

**Практика использования  
игровых технологий в  
образовательном процессе**

---

# План

---

1. Игровые технологии и их место в процессе обучения
2. Главные характеристики игрового обучения (игрофикации)
3. Создание игрового образовательного продукта (проект)

# 1. Игровые технологии и их место в процессе обучения

---

# КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

---

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации

# Игрофикация

использование игровых механик (напр. системы соревнований и оценивания) для того, чтобы повысить интерес к какой-то деятельности (включая процесс обучения)



# Геймификация (игрофикация)

---

- — это применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах для привлечения внимания и повышения мотивационной активности целевой аудитории.

# Пример игрофикации в компании **Google**

---

Первое десятизначное простое число в  
последовательности цифр числа  $e$ .com

сайт [7427466391.com](http://7427466391.com)

Инструмент для набора персонала

# Ролефикация

---

- — это игровое моделирование, позволяющее участнику занять определенную роль и прожить игровой опыт (ближайший аналог — театр).

Игро-  
фика-  
ция

Выигрыш

Роле-  
фека-  
ция

Игровой  
опыт

# Умные наборы по профессиям Для юных мечтателей от 4 до 12 лет.

- **Развивающие задания для детей по профессиям в каждом наборе Oyster.**



Я – ветеринар  
Я – художник  
Я – инженер  
Я - археолог



## ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ ФАКТ

- *28 миллионов* человек собирают урожай на FarmVille каждый день.
- Более *5 миллионов* человек играют в среднем 45 минут каждую неделю.
- В целом, всё население планеты тратит *3 миллиарда часов* в неделю на видео и компьютерные игры.

# Важные события и субъекты игропрактики

---

## События

- Конвенция о правах ребенка (1989, статья 31)
- Международная ассоциация игры (ИА)
- Проект «Игро-мир образования 2035»

## Субъекты

- Всероссийская ассоциация по игровым методам в образовании (МО, г. Красногорск)
- Фестиваль настольных игр «Игрокон»
- Центр интеллектуальных игр «Сириус»
- Российская ассоциация интеллектуальных клубов (РАИК)
- Игропрактические центры (Казань...)

# Краткая ретроспектива

---





## Кевин Вербих

— профессор права и бизнес-этики в Университете Пенсильвании (США), основатель консалтинговой компании Supernova Group.

Родоначальник методологии геймификации в бизнесе



## Дэн Хантер

специалист по интернет-праву и интеллектуальной собственности.

Один из основателей блога TerraNova, посвященного науке

Кевин Вербих  
Дэн Хантер

## Вовлекай и властвуй



Игровое мышление  
на службе бизнеса

**Вовлекай и властвуй:**  
Игровое мышление на  
службе бизнеса

## 2. Главные характеристики игрового обучения (игрофикации)

---

# Главные отличия игрофикации

Ощущение прогресса

Конкретность целей и  
направления

Командная работа

# Отличие игровой технологии

Знания подаются не директивно

Адаптивна и отличается гибкостью

Метапредметность

Эмоциональный окрас. Азарт. Удовольствие от самого процесса

Обучение через деятельность

Творческий характер

Безопасность последствий

## *Качества, делающие нас счастливыми*

- Креативность
- Эмпатия
- Самоуважение - возможность не терять себя
- Доверие к себе
- Рефлексия
- Способность быстро восстанавливаться
- Способность преодолевать кризисы

# Как повысить самооффективность

Цель - усилия - обратная связь -  
совершенствование навыка —  
продолжать пробовать - успех.



Любая игра предложит это!

