

ОНЛАЙН ИГРА-СТРАТЕГИЯ «ВЕКТОР ВОСПИТАНИЯ»

Гельм-Розин Татьяна Юрьевна
методист ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»



КАК УСТРОЕНА ИГРА?



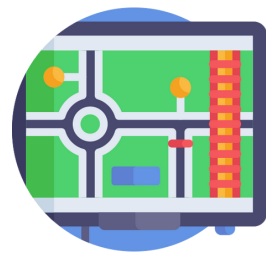
основа – «стратегические игры»



наличие виртуального персонажа (подросток Маша)



проблемные ситуации разного типа



игра – симулятор





ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ИГРЫ



**педагогические
сотрудники**

- проверка навыков воспитательной работы
- игра как симулятор
- знакомство с новыми проблемами в среде подростков



родители

- знакомство с проблемами детей, о которых могут не знать
- взгляд «со стороны» на конфликтные ситуации



учащиеся

- возможность увидеть себя в конкретных ситуациях
- знакомство с вариантами решения проблем





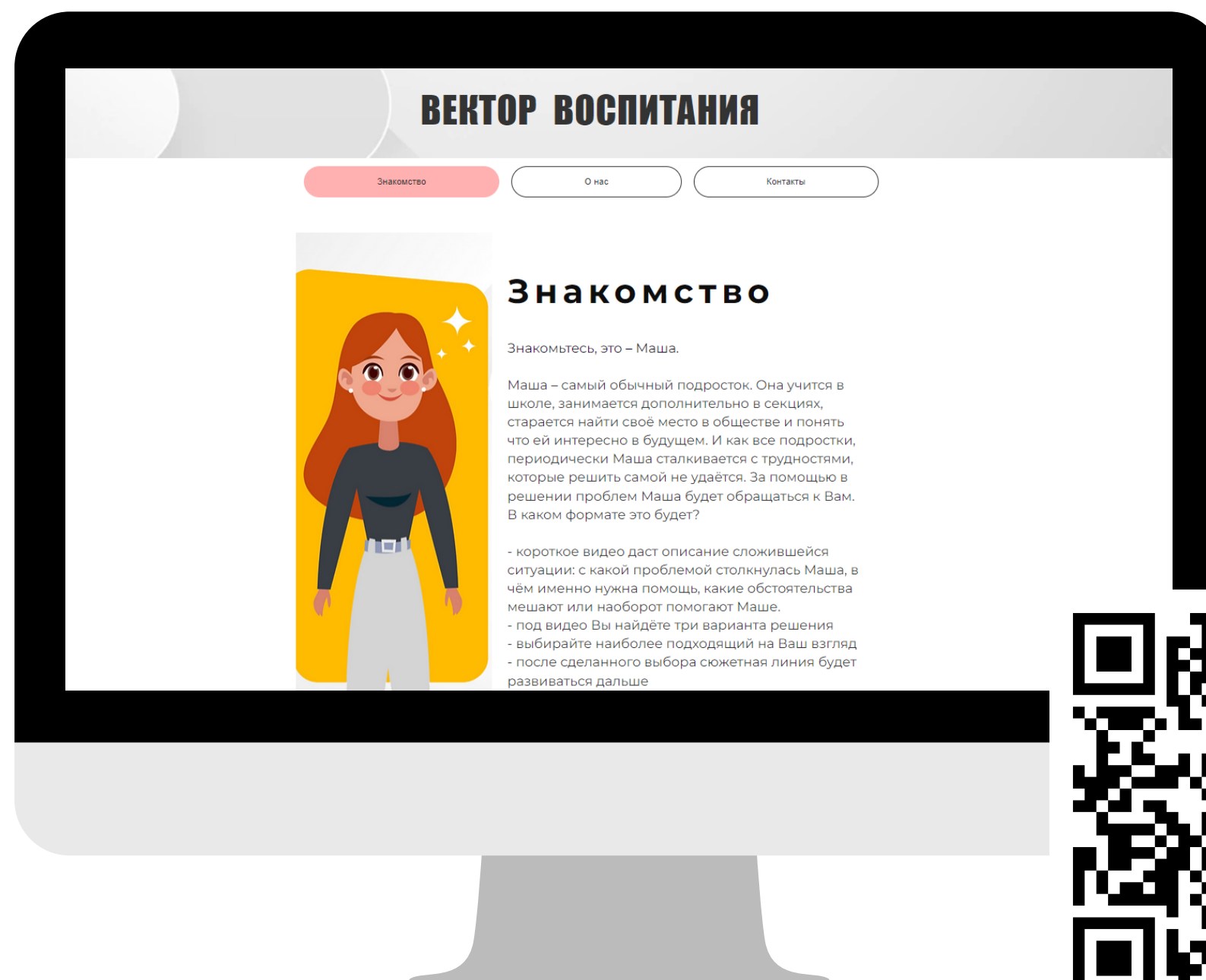
ПРЕИМУЩЕСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ

33%

предпочитают присутствие игровых элементов в обучении



геймифицированные методы обучения на **14%** увеличивают знания





КЕЙСОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Варианты маршрутов (Единая стартовая страница – кейс №2 «Художник или актёр»)

