

справочник-путеводитель: создай свою игровую среду



ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

МОТИВАЦИЯ ВОВЛЕЧЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТ

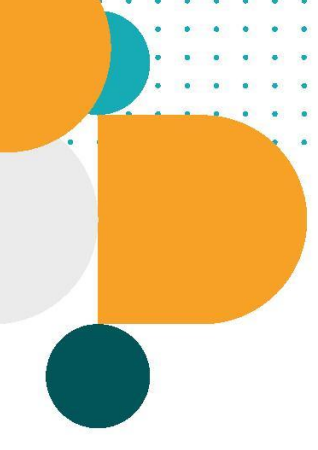


ОБНОВЛЕНИЕ
РЕКОМЕНДАЦИИ

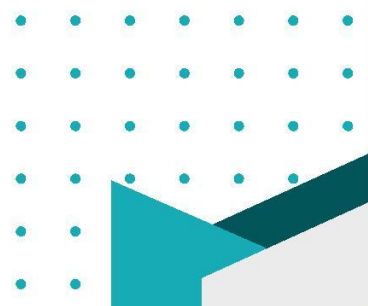
СЕЛЕВКО

КЛАССИФИКАЦИЯ

2024



**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)**





Содержание

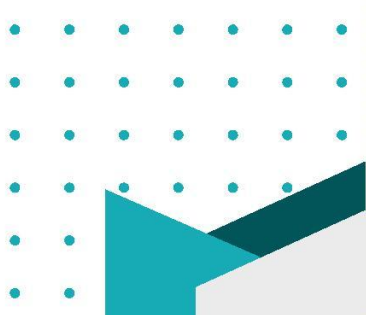
- ТАБЛИЦА № 1 **ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ОБНОВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩИХ ПРОГРАММ**
- ТАБЛИЦА № 2 **СРАВНИТЕЛЬНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ И ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ**
- ТАБЛИЦА № 3 **КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
(АВТОР Г.К. СЕЛЕВКО)**
- ТАБЛИЦА № 4 **СТРУКТУРА ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА УЧЕБНОМ ЗАНЯТИИ**
- ТАБЛИЦА № 5 **АВТОРСКИЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**
- ТАБЛИЦА № 6 **НЕКОТОРЫЕ ПРИЁМЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ**
- ТАБЛИЦА № 7 **ГЛОССАРИЙ**
- 

Таблица 1

**Основные направления обновления образовательных технологий
в сфере реализации дополнительных общеразвивающих программ**

№	Основные направления	Формы организации и др.
1.	Активизация образовательной деятельности обучающихся, преобладающая роль у практико – ориентированных методов, стимулирующих инициативу и самостоятельность обучающихся	Мастерские
		Тренинги
		Профессиональные пробы
		Практики
		Стажировки
		Исследовательская деятельность
		Метод проектов
		Рефлексивные практики
2.	Переход от монологических форм общения участников образовательных отношений к диалоговым	Дискуссии
		Эвристические вопросы
		Сократовские диалоги
		Диспут
3.	Усиление практико-ориентированного характера программ, связи содержания с реальными проблемами	Демография
		Экономика
		Управление
		Образование
		Экология
4.	Индивидуализация образовательного процесса	Совместное с обучающимися определение образовательных целей и результатов, графика, режима занятий, инструментов диагностики прогресса
		Реализация ИОМ с возможностью индивидуальной тьюторской (менторской) поддержки
5.	Расширенное использование игровых форматов и технологий, приемов геймификации.	Ролевые игры
		Моделирование ситуаций, симуляторов и имитационных методов обучения
		Компьютерные сетевые стратегические игры
		Разработка сценариев, форсайтов будущего
6.	Включение обучающегося в образовательные программы	В качестве помощника педагога, консультанта, наставника, для младших обучающихся и сверстников.
7.	Использование технологий неформального общения участников образовательных отношений	Конструирование клубных пространств
		Организация интернет - сообществ
8.	Реализация форматов, предусматривающих взаимодействие детей и взрослых в качестве обучающихся, ориентированных на семьи	Семейные клубы
9.	Использование технологии социального проектирования	Взаимодействие с местным сообществом, вовлечение обучающихся в общественную работу
10.	Включение в содержание программ элементов субкультурных практик	Система ценностей определяет многие другие элементы субкультуры
		Имидж (Аксессуары и предметы одежды могут