### 3. Создание игрового образовательного продукта (проект)

---

*Способы использования  
игрофикации в образовании*

---

# Настольные игры

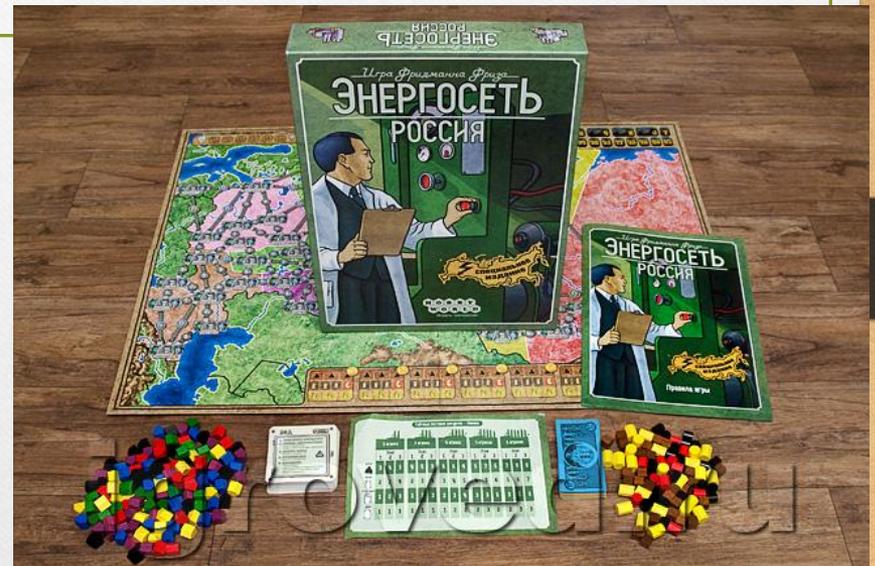
---

- Дидактические
- Разные цели
- Разная возрастная категория

# Экономические игры:



Цивилизация



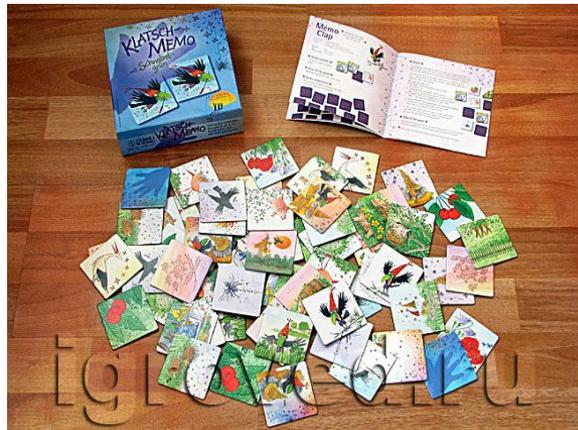
Энергосеть. Россия

# Развитие памяти

Карамельки

Лови ворон

Мимикрия



# Развитие воображения

Диксит

Имаджинариум

Пиктомания



# Интеллектуальные игры

---

- Викторины



# ИКТ

---

- Игровые приложения
- SMART-образование

# Игровые приложения



## Викторины:

- по мотивам телевизионных шоу,
- Тематические,
- Онлайн-викторина

## Головоломки

Что? Где? Когда?



## Smart технологии

### SMART-образование



**Specific** - конкретность;  
**Measurable** - измеримость параметров;  
**Attainable** - достижимость;  
**Relevant** - релевантность, т.е. цели должны соотноситься с другими целями;  
**Time-bounded** - определённость по времени.

# Монстры SMART



Сотрудни-  
чество

Ответствен-  
ность

Инициатив-  
ность

# Монстры SMART



Критическое  
мышление



Адаптив-  
ность



Коммуника-  
бельность



18 дек. 2018 г.

# Коллективные игры

---

- Квесты

# ГеоКэшинг? ГеоКэшинг!



«GeoCaching»



**земля + тайник**

Поиск тайника  
Разгадывание загадок  
Определение площадей  
Определение высот сооружений



# Коллективные или индивидуальные ролевые игры

---

- Стратегические игры (игры-симуляции: командно-штабные игры)
- Игры на проверку компетенций (игры-соревнования)
- Игры на развитие навыков (организационно-деятельностные игры; игры-тренажеры: деловые игры)