1 вариант

3																										
4									9									1								
5			8			1			5			4			8			5			9			4		
10	6	7	5	9	1	5	9	10	10	6	7	5	8	1	5	9	1	10	6	7	5	4	8	5	8	7

2 вариант

8																										
5									9									1								
10			6			7			5			4			10			5			9			4		
6	7	3	10	7	4	9	10	3	?	6	7	5	3	1	6	7	3	10	6	7	5	4	10	5	3	1

3 вариант

1																										
5									9									4								
10			6			7			5			4			8			5			8			7		
6	7	3	10	7	4	9	10	3	?	6	7	5	8	7	5	3	6	10	6	7	5	9	6	9	10	3





КЕЙСОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Варианты маршрутов (Единая стартовая страница – кейс №2 «Художник или актёр»)

1 вариант

3																												
4										9										1								
5			8			1				5			4				8			5			9			4		
10	6	7	5	9	1	5	9	10	10	6	7	5	8	1	5	9	1	10	6	7	5	4	8	5	8	7		

2 вариант

8																												
5										9										1								
10			6			7				5			4				10			5			9			4		
6	7	3	10	7	4	9	10	3	?	6	7	5	3	1	6	7	3	10	6	7	5	4	10	5	3	1		

3 вариант

1																												
5										9										4								
10			6			7				5			4				8			5			8			7		
6	7	3	10	7	4	9	10	3	?	6	7	5	8	7	5	3	6	10	6	7	5	9	6	9	10	3		



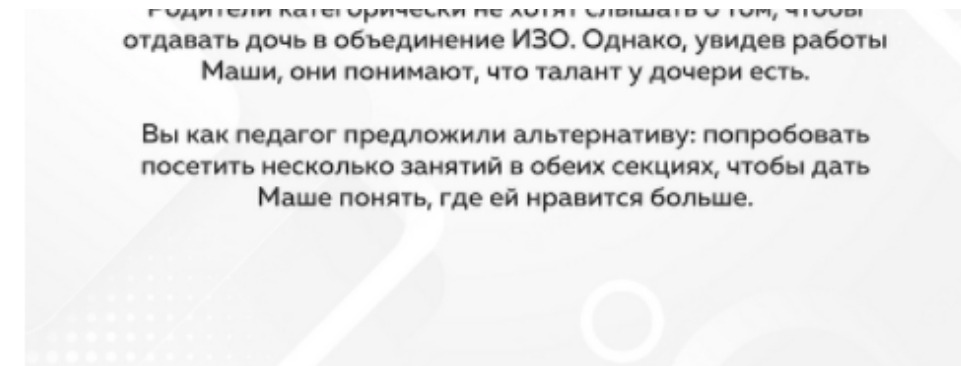
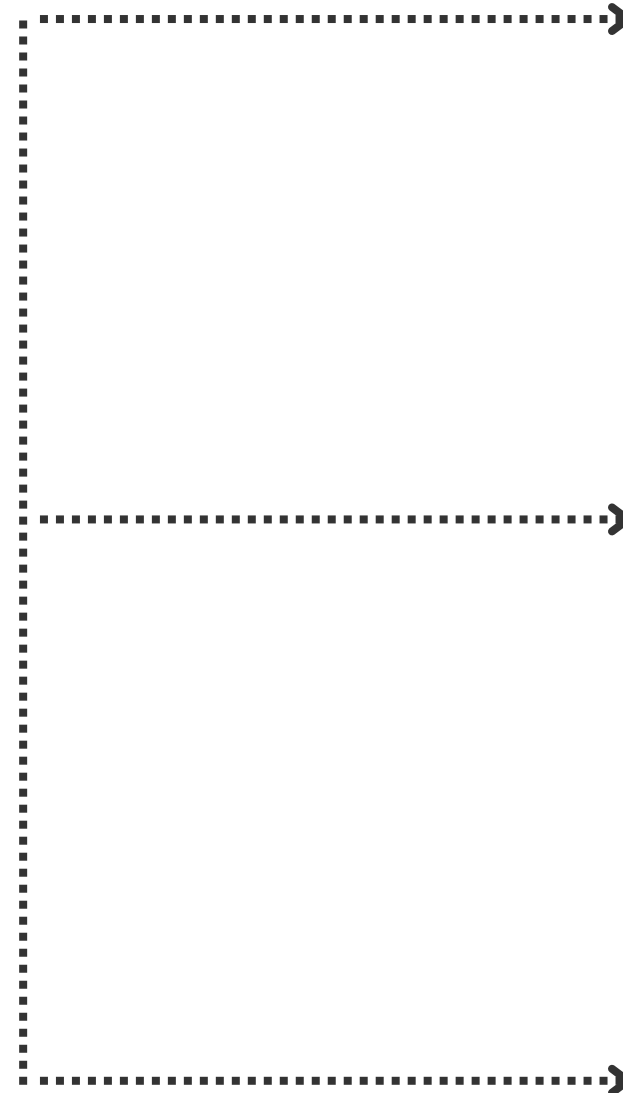


КЕЙСОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

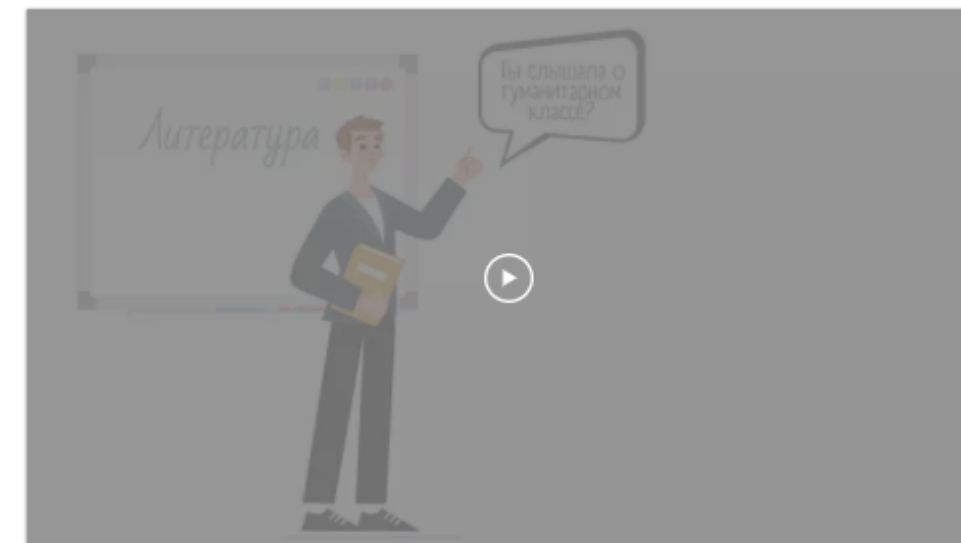
Реакция виртуального персонажа на сделанный игроком выбор

Описание проблемы

Варианты разрешения сложившейся проблемной ситуации



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. ♥



Выберите один из вариантов ниже.

1. Посоветую родителям забрать ребёнка из этого специализированного класса и вернуть в предыдущий.

2. Поговорю с Машей и докажу, что актриса – прекрасная профессия и Маше следует усерднее работать, ведь у неё всё получается.



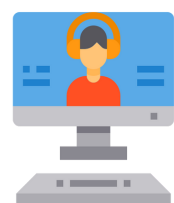
ПРЕИМУЩЕСТВА ИГРЫ:



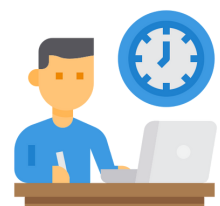
нет ограничения времени прохождения



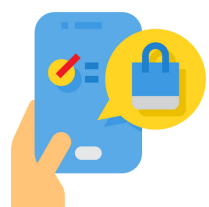
не требуется куратор/наставник



подходит для дистанционного/очного использования



прохождение занимает 6 – 15 минут



не требует регистрации и установки приложений





ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ:

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





ТИПЫ КЕЙСОВ

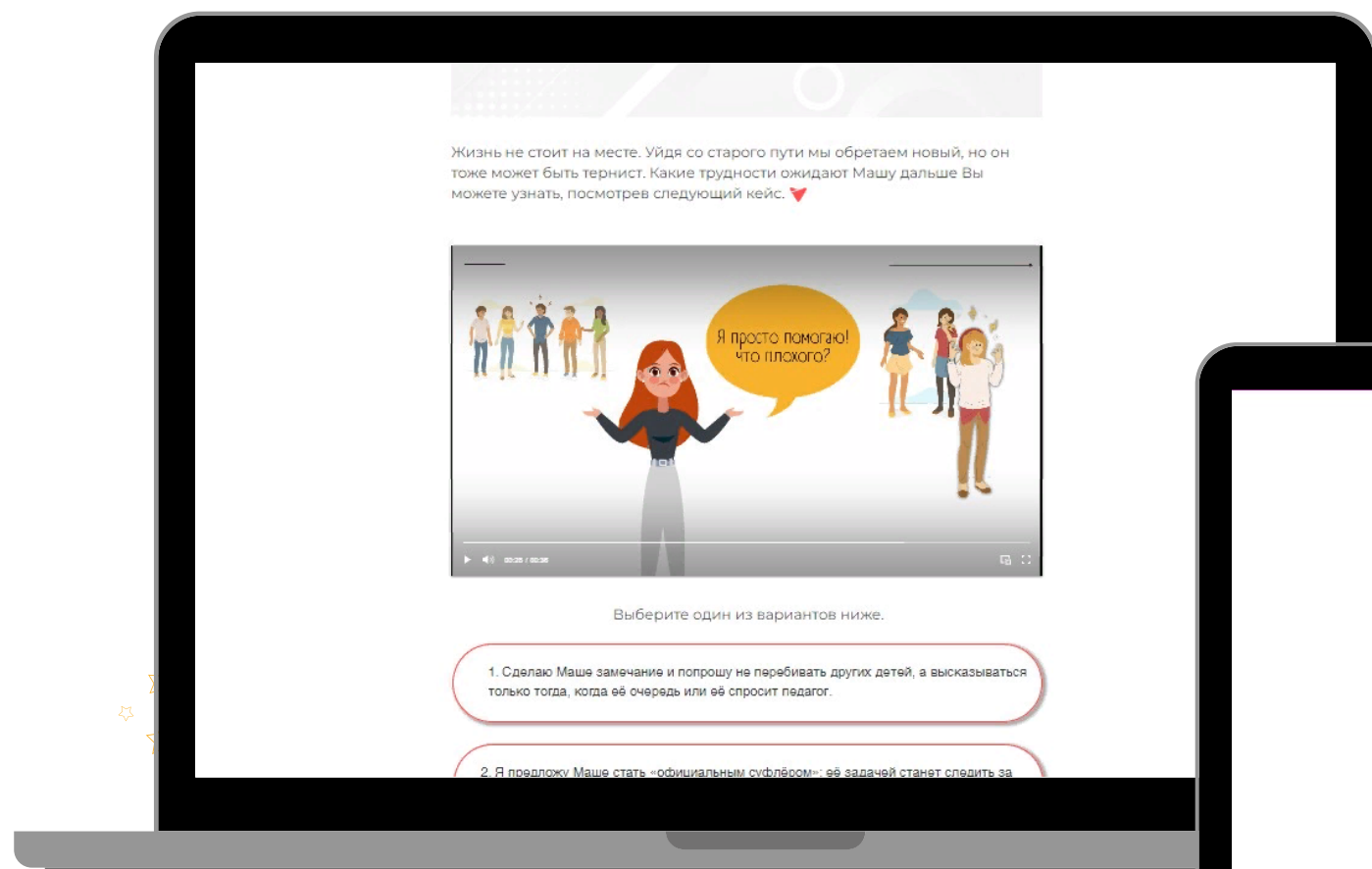
Варианты маршрутов (Единая стартовая страница – кейс №2 «Художник или актёр»)

