

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ РАЗРАБОТКИ ОНЛАЙН ИГРЫ-СТРАТЕГИИ "ВЕКТОР ВОСПИТАНИЯ"

УДК 37.013.42
ББК 74.04

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ РАЗРАБОТКИ ОНЛАЙН ИГРЫ-СТРАТЕГИИ "ВЕКТОР ВОСПИТАНИЯ". Гельм-Розин Т.Ю. - СПб: ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской», 2022

Методическое описание содержит информацию об онлайн игре-стратегии, разработанной для знакомства педагогических сотрудников с возможными проблемами современных подростков в игровой форме. Описание позволяет понять структуру игры-стратегии, организовать её прохождение в любом образовательном учреждении, а также служит инструкцией для разработки собственного аналогичного продукта.

УДК 37.013.42
ББК 74.04

**© ДДЮТ «На Ленской» Красногвардейского
района Санкт-Петербурга**

Оглавление:

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ ИГРЫ	5
Шаг 1	6
Шаг 2	7
Шаг 3	8
Шаг 4	9
Шаг 5	10
Шаг 6	11
Шаг 7	12
КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ	13
ПРИЛОЖЕНИЯ	14
Используемые кейсы.....	14

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность игры-стратегии «Вектор воспитания» обусловлена стремительно изменяющимися тенденциями в современном образовании и уходящими в прошлое традициями. Правильное воспитание подрастающего поколения – важный и большой вопрос, ответ на который напрямую зависит от реалий сегодняшнего дня. Для того, чтобы знать обо всех проблемах, волнующих современного подростка, педагогам предлагается пройти эту игру.



Цель игры - знакомство педагога с возможными проблемами современных подростков и путями решения этих проблем. Педагоги смогут отточить свои навыки воспитательной работы и использовать игру в качестве симулятора. Также к прохождению игры рекомендуется подключать родителей, которые смогут побывать в роли педагога и под другим углом посмотреть на проблемы детей (в игре также представлены кейсы о взаимоотношении с родителями).

«Вектор воспитания» представлена в виде **игры-стратегии**, сформированной на платформе Wix. Она разработана на основе понятия о компьютерных играх-стратегиях. Стратегическая игра — жанр игр, в которых игроку для победы необходимо применять стратегическое мышление. Именно эта отличительная особенность была взята за основу игры «Вектор воспитания». Сюжетная линия строится вокруг виртуального персонажа – подростка по имени Маша.

Для реализации была использована **кейсовая технология**. Каждый участник проходит индивидуальный маршрут, сформированный из 10 кейсов. Каждый кейс содержит в себе описание проблемы, возможные варианты её разрешения и соответствующую реакцию виртуального персонажа (Маши) на каждый из вариантов развития сюжета.

87

индивидуальных маршрутов

10

кейсов

5

кейсов в каждой игре

После прохождения игры-стратегии, каждый участник получает общие рекомендации по работе с подростками.

«Вектор воспитания» **не предполагает ограничение времени** прохождения или наличие куратора/наставника. Игру рекомендуется реализовывать в рамках дистанционных мероприятий, поскольку её прохождение предполагает использование персонального компьютера.

В зависимости от индивидуальных способностей педагога прохождение игры-стратегии занимает **от 6 до 15 минут**. Одновременно проходить игру может неограниченное количество участников с разных персональных компьютеров. По желанию, «Вектор воспитания» можно представить и для командного прохождения. В таком случае будет необходим один персональный компьютер, на котором будут выполняться задания.

Онлайн игра **не требует регистрации** участников. Педагог получает заранее сформированную ссылку на сайт (единую для всех) и в своём темпе проходит игру.

