

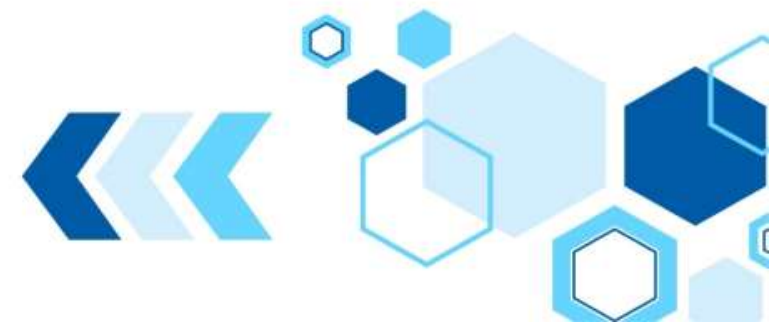


ИГРОТЕХНИКИ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ

Орехов Александр Сергеевич

Учитель биологии и химии

МБОУ «СОШ № 84»





ВСЯ НАША ЖИЗНЬ – ИГРА, а ЛЮДИ В НЕЙ АКТЕРЫ

Уильям Шекспир



ИГРА – это инстинктивная потребность, присущая всем живым существам



- **НОВЫЕ ЗНАНИЯ И УМЕНИЯ**
- **ПОДХОДЫ К РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ**
- **РАЗВИТИЕ СВОЕЙ ИНТУИЦИИ**
- **УПРАВЛЕНИЕ СВОИМИ ЭМОЦИЯМИ**
- **СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ ОБЩЕНИЯ**
- **СПОСОБЫ СОТРУДНИЧЕСТВА В КОЛЛЕКТИВЕ**



ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ

ИГРЫ



**ОЧЕНЬ БЫСТРОМ
ИЗМЕНЯЮЩЕМСЯ
ДИСКРЕТНОМ
#СЕТЕВОМ**

Ты проживаешь жизнь за час.
Мои партии быстры.

И правила меняются
постоянно.

Ходы во многих играх дискретны.
И вообще, захотел – встал и вышел.

World of Warcraft, World of Tanks.



ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОСТИ

Для каждого героя – тысячи
вариантов прославиться!

ЛЁГКОГО УСПЕХА

У нас всё просто. Выполни
миссию – и ты победитель.

УДОВОЛЬСТВИЙ

Создавай и радуйся, разрушай и
радуйся. Побеждай с каждой игрой.

ПОХВАЛЫ

Да, я буду давать тебе очки и
бейджики за каждое действие.

РАЗНООБРАЗИЯ

Ушёл из одной игры, пришёл в
другую. У меня тысячи воплощений.

ПОИСКА ПУТИ

Есть множество трансформационных
игр, которые работают.

БОЯЗНЬ ПРОИГРЫША

Играй с компьютером - об этом никто
не узнает. Или возьми псевдоним.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ИГРУ?

ИГРА



Участники сами должны
принять решение
об участии в игре

ДОБРОВОЛЬНОСТЬ

Участники должны
считать, что результат
не запрограммирован

НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ

Участники должны
понимать индикатор
достижения конца игры

ЦЕЛЬ, РЕЗУЛЬТАТ

ИГРА ДАЁТ БЫСТРУЮ ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ

ПРАВИЛА

Участники должны понимать
и принимать договорённости,
по которым происходит игра

РАМКИ

Игра имеет чёткие рамки
пространства и времени

КОНФЛИКТ

В игру должно быть
заложено противостояние
сторон

ТИПОЛОГИЯ БАРТЛА

ИГРОКИ



ТИПЫ ИГР



НАСТОЛЬНАЯ

Игра с полем, карточками, кубиками, фишками

РОЛЕВАЯ

Оживший «театр без сценария». Используются роли (царь, бояре) и модели (как сражаться)



ИГРОФИКАЦИЯ / GAMIFICATION

Параллельная деятельности система взаимодействий с данной деятельностью, оценкой и выводением результата в работу

ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ

Командная игра про процессы в поле нескольких локаций

КВЕСТ

Задания в локациях. Соревновательное движение команд

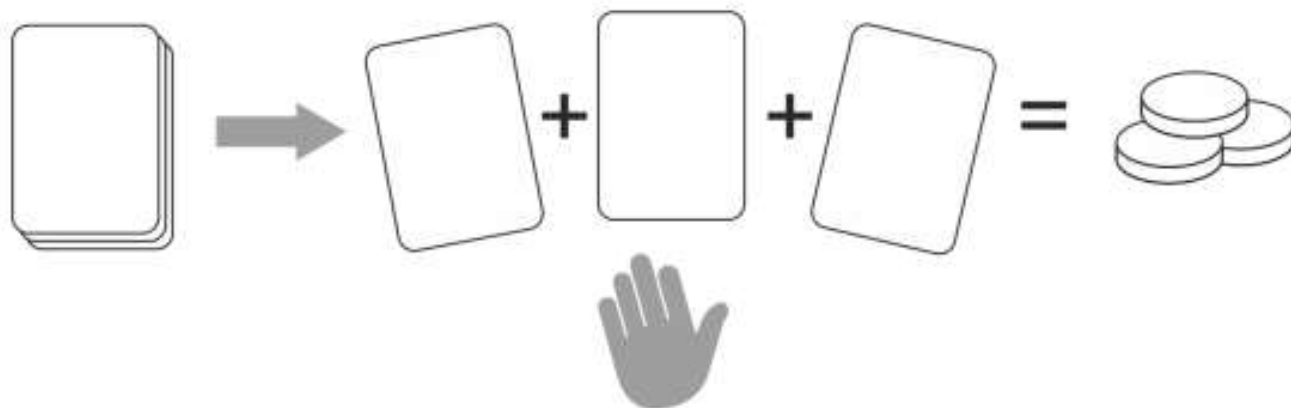
БЛИЗКИЕ К ИГРЕ ФОРМАТЫ

- Интерактивная выставка
- Иммерсивный театр
- Alternate Reality Game
- Escape-Room

ДИНАМИКА ИГРЫ

СБОРКА КОМБИНАЦИЙ

всеми из одной колоды



вознаграждение по прейскуранту
собрал - и карты идут в сброс
победа - N очков по сумме





Продолжительная
холодная зима
с устойчивым
снежным
покровом,
прохладное,
умеренно
влажное лето



- 
- 
- **Направление эволюции**
 - Молекула
 - Вид изменчивости
 - Название органоида

