ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА ЗАНЯТИИ: КАК ВНЕДРИТЬ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ БЕЗ ПОТЕРИ СОДЕРЖАНИЯ

СЕМИНАР ДЛЯ ПЕДАГОГОВ МБУ ДО ДЮЦ «ГАЛАКТИКА»

ПОДГОТОВИЛА МЕТОДИСТ БЕЛИКОВА Е. С.

ОКТЯБРЬ, 2026 Г.

АКТУАЛЬНОСТЬ



Почему дети теряют интерес к занятию?

Проблема: «скучно» ≠ «не нужно»

Вопрос к аудитории: «Что для вас игра на занятии?»

Разрядка — «переключение, отдых между сложными заданиями»

Развлечение без пользы — «поиграли и забыли»

Сложно организовать — «нужна подготовка, правила, реквизит»

Способ заинтересовать- «дети включаются, когда есть игра»

Способ взаимодействия — «через игру строю контакт с детьми»

Несерьёзно — «игра воспринимается как отдых, а не учёба»

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ СЕМИНАРА



Цель: показать, как встраивать игровые элементы без потери содержания.

Задачи:

- Развести «игру» и «геймификацию».
- Познакомить с видами игровых элементов.
- Отработать на практике.
- Дать готовые инструменты.

ЧТО ТАКОЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ?



Геймификация на занятии — это использование **ИГРОВЫХ** элементов и механик в **НЕИГРОВОЙ** образовательной деятельности для повышения мотивации, вовлечённости и интереса учащихся.

**При этом занятие не превращается в игру: образовательное содержание, цели и структура занятия сохраняются, а игровые приёмы лишь усиливают их.

Простыми словами: **геймификация — это когда учимся серьёзно, но с игровыми «крючками»**, которые делают процесс интереснее.

ЧЕМ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ИГРЫ ?



	ИГРА	ГЕЙМИФИКАЦИЯ
СУТЬ	Отдельная деятельность с правилами, сюжетом и результатом	Использование игровых элементов внутри неигровой деятельности
ЦЕЛЬ	Развлечение, отдых, соревнование	Обучение, развитие, освоение навыка
ПРИМЕР	Подвижная игра, квест, викторина как отдельное мероприятие	Баллы за ответы, бейджи за технику, таймер на задание
СОДЕРЖАНИЕ	Игровое	Образовательное (сохраняется полностью)

ВЫВОД: ГЕЙМИФИКАЦИЯ — ЭТО НЕ ЗАМЕНА ЗАНЯТИЯ ИГРОЙ, А ИНСТРУМЕНТ, КОТОРЫЙ ДЕЛАЕТ ОБУЧЕНИЕ БОЛЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ

ОСНОВНЫЕ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ

- **Баллы и фишки** — за правильные ответы, выполненные задания, точность.
- **Уровни** — «новичок → ученик → мастер».
- **Бейджи и достижения** — за освоение новых навыков, участие, победы.
- **Рейтинги и таблицы лидеров** — соревновательный элемент (мягкий, без жёсткого сравнения).
- **Таймер** — ограничение времени на задание.
- **Квесты** — последовательность заданий с сюжетом.
- **Карточки-задания** — случайный выбор темы, вопроса, маршрута («карта удачи»).
- **Роли** — «капитан», «эксперт», «хранитель времени», «штурман».
- **«Жизни»** / **попытки** — право на ошибку и исправление.
- **Сюжетная рамка** — «мы — исследователи», «мы — мастера», «мы — экспедиция».
- **Карта продвижения** — визуальное отображение прогресса.

ЗАЧЕМ НУЖНА ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА ЗАНЯТИИ



- **Повышает мотивацию** — детям интереснее выполнять задания с игровыми элементами.
- **Удерживает внимание** — игровые «крючки» снижают утомляемость.
- **Снижает страх ошибки** — «жизни» и попытки дают право на исправление.
- **Развивает самостоятельность** — баллы и уровни стимулируют к достижению результата.
- **Помогает освоить сложное** — квесты и карточки разбивают материал на доступные шаги.
- **Формирует командные навыки** — роли и рейтинги учат взаимодействию.

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО ГЕЙМИФИКАЦИИ: ИГРОВОЙ ЭЛЕМЕНТ ПОДЧИНЁН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЦЕЛИ, А НЕ НАОБОРОТ

Геймификация работает, когда:

- правила **простые** и объясняются за **1–2 минуты**;
- игра **не заменяет** объяснение материала, а сопровождает его;
- оценивается **результат** (знание, навык), а не только «игровое участие»;
- есть **рефлексия** после игры — что узнали, чему научились;
- соблюдается **баланс** — игра не «съедает» время на освоение содержания.