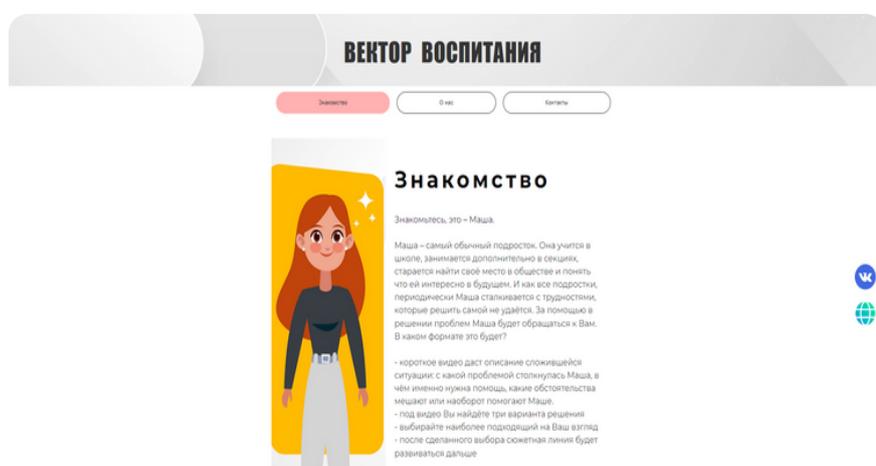


Рисунок 1 - Приветственная страница игры-стратегии

Этапы подготовки и реализации онлайн игры-стратегии «Вектор воспитания»

В рамках реализации проекта онлайн игра-стратегия «Вектор воспитания» были сформированы **7 этапов**:

- 🕒 Составление общей концепции и определение формата
- 🕒 Подбор кейсов, подходящих под тематику игры-стратегии
- 🕒 Формирование маршрутов из подобранных кейсов
- 🕒 Выбор площадки для реализации игры
- 🕒 Создание визуального оформления для игры-стратегии
- 🕒 Вёрстка сайта
- 🕒 Апробация и результаты

ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ И ФОРМАТ

Целевая аудитория игры-стратегии «Вектор воспитания» - педагогические сотрудники учреждений дополнительного и общего образования. При выборе формата подачи информации стоял вопрос о внедрении новой технологии, которая была бы позитивно воспринята педагогическим сообществом.

Технология геймификации (игрофикации) хорошо зарекомендовала себя и показала высокий процент вовлечённости. Именно поэтому в качестве формата была выбрана игра-стратегия, а не стандартный формат тестирования/опроса. Для того, чтобы сделать игру более персонализированной, а значит и более эмоционально вовлекающей, было принято решение создать виртуального персонажа.

Подросток по имени **Маша** – **собираемый образ** современных подростков, которые ежедневно сталкиваются с различными проблемами не только в стенах образовательного учреждения, но и дома, в кругу друзей, в общественных пространствах. Именно с решением этих проблем будет «помогать» педагог в процессе прохождения игры-стратегии.



КЕЙСЫ, ПОДХОДЯЩИЕ ПОД ТЕМАТИКУ ИГРЫ-СТРАТЕГИИ

В основе игры-стратегии заложена кейсовая технология. Каждый кейс состоит из 3-х элементов: описание проблемной ситуации, три варианта решения её педагогом, реакция виртуального персонажа на действия, предпринятые педагогом.



реакция виртуального персонажа на действия, предпринятые педагогом

Жизнь не стоит на месте. Уйдя со старого пути мы обретаем новый, но он тоже может быть тернист. Какие трудности ожидают Машу дальше Вы можете узнать, посмотрев следующий кейс. ▼

можете узнать, посмотрев следующий кейс. ▼



описание проблемной ситуации

Выберите один из вариантов ниже.

Выберите один из вариантов ниже.

1. -Если честно сказать – не знаю. Тут всё зависит от тебя самой.-
2. -У тебя прекрасные способности, и вообще я связываю с тобой большие надежды.-
3. -Почему ты сомневалась в себе, давай разберём эту ситуацию?-

Какой из вариантов Вам кажется оптимальным? Нажмите на кнопку и переходите к следующей ситуации.

Вариант 1

Вариант 2

Вариант 3

три варианта решения её педагогом

В процессе подбора необходимых кейсов были использованы различные сборники педагогических задач, используемые в рамках профессионального образования. Из множества педагогических задач было необходимо выбрать те кейсы, которые бы отображали существующие проблемы современного подростка в различных сферах его жизни (образование, семья, взаимоотношение с друзьями, самоопределение и т.п.). Для игры-стратегии «Вектор воспитания» были отобраны 10 кейсов из различных областей (Приложение 1).

