

ПЕРМСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Э. В. Андреева

ИГРА
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

СБОРНИК ЗАДАНИЙ



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Э. В. Андреева

ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

СБОРНИК ЗАДАНИЙ

*Допущено методическим советом
Пермского государственного национального
исследовательского университета в качестве
учебно-методического пособия для студентов
всех направлений подготовки и специальностей*



Пермь 2021

УДК 37.04(075.8)
ББК 74.2
А655

Андреева Э. В.

А655 Игра в образовательном процессе. Сборник заданий [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Э. В. Андреева ; Пермский государственный национальный исследовательский университет. – Электронные данные. – Пермь, 2021. – 3,30 Мб ; 88 с. – Режим доступа: <http://www.psu.ru/files/docs/science/books/uchebnie-posobiya/andreeva-igra-v-obrazovatelnom-processe.pdf>. – Заглавие с экрана.

ISBN 978-5-7944-3698-3

Учебно-методическое пособие посвящено практическим основам игровой деятельности для реализации разнообразных образовательных задач. Даются задания, направленные на знакомство с историей и теорией игрового подхода, формирование умения составлять и реализовывать индивидуальные и групповые проекты игровой деятельности в различных образовательных учреждениях.

Издание адресовано бакалаврам, магистрантам и аспирантам разных направлений и специальностей, а также будет полезно преподавателям вузов.

УДК 37.04(075.8)
ББК 74.2

*Издается по решению ученого совета филологического факультета
Пермского государственного национального исследовательского университета*

Рецензенты: кафедра теории и технологии обучения и воспитания младших школьников Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета (зав. кафедрой, канд. пед. наук, доцент **М. А. Худякова**);

доцент кафедры педагогики и психологии Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета, канд. пед. наук, доцент **Н. Г. Липкина**

ISBN 978-5-7944-3698-3

© ПГНИУ, 2021
© Андреева Э. В., 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
РАЗДЕЛ 1. Сущность игрового подхода.....	6
Тема 1. Понятие игры, правил, геймификация.....	6
Тема 2. Марафон игровых приемов и процедур.....	13
Тема 3. Генерация идей. Как научиться придумывать игру.....	21
РАЗДЕЛ 2. Образовательный аспект игры.....	32
Тема 1. Перевернутый класс.....	32
Тема 2. Игра-конструктор педагогического опыта.....	40
РАЗДЕЛ 3. Разработка проекта игровой деятельности	
под реальную образовательную задачу.....	45
Тема 1. Разработка проекта игровой деятельности	
в рамках конкретной образовательной проблемы.....	45
Тема 2. Разработка проекта игровой деятельности	
для детской площадки в условиях летнего отдыха.....	49
Тема 3. Проведение игры, разработанной под реальную	
образовательную задачу.....	56
Список использованной и рекомендуемой литературы.....	64
Приложения.....	66

ВВЕДЕНИЕ

Игра – очень важный педагогический инструмент. Она лучше всех справляется с задачей – помочь подрастающему поколению адаптироваться под стремительные изменения нашего мира, меняя роль учеников с пассивной на активную. Игры применять легко и в радость – мотивация участников выше на 20%. Игры повышают эффективность обучения – материал запоминается в 2,5 раза быстрее.

Не случайно в Атласе будущих профессий фигурируют две профессии, связанные с игрой – Игромастер и Игропедагог. Само название будущей профессии говорит за себя: педагог будущего – это педагог, основным инструментом которого является игра.

Мы живем в эпоху цифровизации, массового проникновения цифровых технологий во все сферы жизни, широкого распространения компьютерных игр. В связи с этим появилось такое понятие, как геймификация – перенос игрового мышления в образовательный процесс. В таких условиях педагогу требуются дополнительные компетенции, направленные на умение организовать процесс обучения и воспитания по законам игры.

Предлагаемое учебно-методическое пособие преследует цель – сформировать у студентов способность управлять индивидуальным и групповым проектом игровой деятельности в образовании, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.

Первый раздел посвящен сущностным характеристикам игры, второй – использованию игры в учебно-воспитательном процессе, третий – проектированию игры.

Надеемся, что работа с данным пособием будет интересной и полезной, поможет сформировать важные педагогические компетенции.

РАЗДЕЛ 1 СУЩНОСТЬ ИГРОВОГО ПОДХОДА

Тема 1. Понятие игры, правил, геймификация

Задание 1.1.1

Прочитайте текст об игре и выделите в нем существенные признаки игры, отличающие ее от других видов человеческой деятельности (учебной, трудовой, коммуникативной).

«Игра – тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Также термин “игра” использует для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности. Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений является стандартным для теории управления (деловые игры – моделирование производственной ситуации в целях выработки наиболее эффективных решений и профессиональных навыков) и военного дела (военные игры – решение практических задач на местности и по топографическим картам)» [6].

Задание 1.1.2

Подберите 10 синонимов к слову «игра» (забава, развлечение, потеха, шалость, баловство, исполнение, махинация, удовольствие, занятие, состязание и др.)

Задание 1.1.3

Подготовьте мини-доклады на тему:

1. История игр.
2. Игры животных.
3. Игра как феномен культуры.
4. Игра в кинематографе.
5. Игра в живописи.
6. Игра в художественной литературе.
7. Игра как предмет научного исследования.
8. Игра в философии.
9. Игра в социологии.
10. Игра в психологии.
11. Игра в педагогике.
12. Игра в документальном кино.

Задание 1.1.4

Приведите в соответствие автора и суть Теории игры в педагогике и психологии.

Теория инстинктивности К. Гросса	Игра является средством избавления от нереализованной энергии.
Теория компенсаторности С. Герберта	Игра является механизмом, с помощью которого ребёнок переходит с воспроизведения одной из стадий развития человечества на другую.

<p>Теория игры как бегство от жизни А. Адлера</p>	<p>Игра представляет собой подготовку к дальнейшей деятельности. Играя, ребёнок осваивает новые роли, развивает навыки и расширяет жизненный опыт. У взрослых игра не исчезает, а превращается в рекреационную деятельность, имеющую ценность как дополнение к жизни.</p>
<p>Теория функционального удовольствия К. Бюлера</p>	<p>В игре проявляется неполноценность бегущего от жизни <u>субъекта</u>, не сумевшего совладать с ней, с жизнью. Из проявления творческой активности игра превращается в свалку для того, что из жизни вытеснено; из продукта и фактора развития она становится выражением недостаточности и неполноценности, из подготовки к жизни она превращается в бегство от неё.</p>
<p>Теория рекапитуляции Г.С. Холла</p>	<p>Удовольствие, получаемое непосредственно от игрового процесса в качестве главной мотивации.</p>

Задание 1.1.5

Сделайте сравнительный анализ подходов к пониманию сущности игры. Что общего и что различного у двух ученых?

Йохан Хейзинга «Homo Ludens» [20]:

- Игра – свободное действие без принуждения.
- Игра – это выход в иную сферу деятельности.
- Игра всегда «разыгрывается» в определенных рамках времени и пространства.
- Игра всегда устанавливает определенный порядок.
- Игра – это всегда напряжение.
- Каждая игра имеет свои правила.
- Играющие создают новое сообщество – группу.
- Игра обладает обособленностью, выраженной в некой таинственности.

С.А. Шмаков «Игры учащихся – феномен культуры» [22]:

- **Свободная развивающая деятельность** по желанию ребенка ради удовольствия;
- **Творческий**, импровизационный, активный **характер** этой деятельности;
- **Эмоциональная приподнятость**, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- **Наличие правил**, отражающих содержание игры, ее логику и временную последовательность.

Задание 1.1.6

Дайте свое определение игры, опираясь на её характеристики, сформулированные И. Хейзинга и С. Шмаковым.

Задание 1.1.7

Прочитайте текст «Почему играть в детстве гораздо важнее, чем ходить в школу» (см. прил. 1) и ответьте на вопросы:

- 1) Что нового узнали?
- 2) С чем согласны?
- 3) С чем не согласны?

Задание 1.1.8

Изучите список игр и попробуйте составить из него классификацию 1: аркады, викторины, головоломки, гонки, казино, казуальные, карточные, музыкальные, настольные, обучающие, приключения, ролевые, симуляторы, словесные, стратегии, экшен.

Как вы думаете, что объединяет эти игры? (Ответ: виртуальная среда)

Задание 1.1.9

Изучите список игр и попробуйте составить из него классификацию 2: творческие, дидактические, подвижные, игры с правилами, словесные, настольные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссерские, игры с предметами, строительные.

Как вы думаете, что объединяет эти игры? (Ответ: это детские игры)

Задание 1.1.10

Изучите список игр и попробуйте составить из него классификацию 3:

- физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация;
- игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами;
- математические, литературные, химические, биологические и т.д.;
- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

(Ответ: характер педагогического процесса, вид деятельности, игровая методика, предметная область, игровая среда).

Задание 1.1.11

Прочитайте определение геймификации и ответьте на вопрос: «Геймификация – это старое явление, названное новым словом, или новое явление, обозначающее проникновение игрового мышления во все сферы жизни, в том числе и в образование?»

«Геймификация – это когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое – желанным, а сложное – простым. **Образование** уже отчасти геймифицировано. Если в школе ученик правильно выполнил упражнение на уроке, то получил хорошую оценку. Допустил ряд ошибок – заработал плохую. В конце каждого учебного года – level up и переход на другой «уровень». Портреты лучших «геймеров» гордо смотрят с доски почета. Зачем останавливаться на достигнутом? Ведь любой урок можно превратить

в игру и устроить настоящий фейерверк!» [6]. Более подробно с этим явлением можно познакомиться, обратившись к тексту темы 3 раздела 3. Проведение игры, разработанной под реальную образовательную задачу, задание 3.3.3.

Тема 2. Марафон игровых приемов и процедур

Задание 1.2.1

Ознакомьтесь с примерами игр из классификации 2 (задание 1.1.9). Продолжите список игр в каждой категории. Модифицируйте выделенные жирным шрифтом игры так, чтобы их можно было использовать в образовании. Придумайте свою игру.

1. Творческие игры:

1) Дидактические игры. Назначение этих игр – в самом названии: это игры, с помощью которых можно обучать детей и развивать их познавательные способности. Подходов к выделению типов и видов дидактических игр достаточно много.

Рассмотрим типологию этих игр по предметам. Помимо игр универсального характера, наподобие телевизионных игр («Своя игра», «Что? Где? Когда» и др.), которые можно применять на всех без исключения уроках, у каждого предмета существуют свои специфические игры. Приведем примеры некоторых «предметных» игр (надо заметить, что есть специальная литература по каждому школьному предмету; например, сборник Фабр Ж. «Дидактические игры и упражнения на уроках русского языка» [19]; есть подборки дидактических игр на соответствующих сайтах):

- русский язык (лингвистический КВН, игры-упражнения по разделам лингвистики: фонетические, грамматические, словообразовательные и т.д.);

- литература (пресс-конференция с автором; письмо литературному персонажу; помощи герою; коллективный рассказ; продолжение сюжетной линии; литературные викторины, театрализации, инсценировки);

- физика (символические дидактические игры «Движение», «Сила», «Электрическая цепь» и др.);
- химия (ролевая игра «Суд над кислотами», логические цепи, «Химическое лото», «Прятки с формулами»);
- биология (имитационная игра «Рыболовство», экологическая игра «Зоологический стадион», игра «Пищевая цепочка»);
- география (игра-путешествие «Кругосветка», игра-предположение «Что было бы, если...», «Географический снежный ком», «Географическая азбука»);
- математика (игра «Соревнование художников»: на доске написаны координаты точек, нужно отметить каждую точку на плоскости и соединить с предыдущей; игра «Математическое лото», игра «Магические квадраты» и др.);
- МХК (игра «Битва интерпретаций» по произведениям живописи, инсталляциям в музеях современного искусства);
- информатика (игра «Испорченный телефон», когда двум командам передается только что изученное словосочетание из информатики (алгоритм, уровневая дифференциация, теория графов);
- история (игры-реконструкции исторических событий как вариация театрализованных игр, игра «Колесо истории», игра «Интервью с историческим героем», игра «Блеф-клуб», игра «Угадай историю» и др.);

Возьмем типологию дидактических игр в зависимости от дидактического средства:

- игры *с предметами*, в основном, используются в дошкольном и младшем школьном возрасте. Так, именно в этот возрастной период важно развивать мелкую моторику, тактильные ощущения. Это игры с игрушками и реальными предметами, игры с природным материа-

лом. К ним относят сюжетные игры и игры-инсценировки (игру «Что у меня за спиной» можно совместить с игрой «Да и нет», когда реальный предмет, спрятанный за спиной ведущего, нужно угадать с помощью вопросов, на которые можно отвечать только «да» или «нет»);

- *настольные* игры хороши для любого возраста; они будут описаны ниже в специальном разделе (абзаце);

- *словесные* игры также не имеют возрастных ограничений; их краткая характеристика – в отдельном абзаце.

Третий подход к типологии дидактических игр:

- игры-упражнения (кроссворды, ребусы, шарады, викторины);
- игры-соревнования (учащиеся соревнуются, разделившись на команды: кто лучше, кто больше);
- игры-путешествия (рассказы, дискуссии, творческие задания, высказывание гипотез).

Дидактические игры не случайно отнесены к разряду творческих игр – их можно придумывать самому, воспользовавшись идеями, изложенными в Разделе 1. Тема 3. Генерация идей. Как научиться придумывать игру.

2) Подвижные игры. Этих игр – великое множество. Каждый может привести примеры игр, в которые он играл в детстве. Получится некое взаимообогащение, обмен игровым опытом и интересное времяпрепровождение.

Чем богаче копилка подвижных игр, тем профессиональней педагог. Он может использовать подвижные игры на перемене, на детской площадке, в оздоровительном лагере, в походе, во время туристической поездки по городам России и Пермского края.

Приведу примеры любимых подвижных игр автора пособия. Понятно, что подвижные игры зависят от *возраста*: «Прятки», «Догонялки», «Цепи кованные» – это игры для детей помладше. «Ручеек», «Третий лишний» – для более старших детей. Это игры, в которые можно играть в перерыве между танцами: в процессе таких игр будут образовываться пары танцующих, что особенно хорошо для застенчивых ребят.

Подвижные игры *с предметами*:

- с мячом («Вышибала», «Картошка», «Волейбол» (в детском варианте – пляжный волейбол), «Футбол» (в детском варианте – просто пенальти), «Баскетбол» (в облегченном варианте – «33 очка», когда двое или трое играющих по очереди пробуют попасть в кольцо с разных точек игровой площадки, набирая по 1 или по 3 очка по договоренности);

- со скакалкой («Рыбаки»);

- со стульями (музыкальная игра, когда стульев меньше, чем игроков. Под музыку участники бегают вокруг стульев, когда музыка закончится, им нужно быстро занять свободный стул. Водящим становится тот, кто остался без стула).

2. Игры с правилами:

- **Словесные игры.** Существует множество попыток упорядочить эти игры. Воспользуемся одной из попыток и разделим словесные игры на устные и письменные.

Устные словесные игры разделим в зависимости от задачи, которую можно решать с их помощью:

- игры на развитие памяти, эрудиции («Города» и разновидности этой географической игры – «Реки», «Страны»);

- игры на развитие умения выделять существенные признаки («Да-нет», когда один из играющих загадывает любое слово, а все остальные по очереди отгадывают его, задавая вопросы таким образом, чтобы на него можно было ответить только «да» или «нет»);

- игры на развитие умения сравнивать («Ассоциации», «Похож-не похож»);

- игры на обобщение («Назови одним словом»);

- игры на сообразительность, развитие чувства юмора («Глухие телефоны», загадки);

- логические игры и упражнения (шахматы, шашки, числовые ребусы, головоломки и пр.)

Письменные словесные игры: кроссворды, шарады и пр.

• **Настольные:** шахматы, шашки, домино, нарды, лото, настольный футбол и хоккей, карточные игры; готовые игры заводского или фабричного производства («Го», «Мафия», «Монополия», «Уголки», «Эволюция» и др.)

