



Муниципальное дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества» города бюджетное образовательное учреждение Сарова

СИДОРКИНА НАТАЛИЯ СЕРГЕЕВНА



- педагог дополнительного образования МБУ ДО ДДТ
- стаж работы – 27 лет
- первая квалификационная категория



- образование – высшее
- специальность – преподаватель педагогики и психологии в педучилище, методист, преподаватель иностранного языка

ГЕЙМИФИКАЦИЯ

как инструмент повышения качества образования
в объединении «Веселый английский»



УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОГО ВКЛАДА ПЕДАГОГА В РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

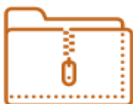
НАУЧНО- ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ



Изучение тематических нормативных документов, формирование банка нормативной документации



Мониторинг современных подходов к применению различных игровых технологий в образовательном процессе



Формирование актуальной информационной базы эффективных игровых технологий

ОРГАНИЗАЦИОННО - МЕТОДИЧЕСКИЕ



Актуализация содержания программы, основываясь на трендах в образовании, запросе обучающихся и родителей



Повышение квалификации и самообразование



Развитие Hard- и Soft-skills:

цифровые навыки (создание цифровых образовательных продуктов; использование игровых платформ и различных сервисов и т.д.)



профессиональные навыки (участие в конкурсах педагогического мастерства, создание методической продукции, трансляция успешного опыта и т.д.)



коммуникативные навыки (выступления на педагогических советах, совещаниях, участие в конференциях, семинарах)



креативность и творческое мышление (разработка и проведение образовательных событий и конкурсов внутри объединения)

АКТУАЛЬНОСТЬ ЛИЧНОГО ВКЛАДА ПЕДАГОГА В РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

ОПРОС от
UCHI.RU



Опрошено **1130** учителей, преподающих в 1–11-х классах в школах разных регионов России.

84,5% респондентов положительно относятся к геймификации (негативно — 2% респондентов, 13,5% не смогли однозначно ответить на этот вопрос).

88,6% учителей регулярно используют игровые обучающие сервисы, приложения и платформы для работы с учениками

ПРОТИВОРЕЧИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Отсутствие у большинства педагогов знаний и опыта в области геймификации

Приоритет развлекательных «внешних» элементов и функций игры над учебной деятельностью

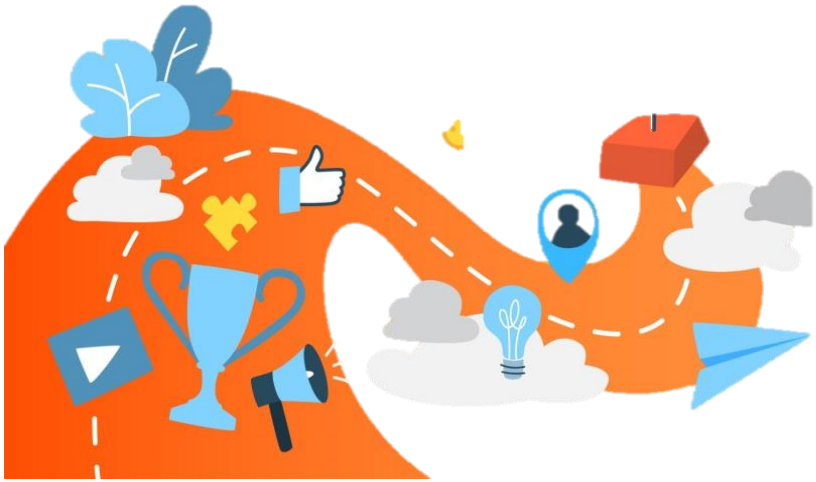
Краткосрочность результатов обучения

Рост уровня соперничества в коллективе

- Повышение мотивации к обучению со стороны детей
- Вдохновение на самостоятельное изучение материала
- Развитие навыков XXI века
- Возможность включение обучающихся в процесс создания игрового материала и разработки игровой механики
- Развитие функциональной грамотности
- Разнообразие ролей и форм общения в процессе игры
- Индивидуализация образовательного процесса

ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ЛИЧНОГО ВКЛАДА ПЕДАГОГА В РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ



- геймификация образования - это стратегия повышения вовлеченности путем включения игровых элементов в образовательную среду.
- главная идея геймификации в образовании: образовательный процесс может быть более эффективным, если он основан на принципах и механиках игры, например, системах заданий и наград, символов прогресса, таких как баллы и достижения.



