

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Управление образования Орджоникидзевского района г. Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Детско-юношеский центр «Контакт»

Геймификация как одна из технологий использования игровых элементов в образовательной деятельности

(сборник методических материалов из опыта работы педагогов
ДЮЦ «Контакт»)



Екатеринбург, 2025

Рекомендовано методическим советом

МБУ ДО ДЮЦ «Контакт»

Протокол № 2 от 12 марта 2025

Составитель

Нечаева Т.А., методист МБУ ДО ДЮЦ «Контакт»

В сборнике представлены методические материалы, которые являются результатом работы педагогического коллектива ДЮЦ «Контакт» над единой методической темой учреждения в 2024-25 учебном году, в части теории и использования элементов геймификации на разных этапах реализации дополнительных общеобразовательных программ.

Геймификация – одна из форм организации образовательного процесса в дополнительном образовании детей. Она призвана решать комплексные задачи обучения, воспитания и развития ребенка. Пути ее реализации разнообразны и в то же время содержат много открытых вопросов.

Методические материалы, вошедшие в сборник, адресованы педагогам дополнительного образования, но могут быть использованы педагогами, реализующими дополнительные образовательные программы и участвующими в организации внеурочной деятельности в общеобразовательных учреждениях.

СОДЕРЖАНИЕ

Валева Яна Алексеевна «Игровые технологии – как эффективное средство создания эмоционально-комфортной среды на занятиях в детском вокальном объединении «Пой со мной»	стр. 4
Мисиук Олеся Владимировна «Технологическая карта как элемент геймификации в объединении технической направленности»	стр. 7
Бондарева Лидия Евгеньевна «Геймификация - средство достижения новых образовательных результатов на занятиях ИЗО-деятельностью»	стр. 11
Нечаева Татьяна Анатольевна «Образовательный квест как форма геймификации обучения в дополнительном образовании»	стр. 15
Прозорова Светлана Юрьевна «Геймификация как игровая практика обучения дошкольников»	стр. 19
Тармасова Елена Викторовна «Игрофикация как эффективное средство проверки знаний обучающихся»	стр. 23
Шогорова Ильфиза Фаритовна Использование игровых технологий для поддержания интереса и снижения утомляемости обучающихся на занятиях ИЗО-деятельностью	стр. 27
Фото-иллюстрации с занятий детских объединений ДЮЦ «Контакт», организованных с использование игровых технологий	стр.30

Я.А.Валева,
педагог дополнительного образования
МБУДО ДЮЦ «Контакт», г. Екатеринбург

**«Игровые технологии – как эффективное средство создания
эмоционально-комфортной среды на занятиях в детском вокальном
объединении «Пой со мной»»**

Аннотация. В статье представлен опыт работы по использованию игровых технологий для создания эмоционально комфортной среды и развития творческих способностей обучающихся на занятиях вокалом. Автор делает акцент на необходимость применения игровых технологий дифференцированно, для разных возрастных групп.

Ключевые слова: игровые технологии, эмоционально комфортная среда, дифференцированный подход к обучению.

Игровые технологии являются важным составляющим в создании эмоционально-комфортной среды в детских вокальных коллективах. Они активизируют познавательный интерес, снижают тревожность и способствуют раскрытию творческого потенциала юных вокалистов.

Использование игр, таких как ритмические упражнения в движении, вокальные импровизации и командные конкурсы, позволяет превратить рутинные занятия в увлекательное приключение. Игровые элементы стимулируют непроизвольное запоминание материала, формируют навыки работы в коллективе и развивают коммуникативные способности.

Кроме того, игра позволяет педагогу создать на занятии атмосферу доверия и взаимопонимания, где каждый ребенок чувствует себя принятым и уверенным в своих силах. Это особенно важно для детей, испытывающих стеснение или страх перед выступлением. Грамотное использование педагогом игровых технологий позволяют детям преодолеть эти барьеры, раскрыть вокальные данные и привить любовь к музыке.

Игра является естественным способом познания мира для ребенка, она помогает преодолеть барьеры, связанные с волнением и стеснением перед выступлением, развивает креативность и мотивацию к обучению. Применение игровых технологий позволяет сделать занятия увлекательными и разнообразными, что значительно повышает интерес детей к пению и музыкальному искусству в целом.

В детском вокальном объединении "Пой со мной" занимаются дети в возрасте от 5 до 17 лет. Учитывая широкий возрастной диапазон участников и особенности каждого возраста, игровые технологии применяю дифференцированно, адаптируя игры для разных возрастных групп в рамках детского вокального коллектива:

1. Младший дошкольный возраст (5-6 лет)

Дети этого возраста отличаются высокой активностью и короткой продолжительностью концентрации внимания. Им необходимы яркие, динамичные игры с простым сюжетом и четкими правилами.

Например, игры «Эхо» или «Повтори звук» можно использовать как игры, направленные на улучшение дикции и артикуляции. Они помогают детям сосредоточиться и подготовиться к основному этапу урока.

2. Младшие школьники (7-9 лет)

В этом возрасте дети начинают проявлять интерес к соревновательной деятельности и сотрудничеству. Они готовы к более сложным играм, включающим элементы творчества и анализа. В этом случае, дети остаются неравнодушны к играм: "Кто сильнее?", где они соревнуются в силе голоса, пытаясь перекричать друг друга. Играя, дети развиваются дыхание и силу звука. Или игра "Секретный певец", где один ребенок тихо напевает песню, а остальные стараются угадать, кто это был. Такая игра развивает слуховую чувствительность.

