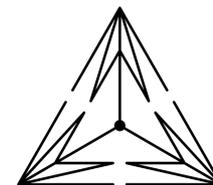
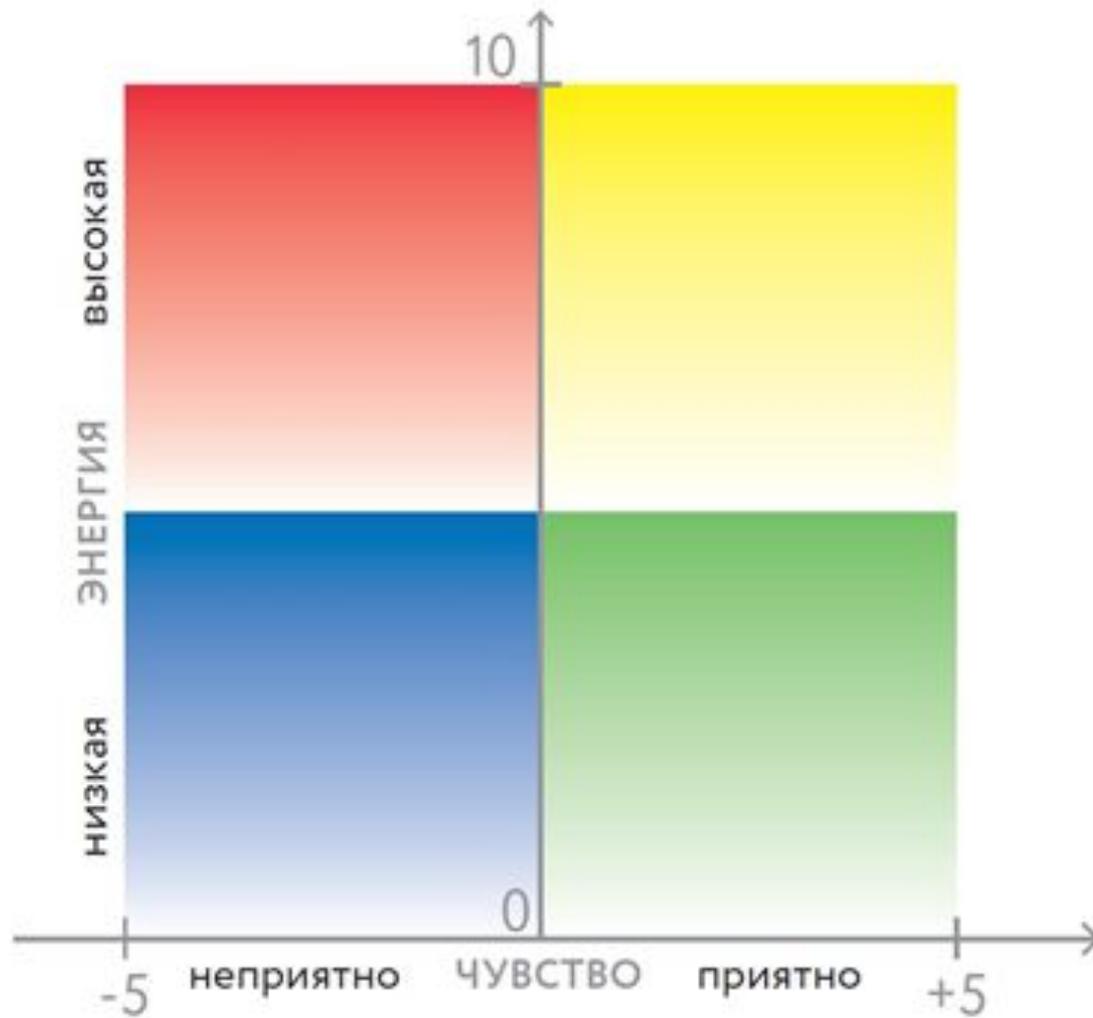


**Игра как образовательная
технология**



**Ирина Беляева - педагог,
геймдизайнер**

Школа Или (Санкт-Петербург)



ШКОЛА ИЛИ

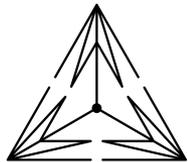
Современное образование:

переход от концепции:

