

Образование в цифровом обществе

СЕТЕВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА: МЕТОДИЧЕСКИЙ ТРАВЕЛОГ

Учебно-методическое пособие
по сетевой образовательной игре

Author s Club

МОСКВА 2022

УДК 373.1.018.43:004.738.5
ББК 74.202с51
О23

Рекомендовано к публикации на заседании Ученого совета научно-исследовательского института урбанистики и глобального образования Государственного автономного образовательного учреждения высшего образования города Москвы «Московский городской педагогический университет» 22.12.2021 г.

Рецензенты:

Эмилия Чойжалсановна Жамбалова, проректор по научно-методической работе ГАУ ДПО «Агинский институт повышения квалификации работников социальной сферы Забайкальского края»

Татьяна Николаевна Беленкова, методист ГБОУ «Школа № 1391» г. Москвы

Образование в цифровом обществе (серия)

О23 Сетевая образовательная игра: методический травелог. Учебно-методическое пособие по сетевой образовательной игре / коллектив авторов ; под ред. Вачковой С. Н., Петряевой Е. Ю. – М. : Некоммерческое партнерство «Авторский Клуб», 2022. – 142 с.
ISBN 978-5-907027-58-9

Пособие представляет читателю теоретические основания образовательных игр в Сети, технологию сетевой образовательной игры, описанную через набор кейсов, алгоритмов, примеров реально проведенных сетевых образовательных игр. Эта книга для тех, кто задумался об изменении школьной практики, кому интересно исследовать и пробовать новые образовательные форматы, кто готов к вопросам и поиску ответов на них.

Книга предназначена прежде всего учителям, педагогам дополнительного образования. Она может быть интересна и полезна руководителям школ, методологам образования, а также студентам и родителям.

УДК 373.1.018.43:004.738.5
ББК 74.202с51

ISBN 978-5-907027-58-9

© НП «Авторский Клуб», 2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	5
I Новая реальность. В какие игры играют в Сети?.....	10
1.1 Многообразие игр в Сети	10
1.2 Компьютерные игры.....	12
1.3 Сетевая образовательная игра.....	24
II Технология сетевой образовательной игры	29
2.1 Чек-лист педагогических компетенций	29
2.2 Как работать с сервисами для видеоконференции? ...	31
2.3 Как работать с сервисами для сетевой совместной деятельности?.....	33
2.4 Как работать с сервисами для опросов, викторин, тестирования, голосования?	35
2.5 Как работать с сервисами по созданию учебных презентаций?	39
2.6 Как работать с сервисами создания видеозаписей?...	43
2.7 Как работать с сервисами YouTube?	48
2.8 Как обеспечить безопасность взаимодействия в сети Интернет?	50
2.9 Как ставить цели и определять образовательный результат?	54
2.10 Как смоделировать игровой мир и сюжет?	57
2.11 Как разработать учебные задания?	66
2.12 Как давать обратную связь и организовать рефлексию?	70
2.13 Как построить организационно-техническую схему сетевой игры?	74
2.14 Как вовлечь и удержать участников?	81

2.15 Как разработать визуальный сетевой контент?	88
2.16 Как организовать челлендж, флешмоб?	94
2.17 Как зафиксировать и оценить образовательные результаты?.....	99
2.18 Как создать аналитический дашборд?.....	101
III Беру и делаю	109
3.1 Примеры простых сетевых игр для начинающих	109
3.2 Сценарий сетевой игры «Алиса в Зазеркалье 2.0»	114
3.3 Сценарий сетевой игры «Музыкальная Германия»	116
3.4 Сценарий сетевой игры «Сила искусства»	120
3.5 Сценарий сетевой игры «В поисках пропавшего открытия»	122
3.6 Сценарий сетевой игры «Циферблат»	124
3 важные книги о сетевых играх	135
Список литературы и источников	135
Авторский коллектив.....	139

ПРЕДИСЛОВИЕ

*Если сегодня будем учить так, как учили вчера,
мы украдём у наших детей завтра.*

Джон Дьюи

Читателю

Дорогой читатель!

Как здорово, что Вы открыли нашу книгу!

Это значит, что Вы соприкасаетесь с вопросами обучения школьников в Сети: возможно, активно ведете онлайн-уроки, являетесь методистом онлайн-школ или онлайн-курсов или только начинаете свой путь сетевого учителя. А может быть, Вы тот родитель, который активно включен в образование своих детей и ищет интересные и продуктивные образовательные практики.

Сетевая образовательная игра – одна из таких образовательных практик. В обычной школьной жизни ученики нередко теряют мотивацию к обучению в силу взаимоотношений внутри класса или с учителем, «штампов» школы относительно себя, рутинных учебных процессов. Сетевая образовательная игра раскрывает границы привычного учебного пространства, создает возможность ученику поучиться у другого учителя, включиться в деятельность вместе с учениками не из своего класса или даже школы, попробовать свои силы в решении сложных задач и стать успешным. Она не только может сделать обучение интересным, но и создает условия для формирования образовательных результатов.

Мы очень надеемся, что нам удастся увлечь Вас технологией сетевой образовательной игры и Вы сможете запустить самостоятельно увлекательную игру для школьников или будете использовать представленные в пособии техники и приемы на очных уроках, обогатите свой педагогический опыт.

Мы хотели бы, чтобы наше видение сетевых форм обучения подтолкнуло Вас к новым идеям, инсайтам, поиску и осмыслению происходящего, чтобы наши идеи помогли Вам продуктивно реализовать себя в цифровой школе.

Приятного чтения!

О замысле и книге

Пособие «Сетевая образовательная игра: методический травелог» – продолжение темы про сетевые образовательные форматы, начатой в пособии «Сетевые уроки, события, игры: как учить подростков в сети?».

Дидактика описывает много разных игр: игры с текстами, устные игры, игры по созданию чего-либо, коррекционные игры, деловые игры, ролевые игры, игры-викторины, кейсы, игры-тренинги и т. д. С одной стороны, в период сплошного дистанционного обучения многие из них были перенесены в онлайн-формат. С другой стороны, сегодня стремительно развивается индустрия компьютерных игр и они становятся направленными все в большей степени на образовательный результат, чем на развлечения.

Сетевая образовательная игра аккумулирует большое количество новых цифровых педагогических компетенций. Здесь и дидактика, и технологии, и маркетинг, и аналитика. Педагог, который освоит технологию сетевой образовательной игры, легко справится с задачей проведения сетевых уроков и организации событий, а также других форматов цифрового обучения.

При этом мы понимаем, что сетевая образовательная игра не вписывается в классно-урочную систему. Технология сетевой образовательной игры активно используется в онлайн-школах, в дополнительном образовании и внеурочной деятельности. В обычной школе для ее проведения нужна образовательная программа, включающая не только уроки, но и образовательные события, и нелинейное расписание. Это высший пилотаж организации образовательного процесса, когда сетевая образовательная игра проводится не «после», а «вместо» или на уроке. Но при этом решает задачи достижения образовательных результатов.

Эта книга состоит из трех разделов.

Первый раздел «Новая реальность. В какие игры играют в Сети?» отвечает на вопросы:

- В какие игры играют в Сети?
- Могут ли компьютерные игры решать образовательные задачи?
- Что такое сетевая образовательная игра?
- Чем сетевая образовательная игра отличается от сетевого урока и события?

Во втором разделе «Технология сетевой образовательной игры» мы раскрываем набор педагогических компетенций, которые необходимы для запуска сетевой образовательной игры. Раздел 2 научит Вас:

- работать с сервисами видеоконференций;
- работать с сервисами сетевой совместной деятельности;
- работать с сервисами социальных сетей, мессенджеров;
- работать с сервисами опросов, викторин, тестирования, голосования;
- работать с сервисами по созданию учебных презентаций;
- работать с сервисами для видеозаписей;
- работать с сервисами YouTube;
- обеспечивать безопасность взаимодействия в сети Интернет;
- преодолевать технические сложности;
- ставить цели и определять образовательный результат;
- моделировать игровой мир и сюжет;
- разрабатывать учебные задания для совместной сетевой деятельности;
- давать обратную связь и организовывать рефлекссию;

- строить организационно-техническую схему сетевой игры;
- вовлекать в игровой процесс и удерживать в нем участников;
- разрабатывать визуальный сетевой контент;
- организовывать челлендж, флешмоб;
- фиксировать и оценивать образовательные результаты;
- настраивать аналитический дашборд.

В данном разделе представлены обучающие видеoinструкции и скринкасты по работе с цифровыми инструментами. В пособии технология сетевой образовательной игры раскрывается через алгоритмы действий, примеры из реальной практики и кейсы. Изучая этот раздел, Вы можете разрабатывать свою игру и сверяться по чек-листам результатов работы.

