

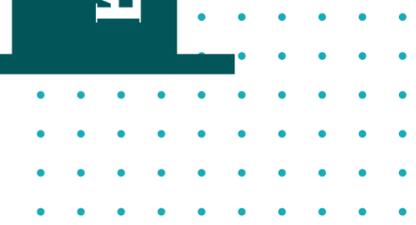


# ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

# Я

ГЕЙМИФИКАЦИЯ

МОТИВАЦИЯ ВОВЛЕЧЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТ



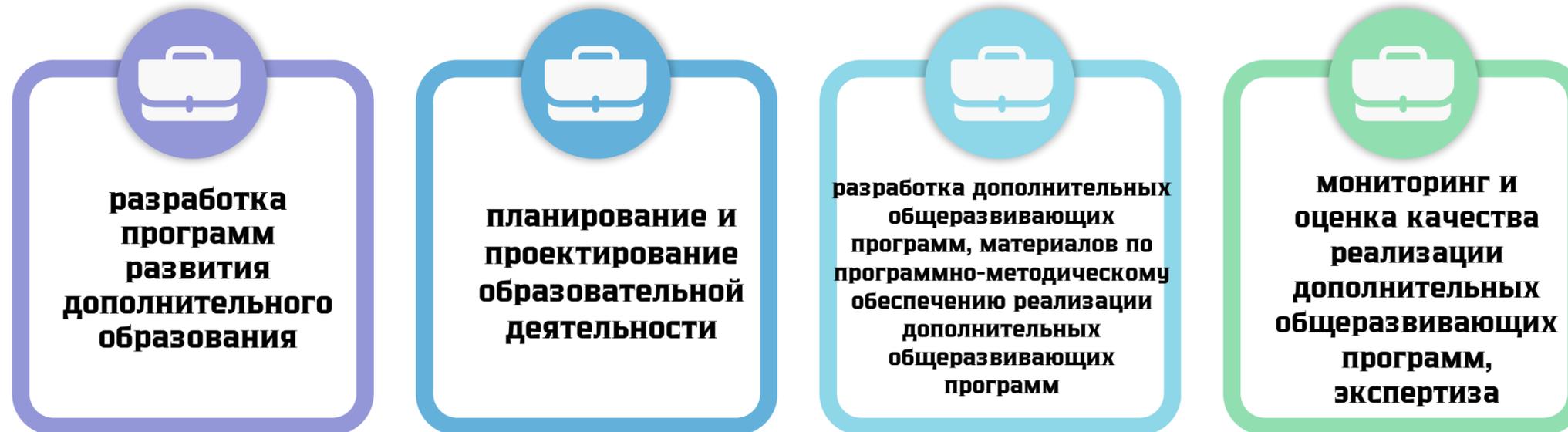
ОБНОВЛЕНИЕ  
РЕКОМЕНДАЦИИ  
СЕЛЕВКО  
КЛАССИФИКАЦИЯ



# **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ МЕХАНИЗМОВ ОБНОВЛЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ, МЕТОДОВ И ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ (РАСПОРЯЖЕНИЕ ПРАВИТЕЛЬСТВА РФ ОТ 31.02.2022 № 678)**

**ЦЕЛЬ РЕКОМЕНДАЦИЙ – СОДЕЙСТВИЕ СОЗДАНИЮ УСЛОВИЙ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ МЕХАНИЗМОВ ОБНОВЛЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ, МЕТОДОВ И ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ, В ТОМ ЧИСЛЕ ВКЛЮЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ И КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ, СВЯЗАННЫХ С ЭМОЦИОНАЛЬНЫМ, ФИЗИЧЕСКИМ, ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ, ДУХОВНЫМ РАЗВИТИЕМ ЧЕЛОВЕКА, ЗНАЧИМЫХ ДЛЯ ВХОЖДЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ В ЧИСЛО ДЕСЯТИ ВЕДУЩИХ СТРАН МИРА ПО КАЧЕСТВУ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ, ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИОРИТЕТНЫХ НАПРАВЛЕНИЙ НАУЧНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО И КУЛЬТУРНОГО РАЗВИТИЯ СТРАНЫ.**