• **Театрализованные игры** – это игры по сказкам, в том числе по мотивам русских народных сказок («Теремок», «Курочка Ряба») и зарубежных сказок («Гадкие лебеди» и др.);

- игры на изображение предметов (их можно совместить с игрой «Угадай-ка», когда зрителям нужно догадаться, что именно изображается):

- утюг;
- будильник;
- чайник;
- кофемолка;
- телефон.

- игры на изображение походки человека:

- хорошо пообедавшего;
- с острым приступом радикулита;
- у которого жмут ботинки;
- у которого болит зуб;
- неудачно пнувшего кирпич.

- игры на изображение:

- грустного пингвина;
- восторженного орла;
- веселой курицы;
- разгневанного поросенка;
- встревоженной обезьяны.

- игры-упражнения: прочитав знакомое всем стихотворение

(например, «Идет бычок, качается...»), словно:

- хвастаетесь перед товарищами;
- обиделись на всех и вся;
- рассердились на младшую сестру;
- испугались ворону;
- оправдываясь перед ребятами.

- игры на изображение пословицы:

- «На чужой каравай рот не разевай»;
- «Один ум – хорошо, а два – лучше»;
- «Дареному коню в зубы на смотрят»;
- «Доброе слово и кошке приятно».

- игры со скороговорками (игра «Испорченный телефон»: играют две команды. Капитан получает свою скороговорку. Выигрывает та команда, которая по сигналу быстрее и правильнее передаст по цепочке свою скороговорку).

Примеры скороговорок. Классические:

Шла Саша по шоссе и сосала сушку;

Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка белая губа была тупа

На дворе – трава, на траве – дрова

Три сороки-тараторки тараторили на горке.

Современные скороговорки. Хороводоводы.

Те, кто водят хороводы – хороводоводы,

Те, кто учит хороводоводов – хороводоводоведы,

Те, кто любят хороводоводоведов – хороводоводоведофилы,

Те, кто ненавидит хороводоводоведофилов – хороводоводоведофилофобы,

Те, кто кушает хороводоводоведофилофобов - Хороводоводоведофилофобофаги.

• **Сюжетно-ролевые игры** весьма разнообразны. По содержанию игрового сюжета они бывают:

- игры, отражающие профессиональную деятельность взрослых (космонавтов, моряков, строителей);

- игры, отражающие быт людей (игры в семью);

- игры, основанные на литературных сюжетах;

- игры на темы кино, телепередач и пр.

По способу организации они бывают:

- игра-сюжет;

- игра-драматизация (театрализованная игра);

- режиссерская (постановочная) игра (в такой игре ребенок сам придумывает сценарий и, как правило, сам говорит за всех героев);

- игра-фантазирование и пр.

• **Режиссерские игры** – игры, которые ребенок затевает с некоторым числом игрушек (людей), при этом на себя он роль не берет,

но наделяет ролями игрушки (людей), действует от лица каждой (каждого) из них, режиссируя общее действие и находясь вне разыгрываемой ситуации. Это игры в солдатиков и машинки, в кукольные дома и отчасти в лего.

- ***Игры с предметами*** были описаны в контексте дидактических игр, в основе которых лежит дидактическое средство: игрушка, предмет, природный материал.

- ***Строительные игры*** – это игры-симуляторы типа Майнкрафт, это игры с кубиками, лего, конструкторы.

Тема 3. Генерация идей. Как научиться придумывать игру

Задание 1.3.1

Изучите методы и приемы игрового конструирования, обратившись к научно-методическому пособию Г.Н. Кудашова «Игровое конструирование» [10; с. 39–171]. По материалам этого текста составьте кластер.

Задание 1.3.2

Придумайте хотя бы одну игру, применяя ***метод оптимального изменения в соотношении формы и содержания***.

Суть метода такова: старую (известную, знакомую) игровую форму можно наполнить новым содержанием и наоборот: старое (известное, знакомое) содержание упаковать в новую форму.

Первый вариант: в старую форму – новое содержание. Например, всем известная и изрядно надоевшая игра «Снежный ком» может по-новому зазвучать, если в нее заложить специфику лагерной смены или отряда. Если смена театральная, то к первой букве своего имени можно добавить профессию, которая встречается в театре и начинается на эту же букву: Оля – осветитель; Александр – артист и т.д.

Второй вариант: старое содержание – в новую форму. Например, тему по химии «Кислоты» можно организовать в форме игры «Суд над кислотами», где могут быть распределены роли «прокурора», «адвоката», «подсудимых».

Пример 1. Игру «Ассоциации» можно превратить в игру «Ситуации». Напомним вкратце суть игры «Ассоциации». Один из участников выходит из комнаты, остальные тем временем загадывают кого-

нибудь из оставшихся в комнате. Человек, вышедший из комнаты, возвращается и с помощью вопросов типа «Если бы этот человек был растением (музыкальным инструментом, животным, одеждой, цветом и т.д.), то каким он бы был?»

Оставив без изменения форму игры, можно изменить ее содержание, превратив ее в игру «Ситуации». В этом варианте ведущий задает участникам вопросы типа «Если бы этому человеку наступили на ногу в автобусе (его обрызгала грязью машина, он нашел 5000 рублей и т.п.), то как бы он себя повел?»

Пример 2. Мяч в кругу.

Участники игры располагаются в кругу. В руках у ведущего небольшой мяч. Ведущий бросает мяч одному из участников, задавая при этом какой-либо вопрос или называя какую-либо тематическую область. Участник игры, которому был брошен мяч, должен, поймав мяч, в течение 2–3 секунд ответить на вопрос или назвать что-либо, относящееся к тематической области, обозначенной педагогом. Если он, поймав мяч, отвечает неправильно, думает слишком долго или повторяет уже звучавший ответ, то он либо выходит из игры (тогда игра будет продолжаться до последнего игрока), либо получает штрафной балл (либо ответивший правильно получает поощрительные баллы), либо отдает какую-либо вещь на «фанты».

Задание – придумать свои собственные вопросы или тематические области для этой игры.

По форме у этой игры большое количество вариаций, которые описаны в книге Г.Н. Кудашова «Игровое конструирование [10]: «Птица, рыба, зверь, насекомое», «Круглое, твердое, кислое», «Гении», «Наш дом», «Профессии», «Страны» и пр.

Задание – придумать свое собственное содержание для этой игры.

Пример 3. Обмен местами в кругу «Поменяйтесь местами те, кто...»

Участники игры рассаживаются в кругу так, чтобы у каждого было свое определенное место. Например, если участников игры 12 человек (не считая ведущего), то и стульев должно быть столько же. Ведущий становится в центр круга и называет какую-либо ситуацию (или задает вопрос), реагируя на которую игроки (все или некоторые) стремятся как можно быстрее поменяться местами друг с другом.

Задание – придумать свою собственную ситуацию или свои собственные вопросы для этой игры.

Задание 1.3.3

Придумайте хотя бы одну игру, применяя **метод инверсии (переворачивания)**.

Суть метода очевидна: нужно взять одно из условий игры и выполнять его... наоборот.

Пример 1. «Крокодил» наоборот, или «Слово всей группой».

Игровое условие «классического» варианта игры «Крокодил»: *Один человек объясняет слово группе*. Если инверсировать это условие, то получим новое: *вся группа объясняет слово одному человеку*.

В этом варианте ведущий загадывает слово не одному игроку, а всей группе, кроме игрока, которому затем группа слово и показывает.

Пример 2. В этом же ключе можно играть в «Слова-синонимы».

Игровое условие: при выполнении задания игрок не может говорить. Если инверсировать это условие, то получим новое: при выполнении задания игрок может говорить, но только не само загаданное слово, а слова-ассоциации. Например, загадано слово «игра». Игрок называет ассоциации: «забава», «развлечение», «шалость», «баловство», «исполнение», «махинация», «удовольствие», «занятие» и др. После каждой ассоциации группа предлагает один вариант загаданного слова. Победившей считается та группа, которая справится с заданием при наименьшем количестве названных ассоциаций.

Задание 1.3.4

Придумайте хотя бы одну игру, применяя **метод выделения главного атрибута**.

Суть метода заключается в том, чтобы выделить так называемый определяющий атрибут, те или иные качества которого (форма, состав, гибкость, цвет, количество, доступность и др.) позволяют использовать данный атрибут как основу для разработки целого комплекса игровых форм. На этом основании можно классифицировать игровые формы: «игры с мячом», «игры с воздушным шаром», «игры с кубиками», «игры с лего», «игры со спичками» и т.д.

Пример 1. Игра с воздушным шаром «Веселый волейбол».

Игра проводится преимущественно по правилам обыкновенного волейбола, только вместо волейбольного мяча используется воздушный шар.

Пример 2. Игра «Ватер» с пластиковой бутылкой, наполненной водой. Игроки по очереди подбрасывают бутылку таким образом,

чтобы она встала на дно. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество баллов за 5 (10, 15...) бросков.

Пример 3. Игра с лего.

Игроки строят город из лего, а затем презентуют его. Потом идут друг к другу в гости.

Задание 1.3.5

Придумайте хотя бы одну игру, применяя **метод объединения разных форм**.

Суть данного метода – в интеграции сразу нескольких игровых форм.

Пример 1. «Любопытная стрелка» объединяет в себе две игры: «Бутылочка» и «Пресс-конференция».

«Бутылочка». Старая, «неформальная» игра, особенно любимая советскими школьниками. Суть игры: участники садятся в круг; все игроки по очереди раскручивают лежащую в центре круга бутылочку; того игрока, на которого укажет горлышко переставшей вращаться бутылочки, раскручивавший должен поцеловать или пожать руку (если он того же пола). Вместо бутылочки можно использовать ножницы, шариковую ручку и пр.

«Пресс-конференция». Всем участникам выдаются карточки с вопросом, обращенным к кому-либо из группы. Вопросы персональные, относящиеся к конкретному человеку. Организатор собирает карточки, зачитывает вопрос, и тот, кому он адресован, отвечает на него по своему желанию.

Для игры «Любопытная стрелка» желательно сделать некоторые изменения в игре «Пресс-конференция». Во-первых, вопросы задаются устно. Во-вторых, задающий вопросы не знает, на кого покажет

стрелка, и может так случиться, что ему самому придется отвечать на свой вопрос.

Возможны два варианта развития событий:

- 1) Следующий вопрос задает тот, кто сам только что отвечал;
- 2) Следующий вопрос задает тот, кто сидит следующим в кругу (по часовой или против часовой стрелки).

Пример 2.

К приставленному варианту можно добавить такую игру, как «Фанты». Идея этой игры в том, что дается какое-либо творческое задание, а выполняет его тот, на кого покажет стрелка.

Задание 1.3.6

Придумайте хотя бы одну игру, применяя **метод расширения функциональности игры**.

Суть этого метода в том, что выбранная игра модифицируется, дополняется.

Пример. Игра «Невидимая экскурсия».

За основу взято игровое упражнение «Слепой и поводырь»:

- участники делятся по парам;
- в парах распределяются роли – «слепой» и «поводырь»;
- «слепой» закрывает глаза и медленно передвигается по игровой территории, а «поводырь» управляет его передвижением так, чтобы «слепой» не столкнулся с другими игроками или предметами интерьера;
- через некоторое время игроки меняются ролями – «слепой» становится «поводырем» и наоборот.

Желательно провести эту игру несколько раз, чтобы у участников появился опыт взаимодействия с разными людьми.

В качестве модификации можно предложить «поводырю» не прикасаться к слепому, а «вести» его только с помощью слов или разрешить «слепому» задавать вопросы, на которые «поводырь» может отвечать только «да» и «нет», или «поводырь может говорить только несколько слов (вперед, направо, налево, назад, медленнее, быстрее и др.), обозначенных ведущим.

Задание 1.3.7

Придумайте хотя бы одну игру, применяя **метод изменения количества и качества отдельных элементов**.

Суть данного метода, как нетрудно догадаться из названия, заключается в том, что ведущий может по своему усмотрению изменить количественные или качественные показатели отдельных составляющих игры. Яркий пример – игра в футбол.

Пример. Игра «Нетрадиционный футбол».

Изменяется количество мячей: вместо одного – два мяча. Изменяется количество ворот: вместо двух – трое ворот. Вполне изменяемо и такое качество футбольных ворот, как их статичность, то есть ворота могут быть передвижными. Можно связать игроков одной цепью (каждый игрок держит за руку игрока из противоположной команды).

Последний вариант игры (связанные одной цепью) можно проводить как комический футбол, когда команда мальчиков играет против девочек, а одеты они – наоборот. В процессе игры по команде судьи игроки могут менять «напарника».

Задание 1.3.8

Придумайте по одной игре, применяя **метод привлечения нейтральных слов**.

Суть метода в том, что путем случайного сочетания слов можно создавать новые игровые формы. Этот метод может быть реализован посредством ряда приемов.

1. Прием многогранной интерпретации «сильного» образа.

Нас окружает огромное количество самых разнообразных образов. Эти образы могут быть «слабыми» и «сильными». Все зависит от ширины и глубины их возможных смыслов. «Сильные» образы способны вызывать целый диапазон их эмоционального восприятия и многообразные интерпретации.

Пример. Игра «Сорняки». Опираясь на это слово, можно придумать несколько игр: «Сорняки» и «Огородники»; «Сорняки» и «Жизнь».

2. Прием случайного сочетания нейтральных слов – «бином фантазии».

Суть приема: берется некоторое количество произвольно выбранных слов (это могут быть слова, наобум взятые из словаря, или просто слова, которые первыми пришли в голову), которые случайным образом совмещаются друг с другом и затем обыгрываются.

Пример 1. Прилагательное + существительное.

Можно написать на отдельных карточках прилагательные и такое же количество существительных, перевернуть их и, не переворачивая, случайным образом соединить.

Могут получиться такие забавные словосочетания, как: неуловимый стол, харизматичный дом, неподвижная музыка, безумный шкаф, сумбурный диван, неуловимая клавиатура, самодовольное де-

рево, адреналинистый коврик. На основе этих словосочетаний можно придумать игру.

Игра-фантазия «Харизматичный дом». Представьте себе, что где-то в пустыне есть дом, который впускает в себя только таких же харизматичных людей, как он сам. Чтобы напиться воды, нужно попасть в дом, в центре которого бьет фонтан. Что Вы можете предложить этому дому, чтобы он впустил Вас?

Пример 2. Глагол + существительное.

По аналогии с примером «Прилагательное + существительное» можно написать на отдельных карточках глаголы и такое же количество существительных, перевернуть их и, не переворачивая, случайным образом соединить.

Могут получиться такие забавные словосочетания, как: задумываться о качелях, ненавидеть ворота, заплывать за бахилы, признаваться автомобилю, куролесить с трубой, отдыхать от оружия, хохотать над галстуком, бездельничать с панталонами.

На основе этих словосочетаний можно также придумать игру.

Игра-аукцион «Признаваться автомобилю»

Аналогия очень проста – признание в любви такой вещи, как автомобиль. Игроки по очереди называют причину, по которой им нравится автомобиль (можно путешествовать; быстро добраться до нужного места; испытать кайф, драйв; сложная техническая конструкция, которую можно изучать, как анатомию человека, и придумывать способы апгрейда). Выигрывает тот, кто назовет последнюю причину.

3. Прием продолжения первой буквы.

Суть приема: для любой идеи (возникновения, конкретизации и практического применения) нужна «зацепка». Роль такой зацепки может играть первая буква слова (например, существительного в именительном падеже).

Пример 1. Игра «Алфавитная кольцовка».

В самом начале ребята по кругу называют слова (существительные в именительном падеже) на определенную букву. Тот, кто не может назвать слово на нужную букву, выходит из игры. Побеждает тот, кто называет последнее слово. Он и получает жетон, на котором написана данная буква. В следующий раз для игры в слова на первую выбирается другая буква. И все повторяется.

Ребенок, который набирает наибольшее количество жетонов, становится супер-победителем и получает главный приз.

Зная о предстоящей игре, ребята могут специально готовиться к игровому занятию: вспоминать и запоминать слова, начинающиеся на определенную букву, читать словари, расспрашивать учителей и родителей о новых словах и их смыслах. В итоге у детей может увеличиться словарный запас, могут появиться новые познавательные интересы.

Пример 2. Буква «Я».