3																										
4						9						1														
5			8			1			5			4			8			5			9			4		
10	6	7	5	9	1	5	9	10	10	6	7	5	8	1	5	9	1	10	6	7	5	4	8	5	8	7

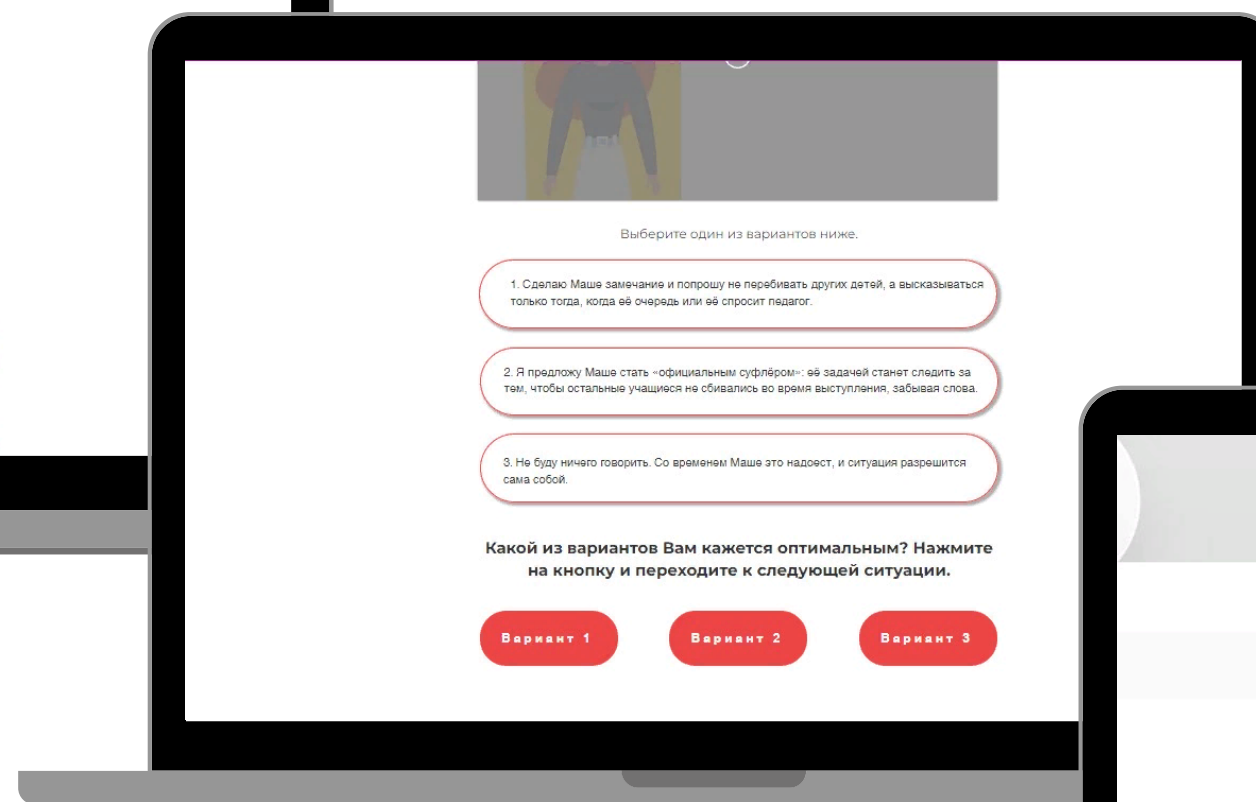
8																										
5						9						1														
10			6			7			5			4			10			5			9			4		
6	7	3	10	7	4	9	10	3	?	6	7	5	3	1	6	7	3	10	6	7	5	4	10	5	3	1