	современных подростков и молодежи	отражать символику, ценную для субкультуры - элементы исторических стилей, тексты высказываний, портреты знаковых личностей) Поведение (походка, мимика, жесты) Сленг (набор слов и характер их употребления) Совместная деятельность делает объединение людей осмысленным (совместные тренировки и состязания «батлы», для туристических сообществ - походы) Музыкальный стиль (для представителей панк-культуры музыкальной основой является панк-рок, для растаманов — регги, для скинхедов — oi и ska, для альтернативщиков — альтернативный рок, для эмо и готов — готический и эмо-рок)
11.	Использование сетевых информационно - коммуникационных технологий для трансформации коммуникативных и коллаборативных процессов в системе дополнительного образования	Групповые проекты (совместная работа над проектами, совместное решение домашнего задания) Использование сервисов веб 2.0 (вики, блоги, социальные сети, совместные приложения, виртуальные классы, сообщества практики и другие)
12.	Организация социальных практик для решения социально - значимых задач	Краудсоринг Краундфандинг
13.	Использование технологий группового (социального) действия и событийной педагогики	Сматмобы Флешмобы Форумы Форсайты
14.	Сетевые проекты в области сбора средств, финансирования стартапов, поиска решений	Краудфандинг Краудсорсинг Совместное онлайн - картирование
15.	Открытый совместный доступ к информации	Программное обеспечение с открытым кодом Сенсорные сети Продукты по открытой лицензии
16.	Совместное творчество в сфере исследований и образования (любительская наука)	Массовые открытые онлайн - курсы

**Сравнительная характеристика основных понятий
образовательной игровой технологии**

Название	Определение	Характерные признаки	Использование
1. 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.	Ярко выраженное соперничество и эмоциональность в игровых действиях	В качестве самостоятельного метода для освоения конкретной темы или учебного материала.
		Чрезвычайная изменчивость условий ведения борьбы и выполнения действий	Как элемент другого метода с целью усиления обучающего воздействия на обучающихся
		Высокие требования к творческой инициативе в действиях	Как часть учебного занятия или целого занятия (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения).
		Комплексное проявление разнообразных двигательных навыков и качеств	
2. 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.	Перенос учебного действия в условный план, заданный некоторой системой правил или сценарием. Ребёнок должен полностью войти в игровую ситуацию, то есть педагог должен отказаться от прямого обучающего воздействия, замечаний и порицаний.	Создание игровых ситуаций , задача которого состоит в том, чтобы помочь в решении проблемных ситуаций
			Игровой приём мнимой (воображаемой) ситуации «как будто» . Ситуация происходит в условиях игрового действия, внешнее выражение которого может быть представлено по-разному (представьте, как будто вы птицы — помашите руками, как птица крыльями)
			Игровой приём «Научи меня, пожалуйста» позволяет развивать познавательные процессы, коммуникативные навыки.

			Игровой приём «Обыгрывание предметов, игрушек, картин» (имитация движений с игрушкой)
3. Игровая форма	- это форма занятий, создаваемая с помощью игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения и стимулирования обучающихся к учебной деятельности.	Ярко выраженное соперничество и эмоциональность в игровых действиях	Позволяет создать интерактивную и увлекательную обстановку, в которой обучающиеся активно взаимодействуют с учебным материалом, развивая навыки, решая задачи и применяя полученные знания на практике
		Чрезвычайная изменчивость условий ведения борьбы и выполнения действий	
		Высокие требования к творческой инициативе в действиях	
		Комплексное проявление разнообразных двигательных навыков и качеств.	
4. Игровые средства	- это материальные и идеальные объекты, которыми пользуются педагог и обучающиеся в процессе игры.	Наличие педагогической цели	Тактильная игра «Пощупай рукой, определи ногой» способствует развитию тактильно-двигательного восприятия, памяти, речи, концентрации внимания. В процессе игры ребёнок трогает рукой или ногой поверхности дисков и внутреннюю поверхность ящиков, определяя соответствие между материалами.
		Содержание, основанное на учебном материале	Прозрачный мольберт предназначен для рисования водорастворимыми красками, способствует развитию познавательной сферы, произвольного внимания, эмоциональной и образной памяти, креативного мышления, общей и мелкой моторики.
		Существование правил	Игры с прищепками

		Стимулирующий (соревновательный, мотивирующий) характер.	помогают развить мелкую моторику рук, чувство ритма, конструктивное мышление, сформировать положительный настрой на совместную с взрослым работу.
		Наличие запланированного педагогического результата	
		Критерии оценки успешности	
5. Игровая технология	– это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей	Наличие свободной развивающей деятельности, выбранной по желанию ребенка для удовлетворения собственных образовательных потребностей	как самостоятельная технология для усвоения конкретной темы или раздела учебной дисциплины
		Творческий характер, который часто проявляется в импровизированной деятельности обучающихся.	в качестве элемента в рамках более обширной и глубокой образовательной технологии
		Положительный эмоциональный фон игровой деятельности, который порождается весельем, чувством состязательности и конкуренции, открытием чего-то нового.	в качестве самостоятельного урока или его конкретной части (введение, закрепление, контроль и т.д.)
		Наличие правил прямых или косвенных, отражающих характер игры, её содержание, логическую последовательность и т.д.	в качестве внеклассной или внеурочной деятельности

Классификация игровых технологий
(автор Г.К. Селевко)