Можно взять словарь, открыть его на букву «Я» и выписать все слова, которые могут быть названиями игр или могут войти в название игры. Вот примерный список игр: «Ямбом и хореем», «Ярче, ярче, ярче»; «Ярмарка меда»; «Я – любопытный»; «Я иду, шагаю по Перми»; «Ягодный микс»; «Яркий день»; «Я – супер...»; «Яблочко», «Я – никто» и др.

Пример 3. Игра ««Я иду, шагаю по Перми».

Участники рассказывают о своих любимых местах в городе и поясняют, почему они их любят. В конце они могут составить свой собственный маршрутный лист для приезжих и туристов и попробовать нарисовать или придумать символическое изображение этого места.

Задание 1.3.9

Придумайте хотя бы одну игру, применяя **метод искусственного ограничения возможностей игроков**.

Суть приема достаточно проста: игроки (все или несколько) ограничиваются в использовании одного из каналов восприятия и передачи информации (закрывают глаза, уши, рот – им запрещается говорить или вообще издавать звуки), либо ограничиваются в своих действиях, например, «парализуются», не могут двигаться, пользоваться руками и т.п.

Как правило, это прием используется как прием модификации уже существующей (готовой) игры, а не ее конструирования.

Задание 1.3.10

Придумайте хотя бы одну игру, применяя **метод придумывания сценария**: героев (персонажей), дайте им роли (что они умеют, на что способны) и сюжет (что будут делать: сражаться, драться, строить и т.д.)

Задание 1.3.11

Придумайте хотя бы одну игру, применяя **метод переноса**: перенесите фрагмент сюжета и героев книги («Гарри Поттер»), компьютерной игры («Бравл Старс», «Клэш Роял»), художественного фильма («Игра престолов»), мультипликационного фильма («Симпсоны») из виртуальной реальности в действительность!

Задание 1.3.12

Придумайте хотя бы одну игру, применяя игру «Совет дела» (см. прил. 2).

РАЗДЕЛ 2

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ ИГРЫ

Тема 1. Перевернутый класс

Задание 2.1.1

Прочитайте определение метода обучения «перевернутый класс»: перевернутый класс – это модель обучения, при которой учитель предоставляет материал для самостоятельного изучения дома, а на очном занятии организует практическое закрепление материала. По-размышляйте, как в игровой форме можно провести закрепление изученного дома материала. Вспомните все разновидности дискуссии как одного из самых эффективных методов обучения. Подумайте, какое место в структуре дискуссий занимают дебаты.

Задание 2.1.2

Оцените педагогическую эффективность игры «Дебаты» в структуре метода обучения «перевернутый класс».

Игра «Дебаты», как известно, относится к числу имитационных игр. Как разновидность деловой игры она имитирует реальный процесс (судебный, политический) и преследует цель – убедить членов жюри (экспертов) в своей правоте по поводу предложенного тезиса с помощью выдвижения аргументов и контраргументов.

Технология игры «Дебаты» хорошо известна. Участники дебатов:

- Председатель
- Секретарь
- Команды спикеров (У – утверждающая, о – отрицающая)
- Эксперты

- Зрители

Ход дебатов:

1-й раунд: утверждающая сторона – раунд перекрестных вопросов – отрицающая сторона – раунд перекрестных вопросов;

2-й раунд: утверждающая сторона – раунд перекрестных вопросов – отрицающая сторона – раунд перекрестных вопросов;

3-й раунд: утверждающая сторона – отрицающая сторона.

В первом раунде спикер 1 из команды утверждения (КУ)

1) представляет участников своей команды, обозначает, как они понимают тему («Мы считаем, что...») и те аспекты, которые предлагает вынести на обсуждение («Нам кажется, что сегодня следует обсудить...»);

Предлагает ввести в игру ключевые понятия («Когда мы говорим..., то это значит..., мы имеем в виду...»);

Называет три важнейших аргумента в защиту своего тезиса (секретарь их протоколирует).

2) Перекрестные вопросы. Спикер 1 отвечает на вопросы команды отрицания (КО), по ее просьбе уточняет понятия.

3) Спикер 1 из КО представляет участников своей команды, обозначает, как они понимают тему («Мы не согласны с позицией наших оппонентов и считаем, что...»), предлагает свои аспекты, которые хочет вынести на обсуждение («Нам кажется, что сегодня следует обсудить...»);

Соглашается с ключевыми понятиями команды оппонентов или предлагает ввести новые;

Называет три важнейших аргумента в защиту своего тезиса (секретарь их протоколирует).

4) Отвечает на вопросы КУ, по просьбе КУ уточняет понятия.

Во втором раунде спикер 2 КУ:

1) дает развернутую аргументацию всех трех тезисов, названных первым спикером своей команды.

2) Спикер 2 из КО дает развернутую аргументацию всех трех тезисов, названных первым спикером своей команды.

3) Спикер 3 из КО опровергает доводы и аргументы команды соперников. Завершает свою речь повтором позиции своей команды: «Таким образом, что бы ни говорили наши соперники, мы считаем...»

4) Перекрестные вопросы. КУ отвечает на вопросы КО.

5) Спикер 3 из КО опровергает доводы и аргументы команды соперников.

Завершает свою речь повтором позиции своей команды: «Таким образом, что бы ни говорили наши соперники, мы считаем...»

5) КО отвечает на вопросы КУ.

Выберите самые удачные, на ваш взгляд, сюжеты для игры «Дебаты» или предложите свои:

1. Stand up – в школу

Все больше молодых людей увлекается стендапом. Многие ребята давно не смотрят КВН, для них именно стендап – источник юмора и смеха. Между тем в некоторых школах до сих пор проводятся КВНы.

Тезис: «В школах нужно вводить конкурсы стендапа».

Антитезис: «Вводить в школах конкурсы стендапа не следует».

2. Мат в интервью

Один из самых ярких интернет-журналистов современности Юрий Дудь прославился своими великолепными интервью: его гостями были Никита Михалков, Юрий Шевчук, Владимир Познер, Руслан Белый и многие другие. Однако Дудь часто использует в интервью ненормативную лексику, причем, часть его гостей охотно матерится в ответ.

Тезис: «Использование мата журналистом в интернет-интервью допустимо».

Антитезис: «Использование мата журналистом в интернет-интервью недопустимо».

Задание 2.1.3

При использовании метода обучения «перевернутый класс» уместной выглядит игра «Джеффа» как разновидность дискуссии.

Для проведения игры нужно подготовить три плаката со словами «Да», «Нет», «Может быть». Крайние плакаты вывешиваются в двух концах аудитории, средний – посередине. После заданного вопроса все участники переходят под тот плакат, который соответствует ответу. Ведущий кидает мяч тому, кто хотел бы сказать. Все участники стоят. Никто не спорит. Можно переходить от одного плаката к другому.

Задание 2.1.4

Дайте свою оценку эффективности игры «Три шляпы» на контрольном этапе обучения.

Описание игры. Учащимся дается задание придумать вопросы к одной из тем для итоговой проверки знаний, опираясь на таксономию целей Блума (прил. 3). В итоге у каждого должно быть 6 вопросов на:

- 1) воспроизводство знаний (Кто? Когда? Где? Как?);
- 2) понимание (Правильно ли я понял?..);
- 3) применение (Как можно применить?.. Что можно сделать из?..);
- 4) анализ (Почему?);
- 5) синтез (Что будет, если?..);
- 6) оценку (Как вы относитесь?..).

Далее учащиеся самостоятельно или/и вместе с педагогом распределяют вопросы по уровню сложности на легкие, средние и трудные. Легкие вопросы попадут в первую шляпу, средние – во вторую, трудные – в третью.

Во время контрольного испытания каждый ученик должен оценить себя сам на знание темы (дисциплины) и выбрать вопросы из «легкой» шляпы (отметка «3»), из «средней» шляпы (отметка «4») или из «трудной» шляпы (отметка «5»).

Задание 2.1.5

Из приведенного списка вопросов попробуйте распределить вопросы по группам в соответствии с таксономией Блума (см. прил. 3). Вопросы составлены на основании лекции А. Курпатова «Как воспитывать ребенка в современном мире» [10].

1. Почему маленькие дети много спят?
2. Что такое зона ближайшего развития?
3. Почему человек научается только к 25 годам тормозить свои импульсы?

4. Чем чревата для растущего ребенка нехватка тактильных ощущений?

5. Почему цифровая среда агрессивна и разрушительна для наших мозгов?

6. Что такое точка бифуркации?

7. Что самое главное в обучении?

8. Почему главное – не знания, а то, как мы оперируем ими?

9. Что такое интеллектуальные способности?

10. Каковы принципы социального взаимодействия по А. Курпатову?

11. Чем цифровая среда отличается от естественной?

12. Что будет, если все дети будут учиться только дистанционно?

13. Какие soft skills нужны учителю?

14. Как ты относишься к домашнему обучению?

15. Стоит ли родителям переживать из-за оценок ребенка?

16. Почему естественнонаучное образование более фундаментально, чем гуманитарное?

17. Надо ли требовать от ребенка учиться на «4» и «5»?

18. Когда стоит выбирать вуз?

19. Какие новые страхи могут подстерегать ребенка?

20. Как научить ребенка делать все без напоминаний?

21. Как научить ребенка выстраивать свои личные границы?

22. Запугивать или рассказывать о реалиях жизни?

23. Что может сделать учитель, если ребенок не хочет учиться?

24. Как можно увеличить социальность детей?

25. Как приучить ребенка читать?

Задание 2.1.6

Согласитесь или не согласитесь, что перечисленные ниже вопросы можно назвать неочевидными, и они могут попасть в «трудную» шляпу (отметка «5»):

1. В современных учебниках по педагогике говорится, что педагогика выделилась из философии в XVII в. («Великая дидактика», Я.А. Коменский), тогда как очень часто можно услышать, что педагогика – молодая наука, она еще не вычленилась из психологии. Кто прав?

2. В нашей стране образование носит светский характер. Тогда почему в школе М. Щетинина было разрешено религиозное воспитание?

3. Ведущим принципом воспитания провозглашен принцип гуманизма. Тогда почему А.С. Макаренко позволил себе ударить колониста по лицу?

4. Почему до сих пор не введен экзамен на право быть родителем?

5. В нашей стране существует восемь типов коррекционных (специальных) образовательных учреждений для детей с отклонениями в развитии (дефективных, с особыми образовательными нуждами). Почему отсутствует такое же количество образовательных учреждений для одаренных детей?

6. Безотметочная система оценивания. Какие три аргумента «за» и «против» могли бы привести?

7. Любая вещь амбивалентна. Какие три педагогических примера можно привести в пользу этого утверждения?

8. Как Вы прокомментируете слова А. Эйнштейна о том, что «образование – это то, что остается после того, как забывается все выученное в школе».

9. Почему наше общество осуждает чайлдфри? Какие аргументы в пользу этой жизненной позиции можно привести?

10. Если бы Вы стали министром просвещения, с чего бы Вы начали?

11. В чем отличие информации от знания? Назовите 3 способа превращения информации в знания.

12. Импринтинг. Если его значение настолько велико, тогда зачем нужно школьное и вузовское воспитание?

13. Закон естественного отбора и принцип гуманизма противостоят друг другу. Что Вы думаете по этому поводу?

14. Воспитание студентов – это глупость или необходимость?

15. Что важнее: образование или воспитание?

16. Если бы вы были директором школы, как бы Вы проводили прием на работу учителей?

17. Если бы у Вас была такая возможность, какую программу по литературе Вы бы составили? Можно на примере конкретного класса. Или концептуально.

18. Как Вы думаете, какие новые педагогические специальности (профессии) нужны будут в ближайшем будущем?

Тема 2. Игра-конструктор педагогического опыта

Задание 2.2.1

Изучите материал по конструированию педагогического опыта, разработанный Школой креативного мышления «Икра» [18]. Сам по себе Конструктор опыта представляет собой, на наш взгляд, пример настольной педагогической игры, внутри которой используются самые разные игровые приемы.

Конструктор опыта – это набор карточек, на которых описаны педагогические приемы. С помощью этого набора можно спланировать занятие по любой теме для любой аудитории, создать собственный сценарий урока, который будет развивать четыре главные компетенции XXI в.: креативность, критическое мышление, коммуникабельность и кооперацию.

В набор входит 120 карточек-методик для проектирования занятий, в том числе и игровых, и 20 карточек-шаблонов для свободного и творческого их применения. Карточки отличаются по цвету: красные карточки – для активной фазы, синие – для пассивной.

Методические карточки – это педагогические приемы передачи знаний и опыта, которые предназначены для проектирования трех основных частей урока: введения, основного содержания, подведения итогов.

Содержание карточки:

- 1) Рекомендуемое время проведения.
- 2) Для какой части урока подходит данная методика:
 - пролог;
 - суть, базовая часть;

- финал.
- 3) Название методики.
- 4) Готовая цитата по озвучиванию темы.
- 5) Примерный план работы по теме.
- 6) Тип методики:
- обсуждение,
 - чтение,
 - демонстрация,
 - обучение других,
 - практика,
 - видео,
 - лекция.
- 7) Опыт, который могут получить участники занятия:
- анализ;
 - выступление;
 - командообразование;
 - концентрация;
 - признание;
 - раскрепощение;
 - сопереживание материалу;
 - сопереживание незнанию;
 - сопереживание одноклассникам;
 - сопереживание ошибке;
 - сопереживание учителю;
 - соперничество;
 - сплочение;
 - творчество.

8) Категория (какие компетенции развивает):

- анализ ситуаций;
- выводы;
- генерация;
- зарядка;
- знакомство;
- информация;
- командообразование;
- концентрация;
- моделирование;
- обратная связь;
- проверка;
- раскрепощение;
- функция.

Шаги для проектирования урока.

Шаг 1. Запишите тему, цель и тезисы в карточку «Сценарий урока».

Шаг 2. Определитесь с классом, возрастом, этапом урока или компетенцией, которую будете развивать.

Шаг 3. Выберите карточку в зависимости от ваших запросов.

Шаг 4. Выложите последовательный сценарий урока.

Стоит помнить о **временных пропорциях на каждый этап.**

Можно выделить три варианта.

Вариант 1 – типичный (средний вариант):

- начало – 15%;
- суть – 70%;
- финал – 15%.

Вариант 2 – если урок первый:

- начало – 40%;
- суть – 50%;
- финал – 10%.

Вариант 3 – если урок последний:

- начало – 10%;
- суть – 40%;
- финал – 50%.

Проектирование уроков с Конструктором опыта:

- можно соединять методики между собой;
- можно трактовать название методики самому, не читая написанное на карточке;
- можно придумывать собственные методики (в том числе и игровые) и фиксировать их в пустые шаблоны.

Задание 2.2.2

Придумайте свой вариант сценария урока, опираясь на идеи, описанные в разделе 1 данного пособия (Тема 3. Генерация идей. Как научиться придумывать игру) и примеры, которые можно найти в Конструкторе опыта (см. прил. 5).

Воспользуйтесь примерной таблицей:

	Пролог		Основная часть	Финал	
	Проверка домашнего задания	Повторение изученного ранее		Закрепление пройденного на уроке	Выводы
Традиционная система обучения	Игра «Мяч в кругу»: 1. Учитель кидает мяч ученику. 2. Ученик, который получает мяч, отвечает на вопрос.	Игра «Угадайка»: 1. Один ученик садится спиной к доске. 2. На доске пишется термин. 3. Класс должен объяснить его, не называя.	Ролевая (имитационная игра: зависит от темы урока. Это может быть «Суд над кислотами» (урок химии), «Рыболовство» (урок биологии) и т.д.	Игра «Дискуссия: «за» и «против»	Игра «Start? stop, continue»: 1. Ученик и выписывают вещи, которые они начнут, перестанут, продолжат делать после этого урока.

РАЗДЕЛ 3

РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОД РЕАЛЬНУЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ЗАДАЧУ

Тема 1. Разработка проекта игровой деятельности в рамках конкретной образовательной проблемы

Задание 3.1.1

Обратитесь к методическому пособию «Педагогика. Социальное проектирование в школе (в помощь студенту-практиканту)» и составьте мини словарь основных понятий социального проектирования (проект, социальное проектирование, социальный проект).