3. Подростки (10-13 лет)

Подростки нуждаются в играх, которые стимулируют творческое мышление и позволяют выразить индивидуальность. Им интересны проекты,

связанные с созданием собственного музыкального продукта. Здесь идеально подойдут игры, такие как: «Импровизация», где детям предлагаю придумать и исполнить небольшой музыкальный фрагмент на заданную тему. Это развивает фантазию и творческие способности. Или игра «Битва хоров»: дети делятся на две команды и готовят выступления, демонстрируя свое мастерство и артистизм. Такое соревнование усиливает командный дух и развивает навыки публичного выступления.

4. Старшие подростки (14-17 лет)

Старшеклассники проявляют интерес к профессиональным аспектам вокальной деятельности. Их привлекают игры, направленные на совершенствование техники и сценической подготовки, здесь подойдёт, игра «Караоке-баттл», где участники выбирают известные песни и выступают перед аудиторией. Зрители оценивают исполнение, что помогает развить уверенность в себе и сценическое мастерство.

Игра «Мастер-класс»: дети второго и третьего года обучения проводят занятия для младших товарищей, передавая свои знания и опыт. Это укрепляет чувство ответственности и лидерские качества.

На практике игровые технологии использую на всех этапах занятий: от разогрева до финального выступления.

Во время перемены, провожу игры, которые являются универсальными и подходят для детей разного возраста, например, игра «Я знаю 5 слов», где, стоя в кругу, дети перекидывают мяч друг другу. Я, как ведущий, мгновенно задаю тему: песни на тему ВОВ, духовые инструменты, известные композиторы и т.д. Каждый игрок, поймавший мяч, называет один подходящий ответ и передает мяч дальше. Темы могут быть абсолютно разными. В формате такой игры детям интересно как повторять пройденный материал, так и изучать новый.

Исходя из педагогического опыта, могу сказать, что использование игровых технологий существенно повышает уровень вовлеченности детей в учебный процесс. Дети становятся более активными участниками занятий, проявляют инициативу и стремятся к самостоятельности. Улучшается качество

исполнения песен, развивается чувство ритма и слух. Кроме того, наблюдается снижение уровня тревожности и страха перед публичными выступлениями.

Наблюдения также подтверждают положительное влияние игр на психологическое состояние детей. Они способствуют созданию дружеской атмосферы в коллективе, развивают коммуникативные навыки и укрепляют доверие между педагогом и обучающимися.

Заключение.

Таким образом, игровые технологии являются эффективным средством создания эмоционально комфортной среды на занятиях в детском вокальном объединении. Они способствуют развитию музыкальных способностей, улучшают качество исполнения, снижают уровень тревожности и повышают мотивацию к обучению. Использование игр делает процесс обучения более увлекательным и результативным, помогая детям раскрыть свой потенциал и достичь высоких результатов в музыкальной деятельности.

Литература:

1. Амонашвили П. Ш. «Основы гуманной педагогики и самопознания». Алматы: ННПООЦ «Бебек», 2019. – 278 с.

O.В.Мисиук,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО ДЮЦ «Контакт», г.Екатеринбург

«Технологическая карта как элемент геймификации в объединении технической направленности»

Аннотация. В статье представлен опыт использования технологической карты как элемента геймификации на занятиях в детском объединении технической направленности. Рассмотрены варианты ее применения в образовательном процессе.

Ключевые слова: геймификация, образовательный процесс, технологическая карта, дидактическое средство.

В последние годы наблюдается рост интереса к геймификации — применению игровых элементов в образовательном процессе. Одним из инструментов, который может эффективно сочетать эти подходы, является технологическая карта. В данной статье предлагаю рассмотреть, что такое технологическая карта, как она может быть использована в контексте геймификации на занятиях технического творчества. Геймификация подразумевает внедрение игровых элементов в образовательный процесс с целью повышения мотивации и вовлеченности обучающихся. Это может включать использование баллов, уровней, наград, конкурсов и других игровых механик. Геймификация помогает создать более увлекательную и интерактивную образовательную среду, что особенно актуально для занятий техническим творчеством.

В практике деятельности детского объединения «Инженариум» для создания игровой ситуации использую технологические карты.

Технологическая карта — это дидактическое средство, которое описывает последовательность действий и этапов выполнения определенной задачи или проекта. Она включает в себя описание необходимых материалов, инструментов, технологий и методов, а также критерии оценки результатов. Технологические карты помогают структурировать процесс работы, делая его более понятным и доступным для обучающихся.

Технологическая карта может стать важным элементом геймификации на занятиях технического творчества. Рассмотрим несколько вариантов ее применения в образовательном процессе.

Определение уровней сложности. Технологические карты разрабатываю с учетом различных уровней сложности заданий. Обучающиеся могут выбирать задания в зависимости от уровня подготовки, навыков и интересов, что создает элемент свободы выбора и личной ответственности.

Система баллов и наград. За выполнение заданий по технологическим картам ввожу систему баллов. Например, за каждую успешно завершенную задачу обучающиеся получают определенное количество баллов, которые затем можно обменивать на фишki, призы, дипломы победителей и т.п.

Конкурсы и соревнования. На основе технологических карт можно организовывать конкурсы, где обучающиеся будут соревноваться в выполнении проектов. Это создает атмосферу соревнования и позволяет развивать командный дух.

