

# О серьезном, играя

**Тема:** Научно-методическое обоснование геймификации в педагогическом образовании.  
**Руководитель:** заведующая кафедрой педагогики и психологии детского отдыха ИДО НГПУ  
**Елена Владимировна Богданова**

– Геймификация – это ресурс, позволяющий стимулировать инициативность, активность личностной позиции. Однако существует системный недостаток, заключающийся в отсутствии научного и научно-методического обоснования использования геймификации в педагогической деятельности. Анализ профессиональных дефицитов педагогов показывает, что они не всегда готовы к применению геймификации. Следовательно, нам необходимо научное исследование данного феномена, разработка, апробация и внедрение инструментов геймификации в педагогическую деятельность.



## РЕЗУЛЬТАТЫ ЗА 2021 ГОД:

5 выступлений с научными докладами и мастер-классами на **тематических конференциях всероссийского и международного уровней** (в Новосибирске, Москве, Ростове-на-Дону, Саратове, Ялте).

6 публикаций в журналах, рецензируемых ВАК (авторы – **Е.В. Богданова, А.Н. Дахин, Ковшова Ю.Н., Мусиенко М.С., Сухоносенко М.Н., Яровая Е.А.**)

Организация и проведение всероссийской научно-практической конференции с международным участием **«Научно-методическое обоснование геймификации в педагогическом образовании»** (2–3 ноября, НГПУ)



### Создание учебно-методических пособий:

- «Геймификация в действии» (рабочая тетрадь)
- «Геймификация педагогической деятельности: методики и инструментарий»
- «Геймификация в процессе обучения математике в школе»
- «Технологии игрофикации в образовании»
- «Применение элементов геймификации в учебном процессе».



### Организация и проведение профессиональных геймов:

- Вожатский гейм по заявке Министерства образования Новосибирской области
- Педагогический гейм для педагогов образовательных организаций
- Педагогический гейм для молодых педагогов
- Родительский гейм для родителей Новосибирской области
- Родительский гейм в рамках Всероссийского родительского форума РДШ

Разработка и внедрение программы повышения квалификации **«Методика геймификации в педагогической деятельности»**

Разработка и внедрение дистанционного курса **«Геймификация педагогической деятельности: методики и инструментарий»** на платформе массовых открытых онлайн-курсов НГПУ

Публикация научного электронного издания **«Атлас лучших практик геймификации в педагогическом образовании»**



### Создание программ учебных дисциплин:

- «Психология игрофикации»
- «Геймификация и игрофикация в современном образовании»
- «Геймификация в процессе обучения математике в школе»



**Регистрация баз данных «Геймификация в процессе обучения математике в школе» и «Технологии игрофикации в образовании», а также полезной модели «Настольная игра “Проектный конструктор” для развития проектных компетенций обучающихся образовательных организаций»**