В третьем разделе «Беру и делаю» мы собрали готовые сценарии сетевых образовательных игр. В этом разделе даны ответы на вопросы:

- Что такое сценарий сетевой образовательной игры?
- Какую сетевую игру можно запустить для начала?
- Какой может быть сложная сетевая образовательная игра?

Пособие издано в рамках научно-исследовательской работы «Анализ международных тенденций цифровой трансформации школьного образования для внедрения лучших практик в московскую систему образования (МЭШ)», которая была проведена в научно-исследовательском институте урбанистики и глобального образования ГАУО ВО МГПУ (директор Светлана Николаевна Вачкова, д.п.н., профессор), 2021. Координатор проекта Елена Петряева.

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ. В КАКИЕ ИГРЫ ИГРАЮТ В СЕТИ?



I. НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ. В КАКИЕ ИГРЫ ИГРАЮТ В СЕТИ?

1.1. МНОГООБРАЗИЕ ИГР В СЕТИ

В школьном образовании игре всегда уделялось внимание. Она помогает вовлечь школьника в учебный процесс и способствуют лучшему усвоению материала. Но что же такое игра? Какие бывают игры в Сети? Какие образовательные результаты они формируют?

Давайте разберемся.

***Игра** – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.*

***Педагогическая игра** обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [27].*

В сети Интернет распространены разные игры:

викторины – «Своя игра», «Дети в Интернете»;

головоломки – Human Resource Machine, The Witness;

симуляторы – Predynastic Egypt, Shenzhen I/O, Kerbal Space Program, Cities: Skylines, Microsoft Flight Simulator 2020, Universe Sandbox;

стратегии – Europa Universalis, Total War, Crusader Kings;

приключения – «Цивилизация», A Wildlife Adventure;

РПГ (role-playing game) – This War of Mine;

песочница – Minecraft Education Edition и др.

Так как большая часть игр в Интернете основана на сетевом взаимодействии игроков, то их можно объединить под общим названием «**сетевые игры**».

Сетевые игры можно классифицировать по:

- **жанрам** (викторины, симуляторы, квесты и т. д.);
- **количеству игроков;**
- **структуре организации** (пошаговые и в реальном времени);
- **продолжительности** (от одного часа до нескольких месяцев);
- **функции** (образовательная, общеразвивающая и т. д.);
- **возрасту и составу участников** (одно- или разновозрастные, межпоколенческие);
- **предметной области** (один предмет или междисциплинарные).

Общая характеристика сетевых игр:

- требуется подключение к сети Интернет;
- играют несколько игроков (многопользовательская игра);
- играют реальные люди;
- у каждого игрока своя роль, он может достигнуть определенного уровня, звания, рейтинга, репутации и т. п.;
- каждый игрок активно общается с другими игроками;
- исход игры не прогнозируется;
- в игре можно получить приз / выигрыш;
- вся обработка данных происходит на сервере;
- постоянно выпускаются обновления;
- имеется платный контент.

Функции сетевых игр перекликаются с функциями педагогических:

- *Интеллектуально-познавательная.* Игры способствуют углублению знаний и расширению кругозора участников, а также позволяют знакомиться с новыми фактами, данными, овладеть умениями и навыками работы с источниками информации.

- *Организаторская*. Помогают детям легко включиться в познавательную деятельность. Игры дают возможность многократного раскрытия личности, развития ее способностей, спланируют детей на основе общих замыслов и интересов [22].

- *Развивающая*. Правильно подобранные и хорошо организованные игры способствуют всестороннему развитию школьника, помогают выработать необходимые в жизни и учебе полезные навыки и качества [7].

Образовательные результаты, которые формируются у учеников в результате участия в сетевых играх:

- самостоятельное получение знаний;
- поиск необходимой информации;
- решение проблемных задач;
- поиск решения в проблемных или затруднительных ситуациях;
- быстрота реагирования и принятия решений;
- умение работать в группе;
- действие по заданным правилам;
- четкость выполнения заданий.

1.2. СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Компьютерная игра – это, в первую очередь, игра. Игра, по сути, является имитацией жизненных ситуаций, но в безопасных для человека условиях. Еще А. С. Макаренко писал: «Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре. И вся история отдельного человека как деятеля и работника может быть представлена развитием игры и в постепенном переходе ее в работу...» [31].