1																										
5						9						4														
10			6			7			5			4			8			5			8			7		
6	7	3	10	7	4	9	10	3	?	6	7	5	8	7	5	3	6	10	6	7	5	9	6	9	10	3

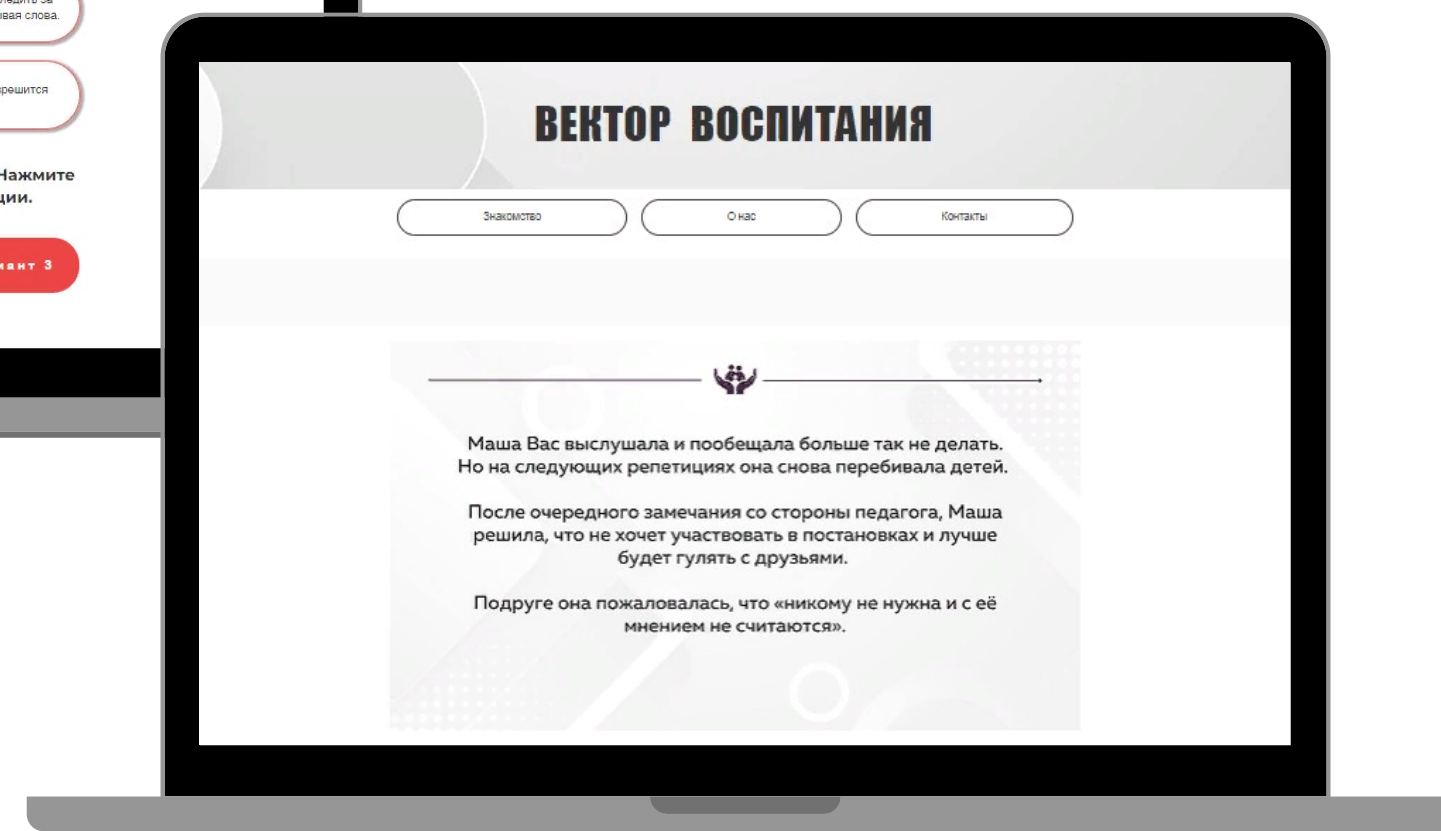




1 этап:
Знакомство с ситуацией



2 этап:
Выбор варианта



3 этап: Знакомство с реакцией



10

кейсов

87

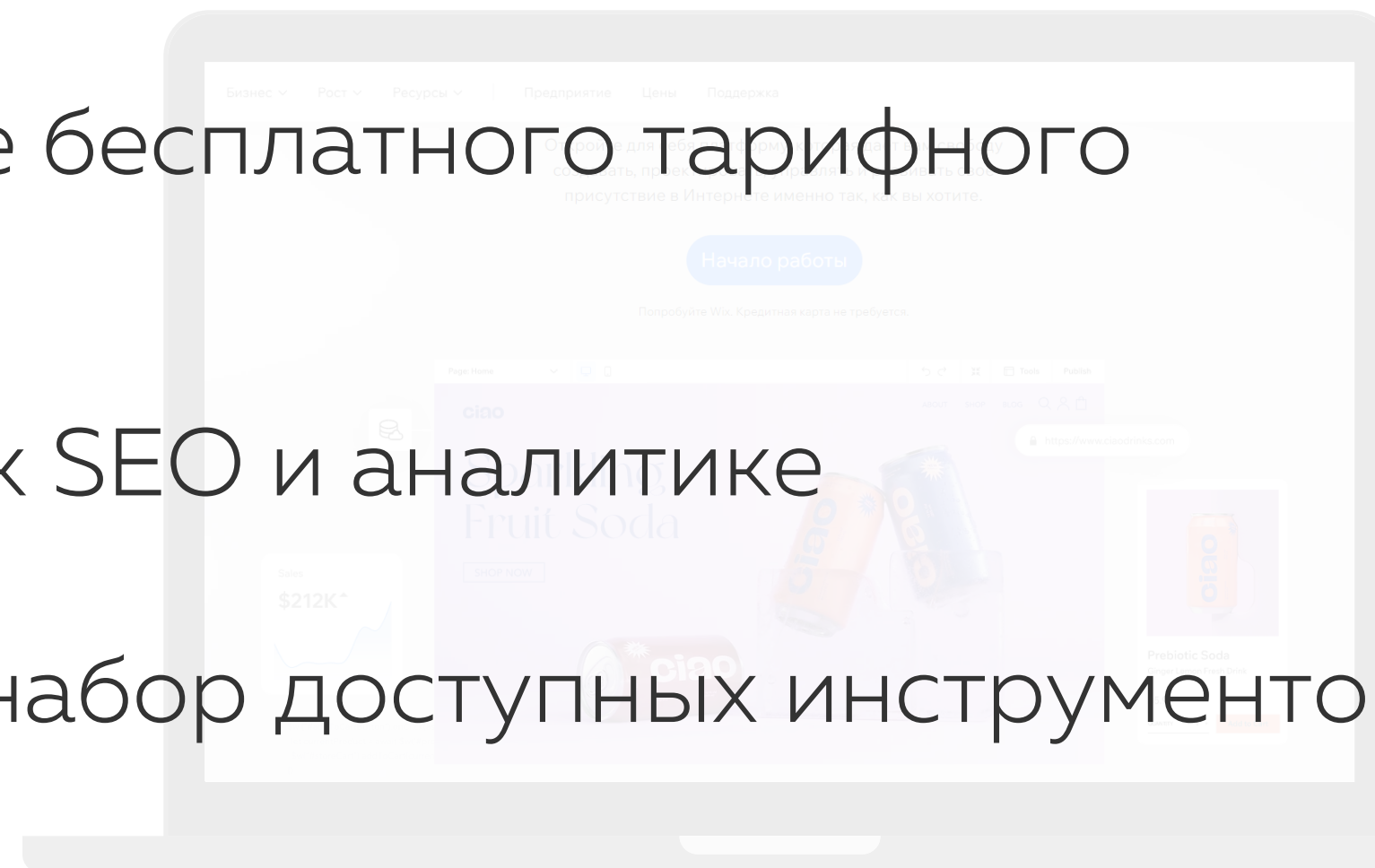