история развития и теория
геймификации в
образовании, методология



мониторинг современных
подходов к внедрению
приемов геймификации



результаты исследований по
эффективности применения
геймификации

ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ЛИЧНОГО ВКЛАДА ПЕДАГОГА В РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ



Геймификация в образовании – это подход, при котором игровые элементы (правила, контекст, механики и т.д.), внедряются в учебный процесс. Грамотное использование элементов геймификации помогает решить образовательные, коммуникативные, психотехнические задачи и способствует прочному усвоению знаний.

Ольга Лозовая, старший режиссер образовательных проектов компании «Цифриум»



Акцент геймификации на том, что она предоставляет педагогам возможность двигаться в своем обучении дальше, так как формирует критическое мышление, навыки решения проблем, сотрудничества и понимания, как применять их. Это бесценные способности, которые педагоги будут использовать и в профессиональной, и в личной жизни.

Татьяна Гайманова, методист центра менеджмента и аттестации Донецкого республиканского института дополнительного педагогического образования

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



ЦЕЛЬ: повышение качества и результативности образовательного процесса в объединении «Веселый английский» с помощью приемов геймификации.

ЗАДАЧИ:



апробировать и проанализировать эффективность разнообразных игровых технологий в образовательном процессе;



способствовать снижению у обучающихся уровня школьной неуспешности в области изучения английского языка;



способствовать развитию у обучающихся навыков XXI века, социальной, информационной и коммуникативной компетентности;



транслировать эффективный опыт внедрения различных форм геймификации среди педагогического сообщества;



повышать уровень собственной функциональной грамотности и профессиональных навыков.

ВЕДУЩАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ



Главная идея геймификации в образовании заключается в том, что образовательный процесс может быть более эффективным, если он **основан на принципах и механиках игры**, например, системах заданий и наград, символов прогресса, таких как баллы и достижения.

Учебные игры, разработанные на конкретных ситуациях, вырабатывают способность критически оценивать действующую ситуацию, находить решения по ее совершенствованию, работать в группе.

Они являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению предпрофессиональных знаний и навыков.

Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют избежать ошибок в дальнейшем и создать ситуацию успеха.

ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ АСПЕКТ ЛИЧНОГО ВКЛАДА ПЕДАГОГА В РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

«ВЕСЕЛЫЙ АНГЛИЙСКИЙ»

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Начало
квеста здесь

с 7 лет

2 года
обучения

базовый
уровень

Научиться
использовать
различные способы
поиска информации

Развить навыки
планирования, контроля
и самоконтроля

Развить навыки коммуникации и
взаимодействия (со сверстниками,
педагогом, другим взрослым) в
процессе совместной деятельности

Развить навыки XXI века

Успешно овладеть базовым уровнем
владения английского языка

Вы успешно
закончили квест

ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ АСПЕКТ ЛИЧНОГО ВКЛАДА ПЕДАГОГА В РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Эффективность геймификации по различным направлениям деятельности педагога:

ОБУЧЕНИЕ

- Высокое качество занятий (по критериям ВСОКО)
- Высокая результативность освоения содержания по итогам промежуточной аттестации
- Результативное участие в тематических конкурсах и олимпиадах

ВОСПИТАНИЕ

- Организация и проведение воспитательных мероприятий различной направленности для обучающихся объединений
- Формирование позитивной и доброжелательной атмосферы

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РОДИТЕЛЯМИ

- Разнообразие форм сбора обратной связи и отзывов об объединении со стороны родительской общественности
- Высокая мобильность взаимодействия

ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ АСПЕКТ ЛИЧНОГО ВКЛАДА ПЕДАГОГА В РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Разделы программы, в которых применяется геймификация:

Название раздела	Формат игр
Введение в программу	Игра-знакомство Поисковые игры Игры на взаимодействие
Животные	Дидактические игры с карточками Мимикрические игры
Игрушки	Квест, интерактивный квест Агональные игры
Мир моих увлечений	Дидактические игры с карточками Мимикрические игры Квест, интерактивный квест
Моя любимая еда	Дидактические игры с карточками Агональные игры
Я и моя семья	Дидактические игры с карточками Мимикрические игры
Праздники	Квест, интерактивный квест Дидактические игры с карточками
Я и мои друзья	Квест, интерактивный квест Агональные игры
Письмо другу	Дидактические игры с карточками
Алфавит	Дидактические игры с карточками Квест, интерактивный квест

