Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Калужской области «Областной центр дополнительного образования детей им. Ю.А.Гагарина»

Методический вестник для педагогов-организаторов

№4

«Летняя площадка: мотивация детей к активной деятельности»

Калуга

2019

Составитель: Евтеева А.М., методист ГБУ ДО КО «ОЦДОД им. Ю.А.Гагарина»

Сборник методических материалов составлен по итогам заседания регионального методического объединения педагогов-организаторов.

Содержание

Игрофикация: понятие, особенности, принципы, алгоритм……...4

Мастер-класс «Фигура зайца в технике полигонального моделирования»….11

Мастер-класс «Изготовление ростовых цветов из гофрированной бумаги»..16

Игрофикация: понятие, особенности, принципы, алгоритм.

Евтеева А.М., методист
ГБУ ДО КО «ОЦДОД им. Ю.А. Гагарина»

Наиболее сложным моментом в организации летней площадки в образовательном учреждении является заинтересованность детей подросткового возраста. Они еще дети, но детские занятия уже не подойдут, а вот элементы игры способны вызвать их интерес и привлечь к активной деятельности. Здесь может помочь создание игрофикационной системы.

Основатель теории об игрофикации - Кевин Вербах. Он определяет ее как **использование элементов игры и игровых механик в неигровом контексте.**

Наши отечественные последователи И. Нефедьев и М.Бронникова приводят такой пример игрофикации как «Википедию» – там можно публиковать статьи, но за это не предусмотрено наград, однако люди активно участвуют в публикациях.

Элементы игрофикации:

1. Элементы игры.

Инструменты, которые создают игру: система очков, рост по уровням, сбор ресурсов, выполнение миссий, награды, и др. Это не все элементы, что есть в игре, но эти элементы можно встретить как в играх, так и в проектах, которые не являются играми. В этом и состоит суть игрофикации.

2. Технологии игрового дизайна.

Игра не сводится к элементам игры, которые беспорядочно накидали в нее. Разработка игры требует системного подхода. В разработке игры сочетаются инженерия и творчество. Игровой дизайн требует определенного образа мышления.

3. Неигровой контекст. Игроки играют ради игры, ради удовольствия от игры. Если участники, играя, преследуют цели, которые лежат вне игры – это игрофикация.

Зачем изучать игрофикацию?

1. Новая модная концепция (2011), растет количество компаний, в том числе крупных, которые применяют игрофикацию: Microsoft, SAP, Nike, American Express, Samsung, Siemens, Dell, Cisco, Ebay, Foursquare и др.

2. Игры обладают невероятной притягательной силой. Что их делает такими вовлекающими и позволяет поддерживать очень сложные мыслительные и обучающие процессы? Этим вопросом задаются те, кто изучает игры, но он особенно важен для тех, кто применяет игровые технологии вне игры.

3. Игрофикация связана с психологией, дизайном, стратегией в бизнесе, интернет-технологиями. Изучение игрофикации поможет углубить знания в этих областях.

4. Игрофикация – сложная интересная задача. Нельзя просто скопировать чужую практику, игрофицировать эффективно и этично – исследовательская и творческая работа.

Игрофикация – это НЕ:

– превращение всего окружающего в игру. Она позволяет улучшить процесс выполнения задачи в реальном мире, не уводит от реальности в виртуальный мир.

Например, игры в рабочее время для отдыха и разрядки. В «Косынку» работник офиса вынужден играть, потому что работа скучная. Игрофикация призвана сделать работу такой же интересной как игра

– использование игр в бизнесе.

Например, игрушка в коробке с попкорном; «монополия» в зале McDonalds – это использование игровых элементов для повышения продаж, но не игрофикация.

– симуляции в бизнесе («серьезные игры»);

Например, использование симуляционных станков для новичков на производстве.

– маркетинговые компании, направленные на увеличения продаж/клиентов;

– внедрение PBL (баллов-бейджей-рейтингов);

– теория игр (исследование стратегий игроков на основе математических моделей).

