Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Методические разработка

Геймификация в учреждении дополнительного образования: подходы и инструменты

Левтна А.А., методист

г.о. г. Тамбов, пос. Строитель
2026

Геймификация- это внедрение игровых элементов в неигровые процессы в образовательный деятельности. Её цель-повысить мотивацию и вовлеченность учащихся, запомнить усвоение материала и развить soft skills (коммуникацию, командную работу, критическое мышление).

Ключевые элементы геймификации

1. **Лидерборды (таблицы лидеров):**
   - ✓ Визуализируют успехи учащихся и стимулируют здоровую конкуренцию.
   - ✓ Могут быть сегментированы по уровням подготовки, чтобы мотивироват ь всех учеников, а не только лидеров.

2. **Уровни и прогресс:**
   - ✓ Обучение делится на этапы: после освоения темы ученик переходит на сл едующий уровень.
   - ✓ Финальный «босс» (экзамен или проект) завершает курс.

3.Квесты и сторителлинг:

- ✓ Задания объединяются общей сюжетной линией. Например, Занятие ИЗО, это «спасательная миссия», где рисунки помогают спасти виртуальный мир.
- ✓ Типы квестов: линейные (последовательные), нелинейные (с разветвлени ями), веб-квесты (с использованием интернет-ресурсов).

4. Соревнования и командные игры:

- ✓ Индивидуальные или групповые состязания: викторины, хакатоны, (мероприятие, на котором команды за ограниченное время, решают конкретную задачу и создают продукт:,квест, алгоритм, программа), ролевые симуляции.
- ✓ Развивают навыки сотрудничества и лидерства.

5. Аватары и кастомизация:

- ✓ Ученики создают персонажей, которых «прокачивают» по мере обучения.
- ✓ Повышает персонализацию и эмоциональную вовлечённость.

6. **Система очков и бейджей:**
   - ✓ Очки отражают прогресс и дают немедленную обратную связь. Например , за выполнение задания ученик получает 10 очков опыта.
   - ✓ Бейджи (достижения) отмечают качественные успехи: «Мастер программ ирования» -за решение 50 задач без ошибок, «Командный игрок» - за помощь другим учащимся

7. Временные ограничения:

Таймеры или дедлайны создают эффект срочности и повышают продуктивност ь.

8. Обратная связь:

Мгновенные результаты (например, баллы за тест сразу после его завершения) поддерживают мотивацию

Примеры внедрения в дополнительном образовании

1. **Кружки по программированию:**
   - ✓ Система уровней: «Новичок», «Эксперт», «Гений кода».
   - ✓ Квест: «Создай игру за 5 этапов», где каждый этап- новый навык (работа с переменными, циклами и т.д.).
   - ✓ Бейджи: «Волшебник алгоритмов», «Архитектор интерфейсов».

2. **Художественные студии:**
   - ✓ Конкурс «Неделя шедевров»: ученики выполняют задания (наброски, эск изы) и получают очки за креативность.
   - ✓ Лидерборд с номинациями: «Самый оригинальный стиль», «Мастер перс пективы».

3. **Языковые клубы:**
   - ✓ Игра «Путешествие по странам»: за изучение лексики и выполнение диал о-гов учащихся «посещают» новые страны на виртуальной карте.
   - ✓ Бейджи: «Полиглот», «Оратор» (за устные презентации).

4. **Спортивные секции:**
   - ✓ «Турнир навыков»: баллы за технику выполнения упражнений, командны е эстафеты.
   - ✓ Аватары: ученики выбирают «спортсмена» и «прокачивают» его характер истики (скорость, выносливость

Цифровые инструменты для геймификации

Kahoot! / Quizizz - интерактивные викторины с рейтингами.
Classcraft -ролевая игра: ученики создают персонажей, выполняют задания
Genially - создание интерактивных квестов и головоломок.
Twine - разработка нелинейных историй с учебными заданиями.
Open Badges -выдача цифровых бейджей за достижения.
Goosechase - организация «охот за сокровищами» с мобильными заданиями.

Рекомендации по внедрению

Определите цели: что нужно улучшить? Мотивацию, посещаемость, качество знаний
Изучите аудиторию: возраст, интересы, уровень подготовки учащихся.
Начните с малого: добавьте один элемент (например, систему баллов) в один курс.
Продумайте награды: бейджи должны иметь ценность (доступ к дополнитель ным материалам, привилегии на занятиях).

Соблюдайте баланс: конкуренция не должна вызывать стресс; сочетайте инди видуальные и командные задания.
Соберите обратную связь: проведите опрос после пилотного проекта, скоррек тируйте механики.
Интегрируйте с программой: игровые элементы должны усиливать учебный п роцесс, а не заменять его.

Ошибки, которых стоит избегать

Избыточность: слишком много игровых элементов рассеивает внимание.
Отсутствие связи с целями: игры ради развлечения без образовательного эфф екта.
Несправедливые рейтинги: сравнение учеников с разным уровнем подготовк и демотивирует слабых.
Задержка обратной связи: если баллы начисляются через неделю, мотивация падает.

Геймификация- гибкий инструмент, который при грамотном использовании делает дополнительное образование увлекательным и результативным.