Задание 3.1.2

Изучите этапы работы над социальным проектом:

1. Подготовка учащихся к работе над проектом.
2. Выбор проблемы.
3. Сбор информации (социологические опросы разных групп населения; анализ материалов СМИ; встречи, интервью с компетентными специалистами).
4. Разработка собственного варианта решения проблемы.
5. Реализация плана действий:
 - 5.1. Обращение к заинтересованным лицам, организациям; социальная переписка.
 - 5.2. Собственное участие.
6. Составление портфолио.
7. Презентация.
8. Рефлексия.

Задание 3.1.3

Выберите один из возможных вариантов поиска образовательной проблемы:

- мозговой штурм,
- игра «Ромашка», где лепестками цветка могут стать актуальные проблемы образования.

Задание 3.1.4

Осуществите сбор информации, необходимой для решения образовательной проблемы: проведите социологические опросы разных групп населения, проанализируйте материалы СМИ, интернет-источники; возьмите интервью у специалистов в этой области, организуйте встречи с этими людьми.

Задание 3.1.5

Разработайте собственный вариант проекта игровой деятельности, направленной на решение выбранной проблемы, обратившись к разным видам творческого соревнования:

Коллективное творческое дело

Коллективное творческое дело (КТД) – это технология, которая включает в себя коллективное планирование дела, коллективную реализацию и коллективное обсуждение итогов дела.

На этапе планирования оно может начаться с игры «Совет дела». На этом этапе команды будут соревноваться в поиске самой оригинальной, самой реальной, самой менее затратной игровой программы. На следующем этапе команда-победитель начинает сбор-старт, формирует микрогруппы, распределяет поручения между ними и далее действует в соответствии с технологией КТД. На третьем этапе про-

исходит реализация игровой программы, на четвертом – коллективное подведение итогов, «Огонек».

Конкурс проектов игровых программ

Данный вид соревнования предполагает организацию предварительной работы одного человека или группы людей, результатом которой становится определенный продукт – игровая программа. Конкурс может быть ограничен рамками какой-либо образовательной проблемы (игры на лето), какого-либо типа игр (интеллектуально-творческие), каких-либо целевых установок (выявление лидеров в группе) и пр.

Экспромтные творческие соревнования

Конкурсы идей создания новых игр, не требующие предварительной подготовки.

Пример 1. Игра «Перестрелки».

Две группы по очереди задают друг другу задачи (связанные с игровым конструированием решения образовательной проблемы) и тут же дают варианты решения этих задач. Например, группа 1 дает задание группе 2: «Придумать оригинальную идею игровой программы, направленной на профилактику буллинга». Участники группы 2 в течение минуты обсуждают варианты решения этой задачи и называют в итоге наиболее интересные и приемлемые из них. Дав ответ, группа 2 ставит перед группой 1 свою задачу. Так может продолжаться до тех пор, пока одна из групп не сможет поставить очередную задачу или дать достойный ответ решения поставленной перед ними задачи.

Пример 2. Игра «Аукцион идей».

Здесь каждый участник соревнования в произвольном порядке называет свой вариант решения задачи. Победителем может считаться:

- игрок, который последним назовет свой вариант;
- игрок, который последним назовет больше всего вариантов;
- игрок, который последним назовет самые оригинальные варианты.

Распределение элементов целого между группами

Ведущий распределяет между группами (или группы сами выбирают) определенные части одного целого – игры. Это могут быть этапы, игровые атрибуты, категории игроков, решаемые задачи. При условии использования КТД совет дела разрабатывает целое – сценарий игровой программы, а все остальные микрогруппы выполняют поручения, которые выдает совет дела.

Ящик идей

В определенном месте устанавливается специальный ящик, куда все желающие могут сбрасывать записки, в которых описаны их идеи. На очередном сборе эти идеи зачитываются и обсуждаются.

Стена идей («живой форум»)

В доступном для всех месте вывешивается большой лист ватмана (или не ватмана), разделенный на несколько колонок. В первой колонке дается описание какой-либо идеи. Остальные могут подписывать, дополнять, критиковать, конкретизировать написанное на бумаге. Через какое-то время лист снимается, изучается, и на основании наиболее конструктивных идей разрабатывается новая игровая форма.

Тема 2. Разработка проекта игровой деятельности для детской площадки в условиях летнего отдыха

Задание 3.2.1

Обратитесь к этапам работы над социальным проектом на стр. 15. Сформулируйте проблему, которую будете решать на детской площадке в условиях летнего отдыха. Это может быть проблема оздоровления детей в процессе полезной жизнедеятельности в условиях коллективного отдыха. Данную проблему можно разбить на 3 задачи:

1. Формирование и развитие временного детского коллектива.
2. Оздоровительная жизнедеятельность детей.
3. Содействие всестороннему и гармоничному развитию детей.

Задание 3.2.2

Прослушайте лекции «Логика лагерной смены» [12], «Подготовка к сезону» [16]. «Временный детский коллектив» [5], «Возрастные особенности детей» [4] и выпишите основные идеи. Составьте кластер по каждой теме.

Задание 3.2.3

Составьте план-сетку лагерной смены в двух вариантах. В первом варианте игровая деятельность детей будет эпизодичной, но подчиненной хотя бы одной из трех задач. Например, чтобы решить задачу формирования детского коллектива, нужно в организационный период провести ряд игр на знакомство и сплочение. Примерами таких игр изобилует соответствующая литература (см. Былеева Л., Таборко В. «Игра?.. Игра!»; Костылева В.Б. «Основы вожатской деятельности: начинающему вожатому: учебно-методическое пособие»).

Чтобы успешно решать задачу оздоровления, в план-сетку нужно включить подвижные и спортивные игры. Для содействия всестороннему и гармоничному развитию детей – интеллектуальные, творческие, экологические игры и т.п.

Во втором варианте вся лагерная смена будет подчинена игровой деятельности, т.е. всю смену дети будут играть в одну игру, примеряя на себя разные или одну выбранную роль.

Пример 1. Игра «Королевство».

Дети садятся в круг и начинают, по предложению ведущего, выбирать себе роли на день. Это могут быть роли королевы, короля, принцессы, министра, помощника министра, лекаря, охранника, кухарки и т.д. Все участники по очереди озвучивают план своих действий на день. Планы обсуждаются, корректируются, дополняются. Выбираются самые удачные. Продумываются способы их реализации. В конце дня подводятся итоги.

Каждый новый день происходит смена ролей. Ролями можно меняться в течение дня.

Пример 2. Игра «Древняя Греция. К вершинам Олимпа» (см. прил. 4) (игра придумана студенткой заочного отделения филологического факультета ПГНИУ Насрдиновой Дарьей).

Цель игровой смены: сразить титана Кроноса.

Задачи:

- примирить совет богов между собой (выполнять их задания и поручения);
- достичь определённой силы (раздобыть оружие + артефакты);
- получить покровительство второстепенных богов и других существ (сделать их жизнь лучше).

Вводные данные.

СОВЕТ БОГОВ-ОЛИМПИЙЦЕВ:

- Зевс – верховный бог древнегреческого пантеона, бог грома и молний;
- Гера – жена Зевса, покровительница брака, семейной любви;
- Посейдон – бог морской стихии и брат Зевса;
- Афина – богиня мудрости, справедливости, наук и ремёсел, а также военного дела, покровительница городов и мудрости, дочь Зевса;
- Афродита – богиня любви и красоты;
- Гефест – бог огня и кузнечного ремесла;
- Гермес – бог торговли, хитрости, скорости и воровства, а также красноречия, покровитель странствующих;
- Арес – бог войны и снаряжения для битвы, оружия;
- Аполлон – бог света, покровитель искусств, также бог-врачеватель и покровитель оракулов;
- Артемида – богиня охоты, покровительница всего живого на Земле, дочь Зевса;
- Деметра – богиня плодородия и земледелия;
- Дионис – бог виноделия и веселья.

СПИСОК ДРУГИХ БОГОВ:

- Гестия – богиня домашнего очага;
- Аид – владыка Царства Мёртвых и брат Зевса;

Второстепенные боги и прочие персонажи: бог Пан, Зефир, Морфей, Борей, богиня Персефона, nereиды, кентавры, дриады, циклопы, сатиры.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: + очки покровительства и послания Гермеса + 5 очков за примирение богов от Посейдона)

Тематический план смены

1 день – посвящение полукровок в лагере.

2 день – выявление божественных способностей.

3 день – поручение бога Зевса (разгадать тайну пропавшего Жезла Молний + плюшечки + покровительство); /+ 50 к Зевсу, -20 к Аресу.

4 день – поручение Ареса и Афродиты (выкрасть из кузницы Гефеста мотор байка Ареса + золотое украшение Афродиты) /-10 к Зевсу, +50 к Аресу, +30 к Афродите, -20 к Гефесту.

5 день – встреча с Артемидой (поиск серебряного лука + охота на свирепых кабанов, прогулка с Аполлоном и управление солнечной колесницей —> ПДД); /+40 к Артемиде, +40 к Аполлону.

6 день – помощь Деметре (восстановить почву и грунт для посадки растений и виноградников), встреча с Дионисом (приготовление божественного напитка из винограда с использованием списка ингредиентов /какой список, решает команда/) /+30 к Деметре, +50 к Дионису, -10 к Гере.

7 день – помощь Афине: приодеть её для свидания с земным человеком + узнать, на какие темы он бы хотел пообщаться, найти пропавшую фразу из любимой книги Афины /эта книга всё время меняет содержание/, они будут находить разные фразы, но нужная – только одна, в награду – план сражения и построения войска против Кроноса и нужное количество очков каждого бога для битвы); /+50 к Афине, +10 к Зевсу, +10 к Гестии.

8 день – помощь для Гермеса (он перепутал посылки и доставил: Зевсу – мотошлем Аида, Аиду – волшебные жемчужины Посейдона, Посейдону – молнии Зевса). Нужно помочь Гермесу посетить все три царства и забрать посылки, а потом разослать их по нужным адресам!

/+70 к Гермесу, +20 к Зевсу, +30 к Аиду, +30 к Посейдону, +15 к примирению богов, +20 к кентаврам.

9 день – помощь Гефесту: добыть божественную берилловую руду для изготовления божественного оружия, починить в кузнице жерло вулкана, в награду каждый выбирает себе полукровское оружие из кузницы Гефеста /+40 к Гефесту, +20 к Гере, за эко-день +40 к сатирам, +30 к дриадам.

10 день – помощь Гере: Гера опять поссорилась с Зевсом, нужно их помирить! Придумать план романтического божественного ужина, разработать меню, приодеть Геру и Зевса, подготовить романтическую музыку, дать им темы для разговора и решить их вечную причину ссоры / +40 к Гере, +40 к Зевсу, +20 к Гефесту, +10 к Аиду, +20 к Гестии, -10 к Аресу.

11 день – помощь Аиду: Аид хочет поменять интерьер в своём Подземном Царстве (в помещениях: будка Цербера, поля Асфodelей, сады Элизиума, дворец Аида, вход в Тартар, воды Стикс). Также ему нужно придумать развлечения для Персефоны /+50 к Аиду, +10 к Зевсу, +15 к Аресу, -10 к Афине, +20 к примирению богов, +10 к кентаврам.

12 день – помощь Зефиру и Морфею: дети уснут и обнаружат записочки под подушками, где будет послание от бога Морфея! Нужно будет нарисовать свои сны и оставить их под подушкой до позднего вечера, а потом, на закате, поймать за хвост ветер, который подскажет, где отыскать бога Пана! / +30 к Морфею, +20 к Зефиру, +10 к сатирам.

13 день – разыскиваем бога Пана: проходим через лабиринт (путь по лагерю) и осматриваем признаки пребывания Пана + получаем плюшки от сатиров и дриад, а также Диониса —> различные голово-

ломки и задания, находим бога Пана, а он превратился в дерево, но жив /+50 к Пану, +100% покровительство сатиров и дриад, а также +10 к каждому богу, +20 к примирению богов, +10 к кентаврам.

14 день – помощь Афродите: дуэль Ареса и Гефеста! Отговорить Ареса и Гефеста сражаться за внимание Афродиты, нотации для Афродиты. Дискуссия: половина отряда — Гефест, половина — Арес, аргументы = выход из спора /+50 к Афродите, +40 к Гефесту, +40 к Аресу, +20 к Гестии, +10 к Гере, +10 к примирению богов, +5 к кентаврам.

15 день – Кронос разрушил подводные кузни Посейдона! Помогите подводным существам восстановить их, а также построй свои домики по своим божественным силам (домик Ареса, домик Геры, домик Посейдона...). Для восстановления кузниц нужно подыскать список материалов для реконструкции: лава, ракушки, песок, водоросли, жемчуг, опавшая чешуя русалок, китовый жир /+50 к Посейдону и +10 ко всем подводным жителям, + 10 к примирению богов, +10 к силе против Кроноса.

16 день – приспешники Кроноса заковали в цепи древо Пана и заточили Зефира с Морфеем! Нужно их освободить! Кентавры и Арес тебе помогут, одолей приспешников Кроноса и высвободи богов! (логические задачи, соревнования, сплочение) /+40 к Пану, +40 к Зефиру, +40 к Морфею, +20 к Аресу, +10 к примирению богов, +10 к кентаврам, +20 к силе против Кроноса.

17 день – Артемида и Аполлон: спор! Сестра и брат – олицетворения Луны и Солуса – рассорились, и непонятно из-за чего! Нужно выяснить причину ссоры. Может, за этим стоят приспешники Кроноса? Они могли подсыпать в божественные подношения Артемиды и Аполлона зелье ссоры, и теперь те не могут прийти к соглашению!

Дискуссия: половина отряда – Артемида, половина – Аполлон. Аргументы = избавление от влияния Кроноса /+50 к Артемиде, +50 к Аполлону, +10 к примирению богов.

18 день – Похищение Персефоны – жены Аида! Титан Кронос и его приспешники похитили Персефону из подземного царства, чтобы шантажировать Аида и весь совет богов! Нужно вычислить их по следам и высвободить Персефону! Аид, Деметра и Гестия помогут тебе в этом! (по следам идём к цели) /+40 к Аиду, +40 к Персефоне, +50 к Деметре, +30 к Гестии, +25 к силе против Кроноса.

19 день – помощь Гермесу: ему нужно прибыть на Олимп с отчётом по продажам в этом месяце, а он взял выходной и совсем забыл об этом! Зевс разгневается, ведь он ждёт Гермеса ещё с утра! Вам пришла записка от него: своим красноречием добиться расположения Зевса и рассказать о ситуации в торговых ларьках Олимпа, но сначала нужно разузнать их ситуацию! (заглядывать в каждый ларёк и узнавать о доходах, проблемах, убытках, потом – к Зевсу с докладом), награда => божественный артефакт для каждого полубога /+50 к Гермесу, +40 к Зевсу, +10 ко всем остальным Богам, +20 к примирению богов.

20 день – сражение с титаном Кроносом и его армией! У вас есть план сражения, оружие и божественные артефакты, а также очки покровительства богов! Вы сразитесь с его армией и справитесь с ним, и на земле воцарится мир! (битва с Кроносом – задачки, игры на логику, соревнования, подвижные игры) /+100 ко всем богам +100 к примирению богов.

21 день – празднование победы над титаном Кроносом, вознесение его на Олимп, присуждение ему БОЖЕСТВЕННОГО титула.

Тема 3. Проведение игры, разработанной под реальную образовательную задачу

Задание 3.3.1

Очень часто дети затрудняются самостоятельно найти выход из трудной жизненной ситуации, не умеют или не хотят ее решать, и эта ситуация может отравлять им жизнь достаточно долго. Порой детям кажется, что изменить ничего нельзя. В этом случае полезной будет игровая ситуация, через которую незаметно для себя дети могут помочь себе и друг другу.

Изучите имитационную игру «Предлагаю помощь». Этот пример игры носит педагогический характер, развивает умение искать выход из реальных ситуаций. Подходит в большей мере для младших школьников и подростков.

Ведущий делит участников на две группы. Это те, кто «нуждается в помощи», и те, кто «решатели проблем». Участники заранее придумывают ситуации. Ведущий может сам это предложить, заготовив карточки. Ситуации могут быть вымышленными или реальными. Например:

1. Меня не понимают родители.
2. У меня нет друзей.
3. Не хочу ходить в школу, потому что там скучотища.
4. Меня обижают одноклассники.

Группа тех, кто нуждается в помощи, сообщает о своей жизненной ситуации. Игроки из другой команды по очереди предлагают свой вариант выхода из нее. Участники из первой группы выбирают самый удачный вариант. Ведущий проводит обсуждение с комментариями, почему не подошел тот или иной вариант. После этого коман-

ды меняются ролями. В конце игры ведущий может сделать вывод, что важно не только предложить помощь, но и суметь ее оказать.

Можно модифицировать задания, предложив вместо помощи род занятий («У меня есть свободное время») или модель поведения («Меня раздражают глупые люди»).

Задание 3.3.2

Потребность в самовыражении свойственна природе человека, а вот умение посмеяться над собой не всем дается легко. Соединить эти две полезные вещи помогут юмористические конкурсы.

Так, например, в летнем оздоровительном лагере для детей старших отрядов вполне уместен конкурс шуток по типу «Открытый микрофон». В начале смены (на 3–4 день) можно организовать мастер-класс по обучению детей составлению шуток. Желательно, чтобы мастер-класс провел человек, имеющий опыт выступления с шутками. Он расскажет о базовой структуре шутки и основных правилах ее составления. На мастер-классе дети попытаются придумать 3–4 шутки, пользуясь только что услышанными советами. Через 3 дня проводится 1 тур, на котором выступают все желающие. В качестве жюри могут выступать воспитатели и вожатые. Пусть дети сами выбирают жюри. Жюри, в свою очередь, выберет трех лучших участников, которые могут соревноваться с другим отрядом. Второй тур проводится через какое-то время, например, через 3 дня.

Задание 3.3.3

Придумайте свой вариант геймификации образовательного процесса: в школе, в учреждении дополнительного образования, в дет-

ском оздоровительном лагере. Обратитесь за помощью к материалу под названием «Геймифицируй это»: как превратить урок в игру [6]:

Проработайте сюжет. Чтобы урок стал игрой, в первую очередь нужна увлекательная история. Это стержень квеста. Помните начальный курс математики? Чтобы дети не скучали, микросюжет заложен в основу каждой задачки: «Кролик Крош собрал 16 съедобных грибов и 9 поганок. Сколько всего грибов собрал кролик?».

Определите цели. Здесь обычно возникает проблема с формулировкой. «Изучить ядерное оружие и его боевые свойства» – так себе игровая цель. Смахивает на пункт в учебном плане по ОБЖ. Фраза «в мире началась ядерная война» будоражит больше. Ставьте перед школьниками конкретные игровые цели. Например, «составьте список вещей, которые возьмете с собой при эвакуации». За счет такого подхода дети больше запомнят из теории. Все потому, что знания, которые они черпают на уроке, тут же помогают решить конкретную игровую задачу.

Распределите роли между учениками. Игра, при которой ученик выполнил задание и сидит без дела, мало чем отличается от сценария «решил контрольную, сдал тетрадь учителю». Поделите класс на группы и каждой присвойте конкретную роль. Так, в мире математики одни могут владеть методами решения, другие – данными. Дети не будут скучать и научатся работать в команде.

Придумайте испытания и правила игрового мира. Это может быть любая математическая задачка, химический опыт, ребус, шарада или языковая анаграмма. Главное – придать задаче интересный контекст. Важно: каждое испытание должно стать условием для продвижения вперед.

Не забывайте и об игровой механике. Это то, как работает игра: ее правила и причинно-следственные связи. Поступив определенным образом, ты получаешь определенный результат.

Например, с каждым пройденным испытанием игроки обретают новые способности. Или для продвижения вперед нужно собрать определенное количество ресурсов.

Все поступки игроков должны иметь последствия. Еще лучше, если от их выбора будет зависеть ход истории. Развилка в сюжете – тоже мощный прием.

Пример: Школьный учитель Дэвид Хантер из Сиэтла разработал целую систему обучения, основанную на игровом сценарии. Книжку по географии он превратил в комикс про зомби, а учебный курс – в квест. Согласно «сюжету», действие происходит в мире зомби-апокалипсиса. Задача детей – просчитать безопасный маршрут, покинуть эпицентр скопления бродячих, не стать добычей, создать человеческую колонию. Успех каждой «миссии» зависит от того, насколько хорошо школьники проходят тесты по миграции, видам рельефа, климату и прочим географическим разделам. Каждое задание, согласно канонам геймификации, ведет на новый «уровень».

Используйте на уроке телефоны и планшеты. На уроках дети не выпускают мобильник из рук? Тем лучше. Придумайте, как можно задействовать их в игре. К примеру, установите на телефоны и планшеты приложение, которое станет ключом к выполнению «миссии».

Химия. Дети – группа астронавтов, исследующих Марс. Собрав образцы, им нужно провести химические исследования в портативной лаборатории Chemist (Android и iOS). Сюжет может быть другим. Главное придумать, какую практическую цель имеет опыт в рамках игрового мира.

История. Школьники – команда археологов, которая обнаружила древние печати на артефактах погибших цивилизаций. Их нужно просканировать. Печатами здесь могут стать карточки с QR-кодом. Сделайте их при помощи генератора кодов. Футуристическими «сканерами» послужат телефоны с QR-ридерами.

География. Ребята – группа ученых, которая изобрела машину времени и готовится отправиться глубоко в прошлое, когда материки еще имели иные очертания. «Машиной времени» послужит EarthViewer (Android и iOS). Приложение покажет, как выглядела планета миллионы лет назад, как росли вулканы Гренландии, менялся климат и ландшафт. Каждый объект на карте содержит историческую и геологическую справку. Минус: приложение англоязычное и разработано для планшетов.

Музыка. Будущее. Привычные гитары и барабаны больше не в моде. Музыку теперь творят на виртуальных инструментах. Ваш класс – футуристический оркестр, который готовится к межгалактическому фестивалю. Пусть ребята скачают на гаджеты приложения с музыкальными инструментами (гитара, флейта, пианино, барабаны) и под вашим руководством разучат незамысловатую композицию. Конечно, на фортепиано дети от этого лучше играть не станут. Зато выучат ноты и, возможно, крепче полюбят музыку.

Освоив законы геймификации, можно не только превратить урок в игру, но и самостоятельно создать обучающий квест на компьютере.

Так, три учительницы из московской школы №1363 создали для детей обучающую игру «Приключения Оли и Коли в стране десятичных дробей».

По сюжету, путешествуя по сказочному миру, школьники помогают местным жителям. К примеру, ставят забор вокруг садового участка Лесовичка. Для этого дети используют математические познания. В игре они сродни суперсиле.

По сюжету, путешествуя по сказочному миру, школьники помогают местным жителям. К примеру, ставят забор вокруг садового участка Лесовичка. Для этого дети используют математические познания. В игре они сродни суперсиле.

«Придуманную игру я использую в шестых классах. В процессе я заметила, что благодаря проекту у многих учеников повысился интерес к предмету. Дети взглянули на математику под другим углом. Их успеваемость выросла», – рассказала один из авторов игры Светлана Шихова.

Какие элементы игры можно использовать на уроке. Очки, уровни, шкала прогресса, рейтинговая система – эти и другие элементы, заложенные в основу любой компьютерной аркады, помогут «собрать» кабинетную игру, вызывающую привыкание похлеще Angry Birds. В хорошем смысле слова.

Суть – облечь трудности в веселые игровые миссии. При таком подходе монстры – это домашние задания, битвы с боссами – тесты и контрольные работы. За каждую «победу» игрок получает опыт, который, к примеру, влияет на оценку.

Цель – повысить мотивацию и вовлеченность детей, чтобы они не морщились от очередного ДЗ и тяжело не вздыхали при слове «диктант».

Пример. Даже мусор дети будут собирать с азартом, если превратить его в ресурс для победы. Это концепт экологического квеста «Чистые игры». Если вкратце, то здесь за железные банки, фантики и

коробки игроки зарабатывают очки. Те, у кого их больше, получают приз. Уже проведено 38 игр, собрано 106 тонн мусора, а стоило просто добавить субботнику элементы игры.

4 ошибки при создании игрового урока

Вы придумали яркую историю, задания, сказочный мир, показали игру ученикам, символично нажали на «play» и... Нет искры. У детей не зажегся огонек в глазах. Чтобы застраховать себя от провала, изучите ошибки, которые чаще всего допускают при создании игры:

Фокус на соревнованиях. Соперничество – один из козырей в колоде геймификации. Однако не стоит «ходить» только с этой карты. Если детей заботит лишь, как бы вскарабкаться на вершину рейтинга, это не образовательная игра, а спорт. Карл Капп, известный в среде электронного обучения блогер и автор книг, дает такой совет: *«Используйте соревнование, если хотите заинтриговать. Оно должно длиться ровно столько, чтобы дети окунулись в игру и накопили запал».*

Перебор с наградами. Если вы подкидываете ученикам бейджи и медальки по поводу и без, то вскоре они обесценятся. Знаки отличия превратятся в никому не нужное барахло. Идеальный вариант – выдавать награды лишь тем «игрокам», достижение которых признают даже конкуренты.

Заигрались. Ударившись в геймификацию, велик риск «заиграться» и позабыть о сути – в школе дети должны учиться. Урок превратится в бесполезную забаву. Вы зря потратите силы и время. Школьники, конечно, останутся довольны – они весело скоротали 40 минут, но ничему не научились.

Сбой в игровой механике. Если одни ученики получают уровень за уровнем, а другие сидят в аутсайдерах, несмотря на все усилия,

возможно, вы плохо проработали правила игрового мира. Исправьте недочеты. Иначе в проигрыше дети будут винить вас, как никудышного ведущего.

Геймификация – не просто прививка от скуки, у нее множество преимуществ, однако все хорошо в меру. Строгость тоже порою нужна, и превращать учебу в бесшабашную вечеринку не стоит. Используйте игру, когда хочется разбавить серьезность урока или просто объяснить сложную тему. Тогда в ваш класс ученики будут приходить с большим желанием и огоньком любопытства в глазах.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ И РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Базовая структура шуток <https://comedyschool.me/struktura-shutki/>
2. Былеева Л., Таборко В. Игра?.. Игра! М., 1988. 223 с. (Для тех, кто работает с пионерами. Б-чка вожатого)
3. Всероссийская ассоциация по играм в образовании [http://cyclowiki.org/wiki/\(Russian_Association_for_Games_in_Education,_RAGE\)](http://cyclowiki.org/wiki/(Russian_Association_for_Games_in_Education,_RAGE))
4. Возрастные особенности детей:
<https://www.youtube.com/watch?v=4AP8CeazsUs>
5. Временный детский коллектив
<https://www.youtube.com/watch?v=AWFK6wkp9MM>
6. «Геймифицируй это»: как превратить урок в игру:
<https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool>
7. Игра:
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0>
8. Игропрактика 2019: курс по созданию и применению игр:
<http://gamepraktika.org/>
9. Костылева В.Б. Основы вожатской деятельности: начинающему вожатому: учебно-методическое пособие / В.Б. Костылева; Пермский государственный национальный исследовательский университет. Пермь. 2020. 120 с.
10. Кудашов Г.Н. Игровое конструирование. Тюмень: «Вектор Бук», 2008. 180 с.
11. Курпатов А. Как воспитывать ребенка в современном мире:
<https://www.youtube.com/watch?v=PyQIhI8CVQk>

12. Логика лагерной смены:
<https://www.youtube.com/watch?v=cGD1aMxcoUE>
13. Международный конкурс теоретических, практических, исследовательских и творческих проектов в сфере образования: <http://students.interclover.ru/econ/project.html>
14. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. М., 2006. 368 с.
15. Педагогика. Социальное проектирование в школе (в помощь студенту-практиканту): метод. пособие / авт.-сост. В.Б. Сбитнева; Перм.ун-т. Пермь, 2007. 43 с.
16. Подготовка к сезону:
<https://www.youtube.com/watch?v=SZ05a-71Yvs>
17. Почему играть в детстве гораздо важнее, чем ходить в школу:
<https://esquire.ru/articles/5681-peter-gray/>
18. Селезнева Ю. Школьный конструктор опыта. Методический инструмент для проектирования уроков.
https://firo.ranepa.ru/files/docs/metapredm_results/selezneva_u_metapredm_results.pdf
19. Студенческая школа по качеству образования:
<https://teachingame.ru/school>
20. Фабр Ж. Дидактические игры и упражнения на уроках русского языка. 2018.
21. Хейзинга Й. Homo Ludens. М., 1992.
22. Шляхова Л.С. Методические указания к деловой игре. Одесса, 1984.
23. Шмаков С.А. Ее величество – игра. М., 1992. 160 с
24. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностные игры как возможная форма и метод внедрения АСУ. 1982.

*Почему играть в детстве гораздо важнее,
чем ходить в школу*

Я рос в пятидесятые. В те времена дети получали образование двух видов: во-первых, школьное, а во-вторых, как я говорю, охотничье-собираательское. Каждый день после школы мы выходили на улицу поиграть с соседскими детьми и возвращались обычно затемно. Мы играли все выходные и лето напролет. Мы успевали что-нибудь поисследовать, поскучать, самостоятельно найти себе занятие, попасть в истории и из них выпутаться, повитать в облаках, найти новые увлечения, а также прочитать комиксы и прочие книги, которые нам хотелось, а не только те, что нам задали.

Вот уже больше 50 лет взрослые шаг за шагом лишают детей возможности играть. В своей книге «Дети за игрой: американская история» Говард Чудакофф назвал первую половину XX в. золотым веком детских игр: к 1900 г. исчезла острая необходимость в детском труде, и у детей появилось много свободного времени. Но начиная с 1960-х взрослые принялись урезать эту свободу, постепенно увеличивая время, которое дети вынуждены проводить за школьными занятиями, и, что еще важнее, все меньше и меньше позволяя им играть самим по себе, даже когда они не в школе и не делают уроки. Место дворовых игр стали занимать спортивные занятия, место хобби – внешкольные кружки, которые ведут взрослые. Страх заставляет родителей все реже и реже выпускать детей на улицу одних.

По времени закат детских игр совпадает с началом роста числа детских психических расстройств. И это нельзя объяснить тем, что мы стали диагностировать больше заболеваний. Скажем, на протяжении всего этого времени американским школьникам регулярно раздают клинические опросники, выявляющие тревожные состояния и депрессию, и они не меняются. Из этих опросников следует, что доля детей, страдающих тем, что теперь называют тревожным расстройством и глубокой депрессией, сегодня в 5–8 раз выше, чем в 1950-е. За тот же период процент самоубийств среди молодых людей от 15 до 24 лет увеличился больше чем в два раза, а среди детей до 15 лет – учетверился. Нормативные опросники, которые студентам колледжей раздают с конца 1970-х, показывают, что молодежь становится все меньше склонна к эмпатии и все больше – к нарциссизму.

Дети всех млекопитающих играют. Почему? Зачем они тратят энергию, рискуют жизнью и здоровьем вместо того, чтобы набираться сил, спрятавшись в какой-нибудь норе? Впервые с эволюционной точки зрения на этот вопрос попытался ответить немецкий философ и натуралист Карл Гроос. В 1898 г. в книге «Игра животных» он предположил, что игра возникла в результате естественного отбора как способ научиться навыкам, необходимым для выживания и размножения.

Теория игры Грооса объясняет, почему молодые животные играют больше, чем взрослые (им еще надо многому научиться), и почему, чем меньше выживание животного зависит от инстинктов и чем больше – от навыков, тем чаще оно играет. В значительной степени предсказать, во что животное будет играть в детстве, можно

исходя из того, какие умения ему понадобятся для выживания и размножения: львята бегают друг за другом или крадутся за партнером, чтобы потом неожиданно на него наброситься, а жеребята зебры учатся убегать и обманывать ожидания противника.

Следующей книгой Грооса стала «Игра человека» (1901 г.), в которой его гипотеза распространялась на людей. Люди играют больше всех остальных животных. Человеческие дети, в отличие от детенышей других видов, должны выучиться множеству вещей, связанных с культурой, в которой им предстоит жить. Поэтому, благодаря естественному отбору, дети играют не только в то, что нужно уметь вообще всем людям (скажем, ходить на двух ногах или бегать), но и навыкам, необходимым представителям именно их культуры (например, стрелять, пускать стрелы или пасти скот).