ФОРМУЛА УСПЕХА:



Цель → Игровой элемент → Простые правила → Связь с содержанием → Рефлексия

ЗАПОМНИТЕ ГЛАВНОЕ !

Геймификация — это не замена занятия игрой, а инструмент, который делает обучение интереснее, не теряя содержания

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА ЗАНЯТИЯХ

НАПРАВЛЕННОСТЬ	ИГРОВОЙ ЭЛЕМЕНТ	ПРИМЕР
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ	Карточки-задания, бейджи	«Карта удачи» с темами рисунков, бейдж «Мастер цвета»
ТУРИСТСКО-КРАЕВЕДЧЕСКАЯ	Квест, таймер, роли	«Найди точку по азимуту», «Уложи рюкзак за 3 минуты»
ТЕХНИЧЕСКАЯ	Уровни, баллы, «жизни»	Сборка модели по схеме с «жизнями» на исправление
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНАЯ	Командный рейтинг, эстафета	Отработка техники с командными баллами
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНАЯ	Роли, баллы, «карта удачи»	Деловая игра с ролями и баллами за аргументы
ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНАЯ	Экспертная копилка, лабораторный счёт	«Карта природы», «Карта эксперимента» «Блиц-опрос»

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ (ЭКОЛОГИЯ, БИОЛОГИЯ, ХИМИЯ, ФИЗИКА, АСТРОНОМИЯ, КРАЕВЕДЕНИЕ ПРИРОДЫ)

ПРИМЕРЫ ПО ИГРОВЫМ ЭЛЕМЕНТАМ

БАЛЛЫ И ФИШКИ

- «Экспертная копилка»: за каждый верный ответ или правильный вывод из опыта — фишка. В конце занятия фишки обмениваются на «звание» (эколог-новичок, исследователь, эксперт).

УРОВНИ

- «Лестница исследователя»: этапы занятия = уровни: «наблюдатель → экспериментатор → аналитик → первооткрыватель». Переход на следующий уровень — после выполнения задания этапа.

БЕЙДЖИ И ДОСТИЖЕНИЯ

- Бейдж «Знаток растений» — за определение *5* растений по гербарию/карточкам.
- Бейдж «Химик-аккуратист» — за соблюдение техники безопасности и чистоту рабочего места.

ТАЙМЕР

- «Опыт за *5* минут»: ограниченное время на сборку установки или проведение наблюдения. Важно: оценивается правильность, а не только скорость.

КАРТОЧКИ-ЗАДАНИЯ («КАРТА УДАЧИ»)

- «Карта природы»: случайный выбор карточки с заданием — «определи животное по следу», «назови явление», «собери цепь питания».

РОЛИ

- «Лаборант» — готовит оборудование.
- «Эколог» — следит за безопасностью и порядком.
- «Докладчик» — представляет выводы группы.

ПРИМЕРЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ (ЭКОЛОГИЯ, БИОЛОГИЯ, ХИМИЯ, ФИЗИКА, АСТРОНОМИЯ, КРАЕВЕДЕНИЕ ПРИРОДЫ) (ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛАЙДА 10)

ПРИМЕРЫ ПО ИГРОВЫМ ЭЛЕМЕНТАМ

«ЖИЗНИ» / ПОПЫТКИ

- «Три попытки»: при определении вещества/растения/явления даётся 3 попытки. Ошибка — не проигрыш, а возможность подумать ещё.
- «Исправь гипотезу»: если опыт не удался, можно переформулировать гипотезу и повторить.

КВЕСТ

- «Тайна экосистемы»: последовательность заданий — «найди след», «определи вид», «составь цепь питания», «сделай вывод». Каждый этап — ключ к следующему.
- «Путешествие по Солнечной системе»: этапы квеста = планеты, на каждой — задание.

РЕЙТИНГ / «ДОСКА ОТКРЫТИЙ»

- «Доска открытий недели»: на стенде — работы/выводы обучающихся. Мягкий соревновательный элемент без жёсткого сравнения.

СЮЖЕТНАЯ РАМКА

- «Мы — экспедиция»: занятие строится как экспедиция по изучению природы родного края.
- «Мы — спасатели экосистемы»: задания связаны с решением экологической проблемы.
- «Мы — учёные лаборатории»: каждый этап — научное исследование.

КАРТА ПРОДВИЖЕНИЯ

- «Маршрут исследования»: на доске — карта с этапами. Каждая группа отмечает пройденный этап.

ГОТОВЫЙ ПРИМЕР ЗАНЯТИЯ (ФРАГМЕНТ)

Тема: «Свойства воды»

Цель: освоить свойства воды (прозрачность, текучесть, растворимость).

Игровые элементы: карточки-задания, «жизни», баллы, бейдж.