## **Области применения настоящих методических рекомендаций**



**НАСТОЯЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ РАЗРАБОТАНЫ В ЦЕЛЯХ РЕАЛИЗАЦИИ МЕРОПРИЯТИЙ КОНЦЕПЦИИ РАЗВИТИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ ДО 2030 ГОДА, ФЕДЕРАЛЬНОГО ПРОЕКТА «УСПЕХ КАЖДОГО РЕБЁНКА» НАЦИОНАЛЬНОГО ПРОЕКТА «ОБРАЗОВАНИЕ».**



# «Расширенное использование игровых форматов и технологий, приемов геймификации»

в педагогике понимаются как довольно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр

## Игровой метод

это метод обучения, который в игровой форме воссоздаёт ситуации, направленные на усвоение норм и правил поведения в обществе, способствует формированию социального опыта, совершенствует навыки самоуправления поведением.

## Игровые приемы

способы совместного (педагога и детей) развития сюжетно игрового замысла путем постановки игровых задач и выполнения соответствующих игровых действий, направленные на обучение и развитие детей.

## Игровая форма

это форма занятий, создаваемая с помощью игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения и стимулирования обучающихся к учебной деятельности.

## Игровые средства

это материальные и идеальные объекты, которыми пользуются педагог и обучающиеся в процессе игры

## Игровая технология

это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей

## Цель игровой технологии

**не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.**

## Задачи и функции игровой технологии

Задачи



Повышение мотивации и вовлечённости обучающихся

Развитие широкого спектра навыков

Применение знаний на практике

Формирование позитивного эмоционального опыта обучения

Функции



Мотивация и увлечение

Передача знаний и развитие навыков

Развитие социальных навыков

Развитие творческих способностей

Оценка и рефлексия

# Виды игровых технологий

## По целям и применению

- **Обучающие игры** направлены на приобретение знаний, навыков, компетенций.
- **Развлекательные игры** созданы для отдыха и развлечения.
- **Геймификация:** применение игровых элементов в неигровых контекстах (например, в работе, образовании, маркетинге).
- **Симуляционные игры:** имитация реальных процессов или ситуаций (например, симуляторы полетов, бизнес-игры).

## По формату

- **Онлайн-игры:** игры, в которые играют в онлайн-режиме, через компьютер или мобильное устройство.
- **Офлайн-игры:** игры, в которые играют без подключения к интернету.
- **Настольные игры:** игры, которые играют с помощью фигур, карт, кубиков и других игровых элементов.
- **Видеоигры:** игры, в которые играют с помощью видеоигровых консолей или компьютеров.
- **VR/AR-игры:** игры, в которые играют с помощью технологий виртуальной реальности (VR) или дополненной реальности (AR)

## По типу игровой механики

- **Стратегические игры** требуют планирования, анализа, стратегического мышления (например, шахматы, бизнес-игры).
- **Ролевые игры** подразумевают взятие на себя роли персонажа и проигрывание сюжетной линии.
- **Квесты:** поиск сокровищ или разгадка загадки через выполнение заданий.
- **Симуляторы:** моделирование реальных процессов или ситуаций (например, симуляторы полетов, медицинские тренажеры).
- **Puzzle-игры:** разгадка загадок и решение головоломок.

## По уровню сложности и характеру

- **Простые игры:** простые правила, несложная механика.
  - **Сложные игры:** сложные правила, глубокая механика, требуют стратегического мышления.
- по характеру**  
деятельности, педагогического процесса, игровых действий среды  
от количества участников

## По целевой аудитории

- **Детские игры:** игры, предназначенные для детей разного возраста.
- **Взрослые игры:** игры, предназначенные для взрослой аудитории.
- **Профессиональные игры:** игры, используемые в профессиональной сфере (например, бизнес-игры, медицинские симуляторы)

**Выбор игровых методов, приёмов обучения, форм и средств зависит от цели обучения, содержания занятия, от возраста обучающихся, их психологического и физического развития, индивидуальных возможностей и потребностей**

