



ВИДЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СПОСОБЫ ИХ РЕАЛИЗАЦИИ В НЕИГРОВОМ КОНТЕКСТЕ

ПРЕИМУЩЕСТВА ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ



- Большая вовлеченность участников;
- Групповая динамика;
- Наличие ролей;
- Азарт;
- Развитие навыка социального взаимодействия;
- Проявление личностных качеств;
- Рефлексия

ТИПЫ ИГРОКОВ



- Ричард Аллан Бартл – профессор Университета Эссекса, писатель и исследователь игр



ТИПЫ ИГРОКОВ



- Накопители. Другое название – Карьеристы. Основная их цель – накопление силы, средств, объектов, артефактов и других ресурсов и благ, предоставляемых игрой
- Киллеры. Главной мотивацией для них служит превосходство над другими участниками, наличие власти и преимуществ. Всеми силами стремятся к победе
- Исследователи. Стараются как можно лучше узнать игровую реальность и ее секреты. Сражения и активные действия для них второстепенны
- Социальщики. Известны также как Тусовщики или Коммуникаторы. Стремятся к общению с другими участниками, социальному взаимодействию и взаимопониманию



Изучение материала, освоение навыка,
психотерапия

Создание независимых локальных пространств,
состоящих из игровых элементов

Ограничена по времени

Формирование мотивации

Использование игровых элементов и приемов
дизайна игр в неигровом контексте

Длиться продолжительное время

5 ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ

Кто? Роли

Что? Механика

Как? Игровые правила

Где? Игровое поле

Чем? Игровой инвентарь

РОЛИ



- Обладает целью;
- Присваиваются заранее;
- Есть возможности и ограничения.



- Механика назначенной встречи;
- Достижения/избегания;
- Механика «Совместное исследование»;
- Механика «Лотерея»;
- Дилемма заключенного

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



- Специализированное (монополия).
Элемент случайности.
Бонусы и «наказания».
- Модифицированное (мебель, помещения)

Наличие заданий на каждом этапе
Возможность выбора

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Quadrant 1

112

Kahoot!

Skip

0 Answers

▲ wants to be a fish	◆ ought to be a soldier
● she's a Greek woman	■ I'm a Roman boy

PIN: 272520 1 of 1

▲	◆
●	■

Magister P 0

ИГРОФИКАЦИЯ



Концепция, основанная на применении игровых механик, методов, принципов и приемов к неигровым видам деятельности, таким, к примеру, как подбор персонала, образование или пропаганда здорового образа жизни.