1.	По характеру педагогического процесса			
	Обучающие	Познавательные	Репродуктивные,	Коммуникативные
	Контролирующие	Развивающие	Продуктивные	Профорориентационные
	Тренировочные	Воспитательные	Творческие	Диагностические
	Обобщающие	Психотехнические		
2.	По характеру игровой методики			
	Предметные	Сюжетные	Ролевые	Деловые
		Имитационные	Игры-драматизации	
3.	По игровой среде			
	С предметом	Без предмета	Настольные,	Комнатные
	Компьютерные	Уличные		
4.	По предметной деятельности			
	Уроки в форме соревнований и игр	Конкурс	Викторина,	Эстафета
		Дуэль	Турнир	КВН
		Деловая игра	Ролевая игра	Кроссворд
		Урок-конкурс рассказов о стихийных бедствиях		
	Уроки, опирающиеся на фантазию	Урок-сказка	Урок-сюрприз	Урок-подарок
	Уроки, основанные на нетрадиционной организации учебного материала	Урок мудрости	Урок откровения	Урок - «дублер начинает действовать»
	Уроки, напоминающие публичные формы общения	Пресс-конференция	Дискуссия	Диалог
		Митинг	Бенефис	Аукцион
		Телемост	Панорама	Устный журнал
		«Живая газета»		
	Уроки, основанные на имитации деятельности учреждений и организаций	Суд	Следствие	Ученый совет
	Уроки, основанные на имитации деятельности при проведении общественно-культурных мероприятий	Заочная экскурсия	Экскурсия в прошлое	Литературная гостиная
		Интервью	Урок – путешествие с путешественниками	
	Уроки традиционных форм	КВН	«Следствие ведут знатоки»	Утренник
		Спектакль	Концерт	Клуб знатоков

внеклассной работы	Диспут	Инсценировка художественных произведений	
Уроки, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных в общественной практике	Исследование	Изобретательство	Комментарий
	Мозговая атака	Рецензия	
Трансформация традиционных способов организации урока	Лекция-парадокс	Парный опрос	
	Урок-зачет	Урок-консультация	
	Урок-семинар	Телеурок без телевидения	
	Экспресс-опрос	Урок-практикум	



Структура игровой технологии на учебном занятии

№ п/п	Компоненты	Содержание компонента	Структурные элементы игры
1.	Мотивационный	Мотивация обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процессе игры.	Установочный момент и игровая ситуация: эмоциональная установка на игру, восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребёнка
2.	Ориентационно - целевой	Восприятие игровой задачи. Игра активизирует самостоятельную деятельность обучающихся и обеспечивает формирование свободной личности.	Игровые задачи соединяются с учебными задачами, выступающими в замаскированном, неявном виде.
3.	Содержательно - операционный	предполагает, что обучающиеся владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.	Правила игры (гласные или негласные предписания, устанавливающие логический порядок игры). Игровое действие (чем разнообразнее действия, тем интереснее игра)
4.	Ценностно - волевой	на развитие личностной ориентировки как особого вида социально-культурного опыта, обеспечивает высокую степень целенаправленности, познавательной активности.	Игровое состояние включает: наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности.
5.	Оценочный	сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности	Результат игры может быть наглядным, менее заметным и отсроченным.

Авторские игровые технологии

№	Название игровой технологии	Ссылка на материал
1.	Игры Ф. Фребеля	Методика воспитания по Фребелю (spravochnick.ru)
2.	Сенсорные игры О. Декроли и М. Монтессори	Сенсорное воспитание в истории педагогики (sinref.ru)
3.	Народные игры (К.Д. Ушинский, Е. Покровский)	Представители русской педагогики XIX века об играх СМИ Obozrnik - личность, общество, армия, государство
4.	Развивающие игры Б.П. Никитина	Технология развивающих игр Б.П. Никитина (solncesvet.ru)
5.	Игровые технологии, встроенные в содержание образования (В.В. Репкин)	Игровые технологии в образовательном процессе (spravochnick.ru)
6.	Воспитательные игры на коммуникацию (Н.Е. Щуркова)	Игровая технология Н.Е.Щурковой. Теория (multiurok.ru)
7.	Организационно-деятельностные игры (ОДИ П.Г. Щедровицкий)	Организационно-деятельностная игра - Петр Щедровицкий (shchedrovitskiy.com)
8.	Игропрактики (А. Комиссаров)	Андрей Комиссаров: как игропрактика повышает эффективность обучения ActivityEdu Дзен (dzen.ru)

