



VII Всероссийская научно-практическая конференция  
«Образовательная среда для благополучия  
и развития: ценности, культура, практика»

# «Что наша жизнь? Игра!»

## Опыт использования приёмов геймификации для освоения смыслов Программы

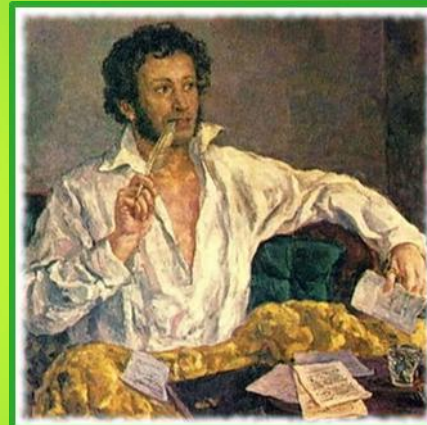
Дедова Ольга Юрьевна  
Доцент кафедры начального образования  
ГБОУ ДПО НИРО, г. Нижний Новгород

## Что наша жизнь? Игра! А.С. Пушкин

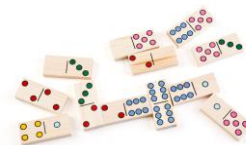
В игре ребёнок становится  
выше себя на голову...

Л.С. Выготский

- *А вы любите играть?*



# Да кто же не любит играть!



**В обучении** игра помогает апробировать различные методы и технологии **в процессе групповой работы под руководством ведущего.**

**Общая мотивация** всех участников игры помогает каждому лучше освоить ту или иную технологию.



## - Как замотивировать педагогов на освоение смыслов и инструментов программы? Как вдохновить на перемены?

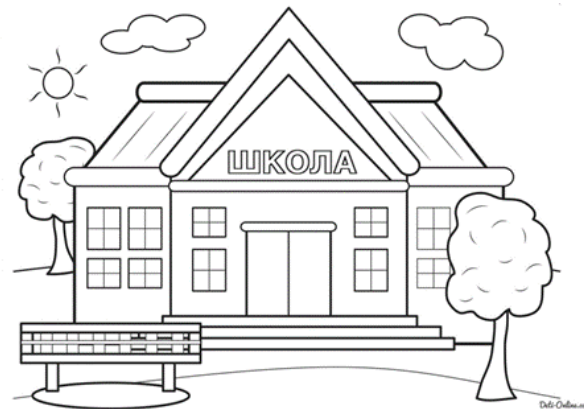
**Цель выступления:** познакомить с опытом использования игр на всех этапах занятия со слушателями:

***мотивационном,  
операционно-исполнительском,  
рефлексивном.***



# Мотивационный этап

## Проект «Рисуем школу»



# Операционно-исполнительский этап

Проект «Рисуем школу».

Приём «Роза ветров»

Какая же игра без считалки?

Север—Восток—Юг—Запад—

—Север—Восток—Юг—Запад...

**Раз-два обернись...**

**И в школе окажись!**

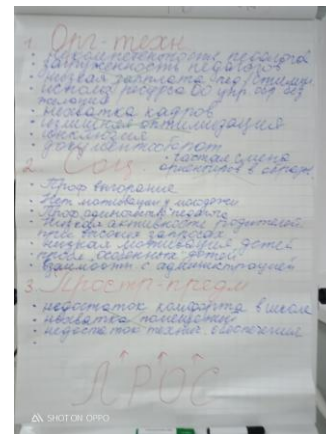
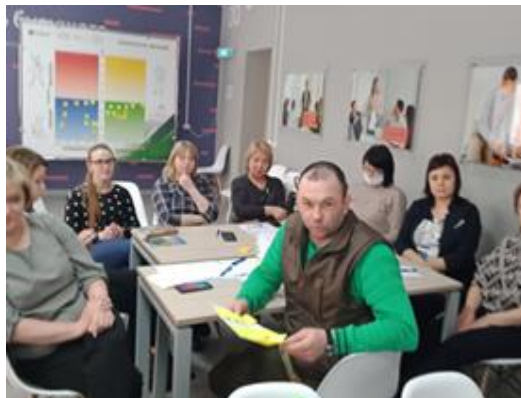


# Школьные команды, «Округа»: Южный округ, Северный округ, Западный округ, Восточный округ



# Проектные задачи

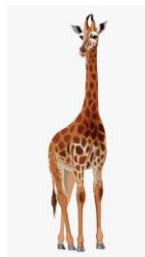
1. Актуализация школьных проблем и группировка их по компонентам среды
2. Разработка Соглашения
3. Разработка ПОС
4. Освоение ННО





# Освоение ННО

**Игровые роли:** Администрация,  
Педагоги, Родители, Дети.



Проблема	Язык Волка	Язык Жирафа
П – Д	Оценки, суждения, сравнения, требования, интерпретации...	1. Факты
А – П		2. Чувства
П – Р		3. Потребности
Р – А		4. Просьба



## 3. Рефлексивный этап. Проектирование школы на основе ЛРОС или «Маленькая школа»

**Пространство**  
начинает «светиться»  
и превращается в  
**Среду!**

Мы становимся

**Авторами** своей школы

**Дизайнерами** своей  
**Среды,**

**Хозяевами** положения



## После игры...



Участники смешанных команд  
получают опыт:

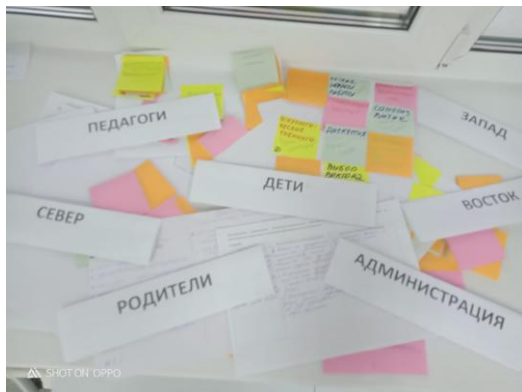
- разработки нестандартных идей,
- осознания ситуации,
- продуктивного взаимодействия.

Игра помогает увидеть  
и спроектировать будущее!

**Игра приносит радость!**



## После игры...



«Эта тема собрала нас  
неслучайно и мы  
сдружились за такой  
короткий срок»



«Это было очень  
продуктивное обучение!»



«Выражаю свою  
признательность за наш  
плодотворный труд  
и желаю всем  
дальнейшего  
процветания  
и профессиональных  
побед!»

# Спасибо за внимание

**«Что наша жизнь? Игра!»**

**Опыт использования  
приёмов геймификации для  
освоения смыслов  
Программы**



Дедова Ольга Юрьевна  
ГБОУ ДПО НИРО  
г. Нижний Новгород  
Luna-7@inbox.ru