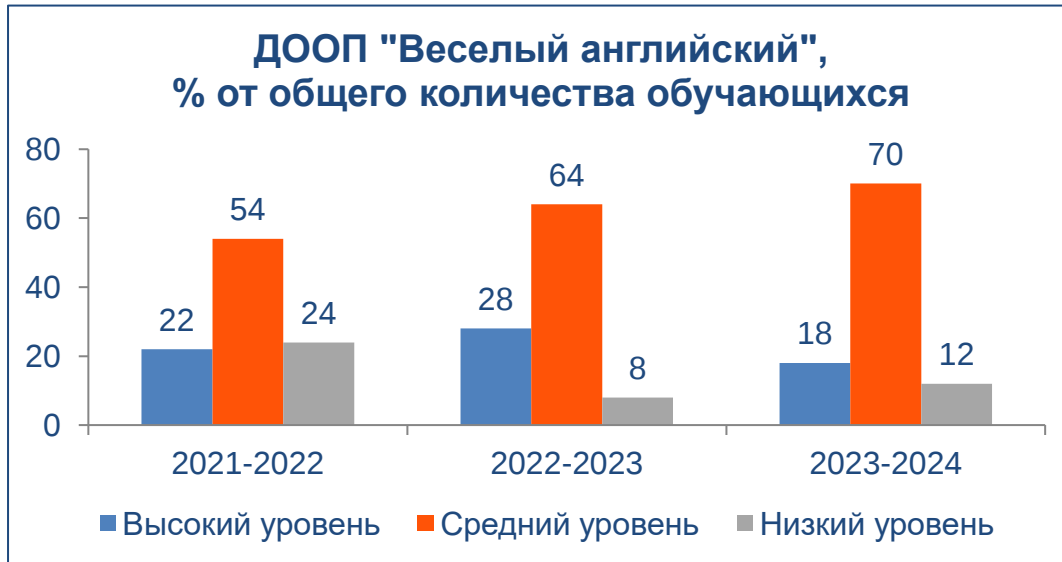


ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ АСПЕКТ ЛИЧНОГО ВКЛАДА ПЕДАГОГА В РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ



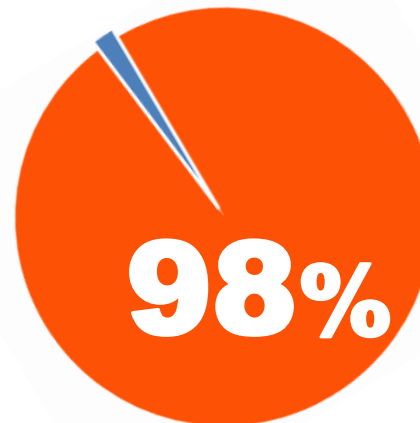
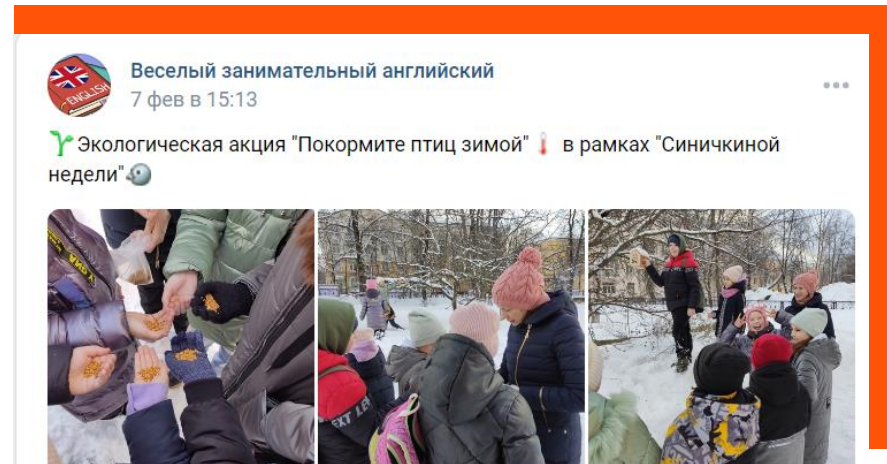
ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Освоение ДООП по результатам промежуточной аттестации



