

**Чек-лист: Создание образовательной игры
(с элементами EdTech и ИИ)**

Этапы	Подсказка	Ваши Действия
<p>Этап 1. Цель и Аудитория (Фундамент) Игра должна решать конкретную задачу для конкретной группы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Определена целевая аудитория (ЦА): <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Техника из практики:</i> Четко пропишите портрет игрока. Например: «Школьники 14–17 лет, любят мистику и детективы, не терпят лекционного тона» или «Иностранные туристы, важен простой язык и отсутствие сложных культурных кодов». • Сформулирована учебная цель: Какой навык или знание отрабатываем? (Критическое мышление, запоминание терминов, анализ причинно-следственных связей). • Выбран формат вовлечения: Игрок не пассивный слушатель, а соавтор. Он должен делать выбор, создавать артефакты или влиять на сюжет. 	
<p>Этап 2. Идея и Сюжет (Геймификация контента) Используем техники сторителлинга и работы с нейросетями для генерации идей.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Придумана центральная метафора/конфликт: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Техника из практики:</i> Любая игра строится вокруг конфликта или персонажа. (Пример: «Ноль похитил город», «Битва с тенью незнания»). • Прописан герой (Протагонист): <ul style="list-style-type: none"> ○ Кто главный герой? (детектив, путешественник во времени). 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Лайфхак с ИИ:</i> Используйте нейросеть (например, Яндекс Алиса или GPT), чтобы сгенерировать 3 варианта предыстории героя. ○ <i>Промпт:</i> «Ты — эксперт по геймдизайну с 15-летним стажем. Придумай историю героя для игры на тему [Тема] для аудитории [ЦА]. Стиль: захватывающий, с элементом тайны». ● Структура сюжета (Путь героя): <ul style="list-style-type: none"> ○ Завязка → Испытание → Кульминация → Развязка. ○ <i>Техника из практики:</i> Используйте классическую структуру квеста. Игрок должен пройти через «портал» (вход в игру), преодолеть препятствия (вопросы/задачи) и получить награду (знание/победа). 	
<p>Этап 3. Механика и Формат (Движок игры) <i>Выбираем формат, который подходит под условия (класс, улица, онлайн).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Выбран игровой формат: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Варианты из практики:</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Карточная игра: Для отработки терминов или классификации. ▪ Дворовая/Полевая игра: Для активных действий на местности. ▪ Чат-бот/Цифровой квест: Для индивидуального прохождения. ● Определены правила взаимодействия: 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Как игрок получает обратную связь? (Правильный ответ открывает следующую часть истории). ○ Есть ли элемент случайности? (Кубик, карта шанса). • Продумана мультимодальность: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Техника из практики:</i> Игра должна задействовать разные каналы восприятия: Текст + Визуал + Звук + Тактильность (карточки, фишки, гаджеты). 	
<p>Этап 4. Визуализация и Прототипирование (Быстрый старт с ИИ) <i>Самый важный этап для молодых педагогов: как сделать красиво и быстро, не будучи дизайнером.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Сгенерирован визуальный стиль: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Техника из практики:</i> Не ищите картинки в Google годами. Используйте нейросети (Алиса AI, Qwen, Kandinsky). ○ <i>Промпт для изображения:</i> «Сгенерируй изображение в стиле [3D-анимация Pixar / Комикс / Ретро-плакат]. На переднем плане [Герой], на фоне [Локация]. Цветовая палитра: [Цвета]. Детали: [Предметы]». • Создан прототип персонажа/артефакта: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Техника из практики:</i> «Оживите» героя. Сгенерируйте изображение, а затем используйте функцию «оживления фото» (если доступна в инструменте) или просто придумайте реплики героя для карточек. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Собран «Бумажный прототип» (MVP): <ul style="list-style-type: none"> ○ Распечатайте сгенерированные картинки и правила на обычной бумаге. ○ Вырежьте карточки. ○ <i>Важно:</i> Не тратьте время на ламинирование и дизайн коробок, пока игра не сыграна! • Проведено слепое тестирование: <ul style="list-style-type: none"> ○ Дайте игру коллегам без объяснений. Пусть они читают правила и играют. ○ Зафиксируйте, где они «споткнулись». 	
<p>Этап 5. Рефлексия и Внедрение</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Есть ли механизм рефлексии? <ul style="list-style-type: none"> ○ После игры обязательно обсудите: «Что получилось?», «Как это связано с учебной темой?». • Инструкция для учителя: <ul style="list-style-type: none"> ○ Краткая инструкция пользователя: как подготовить игру, сколько времени занимает, какие материалы нужны. 	