Некоторые приёмы геймификации

Использование наград и достижений	Например, бейджи или значки за выполнение определённых заданий или достижений. Такие награды стимулируют пользователей продолжать деятельность и повышают уровень мотивации
Рейтинговая система	Разделение пользователей по уровням или рангам создаёт ощущение прогресса и конкурентной составляющей. Пользователи имеют возможность сравниваться с другими участниками и стремиться подняться на вышестоящий уровень.
Использование истории или небольших сюжетных линий	Хорошо продуманный и захватывающий рассказ создаёт эффект полного погружения в процесс. Пользователь становится активным участником истории, что делает действия более значимыми и интересными
«Босс-битва».	Пользователи должны пройти определённый путь или выполнить задачу для того, чтобы победить «босса» — сложного противника или испытание. Такой подход создаёт ощущение адреналина и вызывает желание достичь победу.
Визуализация результата	Виртуальная медаль, звание, кубок, лента героя и другие элементы визуального представления достигнутого результата. Часто вручение таких наград сопровождается кнопкой «Рассказать друзьям», то есть мотивирует поделиться своим успехом

Глоссарий

5.	Симулятор	- это имитатор (обычно механический или компьютерный), задача которого состоит в имитации управления каким-либо процессом, аппаратом или транспортным средством
11	Коллаборативные процессы в образовании	- это подход, при котором обучение построено на тесном взаимодействии между обучающимися или между обучающимися и педагогом. Участники процесса получают знания через активный совместный поиск информации, обсуждение и понимание смыслов
12	Краудсоринг	- это привлечение людей для коллективного решения задач.
	Краундфандинг	- это способ сбора средств для какой-либо цели или проекта. По сути, это народное финансирование: у проекта появляется множество участников, которые отправляют обычно небольшие суммы.
13	Смартмоб	форма самоструктурирующейся социальной организации посредством эффективного использования высоких технологий
	Форсайты	активный прогноз, предсказание развития будущей ситуации в экономике, науке, бизнесе и других сферах
14	Стартап	- это бизнес, который запускают, чтобы изменить привычную отрасль или создать её с нуля.
16	Фаблабы (Fab lab)	- это небольшая мастерская, предоставляющая всем желающим возможность индивидуального самостоятельного изготовления необходимых им изделий и деталей
	Хакатон	- это командное соревнование, где участники разрабатывают прототип продукта или проект за ограниченное время

Методический семинар - практикум

«Перспективные методы и технологии обучения в системе дополнительного образования УКМО на примере игровой технологии»

1. Теоретическая часть:

доклад по теме: **«Образовательная игровая технология: мотивация, вовлечение, результат (слайд № 1)»**

Дополнительное образование детей сегодня рассматривается как механизм поддержки индивидуализации и самореализации личности, удовлетворения вариативных и изменяющихся потребностей детей и семьи.

Оно существенно расширяет спектр предоставляемых возможностей и обеспечиваемых результатов, связано с реализацией личностных потребностей и жизненных планов обучающихся. Так как в системе дополнительного образования их познавательная активность всегда выходит за рамки собственно образовательной среды в сферу самых различных социальных практик.

Проблема использования новых технологий в образовательном процессе является так же достаточно актуальной на современном этапе развития общества. Изменения в обществе влекут за собой изменения и в системе дополнительного образования: подбор новых средств, приемов, методов, рассмотрение новых методик, технологий.

Министерство просвещения РФ во исполнение п.38 Плана реализации Концепции развития дополнительного образования на период до 2030 года направляет для использования в работе

Методические рекомендации по формированию механизмов **обновления** содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования, в которых зафиксированы **приоритеты развития дополнительного образования детей всех направленностей**, а также представлены эффективные практики реализации механизмов, способствующие сохранению, развитию и обновлению образовательной деятельности (**распоряжение Правительства РФ от 31.02.2022 № 678**), 24 страницы (слайд № 2)

Рекомендации предназначены специалистам органов управления образования, педагогическим и руководящим работникам образовательных организаций, реализующих программы дополнительного образования

[AB-3935_06-29_09_2023-Metodreki-po-obnovleniyu-soderzhaniya-DOP.pdf \(xn--62-7lcp5a.xn--p1ai\)](#)

В сфере реализации дополнительных общеразвивающих программ рекомендуется учитывать **основные направления обновления образовательных технологий** (слайд № 3)

Представлено 16 направлений (справочник - путеводитель, таблица 1, [страница 1](#))

Рассмотрим 5 пункт «**Расширенное использование игровых форматов и технологий, приемов геймификации**» (выделено красным цветом на презентации)

В современном темпе, в котором приходится заниматься нынешним детям, приходится задуматься над тем, чтобы найти оптимальные методы для работы с детьми. Любому педагогу хочется, чтобы обучающиеся работали активно и увлеченно. В данной ситуации большая роль отводится игровым технологиям, которые являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения и воспитания, позволяющей сделать интересными и увлекательными не только работу детей на творческо - поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов и освоению социального опыта.

