

## Методический конструктор образовательной игры

Методический конструктор представляет собой систематизированную совокупность принципов, структурных элементов и правил их комбинации, обеспечивающую создание вариативных дидактических игр под конкретную педагогическую задачу. В отличие от традиционного планирования, где игра выбирается из каталога, конструктор предполагает обратный порядок действий. Педагог сначала определяет ключевое образовательное содержание или развиваемое качество, а затем собирает игровую технологию из имеющихся возможностей. основополагающим принципом работы конструктора выступает полифункциональность.

Важное условие: отказ от жесткой привязки к единственной игре

<p>Первый модуль – Определение формы межпредметного инструмента</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- настольная игра</li> <li>- карточный набор</li> <li>- рабочая тетрадь</li> <li>- квест</li> <li>- кейс – игра</li> <li>- квиз</li> <li>- хакатон</li> <li>- ролевые игры</li> <li>- иммерсивная игра (погружение)</li> <li>- дидактические (Направлены на решение конкретных учебных задач, часто кратковременны и не требуют предварительной подготовки)</li> </ul>	
<p>Второй модуль – идея игры Идея образовательной игры — это концептуальная основа, которая определяет цель, структуру, механику и направленность игры с целью решения конкретных образовательных задач, развития навыков, закрепления знаний или мотивации участников</p>	<p>Описание идею включает:</p> <p>Цель Результат Тематика Механизм</p> <p>Целевые ориентации игровых технологий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Дидактические : расширение кругозора, познавательная деятельность (мотивационная, обобщение материала, введение в тему, развитие навыка, отработка навыка и т.д.).</li> </ul>	<p>Механика</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Наблюдайте за миром вокруг – часто обычные ситуации</li> <li>• Комбинируйте существующие концепции – соедините элементы из разных жанров необычным способом</li> <li>• Исследуйте свои увлечения – превратите свои хобби и интересы в игровой опыт</li> <li>• Решайте проблемы – подумайте, какие недостатки есть у ваших</li> </ul>

<p>могут трансформироваться в уникальные игровые механики</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, коммуникативности.</li> <li>• Развивающие : развитие внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналоги, воображения, фантазии, творческих способностей, развитие мотивации учебной деятельности.</li> <li>• Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, саморегуляции .</li> </ul>	<p>любимых игр, и создайте игру, лишенную этих проблем</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Черпайте вдохновение из других медиа – книги, фильмы, музыка могут стать источником уникальных идей</li> </ul>
<p>Сюжетная легенда игры</p>	<p>Использование знакомых образов, ситуаций или тем, которые помогут участникам быстро вникнуть в суть. Например, литературная игра может быть основана на сюжетах классических произведений, где игроки решают проблемы героев через игровую механику. Этот модуль отвечает за превращение сухой дидактики в действие. Сюжетная оболочка может быть минимальной (например, для начальной школы, «поможем зайке собрать все морковки в корзинку») или развернутой на несколько игровых сессий. Методический конструктор содержит типовые сюжетные схемы: «спасение персонажа», «поиск сокровища», «соревнование двух команд», «исправление ошибок незнакомки», «путешествие по карте». Педагог может прикрепить любую из этих оболочек к выбранному правилу и действию. Например, сортировка предметов по цвету превращается в спасение цветочков, если добавить оболочку «каждая бабочка должна найти свой цветок до того, как пойдет дождь».</p>	
<p>Правила</p> <p>Определяют, как можно действовать в игре, регулируют поведение участников, направляют игровой процесс.</p>	<p>Включает ограниченный набор типов правил, которые могут комбинироваться между собой. К таким типам относятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- правила очередности,</li> <li>- правила запрета (чего делать нельзя),</li> <li>- правила на скорость,</li> </ul>	

<p>Правила должны быть чёткими, заранее оговорёнными и понятными</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- правила на точность,</li> <li>- правила на скрытую информацию (например, когда игрок не видит свой собственный ресурс) и</li> <li>- кооперативные правила, где все игроки действуют против условного «персонажа-препятствия».</li> </ul> <p>Выбирая тип правила, педагог определяет характер игрового действия и требуемые волевые усилия детей</p>	
<p>Игровые действия</p>	<p>Активности, которые участники выполняют для достижения целей игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее игра.</p> <p>Использование игровых механик для имитации профессиональных, жизненных или учебных сценариев помогает глубже понять материал и отработать навыки.</p> <p>Он представляет собой перечень базовых игровых операций, доступных обучающемуся: подобрать по признаку, разложить в последовательности, найти пару, угадать по описанию, сгруппировать по общему свойству, выстроить ассоциативный ряд, исключить лишнее. Из этих элементарных действий, как из кирпичиков, складывается сложное игровое поведение.</p>	
<p>Ресурс</p>	<p>Этот модуль включает все возможные материалы, которые могут стать носителями дидактического содержания: карточки, реальные предметы, природные материалы, схематические рисунки, тактильные пластинки, звуковые сигналы, а также цифровые ресурсы (изображения на экране планшета). Ключевая особенность конструктора заключается в том, что один и тот же ресурс может использоваться многократно в разных комбинациях первых трех модулей.</p>	
<p>Контроль результата</p>	<p>В дидактических играх нового поколения контроль не должен быть внешним и публичным, иначе игра перестает быть игрой и превращается в проверочную</p>	

	<p>работу. Методический конструктор предлагает варианты самопроверки и взаимопроверки, встроенные в игровой процесс. Другой вариант – контроль через коллективное обсуждение после завершения игрового действия, где ошибка не наказывается, а становится поводом для размышления. Традиционная отметка «правильно-неправильно» заменяется на открытое проблемное действие: «Конверт не дошел до адресата. Почему? Давайте проверим маршрут». Где мы допустили ошибку и т.д.</p>	
<p>Оцените ее потенциал</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Хотят ли игроки продолжать играть?</li> <li>• Интуитивно ли понятны цели и механики?</li> <li>• Соответствует ли сложность уровню игрока?</li> <li>• Что делает мою идею уникальной? Оригинальность</li> <li>• Реализуема ли она с доступными ресурсами? Даже гениальная идея бесполезна, если её невозможно воплотить</li> <li>• Будет ли она интересна игрокам? Игра должна вызывать эмоциональный отклик</li> <li>• Могу ли я объяснить концепцию одним предложением? Чёткая концепция проще в разработке и воплощении</li> </ul>	
<p>Критерием эффективности использования методического конструктора</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. скорость создания новой игры: от момента осознания педагогической задачи до готового варианта должно проходить не более десяти-пятнадцати минут.</li> <li>2. вариативность использования ресурсов: каждый материал, входящий в игровую среду группы, должен иметь не менее пяти описанных способов</li> </ol>	

	<p>его дидактического применения, доступных по запросу.</p> <p>3. уровень вовлеченности детей: в играх, сконструированных таким образом, педагоги фиксируют снижение отвлечений и отказов от участия, так как каждый элемент игры отвечает реальным ожиданиям группы</p>	
--	--	--