

**Игровая модель смены:
мотивируй правильно**

**Для чего нужна
игровая модель?**

**Мотивируй
правильно!**





Техническое задание



Техническое задание

Техническое задание

Техническое задание

Техническое задание

Игровая модель по возрастам

A group of children in pirate costumes are gathered outdoors. In the foreground, a young girl with long brown hair and blue eyes has a pouting expression. She is wearing a blue vest with gold trim over a white lace-trimmed blouse. Behind her, other children are dressed as pirates, some wearing skull masks and black hats with skull and crossbones. The background is a blurred outdoor setting with trees and a wooden fence.

5-10 лет

- Полное погружение;
- Постоянное движение;
- Похвала и награждение.

- Вся наша жизнь - игра;
- Вся наша жизнь - борьба;
- Вся наша жизнь - беседа.

10-14 лет



14-17 лет



- Мы все решаем;
- Мы изучаем;
- Мы не играем.

A detailed close-up photograph of a mechanical watch movement. The image shows various gears of different sizes, some with teeth, and a rotor with a circular window. The metal parts are polished and show signs of wear. The lighting is warm, highlighting the textures and colors of the metal. A semi-transparent white rectangular box is overlaid in the center, containing the title text.

Механика игровой модели



Легенда игровой модели

Легенда игровой модели

- **Целый мир** (легенда выходит за пределы лагеря)
- **Свои понятия** (словарь основных терминов)
- **Презентация** (лучше в игре, лучше пазлом)



Рейтинг игровой модели

Рейтинг игровой модели



- **Индивидуальный** (в организационный период)
- **Командный** (в итоговый период)
- **Коллаборация** (в основной период)

Рейтинг игровой модели



- **Визуализация** (есть, что потрогать, наклеить)
- **Уровни** (есть промежуточные этапы, они важны)
- **Вознаграждение** (материальное и не очень)

A group of young people, mostly in light blue t-shirts, are gathered outdoors in a field with tall grass. Some have their hands raised in the air, suggesting they are participating in a game or activity. The scene is bright and cheerful. A semi-transparent white box is overlaid on the center of the image, containing the text.

**Игровая модель
отражается в программе**

Откуда черпать вдохновение

- **Книги** (в Артеке в 2019-2020 годах есть книга смены)
- **Фильмы и мультики** (герои известны и понятны)
- **История** (путешествие во времени, конкретная эпоха)

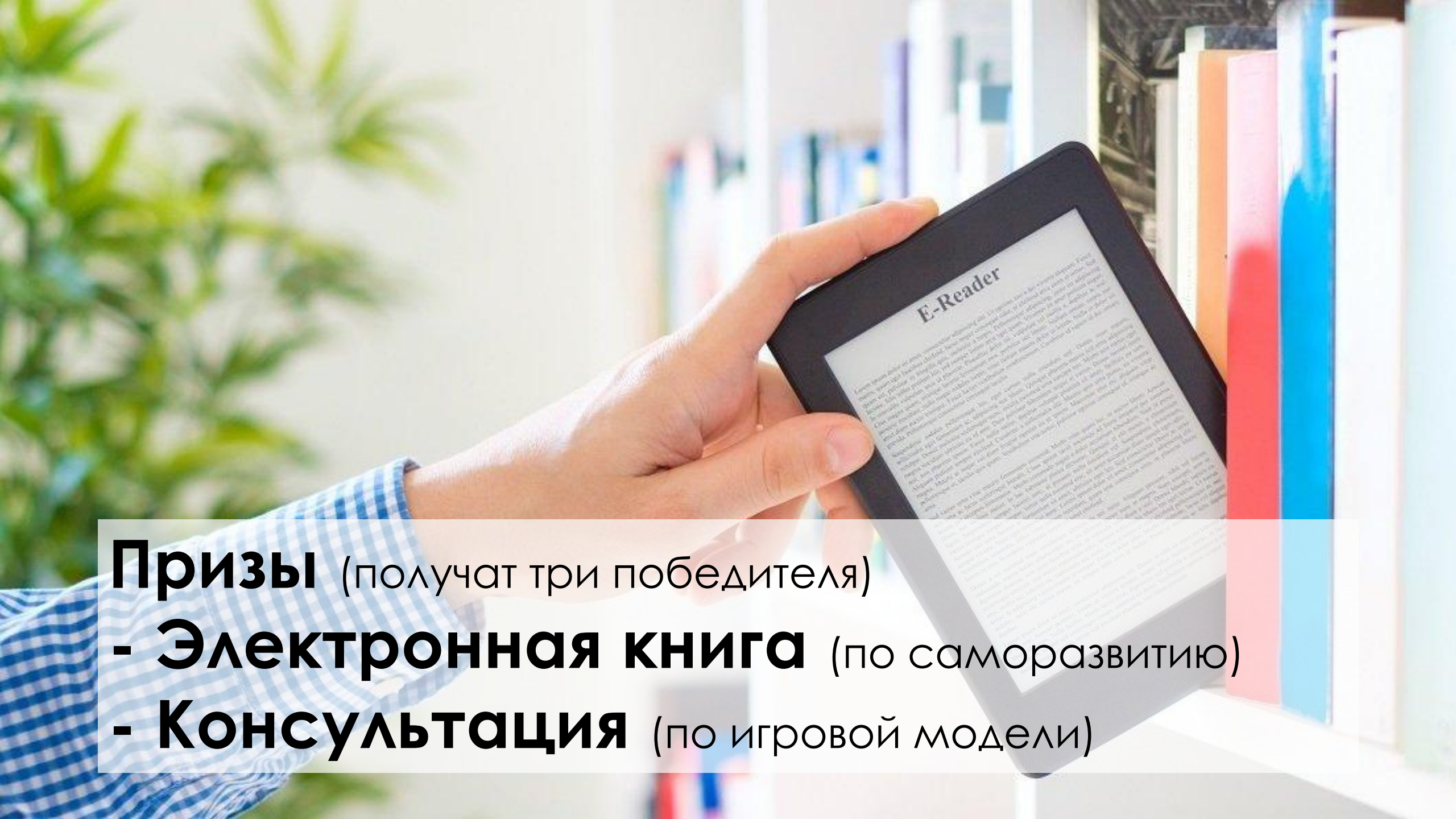
Задание:

**Придумайте и опишите в формате
«Легенда... словарь... рейтинг...»**

**игровую модель, актуальную
для детей в возрасте 14-17 лет**

и пришлите на почту:

ligav@rdcentr.ru



Призы (получат три победителя)

- **Электронная книга** (по саморазвитию)

- **Консультация** (по игровой модели)



ДМИТРИЙ ЧИКУНОВ

ТРЕНЕР, ПЕДАГОГ, МЕТОДИСТ

vk.com/chikunov_da

chikunovda@gmail.com

[@d.chikunov](#)