

Заявка на участие во всероссийском конкурсе «Вектор качества образования» (Карта инновации):

Полное наименование образовательной организации по уставу	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Кош-Агачский центр дополнительного образования детей»
Фамилия, имя, отчество руководителя образовательной организации	Имамагзамов Елжан Ерекпаевич
Контактные данные: почтовый адрес, телефон, адрес официального сайта, электронная почта	649780, Россия, Республика Алтай, с.Кош-Агач, ул.Пограничная 6 https://koshagachcdod.edusite.ru/ koshagachskiy.cdod@mail.ru
Содержательное направление представленных на Конкурс материалов (согласно п.2.4 Положения о всероссийском конкурсе «Вектор качества образования»)	Школа, открытая обществу: • система социального партнёрства; • вовлечённость родителей в образовательный процесс; • информационная открытость школы; • сетевое взаимодействие.
Тема конкурсных материалов (тема инновации)	«Геймификация в условиях дополнительного образования»
Автор / авторский коллектив представленной на конкурс инновации	Имамагзамов Елжан Ерекпаевич, директор Картабаева Асель Тлековна, заместитель директора по учебно-воспитательной работе Болтокова Ксения Юрьевна, педагог-организатор
Краткое описание инновации (цели, задачи, содержание работы, полученные результаты, эффекты)	Геймификация — это внедрение игровых механик и стратегий в неигровой контекст. Цели геймификации: • Повышение вовлечённости. Игровые элементы делают взаимодействие с продуктом или процессом более интересным. • Усиление мотивации. Система наград и

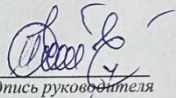
	достижений стимулирует желаемое поведение у обучающихся. • Формирование привычек. Регулярные действия, подкреплённые наградами, становятся привычными. • Улучшение обучения. Игровой формат делает усвоение учебной информации более эффективным. • Повышение лояльности. Обучающиеся продолжают посещать творческие объединения, который предлагает интересный опыт. • Сбор данных. Игровые механики позволяют собирать больше информации о поведении обучающихся. • Укрепление командного духа. Соревновательные и кооперативные механики улучшают взаимодействие в творческом объединении. Содержание геймификации включает различные игровые элементы, такие как очки, уровни, бейджи, рейтинги и таблицы лидеров. Некоторые результаты и эффекты геймификации: • Увеличение удержания. Обучающиеся творческих объединений стабильно посещают занятия, без пропуском. • Рост мотивации. Обучающиеся охотнее выполняют задачи и достигают целей. • Формирование сообщества. Создаётся чувство принадлежности и командный дух в работе. • Улучшение качества образования. Преподнесение учебной информации становится более логичным и запоминающимся.
Сведения о распространении инновационного опыта	Геймификация позволяет превратить обучение в увлекательную игру, где учащиеся зарабатывают баллы, достигают новых уровней и получают

	награды за свои успехи. Некоторые элементы: • Баллы и рейтинги — учащиеся получают баллы за выполнение заданий. • Достижения и награды — например, за сдачу контрольной без ошибок ученик может получить виртуальный «орден знания». • Уровни и квесты — обучение делится на этапы, как уровни в игре. • Соревнования и команды — ученики могут участвовать в соревнованиях — индивидуальных или командных.
Сведения, подтверждающие эффективность внедрения инновации в практику общеобразовательных учреждений	Исследования показывают, что геймификация способствует развитию не только когнитивных навыков, но и социально-эмоциональных, таких как умение работать в команде, справляться с неудачами и развивать настойчивость. Использование игровых элементов в учёбе повышает мотивацию и вовлечённость обучающихся. Интерактивные задания и соревнования делают процесс обучения более захватывающим и позволяют учащимся активно участвовать в обучении, а не быть пассивными слушателями. Доказано, что геймификация повышает желание учеников участвовать в учебных активностях, тем самым улучшая их успеваемость. Геймификация вносит элементы социального взаимодействия в образовательный процесс. Учебные игры и командные задания предоставляют детям возможность работать в группах, что способствует развитию коммуникационных навыков. По результатам исследования образовательной онлайн-платформы «Учи.ру», проведённого среди педагогов дополнительного образования в октябре 2025 года, большинство респондентов (84,5%) положительно относятся к геймификации обучения. При этом 13,5% затрудняются ответить на вопрос, а отрицательно относятся к термину лишь 2% опрошенных.
Прогноз о результатах	Опыт планируется распространить среди

спроса на полученные результаты (продукты)	образовательных учреждений дополнительного образования Республики Алтай. В связи с ростом рынка геймификации, растёт спрос на улучшенные решения для обучения и развития. Организации будут искать инновационные способы и повышения их квалификации, а геймификация предлагает убедительный подход. В связи с ростом проникновения мобильных устройств и онлайн-платформ, педагогам следует применять эти платформы для геймифицированного опыта.
Рецензия научно-педагогического сообщества региона на научно-методический материал, предоставляемый на Конкурс	Быкова Евгения Николаевна, кандидат педагогических наук, заместитель директора по воспитательной работе БПОУ РА «Горно-Алатайский педагогический колледж им. В.А.Сластёнина»

Директор
МБОУ ДО «Кош-Агачский ЦДОД»
должность руководителя

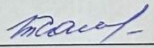



подпись руководителя

Имамагзамов Е.Е.
ФИО руководителя
образовательной организации

Начальник Управления образования
АМО «Кош-Агачский район»
должность руководителя




подпись руководителя

Балушкина Ж.В.
ФИО руководителя органа
государственно-общественного управления