

## Чек-лист: Создание образовательной игры с самооценкой

### Этап 1. Цель и Аудитория (Фундамент)

*Игра должна решать конкретную задачу для конкретной группы.*

Действие (Что делаем)	Техника/ Инструмент	Самооценка (1–5 звезд)	Ошибки, которые совершил
1.1. Определить ЦА. Кто будет играть? (Возраст, интересы, боли).	Школьники 14–20 лет (любят мистику, не терпят лекций) или Иностранцы (важна простота языка).	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
1.2. Сформулировать учебную цель. Какой навык отрабатываем?	Минимум пассивного слушания, максимум действия.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
1.3. Выбрать формат вовлечения. Игрок — соавтор или исполнитель?	Интерактивность: выбор пути, создание артефакта, ответ на вопрос.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	

### Этап 2. Идея и Сюжет (Геймификация контента)

*Используем техники сторителлинга и работы с нейросетями для генерации идей.*

Действие (Что делаем)	Техника/ Инструмент	Самооценка (1–5 звезд)	Ошибки, которые совершил
2.1. Придумать метафору/конфликт.	Промпт для ИИ (Алиса/GPT): «Ты — эксперт по геймдизайну. Придумай 3 варианта сюжета для темы [Тема] для аудитории [ЦА].»	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	

	Стиль: захватывающий».		
2.2. Прописать Героя (Протагониста).	Герой должен быть близким игроку.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
2.3. Проверить структуру сюжета.	Структура истории: Завязка → Испытание → Кульминация → Развязка.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	

### Этап 3. Механика и Формат (Движок игры)

*Выбираем формат, который подходит под условия (класс, улица, онлайн).*

<b>Действие (Что делаем)</b>	<b>Техника/ Инструмент</b>	<b>Самооценка (1–5 звезд)</b>	<b>Ошибки, которые совершил</b>
3.1. Выбрать игровой формат.	Варианты: Карточная Дворовая Цифровая	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
3.2. Прописать правила взаимодействия.	Мульти модальность: Текст + Визуал + Звук + Тактильность.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
3.3. Определить условие победы.	Четкий критерий: Набрал X очков, решил кейс, первым пришел.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	

### Этап 4. Визуализация и Прототипирование (Быстрый старт с ИИ)

*Самый важный этап для молодых педагогов: как сделать красиво и быстро, не будучи дизайнером.*

<b>Действие (Что делаем)</b>	<b>Техника/ Инструмент</b>	<b>Самооценка (1–5 звезд)</b>	<b>Ошибки, которые совершил</b>
4.1. Сгенерировать визуальный стиль.	Промпт для изображения (Алиса AI/ Qwen): «Сгенерируй изображение в стиле [3D-анимация/Комикс]. Герой [Описание], фон [Локация]. Цвета: [Палитра]».	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
4.2. Создать «Бумажный прототип» (MVP).	Быстрое прототипирование: Распечатать, вырезать, использовать пуговицы как фишки.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
4.3. Провести слепое тестирование.	Наблюдение: Дать игру коллегам БЕЗ объяснений. Смотреть, где они тупят.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	

## Этап 5. Рефлексия и Внедрение

Анализ после тестирования.

<b>Действие (Что делаем)</b>	<b>Техника/ Инструмент</b>	<b>Самооценка (1–5 звезд)</b>	<b>Ошибки, которые совершил</b>
5.1. Сбор обратной связи.	Вопросы: «Где было скучно?», «Где было непонятно?», «Что хотелось изменить?»	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	
5.2. Итерация (Доработка).	Исправить 3 самые критические ошибки,	☆ ☆ ☆ ☆ ☆	

	найденные на тесте.		
5.3. Финализация.	Только после 3-5 тестов: Чистовая верстка, ламинация, инструкция для учителя.	☆☆☆☆☆	