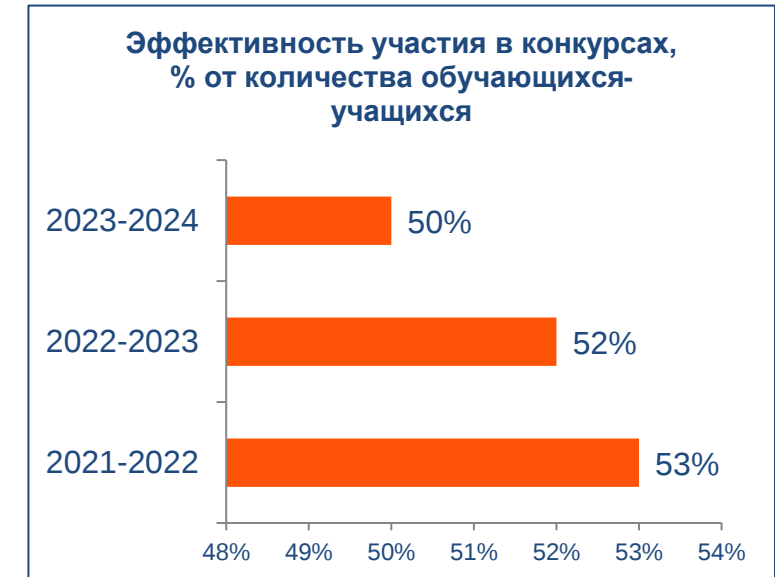
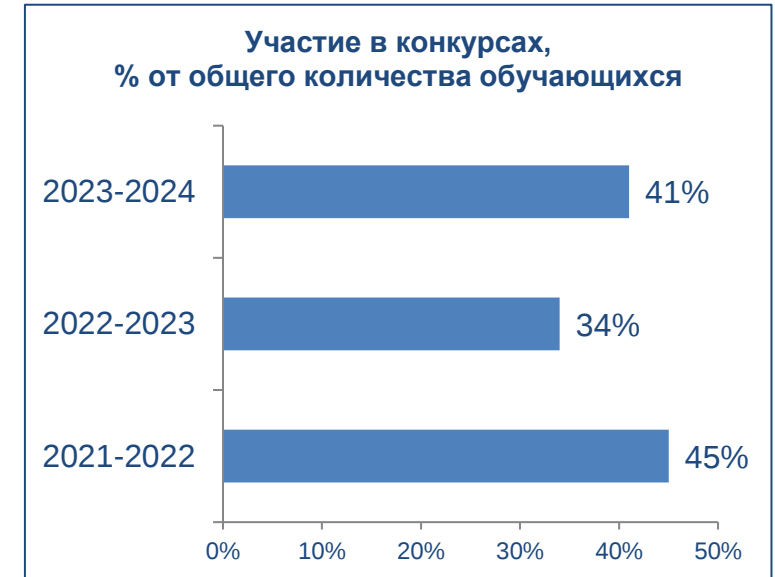
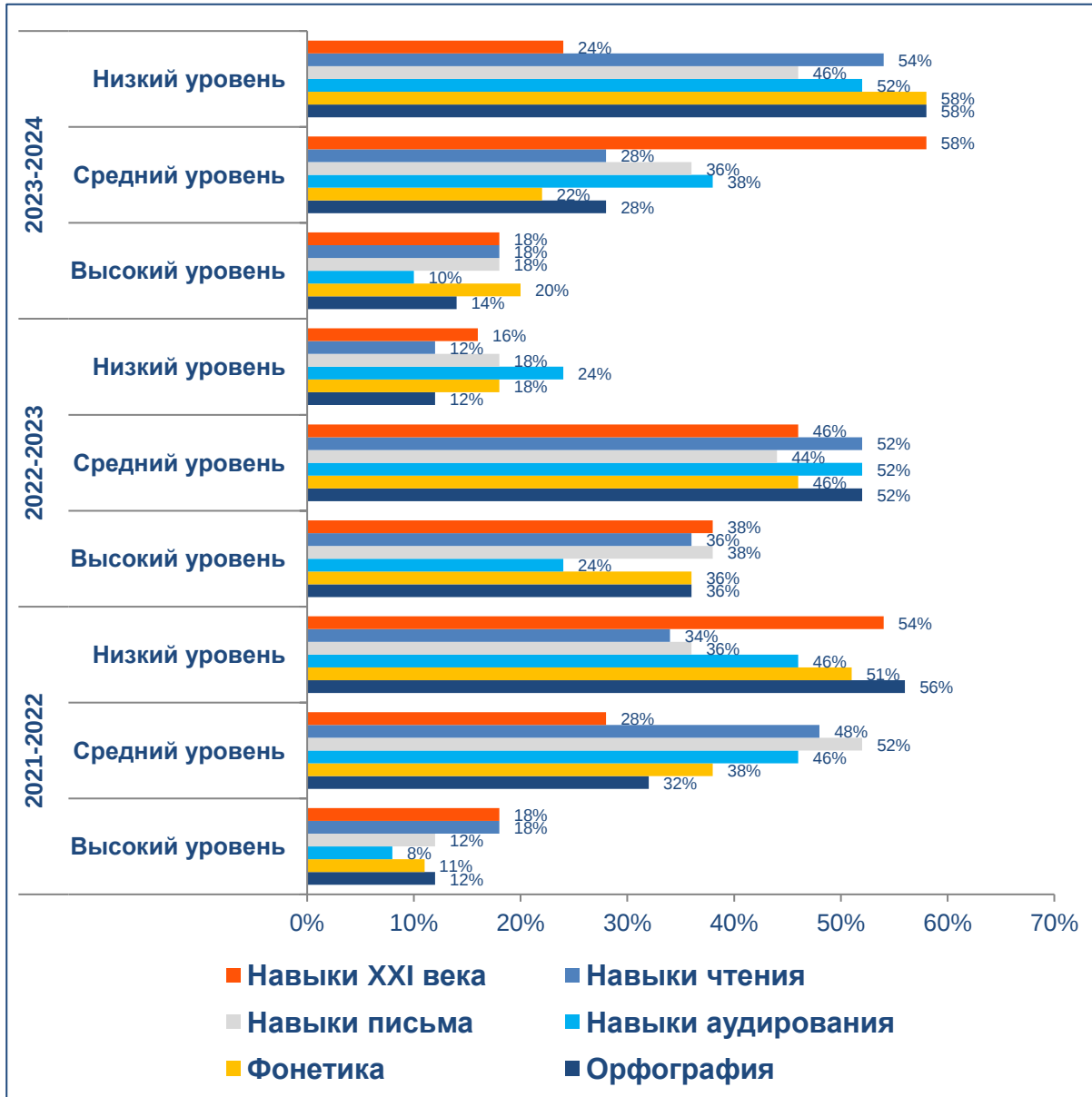
> 30 воспитательных мероприятий

