Ход мастер-класса

№	Содержание мастер-класса	Слова педагога	Содержание трудовых функций
1	**Презентация педагогического опыта учителем-мастером:** • кратко характеризуются основные идеи технологии; • описываются достижения в работе; • доказывается результативность деятельности учащихся, свидетельствующая об эффективности технологии; • определяются проблемы и перспективы в работе педагога-мастера.	Добрый день! Меня зовут Юлия Анатольевна Чернышова. Я являюсь педагогом дополнительного образования социально-гуманитарной направленности ЦСМ город Самара. Одной из тем реализуемой мною программы «Школа лидерства и инициативы» является тема «Геймификация. Конструирование игр». Сегодня на мастер-классе я предлагаю нам с вами обсудить, что такое геймификация, узнать методики конструировании игр и убедиться в том, что геймификация – это тренд в дополнительном образовании. Давайте познакомимся. Поднимите руку те, кто в детстве играл в игры. Поднимите руку те, кто до сих пор играет в игры, например онлайн-игры, мобильные приложения. Кто играет оффлайн? Футбол, баскетбол? И я тоже люблю играть в игры, понимаю их ценность, применяю их в работе, но делаю это с помощью технологии геймификации. Игра – это часть эволюционного процесса, игра появилась до того, как появился Homo Sapiens. Игра – это то, что заложено в нас природой, это наш природный фактор. Психологи классифицирует игру как отложную потребность, то есть это такая же потребность как вода, воздух, безопасность, но разница в том, что мы можем отложить её и воспользоваться, когда нам это нужно, будет удобно. Играем мы с раннего детства, и ваши ответы на мои вопросы подтверждают, что и во взрослой жизни игра является неотъемлемой частью нашей жизни. Лично я в детстве много играла в школу. Возможно, это обусловило сферу моей деятельности. Мы сегодня с вами поговорим об особенных играх – образовательных. Главная цель образовательной игры – не выиграть или проиграть, а получить знания и опыт. Зачем нам образовательные игры? Педагог, работающий с постоянным детским или подростковым коллективом через некоторое время столкнётся с тем, что детям не интересны те формы, в которых они неоднократно принимали участие. Им хочется здоровой интриги, сюрпризов, необычных поворотов в осуществлении совместной деятельности, нестандартных ситуаций и ярких впечатлений. На помощь мне приходит геймификация, образовательные игры. Сухомлинский Василий Александрович сказал: «Ребёнок – это не сосуд, который необходимо заполнить, а факел, который необходимо зажечь». Подача знаний с помощью игры может позволить замотивировать ребят на обучение – зажечь факел. «Геймификация» сегодня на слуху. Геймификация — использование элементов игры и игровых технологий во внеигровом контексте. Это применение в неигровых процессах механик и подходов, характерных для компьютерных игр и вообще игровых индустрий. Это попытка перейти к новым инструментам, которые мотивируют и удерживают участников. Для меня…. Это стремление изменить мир, адаптироваться под новых людей и образ жизни. – это круто, сложно и интересно. Особенную роль она играет в программе дополнительного образования, которая мною реализуется. И сегодня хочу вас в этом не только убедить, но и показать	Создавать условия для развития обучающихся, мотивировать их к активному освоению ресурсов и развивающих возможностей образовательной среды, освоению выбранного вида деятельности (выбранной образовательной программы), привлекать к целеполаганию Для чего обучающийся участвует в данной программе, его понимание мотивов, целей и жизненных ценностей

		на практике, как это работает. «Мы решили установить ее здесь, поскольку хотели подтолкнуть людей чем-то забавным и веселым к тому, чтобы они задумались и стали больше двигаться, увеличили физическую активность в своей ежедневной жизни. И, в конечном счете, стали пользоваться лестницей вместо эскалатора при входе на станцию». «Я пришла, чтобы оплатить счета - вся в стрессовом состоянии. Я вышла из дома с мужем и сыном, и вдруг натыкаюсь на лестницу в виде фортепиано. Люди, это так расслабляет! Вдруг начинаешь прыгать. Я спустилась вниз, чтобы подняться еще раз. Это действительно здорово и действует расслабляющее».	
