

## Митина А. А. Конструирование игр по краеведению Алтая / Mitina A. A. Creation of games on the regional history of Altai

ГРНТИ 14.25.19

### Сведения об авторе

Митина Алена Александровна, КАО ДПО «АИРО имени А. М. Топорова», Россия, г Барнаул; e-mail: baevalen@mail.ru; 656049, Россия, Алтайский край, г. Барнаул, пр. Социалистический, 60; методист, доцент, кандидат педагогических наук.

### Аннотация

В статье описаны алгоритмы работы двух проектных лабораторий по конструированию игр для учащихся средней школы: «Мастерская историка» КАО ДПО «АИРО имени А. М. Топорова» и «Игровест» АНО «Центр проектных решений общественно-активных школ». С помощью этих алгоритмов можно разработать технологические карты уроков с применением концепции деятельностных практик и решить широкий спектр образовательных задач.

### Ключевые слова

Основное общее образование, игровые технологии, проектная деятельность.

### About the author

Mitina Alena Aleksandrovna, RAI APE «Altai Institute for Educational Development named after A. M. Toporov», Russia, Barnaul; e-mail: baevalen@mail.ru; methodologist, Associate Professor, Ph. D. in Pedagogy.

### Annotation

The work' algorithms of two project laboratories for creating games for general school students are described in the article: «Workshop of a historian» of the RAI APE «Altai Institute for Educational Development named after A. M. Toporov», and «Igrovest» of the ANO «Center for project solutions for socially active schools». With the help of these algorithms, it is possible to develop lesson flow charts using the concept of activity practices and solve a wide range of educational problems.

### Keywords

Basic general education, gaming technologies, project activities.

Актуальность разработки технологических карт конструирования настольных игр с дополненной реальностью обусловлена рядом противоречий:

— между доказанной высокой эффективностью игровых и проектных технологий в образовательном процессе и недостаточностью включения инструментов сетевых сообществ и цифровой образовательной среды в практику работы сельских школ и школ малых городов, в том числе Алтайского края;

— между объективно существующими потребностями в развитии социальных и предпринимательских компетенций школьников и слабой их актуализацией в системе общего образования в сельских сообществах;

— между необходимостью развития социальных и предпринимательских компетенций сельских школьников с учетом регионального компонента школьного образования и недостаточной разработанностью педагогических условий для этого.

В данной статье мы опишем алгоритмы работы двух лабораторий:

- Исследовательской лаборатории «Мастерская историка» КАУ ДПО «АИРО имени А. М. Топорова», в которой были разработаны технологические карты 7 типов настольных игр на различных игровых механиках;

- Проектно-предпринимательской сетевой лаборатории «Игровест», созданной на базе АНО «Центр проектных решений общественно-активных школ», в которой в течение 2017–2020 годов активно разрабатывался игровой контент по краеведению Алтайского края. Детско-взрослые группы создали на основе технологических карт 17 игр, которые внедрены в образовательную практику не только Алтайского края, но и других регионов России.

### ***Алгоритм работы лаборатории «Мастерская историка»***

Шаг 1. Определение классов решаемых задач на предметном материале в рамках школьной образовательной программы.

Мы выделили следующие задачи на предмете «история»: работать с хронологией; работать с фактами; работать с историческими источниками; описывать (реконструировать); анализировать (объяснять); работать с версиями, оценками; применять знания и умения в общении, социальной среде.

Шаг 2. Описание действий, умений, которые осваиваются учащимися при решении выделенных классов задач [3, с. 5–6].

Шаг 3. Подбор и составление заданий на основе различных материалов: тексты учебных пособий, энциклопедий, научных статей, архивные документы, информация с сайтов администраций районов и городов и др.

Задачи упражнений: формировать, развивать или контролировать определенное умение учащихся.

Шаг 4. Разработка настольных игр с использованием различных игровых механик и методик оценивания результатов.

Механика определяет поведение и тактику игрока для реализации главной задачи игры. Одна игра может сочетать несколько механик, например, таких как активная подвижная игра; игра на воображение с выбором; «кинь-двинь», использующая волю случая на броски кубика; ККИ (коллекционная карточная игра) и ЖКИ (живая карточная игра); «стратегия» и др. [1]. Диагностика определения уровня обученности производится по принципам П. И. Третьякова [5]. Под обученностью понимаются



реально усвоенные предметные знания, умения и способы деятельности. В педагогике выделяется пять уровней обученности:

1-й уровень — различение — ученик может отличить один объект (предмет) от другого по наиболее существенным признакам;

2-й уровень — запоминание — ученик может пересказать содержание текста, правила, положения, теоретические утверждения;

3-й уровень — понимание — ученик может устанавливать причинно-следственные связи явлений, событий, фактов;

4-й уровень — применение — ученик владеет закрепленными способами применений знаний на практике в известной ситуации;

5-й уровень — перенос — это уровень творческих умений, когда ученик может использовать знания, умения в нестандартных учебных ситуациях.