## **Герман Константинович Селевко**

академик Международной академии наук педагогического образования, профессор, автор «Энциклопедии образовательных технологий (2006 год, 2 тома) учебное и справочное пособие, которое содержит описание около 500 образовательных технологий и создаёт представление о мировом образовательном пространстве. Методологической основой книги является концепция образовательной технологии, выдвинутой Г. К. Селевко»



# Структура игровой технологии на учебном занятии

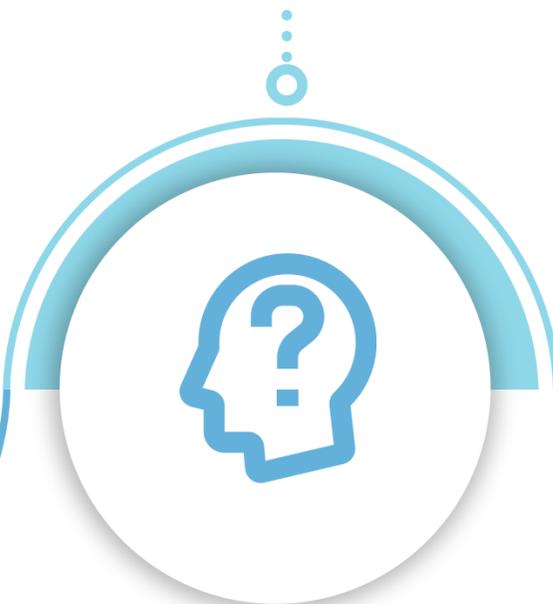
## Мотивационный

Мотивация обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процессе игры.



## Содержательно - операционный

предполагает, что обучающиеся владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности



## Оценочный

обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, самоуправление процессом игры и рефлексия собственной деятельности

## Ориентационно - целевой

Восприятие игровой задачи. Игра активизирует самостоятельную деятельность обучающихся и обеспечивает формирование свободной личности

## Ценностно - волевой

направлен на развитие личностной ориентировки как особого вида социально-культурного опыта, обеспечивает высокую степень целенаправленности, познавательной активности



# Внедрение игровых технологий в образовательный процесс в учреждении дополнительного образования позволяет

01

## Вовлекать детей в обучающий процесс

Интересные и захватывающие сценарии мотивируют детей активно участвовать и учиться

02

## Развивать различные навыки и качества

Через игру дети учатся принимать решения, анализировать ситуации, работать в команде и развивать свою творческую мысль

03

## Дифференцировать обучение

Игровые технологии предлагают возможность индивидуализированного обучения, позволяя каждому ребёнку развиваться в соответствии с его индивидуальными потребностями и темпом

04

## Обеспечивать более широкий доступ к образованию

С развитием современных технологий игровые приложения и онлайн-платформы становятся всё более доступными и удобными для использования



# Плюсы и минусы использования игровых технологий



- +** Способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления
- +** Несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении
- +** Способствует использованию знаний в новой ситуации
- +** Является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни
- +** Способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

- Сложность в организации и проблемы с дисциплиной
- Подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение
- Увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание

**В методической литературе рассматривается множество авторских игровых технологий, которые используются педагогами в ОО**

- ✓ Игры Ф. Фребеля
- ✓ Сенсорные игры О. Декроли и М. Монтессори
- ✓ Народные игры (К.Д. Ушинский, Е. Покровский)
- ✓ Развивающие игры Б.П. Никитина
- ✓ Игровые технологии, встроенные в содержание образования (В.В. Репкин)
- ✓ Воспитательные игры на коммуникацию (Н.Е. Щуркова)
- ✓ Организационно-деятельностные игры (ОДИ П.Г. Щедровицкий)
- ✓ Игропрактики (А. Комиссаров)



# Игровая технология и геймификация- это одно и тоже?

Геймификация и игровые образовательные технологии – это два тесно связанных, но всё же отличающихся друг от друга подхода к обучению.



## Игровые образовательные технологии

это система обучения, которая использует игры в качестве основного инструмента для передачи знаний, навыков и компетенций. Игры в этом случае не являются просто инструментом мотивации, а представляют собой целостную систему обучения, которая может включать в себя разные типы игр и игровых механик

### В чем преимущество игровых образовательных технологий?

Игровые образовательные технологии более эффективны для обучения, так как они позволяют обучающимся погрузиться в контекст и учить знания в практическом применении. Они также могут сделать обучение более интересным и увлекательным, что повышает мотивацию и улучшает результаты обучения.