ИГРОФИКАЦИЯ



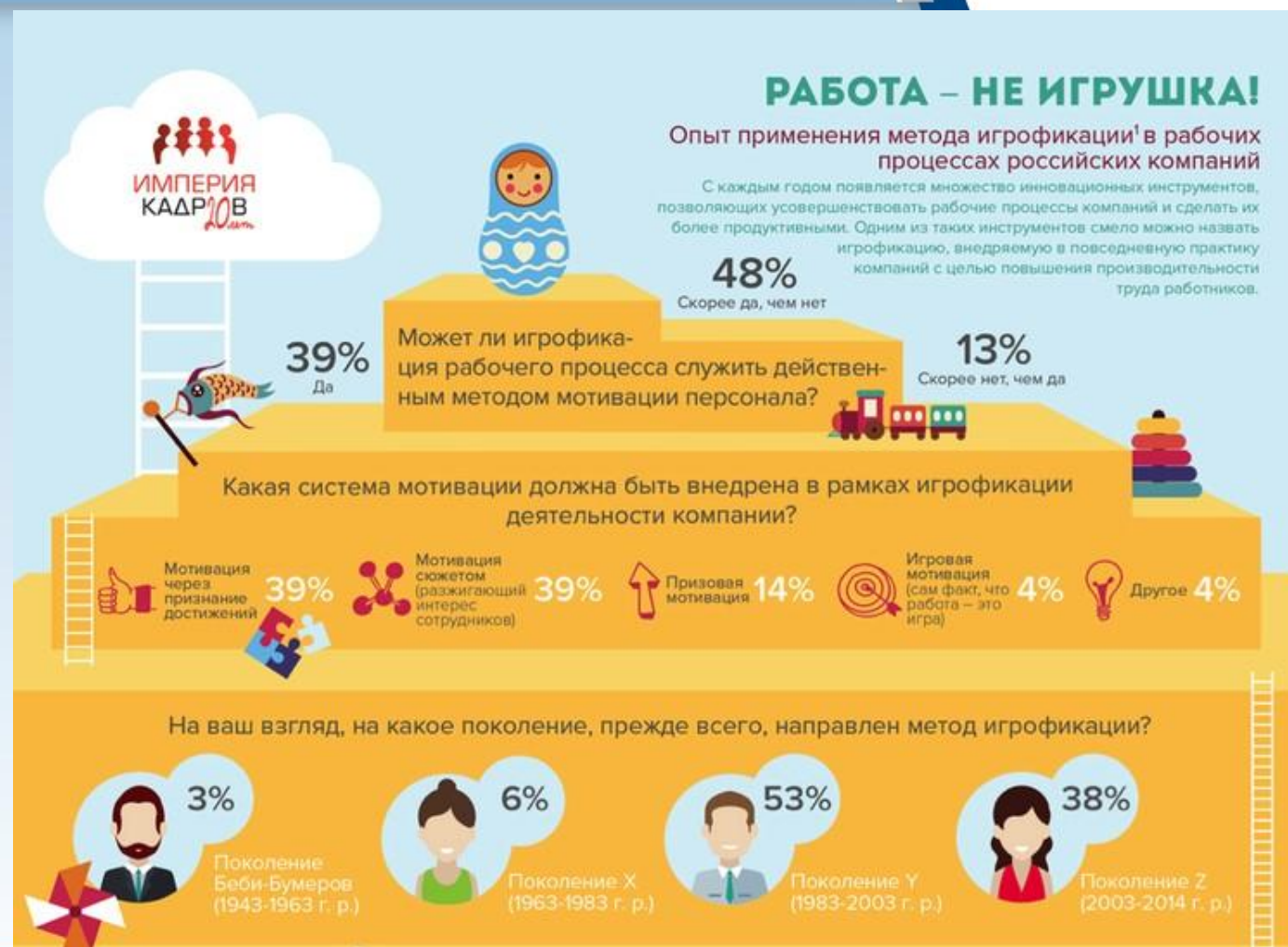
ИГРОФИКАЦИЯ

Внешняя

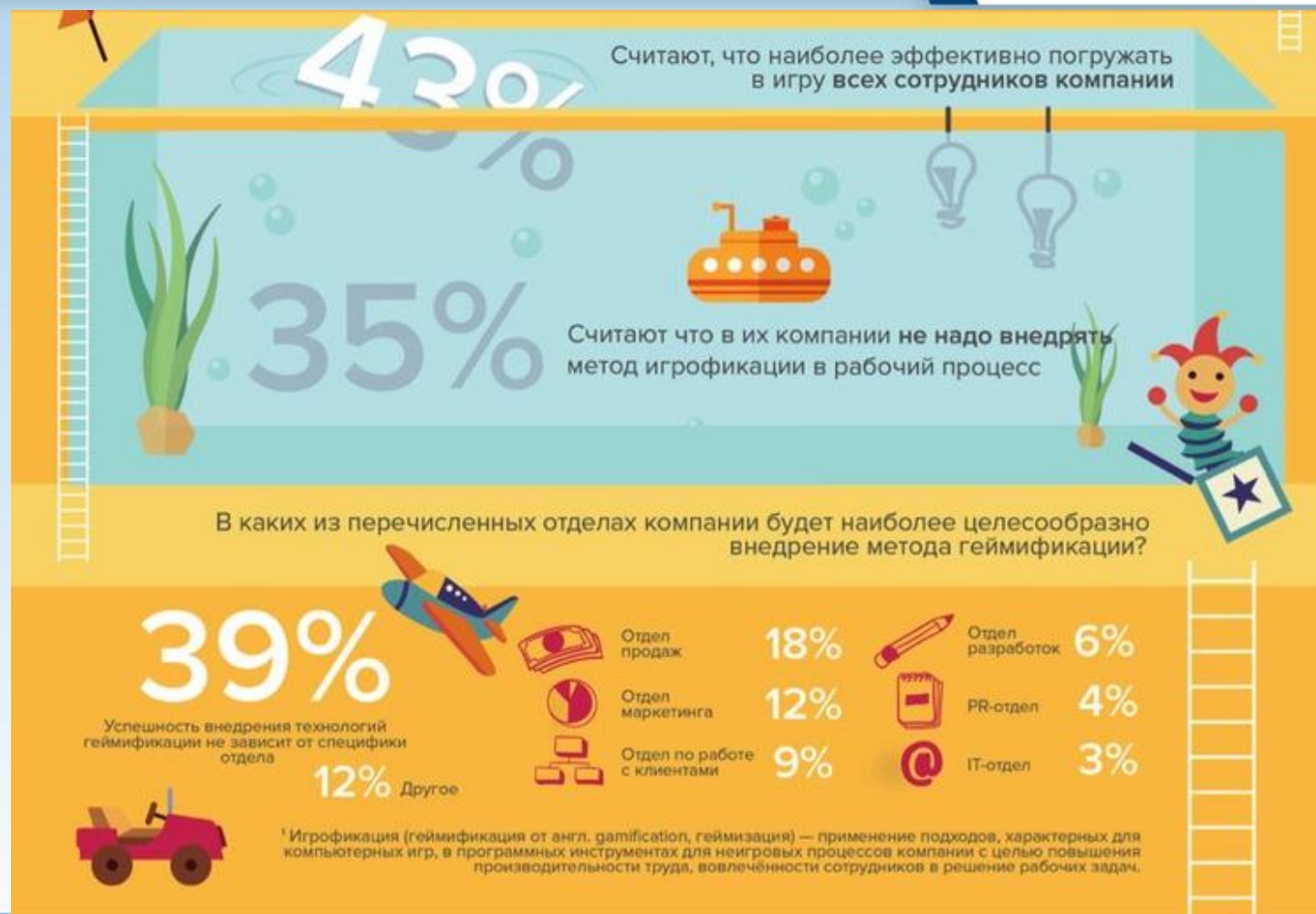


Внутренняя





ИГРОФИКАЦИЯ



ПРИНЦИПЫ ИГРОФИКАЦИЯ



- Принцип мотивации
- Принцип неожиданных открытий и поощрений
- Принцип статуса
- Принцип вознаграждения

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ



- Баллы – вознаграждения, получаемые за совершение определенных действий в каком-либо процессе
- Бейджи – виртуальные награды, предназначенные для измерения активности участников процесса
- Рейтинги – показатели, отображающие успехи участников процесса
- Уровни – статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе
- Лидерборды – таблицы лидеров, на которых обозначаются участники-лидеры
- Виртуальная валюта – средства, которые можно зарабатывать и тратить в виртуальных точках продаж