«**Игровые технологии**» в педагогике понимаются как довольно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В педагогической литературе активно используются понятия «Игровой метод», «Игровой прием», «Игровая форма», «Игровые средства» (слайд №4)

Сравнительная характеристика основных понятий образовательной игровой технологии

(справочник - путеводитель, таблица 2, страница 3)

Название	Определение	Характерные признаки	Использование
1.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.	Ярко выраженное соперничество и эмоциональность в игровых действиях	В качестве самостоятельного метода для освоения конкретной темы или учебного материала.
		Чрезвычайная изменчивость условий ведения борьбы и выполнения действий	Как элемент другого метода с целью усиления обучающего воздействия на обучающихся
		Высокие требования к творческой инициативе в действиях	Как часть учебного занятия или целого занятия (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения).
		Комплексное проявление разнообразных двигательных навыков и качеств	
2. 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.	Перенос учебного действия в условный план, заданный некоторой системой правил или сценарием. Ребёнок должен полностью войти в игровую ситуацию, то есть педагог должен отказаться от прямого обучающего воздействия, замечаний и порицаний	Создание игровых ситуаций , задача которого состоит в том, чтобы помочь в решении проблемных ситуаций
			Игровой приём мнимой (воображаемой) ситуации «как будто» . Ситуация происходит в условиях игрового действия, внешнее выражение которого может быть представлено по-разному (представьте, как будто вы птицы — помашите руками, как птица крыльями)
			Игровой приём «Научи меня, пожалуйста» . позволяет развивать познавательные процессы, коммуникативные навыки.

			Игровой приём «Обыгрывание предметов, игрушек, картин» (имитация движений с игрушкой)
3. Игровая форма	- это форма занятий, создаваемая с помощью игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения и стимулирования обучающихся к учебной деятельности.	Ярко выраженное соперничество и эмоциональность в игровых действиях Чрезвычайная изменчивость условий ведения борьбы и выполнения действий Высокие требования к творческой инициативе в действиях Комплексное проявление разнообразных двигательных навыков и качеств.	Позволяет создать интерактивную и увлекательную обстановку, в которой обучающиеся активно взаимодействуют с учебным материалом, развивая навыки, решая задачи и применяя полученные знания на практике
4. Игровые средства	- это материальные и идеальные объекты, которыми пользуются педагог и обучающиеся в процессе игры.	Наличие педагогической цели Содержание, основанное на учебном материале Существование правил Стимулирующий (соревновательный, мотивирующий) характер. Наличие запланированного педагогического результата Критерии оценки успешности	Тактильная игра «Пощупай рукой, определи ногой» способствует развитию тактильно-двигательного восприятия, памяти, речи, концентрации внимания. В процессе игры ребёнок трогает рукой или ногой поверхность дисков и внутреннюю поверхность ящиков, определяя соответствие между материалами. Прозрачный мольберт предназначен для рисования водорастворимыми красками, способствует развитию познавательной сферы, произвольного внимания, эмоциональной и образной памяти, креативного мышления, общей и мелкой моторики. Игры с прищепками помогают развить мелкую моторику рук, чувство ритма, конструктивное мышление, сформировать положительный настрой на совместную с взрослым работу.
5. Игровая технология	– это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей	Наличие свободной развивающей деятельности, выбранной по желанию ребенка для удовлетворения собственных образовательных потребностей Творческий характер, который часто проявляется в импровизированной деятельности обучающихся.	как самостоятельная технология для усвоения конкретной темы или раздела учебной дисциплины в качестве элемента в рамках более обширной и глубокой образовательной технологии

		Положительный эмоциональный фон игровой деятельности, который порождается весельем, чувством состязательности и конкуренции, открытием чего-то нового.	в качестве самостоятельного урока или его конкретной части (введение, закрепление, контроль и т.д.)
		Наличие правил — прямых или косвенных, которые отражают характер игры, её содержание, логическую последовательность.	в качестве внеклассной или внеурочной деятельности

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.

Педагогу следует помнить о том, что игровые методы и приёмы не должны превращать занятие в развлечение.

При проведении исследований психологами было установлено, что при использовании игровых методов достигается высокий результат при усвоении материала, так как достигается существенное сближение учебного материала и определенной практической деятельности. В тоже время значительно усиливаются мотивация и активность обучения у детей.

Игровые технологии – это система разработанных наукой и отобранных практикой способов, приемов, процедур и алгоритмов игровой деятельности, которые позволяют педагогу решать спектр профессиональных задач.

Научность игровых технологий в работе педагога дополнительного образования заключается в том, что они обладают чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровые технологии дают универсальный ответ на вопрос «КАК?» при решении задач воспитания, обучения, социализации и развития ребенка. Универсальность игровых технологий при решении педагогических задач определяется опорой на природу ребенка и природу игры, отвечающей потребностям и интересам ребенка.