для детей и родителей в очном и дистанционном формате



положительных отзывов
со стороны родительской
общественности о
качестве
образовательного
процесса по результатам
годовых итоговых
опросов

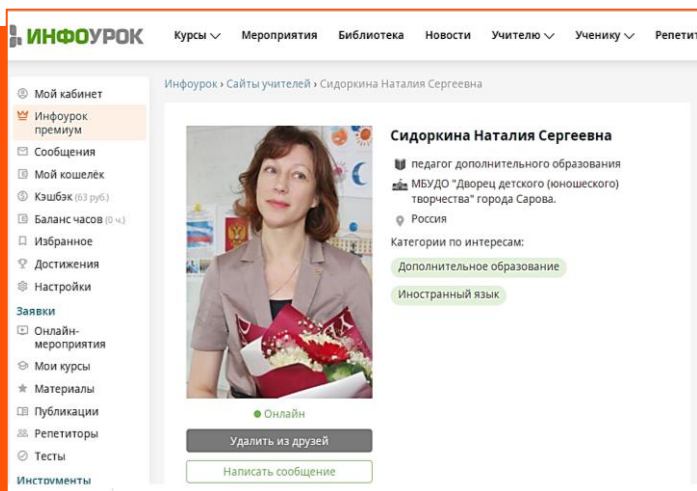
РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



ТРАНСЛИРУЕМОСТЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ДОСТИЖЕНИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



Обобщение и публикации на педагогических порталах и тематических изданиях

Участие в конкурсах профессионального мастерства

Выступления на семинарах и педагогических советах

Выступления на родительских собраниях (Дворец, объединение)

Администрирование официальной группы объединения ВКонтакте



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Название	Ссылка
Педагогическая геймификация Автор: Гайманова Т.Г.	https://uchimsya.com/aliChn0riF
Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития Автор: Биджиева С.Х., Упусова Ф.А.	https://mir-nauki.com/34pdmn420.html
Новый подход к геймификации в образовании Автор: Акчелов Е.О., Галанина Е.В.	https://jwt.su/
Российские учителя назвали плюсы и минусы геймификации Источник: Skillbox media	https://skillbox.ru/media/education/rossiyskie-uchitelya-nazvali-plyusy-i-minusy-geymifikatsii/?ysclid=lsW6wfit3a332349540
Геймификация в образовании. Какие подходы уже не работают? Источник: Вести образования	https://vogazeta.ru/articles/2023/12/1/quality_of_education/24215-geymifikatsiya_v_obrazovanii_kakie_podhody_uzhe_ne_rabotayut
От дидактической игры к обучающей геймификации Источник: Вестник педагогических инноваций	https://www.vestnik-pi.ru/ru/2021_3_9/
Педагоги считают, что геймификация обучения положительно сказывается на образовательном результате школьников Источник: Новости Учи.ру	https://lp.uchi.ru/news/tpost/sve0ep1e11-pedagogi-schitayut-cto-geimifikatsiya-o