знания-умения-навыки

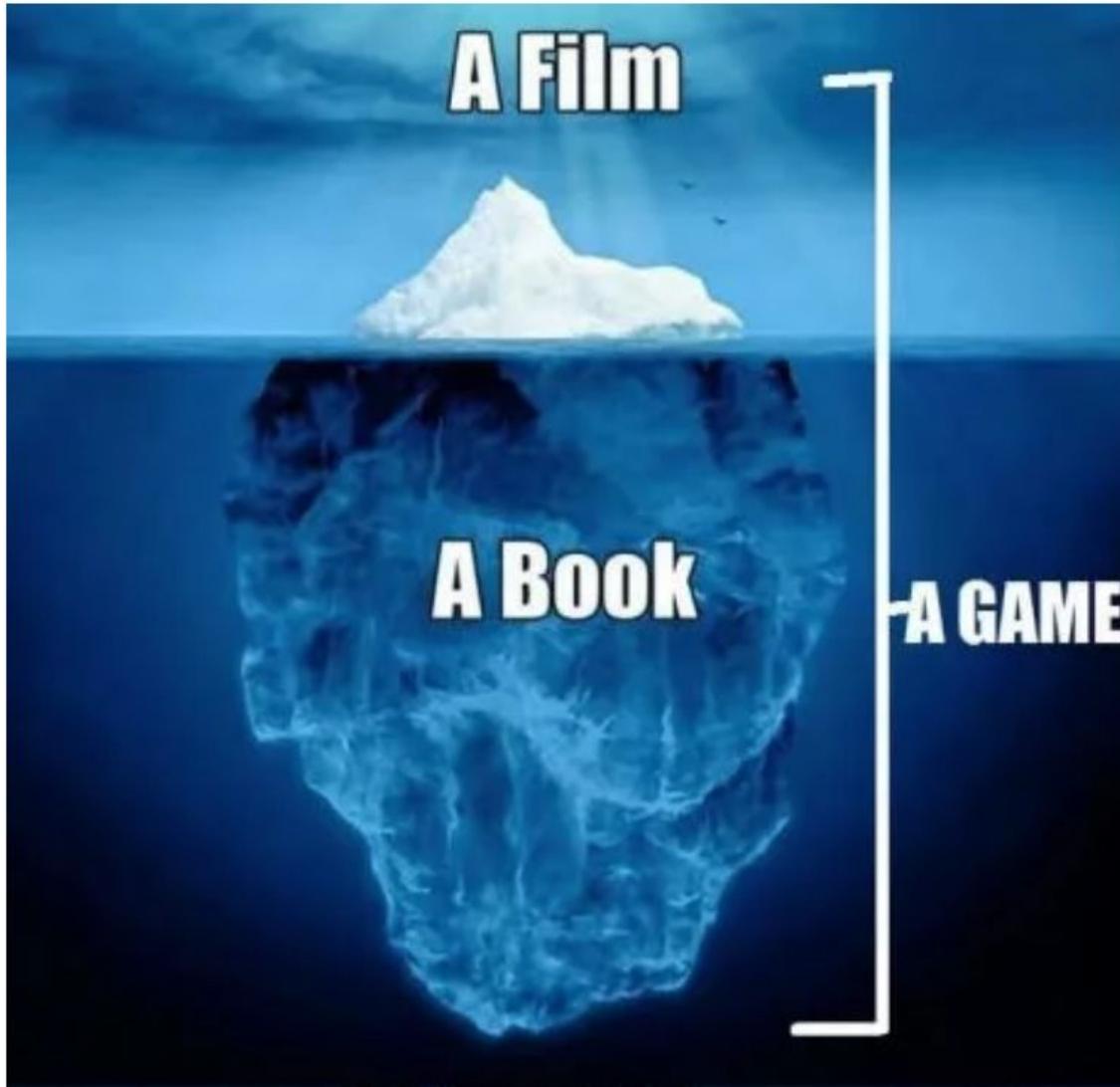
к

универсальным компетентностям.



ШКОЛА ИЛИ





Компетентность мышления

1. **понимание, анализ и интерпретация задачи, поиск и выделение закономерностей в массиве фактов;** идентификация неявно заданных качеств предметов и явлений, скрытых ресурсов для решения задачи; выстраивание причинно-следственных цепочек; применение логики в условиях недостаточного знания; выделение главного, противоречий, аналогий;
2. **выбор и применение вариантов** для решения комплексных задач, в том числе открытых (имеющих более одного решения);
3. **креативное мышление, изобретательность** (продуктивное мышление в условиях неопределенности, при недостатке информации);
4. **системное мышление, понимание и интерпретация** эстетики закономерностей и степени универсальности их применения; управление рисками, компенсация провалов и сохранение устойчивости системы; многозадачные решения; выбор баланса между скоростью при выполнении известного алгоритма и адаптивностью к изменившимся условиям)...



Компетентность взаимодействия с собой

1. саморегуляция, самоконтроль, в том числе распознавание своих эмоций и управление ими;
2. самоорганизация — способность человека рефлексивно относиться к своей деятельности, мобилизовать себя на выполнение задач, способность выбирать стратегию настойчивости или гибкости...

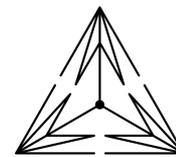


ШКОЛА ИЛИ



Компетентность взаимодействия с другими

- **кооперативность, способность к сотрудничеству** (cooperation / collaboration), в том числе в роли лидера и в роли участника команды, ответственность и ее распределение, координация действий внутри команды;
- **способность договариваться** (убеждать, аргументировать свою позицию и принимать чужую, в том числе с учетом социальных и культурных различий), разрешать конфликты, осознавать возможные объективные противоречия в интересах разных сторон и учитывать их при принятии решений...

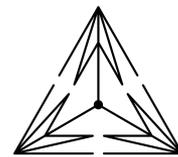
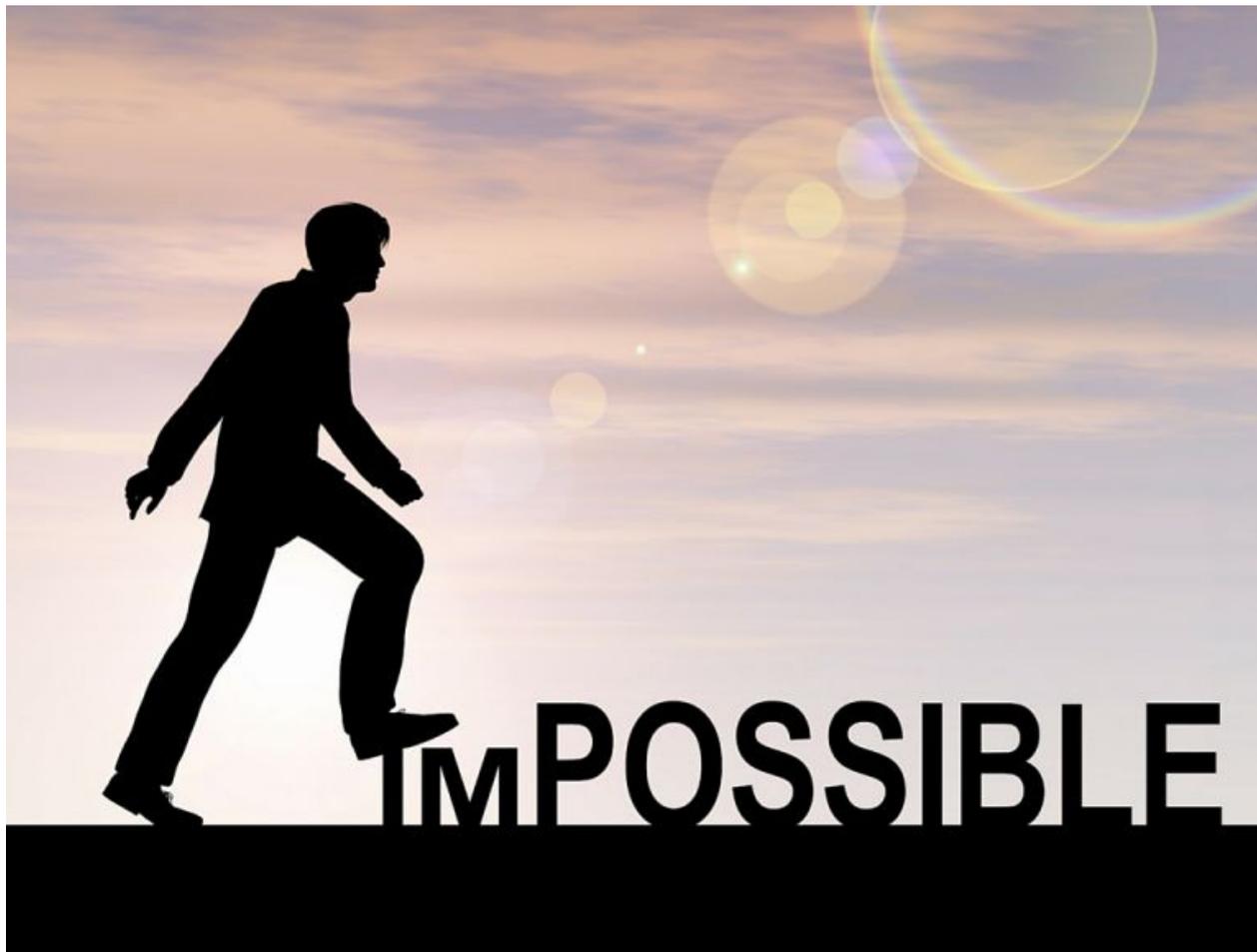


Формирование этих трех компетентностей - сегодня задача школьного образования.

Игра предлагает решать сложные, часто абстрактные задачи, путем слаженных совместных действий.



ШКОЛА ИЛИ

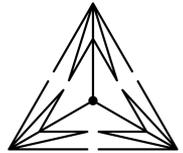


ШКОЛА ИЛИ

3 млрд людей в мире играют в компьютерные игры.

В жизни ребенка преобладает
игра и учеба

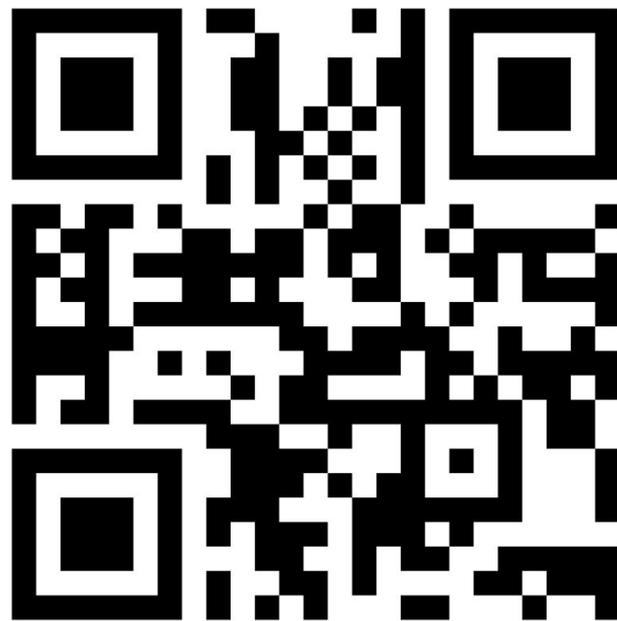
Почему не объединить?



