



ДЕПАРТАМЕНТ
ОБРАЗОВАНИЯ
И НАУКИ
ГОРОДА МОСКВЫ



ЦЕНТР
ХУДОЖЕСТВЕННОГО
ОБРАЗОВАНИЯ

Семинар «Дополнительное образование: инновационная образовательная практика»

Тема: «Геймификация процесса обучения декоративно-прикладному творчеству»



МУРАНОВА НАТАЛЬЯ НИКОЛАЕВНА,
педагог дополнительного образования
центра художественного образования

Геймификация -

это когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

Ведь любое занятие можно превратить в игру и устроить настоящий фейерверк!

Типы игр:

- деловые,
- аттестационные,
- организационно-деятельностные,
- инновационные,
- рефлексивные игры по снятию стресса и формированию инновационного мышления,
- поисково-апробационные и другие.

Для обучающих игр характерны, как правило, многовариантность и альтернативность решений, из которых нужно сделать выбор наиболее рационального.

Одна и та же игра может нести несколько функций:

- обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности;
- развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их из скучного мероприятия в увлекательное приключение;
- коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся, установление эмоциональных контактов;
- релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;
- психотехническая функция – формирование навыков подготовки физиологического состояния играющих для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объёмов информации.

В процессе совместной работы с обучающимися, используя различные формы проведения занятий и участвуя в различных выставках, фестивалях, конференциях учебно-исследовательских работ, набирая опыт, захотелось создать и использовать для проведения итогового занятия новую форму.

Были опробованы различные виды проверок: это и тестирование, и практические задания, и праздники, и т.д. В настоящее время – время инноваций и технологий, когда дети увлечены гаджетами, игровыми приставками, компьютерными играми, был придуман проект – «Видеоигра – видеомультик», в создании которого принимали участие все обучающиеся учебной группы.

В 2015 году первой пробой стал видеоигра «Колобок».



«Видеоигра» для итогового занятия

«При создании «видеоигры», за основу, была взята всеми известная сказка про Колобка: самого знакомого и любимого героя.

Смысл «видеоигры» заключается в том, что обучающиеся проходят путь от простого к сложному, но и повторяют некоторые темы обучения. Поэтому, наш «колобок» первоначально – безликий.

По мере выполнения задания, он проходит путь «от просто блина до живого персонажа». При этом у каждого обучающегося, он получается свой, родной.

- Появляется дом в лесной чаще; заглядывая через окно, мы видим, как через окно убегает КОЛОБОК (без рук, ног, глаз).
- Убегает он от бабушки и дедушки и бежит в Город мастериц, чтобы познакомиться с мастерицами.
- Для того, чтобы добежать ему до города мастериц, мы должны ему помочь приобрести живой облик (для этого на каждом этапе даются задания).
- Бежит колобок и встречает на своем пути разных персонажей, которые дают задания: