

Три единства непрерывного педагогического образования

Елена Александровна Старовская

Наталья Леонидовна Грудцына

ГБУ ДО ДТДиМ Колпинского района

ИГРОФИКАЦИЯ (gamification)

это введение дополнительных игровых правил в какой-либо скучный или рутинный процесс, делающих этот процесс более увлекательным и захватывающим.

Сферы применения игрофикации:

- маркетинг
- внутренняя деятельность компаний
- взаимодействие с клиентами
- социальные проекты
- образование
- личная эффективность



Игрофицированные системы, реализованные в деятельности с учащимися ДТДиМ

ПУТЬ ХУДОЖНИКА






ТВОРЕЦ
удачлив, может учить, участвует в выставках всероссийского и международного уровня

МАСТЕР
активно участвует в разных мероприятиях, дисциплинировано ведет дневник, участвует в выставках городского уровня

ПОДМАСТЕРЬЕ
приходит на занятия, участвует в дежурствах, проявляет инициативу, отвечает на вопросы, участвует в выставках районного уровня

ЗРИТЕЛЬ
приходит на занятия, занимается в обычном режиме

Цель: Мотивация к активному участию в жизни группы, успешному освоению образовательной программы, созданию и презентации творческих работ на выставках разного уровня.

Стимулы и атрибуты:

| | | | |
|---|--|---|--|
|  | ТЮБИК ЧИСТОТЫ за успешное дежурство |  | ТЮБИК СОСРЕДОТОЧЕННОСТИ за сосредоточенное выполнение предложенного задания, |
|  | ТЮБИК УДАЧИ |  | ТЮБИК НАСТАВНИЧЕСТВА за обучения товарища новому для него умению |
|  | ТЮБИК ИНИЦИАТИВЫ подготовка сообщения о художнике и д.р. |  | КИСТИ за участие в выставках разного уровня |
|  | ТЮБИК УМЕНИЙ за приобретение новых умений |  | ПАЛИТРА за успешное прохождение тематического теста |
|  | ТЮБИК ЗНАНИЙ за правильные ответы на вопросы |  | ПАЛИТРА за успешное прохождение итогового теста |
|  | ТЮБИК АКТИВНОСТИ за участие в мероприятии клуба АРТбуз, поездках, Грифель-марафоне |  | ПЕРСОНАЛЬНАЯ ВЫСТАВКА |

ГРИФЕЛЬ-МАРАФОН

Цели:

- активизировать **САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ ДОМАШНЮЮ РАБОТУ** детей
- привлечь к **РЕГУЛЯРНОМУ ВЫПОЛНЕНИЮ ЗАРИСОВОК** на темы «Предметы быта» и «Объекты природы»

Игроки:

- РИСУЮЩИЕ ДЕТИ** (учащиеся изо-студий и худ.школы) от 7 лет

Целевое поведение:

- участники **ДЕЛАЮТ ЗАРИСОВКИ** по теме недели и выкладывают их в группу в соц.сети.
- участники группы **ОТМЕЧАЮТ ЛУЧШИЕ** на их взгляд **ЗАРИСОВКИ** кнопкой «Мне нравится»
- 3 участника, **СДЕЛАВШИЕ БОЛЬШЕ ВСЕГО ЗАРИСОВОК, СТАНОВЯТСЯ ПОБЕДИТЕЛЯМИ** марафона
- участник, набравший больше всего лайков за время марафона также считается его победителем





Проблема профессионального выгорания педагогов

Один из путей решения –
игрофикация



Построение модели игрофицированной системы

1. “О” - определите цели
2. “О” - опишите игроков
3. “О” - очерчивание целевого поведения игроков
4. “О” - обозначьте путь игрока
5. “О” - Ой, а где фан?“
6. “О” - определитесь с инструментами

Игрофицированная система «Путешествие в город мечты»



**Повышение личной эффективности
в процессе работы над образовательными программами.**

Описание портрета потенциальных игроков:

- педагоги разного возраста и квалификации,
- не любят «бумажную» работу,
- сильно загружены,
- накопившаяся к концу года усталость, естественное желание отдохнуть,
- отвлечься от рутинной работы, пообщаться с коллегами
- надоели многочисленные указания «сверху»
- испытывают необходимость в поддержке.