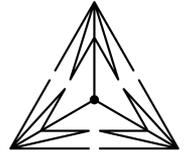
ШКОЛА ИЛИ



войдите на сайт www.menti.com и введите код
1204 5787



Почему Игра



ШКОЛА ИЛИ

- Естественная и ненасильственная форма получения знания и приобретения опыта, а также поиска новых путей развития
- Знания подаются не директивно
- Адаптивна и отличается гибкостью
- Метапредметность
- Эмоциональный окрас
- Обучение через деятельность

Что такое игра?

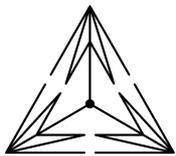
Игра делает нас счастливыми.

У наших игр есть 4 признака:

- цель (опыт тоже цель)
- правила(способы достижения цели)
- обратная связь
- фан



ШКОЛА ИЛИ



ШКОЛА ИЛИ

А где педагогика?





ШКОЛА ИЛИ

Игра - добровольное преодоление необязательных препятствий.

Бернард Сьютс



ШКОЛА ИЛИ

Зачем игроки приходят в игру?

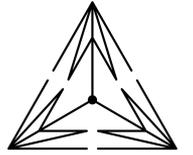
Чтобы преодолевать необязательные препятствия.

Препятствия вымышленные, а взаимодействие и получаемый опыт - реальные.

Почему выдать детям пачку фактов - не работает, а пережитый опыт работает?

Потому что выводы, которые ты сделал сам, воспринимаешь, как более ценные. А выводы, которые ты еще и проверил на практике усваиваются в сотни раз глубже.

Мышление угрозы VS мышление вызова



ШКОЛА ИЛИ

Самозффективность - уверенность в своих силах изменить жизнь к лучшему.

*У вас есть навыки и способности (или Вы знаете, как их получить),
нужные для решения задачи и достижения цели.*

При высоком уровне - вы идете к цели даже, если это сложно или причиняет боль.

Игра это не серьезно!

Значительная часть нашего разума даже не осознает, что вымысел - это вымысел , поэтому мы реагируем на него почти так, как если бы он был реальным.

В этом секрет, например, эмоционального влияния художественной литературы. Вы только прочитали о том, как устроен космический корабль изнутри, но ваш мозг рисует картинку, будто вы там уже побывали.



ШКОЛА ИЛИ

Игра - серия значимых выборов

Если мы говорим, что каждый ищет в игре свое, а сами игры - серия индивидуальных выборов игроков (а их много), то легко предположить, игра - что-то неуправляемое, и в ней сложно увидеть рабочий инструмент.



ШКОЛА ИЛИ

Изменения можно спроектировать заранее в игре.

Подумать о том, как будет вести себя тот или иной человек и какие результаты после вы хотите увидеть - это может быть повышение уверенности в себе или мотивации к изучению эпохи викингов.

Эти "вдруг" становятся заранее спроектированными результатами.

Они проектируются при помощи среды, которую вы создаете в игре живого действия, и обратной связи.



ШКОЛА ИЛИ

Эмоциональный дизайн

Возьмите три чувства:

Предвкушение

Тревога

Азарт

Знакомы ли они вам?

Ответьте на вопросы ко всем трем.



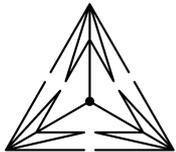
- Если бы предвкушение/тревога/азарт был газетным заголовком, что это был бы за заголовок?
- Если бы предвкушение/тревога/азарт был движением, то каким?
- Если бы предвкушение/тревога/досада был материалом, то каким?
- Если бы предвкушение/тревога/досада был звуком, то каким?
- Если бы предвкушение/тревога/досада был спортом, то что это был бы за спорт?



ШКОЛА ИЛИ

Вы садитесь за игру после
утреннего кофе, и....

Михай Чиксентмихайи “Поток.
Психология оптимального
переживания”



ШКОЛА ИЛИ



Характеристики:

1. Экстремальный фокус на задаче.
2. Чувство активного контроля.
3. Слияние действий и осведомленности.
4. Потеря самосознания.
5. Искажение опыта времени.
6. Опыт выполнения задачи является единственным необходимым основанием для ее продолжения.



ШКОЛА ИЛИ



Обеспечить вовлеченность

Как поддерживать состояние потока.

Создавать вымышленные миры и ситуации!

Ощущение близости игровой вселенной и полное слияние с персонажем помогают достичь предельной вовлеченности в игровой процесс

Так игрок забывает о времени и окружении.