## Геймификация

то применение элементов игр в неигровых контекстах для повышения мотивации, заинтересованности и увлеченности участников. Геймификация может использоваться в образовании, бизнесе, маркетинге и других сферах

### В чем преимущество геймификации?

Геймификация может быть более гибкой и применяться в разных сферах. Она может быть использована для мотивации участников к выполнению заданий, улучшения учебного процесса, повышения интереса к обучению и т.д.

## Ключевые различия:

### Цель

**Геймификация** предназначена для повышения заинтересованности и мотивации, в то время как **игровые образовательные технологии** нацелены на передачу знаний и развитие навыков

### Методы

**Геймификация** использует отдельные элементы игр (баллы, уровни, награды), в то время как **игровые образовательные технологии** применяют целые игры с сюжетом, персонажами, заданиями и правилами

И Р И С Г Ф Т Й Г Ы Ш К Щ Э Щ  
Ч Е Н Б Л Р П Д Е У Ё Л Х Ъ В  
Н З М О Ш И У Х Й Е Н А И Ц Р  
С У Ы Б В З Щ К М Ф К С Ж Я Е  
Щ Л М Н О К Л Я И С К С С Ю К  
М Ъ В О В О Б П Ф Е Ы И Е Ш О  
О Т И В Л Н Г С И Л Я Ф М М М  
Т А Г Л Е Ц Ю Ъ К Е Э И И Щ Е  
И Т Р Е Ч Е Х О А В О К Н Б Н  
В Р А Н Е П А В Ц К Ы А А К Д  
А М Ф И Н Ц С Й И О М Ц Р Ъ А  
Ц Б Э Е И И Ч Е Я З И И Э П Ц  
И Х Х Т Е Я С Ж М О Н Я Ц Д И  
Я Д И Т Е Х Н О Л О Г И Я Ю И  
Ъ С Ц Л М Ш З Ю М Р В Б Ю Ч В



ТЕХНОЛОГИЯ  
СЕМИНАР  
КОНЦЕПЦИЯ  
ИГРА  
ОБНОВЛЕНИЕ  
СЕЛЕВКО  
КЛАССИФИКАЦИЯ  
ГЕЙМИФИКАЦИЯ  
ВОВЛЕЧЕНИЕ  
МОТИВАЦИЯ  
РЕЗУЛЬТАТ  
РЕКОМЕНДАЦИИ

И	Р	И	С	Г	Ф	Т	Й	Г	Ы	Ш	К	Щ	Э	Щ
Ч	Е	Н	Б	Л	Р	П	Д	Е	У	Ё	Л	Х	Ъ	В
Н	З	М	О	Ш	И	У	Х	Й	Е	Н	А	И	Ц	Р
С	У	Ы	Б	В	З	Щ	К	М	Ф	К	С	Ж	Я	Е
Щ	Л	М	Н	О	К	Л	Я	И	С	К	С	С	Ю	К
М	Ь	В	О	В	О	Б	П	Ф	Е	Ы	И	Е	Ш	О
О	Т	И	В	Л	Н	Г	С	И	Л	Я	Ф	М	М	М
Т	А	Г	Л	Е	Ц	Ю	Ъ	К	Е	Э	И	И	Щ	Е
И	Т	Р	Е	Ч	Е	Х	О	А	В	О	К	Н	Б	Н
В	Р	А	Н	Е	П	А	В	Ц	К	Ы	А	А	К	Д
А	М	Ф	И	Н	Ц	С	Й	И	О	М	Ц	Р	Ъ	А
Ц	Б	Э	Е	И	И	Ч	Е	Я	З	И	И	Э	П	Ц
И	Х	Х	Т	Е	Я	С	Ж	М	О	Н	Я	Ц	Д	И
Я	Д	И	Т	Е	Х	Н	О	Л	О	Г	И	Я	Ю	И
Ъ	С	Ц	Л	М	Ш	З	Ю	М	Р	В	Б	Ю	Ч	В