ПЛОЩАДКА ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Для реализации онлайн игры-стратегии было необходимо определиться с площадкой, на которой будут располагаться все материалы. Было решено использовать конструкторы сайтов. Рассматривались варианты использования сервисов Tilda, UMI, Google Sites и WIX. К конструкторам предъявлялись следующие требования:

- 🕒 возможность создания многостраничного сайта с навигацией
- 🕒 возможность размещения мультимедийных материалов
- 🕒 наличие бесплатного тарифного плана
- 🕒 общий набор доступных инструментов
- 🕒 доступ к SEO и аналитике

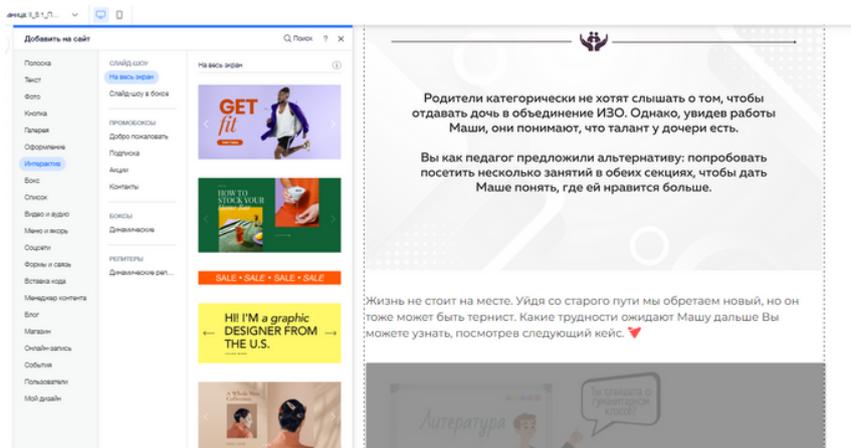


Рисунок 1 - Интерфейс конструктора WIX

Оценив возможности каждого конструктора, была выбрана платформа WIX. Этот конструктор имел необходимые инструменты, интегрированный сервис для формирования онлайн-чата, форм для сбора заявок на бесплатных тарифных планах, ёмкое дисковое пространство, шаблоны под сайты различных тематик и запросов.

ВИЗУАЛЬНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ ДЛЯ ИГРЫ-СТРАТЕГИИ

Для большей наглядности и вовлечённости педагогов материалы подавались в трёх форматах: видео, изображение, текст.



Рисунок 1 - Видеофайл

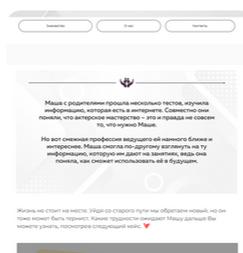


Рисунок 1 - Изображение

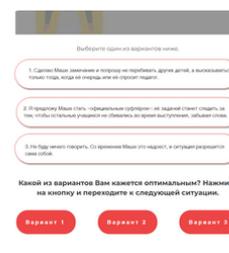
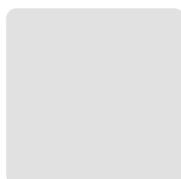


Рисунок 1 - Текстовый блок

Описание проблемной ситуации представлено в виде видеофайла. Он включает в себя визуальное отображение проблемной ситуации и её озвучку. Варианты действия педагога представлены на странице в виде текстового блока, а предполагаемая реакция виртуального персонажа Маши оформлена в изображения.

Таким образом для визуального оформления игры- стратегии были созданы: 10 видео с описанием кейсов, 30 изображений с реакциями виртуального персонажа и текстовые блоки с описанием вариантов решения.

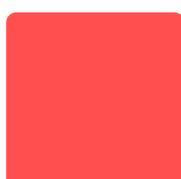
Для формирования единого стиля были выбраны нейтральные серые и белые оттенки в оформлении фона, а также яркий акцентный оттенок красного. Так же был разработан логотип, который был использован в создании видео/изображений.



