



Казанский федеральный
УНИВЕРСИТЕТ
Елабужский ИНСТИТУТ

Школа компетенций для жизни «СоКоЛ»©

(The School of Competencies for Life)©

*Мы поможем вам сделать сегодня то, о чем другие
задумаются завтра!*

<http://bilingual-online.net>



Игровые технологии как растущий рынок образования на русском языке

Кудрявцева Екатерина Львовна, PhD

Термины

Инструменты с использованием игровых технологий – конкретные инструменты, с более узким целеполаганием (брейнрайтинг, октализы, друдлы, ментальные карты и др.).

Игровые механики – (ограничения по скорости, по числу решений, по времени, по праву на ответ, использование кубика, фишек, монетки и пр.) – это ограничения или расширения (минимум или максимум как планка), которые ставятся к выполнению обычных действий.

Геймификация – превращение процесса обучения в процесс игры со своим сюжетом, событиями, персонажами и т.д.

Игра – это осмысленный эмоционально-насыщенный вид деятельности мотивированного субъекта-игрока (не только человека, но и животного); фрагмент жизни в миниатюре (в реальном или виртуальном пространстве, ограниченный по пространственно-временному континууму протекания), организуемый в соответствии с особым сводом правил (как испытание, направленное на относительно безопасное обретение опыта). Участие в игре добровольно при условии добровольности и свободы как оснований функционирования организующего игру сообщества. Начало и конец игры определяются игроками (субъектами, включенными в пространство игры). Функции игры для игроков и зрителей: развлечение, коммуникация, самореализация, социализация (в т.ч. через сопереживание, катарсис); для наблюдателей и организаторов игры: терапия, диагностика, коррекция (управление через игру ситуацией и ее участниками с целью их изменения).

Игрок – субъект, включенный в пространство игры.

Игровая деятельность - одна из форм значимой социальной активности человека и животного, направленной на практическое усвоение информации и присвоение опыта предков путем моделирования условной реальности игроками. В и.д. отражается развитие и становление сообщества в целом.

Термины простым языком



А попроще?

Игра – это когда есть:

- ✓ Ситуация, требующая решения (неопасной отработки)
- ✓ Игроки (кому интересно и кто хочет решать)
- ✓ Правила, установленные/принятые игроками
- ✓ Игровые механики (ограничение по времени, маршруту, количеству решений и пр.)
- ✓ Варианты действий, выбираемые самими игроками
- ✓ Интересен и мотивирует сам процесс.
- ✓ Цель игры (результат или продукт – полезный для жизни)

Можно пригласить к игре. Заставить играть нельзя. В игре нет ошибок.

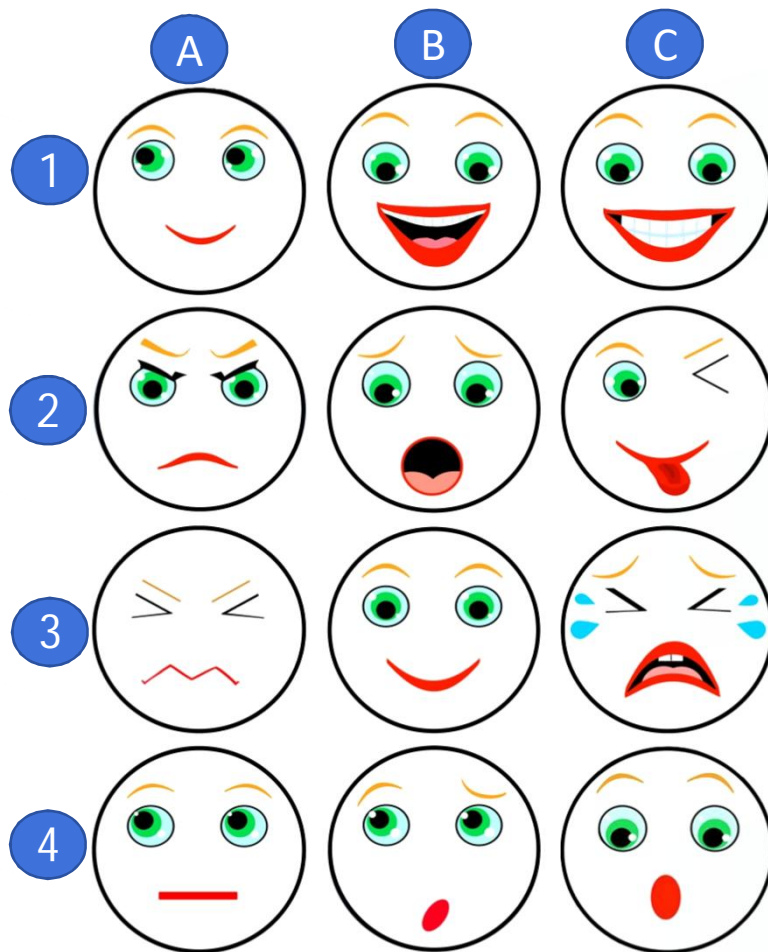
Если нет открытых вариантов пути – это тест.