- Моя Страница
- Новости
- Сообщения
- Друзья 15
- Группы
- Фотографии
- Аудиозаписи
- Видеозаписи
- Игры 12
- Товары
- Закладки
- Документы
- Реклама
- ГРИФЕЛЬ - МАРФ...
- АРТУЗ
- НЕДЕЛЯ В ГОРОДЕ...
- Генератор
- Handmade Market



 **НЕДЕЛЯ В ГОРОДЕ МЕЧТЫ**
изменить статус

Вы состоите в группе 

Информация Свежие новости

Уважаемые путешественники!
На путешествие в город вашей мечты у вас есть 7 дней.
Ваша задача- посетить в городе мечты как можно больше достопримечательностей и собрать как можно больше сувениров. Чем быстрее и качественнее вы будете сотрудничать с нашей турфирмой, тем большее количество дней вы проведете в самом городе, а не в дороге, сможете посетить больше экскурсий и привезти из поездки больше сувениров.
Звание «Путешественник года» получит тот турист, который соберет больше всех сувениров за время путешествия.

Санкт-Петербург

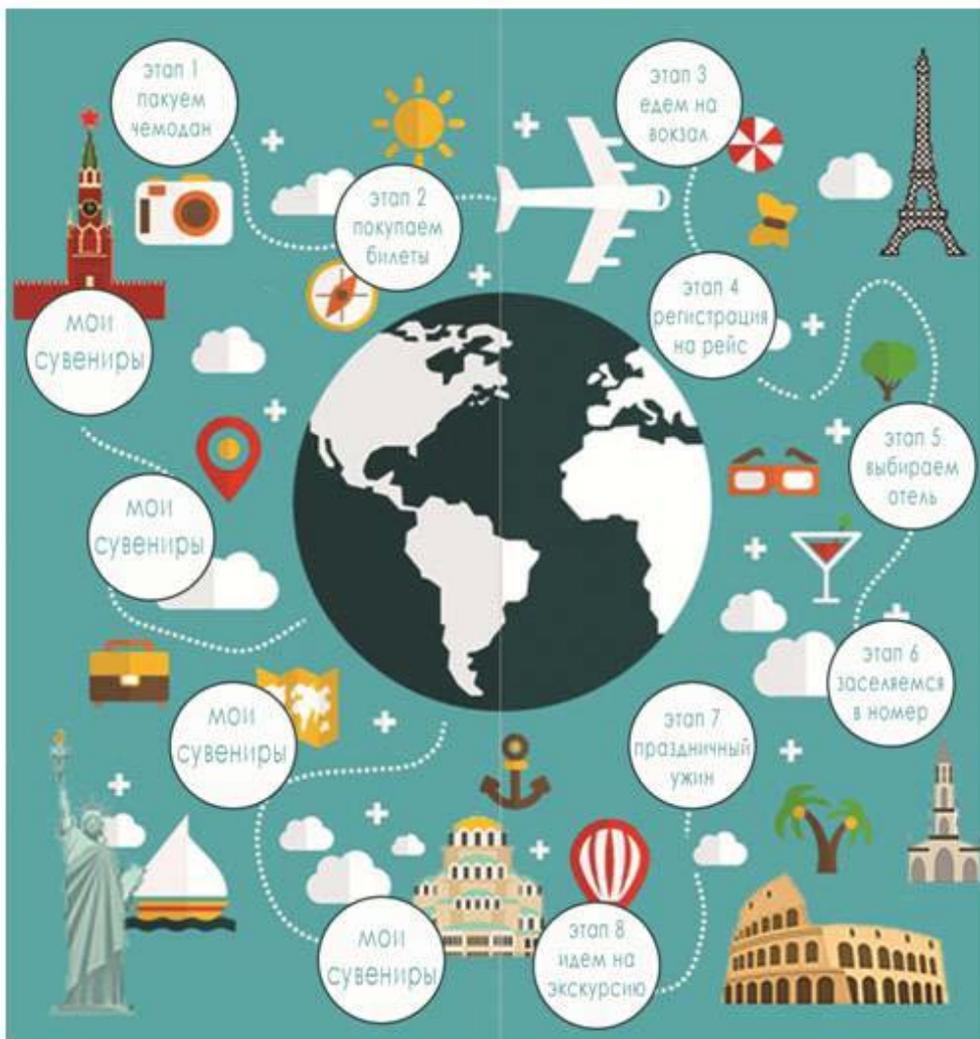
Подписан 1 друг 

Участники 2

 Ula
 Евгения

Фотоальбомы 1





Памятка путешественника

Ваше путешествие будет состоять из нескольких этапов:

Этап 1- Подготовка к поездке, упаковка чемодана (подача заявки на обновление/создание новой ОП)

