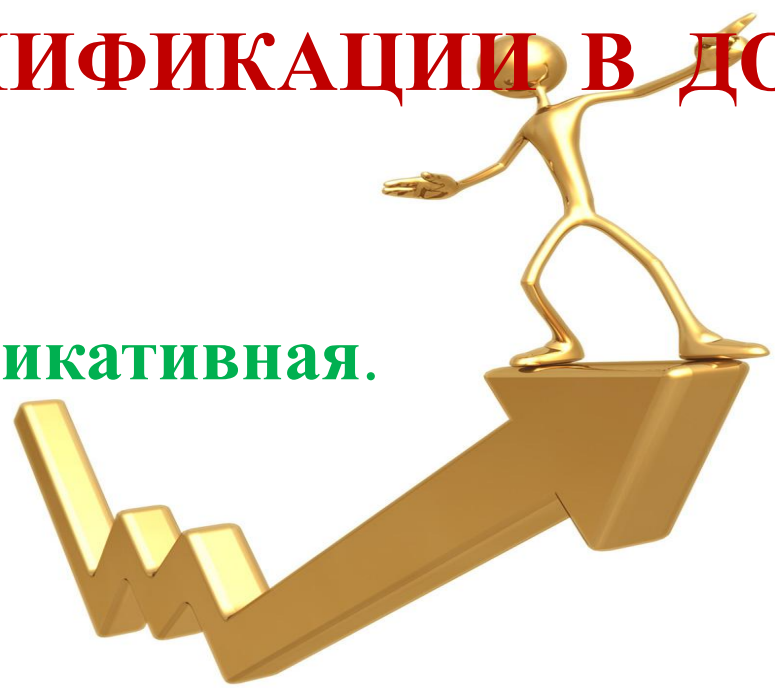
2. ДЕТИ

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 –

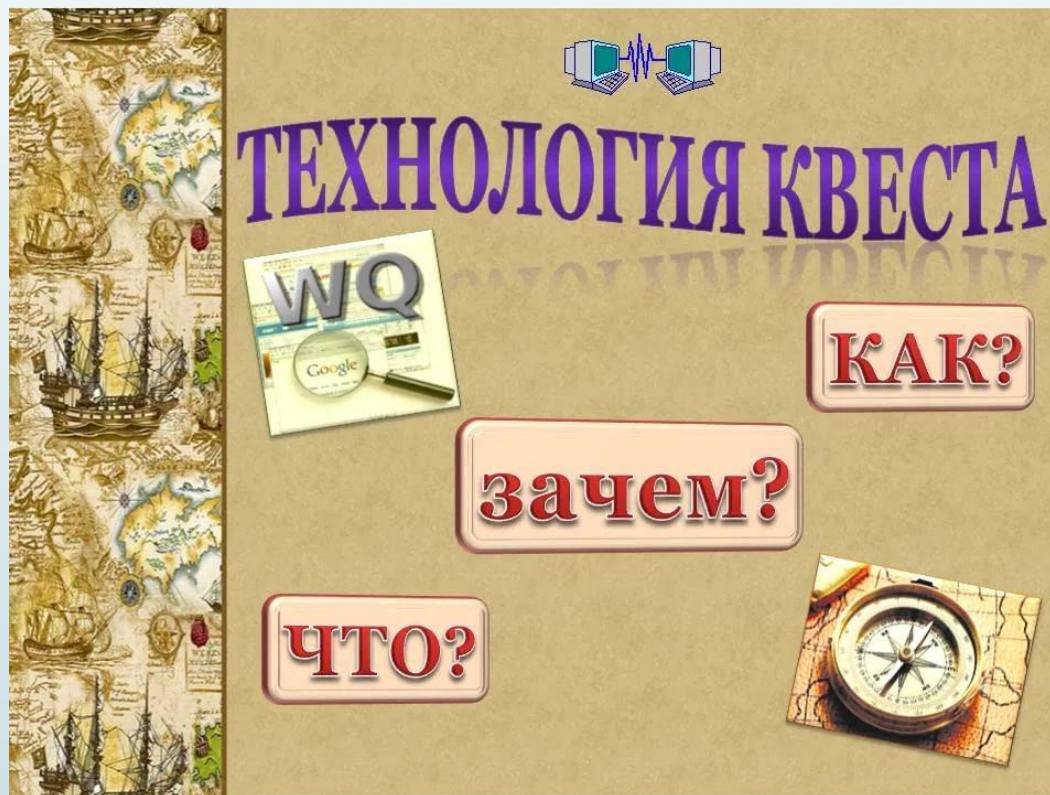
Учебный год  
(ЛИЧНОЕ СОРЕВНОВАНИЕ)

## 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»*

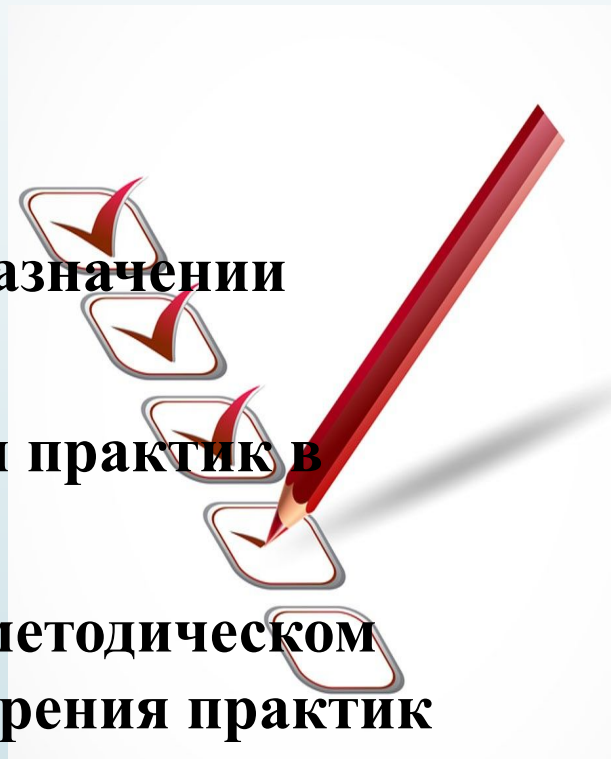
## Задачи:

- 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

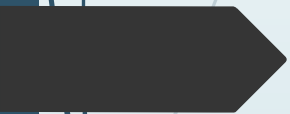


# МЕТОДИЧЕСКИЙ КЕЙС

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.