Основываясь на работах Грооса, я опросил десять антропологов, которые в общей сложности изучили семь различных охотничье-собирательских культур на трех континентах. Выяснилось, что у охотников и собирателей нет ничего похожего на школу – они считают, что дети учатся, наблюдая, исследуя и играя. Отвечая на мой вопрос: «Сколько времени в изученном вами обществе дети проводят за игрой?», антропологи в один голос ответили: «Практически все время, когда не спят, начиная примерно с четырех лет (с этого возраста их считают достаточно ответственными, чтобы оставаться без взрослых) и заканчивая 15–19 годами (когда они по собственной воле начинают брать на себя какие-то взрослые обязанности)».

Мальчики играют в выслеживание и охоту. Вместе с девочками они играют в поиск и выкапывание съедобных корешков, в лазанье

по деревьям, приготовление еды, строительство хижин, долбленных каноэ и прочих вещей, значимых для их культур. Играя, они спорят и обсуждают проблемы, в том числе те, о которых слышали от взрослых. Они делают музыкальные инструменты и играют на них, танцуют традиционные танцы и поют традиционные песни, а иногда, отталкиваясь от традиции, придумывают что-то свое. Маленькие дети играют с опасными вещами, например, с ножом или огнем, потому что «как же они иначе научатся ими пользоваться?». Все это и многое другое они делают не потому, что кто-то из взрослых их к этому подталкивает, им просто весело в это играть.

Параллельно я исследовал учеников очень необычной массачусетской школы, Школы Садбери Вэлли. Там ученики, которым может быть от четырех лет до девятнадцати, целыми днями делают все, что захотят. Запрещено только нарушать некоторые школьные правила, не имеющие, впрочем, никакого отношения к образованию, задача этих правил – исключительно поддерживать мир и порядок.

Большинству людей это кажется безумием. Но школа существует уже 45 лет, и за это время выпустила несколько сот человек, у которых все в порядке. Выясняется, что в нашей культуре дети, предоставленные самим себе, стремятся научиться ровно тому, что имеет ценность в нашей культуре и дает им впоследствии возможность найти хорошую работу и получать от жизни удовольствие. Играя, ученики этой школы учатся читать, считать, пользоваться компьютерами и делают это с той же страстью, с которой дети охотников и собирателей учатся охотиться и заниматься собирательством.

Школу Садбери Вэлли объединяет с группами охотников и собирателей (совершенно верная) установка на то, что образование должно находиться в зоне ответственности детей, а не взрослых. И там, и там взрослые являются заботливыми и знающими помощниками, а не судьями, как в обычных школах. Кроме того, они обеспечивают детям возрастное разнообразие, потому что игра в смешанной возрастной группе лучше способствует образованию, чем игра сверстников.

Уже больше двадцати лет люди, формирующие образовательную повестку на Западе, побуждают нас следовать примеру азиатских школ (в первую очередь японских, китайских и южнокорейских). Там дети больше времени уделяют учебе и в результате получают более высокие баллы на стандартизированных международных тестах. Но в самих этих странах все больше людей называют свою образовательную систему провальной. В статье, вышедшей не так давно в *The Wall Street Journal*, известный китайский педагог и методист Цзян Сюэцин писал: «Недостатки системы, требующей зубрежки, хорошо известны: нехватка социальных и практических навыков, отсутствие самодисциплины и воображения, потеря любопытства и стремления к образованию... Мы поймем, что китайские школы меняются к лучшему, когда оценки начнут падать».

Несколько десятилетий американские дети разных возрастов — с детского сада и до конца школы — проходят так называемые «Тесты творческого мышления Торренса», комплексные измерения креативности. Проанализировав результаты этих исследований, психолог Кюнхи Ким пришел к выводу, что с 1984 до 2008 гг. средний резуль-

тат теста для каждого класса упал на показатель, превышающий допустимое отклонение. Это значит, что больше 85% детей в 2008 г. показали худший результат, чем среднестатистический ребенок в 1984-м. Другое исследование, которое психолог Марк Рунко провел со своими коллегами из Университета Джорджии, показало, что тесты Торренса предсказывают будущие достижения детей лучше, чем тест на IQ, успеваемость в старшей школе, оценки одноклассников и все прочие способы, известные на сегодняшний день.

Мы спрашивали выпускников Садбери Вэлли, во что они играли в школе и в каких областях работали после ее окончания. Во многих случаях ответы на эти вопросы оказались взаимосвязанными. Среди выпускников были профессиональные музыканты, которые в детстве много занимались музыкой, и программисты, которые большую часть времени играли в компьютеры. Одна женщина, капитан круизного лайнера, в школе все время проводила в воде – сначала с игрушечными лодочками, потом на настоящих лодках. А востребованный инженер и изобретатель, как выяснилось, все свое детство мастерил и разбирал разные предметы.

Игра является лучшим способом приобретения социальных навыков. Причина – в ее добровольности. Игроки всегда могут выйти из игры и делают это, если им не нравится играть. Поэтому целью каждого, кто хочет продолжить игру, является удовлетворение не только своих, но и чужих потребностей и желаний. Чтобы получать от социальной игры удовольствие, человек должен быть настойчивым, но не слишком авторитарным. И надо сказать, это касается и социальной жизни в целом.

Понаблюдайте за любой группой играющих детей. Вы увидите, что они постоянно договариваются и ищут компромиссы. Дошкольники, играющие в «семью», большую часть времени решают, кто будет мамой, кто ребенком, кто что может взять и каким образом будет строиться драматургия. Или возьмите разновозрастную компанию, играющую во дворе в бейсбол. Правила устанавливают дети, а не внешняя власть – тренеры или арбитры. Игроки должны сами разбиться на команды, решить, что честно, а что нет, и взаимодействовать с командой противника. Всем важнее продолжить игру и получить от нее удовольствие, чем выиграть.

Я не хочу чрезмерно идеализировать детей. Среди них встречаются хулиганы. Но антропологи говорят о практически полном отсутствии хулиганства и доминирующего поведения среди охотников и собирателей. У них нет вождей, нет иерархии власти. Они вынуждены всем делиться и постоянно взаимодействовать друг с другом, потому что это необходимо для выживания.

Ученые, которые занимаются играми животных, утверждают, что одна из главных целей игры – научиться эмоционально и физически справляться с опасностями. Молодые млекопитающие во время игры снова и снова ставят себя в умеренно опасные и не слишком страшные ситуации. Детеныши одних видов неуклюже подпрыгивают, усложняя себе приземление, детеныши других – бегают по краю обрыва, на опасной высоте перескакивают с ветки на ветку или борются друг с другом, по очереди оказываясь в уязвимой позиции.

Человеческие дети, предоставленные сами себе, делают то же самое. Они постепенно, шаг за шагом, подходят к самому силь-

ному страху, который могут выдержать. Делать это ребенок может только сам, его ни в коем случае нельзя заставлять или подстрекать – вынуждать человека переживать страх, к которому он не готов, жестоко. Но именно так поступают учителя физкультуры, когда требуют, чтобы все дети в классе забирались по канату к потолку или прыгали через козла. При такой постановке задачи единственным результатом может быть паника или чувство стыда, которые лишь уменьшают способность справляться со страхом.

Кроме того, играя, дети испытывают злость. Вызвать ее может случайный или намеренный толчок, дразнилка или собственная неспособность настоять на своем. Но дети, которые хотят продолжить игру, знают, что злость можно контролировать, что ее нужно не выпускать наружу, а конструктивно использовать для защиты своих интересов. По некоторым свидетельствам, молодые животные других видов тоже учатся регулировать злость и агрессию с помощью социальной игры.

В школе взрослые несут за детей ответственность, принимают за них решения и разбираются с их проблемами. В игре дети делают это сами. Для ребенка игра – это опыт взрослости: так они учатся контролировать свое поведение и нести за себя ответственность. Лишая детей игр, мы формируем зависимых и виктимных людей, живущих с ощущением, что кто-то облеченный властью должен говорить им, что делать.

В одном из экспериментов крысятам и детенышам обезьян позволяли участвовать в любых социальных взаимодействиях, кроме игр. В результате они превращались в эмоционально искаленных

взрослых. Оказавшись в не очень опасной, но незнакомой среде, они в ужасе замирали, не в силах преодолеть страх, чтобы осмотреться. Столкнувшись с незнакомым животным своего вида, они либо сжимались от страха, либо нападали, либо делали и то, и другое, даже если в этом не было никакого практического смысла.

В отличие от подопытных обезьян и крыс, современные дети пока что играют друг с другом, но уже меньше, чем люди, которые росли 60 лет назад, и несопоставимо меньше, чем дети в обществах охотников и собирателей. Думаю, мы уже можем видеть результаты. И они говорят о том, что этот эксперимент пора прекратить.

Питер Грей, профессор психологии
Бостонского университета

Игра «Совет дела»

- Участники игры разбиваются на группы по 5–7 человек. Всем группам дается задание-ситуация: предстоит подготовка к общешкольному мероприятию.
- Объявляется соревнование – какая группа представит самый интересный и оригинальный план подготовки и проведения мероприятия. Внутри группы ребята распределяют между собой поручения.
- Дается 15 минут на обсуждение. Через 15 минут на суд жюри каждая группа выносит общий план.
- Каждая группа защищает свой проект плана, отвечая на вопросы жюри и ребят.
- За соблюдение всех требований: оригинальность, соответствие возможностям, равномерное распределение поручений – балл.
- Победитель – кто наберет наибольшее количество баллов.

Б. Блум и его типология вопросов

Воспроизведение	Простые	Кто? Когда? Где? Как?
Понимание	Уточняющие	Правильно ли я понял?..
Применение	Практические	Как можно применить?.. Что можно сделать из?..
Анализ	Интерпретационные	Почему?
Синтез	Творческие	Что будет, если?..
Оценка	Оценочные	Как вы относитесь?..

**План-сетка тематической лагерной смены «Древняя Греция.
К вершинам Олимпа»**

1 день	2 день	3 день
<ul style="list-style-type: none"> • заезд; • расселение; • знакомство с территорией; • игры на знакомство; • «час правил» (техника безопасности, правила лагеря, режим дня + тихий час); • игры на сплочение; • посвящение в полубогов; 	<ul style="list-style-type: none"> • выбор отрядной символики: название, девиз, отрядный уголок (аббревиатура БОЖКИ – бурный огонь живой клоунады идёт); • распределение поручений (командир/охранник/культуролог/физорг/творец/...); • подготовка визитки; • выявление способностей к божественным силам; 	<ul style="list-style-type: none"> • показ визитки; • игры на сплочение отряда, на выявление лидера; • поиск пропавшего артефакта; • дискотека; • огонёк «божественные откровения» (история полукровки);
4 день	5 день	6 день
<ul style="list-style-type: none"> • организация творческой деятельности + КТД; • создание своих традиций (боги всегда...); • игры на сплочение коллектива; • поручение Ареса и Афродиты; • подсказка, где искать 	<ul style="list-style-type: none"> • сказочные игры/конкурсы; • коллаж «мой отряд»; • игры на сплочение коллектива; • интеллектуальные игры; • встреча с Артемидой и Аполлоном; • огонёк «склад боже- 	<ul style="list-style-type: none"> • игры на свежем воздухе; • стенгазета – божественное поддержание красоты тела и духа; • божественные посадки, восстановление почвы и грунта для виноградников и

бога Пана;	ственных сил»;	Деметры + рецепт волшебного напитка для Диониса;
7 день	8 день	9 день
<ul style="list-style-type: none"> • игры на сплочение; • игра «12 записок» с призом – конфетки и подсказка, где искать бога Пана; • помощь для Афины; • караоке; • огонёк «мои познания в древнегреческой мифологии» – викторина с призами; 	<ul style="list-style-type: none"> • викторина по известным мультфильмам; • съёмка видеоролика о приключениях полукровок в божественном лагере; • просмотр фильма «1 часть о Перси Джексоне»; • помощь Гермесу; 	<ul style="list-style-type: none"> • обсуждение экологических проблем современности; • эко-игра «разделяй отходы»; • игры на свежем воздухе; • стихотворения о природе; • поход в лесочек; • помощь Гефесту;
10 день	11 день	12 день
<ul style="list-style-type: none"> • просмотр фильмов о любви; • дискотека; • караоке; • читка стихотворений известных писателей о любви; • помощь Гере; • «тайные хорошие пожелания» для соотрядцев (прятки + поиск); • огонёк «любовь к миру»; 	<ul style="list-style-type: none"> • выставка божественных стенгазет; • божественная уборка; • божественные поделки для родителей (рисунок «моя бого-семья»); • помощь Аиду; • подсказка, где искать бога Пана; 	<ul style="list-style-type: none"> • день самостоятельности и самоуправления: игры на сплочение, на малоизвестные факты о соотрядах; • взаимодействие с Морфеем и Зефиром (+ подсказка на бога Пана); • огонёк «чему мы научились сами»;

13 день	14 день	15 день
<ul style="list-style-type: none"> • беседа об искусстве, любимый вид искусства, любимое произведение искусства любого автора; • «мы – производители искусства» (конкурс произведений искусства); • разыскиваем бога Пана; • караоке; • дискотека; 	<ul style="list-style-type: none"> • час дружбы; • просмотр мультфильмов о дружбе; • рисунок «я и мой полубожественный друг»; • помогаем Афродите: дуэль Гефеста и Ареса! 	<ul style="list-style-type: none"> • беседа «спешите делать добро!»; • подвижные игры, трудовой десант; • час добрых дел; • помощь Посейдону; • огонёк «письмо другу»;
16 день	17 день	18 день
<ul style="list-style-type: none"> • игры «на цветочной поляне»; • поделки, викторина про цветы; • подготовка к конкурсу от Деметры; • помощь богам, битва с приспешниками Кроноса; 	<ul style="list-style-type: none"> • парад ужасных костюмов; • вечер страшилок – концертная программа (сценки, конкурсы, загадки); • конкурс плакатов, викторина «мои фобии»; • Артемида и Аполлон: спор! 	<ul style="list-style-type: none"> • мой родной город, край, мой дом; • рисунок «моё божественное обиталище»; • игры на сплочение; • помощь Аиду и Персефоне: похищение из Подземного Царства! • огонёк «конец лета»;
19 день	20 день	21 день
<ul style="list-style-type: none"> • подготовка к закрытию смены; • игра в прятки по лаге- 	<ul style="list-style-type: none"> • закрытие смены; • станционная игра «как вы знаете лагерь?»; 	<ul style="list-style-type: none"> • подготовка к отъезду; • сдача белья, ком-

<p>рю;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 записок; • «тайный Санта» для соотрядцев; • помощь Гермесу: доклад для Зевса! • огонёк «чему я научил лагерь, чему лагерь научил меня»; 	<ul style="list-style-type: none"> • отрядные игры; • финал: битва с Кроносом! • общелагерное КТД, творческие мастерские; • огонёк «это – МЫ – БОЖКИ!» 	<p>нат;</p> <ul style="list-style-type: none"> • обмен адресами, работа «почтовой службы»; • прощание с вожаками; • последние игры на дружбу;
--	--	--