2	**Представление системы учебных занятий:** • описывается система учебных занятий в режиме презентуемой технологии; • определяются основные приемы работы, которые мастер будет демонстрировать слушателям. Примеры игр, используемых в программе	В реализуемой мною программе я активно внедряю геймификацию. Например, одной из ключевых тем программы «Школа лидерства и инициативы» является «Ученическое самоуправление». Моя задача – научить ребят основам самоуправления …. В начале педагогического пути я рассказывала в лекционном формате нормативные документы, на которых базируется ученическое самоуправление, роли в совете обучающихся… Хотела, чтобы ребята их запомнили. И это нужно для грамотного функционирования самоуправления. Но я столкнулась с тем, что ребятам не просто тяжело это выучить, им не хочется этого делать. Как-то раз играя в усложнённую версию настольной игры монополии, где нужно было помимо покупки организаций и предприятий выстраивать личное государство, покупать права для своих жителей, получить в роли бонусов дополнительные возможности, я поняла, что на основе этой монополии можно объяснять основы ученического самоуправления. Вместе с коллегами мы создали игру, участники которой будут бороться за то, чтобы узнать права своих обучающихся, сами формулировать права благодаря решению кейсовых ситуаций, приобреать для своих игровых самоуправлений зеленые уголки, музыкальные звонки и другое… Я применила технологию геймификации на занятиях по программе. Эффективность технологии помогла моим обучающимся в игровом контексте методом проб и ошибок строить школьное государство, и потом эти знания ребята применяли и применяют сегодня для успешной реализации ученического самоуправления в своих школах. Есть и другой положительный показатель. С этой игрой нас стали приглашать в образовательные организации Самарской области. Мы выезжаем в школы, но в роли игротехников выступают уже не только педагоги, но и ребята, которые проходят обучение по программе. Мы изменили настольную игру, внедрили в форму новое содержание. ДЕБАТОРИЯ	Выявлять интересы обучающихся (детей и их родителей (законных представителей) в осваиваемой области дополнительного образования и досуговой деятельности
3	**Проведение имитационной игры:** • учитель-мастер проводит учебное занятие со слушателями,	1. Метод оптимального изменения в соотношении формы и содержания 2. Метод инверсии (переворачивания) (ПРАВИЛО ВЫВЕСТИ НА ЭКРАН) 3. Метод изменения количества и качества отдельных элементов Например, на занятии по конструированию игр обучающимся была предложена тема «Ораторское искусство» и игра «Нарды». Ребята, используя фишки, кубики и игровое поле, создали игру	Взаимодействовать с членами педагогического коллектива, представителями профессионального сообщества, родителями

	демонстрируя приемы эффективной работы с учащимися; • слушатели одновременно играют две роли: учащихся и экспертов, присутствующих на открытом занятии.	«Дебатория»… *Раздаю листовки с описанием методов участникам мастер-класса для дальнейшего использования при составлении игр.*	обучающихся (для дополнительных общеобразовательных программ), иными заинтересованными лицами и организациями, в том числе с социальными партнерами
4	**Моделирование:** • учителя-ученики выполняют самостоятельную работу по конструированию собственной модели учебного занятия в режиме технологии учителя-мастера; • мастер выполняет роль консультанта, организует самостоятельную работу слушателей и управляет ею; • мастер совместно со слушателями проводит обсуждение авторских моделей учебного занятия.	Давайте сегодня вместе в этом убедимся. Сейчас я предлагаю нам с вами попрактиковаться. Одной из тем программы «Школа лидерства и инициативы» является тема «Soft Skills» или мягкие навыки, о ней сейчас много говорят, по-разному преподносят обучающимся. Давайте вместе подумаем, как и с помощью какого метода можно интегрировать образовательную тему в настольные игры. Например, UNO и Дженга… Цель игры… Диалог… Кто участники Кто партнеры Участвуют ли родители Описание игры Результаты игры Запустить флипчарт в дело! <u>Вопросы после защиты игры</u> **Как вы думаете, чему может способствовать данная игра?** **Какие умения и навыки можно проверить у учащихся в ходе игры?** **Какие навыки формирует игра, как они пригодятся учащемуся в его дальнейшем профессиональном самоопределении?**	