RGB(225,225,225)
#E1E1E1
CMYK(0%,0%,0%,12%)



RGB(252,252,252)
#FCFCFC
CMYK(0%,0%,0%,1%)



RGB(255,79,79)
#FF4F4F
CMYK(0%,69%,69%,0%)



ВЕКТОР ВОСПИТАНИЯ

Рисунок 1 - Логотип

Шрифты
Montserrat

Размер шрифта (пикс.)
24

Шрифты
Chelsea Market

Размер шрифта (пикс.)
62

ВЁРСТКА САЙТА

Процесс вёрстки сайта оказался **наиболее сложным** с технической точки зрения. Основная сложность заключалась в формировании индивидуального маршрута. Так как последовательность кейсов на разных уровнях не повторялось, необходимо было создать дубликаты страниц, которые бы в следующем шаге вели к нужной странице. Навигация по сайту была организована посредством гиперссылок между страницами сайта. Всего сайт состоит из **89 страниц** (из них 3 страницы – организационные, 1 страница с результатами прохождения игры, 85 страниц – кейсы).

Первая страница, которую видит педагог при переходе на сайт игры-стратегии – страница «**Знакомство**». Эта страница знакомит игрока с виртуальным персонажем, рассказывает о том, как организовано прохождение игры.

Со страницы «Знакомство» посредством нажатия кнопки «начать» педагог переходит на кейс, являющийся **отправной «точкой»** всех сюжетных линий.



Рисунок 1 - Страница "Знакомство"



Рисунок 1 - Стартовый кейс

Далее, в зависимости от выбранных вариантов педагог проходит ещё 4 кейса. Страница последнего кейса перенаправляет педагога на **страницу с выводами и рекомендациями**. На этой странице даются общие советы по взаимодействию с подростками.

Дополнительные организационные страницы сайта – «**Контакты**» и «**О нас**». На этих страницах отображена информация об учреждении и формы обратной связи.



Рисунок 1 - Страница с результатами



Рисунок 1 - Страница с контактами

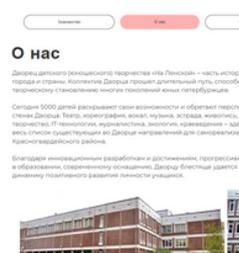


Рисунок 1 - Страница "О нас"

АПРОБАЦИЯ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Апробация игры-стратегии «Вектор воспитания» была проведена на сотрудниках ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской». На этапе проверки были выявлены сложности с навигацией по сайту. Так, было не очевидно расположение изображений с реакцией виртуального персонажа (оно открывалось в отдельном окне браузера). С учётом замечаний было проведена реорганизация материалов на страницах. В первоначальном варианте все материалы были представлены по схеме:

1. Описание проблемной ситуации
2. Варианты решения проблемы + предполагаемые реакции персонажа к каждому решению (доступны для просмотра все три)
3. Кнопки выбора и перехода к следующему кейсу

Такая схема оказалась некорректной, ведь педагог мог просмотреть все реакции и, ориентируясь на них, выбрать наиболее подходящее решение. Это существенно упрощало выбор. Поэтому было принято решение изменить схему на следующую:

1. Описание проблемной ситуации
2. Варианты решения проблемы (без доступа к реакции виртуального персонажа)
3. Кнопки выбора и перехода к следующему кейсу
4. Реакция виртуального персонажа появлялась уже на странице следующего кейса в соответствии с выбранным вариантом решения проблемной ситуации. Таким образом педагог не мог выбрать оптимальный вариант, ориентируясь на реакцию виртуального персонажа. Он узнавал о последствиях выбора после того, как выбор уже был сделан им на основании его опыта и знаний

Игра-стратегия **не ограничивает количество возможных прохождений**, то есть один педагог может пройти её неограниченное количество раз, выбирая различные маршруты.

Онлайн игра-стратегия была впервые представлена в рамках работы онлайн площадки «Точка притяжения: воспитание» XII Петербургского международного образовательного форума.

Контактная информация:

ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»: ул. Ленская, д. 2, корп. 2, литер А, тел. /факс: (812) 246-04-61, e-mail: lensk-uvr@mail.ru; сайт: www.na-lenskoy.ru

Директор - Семина Ирина Александровна,
т. 246-04-61, E-mail: na-lenskoy@mail.ru

Методист, педагог дополнительного образования – Гельм-Розин Татьяна Юрьевна, т. 8-995-234-72-49,
gelm-rozin.ddut@yandex.ru

Для того, чтобы пройти игру-стратегию "Вектор воспитания" :

- отсканируйте QR-код
- нажмите на него (изображение кликабельно)



Приложение 1.

