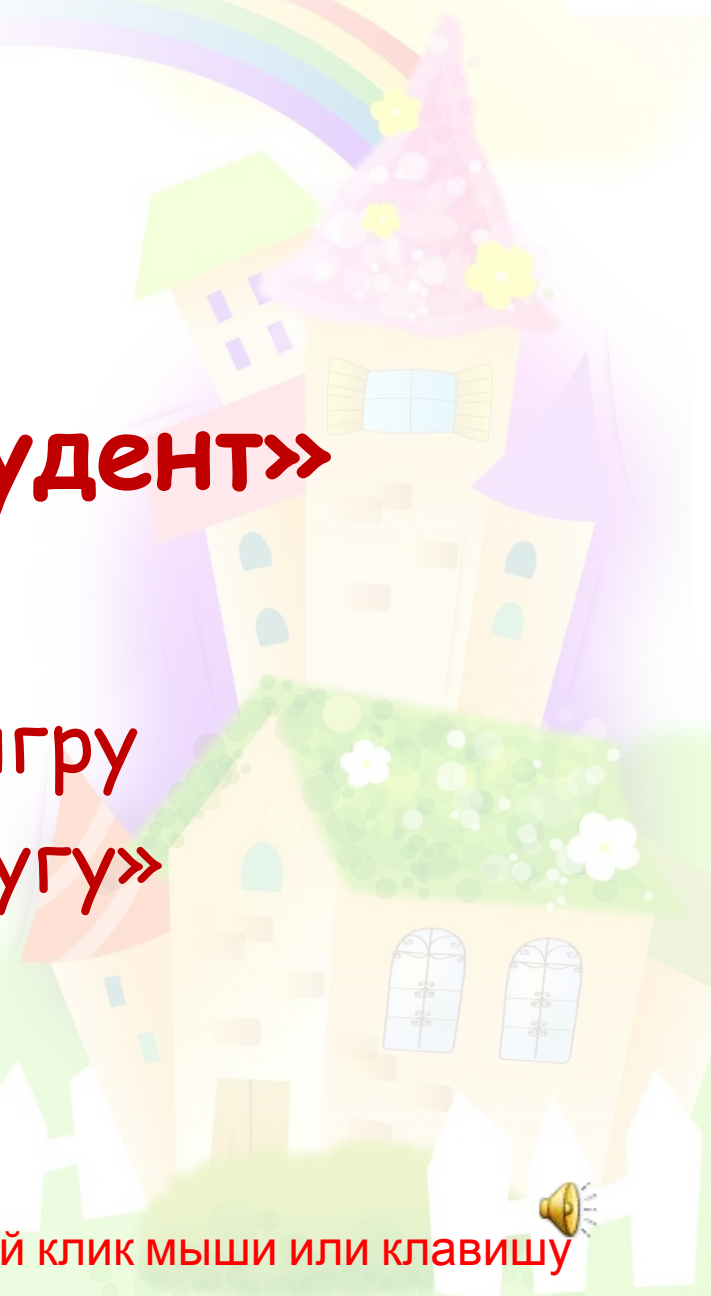




Команда «Доценты и студент»

представляет игру
«Построим радугу»



Для смены слайда, пожалуйста, используйте левый клик мыши или клавишу
«Space»





Состав команды

Капитан: Протасова Ирина

Главный игромастер: Халеева Елена

Креативщик на подхвате: Тинженина Мария

Чеширский кот: Зарукина Елена



Задача

В детском саду некоторые родители систематически опаздывали, и воспитателям приходилось ждать их и утешать волнующихся детей.

Чтобы это пресечь, было решено ввести штраф для опаздывающих на 10 и более минут.

В итоге подмены внутренней мотивации внешней количество опаздывающих увеличилось. Когда штрафы отменили, опаздывающих осталось много.

Как в сложившейся ситуации
с помощью игрофикации
вернуть внутреннюю мотивацию?





1-0 Цель

За 21 неделю перевести «непунктуальных (опаздывающих) родителей» в категорию «пунктуальных родителей».

Внедрением игрофицированной системы превратить случаи опозданий родителей из систематических в эпизодические.

Условно можно считать эпизодическими 1-2 случая опозданий в неделю для группы в целом, а не для одного родителя.





2-О Игроки

Родители детей
в возрасте от 3 до 6 лет

- Профессионально и социально активные люди.
- Они хотят быть хорошими родителями, стремятся к тому, чтобы детям было интересно и комфортно.