Обратная связь и самооценка. Работа по технологической карте включает элемент самооценки и обратной связи от педагога. Обучающиеся оценивают свои достижения по заранее установленным критериям (образец), количеству заработанных баллов, что способствует развитию рефлексии и самоконтроля.

Интерактивные элементы. Внедрение интерактивных элементов в технологические карты (например, QR-коды с видео-инструкциями или ссылками на дополнительные интернет ресурсы) делает процесс обучения более увлекательным и современным.

Использование технологических карт, как элемента геймификации на занятиях технического творчества приносит ряд преимуществ:

- повышение мотивации, так как игровые элементы делают обучение более увлекательным, что способствует интересу к творческой деятельности;
- технологические карты помогают развить навыки планирования и управления временем;
- совместная работа над проектами по технологическим картам способствует развитию навыков коммуникации, сотрудничества и формированию командного взаимодействия;
- четкая структура заданий и возможность самооценки позволяют обучающимся лучше усваивать материал и достигать высоких результатов.

Все выше перечисленное, позволяет сделать вывод, что технологическая карта является инструментом, который может значительно обогатить процесс обучения в объединении технического творчества через элементы

геймификации. Кроме того, повышает вовлеченность и мотивацию обучающихся. Интеграция технологической карты и игровой технологии позволяет создать уникальную эффективную образовательную среду, способствующую развитию креативности, критического мышления и практических навыков у обучающихся.

Тем не менее, нужно учитывать, что не смотря на все преимущества использования игровых технологий, в образовательном процессе, существуют и отрицательные моменты:

- необходимость более тщательной подготовки педагога к занятию;
- игровые технологии требуют особого образовательного пространства;
- использование исключительно игровых технологий не дает желаемого результата, отсюда необходимость комплексного использования современных педагогических технологий.

Литература:

- 1.Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст]/ В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. - М.: Издательский центр "Академия", 2002.- 432 с.
- 2.Щукина Г.И, Активация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] /Г.И. Щукина. — М.: Просвещение, 1979. -С. 97.

*Л.Е.Бондарева,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО ДЮЦ «Контакт», г. Екатеринбург*

«Геймификация - средство достижения новых образовательных результатов на занятиях ИЗО-деятельностью»

Аннотация. В данной работе рассмотрены способы использования приемов геймификации на занятиях изо-деятельностью. Проанализированы характерные особенности геймификации, условия ее использования в

образовательном процессе. Выявлены преимущества и недостатки в использовании игровых приемов в дополнительном образовании детей.

Ключевые слова: геймификация, образование, активные формы обучения, художественное творчество, образовательные результаты

Геймификация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру как:

- метод обучения и воспитания;
- форму воспитательной работы;
- средство организации целостного образовательного процесса.

Само понятие «геймификация» в первую очередь ассоциируется с компьютерными играми. Однако в образовании геймификация – это элементы игровых технологий в обучении и воспитании.

Необходимость использования игры в обучении детей - неоспоримая истина. В игре ребенок смел, раскрепощен, он может заново пережить события, особенно взволновавшие его, так как в игре всегда присутствует воображаемая мнимая ситуация (ситуация «как-будто»).

Как педагог, я всегда стремлюсь найти новые способы сделать занятия изобразительного искусства (ИЗО) более увлекательными и продуктивными. Использование игровых методик и механик, дает отличные результаты и вызывает большой интерес у обучающихся. В игре ребенок придумывает, творит, фантазирует. Обыграть можно даже изобразительный материал (кисточки, краски, карандаши и т.д.)

Для знакомства с изобразительными средствами и материалами использую игру «Мольберт художника Тюбика». В процессе игры у обучающихся формируются навыки использования различных инструментов и принадлежностей художников, развивается ассоциативное мышление.

С кисточками и правилами работы с ними знакомимся тоже в процессе игры. В гости на занятие приходит Королева - Кисточка (большая кисть, красиво украшенная). Она приводит с собой подружек – Девочек - Кисточек, раздаёт их каждому ребёнку. Затем Королева - Кисточка рассказывает, как с ней нужно обращаться с кисточками:

- кисточки любят чистоту (промываем кисточки в стакане);
- кисточки любят бережное обращение, они мягкие и нежные (несколько раз проводим кистью по тыльной стороне ладони);
- кисточки не любят, когда их грызут, оставляют в стакане с водой, дёргают за «хвостик»;
- больше всего на свете кисточки любят рисовать.

Для закрепления навыков промывать кисть перед использованием новой краски использую Игру «Цветная водичка». Перед каждым ребёнком ставлю стакан с чистой водой и набор красок (гуашь). Затем прошу «окрасить воду в первом стакане в зеленый цвет». Показываю детям, как аккуратно нужно набрать краску на кисть, а затем промыть кисть в стакане с водой. Дети наблюдают, как в процессе промывания вода из прозрачной «превращается» в зеленую. Так же поступаем с другими цветами. В процессе игры вся вода в стаканчиках становится цветной. При этом кисть должна остаться чистой.

Закрепление знаний основных цветов спектра проходит в процессе игры «Цветик-семицветик». Каждый участник получает 7 лепестков (из цветного картона). Задача - правильно сложить волшебный цветок, чтобы лепестки располагались в той же последовательности, что и в радуге (красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый). В игре «Цветовой вызов» предлагаю юным художникам использовать определенную палитру цветов для создания своих работ, что способствует изучению теории цвета на практике.