Дидактические игры – это вариант реализации теста.

Термины

Игровые технологии на занятии должны использоваться осознанно, специально обученным педагогом и регулярно (не стихийно, а продуманно, для достижения целей и решения задач занятия и курса в целом). Начиная с запуска занятия (мотивации на урок, включения внимания) и до его финала (рефлексии и подведения индивидуальных итогов, обратной связи)

Поиграем? «Как дела? Как настроение?»



Явная цель – получить обратную связь учеников.

Скрытые цели – проверить эмоциональный фон на входе, в середине урока и в конце.

Что нужно актуализировать педагогу, как иначе расставить акценты? Право- и левополушарность – 1В или В1

Почему игра?

Вызовы XXI века в связи с развитием ЗУНов и формированием компетенций

- ✓ **уход изученного в теории с примерами в пассив** (немедленный, уже в процессе освоения или усвоения, отсутствием мотивационных компонентов, непосредственного участия в создании продукта в эксперименте и наблюдении пр.; или с временным промежутком);
- ✓ **обучение ради учения (аттестации), но не образования и самоактуализации;**
- ✓ **отсутствие равномерного** (с учетом поликультурного и междисциплинарного подхода) **прироста ЗУНов и формирования компетенций** в различных сферах жизнедеятельности (не только в бытовой или профессиональной, но и в учебной, хобби и пр.)
- ✓ в связи с недостаточной коммуникацией в процессе образовательной деятельности с носителями этнолингвокультуры как родной – **невладение этнокультурным контентом, культурными концептами**; проистекающая отсюда проблема переключения кодов – как вербальных, так и невербальных («язык тела» по А. Пизу), подчеркивающих отнесенность контента к конкретному этнокультурному или межкультурному пространству коммуникации; односторонняя (монокультурная) коммуникативная компетенция

Почему игра?

Вызовы XXI века в связи с развитием ЗУНов и формированием компетенций

- ✓ **проблема отсутствия целенаправленного развития медиа-составляющей межкультурной компетенции** (что было доказано нашим проектом «Великие русские иностранцы» 2014-2015 г., когда учащиеся школ с углубленным изучением иностранных языков даже не рассматривали возможность их практикоориентированного использования для поиска информации в глобальной сети); педагоги нередко забывают, что знание грамматики не означает владения языком;
- ✓ **вопрос мотивации учащихся** (как основанный на специфике возраста аудитории, так и на поставленных ими перед собой целях, нередко расходящихся с целями и задачами педагога);
- ✓ **разновозрастный, поликультурный, разноуровневый** (например, по лингвокомпетенции от А1 до В1 или от В1 до С1 в одной аудитории) **и разно-профессиональный** (медики, юристы, географы, слависты... на одном языковом курсе) **состав аудитории, - требующий от педагога мобильности содержательной и инструментальной**. Причем, начинающейся с мобильности мышления и заканчивающейся мобильностью и поликультурностью оформления образовательного пространства.

Почему игра?

- ✓ Разновозрастность
- ✓ Разноуровневость
- ✓ Различие специализации
- ✓ Различие целеполагания
- ✓ Поликультурность
- ✓ Отсутствие мотивации на входе (отвлекающие факторы)
- ✓ Широкий выбор других занятий

Рост мультикультурализма

Работа и жизнь в мультикультурных средах

Игрофикация

Системное мышление Работа в команде

Работа и жизнь в постоянной неопределенности и турбулентности



Почему игра?

Игра – шанс на оптимизацию, актуализацию и интенсификацию обучения без утраты смыслов.

Игра мотивирует учеников – на выбор вашего предмета как изучаемого через игровые технологии и с использованием игровых инструментов и механик.