2-О Игроки

Категории родителей

«Пунктуальные родители»
(забирают детей вовремя)



- Организованные
- Ответственные
- Чуткие

«Непунктуальные родители»
(систематически опаздывают)



- «Занятые»
- Неорганизованные
- Легкомысленные
- Нечуткие



3-О Целевое поведение

Родители (игроки) должны постоянно забирать детей до 19:00.

Своевременный приход фиксируется в процессе игры в специальном календаре и лидерборде, которые размещены на видном месте для информирования о ходе игры.

В календаре наглядно представлена позитивная модель поведения «пунктуальных» родителей, которая пробуждает внутреннюю мотивацию у «непунктуальных» родителей.



4-О Путь игрока

Все родители приглашаются для участия в игре «Построим радугу». От «игроков» требуется забирать детей из детского сада своевременно, за что по условиям игры назначаются очки, награды, звания и призы.

Цель игрока: собрать как можно больше наград и получить в конце игры звание «Властелин радуги».

Промежуточные результаты и конечный результат предполагают получение призов, о которых станет известно только в ходе игры.





4-О Путь игрока

Результаты «игроков» отражаются в ежедневном календаре «Радуга» при помощи цветных смайликов, символизирующих счастливых детей.

Опоздавшие родители получают смайлик белого цвета и их результаты нарушают радужный рисунок.

Безупречная точность родителей награждается в конце недели особой медалью с радугой.

Пунктуальность родителей награждается независимо от того, сколько дней в неделю ребенок посещал детский сад (если ребенок не был в саду, смайлик не присваивается).



4-0 Путь игрока



Так выглядит календарь «Радуга» в конце недели.

Ваш малыш	ПН	ВТ	СР	Чт	ПТ	Итог недели
 Петя						
 Таня						
 Коля						

4-О Путь игрока



В ходе игры открывается возможность перехода на новые уровни и получения наград - драгоценных камней, символизирующих цвета радуги.

Образцы «драгоценных камней»

						
гранат	янт арь	циркон	малахит	т опаз	сапфир	амет ист

Получение драгоценных камней означает переход на новый уровень, символизирует движение на пути к созданию собственной радуги.

4-0 Путь игрока



1 уровень

Вхождение в игру начинается для всех с граната.



Хранитель граната



4-О Путь игрока

2 уровень

Первая медаль с радугой обменивается на янтарь.



Хранитель янтаря

Приз - возможность выбора стихотворения для утренников.



4-О Путь игрока



3 уровень

Две медали с радугой обмениваются на циркон.



Хранитель циркона

Приз - возможность выбора роли в спектакле.



4-О Путь игрока

4 уровень



Три новые медали с радугой обмениваются на малахит.



Хранитель малахита

Приз - места для родителей в первом ряду на утренниках.

4-О Путь игрока

5 уровень

Четыре вновь заработанные медали с радугой обмениваются на топаз.



хранитель топаза

Приз - дополнительный голос на родительских собраниях.



4-О Путь игрока

6 уровень



Пять медалей с радугой меняем на сапфир.



Хранитель сапфира

Приз-освобождение от участия в субботнике.

4-О Путь игрока

7 уровень

Новые шесть медалей с радугой обмениваются на аметист.



Хранитель аметиста

Приз - получение внеплановой консультации психолога.

4-О Путь игрока

Высший уровень

Семь камней, символизирующих цвета радуги, обмениваются на корону (или кольцо).



ВЛАСТЕЛИН РАДУГИ

Суперприз - номер концерта, посвященный властелину (или властелинам) радуги.

4-О Путь игрока



Движение по пути игрока отражается в лидерборде.

Лидерборд

Родители Пети    	     

5-0 Фан



Hard Fun

- Играть, чтобы почувствовать, как я крут
- Играть, чтобы пройти игру
- Иметь разнообразные цели

Easy Fun

- Любопытство, желание узнать, что будет дальше

Serious Fun

- Чувствовать себя лучше после игры
- Становиться лучше в чем-то для меня значимом
- Совмещать приятное с полезным

People Fun

- Соревнование





6-0 Инструменты



- Дина
- оград
- Мехс
- награды, соревнования, накопление ресурсов, обратная связь, состояние победы
- К
- б





**Система игрофикации активизирует
внутреннюю мотивацию
«непунктуальных родителей»,
побудит их ответственно подходить к
своим обязанностям перед детским
садом**





ОТЛИЧНОГО



НАСТРОЕНИЯ!