- Виртуальные товары – товары, которые можно покупать на виртуальные деньги
- Интерактивные элементы – всевозможные элементы визуализации процесса
- Дайджесты успеха – тематические информационные продукты

ПРИМЕР ВНЕДРЕНИЯ ИГРОФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС



КВЕСТ.КАРЬЕРА 1.0

Для корабля, который не знает куда плыть, ни один ветер не будет попутным.
Сенека

Информация Свежие новости

-  Курс профессионального самоопределения.
Длительность: 15 дней
Правила: в течении двух недель на стене группы будет появляться задание для самостоятельной работы, в конце дня в комментариях к этому заданию каждый участник пишет краткий отчет о проделанной работе (фото и видео очень даже приветствуются :)

 Москва

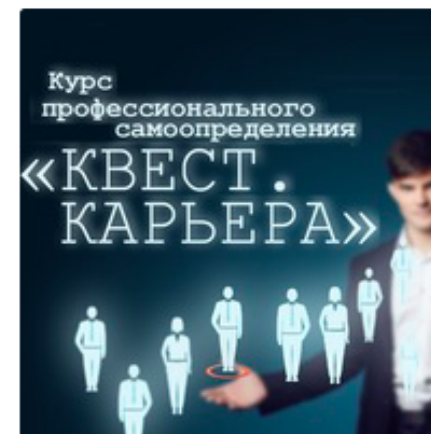


ВКонтакте для сообществ

Полезная информация по управлению сообществом



Добавить запись...