# Элементы сюжетной образовательной игры

**Название**

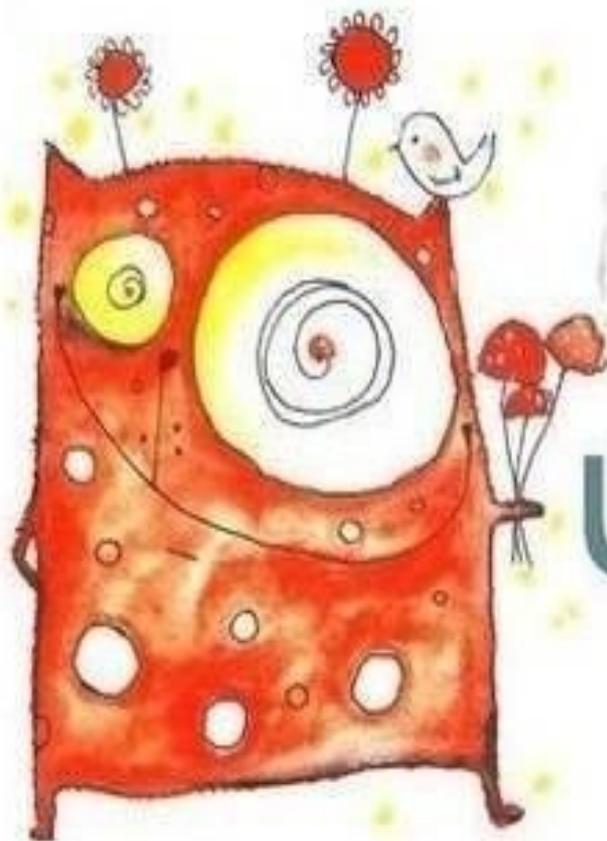
**Где происходит? Мир**

**Герои. Противник. Препятствие.**

**Атрибуты.**

**Сюжет. Миссия.**

**Цель. Результат. Итоги.**



НЕ ЖДИТЕ ЧУДА.

ЧУДИТЕ САМИ.

# Проект

---

- – происходит от латинского *projectus* - двинутый вперед, «брошенный вперёд»

# Этапы выполнения проекта



## Проект – это «пять П»

- 1 - Проблема;
- 2 - Проектирование, планирование;
- 3 - Поиск информации;
- 4 - Продукт;
- 5 - Презентация результатов.



# Паспорт проекта

<b>Проблема</b>	
<b>Полное наименование проекта</b>	
<b>Тип проекта</b>	
<b>Цель проекта</b>	
<b>Период (продолжительность) и этапы реализации проекта</b>	
<b>Ожидаемые конечные результаты, важнейшие целевые показатели:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Для детей</li><li>-Для педагогов</li><li>-Для родителей</li></ul>	
<b>Участники проекта</b>	
<b>Организация и продуманность системы оценивания (поэтапная и конечная)</b>	
<b>Презентация проекта</b>	

# Структура игровой технологии

ЭЛЕМЕНТ	ХАРАКТЕРИСТИКА
<b>Дидактическая цель и задача</b>	Определяется педагогом и, в основном, направлена на активизацию мыслительной деятельности и воображения ребенка. Ребенку не говорится о ней
<b>Игровая задача</b>	Ставится перед ребенком
<b>Игровые атрибуты</b>	Продумываются и готовятся заранее
<b>Правила игры</b>	Правила игры организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия. Игровые правила реализуются в игровых действиях.
<b>Игровые действия</b>	Игровые действия должны быть мотивированы, должны постепенно усложняться
<b>Результат игры</b>	Результат для педагога: игра продемонстрировала умения, уровень усвоения знаний и норм поведения. Результат для детей: игра пробудила интерес к проблеме, принесла эмоциональное удовлетворение

# Педагогическая Линза

1. Какие знания и навыки получит игрок?
2. Какие вопросы задаст себе игрок после игры?
3. Есть ли творчество (дети!)?
4. Есть ли варианты переключения (20 мин)?
5. Разные дети - разные подходы к решению задач (какие стратегии ведут к победе?)

