



Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр дополнительного образования
Усть-Кутского муниципального образования

ИГРЫ С ОДНОЙ КАРТОЧКОЙ

– инструмент геймификации в образовательном процессе

Филатова О. Г., методист
высшей квалификационной категории

Усть-Кут, 2024



ТРИ ФАКТА ОБО МНЕ:

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. Главным в своей работе считаю, как и в свежавыжатом соке, использовать только свежие идеи.
3. Я не покупаю сок с трубочкой, так как она изготовлена из пластмассы, выкинув которую, мы загрязняем окружающую среду.



www.1k.by

ДОББЛЬ – традиционный способ – для того чтобы научить дошкольников различать разные предметы и проговаривать эти предметы. Выкладываете карточки друг на друга и проговариваете предметы, которые совпадают на 2-х картинках. Выигрывает тот, кто первый избавился от своих карточек



921 Р*
Настольная игра на реакцию и внимание...
sima-land.ru ***



1 980 Р*
Набор игр Доббль и Доббль. Животные
igroved.ru ***



1 210 Р*
Настольная игра «Доббль» без автографа
atmosfera.store ***



1 210 Р*
Доббль/Настольная игра/Развивающая компактная...
megamarket.ru ***



400 Р*
Настольная игра на реакцию и внимание ЛАС...
megamarket.ru ***



131 Р*
Настольная игра «Дуббль Kids», на внимание и...
megamarket.ru ***



1 457 Р*
Настольная игра «Дуббль. Автоматизация Звуков»...
megamarket.ru ***



910 Р*
Настольная игра Доббль. Коннект
igroved.ru ***



219 Р*
Настольная игра на реакцию и внимание...
megamarket.ru ***

ИГРУ «ДОББЛЬ» МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ НА ЗАНЯТИИ В ОБЪЕДИНЕНИИ ДЛЯ:

- закрепления и/ или актуализации знаний;
- переключения внимания;
- просто сделать паузу на занятии, если все немного устали.

ЗАДАНИЕ:

Подумайте, напишите и озвучьте ваши варианты использования игры в детском объединении

ГДЕ ЕЩЕ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТАКУЮ ИГРУ?

- первое занятие в вашем объединении. Нетворкинг – первый день встречи после каникул.
- на родительском собрании.

Плюсы использования игры на родительском собрании:

-  Не продолжительная
-  Увлекательная.

С ПОМОЩЬЮ ИГРЫ РЕШАЕМ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ:

Создаем атмосферу и включаем детей в учебный процесс.

Позволяем построить коммуникацию друг с другом.

Возвращаемся к теме занятия и позволяем обучающимся очень быстро восстанавливать в памяти, что они проходили.

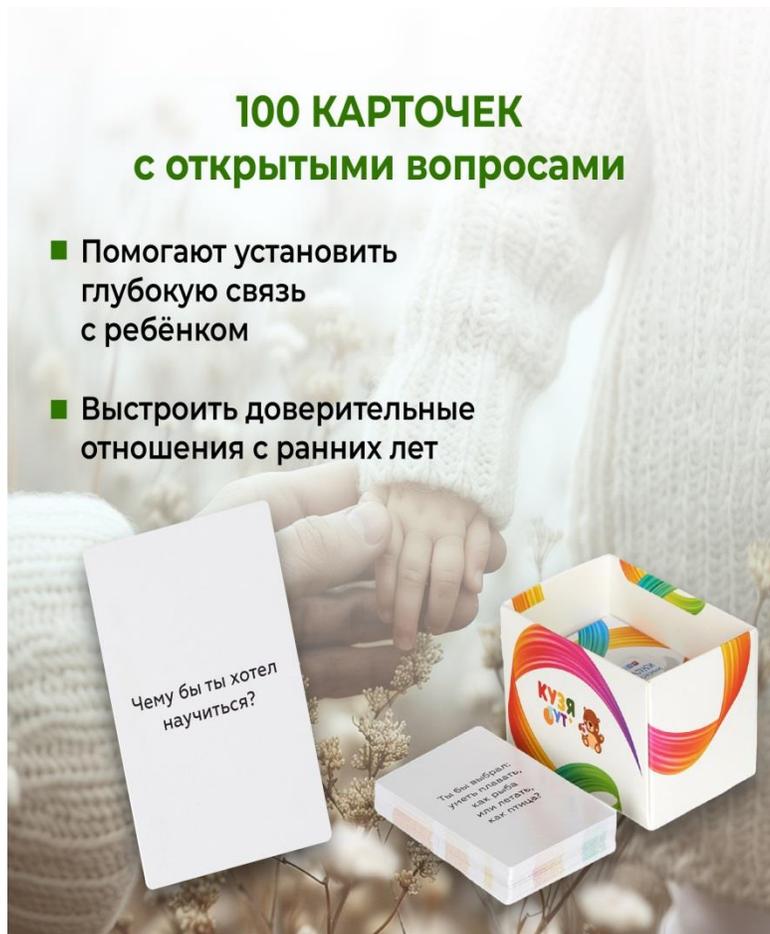
Доббль – инструмент знакомства,
- инструмент коммуникации,
- тематический предметный материал для актуализации знаний, которые проходили.