Использование игровых технологий и приемов способствует развитию у обучающихся воображения, фантазии, ассоциативного мышления. Широко

использую в своей работе такие игры и упражнения, как: «Кто там?», «Угадай, кто, я?», «Морозные узоры», «Близнецы» и др.

Кроме того развитию фантазии способствует использование необычных средств изображения: свеча, расческа, зубная щетка, ватные палочки и другие техники дети раскрепощаются в своей деятельности и помогает им развить творческие способности.

Для повышения интереса к творческой деятельности использую такие организационные формы занятий, как: игры-путешествия, конкурсы, соревнования, квесты, что позволяет сделать занятия более захватывающими и интересными. Например, можно организовать игру «Создай шедевр», где детям предлагается создать произведение искусства, следуя определенным правилам и условиям. Соперничество может быть положительным фактором в образовательном процессе. Конкурсы, в которых дети соревнуются за звание «Лучшего художника недели», могут стимулировать обучающихся к улучшению своих навыков и поиску новых идей, создает возможности для получения обратной связи. Ребята могут оценивать работы друг друга, что помогает им развивать навыки критического анализа и самооценки. Дополнительные баллы за создание уникальных работ или за использование различных техник способствуют индивидуальному подходу к каждому ребенку.

Трудно переоценить роль икрофикации в организации эффективного взаимодействия в процессе коллективной работы. В рамках групповых проектов обучающимся для выполнения задания необходимо не только распределить роли, но ответственность, что помогает формировать навыки сотрудничества. Это особенно актуально для занятий по ИЗО, где коллективные работы становятся основой для создания художественных проектов, таких как: «Новый год у ворот», «В мире динозавров», «Город, в котором мы живем» и т.д.

Геймификация является эффективным средством для достижения новых образовательных результатов в, увеличивает вовлеченность детей в творческую деятельность, и способствует развитию социальных навыков.

Литература:

1. Ковалева Оксана, Достижение высоких образовательных результатов посредством геймификации, Международный образовательный портал МААМ.РУ <https://www.maam.ru/detskijsad/dostizhenie-vysokih-obrazovatelnyh-rezulatov-cherez-geimifikaciyu.html>
2. Медынина Е.А. "Игровые приемы на занятиях изобразительной деятельностью" Образовательная социальная сеть Nsportal.ru <https://nsportal.ru/detskiy-sad/>

T.A.Нечаева,
методист, педагог дополнительного образования
МБУ ДО ДЮЦ «Контакт», г. Екатеринбург

«Образовательный квест как форма геймификации обучения в дополнительном образовании»

Аннотация. В данной статье представлен опыт использования в образовательном процессе детского объединения квест-игры, как эффективного средства для достижения качественных образовательных результатов, интеллектуального и творческого развития обучающихся.

Ключевые слова: геймификация, игрофикация, образовательный квест, интеллектуально-творческое развитие.

Геймификация, или игрофикация - внедрение игровых элементов в неигровую деятельность, например, учебу. Такой подход позволяет повысить мотивацию и включенность в процесс обучения. Метод далеко не новый,

например, советский педагог В. А. Сухомлинский отмечал, что «игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Примеры геймификации обучения можно найти и в художественной литературе, например, в повести Бориса Васильева «Завтра была война», Джоан Роулинг «Гарри Поттер». Однако современные игры отличаются использование различных гаджетов и других достижений новых технологий, что может способствовать повышению интереса учащихся и развитию технической грамотности.

Игра важна для развития интеллекта ребенка, а информация усваивается лучше, если ее преподносить в игровой форме. Путем внедрения игровых элементов в образовательный процесс, педагоги могут более эффективно привлекать внимание и мотивировать детей к изучению различных предметов и навыков.

Сегодня практически у каждого, ребенка, владеющего мобильными устройствами и компьютером, установлена та или иная игра. Понятие «квест» ассоциируется с компьютерной игрой, в которой герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром общаясь с другими персонажами и решая логические задачи.

Квест (англ. quest), или приключенческие игры - это игры, в которых участникам необходимо не только находить различные предметы, но и применить их, решать головоломки, собирать подсказки, а потом с их помощью разгадать фразу или слово - ключ.

Квесты в образовательном учреждении должны выполнять не только развлекательную функцию, но и реализовывать образовательные задачи.

Образовательный квест – это новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которых дети могут полностью погрузится в происходящее, получить положительные эмоций и активно включится в деятельность. При этом игра не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, развивает фантазию и творчество.

Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Мое знакомство с квестами началось с создания игры «бродилки» в программе PowerPoint на тему «Многоугольники» для обучающихся объединения «Геометрика» (ТИКО конструирование). Суть игры основана на гиперссылках между страницами и компьютерной анимации. На первом слайде презентации была написана в духе детектива история о таинственном исчезновении Параллелограмма. Детям предлагалось раскрыть преступление имея шифр. Внизу слайда было несколько кнопок с ответами. Каждая из кнопок вела на другой слайд с продолжением игры по разным направлениям расследования преступления. Такая игра очень понравилась ребятам. Суть в том, что задания на каждом слайде были не только на знание геометрических фигур, но и логические игры, задачи на развитие памяти, ассоциативное мышление, игры на развитие внимания. Это натолкнуло на мысль о создании целой серии подобных квестов и не только в программе PowerPoint.

Особой популярностью у моих ребят пользуется - «живой квест». Он очень похож на «игру по станциям». В «живом квесте» задания записываются на листочках бумаги и прячутся по заранее намеченным местам.