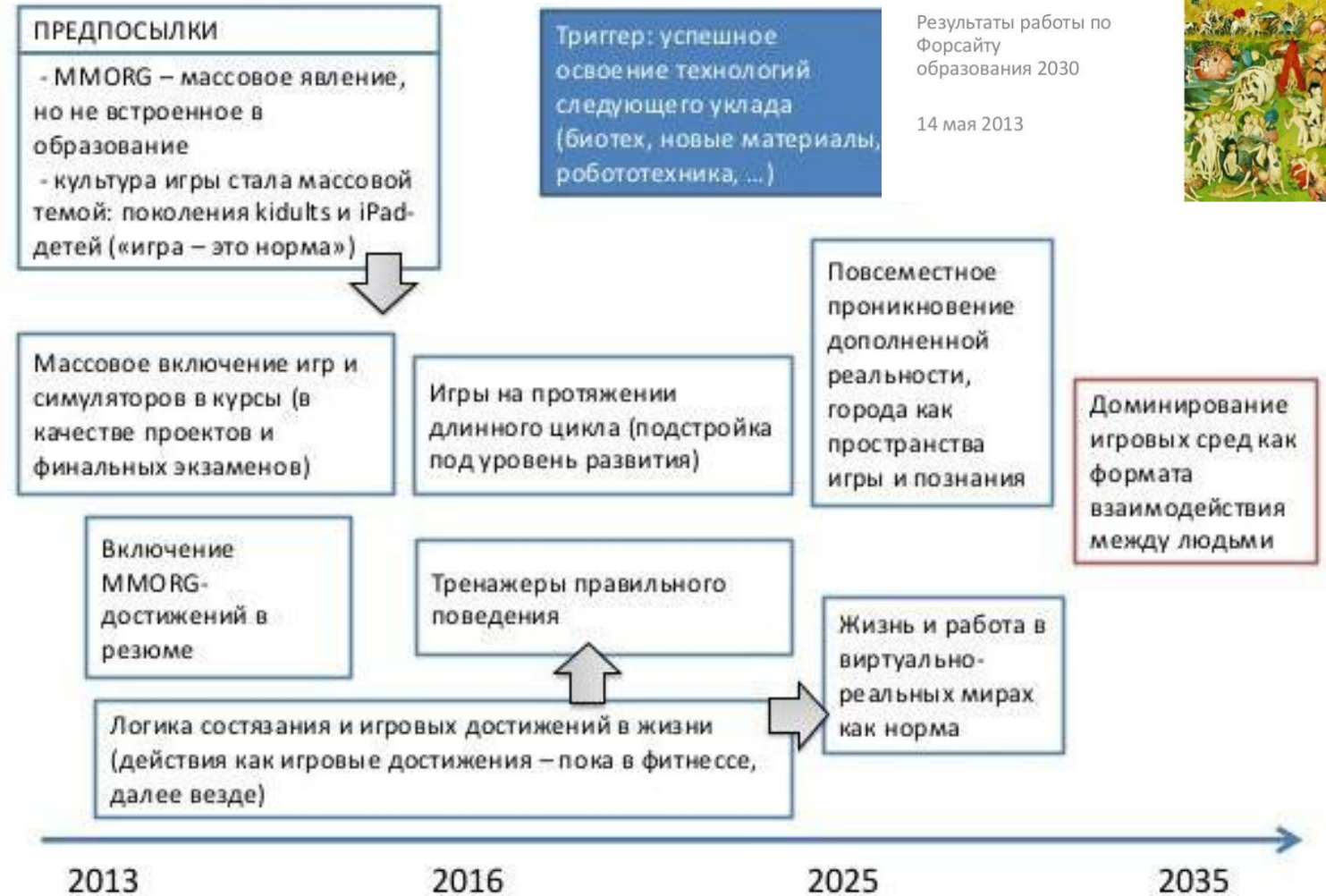


Почему игра?

Игра – шанс на развитие системного (само) образования в мире глобальных изменений и поликультурности.

Так как игра – интеркультурна, диалогична, мобильна и направлена на позитивную коммуникацию для достижения общей и индивидуальной цели.

4. Тотальность игры



Глобальный доклад о будущем образования

Результаты работы по Форсайту образования 2030

14 мая 2013



Почему игра?

Игра – это пока не освоенный гуманитарным направлением мировой тренд и рынок образования.

Чем быстрее мы его освоим, тем больше у нас шансов на мировом рынке!

Большие рынки нового образования

Базовый процесс: система образования переходит в сферу образования. Этот процесс порождает множество новых емких рынков

Системообразующие ИКТ-решения

- монитор компетенций и достижений
- виртуальные учителя
- менторские среды, образование внутри социальных сетей
- сборщики образовательных траекторий и библиотеки контента
- биржи возможностей и талантов

Виртуальные миры для игры и обучения

- симуляторы для длительного обучения команд
- симуляторы для обучения «лишних» и дезадаптированных людей
- игры в дополненной реальности (в т.ч. в городских средах)
- тренажеры опасных ситуаций
- игры с ценностями
- миры психодрам

Фитнесс для мозга и объективация

- тренажеры ресурсных состояний
- контроль включенности и усвоения (школы управления вниманием)
- сенсориумы