Вариант использования игры с одной карточкой в объединениях «Лавка рукодельная» и «Открой свои возможности»



100 КАРТОЧЕК с открытыми вопросами

- Помогают установить глубокую связь с ребёнком
- Выстроить доверительные отношения с ранних лет



Если бы ты мог с утра до вечера заниматься тем, что ты любишь, чем бы ты занимался?

Чему бы ты хотел научиться?

Чем скучнее всего заниматься?

За что тебя чаще всего хвалят?

Каким должен быть идеальный учитель?

ЧТО МОЖНО ГЕЙМИФИЦИРОВАТЬ ?

Профессиональную деятельность педагога

Профессиональную повседневность: дежурство, уборка, режимные моменты, педагогический совет.

**Например: игра «Расхламление»
или «совещание в 100 слов»**

Профессиональное развитие и саморазвитие

**Например: чек-лист цифровых компетенций педагога
дополнительного образования**

Как происходит создание игры:

Манифест мечты (какой процесс я бы хотел геймифицировать?)

Команда мечты (кто мечтает о такой же игре)

Прототип и тестирование игры

Празднование презентации этой игры

ПРАВИЛО МГНОВЕННОГО ИМПУЛЬСА

Сейчас – идеальный момент, чтобы сделать одно действие, которое изменит

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЛИ ЭТО ?

1. Упрощает и делает вовлекательной деятельность.
2. Решает конкретную педагогическую задачу.
3. Вовлекает и увлекает участников: сюжет, эмоциональная включенность.
4. Удобство использования: динамика и механика.
5. Визуализировано: игровые карточки, атрибуты.
6. Можно тиражировать и отчуждать от авторов.
7. Многократность и/или вариативность использования.

Елена Богданова

**ДОББЛЬ
с удовольствием**

**или
как из одной игры сделать
как минимум 10 вариантов**

Гайд игрополезности

Елена Богданова

Предлагаю познакомиться



Привет,

Я – Елена Богданова

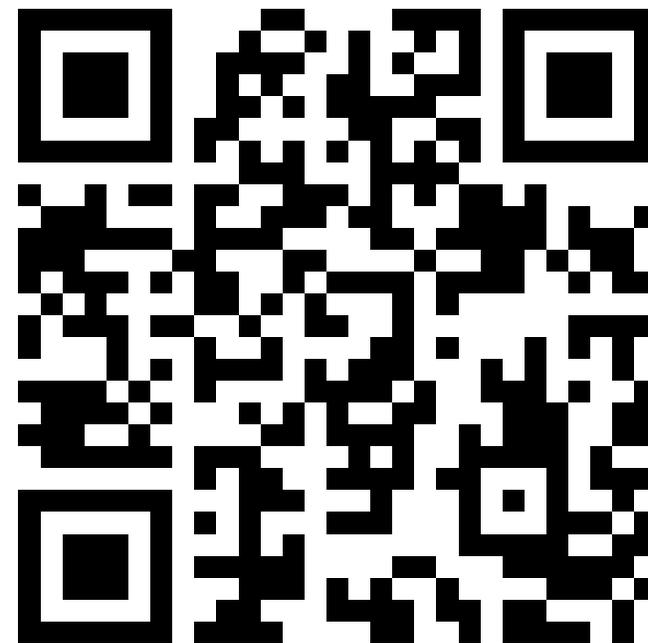
- * игрофицирую повседневность
- * упрощаю то, что усложнилось
- * создаю смыслы
- * заряжаю инсайтами и идеями
- * влюбляю в удовольствие мыслить иначе и видеть необычное в обычном
- * распадаю мечты в реальность легко, просто и радостно



[elbogd](#)



ПРОСТО НАЧНИ – мой авторский канал <https://t.me/prostonachny>



В подготовке семинара использован материал, автором которого является Е. Богданова.



Рефлексия «Ладонка»

Нарисуйте 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