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 (слайд № 5)

Задачи игровой технологии:

1.	Повышение мотивации и	Игры обладают встроенной стимуляцией и
----	-----------------------	--

	вовлечённости обучающихся	вызывают интерес, что мотивирует обучающихся активно участвовать на занятии и стремиться к достижению целей.
2.	Развитие широкого спектра навыков	В процессе игры дети учатся решать проблемы, развивать стратегическое мышление, улучшать коммуникативные и коллективные навыки, а также осваивать новые концепции через практическое применение знаний.
3.	Применение знаний на практике	Игровые технологии позволяют обучающимся применять теоретические знания на практике и проверять свои умения в реальных ситуациях. Это способствует более глубокому усвоению материала и помогает обучающимся лучше понять взаимосвязь между теорией и практикой
4.	Формирование позитивного эмоционального опыта обучения	Обучающиеся воспринимают занятия как увлекательные и интересные, что создаёт благоприятную атмосферу и помогает снизить стресс и тревожность, которые могут сопутствовать учебному процессу.

Задачи и функции игровой технологии тесно взаимосвязаны.

Функции игровой технологии – это инструменты, помогающие решить определённые задачи

1.	Мотивация и увлечение	Повышение интереса	Игры делают учебный процесс более занимательным и привлекательным для обучающихся.
		Создание позитивной атмосферы	Помогают установить доверительные отношения между педагогом и обучающимися и создать более расслабленную и позитивную атмосферу в классе
		Стимулирование активности	Поддерживают активное участие детей в учебном процессе и поощряют их к самостоятельной работе
2.	Передача знаний и развитие навыков	Эффективная передача информации	Игры помогают обучающимся запоминать новые знания в контексте интересного сюжета и игровых заданий
		Развитие критического мышления	Требуют от них анализировать информацию, принимать решения и оценивать свои действия
		Отработка практических навыков	Могут быть использованы для отработки практических навыков в безопасной и контролируемой среде
3.	Развитие социальных навыков	Командная работа	Многие игры требуют от обучающихся работать в команде, чтобы достичь общих целей
		Коммуникация	Игры стимулируют обучающихся к обмену информацией, выражению своих мыслей и аргументации своей точки зрения
		Толерантность	Позволяют обучающимся учиться взаимодействовать с людьми с различными взглядами и интересами

4.	Развитие творческих способностей	Креативность	Игры стимулируют творческое мышление, способность к решению нестандартных задач и поиск необычных решений
		Фантазия	Помогают развивать фантазию, воображение и способность к созданию новых идей
		Самовыражение	Игры позволяют обучающимся выразить свои индивидуальные особенности и таланты
5.	Оценка и рефлексия	Самостоятельная оценка	Игры позволяют детям самостоятельно оценивать свои достижения и выявлять свои сильные и слабые стороны
		Обсуждение и анализ	Могут быть использованы для обсуждения результатов обучения и анализа своих действий
		Мотивация к саморазвитию	Помогают обучающимся поставить новые цели и мотивируют их к саморазвитию

Важно отметить, что эффективность образовательной игровой технологии зависит от правильного выбора игры, ее адаптации к учебным целям и особенностей обучающихся, а также от компетентности педагога.

Важно отметить, что функции игровой технологии могут быть различными в зависимости от целей и контекста ее применения.

Примеры взаимосвязи целей и функций

Задача	Функции
1. Обучение детей чтению	Игровая технология может использовать игровые элементы для увеличения интереса к чтению, например, посредством «квеста» по поиску слов в тексте или «соревнования» по скорочтению
2. Повысить мотивацию к работе	Геймификация может включать в себя систему баллов, уровней, наград за выполнение заданий, что стимулирует участников к более активной работе
3. Развивать социальные навыки у детей.	Ролевые игры позволяют ребятам взять на себя разные роли и отрабатывать способы взаимодействия в команде, решать конфликты, вести переговоры
4. Закрепить изученный материал	Игровая технология может использовать виртуальные экскурсии в разные страны с возможностью изучать карты, памятники и особенности культуры каждой страны

Особенностью игровой технологии является то, что её разработка и применение требуют высокой творческой активности педагога и обучающихся.

Виды игровых технологий (слайд № 6)

1.	По целям и применению	Обучающие	Симуляционные
		Развлекательные	Геймификация
2.	По формату	Онлайн - игры	Настольные
		Офлайн - игры	Видеоигры
		VR/AR- игры	
3.	По типу игровой механики	Стратегические	Ролевые
		Квест	Симуляторы
		Puzzle-игры	
4.	По уровню сложности	Простые	Сюжетные
5.	По характеру деятельности	Физические	Социальные

		Интеллектуальные	Психологические
6.	По характеру педагогического процесса	Дидактические	Воспитательные
		Познавательные	Развивающие
		Творческие	Диагностические
		Психологические	Психотерапевтические
7.	По характеру игровых действий	Сюжетные	Деловые
		Ролевые	Драматизации
		Имитационные	Спортивные
		Туристические	Военно - прикладные
8.	По характеру среды	Аудиторные	Уличные
		На местности	Компьютерные
		Телевизионные	
9.	От количества участников	Массовые	Групповые
		Индивидуальные	

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов классификации игр.