ШКОЛА ИЛИ

- Формирование личного отношения.
- Внимательное чтение.
- Экспертная позиция, ощущение компетентности.
- Использование сенсорного опыта для погружения в текст.
- Ориентация на собственные ощущения, осознанность.



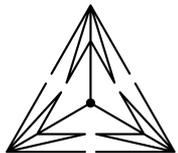
ШКОЛА ИЛИ

Вариант 1 - Кафе и сомелье

Вкус самой природы

Каковы густота и вязкость текста?
аромат и послевкусие?

Рекомендации по применению



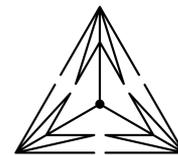
ШКОЛА ИЛИ



Широкая река, такая спокойная в своей темной
гранитной раме. Вся она как жидкое белое молоко.
Только редкие ленивые морщинки на ней отливают в
изломах синим цветом. Все — и небо и вода — похоже
на игру пеперламутра...

С шумом распахнулись перед нами пышные ветки
дикого орешника. Встала
острием к небу молодая серебристая елка. И тысячами,
ярче, чем флаги в
Первое мая - синие, красные, голубые, лиловые, -
окружали елку душистые
цветы

На темно-сером небе кое-где мигают звезды; влажный ветерок изредка набегаем легкой волной;
слышится сдержанный, неясный шёпот ночи; деревья слабо шумят, облитые тенью. Вот кладут ковер
на телегу, ставят в ноги ящик с самоваром.



ШКОЛА ИЛИ

Вариант 2 - технологический



Лист дополнительного



программного обеспечения

Инженер _____

определите технические характеристики
поступившей информации, поставьте оценки.

Какова мощность текста?

Какова его яркость и контрастность? Детальность,
угол обзора? Удобно ли подключаться?

Вариант 3 - лаборатория снов

Шаманизм, гипноз, влияние на людей, тонкие вибрации...

В какое состояние погрузится тот, кто посмотрит этот сон?

Сила, шершавость, цветовая гамма, музыка...



Арт-лаборатория

....гордо реет Буревестник, черной молнии подобный.

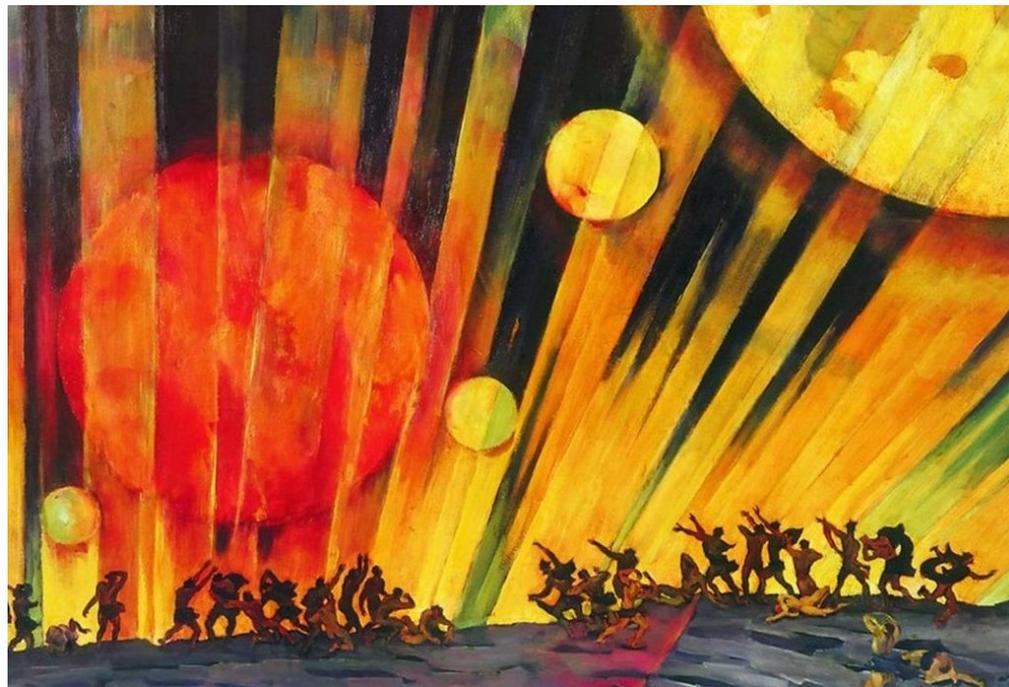
То крылом волны касаясь, то стрелой взмывая к тучам, он кричит, и — тучи слышат радость в смелом крике птицы.

В этом крике — жажда бури!

Силу гнева, пламя страсти и уверенность в победе слышат тучи в этом крике.



ШКОЛА ИЛИ



Сеттинг для текстового анализа



ШКОЛА ИЛИ

Ток-шоу.

Роли:

-психолог;

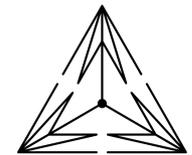
-скандальный журналист-провокатор;

-очевидец события;

-ученый и проч...