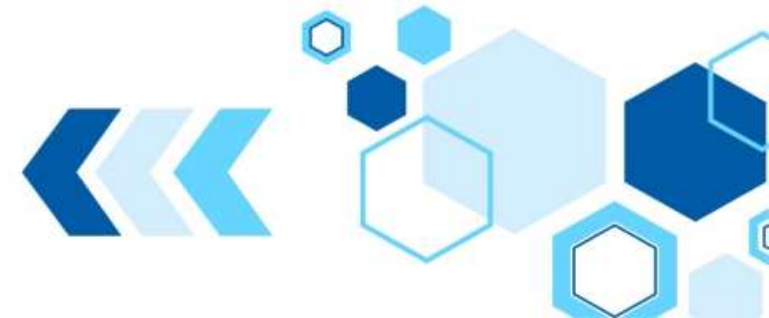
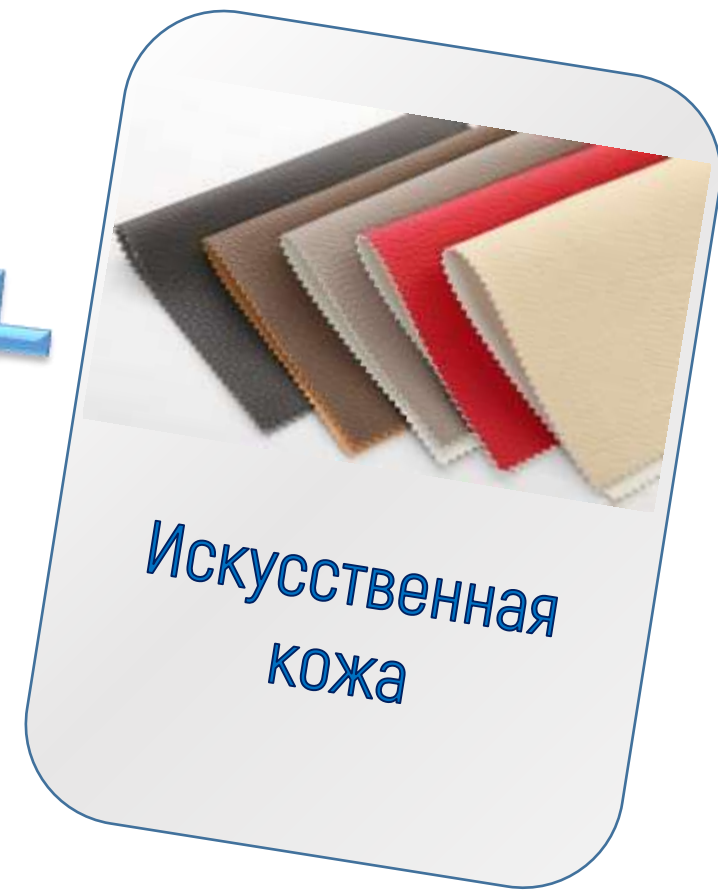
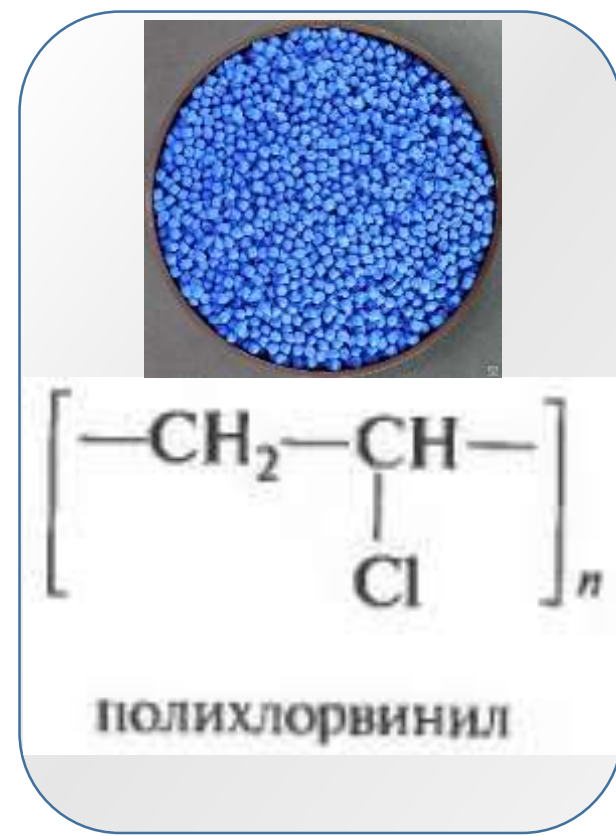
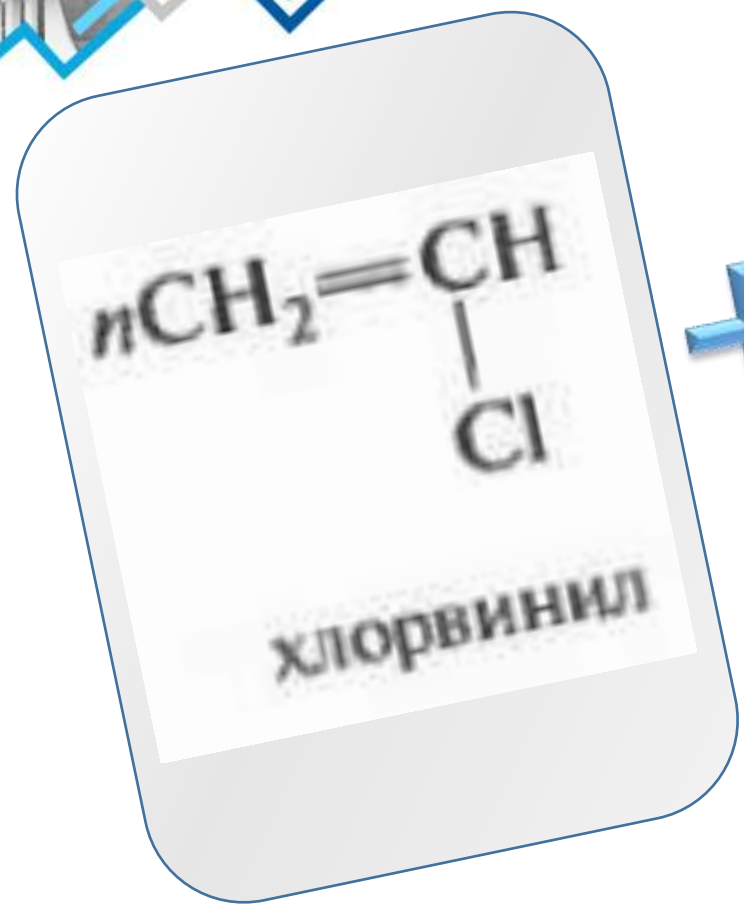