Для определения уровня обученности будем использовать тесты, составленные по уровням сложности учебного материала (см. таблицу 1).

**Таблица 1 — Структура теста для определения обученности**

Уровень	Задание
1-й уровень — различение	Сравни, выбери, сопоставь, найди лишнее...
2-й уровень — воспроизведение	Воспроизведи, нарисуй, напиши, перескажи товарищу...
3-й уровень — понимание	Отчего, почему, зачем, в связи с чем; установи причинно-следственные связи; что может быть общего; выдели единичное; обобщи...
4-й уровень — применение в стандартной, известной ситуации	Выполни по образцу, по правилу, по формуле, перескажи, сопоставляя что-то с чем-то, какие-то свойства...
5-й уровень — перенос (творческие умения)	Сочини, придумай, спроектируй, смоделируй, докажи, разыграй, выведи...

Выполняя задания, разработанные авторами и экспертами, игрок вправе выбирать класс задач, который значим для него на текущий момент. По окончании игры участник может проанализировать свою собственную деятельность: какие задания он чаще всего решал, какие ему было интересно выполнять, какие лучше всего у него получились. Для этого на игровых карточках есть условные значки класса решаемой задачи и коды умения.

#### **Алгоритм работы лаборатории «Игровест»**

Технологические карты, разработанные в лаборатории «Мастерская историка», прошли апробацию в проектах, получили поддержку Фонда президентских грантов «Слет ИТ-тимуровцев: новые горизонты» (2017 г.),

«Школа партнерства ИТ-тимуровцев: большая игра» (2018 г.), «Сетевые лаборатории ИТ-тимуровцев сельских школ и школ малых городов Алтайского края» (2019–2020 гг.) [4]. Проект «Кадры будущего для регионов» поддержан Министерством образования и науки Алтайского края [2].

Шаг 1. Создание детско-взрослых проектных предпринимательских групп по разработке контента игры. Мы формируем группы по принципу набора на проект, заключаем договоры с добровольцами, участниками проекта. Разрабатываем проектный замысел, оформляем его.

Шаг 2. Сбор информации для игры. Участники команды получают первоначальный список источников, литературы, затем самостоятельно работают в архивах, библиотеках, подбирая материал по технологической карте для игрового контента.

Шаг 4. Создание тестового и авторского экземпляров игры, правил игры, проведение апробации.

Шаг 5. Разработка маркетингового плана продвижения дидактической игры в образовательную практику. При планировании стратегии ее цель формулируется с использованием принципов технологии SMART: конкретность; измеримость; достижимость; важность; срок. Таким образом, алгоритм составления цели становится следующим:

- + что необходимо сделать (глагол в форме инфинитива);
- + итоговый продукт;
- + объем готового продукта (его количество, доля);
- + срок, к которому будет выполнена цель (дата, период);
- + пояснение, зачем это делать (для того, чтобы и т. д.).

Описанные алгоритмы и методики могут быть использованы для работы над образовательными проектами в различных формах и помогут выполнить ряд важных учебных задач.

### Список литературы

1. *Быченков, А.* Жанры и механики настольных игр. Разбираемся вместе. — 4.02.2018. — URL: <http://fireballufa.ru/news/19959/> (дата обращения: 22.02.2021).

2. Кадры будущего: Алтайский край. — URL: <http://fs22.iro22.ru/> (дата обращения: 22.02.2021).

3. Мастерская историка «Моя родина — Алтайский край»: учебное пособие для 5–10-х классов общеобразовательных организаций Алтайского края / С. В. Буланов и др.; науч. ред. М. А. Костенко. — М.: Русское слово, 2017. — 448 с.

4. Проекты // Фонд президентских грантов. — URL: <https://clck.ru/TrJ7S> (дата обращения: 22.02.2021).

5. *Третьяков, П. И.* Школа: управление качеством образования по результатам. — М.: Перспектива, 2009. — 492 с.