Этап 2- Покупка билетов на транспорт (цели и задачи, ожидаемые результаты ОП)
сроки: с 21.02 по 24.02

Этап 3- Трансфер до вокзала (актуальность и новизна ОП)
сроки: с 27.02 по 01.03

Этап 4- Регистрация на рейс, выбор места в транспорте (порядок реализации и целевая аудитория ОП)
сроки: с 02.03 по 03.03

Этап 5- Выбор отеля (учебный план к ОП)
сроки: с 06.03 по 10.03

Этап 6- Выбор номера в отеле (содержание к ОП)
сроки: с 13.03 по 17.03

Этап 7- Праздничный ужин (методическое обеспечение к ОП)
сроки: с 20.03 по 24.03

Этап 8- Экскурсия (контрольно-диагностические материалы к ОП)
сроки: с 27.03 по 31.03





Ula Ola

25 фев в 22:05



👉 Уважаемые путешественники!

Чтобы добраться до города вашей мечты максимально быстро и с наибольшим комфортом, вам нужно отослать выполненное задание 2-го этапа (цели, задачи и ожидаемые результаты) вашему гида Наталье Леонидовне до 7 утра воскресенья 26 февраля. В этом случае вас ждет билет на самый быстрый и удобный самолет ✈️

Если же ваше задание окажется в почте у гида с 7.00 до 23.00 26.02, то в город вашей мечты вы отправитесь на поезде 🚆, что тоже неплохо, но займет больше времени чем авиа перелет.

Ну и задание, выполненное и отосланное после 23.00 26.02 позволит вам получить лишь билет на автобус 🚌, что задержит вас в дороге на 2 дня.

Наше турагенство желает вам приятного и быстрого пути в город вашей мечты!



Ula Ola

12 мар в 18:51



⚠️ Осталось совсем немного времени до 23.00 чтобы отослать свои материалы нашему гида. У приславших учебный план сегодня будут все возможности для проживания в комфортабельном отеле.

👉 На свете существует огромное количество отелей, больших и маленьких, утопающих в роскоши или предлагающих своим постояльцам почти спартанские условия проживания. Но владельцы каждого из них стараются сделать свой отель самым запоминающимся, чтобы гости, однажды побывавшие в нем, возвращались сюда снова и снова. Как показывает практика, чтобы открыть гостиницу, совсем необязательно быть владельцем свободной недвижимости, достаточно иметь буйное воображение и веру в свои силы. Самые необычные отели мира - в фотографиях к этому посту :)



♥️ Нравится 3 💬 Комментировать 🗨️

⚠ А вот и результаты второго этапа вашего путешествия.

Большинство участников получили авиабилеты и потратили всего полдня на перелет. Трэвел-чеки за соответствие шаблону оформления получают только 2 путешественника, а 100 УЕ за качество и полноту материала и вовсе 1 человек. Не забывайте, что УЕ понадобятся вам для посещения экскурсий и покупки сувениров!

На картинке видно, сколько дней из вашей недели вы уже потратили. Нужно постараться, чтобы ярких фрагментов в вашем путешествии осталось как можно больше!

Начиная со вторника вы можете получить наклейки для вашего буклета, а также трэвел-чеки и УЕ у гида Натальи Леонидовны в офисе нашего турагентства (332 каб).

| | 1-й день | 2-й день | 3-й день | 4-й день | 5-й день | 6-й день | 7-й день |
|---------------|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Симонова С.С. | 50 УЕ | | | | | | |
| Шевченко А.Ю. | 60 УЕ чек | | | | | | |
| Лесничая В.Н. | 60 УЕ | | | | | | |
| Логинова Н.П. | 60 УЕ | | | | | | |
| Коймова К.С. | 100 УЕ чек | | | | | | |



Ula Ola

21 фев в 23:53

⚠ После подачи заявки следующий этап написания образовательной программы- это описание ее целей и задач, а также ожидаемых результатов.

ДЕЛАЕМ ПЕРВЫЙ ШАГ В СТОРОНУ ЦЕЛИ.

👉 ЦЕЛЬ программы дополнительного образования детей должна быть сформулирована в виде идеально представленного достижимого желаемого педагогического результата и отражать современные тенденции развития дополнительного образования.