Часто организаторы увлекаются использованием наград (бейджификация, рейтинги, жетонная экономика и т.д.). Это может иметь негативные последствия:

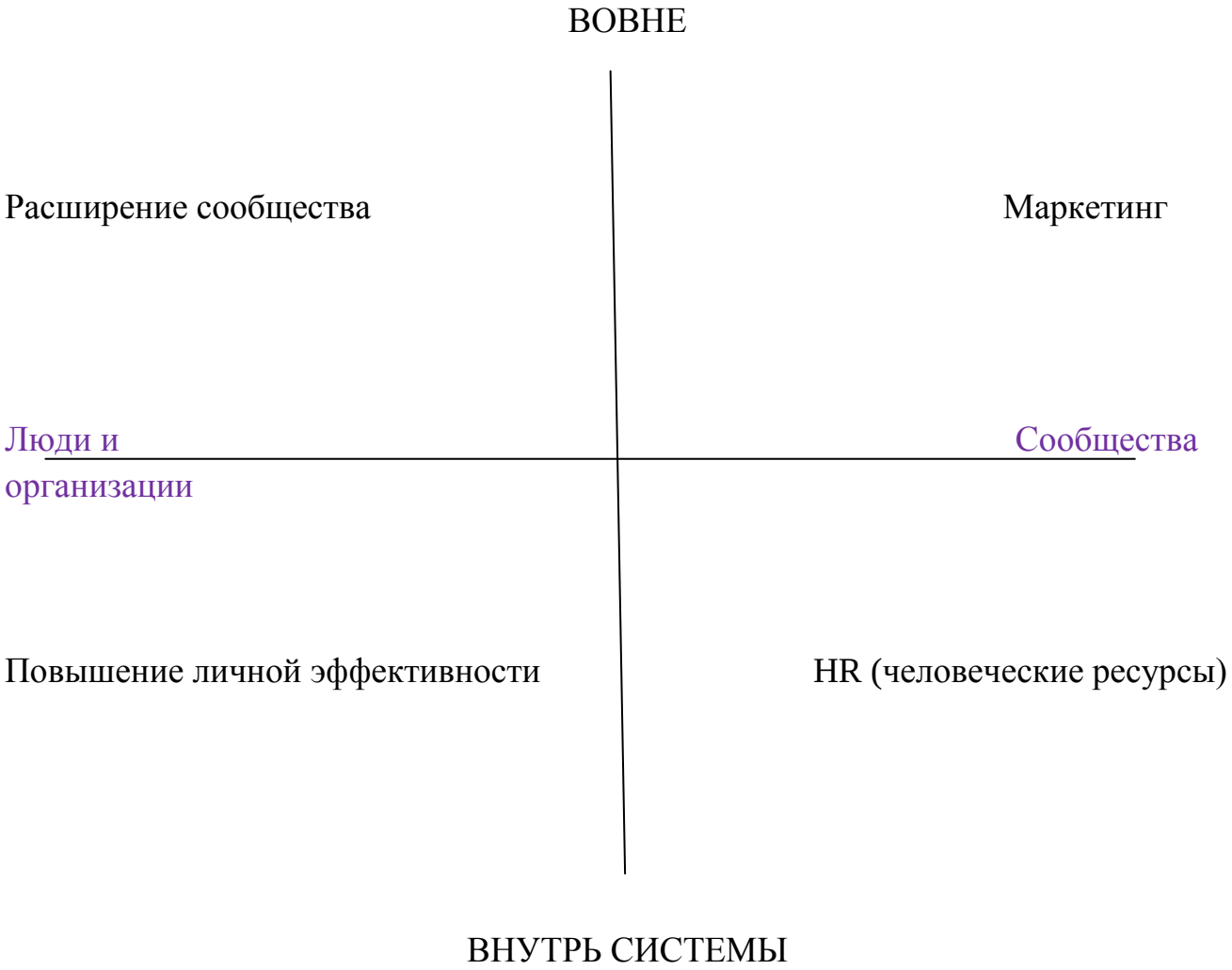
смещение фокуса с деятельности на награду (нарушение правил, уход после получения награды), участник боится совершать ошибки, креативить, чтобы не потерять награду.