Конструктор опыта

<p>S — S 5'x</p> <h2>РАССКАЖИ ЗАНЯТИЕ ЗА МЕНЯ</h2> <p>«СИЛА УДОБНОЙ ИСТОРИИ ДЛЯ ТОГО, КТО НЕ ГОТОВ К ЗАНЯТИЮ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбирает случайно студента. 2. Студент в выбранном порядке выходит и рассказывает за нас, как они проявились в его жизни. <p>тип: ОБЩЕНИЕ ДРУЖКИ опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ УЧИТЕЛЮ категория: КОНЦЕНТРАЦИЯ</p>	<p>S — S 10'</p> <h2>ЗМЕЙКА ЗНАКОМСТВ</h2> <p>«В ЗНАКОМЛЕНИИ СИГНАТОМ, ОКАЗАЛОСЬ, ЧТО ОН КОМАНДА КОМАНД»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты пишут на стержне имена друг друга. 2. Кладут его в ведро. 3. Достают из ведра по-то-то-то. 4. Все вместе находят друг друга и высказывают типичную историю. 5. По кругу рассказывают ее друг другу. <p>тип: ОБСУЖДЕНИЕ, ДЕМОНСТРАЦИЯ опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОУРУСНИКАМ, РАСКРЕПОЩЕНИЕ категория: ЗНАКОМСТВО</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>КРЕСТИКИ-НОЛИКИ</h2> <p>«НОВЫЕ ИЛИ СТАРЫЕ ПИРАТЫ ЧИСТЯТ ТОТ ГИРНИ РАМНЕ ЗНАКОМЛЕН»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Группы разбиваются на колонки. 2. На доске изображено поле крестиков-ноликов. Каждая клетка — таблица из двух ячеек. 3. Команды поочередно угадывают, что там. <p>тип: ОБСУЖДЕНИЕ опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ УЧИТЕЛЮ, РАСКРЕПОЩЕНИЕ категория: ЗНАКОМСТВО</p>	<p>S — S 15'</p> <h2>ГЕРОИ ФАКТОВ</h2> <p>«НАШЕЛ СЕБЕ ПЕРСОНА, КОТОРЫЙ ОДНАЖДЫ СДЕЛАЛ ЖИЗНЬ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Заранее находят факты про каждого студента. 2. Все вместе ищут того, к кому относится факт. 3. По очереди рассказывают о факте про человека. <p>тип: ОБСУЖДЕНИЕ опыт: РАСКРЕПОЩЕНИЕ категория: ЗНАКОМСТВО</p>
<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>
<p>T — S 3'</p> <h2>ДИВАЙЗЕР</h2> <p>«ИЗДЕЛИТЕСЬ ПО ВЗГЛЯДУ, НОСИМ ЦВЕТ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определитесь (случайно выдвигает) правило, по которому вы делите команды. 2. Разделите команду по этому правилу/критерию. <p>тип: АНАЛИЗ, СПЛОЧЕНИЕ опыт: АНАЛИЗ, СПЛОЧЕНИЕ категория: КОМАНДОБРАЗОВАНИЕ</p>	<p>S — S 5'</p> <h2>ПАЗЛ</h2> <p>«ПОПРОБУЙТЕ НА СОБРАТЬ ВОТ ЭТУ КОМУ РАЗОБРАНА НА СТОЛОВО»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. По количеству команд разбиваются на группы. 2. Перед началом занятия они разбиваются на команды людей. 3. Куски выкладываются на стол. 4. Команды по очереди выкладывают куски в соответствии с тем, что написано. <p>тип: ПРАКТИКА опыт: СПЛОЧЕНИЕ категория: КОМАНДОБРАЗОВАНИЕ</p>	<p>S — S 5'x</p> <h2>АВТОБИОГРАФИЯ БУДУЩЕГО</h2> <p>«ЧЕРЕЗ ДЕСЯТЬ ЛЕТ Я СТАНУ ДАТОН ВЕДРОМ, НАПРИМЕР»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студент выдумывает для себя автобиографию на 10 лет. 2. Студенты по очереди выходят и описывают ее. <p>тип: ПРАКТИКА опыт: ВЫСТУПЛЕНИЕ, ТВОРЧЕСТВО категория: ЗНАКОМСТВО</p>	<p>T — S 3'</p> <h2>ДЕЛЕНИЕ ЛОКАЦИЙ</h2> <p>«СЛОВА — ПЕРВАЯ КОМАНДА, СЛОВА — ВТОРАЯ»</p> <p>Аудиторная разбивается на команды по гендерно-возрастной принадлежности.</p> <p>тип: ТВОРЧЕСТВО опыт: КОМАНДОБРАЗОВАНИЕ</p>
<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>
<p>T — S 3'</p> <h2>ДЕЛЕНИЕ НА РАЗ-ДВА</h2> <p>«ПЕРВЫЙ, ВТОРОЙ, ПЕРВЫЙ, ВТОРОЙ, ПЕРВЫЙ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты разбиваются на две группы (раз-два, три-четыре) и в соответствии с количеством команд. 2. Команды формируются по цифрам. <p>тип: ПРАКТИКА опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОУРУСНИКАМ категория: КОМАНДОБРАЗОВАНИЕ</p>	<p>S — S 5'</p> <h2>ДЕЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЛИДЕРОВ</h2> <p>«— А В БЕРУ СВОЕГО, — А В СВОЕГО»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбираются лидеры. 2. Лидеры по очереди наводят себя команду. <p>тип: ПРАКТИКА опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОУРУСНИКАМ категория: КОМАНДОБРАЗОВАНИЕ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>ГАРАНТИРОВАННАЯ ОШИБКА</h2> <p>«КАКИМ ВЫ ОПЯТЬ ЗАСТАВЛЯЕТЕ МЕНЯ ДЕЛАТЬ ТО, ЧТО Я НЕ МОГУ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студент выполняет задание без помощи способа решения. 2. Студент демонстрирует способ решения. 3. Исправления решения фиксируются и демонстрируются на доске. <p>тип: ПРАКТИКА опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ НЕЗНАНИЮ категория: ГЕНЕРАЦИЯ</p>	<p>S — S 2'x</p> <h2>ПРОБЛЕМНОЕ ВОСПОМИНАНИЕ</h2> <p>«Я ПОМНЮ ЭТОТ РАМНОЕ О СВОЕЙ ЖИЗНИ, ДАВА СЕБЕ ПОМНЮ А ЖИЗНИ МОЖЕМО»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты вспоминают ситуацию с выбранной проблемой. 2. Студенты по очереди рассказывают о проблеме. 3. Проблемы анализируются. <p>тип: ПРАКТИКА опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОУРУСНИКАМ, СОПЕРЕЖИВАНИЕ МАТЕРИАЛУ категория: ГЕНЕРАЦИЯ</p>
<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>	<p>ПРОЛОГ</p>

<p>S — S 15'</p> <h2>БИНГО ЗНАКОМСТВ</h2> <p>У МЕНЯ «ИВАНОВ», «СОЛЕНОЕ» И «ФИТБОЛ» Я ВЫИГРАЛ!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студентам раздается листочек-матрица, в клетках которого написаны теги из жизни людей или их имена/фамилии. 2. Студенты встают, находят людей, собирают линию. 3. Как только у кого-то получилась линия, он кричит «бинго». <p>ТИП: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>МОЙ ОБРАЗ</h2> <p>«Я ПРИДУМАЛ ЧЕЛОВЕКА-ПОЧТИНЕВИДИМКУ. ОН МОЖЕТ СТАТЬ НЕВИДИМЫМ НА СЕМЬДЕСЯТ ДЕВЯТЬ ПРОЦЕНТОВ»</p> <p>Студенты разрабатывают образ по заданным критериям на листочках бумаги.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: ТВОРЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ГЕНЕРАЦИЯ</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>S — S 15'</p> <h2>НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ</h2> <p>«ЕСЛИ БЫ Я ОКАЗАЛСЯ НА НЕОБИТАЕМОМ ОСТРОВЕ, Я БЫ ОСТАЛСЯ ВОТ С ТОЙ КРАСИВОЙ ЧИЖКОЙ В ПЕРВОМ РЯДУ»</p> <p>Студенты должны выбрать, с кем из сокурсников они хотели бы оказаться на необитаемом острове.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>S — S 15'</p> <h2>СЛУЧАЙНАЯ ТЕМА</h2> <p>«ИТАК, КАК Я СВЯЗАН С "ФОТОПЛАЗМЕННОЙ ДИСПЕРСИЕЙ"...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты по очереди вытягивают из шляпы листочек с темой. 2. Каждый должен рассказать о себе через призму этой темы. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ, ТВОРЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>
<p>S — S 15'</p> <h2>SPEED DATING</h2> <p>«Я УЗНАЛ, ЧТО У НАС НА КУРСЕ ЕСТЬ ЛЮДОЕД, БУХГАЛТЕР И АФРОАМЕРИКАНЕЦ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты выстраиваются в две цепочки. 2. В течение десяти минут они по очереди общаются друг с другом по 30 секунд. 3. По окончании все делятся информацией, которую они получили. <p>ТИП: ДЕМОСТРАЦИЯ</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>ФОТО В ДЕТСТВЕ</h2> <p>«А КТО, ПО ВАШЕМУ, ЭТОТ МАЛЕНЬКИЙ ВОЛОСАТЫЙ МУЖИЧОК НА СЛАЙДЕ?»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Заранее в презентацию добавляются детские фотографии всех студентов. 2. Преподаватель показывает фотографию и предлагает аудитории угадать студента, изображенного на ней. <p>ТИП: ФОТО/ВИДЕО</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>S — S 3'x </p> <h2>ДРУГОЙ ПУТЬ</h2> <p>«В ДРУГОМ МИРЕ Я МУРАВЕЙ, МУРАВЕЙ-ЛЮДОЕД, КОНЕЧНО ЖЕ»</p> <p>Студенты выходят и по очереди рассказывают, кем бы они стали в альтернативной жизни.</p> <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>S — S 1'x </p> <h2>ДВЕ ПРАВДЫ И ОДНА ЛОЖЬ</h2> <p>«Я БЕЛЫЙ, ЗЕЛЕНый И ЧЕРНЫЙ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Каждый студент рассказывает о себе три факта, один из которых заведомо ложный. 2. Остальные на листочках отмечают, какой из трех фактов ненастоящий. 3. По окончании вскрываются все правды и неправды. Подсчитываются баллы. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ, ТВОРЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>
<p>T — S 5'x </p> <h2>ПРОВЕРКА ДЗ ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ</h2> <p>«ДРУЗЬЯ, КТО-НИБУДЬ ВООООЩЕ СДЕЛАЛ ДЗ?»</p> <p>Преподаватель просит команды по очереди озвучить результаты домашнего задания.</p> <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>	<p>S — S 2'x </p> <h2>ПРОВЕРКА ОБЕЩАНИЯ</h2> <p>«НУ ЧТО, ПОЛИНА, ТЫ СЪЕЛА ВЧЕРА АРБУЗ ЦЕЛИКОМ ОДИНА?»</p> <p>Преподаватель проверяет, свершилось ли у студента то, что зафиксировано на стикере.</p> <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: КОНЦЕНТРАЦИЯ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>	<p>S — S 5'x </p> <h2>ГОВОРИ НА ТЕМУ</h2> <p>«ЭТО РУЧКА, РУЧКА, ЧТО Я ЗНАЮ ПРО ЭТУ РУЧКУ? ОНА ХОРОШАЯ, КРАСИВАЯ РУЧКА»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студент выходит на сцену и ведет рассказ на тему предмета. 2. Студента останавливают, когда его рассказ становится скучным. <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: РАСКРЕПОЩЕНИЕ, АНАЛИЗ, ТВОРЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: РАСКРЕПОЩЕНИЕ</p> <p>ЛЮБОЙ</p>	<p>S — S 15'</p> <h2>ГАЛЕРЕЯ ЗНАКОМСТВ</h2> <p>«ВАСИЛИЙ ЛЕБЕДЕВ: ПИЛОТ. ЕНОТ. АНТРЕКОТ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. На занятии развешиваются листы с фотографиями студентов. 2. Студенты должны заполнить весь флипчарт тегами про человека. 3. Все совершают обход и знакомятся. <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>

<p>S — S 2'x</p> <h2>НИКНЕЙМ ДРУЗЕЙ</h2> <p>«ЭТО ВАСЯ-ХОЛОДЕЦ И ВИТАЛИК-ИЗБА»</p> <p>Каждому члену группы люди придумывают никнейм.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА Опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>ШАР В АУДИТОРИИ</h2> <p>«ШАРЫ РОСТИ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Преподаватель случайно кидает в аудиторию шар человеку. 2. Человек, который получает шар, отвечает на вопрос. <p>ТИП: ПРАКТИКА Опыт: КОНЦЕНТРАЦИЯ КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>УГЛЫ В АУДИТОРИИ</h2> <p>«ТАМ ПРОСТО НИКОГО НЕ БЫЛО, ВОТ Я ТАМ И ВСТАЛ. АГА»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты должны выбрать один из четырех углов и встать там. 2. Впоследствии все студенты объясняют, почему они выбрали тот или иной угол. <p>ТИП: ПРАКТИКА Опыт: КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ, АНАЛИЗ КАТЕГОРИЯ: КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>S — S 15'</p> <h2>КВАДРАТЫ ВЕРЕВКАМИ</h2> <p>«А ТЕПЕРЬ ВСЕ ДЕРЖИМ ВЕРЕВКУ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Группа разбивается на равное число людей. 2. Всем дают в руки длинную веревку. 3. Студенты закрывают глаза. 4. Команде с закрытыми глазами нужно построить квадрат из людей. <p>ТИП: ПРАКТИКА Опыт: КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ КАТЕГОРИЯ: КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ</p> <p>ПРОЛОГ</p>
<p>T — S 15'</p> <h2>АНОНИМКА ПРЕПОДУ</h2> <p>«МИХАИЛ, А ВЫ ОТКАТЫ ДАЕТЕ?»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты пишут на стикерах вопросы, которые хотели бы задать, но постеснялись (или не успели). 2. Преподаватель отвечает на любые три вопроса на свой выбор. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ Опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ УЧИТЕЛЮ КАТЕГОРИЯ: ЗНАКОМСТВО</p> <p>ПРОЛОГ</p>	<p>T — S 5'</p> <h2>ОТКРЫТОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ</h2> <p>«ИТАК, ИНСАЙТ — ЭТО...»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. На слайде изображен термин. 2. Необходимо придумать ему определение. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ Опыт: КОНЦЕНТРАЦИЯ, ТВОРЧЕСТВО КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>T — S 5'</p> <h2>ПРОПУЩЕННЫЕ БУКВЫ/СЛОВА</h2> <p>«И С АЙТ — ЭТО СКРЫТАЯ ПРАВДА О ПОТРЕБИТЕЛЕ!»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. На слайде изображен текст с пропущенными кусками. 2. Необходимо додумать пропущенные куски. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ Опыт: КОНЦЕНТРАЦИЯ, АНАЛИЗ КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>T — S</p> <h2>ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРАКТИКА</h2> <p>«РАБОТАЕМ. ПРОСТО РАБОТАЕМ»</p> <p>Люди поодиночке придумывают решение.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА Опыт: КОНЦЕНТРАЦИЯ КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>
<p>S — S 15'</p> <h2>ПРОВЕРКА P2P</h2> <p>«НУ ЧЕ-ТО НЕ ОЧЕНЬ КАК-ТО ЭТО, В ОБЩЕМ, НЕПОНЯТНО ЭТО ВОТ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. От каждой команды отправляются делегаты в соседнюю команду. 2. Делегаты слушают решение другой команды и выставляют оценки. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ Опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ КАТЕГОРИЯ: ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>ПООЧЕРЕДНЫЙ РАССКАЗ</h2> <p>«ИТАК, МОЯ КОМАНДА СДЕЛАЛА ВОТ ЭТО ВОТ»</p> <p>От каждой команды выступает делегат, озвучивающий результаты практической работы.</p> <p>ТИП: ЛЕКЦИЯ Опыт: АНАЛИЗ КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>S — S 30'</p> <h2>УЧИТЕЛЬ ИЗ НАРОДА</h2> <p>«ВАНЯ, ИДИ И РАССКАЖИ ИМ, ЧТО ТАКОЕ ИНСАЙТ!»</p> <p>Из аудитории выбирается студент, который готовит материал, выступая в роли преподавателя.</p> <p>ТИП: ОБУЧЕНИЕ ДРУГИХ Опыт: ВЫСТУПЛЕНИЕ КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>T — S</p> <h2>СТАВКА</h2> <p>«ПРЕВРАТИМ ОБУЧЕНИЕ В КАЗИНО!»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Преподаватель задает правила, при которых студенты ставят на правильные ответы. 2. Студенты делают ставки в виде денег, вещей. <p>ТИП: ПРАКТИКА Опыт: СОПЕРНИЧЕСТВО, СОПЕРЕЖИВАНИЕ МАТЕРИАЛУ КАТЕГОРИЯ: АНАЛИЗ СИТУАЦИИ</p> <p>СУТЬ</p>