При проектировании целей Вашей программы можно воспользоваться конструктором целей (прикреплен к посту)

👉 И не забывайте: если нет цели, не делаешь ничего, и не делаешь ничего великого, если цель ничтожна (Дени Дидро)

Конструктор целей

| Какие действия | Направлены на | Средствами чего, через что |
|---|---|--|
| Формирование | самоценности личности | Освоение информационных технологий |
| Развитие | позитивного эмоционально-личностного отношения к окружающему миру | путём приобщения к ценностям национальной художественной культуры. |
| Создание условий | с учётом интересов и творческих возможностей | посредством овладения основами изобразительной грамоты. |
| выявление и поддержка творческих способностей | общей культуры учащихся | на основе народных традиций, культурного наследия русского народа. |
| Социализация и адаптация | успешной социализации детей. | средствами овладения искусством танца. |
| Личностное развитие | развития социального творчества, социальных компетенций | с использованием возможностей культурного и образовательного пространства Санкт-Петербурга |
| Обеспечение необходимых условий | профессиональная ориентация | в различных видах декоративно-прикладного творчества. |
| Совершенствование и развитие | адаптация к жизни в обществе | приобщение к музыкальной культуре и развитие музыкальных способностей и исполнительских навыков. |
| Удовлетворение индивидуальных потребностей | ключевых компетентностей | средствами изобразительной деятельности |
| Активизация интереса | | освоение декоративной росписи по дереву |



Ula Ola

27 фев в 20:06

👉 Задумались в чем же может состоять актуальность и новизна вашей ОП? А наш гид уже подготовил вам подсказку! Пользуйтесь!

| | |
|--|--|
|  Новизна | <ul style="list-style-type: none"> Новое решение проблем дополнительного образования Новые методики преподавания Новые педагогические технологии в проведении занятий Новизна в формах подведения итогов реализации программы и т.д. |
|  Актуальность | <p>Это ответ на вопрос о том, зачем современным детям, в современных условиях Ваша программа.</p> <p>Факт актуальности может быть доказан</p> <ul style="list-style-type: none"> наличием у детей потребности (в общении, в конструировании, в продуктивной деятельности и т.д.), констатацией проблемы, которая требует своего решения, осознанием существующего противоречия. |
|  Педагогическая целесообразность | <p>Отвечает на вопрос – какие проблемы позволяет решить обучение по данной ОП:</p> <ul style="list-style-type: none"> занятость свободного времени детей, профессиональное самоопределение, пробуждение интереса детей к новой деятельности и т.д. |

♥ Нравится 💬 Комментировать 🗨



Конструктор целей и задач.docx

16 Кб



Ula Ola

18 мар в 21:37



⚠️ **Очень полезный документ- 'Типичные ошибки при разработке дополнительных общеобразовательных программ'.**

С его помощью можно самостоятельно проанализировать свою программу и при необходимости исправить найденные ошибки.

Отдельно к посту прикреплена глава о типичных ошибках при написании содержания ОП- актуально на этой неделе!

Не забудьте, что для того чтобы заселиться в стандартный номер, материалы недели должны быть отправлены гиду завтра до 23.00!

Ошибки, связанные с разработкой и оформлением содержания программы, ее методического обеспечения и условиями реализации.

Ошибка: Неумение раскрыть содержание программы в соответствии с учебно-тематическим планом.

К ошибкам такого рода относятся:

- отсутствие содержания курса;
- размещение содержания курса в УТП;
- несоответствие предлагаемого содержания курса возрастной категории обучающихся;
- неумение раскрыть содержание предлагаемого курса телеграфным стилем, подмена его методикой обучения;
- реферативное изложение темы в целом, без дифференциации на теоретические и практические занятия.

Рекомендации:

- содержание программы раскрывать через краткое описание разделов и тем внутри разделов в том порядке, в котором они представлены в учебно-тематическом плане;
- содержание дополнительной общеобразовательной программы необходимо раскрыть (без указания часов) в именительном падеже путем краткого (телеграфного) описания разделов и тем внутри разделов.