Игрофикация – это не только «хочу», но и «могу», это использование внутренней мотивации человека и ее поддержка. Важный ингредиент игрофикации – веселье, большой интерес **– Fan!**

Участие только добровольное, иначе это не игрофикация.

Например, трудовой договор,- в этих отношениях почти невозможно создать игрофикационную систему

Сферы применения игрофикации



Образование может располагаться в любом из секторов.

В игрофикации очень важна обратная связь. Она может быть контролирующая, информирующая, амотивирующая, но обязательно – позитивная!

Алгоритм создания игрофикационной системы

1. **Определить цель заказчика (директор)**

Расписать задачи и сложные упростить, можно использовать систему СМАРТ

2. **Описать игроков.**

Кто это - пол, возраст, национальные особенности, что их интересует. Это повысит шанс создать что-то интересное.

3. **Объединить цели заказчика и игроков.**

Связать два свойства: непосредственную связь с реальностью и интерес для игроков.

4. **Обозначить путь игрока.**

Это разделение пути к цели на короткие и понятные отрезки.

5. **Создать Fun.**

Простыми словами – должно быть «вкусно», но много – это позволит сделать процесс увлекательным и интересным для участников. (Пример: полоска с процентом заполнения при выполнении рутинной работы)

Виды фанов:

– Победа (*например, в каком-то периоде игры*);

– Фантазия (*например, возможность что-то разрисовать за пройденный этап*);

– Нарратив - самостоятельно созданное повествование о некотором множестве взаимосвязанных событий, представленное читателю или слушателю в

виде последовательности слов или образов (*например, сделать личный фотоотчет*).

– коллекционирование (*например, собирание кристаллов при прохождении игры*);
– дружба/братство (*например, возможность сыграть этап с другом*);
– открытие (*например, когда игра – это исследование, и на пути к нему делаются открытия*);
– бездействие (*например, когда можно ничего не делать какой-то отрезок игры);*
– подчинение (*например, когда при прохождении какого-то уровня выигравшему предоставляется право дать другому игроку задание*).

Фан следует разрабатывать. Он может быть с вызовом/интересом/челленджем, это не всегда что-то легкое, он может быть серьезным (связанный с реальной целью) и «тяжелым» (решение проблем, преодоление). Следует привлекать разные виды фана.

6. **Определиться с инструментами.**

Подбор конкретных механик. Помнить, что они должны быть чисто символичными, человек должен помнить о внутренней мотивации.

Инструменты:

– внутриигровые награды, символичные, используются только внутри игры, сопровождаются положительной обратной связью. Их нужно изменять и варьировать, иначе они перестанут действовать.

– быстрый проход – игрок получает возможность быстро перейти к следующему ходу или локации;

– зрелище – возможность посмотреть что-то красивое;

– самовыражение – игрок может проявить свое творчество за счет игровых ресурсов (оформить какую-то зону);

– ресурс, который можно потратить внутри игры; (Например, запас корма в игре «Аквариум»);

– завершенность – ощущение у игрока чувства завершенности, если он достиг цели;

– прогресс (пример: «игра – бродилка»: закрашиваются кружочки по пройденной теме);

– условное наказание – если используется, то оно должно быть максимально понятным (за что);

– мир игры – он может быть любого времени (прошлое, будущее, настоящее), но должен соответствовать интересам игроков.

Не допускается, когда игроки выдают поощрение друг другу. Соревнования работают только с теми, у кого уже есть внутренняя мотивация.

Нельзя радикально менять правила, особенно ужесточать.

7. **Протестировать систему, чтобы узнать недочеты и исправить их.**
8. **Ответить на вопросы про добровольность и совпадение целей игроков и заказчика.**
9. **Осуществить запуск и поддержку системы.** Коррекция и учет непредвиденных ситуаций может происходить в процессе всей игры.

Примечание: если цель поменялась, алгоритм нужно пройти заново.

