

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**  
**«Технология создания образовательной игры»**

**Цель для педагога:** спроектировать и создать работающую образовательную игру, которая одновременно решает учебные задачи и удерживает интерес учащихся.

**ЭТАП 1. ЦЕЛЕПОЛАГАНИЕ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЗАДАЧИ**

Что делать	Четкие рекомендации
Сформулировать, <b>какую учебную проблему</b> решает игра	Выберите одну конкретную тему/навык (например, «отработка табличного умножения», «запоминание географических названий», «тренировка смыслового чтения»). Игра не должна быть «обо всём сразу».
Определить <b>планируемый результат</b> (что ученик сможет делать после игры)	Используйте глаголы: «называет», «сравнивает», «решает», «классифицирует», «создаёт простую модель» и т.п. Результат должен быть измерим.
Выбрать <b>тип игры</b> по основной механике	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Соревновательная (кто быстрее/точнее)</li> <li>• Обучающая (тренажёр)</li> <li>• Ролевая (имитация ситуации)</li> <li>• Квест/бродилка (последовательное решение задач)</li> <li>• Карточная (сопоставление, мемо, лото)</li> </ul>

**Самоаудит этапа 1 (отметьте для себя ✓)**

Вопрос для проверки	Да	Частично	Нет
Я четко сформулировал одну учебную цель?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Эта цель соответствует календарно-тематическому планированию?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Результат игры можно проверить (не просто «понял тему», а конкретное действие)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Вопрос для проверки	Да	Частично	Нет
Выбранный тип игры логично ведет к этому результату?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### Типичные ошибки на этапе 1:

- Попытка охватить 5 тем в одной игре → игра перегружена, правила громоздкие.
- Цель сформулирована как «сформировать интерес» (это не измеримо). Нужно конкретнее: «решить 7 примеров за 2 минуты».
- Игра не связана с программой, становится просто развлечением.

## ЭТАП 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГРОВОГО СЮЖЕТА И ПРАВИЛ

Что делать	Четкие рекомендации
Придумать <b>контекст (легенду)</b> , в котором действуют ученики	Легенда должна быть краткой и мотивирующей. Пример: «Мы — спецагенты, нужно расшифровать код» вместо «откройте 5 замков». Учитывайте возраст.
Определить <b>количество участников</b> и режим (индивидуальный / командный)	Для 1–2 класса лучше пары или команды по 3–4 человека. Для старших — возможна индивидуальная игра с самопроверкой. Пропишите, может ли кто-то выбыть.
Записать <b>правила игры</b> простыми, короткими фразами	Правила не должны занимать более 1 минуты на объяснение. Используйте схему: «Цель – условия – запреты – критерии победы».
Описать <b>роль педагога</b> во время игры	<ul style="list-style-type: none"> <li>• На старте: объясняет правила, раздаёт материалы.</li> <li>• В процессе: наблюдает, подсказывает только по процедуре (не по ответам), фиксирует нарушения.</li> <li>• В финале: организует рефлекссию.</li> </ul>

#### Самоаудит этапа 2

Вопрос для проверки	Да	Частично	Нет
Легенда понятна ученикам этого возраста, не требует долгого введения?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Правила можно объяснить за 60 секунд (проверьте вслух)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Учтено, что делать, если ученик ошибся (штраф, доп. попытка)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Моя роль в игре описана, я не стану «подсказчиком» или «судьёй на всё»?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Типичные ошибки:**

- Слишком длинная легенда — дети теряют нить.
- Правила допускают неоднозначное толкование (начинаются конфликты).
- Педагог вмешивается в каждый ход, игра теряет динамику.
- Нет штрафных/корректирующих механик — ошибка не влияет ни на что.