Типичные ошибки при разработке образовательных программ.pdf

113 Кб

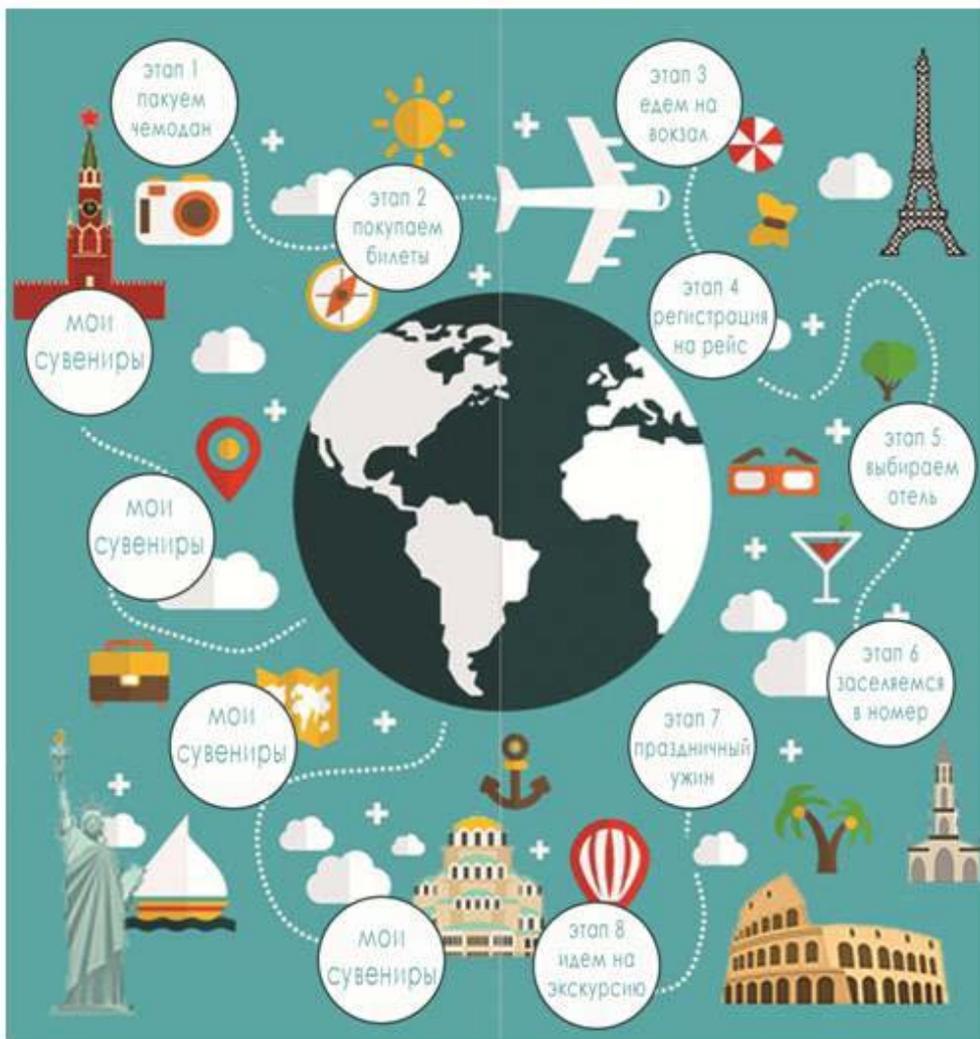


Нравится



Комментировать





Памятка путешественника

Ваше путешествие будет состоять из нескольких этапов:

Этап 1- Подготовка к поездке, упаковка чемодана (подача заявки на обновление/создание новой ОП)

Этап 2- Покупка билетов на транспорт (цели и задачи, ожидаемые результаты ОП)
сроки: с 21.02 по 24.02

Этап 3- Трансфер до вокзала (актуальность и новизна ОП)
сроки: с 27.02 по 01.03

Этап 4- Регистрация на рейс, выбор места в транспорте (порядок реализации и целевая аудитория ОП)
сроки: с 02.03 по 03.03

Этап 5- Выбор отеля (учебный план к ОП)
сроки: с 06.03 по 10.03

Этап 6- Выбор номера в отеле (содержание к ОП)
сроки: с 13.03 по 17.03

Этап 7- Праздничный ужин (методическое обеспечение к ОП)
сроки: с 20.03 по 24.03

Этап 8- Экскурсия (контрольно-диагностические материалы к ОП)
сроки: с 27.03 по 31.03



Результаты реализации игрофицированной системы «Путешествие в город мечты»:

- **Повышение эффективности в направлении совершенствования образовательных программ**
- **Повышение профессионального мастерства педагогов**
- **Решение личностных проблем педагогов.**





Для того чтобы стать настоящим помощником Деда Мороза и победить в предновогодней гонке поучаствуйте в следующих очень увлекательных мероприятиях:

- ✚ В изготовлении украшений
- ✚ Развеске украшений
- ✚ Подготовке мастер-классов
- ✚ В проведении мастер-классов
- ✚ Стать ведущим игротеки
- ✚ Подготовке музыкального сопровождения
- ✚ Попробовать себя в роли сказочного героя
- ✚ Поработать фотокорреспондентом
- ✚ Побывать в роли радушного хозяина, встречая гостей и помогая им расположиться в нашем уютном зале