вариантов

5

кейсов/игра

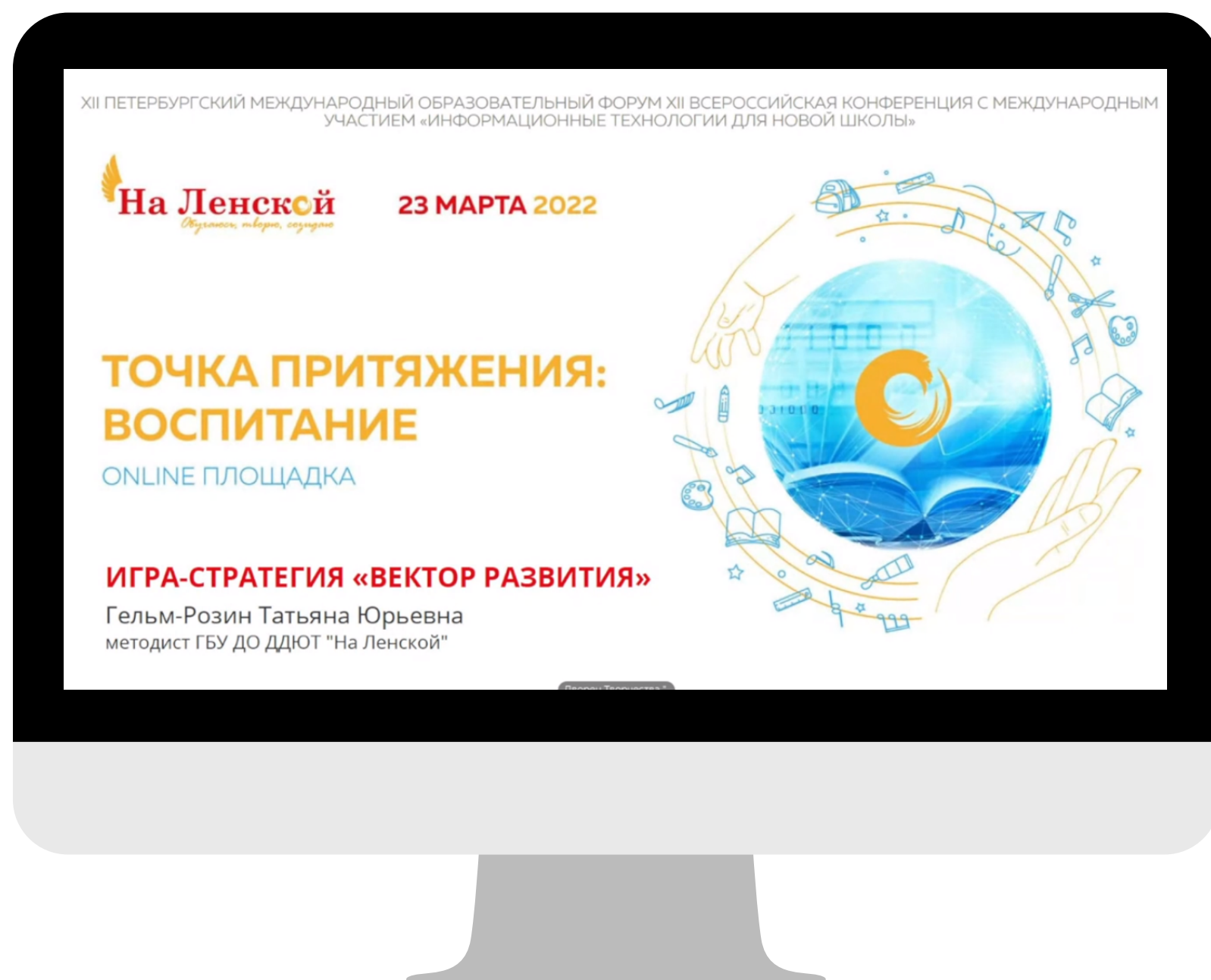
ПЛАТФОРМА

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





ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРЫ



ТЕМА ПИСЬМА

тест

НАПИШИТЕ ВАШЕ ПИСЬМО...

Спасибо за предложенный выбор, очень актуальные ситуации и вопросы в работе с подростками

 Form Submission