Вы участник ▾



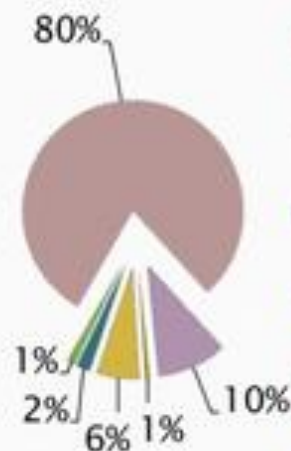
 Это закрытая группа

Подписаны 27 друзей



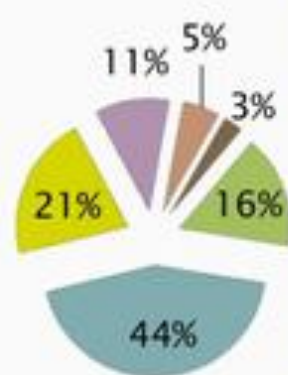
Участники 32

КУРС ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ «КВЕСТ. КАРЬЕРА»



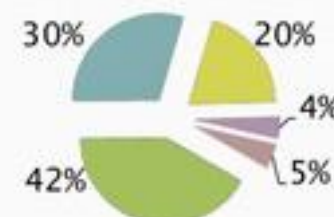
Частота посещения своей странички в основной социальной сети школьниками

- Несколько раз в день
- Один раз в день
- Раз в неделю
- Несколько раз в неделю
- Раз в месяц и реже
- Несколько раз в месяц



Количество времени в день, которое обычно проводят школьники в социальных сетях в целом

- Меньше часа
- Больше одного, но меньше 3 часов
- Больше трех, но меньше 5 часов
- Больше пяти, но меньше 8 часов
- Больше 8, но меньше 12 часов
- Больше 12 часов



По сравнению с прошлым годом тенденция увеличения/уменьшения временипрепровождения в социальных сетях

- Провожу столько же времени
- Провожу меньше времени
- Провожу больше времени
- Практически совсем перестал/перестала бывать в социальных сетях
- Затрудняюсь ответить

	менее часа	от 1 до 3 часов	более 3 часов
Отличники	17%	54%	28%
Хорошисты	16%	45%	39%
Троечники	16%	32%	53%

Зависимость времени пребывания в социальных сетях в день от успеваемости школьника

КУРС ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ «КВЕСТ. КАРЬЕРА»



КУРС ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ «КВЕСТ. КАРЬЕРА»



Информация из каких тематических групп/сообществ Вам интересна, новости/события каких групп в социальной сети Вы обычно просматриваете?
(закрытый вопрос, любое число ответов, % от тех, кто пользуется хотя бы одной из выше перечисленных социальных сетей, ТОП-10 содержательных ответов)



КУРС ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ «КВЕСТ. КАРЬЕРА»





КВЕСТ.КАРЬЕРА 1.0
16 апр в 21:46

День 2. 17.04. 💎
Ресурсы и задатки.
Итак, уже есть первые результаты, но для того, чтобы делать выводы этого не достаточно.
Переходим к знакомой схеме самопознания, осваивать которую будем постепенно.
В своих обсуждениях вам предстоит указать:

- 👉 1. Имеющиеся ресурсы. Сюда можно отнести все, что есть в портфолио (дипломы, грамоты, победы), а также имеющиеся знания, опыт, полезные связи (в том числе у родителей) и прочие бонусы, которыми можно можно будет воспользоваться при планировании своей карьеры. Минимум 7, чем больше, тем лучше .
- 👉 2. Задатки. То, с чем мы родились, то что получается лучше других без особых усилий. Задатки раскрываются обычно в раннем возрасте и они, как правило, не остаются без внимания со стороны взрослых. В помощь - типология о которой говорил на вебинаре.



83



КУРС ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ «КВЕСТ. КАРЬЕРА»



Екатерина Карачева 22 апр 2018 в 20:17

Вячеслав, Вдохновляет создание субтитров, т.к. исключает прямое общение с людьми, не очень это люблю. Также работа с соцсетями, т.к. эта работа разнообразней.

Ответить



Екатерина Карачева 22 апр 2018 в 20:24

Вячеслав, перевод документов интересен, т.к. документы имеют определенную структуру и это исключает множество вариантов ответов: однотипные документы имеют практически одинаковые переводы, за исключением некоторых нюансов. Мне как человеку с математическим складом ума нравится именно это. Но каждый день выполнять одинаковую работу делать скучно. Хотя в качестве подработки вполне подходит.

Ответить



Екатерина Карачева 22 апр 2018 в 21:15

Проанализировав существующие вакансии, поняла, что редактор субтитров - это почти идеальная для меня работа. Минус - очень мало вакансий на постоянную работу, в основном разовые или проектные заказы.