Конфликт интересов как механика



ШКОЛА ИЛИ

Технология Конституции: все дело в сеттинге

Исмена

Вы сестра Антигоны, осторожная девушка. Вы считаете, что идти против государства - неразумно. Вы хотите, чтобы все слушались царских указов, а не бунтовали. Вам важно, чтобы сестра не попала в беду.

Цель: Продвинуть свою точку зрения. Догадаться, какие персонажи повести находятся вокруг.

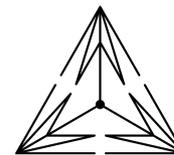


геймдизайн (создание игр) - это искусство!

«Живопись, статуя, стихотворение — не произведение искусства, — пишет Джон Дьюи. — Работа происходит, когда зритель сотрудничает с искусством в поисках опыта.»

игра - это сплошной опыт.

И только он.



ШКОЛА ИЛИ



Игры с историей

2 механики для разных образовательных целей. Следим за нарративом



ШКОЛА ИЛИ

Правила переноса

1712 год, решается вопрос о переносе столицы в Петербург.

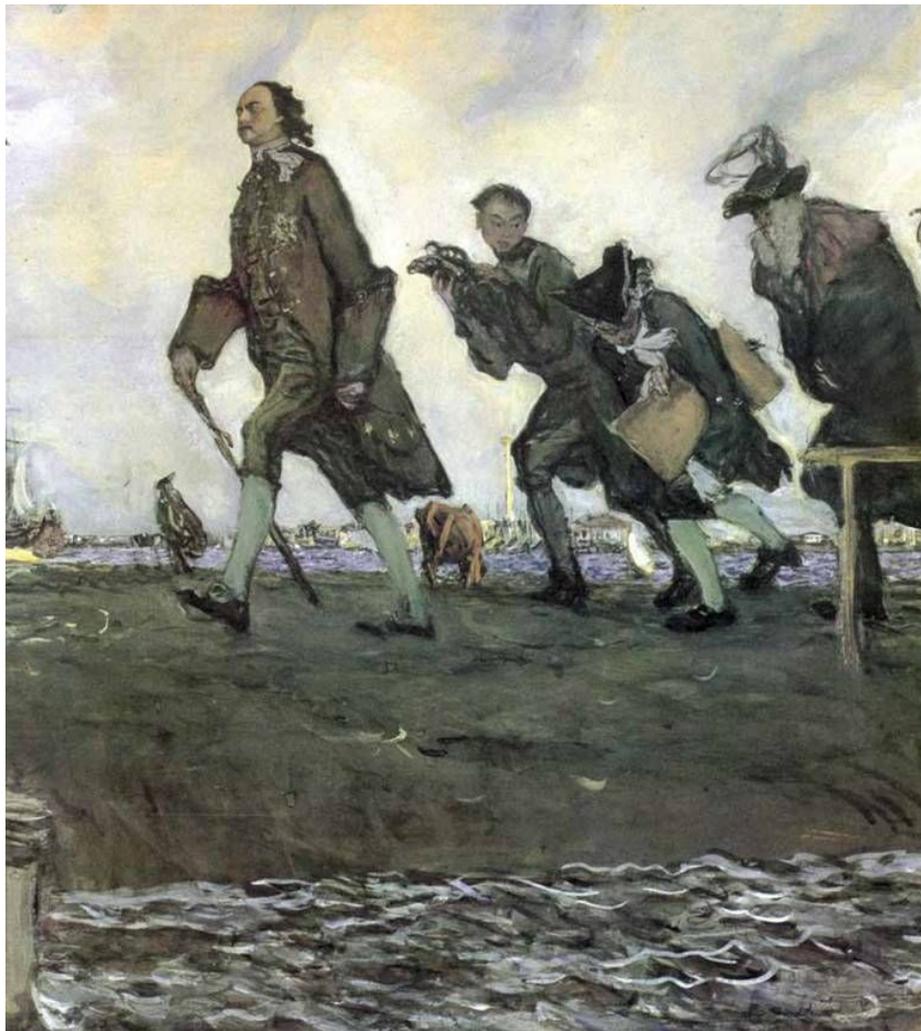


Цель игры:

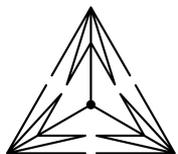
построить как можно больше объектов “своей группы” и таким образом допустить перенос столицы или воспрепятствовать ему.



ШКОЛА ИЛИ



Группы: Выдвиженцы Петра, Птенцы гнезда Петрова.



ШКОЛА ИЛИ

Московское боярство, потомки древних боярских родов

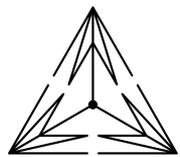


Служители църкви



ШКОЛА ИЛИ

Иностранные специалисты



ШКОЛА ИЛИ

I такт

Поиск своих.

Игроки получают роли, ищут союзников, механика - пароль - отзыв.

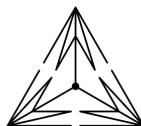
Определиться с целями. Исходя из своих интересов, попытаться понять, какие из предложенных в этом такте объектов выгодны вашей группе.