- **Путь эволюции**
- Составная часть
 - Форма изменчивости
 - Вид органоида



- **Пример**
- **Функция**
- **Пример**
- **Функция органоида**





- 
- 
- **РУДА**
 - **СИМВОЛ ЭЛЕМЕНТА**
 - **СОЕДИНЕНИЕ**
 - **ОКСИД/СОЕДИНЕНИЕ**



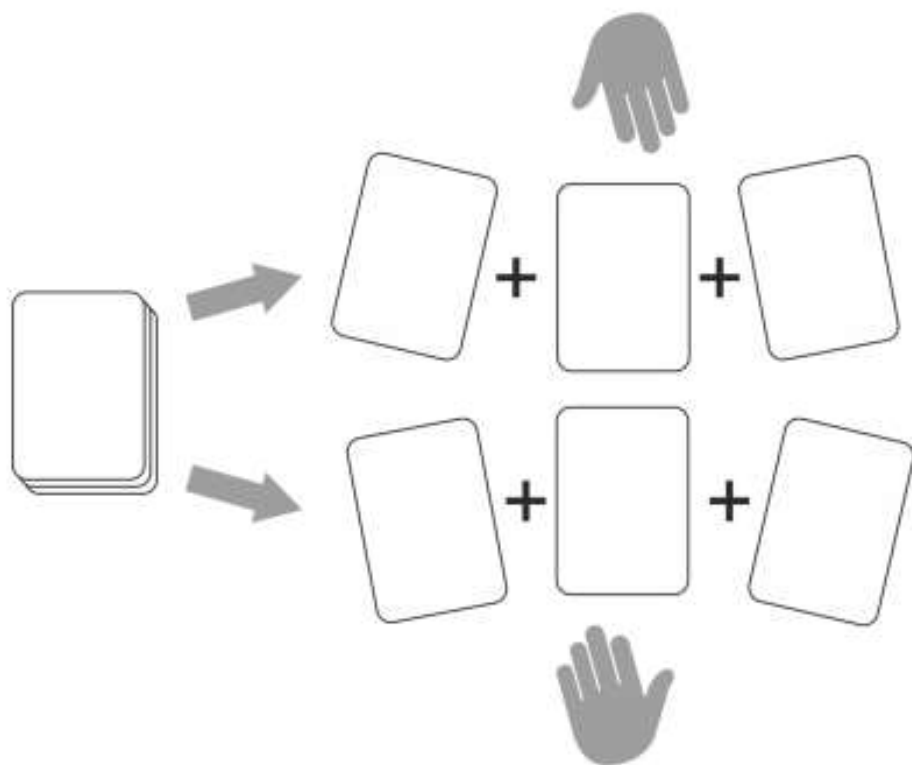
- **МЕТАЛЛ**
- **НАЗВАНИЕ** на русском и латинском
 - **ТИП ХИМИЧЕСКОЙ СВЯЗИ**
- **КЛАССИФИКАЦИЯ СОЕДИНЕНИЯ**



- **ПРИМЕНЕНИЕ**
- **Происхождение НАЗВАНИЯ**
 - **ТИП КРИСТАЛЛИЧЕСКОЙ РЕШЁТКИ**
- **ОПИСАНИЕ ФИЗИЧЕСКИХ СВОЙСТВ**



ДИНАМИКА ИГРЫ



КОМБИНАЦИЯ ПРОТИВ КОМБИНАЦИИ

один игрок против другого
или нескольких игроков

победа по сумме выигранных
противостояний или по очкам



ДИНАМИКА ИГРЫ



ПРОЙТИ ПОЛЕ ДО КОНЦА



прохождение конечного поля,
по дороге - задания и модификаторы

побеждает или первый прошедший
или по сумме очков с бонусами за
первого закончившего



ДИНАМИКА ИГРЫ



КАРТОЧКИ НА ПОЛЕ



подъём карточек с клеток поля,
применение карточек,
сбор комбинаций карточек,
владение клетками поля