5	**Рефлексия:** • проводится дискуссия по результатам совместной деятельности мастера и слушателей. Возможности игры, что она дает ее участникам Где можно применить помимо Центра допобразования Круг партнеров Самооценка создателей игр: буду ли применять игры и для чего?	Образовательные игры позволяют привлекать к занятиям родителей. Так, даже взрослый человек может осваивать тему по программе в формате игры, что мы в программе «Школа лидерства и инициативы» практикуем на открытых занятиях с родителями. Геймификация сегодня – это тренд, причём не только в образовательной сфере. Благодаря опыту разработанных игр, которые мы позиционируем и реализуем на окружных и областных массовых мероприятиях, нам удается расширять круг социальных партнёров. Так, мы наладили сотрудничество с федерацией детских организаций Самарской области, региональным отделением Российского Союза Молодёжи, и даже выходим на федеральный уровень – наш опыт перенимают федеральные тренеры ассоциации тренеров Российского Союза Молодёжи. Почему нас замечают? Наш продукт вкусный, а играть любят все. Если таким образом вы выстроите схему взаимодействия….. Такой фидбек, то есть результат, позволяет обучающимся утверждаться в востребованности их Hard Skills – то есть, жестких, профессиональных навыков. А умение конструировать игры – это точно история про профессиональный навык. Но никто не отменял и надпрофессиональные навыки, которые воспитываются в процессе конструирования игр. Геймификация помогает нам научиться лучше взаимодействовать, понимать друг друга, работать в команде, развивать критическое и креативное М Помимо того, что вы можете сами создавать новые образовательные продукты. Вы можете обучить этой технологии ваших обучающихся. Так, в программе «Школа лидерства и инициативs» после обучения основным видам игр, ребята сами учатся конструировать игры. В будущем они применяют эту технологию при реализации роли «Наставник». Так, ребята становятся опытными игромастерами, что отвечает запросам современного общества на специалистов в образовательной сфере, в бизнес-сфере. Так, в атласе будущих профессий мы находим таких специалистов, как Игромастер, Игропедагог. + профессия Человек, освоивший основы геймификации сможет стать хорошим менеджером по управлению персоналом. Никто не отменял геймификацию рабочих процессов. Ребята, прошедшие обучение по геймификации, смогут реализовать себя в этой сфере и стать востребованными на рынке труда. Ещё больше информации по игровому конструированию для вас я опубликовала на своей странице в социальной сети «ВКонтакте» (Создать статью в ВК про игровое конструировани и вывести кюар-код на экран) Попрошу вас взять понравившиеся эмоджи и выбрать высказывание, с которым вы солидарны. (приклеивают эмоджи) *Буду применять метод игрового конструирования при подготовке занятий* *Научу обучающихся игровому конструированию* *Готов(а) продолжить осваивать технологию геймификации* *Хочу создать свою образовательную игру в рамках реализации дополнительной программы* *Не готов(а) внедрять технологию геймификации в образовательную деятельность*	Использовать профориентационные возможности занятий избранным видом деятельности (для преподавания по дополнительным общеразвивающим программам) Кого готовит программа? Какие возможности дает для профессионального самоопределения? Проектировать совместно с обучающимися (детьми и их родителями (законными представителями) индивидуальные образовательные маршруты освоения дополнительных общеобразовательных программ Есть ли индивидуальный подход, в чем он заключается? Ориентироваться в источниках, анализировать и обобщать информацию о государственной и региональной политике в области образования, необходимую для определения требований к качеству дополнительного образования детей и (или) взрослых Нужны ли региону знания и умения. полученные детьми в программе?