Предположения по поводу конкурентов.

Выберите 1 объект

Придумайте аргументацию, почему именно его нужно возвести.

Решите, кто будет играть против вас.



II такт

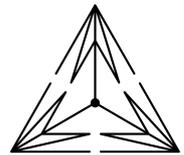
Вредительство и заговоры.

Игроки получают возможность давать взятку, жаловаться Петру, если увидели, как кто-то дает или берет взятку. Доносчик получает бонус, если оказывается прав, и наказание - если ошибся.

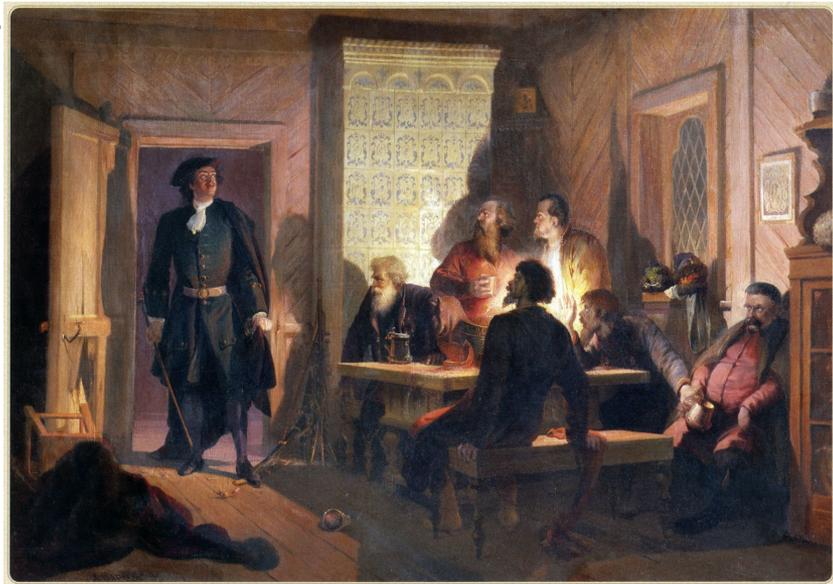
Петр имеет право посадить провинившегося в тюрьму.

Вредительство - у бояр; яд - у иностранцев; бунты - у церковников.

На этом такте открывается список проектов, постройку которых должна пролоббировать ваша фракция



ШКОЛА ИЛИ



Отыгрыш вредительских механик:

яд - по типу “Мафии”;

вредительство - голосование вслепую;

бунт - договоры, голосование вслепую;

взятки - торговля.



Функции:

вывести из строя активных игроков, развернуть закулисную борьбу, дать возможность обсудить, кто представляет наибольшую опасность, сформулировать для себя интересы других игроков....



ШКОЛА ИЛИ

III такт

Ассамблея.

Решения принимаются по прежней схеме, аналогично со взятками и вредительством.

Открывается Ассамблея, развивается фоновая деятельность, которая приносит дополнительные голоса участникам.



ШКОЛА ИЛИ



Виды фоновой деятельности:

- шутовство: пантомимы на карточках, буриме.
- ловкость: толкушки, стрельба по подкинутой карте, проход по скамье с завязанными глазами...
- потешные уличные бои - перекидывать шарики на сторону врага.



Функции фоновой деятельности:

включить игроков, которые не сильны в интригах, добавить фана и физической активности, создать атмосферу непринужденности и веселья, дать некоторое представление о развлечениях на ассамблеях, дать возможность мастерскому персонажу Петру уравнивать голоса.



IV такт

Это Антихрист!

Появляется слух о том, что Петра подменили.

Голосование ногами за или против царя.

Если Петра не свергли, то те, кто голосовал против, не принимают участия в голосовании. - короткий такт.

Решающий финал. Подсчет голосов.

Функция эпизода с Антихристом - сюжетный поворот, возможность повернуть ход игры.



Роли исполняли

Яворский Стефан

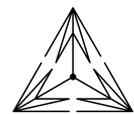
Митрополит, епископ Русской православной церкви. Яростный противник иностранных нововведений Петра, не доверяет иностранцам, провоцирует их на глупость. Ищет своих используя пароль-отзыв: Боже, меня храни - и избавь нас от лукавого.

Цель: возвести в Петербурге как можно больше религиозных построек. Не позволять иностранцам влиять на Петра.

Долгоруков Яков Федорович

Князь, глава военно-административную часть регулярной армии. Осторожный и умный представитель старого режима. Подыгрывает царю, но твердо идет к своим целям. Против переноса столицы. Ищет своих, пароль-отзыв: “По дедовым заветам - от бороды с приветом”.

Цель: добиться постройки своих проектов. Перессорить остальные фракции.



Основная механика: договорная

Микромеханики: голосование, ролевой отыгрыш, пароль - отзыв, мафия и др.

Подсчет результата:

фактический (по построенным объектам - по очкам).



Образовательный результат

- историческое погружение с эмоциональным окрасом;
- понимание противоречивых политических отношений в эпоху абсолютизма;
- отыгрыш реальных исторических персонажей;
- знакомства с реальными памятниками архитектуры;
- командная работа и развитие гибких навыков;
- искусство аргументации, убеждения....