награда за комбинацию,
пассивный доход,
доход с посетителя клетки,

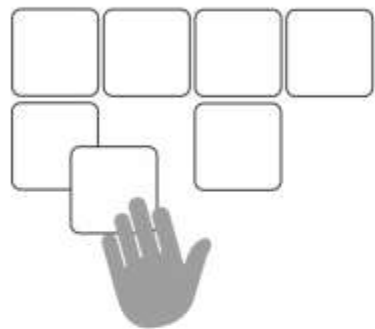
победа по сумме очков
или если собрал
выигрышный набор
карточек



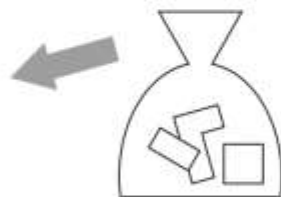
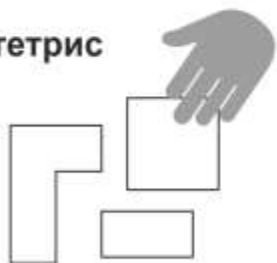
ДИНАМИКА ИГРЫ



плитки



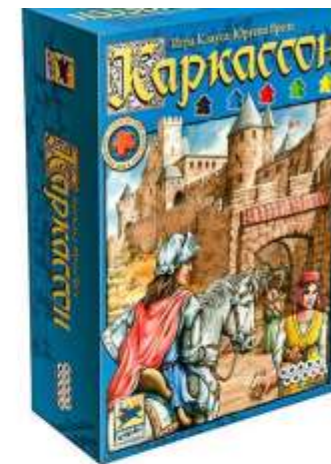
или тетрис



ВЫКЛАДКА ПОЛЯ

сборка поля с нуля,
элементы в закрытую из колоды или мешка
или с временного трекера, где видно несколько,
состыковка по картинке или маркеру борта плитки

награда за полную картинку или полный элемент,
победа по сумме очков или объектов



СОЗДАНИЕ ИГРЫ

1 Разбиваемся на команды

2 Выбираем тему

3 Договариваемся зачем игра

- Обучение новому
- Проверка знаний
- Выявление умений
- Командообразование
- Симулятор процесса
- Внедрение изменений
- Ваш вариант



4 Определяем смысл для участника

- Преодоление препятствий, победа
- Удовольствие от ощущений
- Стимул воображения
- Разумное усиление
- Погружение в неизбежное
- Исследование нового
- Рост в сообществе
- Демонстрация достижений
- Средство самопознания
- Тестирование пути



5

Тип игры

- Соревновательная
- Кооперативная
- Один против всех
- «Предатель в отряде»

6

Цель игры

- Победить по очкам
- Дойти первым
- Остаться одному
- Не проиграть

7

Индикатор победы

- Деньги
- Очки победы
- Количество объектов
- Протяжённость «сети»
- Затраченное время



ЭТО МАГИЯ, НО МАГИЯ ДОСТУПНАЯ

СОЗДАЁМ ИГРУ
ЗА 5 МИНУТ

ПОВЕРНИТЕСЬ К СОСЕДУ

ВМЕСТЕ ПРИДУМАЙТЕ ИГРУ НА ОСНОВЕ ТРЁХ СЛОВ С ЭКРАНА

КОЛЛАЙДЕР РУКИ ЖУРНАЛЫ СЕССИЯ ПОСТЫ МАЛЫШИ
СТАКАНЫ РОЛИКИ КОСМОС КОТЛЕТЫ
ДУРДОМ КЕДЫ ЛОШАДИ
МАСКИ СВОБОДА ГВОЗДИ КЛЮЧИ ПОЦЕЛУИ
БАЙКАЛ
СУП СТУДЕНТЫ ПИРОЖКИ БАБУШКИ КАРАНДАШИ
КЛОУНЫ ГВОЗДИ ОЛЕНИ КОРОНА ЛУК ШАМБАЛА
САНКЦИИ СТИЛЬ ГРИБЫ МОРЕ УЧЁНЫЕ
КРОЛИКИ МОНЕТКИ ОБНИМАШКИ АПЕЛЬСИНЫ

**ПОМОГАЮ МАМЕ
СО СТИРКОЙ**





БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!





ИГРОТЕХНИКИ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ И ХИМИИ

Орехов Александр Сергеевич

Учитель биологии и химии

МБОУ «СОШ № 84»