Герман Константинович Селевко - академик Международной академии наук педагогического образования, профессор, автор книг «Энциклопедия образовательных технологий» (2006 год выпуска, 2 тома) - учебное и справочное пособие, которое содержит описание около 500 образовательных технологий и создаёт представление о мировом образовательном пространстве (слайд № 6)

Методологической основой книги является концепция образовательной технологии, выдвинутой Г. К. Селевко

Классификация игровых технологий

(справочник - путеводитель, таблица 3, страница 6)

1.	По характеру педагогического процесса			
	Обучающие	Познавательные	Репродуктивные,	Коммуникативные
	Контролирующие	Развивающие	Продуктивные	Профориентационные
	Тренировочные	Воспитательные	Творческие	Диагностические
	Обобщающие	Психотехнические		
2.	По характеру игровой методики			
	Предметные	Сюжетные	Ролевые	Деловые
		Имитационные	Игры-драматизации	
3.	По игровой среде			
	С предметом	Без предмета	Настольные,	Комнатные
	Компьютерные	Уличные		
4.	По предметной деятельности			
	Уроки в форме соревнований и игр	Конкурс	Викторина,	Эстафета
		Дуэль	Турнир	КВН
		Деловая игра	Ролевая игра	Кроссворд
		Урок-конкурс рассказов о стихийных бедствиях		
	Уроки, опирающиеся на фантазию	Урок-сказка	Урок-сюрприз	Урок-подарок
	Уроки, основанные на нетрадиционной организации учебного материала	Урок мудрости	Урок откровения	Урок - «дублер начинает действовать»
Уроки, напоминающие публичные формы	Пресс-конференция	Дискуссия	Диалог	

общения	Митинг	Бенефис	Аукцион
	Телемост	Панорама	Устный журнал
	«Живая газета»		
Уроки, основанные на имитации деятельности учреждений и организаций	Суд	Следствие	Ученый совет
Уроки, основанные на имитации деятельности при проведении общественно-культурных мероприятий	Заочная экскурсия	Экскурсия в прошлое	Литературная гостиная
	Интервью	Урок – путешествие с путешественниками	
Уроки традиционных форм внеклассной работы	КВН	«Следствие ведут знатоки»	Утренник
	Спектакль	Концерт	Клуб знатоков
	Диспут	Инсценировка художественных произведений	
Уроки, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных в общественной практике	Исследование	Изобретательств о	Комментарий
	Мозговая атака	Рецензия	
Трансформация традиционных способов организации урока	Лекция-парадокс	Парный опрос	
	Урок-зачет	Урок-консультация	
	Урок-семинар	Телеурок без телевидения	
	Экспресс-опрос	Урок-практикум	

При внедрении игровых технологий **важно учитывать**, что игра не может полностью заменить всё обучение и должна занимать только часть программы.

Структура игровой технологии на учебном занятии (слайд № 8)
(справочник-путеводитель, таблица 4, страница 7)

№ п/п	Компоненты	Содержание компонента	Структурные элементы игры
1.	Мотивационный	Мотивация обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процессе игры.	Установочный момент и игровая ситуация: эмоциональная установка на игру, восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребёнка
2.	Ориентационно - целевой	Восприятие игровой задачи. Игра активизирует самостоятельную деятельность обучающихся и обеспечивает формирование свободной личности.	Игровые задачи соединяются с учебными задачами, выступающими в замаскированном, неявном виде.
3.	Содержательно - операционный	предполагает, что обучающиеся владеют учебным материалом и	Правила игры. Гласные или негласные предписания, устанавливающие логический

		способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.	порядок игры Игровое действие. Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра
4.	Ценностно - волевой	направлен на развитие личностной ориентировки как особого вида социально-культурного опыта, обеспечивает высокую степень целенаправленности, познавательной активности.	Игровое состояние. Включает наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности
5.	Оценочный	обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности	Результат игры. Может быть наглядным (выиграл, отгадал, выполнил), менее заметным (получил удовольствие, заинтересовался вопросом) и отсроченным (создал свой вариант игры спустя какое-то время).

Внедрение игровых технологий в образовательный процесс в учреждении дополнительного образования позволяет (слайд № 9)

1.	Вовлекать детей в обучающий процесс	Интересные и захватывающие сценарии мотивируют детей активно участвовать и учиться
2.	Развивать различные навыки и качества	Через игру дети учатся принимать решения, анализировать ситуации, работать в команде и развивать свою творческую мысль
3.	Дифференцировать обучение	Игровые технологии предлагают возможность индивидуализированного обучения, позволяя каждому ребёнку развиваться в соответствии с его индивидуальными потребностями и темпом
4.	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 (слайд № 10)

Плюсы	Минусы
Способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления	Сложность в организации и проблемы с дисциплиной
Несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении	Подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение
Способствует использованию знаний в новой ситуации	Увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание
Является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни	
Способствует объединению коллектива и формированию ответственности.	