ТЕМА ПИСЬМА

Отзыв о игре-стратегии

НАПИШИТЕ ВАШЕ ПИСЬМО...

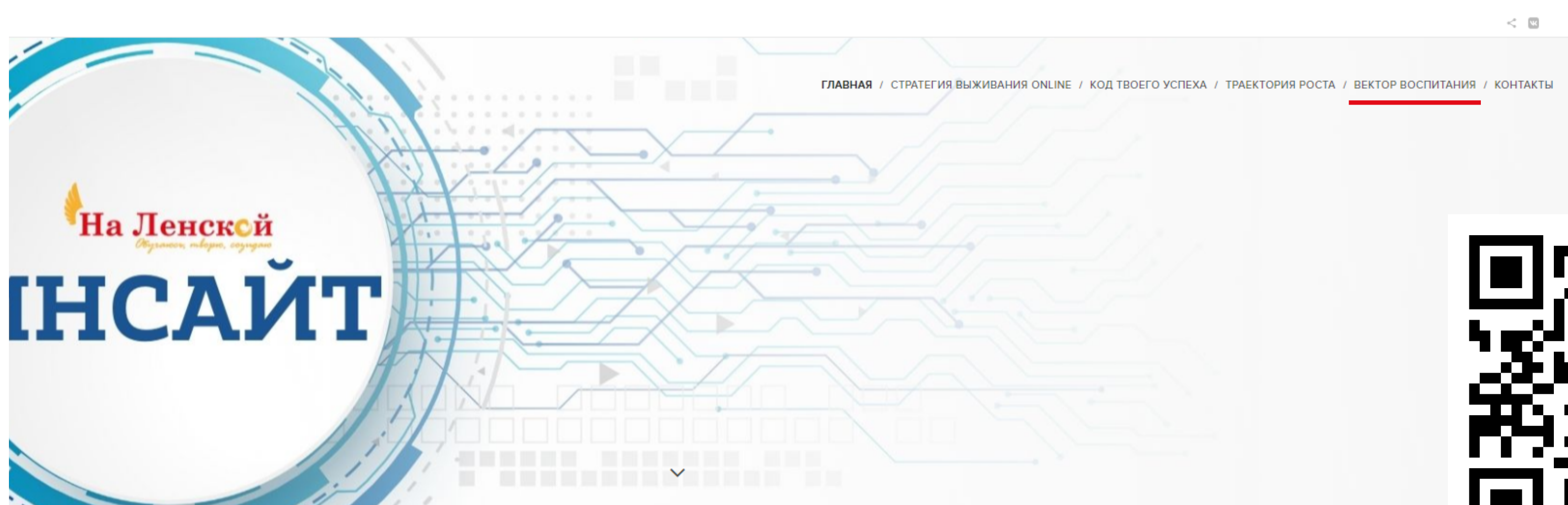
Дорогая группа создателей данной игры, все-все причастные! Спасибо вам большое за такой качественный, корректный, современный материал!!!! Без назиданий, четко, красиво, понятно, эстетически приятно и нет "правильных" решений! Получила удовольствие!