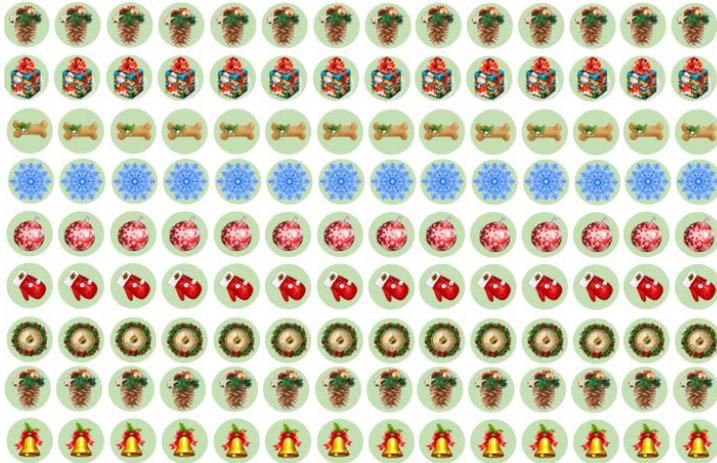
За активное участие в каждом из мероприятий Вы получаете игрушку на свою елку. Кому удастся украсить елку наряднее и ярче тот станет победителем и получит новогодний приз. Возможно подведение итогов и в командном зачете (по отделам).

P.S Наклейки выдают ответственные за мероприятие

Готовимся к Новому году вместе!



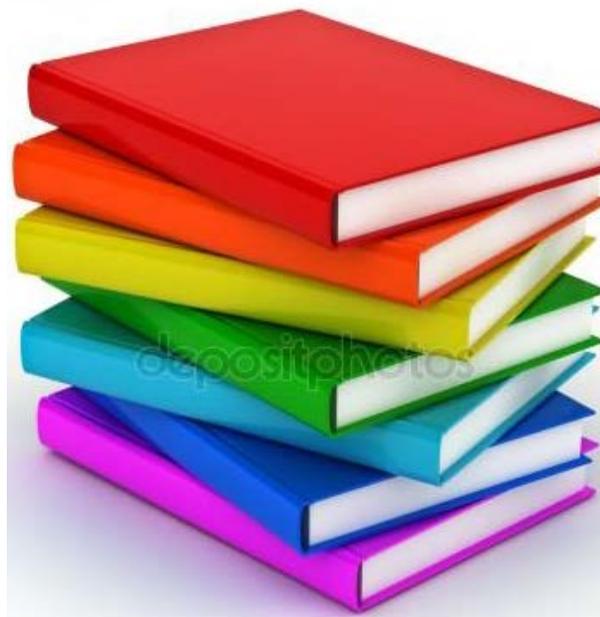
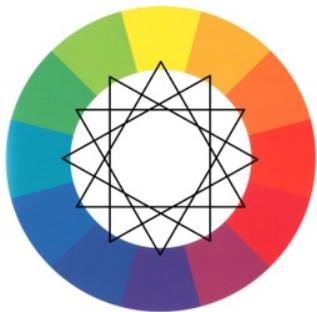
Игрофицированная система «Помощники Деда Мороза»



Победителем может стать каждый!!!

Паспорт
Помощника Деда Мороза
ФИО _____

Игрофицированная система «Палитра опыта»



Заполни свою палитру красками нашего опыта!

**Проектирование игрофицированной системы «Путь супергероя»
в системе наставничества молодых педагогов
(в логике модели 6 «О»)**

1. **О**пределение цели: _____

2. **О**писание игроков:

-
-

3. **О**черчивание целевого поведения игроков:

| | |
|--|--|
| <p>-Что должны делать игроки? - Как это измерить? - Как это способствует цели? - Как настроить обратную связь?</p> | |
|--|--|

4. Обозначьте путь игрока:

| Игровой образ | Атрибуты из арсенала героя | Игровое описание для чего нужен этот атрибут герою (какую компетенцию молодого педагога олицетворяет) | Как герой может добыть нужный атрибут (формы наставничества) | Результат: награда, форма поощрения, выход из игры |
|---------------|----------------------------|---|--|--|
| | 1. | | | |
| | 2. | | | |
| | 3. | | | |

5. **Ой, а где же фан?** _____

6. **Определитесь с инструментами** _____