Ответить



Екатерина Карачева 26 апр 2018 в 23:06

Масштаб / Максимум жизни / Путеводная звезда

1. Хорошенько поразмыслив, решила, что не буду рассматривать перевод документов как интересное для меня занятие. Все-таки не хочу заниматься этим каждый день - скучное это занятие. Никакого максимума для себя в этой сфере определить не могу.

2. Создание субтитров и работу в соцсетях, как ты правильно заметил, можно объединить. Если рассматривать этот объединенный вариант, то максимум - это какая-нибудь крупная кинокомпания или компания, занимающаяся раскруткой фильмов. Тема кино мне интересна, поэтому вести группы в соцсетях будет увлекательно и в то же время можно будет участвовать в создании субтитров к новым фильмам.

Что-то наподобие этого <https://vk.com/cinepromo> или <https://vk.com/festagent>

Ответить



КУРС ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ «КВЕСТ. КАРЬЕРА»



КВЕСТ.КАРЬЕРА

УРОВНИ			СТОИМОСТЬ	
Уровни	Баллы	Бонус	Посещение занятия	50-100
Новичок	1000	Аудиокнига по саморазвитию в кратком изложении + Канцелярский подарок	Работа над одним упражнением (ежедневный отчет)	10-50
Ученик	2000	Личная консультация	Защита упражнения	50
Студент	3000	Знакомство с наставником		
Мастер	4000	Флеш-накопитель		
Эксперт	5000	Сертификат		

Табло

Участники		Январь				Итог
Имя	Уровень	13	19	20	27	
Алексей		90			100	190
Алена		100	100	100	150	450
Андрей		100				100
Виктория		100	100	200	200	600
Даниил		100	100	200	250	650
Кирилл		90	100	195	100	485
Леонид		100		190	50	340
Марина		100		200	150	450
Мария				100		



МДЦ «АРТЕК»



АРТЕК



Что такое игровая модель лагерной смены?

Это модель, в основании которой лежит игра, и прежде всего игра ролевая, через которую подросток познаёт важнейшие социальные формы поведения, перенося свои жизненные наблюдения в игру, а игровые – в жизнь.



Игровая модель лагерной смены в детских центрах

- Драматургия смены
- Книга смены
- Ключевые слова смены
- Знаменательные даты смены
- Ключевое событие смены