В качестве примера могу привести квест «Спасательная операция в стране «Геометрия».

Основная идея: В стране «Геометрия» появился злой и коварный Ластик. Он стирает одну за другой геометрические фигуры. Чтобы спасти их, нужны волшебные фломастеры. Ластик спрятал их в чемоданчик и закрыл его на замок, а ключ спрятал. Чтобы найти ключ, нужно разгадать все загадки Ластика. Разгадывать можно в любом порядке. За каждое успешное прохождение задания (всего их 10) дети получают букву. Из 10 букв складывается слово. Слово укажет на место, где спрятан ключ. Дети должны найти ключ, открыть сундук, восстановить с помощью волшебных фломастеров все геометрические фигуры.

Методическая разработка квест - игры для младшего школьного возраста «Спасательная операция в стране «Геометрия» была отмечена Дипломом за 1 место во Всероссийском конкурсе «Технология ТИКО-моделирования – 2022», получила положительную рецензию от автора технологии ТИКО-моделирования Логиновой Ирины Викторовны.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными: загадки, ребусы, пазлы, слово, зашифрованное например с помощью кнопок телефона, найди 10 отличий, кто здесь лишний, зеркальное отображение и др.

Это лишь часть возможных вариантов заданий, каждый педагог может взять их за основу или придумать свои, но при этом надо соблюдать несколько правил:

- все задания не должны нести в себе опасности;
- задачи должны соответствовать возрасту участников, чтобы они действительно смогли их решить. Но в то же время они не должны быть слишком простыми;
- этапы квеста должны быть объединены одной тематикой, плавно переходить друг в друга, выстраиваться логической цепочкой;
- в конце участников должен ждать приз. Если игра командная, то и приз должен быть рассчитан на всю команду. По желанию можно давать маленькие призы на каждом из этапов прохождения.

Самые популярные квесты в объединении «Геометрика»: «Поиски клада», «Алиса в стране чудес», «В поисках посоха Деда Мороза», «Гак и Буртик в стране бездельников».

Практика использования квест-игры в образовательной деятельности позволяют утверждать, что это одно из эффективных средств, позволяющих достичь качественных результатов, направленных на развитие ребёнка как творческой личности, с высоким уровнем познавательной активности. Это связано с тем, что участникам игры необходимо проявить смекалку, наблюдательность, находчивость и сообразительность, а это в свою очередь тренировка памяти и внимания, развитие аналитических способностей и

коммуникативных навыков. Дети учатся не только договариваться друг с другом, но и распределять роли, взаимодействовать, поддерживать друг за друга. Все перечисленное способствует не только интеллектуально-творческому развитию личности обучающихся, но и сплочению детского коллектива.

Источники:

1.Инфоурок, «Образовательный квест как форма геймификации обучения»
<https://infourok.ru/>

С.Ю. Прозорова,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО ДЮЦ «Контакт», г. Екатеринбург

«Геймификация как игровая практика обучения дошкольников»

Аннотация. В статье освещаются вопросы применения игровых технологий в процесс реализации дополнительной общеобразовательной программы для старших дошкольников. Дано определение «геймификации». Представлен опыт практической деятельности.

Ключевые слова: геймификация, образование, образовательная деятельность.

В последние годы технологии и развитие интернета проникают во все сферы нашей жизни, в том числе в образование. Традиционные методы обучения уже не могут полностью удовлетворять потребности современных детей, которые активно взаимодействуют с цифровыми устройствами и играми. Задача современного педагога использовать такую увлеченность детей в образовательном процессе. И геймификация позволяет нам решать эту задачу.

Геймификация – это использование игровых элементов и механизмов в неигровой среде с целью мотивации и активности обучающихся.

Игра как естественная форма активности детей данного возраста делает геймификацию особенно актуальной. Основываясь концепции геймификации, занятия с дошкольниками могут стать захватывающими и интерактивными, когда дети учатся с радостью.

Внедрение элементов геймификации на занятиях детского объединения «Дошколенок» позволяет создать стимулирующую среду, где у обучающихся формируется позитивное отношение к обучению [1], развивается креативное мышление, а новые знания усваиваются без ощущения утомительной обязанности. Кроме того, концепция геймификации помогает в развитии таких социальных навыков, как эмоциональный интеллект и умение работать в команде.

Конечно, применение геймификации в образовательной деятельности, требует от педагога тщательного планирования и умения сохранить баланс между игрой, обучением и развитием обучающихся. Однако преимущества, которые она предоставляет, делают ее эффективным инструментом для решения педагогических задач в дополнительном образовании.

При создании игровых ситуаций очень важно учитывать возрастные особенности дошкольников. Так, использование соревновательных элементов, подготавливает ребенка к дальнейшим преодолениям на его образовательном пути.

Вот несколько способов использования элементов геймификации на занятиях с дошкольниками, которые я применяю в свое практике:

1. *Организация командных игр и соревнований.* Такая форма организации занятия помогает педагогу с лёгкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения. В качестве примера могу привести Квест «Книга народной мудрости». Выполняя задания на определённом этапе, участники игры получали лист к книге с пословицами, поговорками из народного фольклора и в итоге собирали Книгу «Народной мудрости». Такая игровая форма как Квест приглашает детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и

приключений, проявить смекалку и настойчивость, преодолеть все трудности, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями.