Кейсы, используемые в онлайн игре-стратегии «Вектор воспитания».

1. «Суфлер». У Маши хорошая память и она может легко запоминать любые тексты, песни, информацию. Во время проведения праздников она не только выполняет отведённую ей роль, но и суфлирует роли остальных детей. Этим она мешает остальным проявить себя, нарушается весь ход праздника. Вы видите разочарование остальных детей, но Маша этого не понимает. Что Вы скажете Маше?

2. «Спортсмен или художник?» С раннего детства Маша проявляет склонность театральной игре, чтению, она хорошо фантазирует. Вы как педагог предложили родителям отдать Машу в театральную секцию. Однако родители хотят видеть своего ребенка именно в спортивной секции. Но тут у Маши мало друзей, нередко возникают конфликтные ситуации со сверстниками. Если же кто-то изъявляет желание общаться с ней, то Маша не идет на контакт. Что Вы можете сделать как педагог в данной ситуации?

3. «У меня ничего не получается». Маша разочарована учебными успехами, сомневается в своих способностях и в том, что ей когда-либо удастся как следует понять и усвоить материал. Она говорит Вам: «Как вы думаете, удастся ли мне когда-нибудь учиться на отлично и не отставать от остальных ребят?» - Что должен ответить педагог?

4. «Материальные ценности». На перемене Маша и её друг громко спорят о чём-то. Вы как педагог подходите к ним и узнаете, что Петя разбил новый плеер Маши. Мальчик уверяет, что это вышло случайно. А Маша требует деньги за разбитую вещь или же новый плеер. Кто прав в данной ситуации? На чью сторону встанете Вы?

5. «Внезапные перемены». Однажды поведение Маши стало меняться. Она стала общаться с «плохой компанией», ярко одеваться, демонстративно себя вести, что очень не нравится маме. На Машу со всех сторон стали сыпаться замечания. Это очень её раздражает. Вот Маша и решила пожаловаться на судьбу-злодейку именно Вам. Что Вы предпримете?

6. «Нет». На днях к вам пришла Машина мама. Она просит у Вас совета. Её отношения с дочерью не улучшились. Чтобы она не предлагала подростку, девочка отвечает: «Нет!». Что Вы посоветуете маме?

7. «Как с подружкой». Маша приходит к Вам и не переставая жалуется на отношения с родителями, друзьями, даже переходит на «ты». Постоянные жалобы начинают Вам надоедать и опускают Ваши разговоры до уровня сплетен. Что Вы сделаете?

8. «Профессиональное самоопределение». Один из педагогов отметил Машины успехи в гуманитарных науках и посоветовал перевестись в специализированный гуманитарный класс. Маша обговорила это с мамой, и они последовали совету. Однако Маша не видит своей будущей профессии, а мама, ссылаясь на её способности, уговаривает получить профессию, связанную с театром. Маша не довольна тем, что её видят актрисой в будущем, но родители уже построили все планы. Она продолжает учёбу без всякого интереса, хоть и ходит на все нужные дополнительные занятия. Вы, зная о такой ситуации, чтобы посоветовали?

9. «Внеклассная работа». Войдя в переполненный троллейбус, Вы видите: Маша сидит, делая вид, что дремлет, а рядом с ней стоит бабушка. Хотя раньше за Машей такого поведения не замечалось. Каковы Ваши действия?

10. «Кража». Недавно Маша оказалась в центре нескольких скандалов, друзья стали подозревать её в воровстве. Несколько раз у ребят пропадали стильные канцелярские аксессуары. У Маши была возможность их взять, но она говорит, что не брала. Однажды у нее обнаружили похожую на пропавшую дорогую ручку. Однако, девочка говорит, что это её письменная принадлежность. И вот у Вас после урока исчезла дизайнерская, вместительная флешка. Но главное, на ней были, все ваши интерактивные презентации и видеозанятия созданные на следующие полгода и сохранившиеся только на флешке. Вы подозреваете Машу, но это мог быть и любой другой ученик этого класса. Как вы поступите?