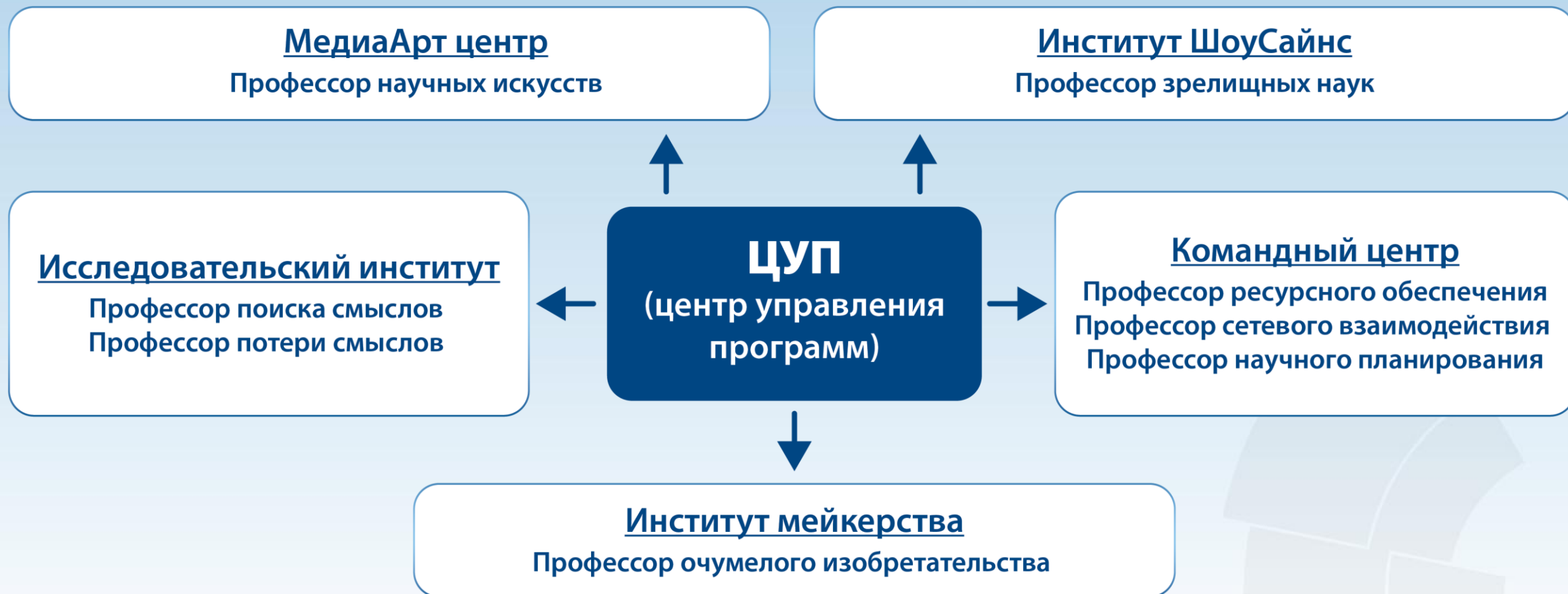
ИГРЫ ДВАДЦАТИ ОДНОГО ДНЯ



Уровни реализации игры

- На уровне отряда
- На уровне лагеря
- На уровне детского центра

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ПРОГРАММЫ «ИЗОБРЕТАНИЯ», РЕАЛИЗУЕМАЯ В МДЦ «АРТЕК»



ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ПРОГРАММЫ «ИЗОБРЕТАНИЯ», РЕАЛИЗУЕМАЯ В МДЦ «АРТЕК»



Погружение обучающихся в игровую модель

- Легенда
- Распределение ролей
- Вовлечение в игру
- Социальные сети

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ПРОГРАММЫ «ИЗОБРЕТАНИЯ», РЕАЛИЗУЕМАЯ В МДЦ «АРТЕК»



Разработка игры

- Картина моделируемого мира
- Правила игры
- Командные и (или) индивидуальные вводные

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ПРОГРАММЫ «ИЗОБРЕТАНИЯ», РЕАЛИЗУЕМАЯ В МДЦ «АРТЕК»



Картина моделируемого мира

- Здесь необходимо представить условия и законы существования моделируемого мира.
- Чем полнее и ярче он будет описан, тем разнообразнее и продуманнее будут действия игроков. Схема описания такова:
 - а) место действия;
 - б) время действия;
 - в) действующие лица и занимаемое ими положение;
 - г) важные события, предшествовавшие моделируемому периоду времени;
 - д) ситуация, сложившаяся на начало игры.

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ПРОГРАММЫ «ИЗОБРЕТАНИЯ», РЕАЛИЗУЕМАЯ В МДЦ «АРТЕК»



Правила игры

Правила являются основным Законом игры, поэтому их разработка должна вестись с юридической скрупулезностью, во избежание различных толкований. Основные разделы правил, которые применяются в большинстве игр:

- а) военная сфера;
- б) политическая сфера;
- в) экономическая сфера;
- г) физические и метафизические законы моделируемого мира;
- д) духовная сфера.

ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ПРОГРАММЫ «ИЗОБРЕТАНИЯ», РЕАЛИЗУЕМАЯ В МДЦ «АРТЕК»



Командные и индивидуальные вводные

Командные и индивидуальные вводные разрабатываются организаторами игры, либо самими игроками, по согласованию с организаторами. Вводные помогают участникам лучше осознать свою роль, определить свое место в моделируемом мире и наметить линию поведения.

Командные и индивидуальные вводные должны содержать следующую информацию:

Командная вводная:

- а) название команды (группы, народа, страны)
- б) легенда команды
- в) структура команды
- г) отношения команды с окружающими
- д) цели команды в игре

ИГРА...



- Игра дает свободу. Игра не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.
- Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил.
- Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество – порядок, очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире.

ИГРА...



- Игра создает гармонию. Формирует стремление к совершенству. Игра имеет тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению.
- Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.
- Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.

ИГРА...



- Игра дает компенсацию, нейтрализацию недостатков действительности.
- Противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир – антипод.
- Игра дает физическое совершенствование.
- Игра дает возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании необходимой игровой атрибутики.



Контакты:

Леденева Олеся

ВК – <https://vk.com/id4313647>

FB – <https://www.facebook.com/olesia.ledeneva>

E-mail: ano.center.peremena@gmail.com