Ошибки игрофикаторов

– считают, что игрофикация – это только соревнование и накаляют «гонку», забывая о том, что рейтинги демотивируют остающуюся часть игроков;

– забывают, что разных людей мотивируют разные вещи. Нет универсального способа мотивации. Нужно изучать разные типы мотивации и творчески подходить к применению их в игрофикации. (Бихевиоризм – анализ поведения человека, когнитивизм – ментальные процессы)

Внутренняя мотивация работает в основном в интересных творческих задачах. Сильнее других на разрушение внутренней мотивации влияют: материальные награды, неожиданные награды, награды за качество.

Пример подмены внутренней мотивации.
В детском саду расстраивались, что родители иногда опаздывают, приходя за детьми. Решили штрафовать деньгами тех, кто опаздывает. Родители начали опаздывать сильнее. Мотивация общечеловеческая — обязательства перед воспитателями и детьми — внезапно обрела стоимость, а стоимость в сравнении с другими важными вещами проигрывает.

– нечеткие правила или их изменение по ходу игры;
– неравенство игроков;
– большая дистанция между уровнями;
– беспорядочно набросанные инструменты;
– не учитывается обратная связь;
– внедрение игрофикации туда, где она не требуется;
– недобровольный вход в игру.

Этический кодекс игрофикатора

- **принцип Добра** (полезная мотивация, улучшение настроения, для общественного блага, образование);
- **принцип Добровольности** (игрок может добровольно войти в игру и выйти из нее);
- **принцип Потребности** (у игрока должны быть внутренние потребности и мотивация для вступления в игру – потребность в одобрении, в положительной оценке);
- **принцип Честности** (игроки должны быть равными);
- **принцип Прозрачности** (правила понятные и не меняются слишком часто и по непонятным причинам);
- **принцип Диалога** (необходимо отслеживать, что происходит в игре и оперативно реагировать на вопросы и сложности у игроков);
- **принцип Пользы** (совместим с принципом Добра);
- **принцип Простоты** (цель должна быть четкой, правила понятными, простыми, но слишком);
- **Fun!**

Литература:

курс «Игрофикация. Введение» [Электронный ресурс] https://welcome.stepik.org/ru

Мастер-класс «Фигура зайца в технике полигонального моделирования»

Тоневицкая Н.Н.,
педагог дополнительного образования,
МБОУДО ДЮЦКО «Галактика»
г. Калуги,

В основе разработки мастер-класса «Заяц в технике полигонального моделирования» лежит опыт работы с детьми 8-16 лет в объединении «Техномодуль».

Новизна мастер-класса заключается работе с детьми в новом виде технического творчества – полигональное моделирование, а также включение блока технической направленности в программы художественной направленности.

Практическая значимость: предложенная методика будет способствовать формированию знаний в новом виде технического творчества, заинтересовывать ребенка в изучении программ технической направленности

Цель: познакомить педагогов с новым видом технического творчества

Задачи:

1. Познакомить с методикой проведения занятий по работе в технике полигонального моделирования.
2. Обучить педагогов основным приемам работы в технике полигонального моделирования.
3. Побудить познавательный интерес к изучению различных областей моделирования.

