

## **Игры с одной карточкой - инструмент геймификации в образовательном процессе**

*О. Г. Филатова, методист высшей квалификационной категории  
МБУ ДО ЦДО УКМО*

На столах лежат мультифоры с карточками игры «Доббль», «Блокноты идей и методик», клей-карандаш, ручки.

### **Материалы:**

Карточки игры «Доббль», распечатанные цветные

Разработанные по теме семинара – практикума «Блокноты идей и методик»

Клей-карандаш

Лист формата А4, стикеры разноцветные.

### **Ход семинара – практикума**

#### **Приветствие. Знакомство с раздаточным материалом (4 минуты)**

- Доброе утро, уважаемые коллеги! Каждый из вас сегодня будет работать в паре с коллегой, используя «Блокнот идей и методик», который лежит в мультифоре. На каждом столе по три блокнота. Возьмите их. Первые две страницы вы заполняете во время практической части со мной, 3-ю и 4-ю заполняете во время всего практикума. Пятая страница пригодится вам в конце семинара, можете пока не переворачивать ее. Ознакомьтесь с четырьмя страницами.

В мультифоре есть по две карточки, они для каждого из вас. Переверните их и посмотрите, какая картинка у вас совпадает с коллегой в паре. Назовите этот рисунок. Расскажите коллеге о себе три интересных факта, в том числе и о своей педагогической деятельности, используя ассоциации с этим изображением.

Например, у меня с Ольгой Николаевной совпал стакан с соком:

1. Мой любимый сок - мультифруктовый. Так как в нем, соединяются несколько фруктов, где каждый вкус дополняет друг друга. Так и в своей педагогической деятельности соединяю компетенции педагога дополнительного образования и методиста.

2. Самым главным в своей работе считаю, как и свежесвыжатым соке использовать только свежие идеи.

3. Я не покупаю сок с трубочкой, так как она изготовлена из пластмассы, выкинув, которую мы загрязняем окружающую среду.

#### **Практическое задание 1. Нетворкинг (5 минут).**

- В верхней строке первой страницы блокнота запишите ФИО друг друга, с кем работаете сегодня.

Участники семинара заполняют первую страницу блокнота..

- Теперь можете приклеить одну из карточек или обе на первую страницу в своем общем блокноте и подписать эти три интересных факта о коллеге. Представитель от каждого стола встает и озвучивает три факта, записанные в его блокноте.

Участники семинара слушают друг друга.

- Благодарю Вас, коллеги, за активное знакомство друг с другом. За ваши интересные факты.

- Сегодня мы при помощи «Добблей» геймифицировали этап знакомства. Возможно, вы узнали о коллеге то, о чем никогда не догадывались даже. Вот так один нестандартный способ использования известной карточной игры для детей младшего школьного возраста дал нам эту возможность.

На сегодняшний день огромный выбор этой игры с разными видами карточек представлен в магазинах, в том числе найти можно и на маркетплейсах. Использовать игру можно как по традиционным правилам, которые идут в инструкции к игре, но тогда игра будет больше полезна для детей младшего дошкольного и школьных возрастов, а можно придумывать свои варианты. Вот например как мы проиграли с вами сегодня. Или усложнить наш вариант и рассказать полностью о себе используя все картинки на карточке.

Интересно получится!!!

### **Практическое задание 2. Варианты использования игры «Доббль» на занятии в объединении (10 минут)**

- Можно сделать «Доббли» тематические и для своих занятий, например по темам вашей программы. Так на занятиях физкультурно-спортивной направленности сделать «Доббли» с изображением видов спорта. Или возьмем и сделаем музыкальный «Доббль». Каждое занятие музыкой можно начинать с такого «Доббля». Ребята меняются карточками, которые совпадают и называют названия музыкального инструмента. Или совпал композитор, то называют его.

- Предлагаю вам сейчас на следующей странице блокнота написать названия картинок внутри круга, которые вы могли бы изобразить в соответствии со своей программой и подумать, как и где их можно будет использовать в своей работе. Записать цель такой игры.

Представитель от каждого стола встает и озвучивает вариант игры.

### **Итоги. Иные варианты использования игры «Доббль» (3 минуты)**

- Давайте подытожим, где в педагогической повседневности можно использовать «Доббль»? Тогда, когда у нас появляется повод рассказать о чем-нибудь. А если мы предложим такую форму на родительском собрании. С их помощью родители могут познакомиться друг с другом.

- А если мы будем использовать их в середине учебного года?

Например, когда педагог рассказывает про обучающегося и говорит например этот человек у меня ассоциируется с лампочкой. А все ребята отгадывают что это за обучающийся. Так можно включить самые разные серьезные вопросы. И их можно упаковать в одну игру. Увлеченность становится выше.

- Таким образом мы решаем несколько педагогических задач. А игра «Доббль» становится инструментом геймификации.

### **Знакомство с игрой «Сближалки» (3 минуты)**

- Позвольте представить вам еще один вариант игры с одной карточкой – Карточка с вопросом.

Можно играть в конце занятия, когда дети вытягивают и рассказывают о себе. А можно использовать на родительском собрании, как повод поразмышлять, какие мы, о чем мы. На занятии по своей программе «Лавка рукодельная» часто использую игру «СБЛИЖАЛКИ», вопросы из которой можно делить по темам,

например, делала так к Международному дню семьи, подбирая вопросы из игры о семейных ценностях. В этом учебном году использовала эту игру и с подростками 8 классов по программе «Открой свои возможности». Перечень вопросов, которые я подобрала для ребят из этой игры вы видите на экране.

**Из чего можно делать карточные игры? Что можно геймифицировать? (3 минуты)**

- На самом деле, уважаемые коллеги мы с вами педагоги дополнительного образования и можем игры придумать на любую нужную нам тему и для этого на начальном этапе достаточно листа формата А4, который будет одной карточкой или если мы его поделим на 2, 3, 4 части это уже будут другие игры с 2-мя, 3-мя и 4-мя карточками. А можно лист заменить стикерами и писать, рисовать прямо на них. Используйте правило мгновенного импульса - Сейчас – идеальный момент, чтобы сделать одно действие, которое изменит ..... (продолжите фразу).

Участники семинара озвучивают свои варианты продолжения фразы.

- В конце создания своей игры проверьте себя вопросами, геймификация ли это? Ответив на несколько вопросов, которые вы видите на слайде.

**Озвучивание автора идей. Гайд (2 минуты)**

- Идеи использования игры «Доббль» и вариантов, как можно простые предметы превратить в инструмент геймификации подсмотрела у Елены Богдановой – заведующей кафедры педагогики и психологии детского отдыха Новосибирского государственного педагогического университета, кандидата педагогических наук, доцента, эксперта профессионального конкурса «Учитель будущего»

Вам в подарок за сегодняшнюю активную работу ее гайд – «Доббль» с удовольствием или как из одной игры сделать минимум 10-ть». QR код вы можете отсканировать со слайда.

**Рефлексия по итогам всего семинара – практикума.**

Рефлексия «Ладонка»

- Уважаемые коллеги, Нарисуйте на последнем листе в блокноте справа свою ладонь. Каждый палец-позиция, по которой надо высказать свое мнение.

**Большой** – для меня было важным и интересным \_\_\_\_\_.

**Указательный** - по этому вопросу \_\_\_\_\_ я получил конкретную информацию.

**Средний.** Мне было трудно \_\_\_\_\_ неинтересно

\_\_\_\_\_.

**Безымянный** – моя оценка психологической атмосферы

\_\_\_\_\_.

**Мизинец** – этим вопросом я заинтересовался

\_\_\_\_\_.