Благодаря обилию различных жанров компьютерные игры дают большую возможность приобретения навыков деятельности и мышления, которые могут понадобиться в повседневной жизни.

Гейб Зихерманн, канадско-американский писатель, общественный деятель и бизнесмен, считает, что людей, которые играют в видеоигры, можно назвать поколением G. Отличие данного поколения от поколения X, Y и других не только в том, что видеоигры – основная форма развлечения для них, но и в том факте, что игры помогают детям стать продуктивней в решении различных проблем [8].

По мнению ряда исследователей, использование новых компьютерных технологий сильно влияет на общество, меняет его. В основе этих глобальных изменений также лежит **геймификация**, которая использует игровое мышление и игровую механику для вовлечения аудитории в решение разнообразных проблем.

***Геймификация** (игрофикация – от англ. *game* – игра) – означает внесение игрового подхода в неигровые процессы. Средством геймификации выступает сценарий-история, заложенный в игре: она разворачивается через мини-сценарии, получившие название квестов (от англ. *quest* – приключение) [14].*

Задача геймификации в образовании – использование определенных игровых фрагментов в образовательном процессе. Геймификация в образовании преимущественно основывается на выполнении нестандартных заданий, что благоприятствует раскрытию творческих способностей и школьников, и педагога.

Можно процесс геймификации увидеть на примере автомобиля Toyota, где на приборной панели программа, которая призвана осуществлять экологичное вождение. Механика игры очень простая: растения, изображенные на панели, быстрее растут, если стиль вождения «экологичен», и засыхают, если нет.

Элементы геймификации достаточно давно применяют в учебе: как в школе, так и в университете. Оценки, рейтинг, успеваемость – это все скрытая геймификация, которая настолько укрепилась в системе образования, что воспринимается как что-то естественное.

Можно привести пример учителя географии из Сиэтла Дэвида Хантера. Он разработал полноценную программу обучения, основанную на игровом сценарии. Его курс – это квест по постапокалиптическому миру, населённому зомби, а контурные карты и учебник – это комикс. Согласно сюжету, ученики находятся в эпицентре скопления зомби. Их задача – покинуть опасную зону (не став добычей) и создать человеческую колонию. Они делают это постепенно, выполняя разные миссии. Успех каждой зависит от того, насколько хорошо ученик сдал тест по видам почвы, миграции, климатическим поясам и другим разделам географии. Каждое задание, согласно канонам геймификации, ведёт на новый уровень и приближает к цели.

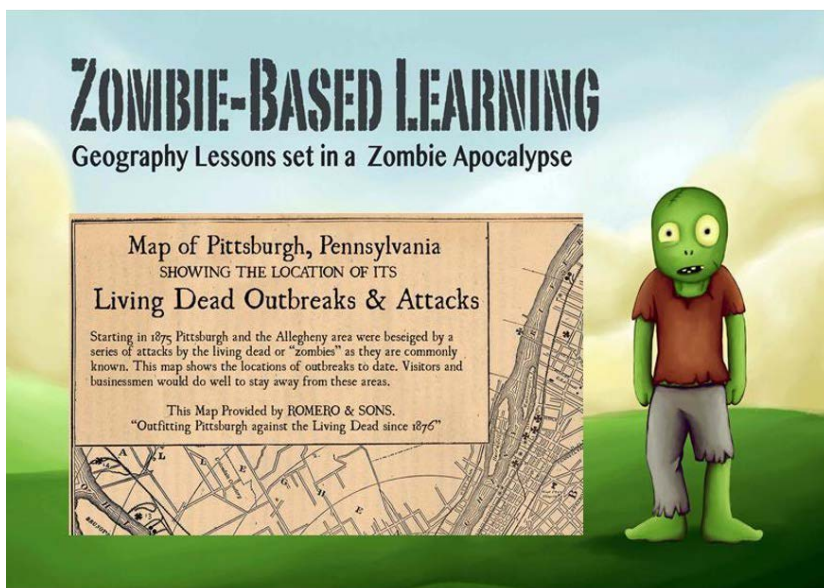


Рис. 1 – Оформление урока по географии Дэвида Хантера

По данным компании Gartner, в ближайшем будущем 70 % крупнейших компаний в мире будут активно использовать геймификацию. Многие инновационные процессы будут игрофицированы. Поколение G и те, кто продвигают

геймификацию, создают другой мир, внутри которого люди играют в одну большую игру, где все идет быстрее, а людям выдают награды, призы за их действия. При этом награда – не обязательно денежная, но она может открывать новые возможности, повышать статус, давать власть.