+ возможности «протезирования» индустриального образования

Игроки сегодня

Автор: Е.П. Кудряцева
<http://bilingual-online.net>

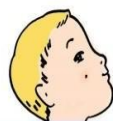
ПЕДАГОГ XX ВЕКА



Образное мышление
(философ, писатель,
художник)
Поиск (недостаток)
информации
Запоминание результата
Работа в кластерах
(предметных, понятийных...)
Интернет и гаджеты – объект
освоения и усвоения
Ориентация на общую
образованность



УЧЕНИК XXI ВЕКА



Клипное мышление (пожарный,
спасатель, пилот формулы 1)
Фильтрация информации
(избыток)
Запоминание дороги к результату
Жизнь меж кластеров
(междисциплинарная реальность,
требующая новых определений и
не вписывающаяся в понятия XX
в., преобразующая их)
Интернет и гаджеты –
реальность, инструмент
Практикоориентированное
образование длиною в жизнь



Что общего?

- ✓ Желание досоздать/пересоздать реальность под себя
- ✓ Стремление к творчеству/креативу
- ✓ Стремление к игре
- ✓ Интерес к проектам (недолгосрочным)
- ✓ Интерес к самореализации и самопрезентации

Игры сегодня – полифункциональны и модульны!

Пересмотр и модуляция существующих правил (рамочных). Правила игр нового поколения должны быть адаптируемы к играющим, индивидуально-мобильны. Оптимальный вариант – модульные правила, отвечающие потребностям каждой целевой группы (возрастной, социальной, профессиональной);

Полифункционализация, позволяющая за счет набора простейших игровых компонентов и их минимальной перестановки получить максимальное количество игровых модулей как единую систему. Систему, подлежащую развитию и расширению каждым игроком, и, тем самым, самомодифицирующуюся и саморазвивающуюся.

Чек-лист игр поколения Z!

- ✓ Игры короткие, с четкой структурой и с быстрым выходом на результат или сюжетные (как компьютерная игра или квест) с четкой цепочкой небольших шагов и явным ожидаемым конечным результатом
- ✓ Ответы и решения вариативны
- ✓ Решения не знание-ориентированы (не для «зубрил»), а логично выводимы из опыта и наблюдений учащихся
- ✓ Процесс осознанно практикоориентированный (ученик понимает, зачем он играет и где ему это пригодится)
- ✓ Визуальная составляющая есть и представляет собой пиктограмму (без массы деталей)
- ✓ Игра интенсивна, не занимает много времени и не требует поиска информации нигде, кроме запроса в гугл и Википедии
- ✓ Среди итогов игры – освоение новой технологии решения жизненных задач

Роль и место игры на занятии

Снятие страха ошибки, раскрепощение коммуникации – и ее интенсификация; практика сразу вместо теории

Место на занятии	Решаемая задача
Начало урока	Знакомство Мотивация на урок (Зачем мы здесь?) Активизация внимания, «включение» внимания Сбор уже имеющихся «рюкзачков опыта» Запуск нового контента
В течение урока	Переключение внимания Динамика урока Пауза (смена вида деятельности) Отработка контента и мотивация на нее Маркеры ситуации
В конце урока	Обобщение и выход на вывод (обратная связь) Яркий контент для вывода Мотивация на продолжение дома Замер эмоции («благоприятности» коммуникации)
Домашняя работа	Мотиватор на заполнение (инл., командн.) Маркер контента (связать с уроком)

Варианты проектов 2022 года

1. Ментальные и интеллект-карты – бизнес-технология для педагога и ученика
2. Брейнрайтинг – игра и дело за 30 секунд
3. История в 6 словах – как научиться говорить кратко и читать чужой текст
4. Правило руки – обратная связь от учеников в игровом формате
5. Хакатон – как организовать мозговой штурм
6. Чтение как игра – иммерсионное чтение между литературой и реальным миром («Заботливые тетради», Рык)
7. Всемирные экологичные игро-проекты на русском языке #RussianStones
8. Рандомные встречи и онлайн-мастерские игры от авторов игр и игровых технологий «Игромир России»
9. Создание принт-наборов игр «Русская игро-школа» (по аналогии с наборами MV на основе игротеки «Дети мира» для билингвов)
10. Создание базового комплекта «Умный игро-мир» и обучение модификации образовательного пространства (говорящие стены и умный пол) для русских центров в мире (на основе Эмофона)
11. Создание игрового ПМК по русскому языку на базе наиболее популярных игр (Lego, Play Mobil)

Контакты и ...продолжение следует...

ФБ Katja Ivash

Skype: ekoudrjavtseva1

ekoudrjavtseva@yahoo.de

Группы Фейсбука:

«Сказкотека»

«Игровые технологии и игропедагогика»

Канал СКАЗКОТЕКИ на youtube:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLVKGJZWfmPnpiKBctCcBA6SS9uXFBWoFI>