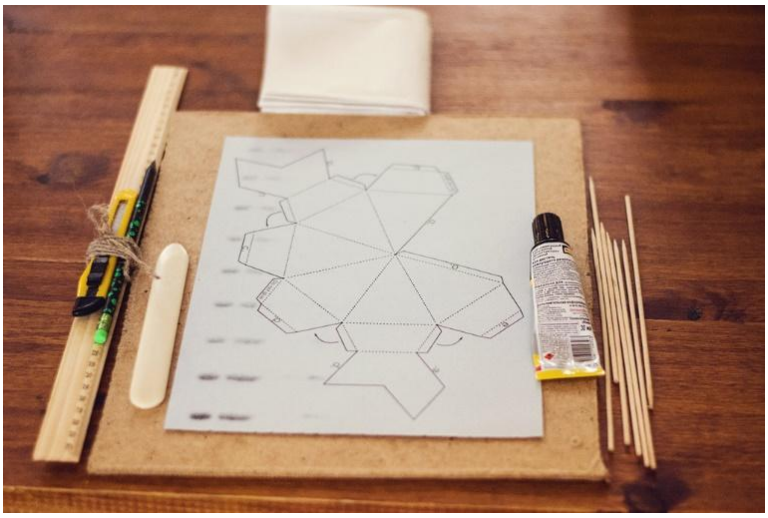
План проведения мастер-класса

1. Организационный момент – 2 минуты.
2. Актуализация темы мастер-класса – 5 минут.
3. Описание хода проведения мастер-класса, последовательность действий – 3 минуты.
4. Практическая работа – 1-1,5 часа.
5. - Подведение итогов – 5 минут.

«Скульптуры» в технике полигонального моделирования

Материалы и инструменты:

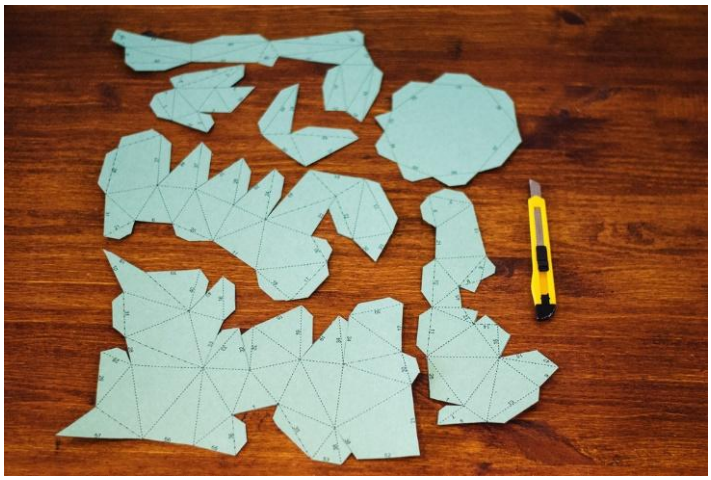
- распечатанная развертка;
- линейка;
- карандаш;
- ножницы;
- палочка для бигования (не обязательно), пустая ручка;
- длинные деревянные шпажки;
- клей;
- салфетка;



Этапы выполнения работы:

1. Печатаем развертку.

2. Вырезаем развертку по контуру при помощи ножниц, канцелярского ножа или макетного ножа.
3. Палочкой для бигования (пустой ручкой, обратной стороной ножниц) проводим по всем линиям деталей. Можно использовать для этого канцелярский нож, но только очень аккуратно, чтобы не допустить разреза бумаги.



4. Сгибаем детали согласно обозначенным на них линиям:

————- V — сгибаем вовнутрь;

-·-·-·-·-·-·-·-·-Λ — сгибаем наружу.

5. На каждой грани будущей модели (в нашем случае – заяц) стоит номер. Находим одинаковые номера на каждой бумажной детали модели и склеиваем соответствующие грани между собой. Склеивать нужно от самых маленьких треугольников (полигонов) до самых больших, либо начинаем сверху (с головы) и идем к низу:

6. Готовая работа

Методические рекомендации:

Где взять развертку?

– Развертки можно найти в интернете в свободном доступе.

– Можно купить авторские дизайнерские развертки.

– Скачать и установить бесплатную программу Pepakura Designer, которая сделает развертку–выкройку из 3D–модели, которую, в свою очередь, также можно скачать в интернете, либо создать самим в любой программе для 3D–моделирования.

Какую бумагу выбрать?

– Бумага не должна быть слишком тонкой, так как «скульптура» не будет держать форму.

– Однако бумага не должна быть и слишком плотной, так как сложно будет сделать аккуратные сгибы.

Если вы хотите, чтобы фигура была цветная, то ее можно сразу распечатать на цветной бумаге или картоне. Также можно фигуру покрасить краской из баллончика на нитриловой основе. На водной основе краску не рекомендуется использовать, т.к. бумага может деформироваться.

Какой клей лучше всего подходит?

– Лучше всего подходит клей «Момент Гель», он достаточно быстро схватывается, не оставляет разводов.

– Не рекомендуется клей на водной основе, двусторонний скотч.