# Шестиэтапная схема геймификации (60)

1. Определите цель



Кевин  
Вербах

# Шестиэтапная схема геймификации (60)

1. Определите цель



2. Опишите игроков



Кевин  
Вербах

# Шестиэтапная схема геймификации (60)

1. Определите цель



2. Опишите игроков



3. Обрисуйте сценарий игры



Кевин  
Вербах

# Шестиэтапная схема геймификации (60)

1. Определите цель



2. Опишите игроков



3. Обрисуйте сценарий игры



4. Отработайте циклы активности и прогресса

Кевин  
Вербах

# Шестиэтапная схема геймификации (60)

1. Определите цель



2. Опишите игроков



3. Обрисуйте сценарий игры



4. Отработайте циклы активности и прогресса

5. Об удовольствии

Кевин  
Вербах

# Шестиэтапная схема геймификации (60)

1. Определите цель



2. Опишите игроков



3. Обрисуйте сценарий игры



4. Отработайте циклы активности и прогресса

5. Об удовольствии

6. Одни только нужные инструменты

Кевин  
Вербах

# Тест Бартла 2.0

---

<http://langoliersvadim.narod.ru/>

Карьеристы

Исследователи

4 типа  
игроков

Тусовщики

Киллеры

Тест Бартла 2.0

# В поисках сокровищ



# Монстры SMART



Сотрудни-  
чество



Ответствен-  
ность



Инициатив-  
ность

# Монстры SMART



Критическое  
мышление



Адаптив-  
ность



Коммуника-  
бельность

# Монстры SMART



Цифровая  
грамотность



Креатив-  
ность



Лидерство

# Создать игровой сюжет

## Элементы сюжетной образовательной игры

**Название**

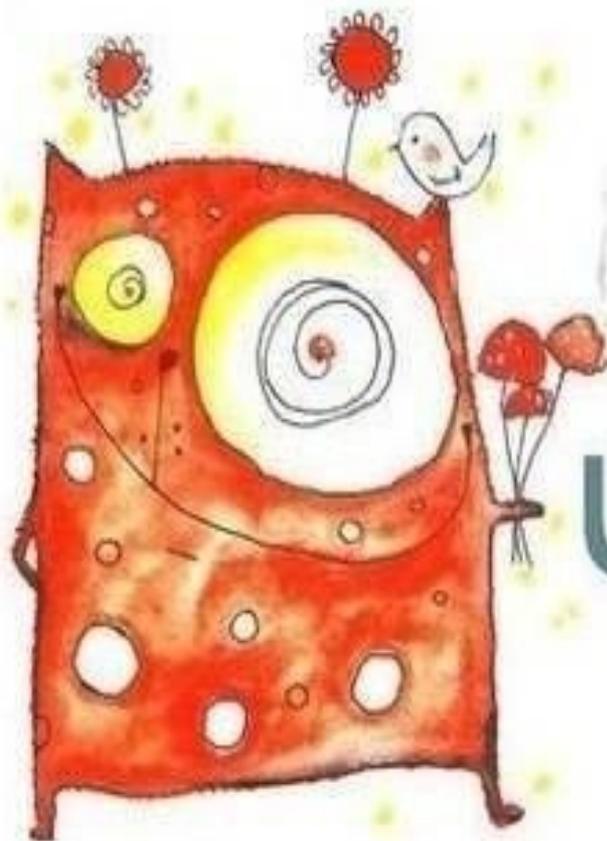
**Где происходит? Мир**

**Герои. Противник. Препятствие.**

**Атрибуты.**

**Сюжет. Миссия.**

**Цель. Результат. Итоги.**



НЕ ЖДИТЕ ЧУДА.

ЧУДИТЕ САМИ.

# Игровой куб



## Умные полы



Изолента

**СТАРТ**

1. Похлопай в ладоши!

2. Потопай ногами!

3. Щёлкни пальцами!

4. Пожми плечами!

5. Кивни!

6. Помотай головой!



16. Пожми мне руку!

17. Помашу рукой!

18. Дай пять!

19. Дотронься до носа!

20. Встань и покрутись!

7. Накрась губы!

15. Погладь кого-нибудь!

## Board Game

8. Закрой глаза, открой рот!

14. Нарисуй что-нибудь!

13. Станцуй!

12. Спой песенку!

11. Пожелай мне чего-нибудь хорошего!

10. Подпрыгни!

9. Потри руки!

## Just Do It

36. Мяукни!

35. Поплачь!

34. Кашляни!

33. Подуй на свой палец!

21. Посмотри на кончик своего носа!



32. Встань и сядь опять!

22. Рассердись!

23. Зевни!

31. Скрести руки!

24. Улыбнись!

30. Положи ногу на ногу!

25. Посмейся!

29. Поменяйся со мной местами!

26. Вздрогни!

28. Почеши голову!

27. Наклонись!

37. Высуни язык!



47. Чихни!



38. Постучи по столу!

48. Пошли воздушный поцелуй!

46. Крикни своё имя!

39. Чмокни кого-нибудь!

**ФИНИШ**

45. Прошепчи своё имя!

40. Погрози мне пальцем!

44. Гавкни!

41. Захлопни тетрадь!

42. Порви бумажку!

43. Засни!

# ГеоКэшинг? ГеоКэшинг!



«GeoCaching»



ЗЕМЛЯ + ТАЙНИК

- Поиск тайника
- Разгадывание загадок
- Определение площадей
- Определение высот сооружений



# Вопросы для дискуссии

---

- заменят ли игры все традиционные формы обучения и учебного содержания?

# Вопросы для дискуссии

---

- **заменят ли игры все традиционные формы обучения и учебного содержания?**
- **можно ли спроектировать игры так, чтобы они шли в желаемом для учителя направлении?**

# Вопросы для дискуссии

---

- заменят ли игры все традиционные формы обучения и учебного содержания?
- можно ли спроектировать игры так, чтобы они шли в желаемом для учителя направлении?
- можно ли проводить оценивание в игровой форме?

# Вопросы для дискуссии

---

- заменят ли игры все традиционные формы обучения и учебного содержания?
- можно ли спроектировать игры так, чтобы они шли в желаемом для учителя направлении?
- можно ли проводить оценивание в игровой форме?
- что если ученикам настолько понравятся игры, что они никогда не вернуться к реальной жизни?