**ЭТАП 3. РАЗРАБОТКА СОДЕРЖАТЕЛЬНОЙ ОСНОВЫ (ЗАДАНИЙ, КАРТОЧЕК, ВОПРОСОВ)**

Что делать	Четкие рекомендации
Составить <b>банк заданий</b> (не менее 10–15, если игра предполагает повторяемость)	Задания должны быть <b>однотипными по форме</b> (чтобы не перечислять правила), но разными по содержанию. Например: все задания — найти соответствие между термином и определением.
Обеспечить <b>валидность</b> : каждое задание проверяет именно заявленный результат	Проверьте: «Чтобы выполнить задание, нужно знать/уметь X?» Если можно угадать случайно — это изъян.
Добавить <b>элемент вариативности</b> (разные уровни сложности)	Для дифференциации: пометьте задания звёздочками (* - базовый, ** - повышенный). Либо в игре есть «бонусный ход» для сильных.

Что делать	Четкие рекомендации
Продумать <b>форму предъявления</b> (цифра / печать / карточки / экран)	Если печатные карточки — шрифт крупный, иллюстрации чёткие. Если цифровая игра — проверьте работу ссылок/кнопок.

### Самоаудит этапа 3

Вопрос для проверки	Да	Частично	Нет
Каждое задание имеет однозначно правильный ответ (или эталон)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Задания одинаково понятны и слабому, и сильному ученику?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Количество заданий не меньше, чем нужно для 15–20 минут игры?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Я сам решил все задания без ошибок? (Проверка эталона)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Типичные ошибки:

- Задания слишком лёгкие (скучно) или слишком сложные (стопор в игре).
- В одном задании смешаны разные типы (например, и формула, и дата, и имя — ученик не понимает, что спрашивают).
- Опечатки / фактические ошибки (дискредитируют педагога).
- Нет эталона для самопроверки или для учителя.

---

### ЭТАП 4. ТЕХНИЧЕСКАЯ И МАТЕРИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Что делать	Четкие рекомендации
Подготовить <b>все необходимые материалы</b> (карточки, кубики, фишки, таймеры, раздатка)	Сделайте чек-лист: «Игровое поле, 30 карточек, 6 фишек, таймер на телефоне, инструкция для каждой группы».

Что делать	Четкие рекомендации
Проверить <b>эргономику</b> (удобно ли держать, читать, передвигать)	Для младших классов карточки должны быть плотными (лучше заламинировать). Не делайте мелких деталей.
Организовать <b>рабочее пространство</b> класса под игру	Учитывайте передвижение: парты сдвинуть? Нужны ли столы для команд? Не создавать лишнего шума за счёт рассадки.
При цифровом варианте – <b>проверить на техническом устройстве</b> и иметь резерв (зарядка, копия файла)	Обязательно протестируйте на школьном компьютере/планшете, не блокирует ли антивирус.

#### Самоаудит этапа 4

Вопрос для проверки	Да	Частично	Нет
Я распечатал/подготовил всё по чек-листу и ничего не забыл?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Раздаточные материалы удобны для детей (читаемость, размер)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
В классе есть место для хранения материалов игры (папка/конверт)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Для цифровой игры: работает на школьном оборудовании?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### Типичные ошибки:

- Забыли запасные фишки/карточки (потеряли одну — игра стоп).
- Цветная печать сделала текст нечитаемым (жёлтый на белом).
- Не продуман сбор материалов после игры.

---

#### ЭТАП 5. ПРОБНЫЙ ЗАПУСК (ПИЛОТ) И РЕФЛЕКСИЯ

Что делать	Четкие рекомендации
Провести игру с <b>малой группой</b> (3–5 учеников или коллеги в роли учеников)	Это обязательно! Лучше выявить ошибки на 5 учениках, чем на всем классе.
Зафиксировать <b>все сбои и заминки</b> (где правила непонятны, где задания не решаются, где нарушается темп)	Ведите простой протокол: время начала каждого этапа, возникшие вопросы детей, моменты, когда игра останавливалась.
Собрать <b>обратную связь</b> : спросить, что было непонятно, скучно, слишком легко или трудно	Можно использовать светофор (красный/жёлтый/зелёный) или пальцы вверх/вниз.
Внести <b>правки</b> в содержание или правила	Не бойтесь сократить, заменить задания, упростить правила – это нормально.