2. *Ролевые игры и стимуляции.* Основная задача педагога в начале игрового взаимодействия - получить эмоциональный отклик ребенка для последующего погружения в игровую ситуацию. Погружение в игровой мир предполагает выход из реальности. Игровой мир должен иметь свои ярко выраженные особенности, которые легки для детского восприятия: это может быть сказочный замок, волшебная страна, заколдованный город и т. д. Важны детали игрового мира, которые создают общую атмосферу нового, нереального пространства. Мои дошкольники с большим удовольствием участвуют в ролевых играх. «Приключения в Буквограде» - одна из них. Буквоград - это сказочный город, если смотреть на него с вертолета, похож на букву «Б». В этом городе есть улицы «Стихов» и «Рассказов», площадь «Усердия» и проспект «Согласных». По краю города протекает река «Строчка». А еще есть улица «Разгильдяев», она очень узкая и кривая. Участники игры принимают роли и отождествляют себя с теми или иными героями, имеющим определенные черты характера. Например, Буквоед – злой и хитрый, а Восклицательный знак – высокий, смелый и веселый. В ходе игры дети сталкиваются с задачами различного уровня сложности для движения к итоговой цели, при этом задачи должны быть представлены по логике «от простого к сложному». Например, волшебный замок, где в заточении находится Принцесса Грамматика, имеет несколько башен - низкую, среднюю и высокую. Для того чтобы попасть в низкую башню, надо выполнить задание на внимание. Попасть в среднюю башню можно, отгадав загадки, которые придумал злой Буквоед. Высокая башня откроет свои двери, если ребята придумают альтернативное продолжение для уже изученной сказки. Прохождение каждого этапа, уровня сопровождается наградой — это вознаграждение, которое перекликается с темой ролевой игры. Награда может иметь свои варианты использования - ее можно копить, чтобы получить главный приз, можно «расплачиваться» ею за ошибки в ходе игры и т. д. В

процессе игры возможно использовать как индивидуальные, так и групповые формы участия. Каждый ребенок должен испытать как чувство соперничества, так и ощутить командный дух.

В процессе игры у обучающихся развивается скорость реакции, внимание, последовательность в достижении цели, а задания. И на актуализацию имеющихся знаний, и на получение новых.

3. *Игра и игровые задания*, как образовательный инструмент. Для обучения правилам поведения в общественных местах мною разработана игра «Я, ты, мы». Дети, бросая кубик, перемещаются по игровому полю, преодолевая различные ситуации, которые могут возникнуть в реальной жизни, например, очереди в магазине или взаимодействие с другими людьми в общественном транспорте. Каждая ситуация сопровождалась заданиями, в процессе выполнения которых у дошкольников развивается мышление и эмпатия.

Влияние геймификации на развитие коммуникативных навыков детей также заслуживает отдельного внимания. Игровые формы обучения способствуют не только развитию речевых навыков, но и формированию социальных умений, что является важным аспектом в подготовке детей к дальнейшему обучению и жизни в обществе.

Таким образом, геймификация в дошкольном образовании представляет собой не только метод, но и философию [2], направленную на создание увлекательного и продуктивного образовательного процесса. Внедрение игровых элементов в обучение может значительно изменить подход к образованию, сделав его более доступным и интересным для детей, что, в свою очередь, будет способствовать их всестороннему развитию и подготовке к будущей учебной деятельности.

Литература:

1. Сазонова А. Н. Представленность феноменов «сетевое образовательное взаимодействие» и «сетевая личность» в педагогическом сознании / А. Н.

Сазонова, А. А. Ахаян, В. В. Кравцов // Педагогическое образование в России. — 2021. — № 3. — с. 39–49.

2. Чайкина, С. С. Особенности использования технологии геймификации в процессе формирования читательского интереса старших дошкольников // Молодой ученый. — 2022. — № 50 (445). — С. 438-440.

E. В. Тармасова,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО ДЮЦ «Контакт», г. Екатеринбург

«Игрофикация как эффективное средство проверки знаний обучающихся»

Аннотация. В данной статье автор рассматривает вопрос применения игровых технологий в учебном процессе детского творческого объединения «Школа рукоделия». Сформулировано понятие «игрофикация». Предложен алгоритм проверки знаний обучающихся в игровой форме.

Ключевые слова: игрофикация, образование, игра, образовательный процесс.

В научной литературе игрофикация трактуется как применение игровых приемов в неигровых ситуациях для решения разного рода учебных задач. Надо сказать, что использование игр не является инновацией для сферы дополнительного образования детей.

Игрофикация обогащает существующий опыт, включая элементы игрового дизайна, общих принципов и теорий, которые определяют игровой процесс, и применяет их в других контекстах. Почему игрофикация эффективна в образовательном процессе? Это связано с тем, что для каждого человека с самых ранних лет игра является основным способом познания мира. Значение игры в образовании трудно переоценить. Она позволяет педагогу находить «общий язык» с детьми, укрепляет его контакт с ребёнком. В игре люди

становятся свободнее от условностей, появляется больше пространства для самореализации.

Отличительной особенностью современных игровых методик является использование игрового инструментария с привлечением информационно-коммуникативных технологий и электронных ресурсов. Игрофикация обогащает существующий опыт, включая элементы игрового дизайна, общих принципов и теорий, которые определяют игровой процесс, и применяет их в других контекстах. Помимо главных задач в рамках образовательного процесса – приобретения новых знаний и навыков, повышения мотивации к учебе – игра также является отличным способом формирования и освоения компетенций, направленных на самостоятельное оценивание, отбор и анализ полученной информации.