Ход:

1. Сюжетная рамка: «Мы — учёные лаборатории».
2. Карточки-задания: группы вытягивают карточку с опытом (прозрачность, текучесть, растворимость).
3. «Жизни»: на выполнение опыта — 2 попытки; ошибка — не проигрыш, а возможность исправить.
4. Баллы: за правильный вывод и аккуратность.
5. Бейдж: «Химик-аккуратист» — за соблюдение безопасности.
6. Рефлексия: «Что нового узнали о воде? Чему научились?»

ЧЕГО ИЗБЕГАТЬ ?



Ошибка	Как исправить
• Игра «перекрыла» содержание	Вернуть фокус на образовательную цель
• Слишком сложные правила	Упростить до 1–2 минут объяснения
• Нет связи с целью занятия	Связать баллы/бейджи с конкретным навыком
• Игра «на скорость» в ущерб качеству	Оценивать точность, а не только время
• Нет рефлексии	Добавить обсуждение после игры
• Игнорируется безопасность	Проверить, не провоцирует ли игра риск

ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГА
«КАК ВНЕДРИТЬ ГЕЙМИФИКАЦИЮ ЗА 5 ШАГОВ»



ШАГ 1. ОПРЕДЕЛИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЦЕЛЬ

Прежде чем добавлять игру, ответь на вопрос:

Что учащиеся должны освоить на этом занятии?

Цель может быть про:

- знания (понятия, факты, правила);
- умения и навыки (техника, приёмы, действия);
- отношения (интерес, командная работа, самостоятельность).

📌 *Игровой элемент подчинён цели, а не наоборот*

ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГА
«КАК ВНЕДРИТЬ ГЕЙМИФИКАЦИЮ ЗА 5 ШАГОВ»



ШАГ 2. ВЫБЕРИ 1–2 ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТА. Не превращай занятие в сплошную игру. Достаточно одного-двух элементов.

ИГРОВОЙ ЭЛЕМЕНТ	ДЛЯ ЧЕГО ПОДХОДИТ
Баллы / фишки	За правильные ответы, точность, активность
Уровни	«Новичок → мастер» по итогам этапов
Бейджи / достижения	За новые навыки, участие, победы
Таймер	Ограничение времени на задание
Карточки-задания	Случайный выбор темы, вопроса, маршрута
Роли	«Эксперт», «хранитель времени», «штурман»
«Жизни» / попытки	Право на ошибку и исправление
Квест	Последовательность заданий с сюжетом
Рейтинг	Мягкий соревновательный элемент

📌 *Выбирай элемент, который усиливает именно Вашу цель, а не отвлекает от неё*

ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГА
«КАК ВНЕДРИТЬ ГЕЙМИФИКАЦИЮ ЗА 5 ШАГОВ»



ШАГ 3. СФОРМУЛИРУЙ ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА

Правила должны быть понятны за 1–2 минуты.

Проверь себя:

1. Могу ли я объяснить правила за минуту?
2. Поймёт ли ребёнок 7–10 лет?
3. Понятно ли, как получить балл / бейдж / уровень?
4. Понятно ли, что считается ошибкой и как её исправить?

📌 *Сложные правила — главная причина, почему геймификация «не работает»*

ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГА
«КАК ВНЕДРИТЬ ГЕЙМИФИКАЦИЮ ЗА 5 ШАГОВ»



ШАГ 4. СВЯЖИ ИГРУ С СОДЕРЖАНИЕМ

Игровой элемент должен работать на освоение материала, а не существовать отдельно.

Примеры связи:

1. Баллы — за правильное выполнение задания, а не просто за активность.
2. Бейджи — за освоение конкретного навыка («Мастер узла», «Знаток цвета»).
3. «Жизни» — за возможность исправить ошибку и попробовать снова.
4. Квест — этапы квеста = этапы освоения темы.
5. Роли — каждая роль отрабатывает конкретный навык.

📌 *Оценивается результат, а не только участие в игре*

ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГА
«КАК ВНЕДРИТЬ ГЕЙМИФИКАЦИЮ ЗА 5 ШАГОВ»



ШАГ 5. ПРОВЕДИ РЕФЛЕКСИЮ

После игры обязательно обсудите с учащимися:

1. Что нового узнали?
2. Чему научились?
3. Что было легко, а что — сложно?
4. Что почувствовали?
5. Что возьмут в следующий раз?

Формы рефлексии:

- «Светофор» (красный / жёлтый / зелёный);
- «Палитра» (выбор цвета и объяснение);
- «Маршрут» (отметка на карте);
- «Одна фраза» (закончи предложение).

📌 *Без рефлексии игра остаётся просто развлечением*

Спасибо за внимание.

Приглашаем к сотрудничеству!



Методическая служба МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»

Вас ждут методисты в кабинете № 111



Беликова Е.С.
Богомолова Т.И.
Сергеева И.Н.