<p>T — S 10'</p> <p>ИСТОРИЯ С ОТКРЫТЫМ КОНЦОМ</p> <p>«...И ТУТ ОН УПАЛ ЛИЦОМ В САЛАТ, КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ?»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Преподаватель рассказывает историю с вопросом в конце. 2. Студенты предоставляют решения. 3. Обсуждают решения. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: АНАЛИЗ СИТУАЦИИ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>T — S 5'</p> <p>КОГДА ЭТО НЕ НУЖНО</p> <p>«КОГДА ВАМ НЕ НУЖНА ЭТА КАРТОЧКА?»</p> <p>Обсуждение ситуации, когда термин, объект или образ не нужен.</p> <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: АНАЛИЗ СИТУАЦИИ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>S — S 15'</p> <p>МОДЕЛИРОВАНИЕ НА СКАЗОЧНЫХ ГЕРОЯХ</p> <p>«ОДНАЖДЫ БЭТМЕН НЕ МОГ ЗАЛИТЬ В БЕЙСКАМП КЕЙНОУТОВСКУЮ ПРЕЗУ ПРО ПИНГВИНА»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Преподаватель переносит реальную проблему в сказочный мир несуществующих персонажей. 2. Студенты решают проблему сказочного персонажа реальными инструментами. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ, ТВОРЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: АНАЛИЗ СИТУАЦИИ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>15'</p> <p>ЛУКОВЫЕ КОЛЬЦА</p> <p>«КАК БУДТО НА НАСТОЯЩЕМ ПСИХОТРЕНИНГЕ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты двух команд встают, образуя внешний и внутренний круг. 2. Внутренняя команда решает задачу. Внешняя — анализирует динамику внутренней группы. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ, СПЛОЧЕНИЕ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ</p> <p>СУТЬ</p>
<p>T — S</p> <p>ГРУППОВАЯ ДИСКУССИЯ</p> <p>«ВЫ СОГЛАСНЫ С ЭТИМ ЧЕРНЫМ, ПОЛНЫМ ЛЕСТИ И ЛЖИ, СЛАЙДОМ?»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Преподаватель формулирует открытый вопрос в аудитории. 2. Учитель вместе с аудиторией вырабатывает систему ответов на вопрос. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>	<p>S — S 5'x </p> <p>ПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТА КОМАНДАМИ</p> <p>«МАША ВСЕ РАССКАЖЕТ. МАША, ИДИ И РАССКАЖИ»</p> <p>Группа отправляет презентатора на сцену рассказывать результат.</p> <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: ВЫСТУПЛЕНИЕ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>	<p>S — S 15'</p> <p>БИНГО КОНТЕНТА</p> <p>«ВИРУСНОЕ ВИДЕО, КОТИКИ, 100500, МНЕ НЕ ХВАТАЕТ ДВУХ КЛЕТОК!»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студентам раздается листочек-матрица, в клетках которого написаны теги этого занятия. 2. Студенты внимательно слушают материал во время занятия и помечают тег, когда они его услышали. <p>ТИП: КОНЦЕНТРАЦИЯ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>T — S 15'</p> <p>ПОСЛЕОБЕДЕННАЯ ЗАРЯДКА</p> <p>«ИТАК, ПОКАЖИТЕ МНЕ БОО-О-О-ОЛЬШУЮ ИДЕЕЕЕЕ-Е-Е-ЕЮ!»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты встают с мест. 2. Преподаватель выполняет зарядку со студентами по мотивам тезисов занятия первой половины дня. <p>ТИП: ДЕМОНСТРАЦИЯ</p> <p>ОПЫТ: КОНЦЕНТРАЦИЯ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗАРЯДКА</p> <p>СУТЬ</p>
<p>T — S 2'x </p> <p>РАССКАЖИ РЕБЕНКУ ТЕРМИН</p> <p>«КАК ВЫ ВЫ ОБЪЯСНИЛИ РЕБЕНКУ СТЯ?»</p> <p>Перед студентами ставится задача переформулировать материал так, чтобы его мог понять ребенок.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: ТВОРЧЕСТВО, СОПЕРНИЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>S — S 15'</p> <p>КОНСТРУКТОР БЛОКОВ</p> <p>«ВАЛ» + «А» + «ЛАЙКА»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Преподаватель заранее готовит частные элементы одного общего. 2. Раскидывает разные элементы на столе. 3. Студенты собирают по частям бриф. <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ МАТЕРИАЛУ, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>S — S 15'</p> <p>СРАВНЕНИЕ Р2Р</p> <p>«У НАС ОБЩИЙ БРИФ, НО ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ РАЗНОЕ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Команды проверяют и систематизируют результаты друг друга. 2. Фиксируют на стикерах в «разное» и «общее». <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ МАТЕРИАЛУ, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>T — S</p> <p>СУРОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ</p> <p>«ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ГЛАСНЫЕ ВО ВРЕМЯ ОТВЕТА»</p> <p>Студентам на практическое задание выдаются ограничения.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: ТВОРЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>

<p>ИМПРОВИЗАЦИЯ</p> <p>«Я ПОКА НЕ ЗНАЮ, ЧТО Я БУДУ ТУТ ДЕЛАТЬ. НО Я ЖЕ КРАСАВИЧК (-ИЦА)»</p> <p>Материал и методика додумываются на ходу.</p> <p>КАТЕГОРИЯ: РАЗНОЕ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>	<p>Т — S</p> <p>ТЕОРИЯ В ЧИСТОМ ВИДЕ</p> <p>«ПРОСТО КУСОК ТЕОРИИ. СЛУШАЙ И ЗАПОМИНАЙ»</p> <p>Преподаватель выдает кусок теории.</p> <p>ТИП: ЛЕКЦИЯ</p> <p>ОПЫТ: КОНЦЕНТРАЦИЯ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>	<p>S — S</p> <p>ПРАКТИКА В ГРУППЕ</p> <p>«СДЕЛАЙТЕ ЭТО КАК УДОБНО И ЧЕМ УДОБНО»</p> <p>Группа решает поставленную задачу любым способом.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>	<p>S — S 15'</p> <p>МОНЕТИЗИРОВАН- НЫЙ ФИЛЬТР</p> <p>«ДА, НО Я БЫ ВСЕ СДЕЛАЛ ПО-ДРУГОМУ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Группы достают из шляпы монеты «да, но», «нет, но», «да и». 2. Группа должна прокомментировать работу, используя эти категории. <p>ТИП: АНАЛИЗ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ, СОПЕРЕЖИВАНИЕ, СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ</p> <p>ФИНАЛ</p>
<p>S — S 15'</p> <p>НАША МАЛЕНЬКАЯ ТРАДИЦИЯ</p> <p>«ДАВАЙТЕ ВСЕ ВОЗЬМЕМСЯ ЗА РУКИ И СПОЕМ ГИМН ЭСТОНИИ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Студенты выполняют определенное групповое действие. 2. Групповое действие нельзя выполнить, если не хватает людей в аудитории. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗАРЯДКА</p> <p>СУТЬ</p>	<p>Т — S 15'</p> <p>ПОСЛЕОБЕДЕННЫЙ ДОП.КОНТЕНТ</p> <p>«ИТАК, ТЕМ, КТО ПРИШЕЛ ВОВРЕМЯ, Я РАССКАЖУ ПРО ОГИЛВИ»</p> <p>Преподаватель всегда начинает ровно по времени и в самом начале дает дополнительный опциональный и интересный контент.</p> <p>ТИП: ЧТЕНИЕ</p> <p>ОПЫТ: КОНЦЕНТРАЦИЯ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗАРЯДКА</p> <p>СУТЬ</p>	<p>S — S 15'</p> <p>КРОКОДИЛ</p> <p>«ИЗОБРАЗИ МНЕ РУКАМИ "КУЧКОВАНИЕ"»</p> <p>Студент выходит и показывает свой результат без слов, только движением тела.</p> <p>ТИП: ДЕМОНСТРАЦИЯ</p> <p>ОПЫТ: АНАЛИЗ, ТВОРЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>S — S 10' </p> <p>КЛАССИЧЕСКИЙ ДОКЛАД</p> <p>«МЕНЯ ЗОВУТ ИВАН, И Я ПОДГОТОВИЛ ДЛЯ ВАС ДОКЛАД ПРО ФОТОСИНТЕЗ»</p> <p>Студент читает доклад на заданную тему перед аудиторией.</p> <p>ТИП: ОБУЧЕНИЕ ДРУГИХ</p> <p>ОПЫТ: ВЫСТУПЛЕНИЕ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>
<p>S — S 30'</p> <p>ТЕАТР ОШИБОК</p> <p>«А ТЕПЕРЬ ВДОЛЬ СТЕНКИ НА ОДНОЙ НОГЕ С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ НЕСЕМ ЭТОТ СТАКАН КИПЯТКА И ПЫТАЕМСЯ ЕГО НЕ РАЗЛИТЬ»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Классические ошибки переносятся на реальную систему взаимодействия в аудитории. 2. Студенты выполняют практическое задание, допуская типовые ошибки. <p>ТИП: ДЕМОНСТРАЦИЯ</p> <p>ОПЫТ: СОПЕРЕЖИВАНИЕ ОШИБКЕ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: МОДЕЛИРОВАНИЕ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>Т — S</p> <p>РОЛЕВАЯ ИГРА</p> <p>«Я — МУРАВЕЙ, А ОН — КОРОЛЕВА МУРАВЬЕВ»</p> <p>Студенты распределяются по определенным ролям со своей задачей.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: ТВОРЧЕСТВО, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ЗАРЯДКА</p> <p>СУТЬ</p>	<p>Т — S</p> <p>РЕИНЖЕНИРИНГ</p> <p>«КАК ВООБЩЕ ТАКОЕ ПРОДАЮТ?»</p> <p>Студенты отыгрывают результативное решение к поставленной задаче.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: ТВОРЧЕСТВО, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>	<p>Т — S</p> <p>ДОДЕЛАЙ ПО КРУГУ</p> <p>«КАК ИГРА В ЧЕПУХУ, ТОЛЬКО ПО-ДРУГОМУ»</p> <p>Студенты передают часть сделанного им задания по кругу.</p> <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>ОПЫТ: ТВОРЧЕСТВО, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ИНФОРМАЦИЯ</p> <p>СУТЬ</p>

<p>S — S 15'</p> <h2>СУПЕРСЛАЙД</h2> <p>«НА ЭТОМ СЛАЙДЕ ВЫ УВИДИТЕ ВСЕ»</p> <p>Студенты должны сконструировать один суперслайд, на котором будет собран полный комплект сегодняшнего занятия.</p> <p>ТИП: ВИДЕО</p> <p>Опыт: АНАЛИЗ, ТВОРЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ВЫВОДЫ</p> <p>ФИНАЛ</p>	<p>S — S 15'</p> <h2>УГАДАЙКА</h2> <p>«НУ ОНА ТАКАЯ... ГИГАНТСКАЯ. ОГРОМНАЯ. В НЕЙ ЕСТЬ ФОРМА, ДРАМА, ПОЛЬЗА. ПОНИМАЕШЬ?»</p> <ol style="list-style-type: none"> Один студент из команды садится спиной к доске. На доске пишется термин. Команды должны как можно быстрее объяснить студенту, что это за термин, не называя его. Первый правильно ответивший получает балл. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>Опыт: КОНЦЕНТРАЦИЯ, СПЛОЧЕНИЕ, СОПЕРНИЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ПРОВЕРКА</p> <p>ФИНАЛ</p>	<p>T — S 30'</p> <h2>ПОТОК ТЕРМИНОВ</h2> <p>«ИНСАЙТ! РОЛЬ БРЕНДА! ТЕХ. ЗАДАНИЕ! БОЛЬШАЯ ИДЕЯ! МАНИФЕСТ! УРА!»</p> <ol style="list-style-type: none"> Преподаватель называет термин. Любой студент из аудитории дает определение. Этот студент получает балл. Первые 10 минут — 10 баллов, вторые — 8 баллов, третьи — 6 баллов за термин. <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>Опыт: КОНЦЕНТРАЦИЯ, СОПЕРНИЧЕСТВО</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ПРОВЕРКА</p> <p>ФИНАЛ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ</h2> <p>«ОТКРЫВАЕМ ДНЕВНИКИ И ЗАПИСЫВАЕМ...»</p> <p>Преподаватель дает домашнее задание.</p> <p>ТИП: ЛЕКЦИЯ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИЯ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>
<p>T — S 15'</p> <h2>ШЕСТЬ ШЛЯП</h2> <p>«Я ЧЕРНАЯ ШЛЯПА, И МНЕ НЕ НРАВИТСЯ ЭТА КАРТОЧКА»</p> <p>Преподаватель намеренно принуждает студентов надевать одну из шляп и давать оценку в данной шляпе.</p> <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>Опыт: АНАЛИЗ, СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ПРОВЕРКА</p> <p>ФИНАЛ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>START, STOP, CONTINUE</h2> <p>«Я НАЧНУ САЖАТЬ ДЕРЕВО. ПРЕКРАЩАЮ СТРОИТЬ ДОМ И ПРОДОЛЖУ РАСТИТЬ СЫНА»</p> <p>Студенты выписывают на стикеры вещи, которые они начнут/перестанут/продолжат делать после этого занятия.</p> <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>Опыт: АНАЛИЗ, СОПЕРЕЖИВАНИЕ МАТЕРИАЛУ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ВЫВОДЫ</p> <p>ФИНАЛ</p>	<p>S — S 15'</p> <h2>ЭСТАФЕТА ТЕРМИНОВ</h2> <p>«ЭТО... ЭТО ИНСАЙТ! НЕТ. НЕ ИНСАЙТ. БЛИН. А МОЖЕТ...? ХОТЯ НЕТ»</p> <ol style="list-style-type: none"> Группы отправляют делегата, они встают в линейку. Говорится загадка или определение. Первый угадавший термин двигается на один шаг. Когда человек доходит до стоп-линии, люди из команд меняются, выигравшая команда получает балл. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>Опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ СОКУРСНИКАМ, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ПРОВЕРКА</p> <p>ФИНАЛ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>ЗА И ПРОТИВ</h2> <p>«ПРОТИВ: Я ЕГО НЕНАВИЖУ. ЗА: Я ЕГО ЛЮБЛЮ»</p> <p>Преподаватель с группой систематизируют все за и против по материалу.</p> <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>Опыт: СОПЕРЕЖИВАНИЕ МАТЕРИАЛУ, АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ФУНКЦИОНАЛ</p> <p>БАЗОВЫЙ</p>
<p>T — S 15'</p> <h2>ПЕЧА-КУЧА</h2> <p>«ТУТ, МЫ, УЗНАЛИ, ПРО ВИДЕО! СЛЕДУЮЩИЙ!»</p> <ol style="list-style-type: none"> Запускается презентация докладчика. Каждый слайд показывается по 20 секунд. Студенты по очереди выходят и декламируют странный рассказ. Выигравшая команда получает балл. <p>ТИП: ПРАКТИКА</p> <p>Опыт: ВЫСТУПЛЕНИЕ, СОПЕРЕЖИВАНИЕ МАТЕРИАЛУ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ВЫВОДЫ</p> <p>ФИНАЛ</p>	<p>T — S 15'</p> <h2>ХОРОВАЯ ФИКСАЦИЯ</h2> <p>«Я — СТОЮ, ВЫ — ГОВОРИТЕ»</p> <ol style="list-style-type: none"> Преподаватель встает у флипчарта. Группа выкрикивает выводы. Преподаватель их фиксирует. <p>ТИП: ОБСУЖДЕНИЕ</p> <p>Опыт: АНАЛИЗ</p> <p>КАТЕГОРИЯ: ВЫВОДЫ</p> <p>ФИНАЛ</p>	<p>+15'</p>	<p>ПЕРЕРЫВ</p>



Учебное издание

Андреева Элла Васильевна

**Игра в образовательном процессе.
Сборник заданий**

Учебно-методическое пособие

Редактор *А. С. Серебrenиков*

Корректор *С. А. Вороненко*

Компьютерная верстка: *Э. В. Андреева*

Объем данных 3,30 Мб

Подписано к использованию 07.10.2021

Размещено в открытом доступе

на сайте www.psu.ru

в разделе НАУКА / Электронные публикации
и в электронной мультимедийной библиотеке ELiS

Издательский центр

Пермского государственного

национального исследовательского университета

614990, г. Пермь, ул. Букирева, 15