В дополнительном образовании игра – это лучшая форма для организации контрольного занятия. Обучающиеся легко, без психологических травм воспринимают контроль и даже ждут его с удовольствием. При этом игра проводится за счёт учебного процесса, а не в ущерб обучению.

При выборе форм контроля необходимо помнить:

- ✓ форма должна быть понятна детям, интересной, нетрадиционной;
- ✓ результат должен отражать реальный уровень подготовки детей;
- ✓ контроль должен иметь различные степени сложности;
- ✓ контроль не должен вызывать у ребенка чувство страха.

Последние годы промежуточный и итоговый этап педагогического мониторинга в детском творческом объединении «Школа рукоделия» провожу в форме интерактивных заданий (викторины, пазлы, упражнения, игры и др.) – сервисы learningapps.org, а также интерактивных игр созданных в PowerPoint: «Поле чудес», «Своя игра», «Аукцион знаний».

Компьютерные средства позволяют создавать интересные и информационно насыщенные дидактические материалы, тестовые и контрольные задания для обучающихся. Современные дети хорошо приспосабливаются к цифровому пространству, на занятии создается

благоприятный эмоциональный фон, развиваются творческие способности детей [1]. Как показывает практика, успех подобных игровых контрольных занятий во многом зависит от предварительной подготовки педагога. Необходимо не только хорошо продумать алгоритм игры, но и учесть такие факторы, как: количество участников, их умения и навыки, оборудование (реквизит), способ награждения победителей. Кроме того, очень важно уделить внимание правильной формулировке вопросов.

Ключевой задачей каждого вопроса игры в дидактическом приложении является необходимость либо определить уровень усвоения обучающимися конкретных знаний, либо закрепить их. Поэтому важно решить, на освоение какого набора знаний направлена игра, и строить блоки вопросов исходя из этого. В качестве примера могу привести вопросы к игре «Своя игра» по теме «Виды ручных швов»:

«10 очков» - «С помощью какого инструмента выполняются ручные швы?»

«25 очков» - «Какие ручные швы ты знаешь?»

«50 очков» - «С какой стороны от работы должна располагаться рабочая нитка при выполнение стебельчатого шва?»

Для проверки знаний использую различные виды вопросов и заданий например: Верно – неверно, Ребусы, Видео вопросы, Загадки, Четвертый лишний и др.

Желательно подобрать иллюстрации к вопросу и (или) ответу. Качество картинки или фото по возможности должно быть четким, при наличии текста, он должен быть читабельным. В своей практике использую достаточно универсальный способ проведения интерактивных игр, который основывается на следующем алгоритме:

1. Подбор игр, которые, могли бы быть эффективными для данной группы или при изучении конкретной темы.
2. Погружение обучающихся в игровую ситуацию, обоснование проблемы, которую необходимо решить, постановка цели, которую нужно достичь.

3. Информирование обучающихся о правилах игры, рамочных условиях, и инструкции о том, как они могут действовать в процессе игры.

4. Непосредственно процесс игры, в ходе которой обучающиеся активно взаимодействуют, пытаясь достичь поставленной цели. При этом игра может состоять из нескольких этапов. В зависимости от особенностей конкретной игры, педагог может вносить определенные изменения в ее ход, если это оговорено правилами.

5. По окончании игры происходит процесс рефлексивного анализа. В ходе рефлексии обучающиеся анализируют произошедшее, с позиции участника игры, вместе с тем, стараясь абстрагироваться и проанализировать игру с точки зрения наблюдателя.

Время, затрачиваемое на игру, определяется ее продолжительностью и количеством этапов или фрагментов, а также их сложностью с точки зрения принимаемых решений. В моей практике, игра, как правило, занимает 40-60% учебного времени.

Детям очень нравится занятия с использованием интерактивных игр, они активно вовлекаются в работу. У обучающихся повышается концентрация внимания, интерес к познавательно-творческой деятельности, а педагогу результаты игры позволяют оценить уровень усвоения знаний обучающихся.

Исходя из собственного опыта, могу сделать вывод, что использование на занятиях игровых методов повышает уровень закрепления пройденного материала и мотивации обучающихся, заинтересовывают их, что способствует желанию выполнять различные виды заданий. А мне как педагогу позволяет дифференцировать, процесс обучения, формировать у них навыки самоконтроля [1], адекватной самооценки, способствовать развитию творческого мышления, культуры общения.

Литература:

1. Хохлова Н.Б. Интерактивные методы контроля знаний на занятиях в учреждениях дополнительного образования // Педагогическое сообщество

«Урок»

URL:

https://xn--j1ahfl.xnp1ai/library/interaktivnie_metodi_kontrolja_znanij_na_zanyatiyah_v_074848.html

(дата обращения: 24.02.2025)

И.Ф.Шогорова,
педагог дополнительного образования
МБУДО ДЮЦ «Контакт», г.Екатеринбург

«Использование игровых технологий для поддержания интереса и снижения утомляемости обучающихся на занятиях ИЗО-деятельностью»

Аннотация. В статье рассматривается вопрос использования игровых технологий, направленных на активизацию познавательной деятельности и снижения утомляемости на занятиях изо-деятельностью. Автор приходит к выводу, что игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения.

Ключевые слова: игровые технологии, игровые педагогические технологии, дополнительное образование, изо-деятельность.