Игра “Слово Архонту”

Пираты на горизонте. 1.1

О, Великий Архонт - ты, мудрейший из всех, к тебе обращаюсь за помощью. Меня зовут Нереус, я шел к тебе с побережья Эгейского моря, которое, слава Посейдону кормит и меня и моих детей и старых родителей уже многие годы. Сегодня мой сын с другом пасли коз на крутых уступах взморья и видели на горизонте чужие корабли. Это - пираты. Если они придут они разграбят наши селенья, уведут наших детей и жен. Я бежал к тебе всю дорогу не останавливаясь. Пожалуйста, помоги нам.



Долговое рабство. 1.2

О, Великий Архонт, меня зовут Алексис, некоторые называют “старая Алексис”, спасибо Гере, я все еще жива и даже сильна настолько, чтобы дойти до тебя и попросить о милости. У меня есть сын - Аристон. Честный и трудолюбивый житель Афин, верный муж и нежный отец. У нас была оливковая роща, наше масло ценилось, наши оливы знали не только в Афинах, но и Каринфе, Дельфах и даже Олимпии. Мой сын купил еще одну рощу и занял на это денег. Но боги не были милостивы к нам. Случился пожар и наши рощи сгорели. И теперь он не может выплатить дол и должен стать рабом. но мы все - его родные, которые живут благодаря его труду, пойдем по миру и умрем с голоду. Пощади, Архонт, помоги Аристону и его бедной матери.



Купцы из Города Коринф 1.3

О, великий Архонт, мы - купцы города Коринф, мы прибыли в Афины, чтобы принести в Афины хлеб, рабов, богатые ткани. В нашем городе есть порт и мы ведем издревле торговлю с Египтом, при поддержке Гермеса. Но местные торговцы не пускают нас на рынок Афин, говоря, что только Афиняне могут вести торговлю в городе без пошлины.

Разрешите нам торговать в Афинах и хлеб станет дешевле для жителей своего город. И сам ты получишь немалую прибыль.



А можно проще?

- механика “шляпа” для повторения терминов
- механика аргументум для умения выдвигать тезисы и аргументировать их
- механика сет для игр по биологии, математики
- многое другое.....



Словесно-ролевые игры (D&D)

Сравните две ситуации:

- Мама принесла пакет пряников, их в пакете оказалось 16 штук. Известно, что за ужином семья съела четвертую часть всех пряников. Сколько пряников было съедено за ужином?
- Мать драконов пересчитала золотые кольца. "Их было ровно 16!". К вечеру вы должны вернуть мне пропавшую четвертую часть сокровищ. Или поплатитесь жизнью!"





Попробуем?

Игровая задача 1.

Чем дальше в пещеру, тем более мрачных знамений - стены пещеры трескаются, из них сочатся темные тени, раздаются удары барабанов. Победив стражника, игроки могут порыться в бумагах.

Здесь есть шанс найти обрывок свитка (часть гоблин успел съесть):

“Темный Призыв... Окруж...летуч...свеч.....круг..... центр..... Священн. Молот..... кровь агнца и кр... дракон....дух.... восстанет. песнь... сокрушить гном.... выйти на све.... навеки”

Выплывающий призрак спрашивает игроков: Что именно вам удалось узнать о пещере?

Какие навыки мы тренируем в данной игровой задаче?



Игровая задача 2.

На столе большое блюдо со специей Эмоций. Если кто-то из игроков заденет тарелку или чихнет над ней, специи разлетятся по кухне. Игроки должны кинуть кубик, чтобы понять, на кого будет направлена эмоция, которая их охватила:

И кинуть кубик второй раз, чтобы понять, что это за эмоция (нужно отыгрывать эту эмоцию в течение 5 минут - столько действует специя):



Игровая задача 3.

Перед вами пропасть и два подвесных моста.

Около них два рыцаря, закованных в синие доспехи.

Один рыцарь говорит: “Мой мост настоящий, а призрачный - другой”.

Второй рыцарь говорит: “Один из этих мостов призрачный, кроме того, один из этих мостов - настоящий”.

Внизу камень: “Один из синих рыцарей всегда говорит правду, а другой всегда лжет”.



Придумайте игровую задачу, которая помогла бы разобраться с проблемой

- **понять чувства героя - Татьяны Лариной накануне объяснения;**
- **разобраться с историческим конфликтом - англичане сжигают Жанну Д'Арк;**
- **экологическое равновесие на примере волков и оленей.**



Пишите! Мы ждем вас.

Ирина Беляева

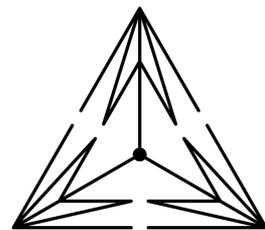
Frontier KIT - игротехническая лаборатория

<http://www.frontierkit.com/about>

Школа Или

<https://ilischool.ru>

@Ira_Myachik



ШКОЛА ИЛИ