Подведение итогов

– Участники мастер-класса познакомились с техникой полигонального моделирования.

– Научились создавать «скульптуры» в технике полигонального моделирования.

– Собрали работу (зайца)

– Расширили круг своих знаний о моделировании.

Мастер-класс «Изготовление ростовых цветов из гофрированной бумаги»

Семерюк И.В.,
педагог дополнительного образования
МКОУ «Товарковская СОШ 1»

Новизна мастер-класса: использование различных техник декоративно-прикладного искусства с комплексным применением при создании ростовых цветов из гофрированной бумаги.

Практическая значимость: ростовые цветы из гофрированной бумаги используются для оформления сцены к праздничным мероприятиям, в качестве декораций театрализованных постановок.

Цель мастер-класса: изготовление ростовых цветов из гофрированной бумаги.

Задачи:

- обучение различным техникам декоративно-прикладного искусства при изготовлении ростовых цветов из гофрированной бумаги;
- формирование практических навыков работы с гофрированной бумагой;
- формирование художественно-образного мышления;
- развитие художественно-эстетического вкуса при изготовлении цветка;
- развитие зрительного восприятия, чувства цвета, композиционной культуры;
- развитие творческих способностей;
- воспитание чувства удовлетворений от творческого процесса и от результата труда.

Материал:

- 2 рулона гофрированной бумаги (по 2,5 м, шириной 50 см), плотностью 180: один цвет на выбор, другой – зеленый;
- металлопластиковая труба диаметром 16 дюймов;
- трубка картонная (от фольги) 20 см;
- салфетки (10 шт);
- бумажный скотч;

- степлер;
- флористическая проволока (4 шт);
- тейп-лента;
- ножницы;
- клей – пистолет со стрежнями;
- линейка.

Проведение мастер-класса

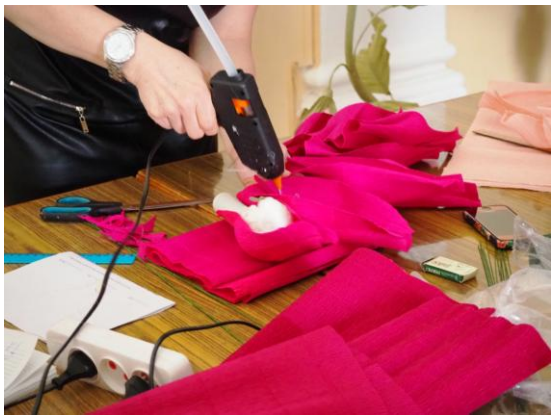
1. **Изготовление бутона**

Для изготовления лепестков отматываем 1 метр гофрированной бумаги и разрезаем по ширине пополам (по 25 см).

Первую полосу складываем 3 раза, разрезаем на 8 лепестков, собираем гармошкой и скручиваем, затем растягиваем в центре. Внизу закладываем складку с применением степлера.

Для основания цветка на трубку формируем головку из салфеток с применением горячего клея.

Лепестки наклеиваем на головку по очереди к противоположным сторонам. Второй ряд лепестков приклеиваем между предыдущими лепестками и т.п.



Вторую полосу складываем 3 раза и разрезаем на 8 лепестков. Далее повторяем действия, как и с первой полосой.

Для укрепления основания обклеиваем низ бутона бумажным скотчем.

Отматываем ещё 1 метр бумаги и разрезаем пополам по ширине (по 25 см). Повторяем действия ранее описанные (как с предыдущими двумя полосами).

2. Изготовление чашелистника.

Отматываем 50 см зеленой бумаги. Нарезаем лепестки. Собираем гармошкой, скручиваем и растягиваем в центре каждого лепестка, ноготком истончаем, делая прожилки. Приклеиваем к бутону.

3. Изготовление листика

Отматываем 25 см зеленой бумаги, отрезаем наискосок. Приклеиваем флористическую проволоку, придаем форму листика, расправляя бумагу «по жилкам».

4. Собираем цветок

Трубу обматываем зеленой гофрированной бумагой, крепим бутон и листики.