Одна из основных задач, стоящая перед педагогом дополнительного образования – заинтересовать детей, провести занятие так, что бы он был интересным, познавательным, но в то же время не утомительным, ведь дети, особенно младшего школьного возраста, не обладают усидчивостью, склонны к быстрой утомляемости.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересной и увлекательной деятельность обучающихся на творческо-поисковом уровне. Занимательность условного мира игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. А эмоциональность игрового действия активизирует

познавательную деятельность. Использование игровых технологий на занятиях развивает у детей наблюдательность, учит анализировать, сравнивать, выражать свои мысли. Необходимые навыки рисования обучающиеся получают в непринужденной, комфортной обстановке. Время на таких занятиях летит быстро и незаметно. В игре дети получают массу положительных эмоций: радость творчества, общение, сотрудничество, сопереживание, азарт, чувство победы, возможность проявить свои таланты, а счастье и радость в глазах детей - лучшая награда для педагога.

При этом надо понимать, что понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу приемов и методов организации образовательной деятельности в формате различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает определенными признаками: четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами. Широкий спектр педагогических игр (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации) позволяет решать различные педагогические задачи.

Для привлечения внимания детей и смены видов деятельности использую на своих занятиях игровые упражнения и творческие задания, где дети включаются в поисковую деятельность. Такие как: «Угадай предмет по его силуэту», «Дорисуй и преврати» (преобразование линии, круга и др.), «Ребусы» (инструменты и материалы, которые используют художники), «Разгадай картинку» (закрепить знания о жанрах, стилях живописи; составлять целое из частей, привлекать внимание к сюжету, художественному образу, чувствовать настроение картины), «Игра-головоломка» (составление из геометрических фигур изображения животных) и др.

Одним из видов деятельности на занятиях ИЗО являются беседы об изобразительном искусстве. Содержание такого рода занятий – это беседы о художниках, их биографиях и произведениях, о видах, жанрах и стилях изобразительного искусства. Обычно такие беседы проводит сам педагог. Как показывает практика такая форма подачи теоретического материала (пассивное

обучение) не достаточно эффективна. Здесь нам и могут прийти на помощь сюжетно - ролевые игры. Ролевая игра - это всегда игра «в кого-то» или «во что-то». Основа такой игры заключается в содержании ролей, которые дети как бы «примеряют» на себя. Их форма проведения предполагает разыгрывание определенной ситуации.

В своей практике широко использую сюжетно - ролевые игры, где дети изображают художников, может помочь им понять процессы создания искусства и расширить их представление о художественной профессии.

В качестве примера можно привести игру "Следствие ведут знатоки". По легенде из музея пропала картина, «знатоки искусства» ищут среди репродукций на доске нужную картину по описанию. Описание делает «хранитель музея». Дополнительные сведения могут сообщать «свидетели» – обучающиеся. Еще пример. Игра «Лучший экскурсовод». Чтобы получить почётное звание «Лучший экскурсовод» необходимо рассказать о сюжете, мотиве произведения, композиции и об её элементах, средствах выразительности.

Такие игры способствуют не только развитию зрительной памяти, речи, логического мышления, но снимают эмоциональное напряжение и утомляемость. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита обучающимися своих решений и выводов является обязательным условием проведения таких игр-занятий. Педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательные итоги занятия. Особый интерес у обучающихся вызывает игра «Живые картины». Идея игры не нова. Известно, что в светском обществе XIX века «Живые картины» были очень популярны. Современники Пушкина Александра Сергеевича (да и он сам) играли в неё часто и с удовольствием. Незамысловатая увлекательность этой игры может быть легко освоена и современными детьми. Правила просты: как можно точнее «скопировать» известную картину, или скульптуру, используя в качестве материала живых людей. Материалом для копирования могут быть и подлинные произведениями искусства (картины, скульптуры, произведения

мелкой пластики). И композиции, представленные на цветных или чёрно-белых репродукциях. Сюжеты могут быть и простыми и сложными, многофигурными – в зависимости от поставленных задач и степени подготовленности участников.

Варианты проведения игры очень разнообразны. От простого деления на две группы: показывающие (дети) и зрители (родители). До сложного распределения структурированных ролей среди участников игрового действия. Например:

- ✓ фигуры живой картины;
- ✓ мастер (художник, скульптор), создающий «картину»;
- ✓ подмастерья, которым доверяется работа над мелочами (аксессуарами, складками драпировки и.т.п.)
- ✓ посетители «выставки», включающие поклонников, критиков, журналистов, ведущих «в прямом эфире» репортаж с места событий;
- ✓ экскурсоводы.

Основная идея сюжетно-ролевых игр заключается в содержании ролей, которые дети как бы «примесяют» на себя. Их форма проведения предполагает разыгрывание определенной ситуации. В ходе данных игр ребенок, в большинстве случаев, выполняет роли взрослого человека. В процессе игры устанавливается непринужденная обстановка.

Подводя итоги вышесказанному можно сказать, что игровые технологии в образовательном процессе позволяют сделать познавательно-творческую деятельность увлекательной, раскрепостить детей, снять усталость и напряжение, преодолеть стеснительность, предотвратить умственную перегрузку.

Литература:

1. Шемелова О. Ю. Игровые приемы и упражнения в обучении школьников изобразительной деятельности / материалы VIII Международной науч. конф., Краснодар: Новация, 2016. — С. 33-36.

Фото-иллюстрации
с занятий детских объединений ДЮЦ «Контакт»,
организованных с использование игровых технологий