 Form Submission







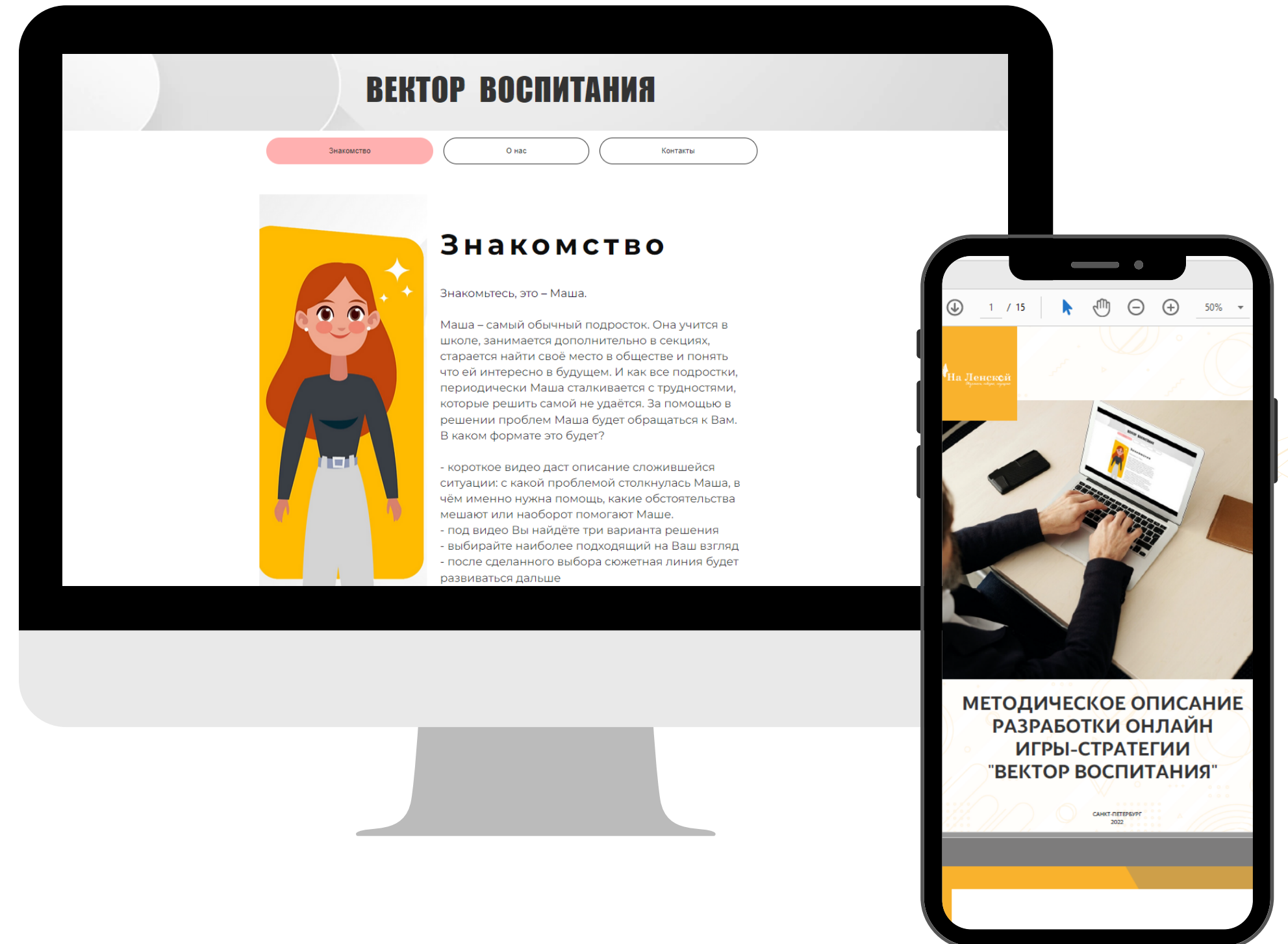
ВНЕДРЕНИЕ

«Вектор воспитания» является частью дистанционного модуля корпоративной системы повышения квалификации «ИНСАЙТ».



РАЗВИТИЕ ИГРЫ

-  Расширение базы кейсов
-  Привлечение к сотрудничеству педагогов из других ОУ
-  Персонализация игры
-  Создание мобильной версии





МЫ ОТКРЫТЫ К СОТРУДНИЧЕСТВУ!



Гельм-Розин Татьяна Юрьевна

методист ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»

✉ gelm-rozin.ddut@yandex.ru

☎ 8 (995) 234-72-49