### Самоаудит этапа 5

Вопрос для проверки	Да	Частично	Нет
Я провёл пилот до основной игры? (Не поленился)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Я записал конкретные проблемы (а не просто «вроде всё ок»)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Я внёс изменения в игру по итогам пилота?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Новая версия снова проверена (хотя бы мысленно пройдена)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Типичные ошибки:

- Пропуск пилота → на основном уроке игра «проваливается» по времени или правилам.
- Игнорирование вопросов детей («сами разберутся») → хаос.
- Внесение правок только в голову, не в материалы → потом путаница.

## ЭТАП 6. ВНЕДРЕНИЕ В КЛАССЕ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Что делать	Четкие рекомендации
За 1–2 дня напомнить детям о правилах или раздать памятки (для сложных игр)	Краткий лист-подсказка на парту: «Что делать, когда твой ход», «Куда смотреть».
На старте чётко сказать <b>временные рамки и критерии окончания</b>	«Игра длится 20 минут. Как только прозвонит звонок – стоп. Победитель тот, у кого больше жетонов».
В процессе – <b>не вмешиваться в решения</b> , только фиксировать	Можно делать фото для отчёта, но не подсказывать ответы.
После игры – <b>обязательная рефлексия</b> (не менее 3 минут)	Задайте вопросы: «Что вам помогло выиграть?», «Какое задание оказалось самым полезным для запоминания?», «Что бы вы изменили в правилах?»

### Самоаудит этапа 6

Вопрос для проверки	Да	Частично	Нет
Игра уложилась в запланированное время?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Удалось достичь учебной цели (проверили срезом/наблюдением)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Большинство учеников были вовлечены, не отвлекались?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Я получил от детей идей для улучшения игры?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Типичные ошибки:

- Игра затянута – дети устали, цель не достигнута.
- Не подведён итог (кто победил, что узнали) – игра воспринимается как пустое времяпрепровождение.
- Нет дифференциации – слабые ученики проигрывают и теряют мотивацию.

## ЭТАП 7. ДОРАБОТКА И СОХРАНЕНИЕ (ДЛЯ БУДУЩИХ КЛАССОВ)

Что делать	Четкие рекомендации
Собрать все материалы в <b>одну папку/файл</b> с чётким названием	Название: «Математика_3_класс_Таблица_умножения_игра_домино_версия_2.0».
Записать <b>краткую инструкцию для другого учителя</b>	Как раз то, что мы сейчас делаем – технологическая карта.
Поставить дату следующего пересмотра (например, через год)	Задания могут устаревать, появляться новые учебники.
Поделиться с коллегами (методическим объединением)	Это признак профессионализма, а не слабости.

### Самоаудит финальный

- Вопрос для проверки Да
- Я могу через полгода достать игру и сразу провести?
- К материалам приложен файл с ответами/эталонном?
- Я учёл ошибки и создал «памятку для себя» на будущее?
-

### ИТОГОВАЯ ТАБЛИЦА САМОАУДИТА (для распечатки)

Молодой педагог, после создания игры заполните эту таблицу. Если набрали менее 80% «Да» – вернитесь к доработке.

Этап	Ключевой вопрос	Оценка (Да / Нет)
1	Цель конкретна и измерима?	
2	Правила понятны за 60 секунд?	
3	Все задания имеют эталон?	
4	Все материалы готовы и удобны?	
5	Проведён пилот и внесены правки?	
6	Игра достигла учебного результата?	
7	Игра сохранена для повторного использования?	

**Напутствие:** Не бойтесь первой «сырой» игры. Ошибки – это данные для улучшения. Лучшая образовательная игра – та, которую вы переделывали 3 раза. Успехов