В методической литературе рассматривается множество **авторских игровых технологий**, которые используются педагогами в ОО (слайд № 11, справочник-путеводитель, таблица 5, страница 9)

№	Авторские игровые	Ссылка на материал
---	-------------------	--------------------

	технологии	
1.	Игры Ф. Фребеля	Методика воспитания по Фребелю (spravochnick.ru)
2.	Сенсорные игры О. Декроли и М. Монтессори	Сенсорное воспитание в истории педагогики (sinref.ru)
3.	Народные игры (К.Д. Ушинский, Е. Покровский)	Представители русской педагогики XIX века об играх СМИ Obozrnik - личность, общество, армия, государство
4.	Развивающие игры Б.П. Никитина	Технология развивающих игр Б.П. Никитина (solncesvet.ru)
5.	Игровые технологии, встроенные в содержание образования (В.В. Репкин)	Игровые технологии в образовательном процессе (spravochnick.ru)
6.	Воспитательные игры на коммуникацию (Н.Е. Щуркова)	Игровая технология Н.Е.Щурковой. Теория (multiurok.ru)
7.	Организационно-деятельностные игры (ОДИ П.Г. Щедровицкий)	Организационно-деятельностная игра - Петр Щедровицкий (shchedrovitskiy.com)
8.	Игропрактики (А. Комиссаров)	Андрей Комиссаров: как игропрактика повышает эффективность обучения ActivityEdu Дзен (dzen.ru)

Возвращаемся к п.5 «Расширенное использование игровых форматов и технологий, приемов геймификации»

Игровая технология и геймификация - это одно и то же? (слайд № 12)
 Геймификация и игровые образовательные технологии – это два тесно связанных, но всё же отличающихся друг от друга подхода к обучению.

Ключевые различия

Термин	Определение	Цель	Методы	Преимущества
Геймификация	- это применение элементов игр в неигровых контекстах для повышения мотивации, заинтересованности и увлеченности участников.	Повышение заинтересованности и мотивации	использует отдельные элементы игр (баллы, уровни, награды)	может быть более гибкой и применяться в разных сферах.
Игровые технологии	- это система обучения, которая использует игры в качестве основного инструмента для передачи знаний, навыков и компетенций.	Передача знаний и развитие навыков.	применяют целые игры с сюжетом, персонажами, заданиями и правилами.	более эффективны для обучения, так как они позволяют обучающимся погрузиться в контекст и учить знания в практическом применении.

В идеале, игровые образовательные технологии и геймификация должны дополнять друг друга и использоваться совместно для достижения лучших результатов в обучении.

Некоторые приёмы геймификации (справочник - путеводитель, таблица 6, страница 10)

Использование	Например, бейджи или значки за выполнение определённых заданий
----------------------	--

наград и достижений	или достижений. Такие награды стимулируют пользователей продолжать деятельность и повышают уровень мотивации
Рейтинговая система	Разделение пользователей по уровням или рангам создаёт ощущение прогресса и конкурентной составляющей. Пользователи имеют возможность сравниваться с другими участниками и стремиться подняться на вышестоящий уровень.
Использование истории или небольших сюжетных линий	Хорошо продуманный и захватывающий рассказ создаёт эффект полного погружения в процесс. Пользователь становится активным участником истории, что делает действия более значимыми и интересными
«Босс-битва».	Пользователи должны пройти определённый путь или выполнить задачу для того, чтобы победить «босса» — сложного противника или испытание. Такой подход создаёт ощущение адреналина и вызывает желание достичь победу.
Визуализация результата	Виртуальная медаль, звание, кубок, лента героя и другие элементы визуального представления достигнутого результата. Часто вручение таких наград сопровождается кнопкой «Рассказать друзьям», то есть мотивирует поделиться своим успехом

Игровые образовательные технологии представляют собой перспективный инструмент современного образования, который помогает достичь следующих целей: повысить качество образования; создать более интересную и эффективную учебную среду; развить творческий потенциал и социальные навыки обучающихся; сформировать у детей любовь к обучению и желание учиться всю жизнь.

Подведение итога теоретической части семинара, с использованием игрового приема Филдборд (слайд №13)

Филворд – это разновидность головоломк, имеет вид сетки, заполненной буквами. Чтобы разгадать филворд, нужно найти и зачеркнуть или обвести все слова, которые предлагаются в задании.



Задание: найти 12 слов, услышанных на теоретической части семинара.

В будущем **Игровые технологии** будут играть более важную роль в образовании, помогая подготовить детей к жизни в динамичном и изменяющемся мире.

Составитель: Будаева Надежда Алексеевна, методист ВКК