В последнее время в мире все чаще говорят о применении компьютерных игр в образовательной сфере. На первый взгляд, это может показаться странным. Но это мнение скорее проявляется из-за некоего предвзятого взгляда на компьютерные игры. Это связано, в первую очередь, с малой информированностью многих родителей и педагогов о современном компьютерном пространстве.

Для современных детей окружающий мир кажется более медленным, чем для старшего поколения. Вспомните, что делали и делают многие люди по субботам и воскресеньям вечером? Обычно сидят дома, читают, смотрят кино или пьют чай. Общаются с домочадцами. Трудно не согласиться с утверждением Гейба Зихерманна, что современные дети вряд ли захотят в своем большинстве так проводить время. Меняются ситуации, меняется окружение, меняется скорость жизни.

Андреа Кушевски, врач-консультант в области поведенческой терапии для детей с аутистическими расстройствами, выступая в Гарварде, говорила о 5 вещах, которые увеличивают серое вещество и развивают подвижный интеллект: искать новое, испытывать себя, думать творчески, выбирать трудный путь, заводить контакты. Следует обратить внимание, что эти 5 функций присущи практически всем видеоиграм.

На самом деле игры – это особый вид развития реакции людей. Как утверждает Джуди Уиллис, врач, ученая, педагог, в играх мы развиваем мозговую активность, обучаемся многозадачности и постоянно вырабатываем дофамин, гормон радости. Игра – это испытание. После долгих попыток вы преодолеваете испытание. Ваш мозг вырабатывает дофамин. Вы испытываете удовольствие, что заставляет вас возвращаться в игру и продолжать выполнять похожие испытания.

Педагог Анайт Пай (Ananth Pai) использовал геймификацию в своей работе. Анайт Пай был успешным бизнесменом, работал над модернизацией бизнес-процессов. Когда его дети пошли в школу, то он увидел, как учат детей классическими, стандартными методами, поэтому, имея диплом педагога, решил стать учителем начальной школы. Он заменил стандартную учебную программу иной, основанной на видеоиграх. Он разделил детей на группы и дал им поиграть в компьютерные игры. Часть игр были рассчитаны на одного игрока, другие – на несколько. С помощью игр дети учились математике. Что в итоге вышло? За 18 недель класс Пая прошел программу по математике и по чтению от уровня ниже 3-го класса до уровня 4-го класса. Когда в интервью у детей спрашивали, что им помогло учиться, дети говорили, что учеба – это весело и учеба – это командная игра.

Отдельно стоит затронуть тему насилия в играх. Исследования показывают, что сами игры не делают детей жестокими. В частности, обозреватель игр Рич Стэнтон (Rich Stanton) в 2016 году на страницах The Guardian объясняет, что почти все исследования о насилии в видеоиграх очень необъективны. Существуют видеоигры, где физического насилия нет в принципе. Но надо признать, что если у ребенка есть предрасположенность к насилию, то жестокие игры могут еще больше развить в нем жестокость.

Можно ли применять видеоигры в образовательных целях? Можно. Поэтому следует подчеркнуть, что есть большое количество видеоигр различных жанров, которые можно применять и/или которые уже применяются в образовании сегодня. Рассмотрим их особенности и дидактическое значение.

Стратегии – жанр компьютерных игр, в которых игроку для победы необходимо применять стратегическое мышление. В популярных играх такого жанра игроку предлагается играть не за конкретного персонажа, а за их условные массы. Игроку часто требуются знания в области экономики, логистики, навыки менеджмента.

Серия игр **Total War**

Игра симулирует глобальную карту, учитывает погодные условия, рельеф местности и прочее. Цель – игроку необходимо развивать свое государство, управлять своим войском, в том числе принимать различные тактические решения. Данную игру можно показывать на уроках истории при изучении периода Средневековья, рыцарства, что позволит не только визуализировать информацию, но и в ходе игры проявить обучающимся тактические и стратегические навыки.



Рис. 2 – Скриншот из игры Total War – Attila

Серия игр **Crusader Kings**

Эту игру вполне можно также демонстрировать на уроках истории, например при изучении периода феодализма. По праву она считается одной из самых сложных и подробных игр данного жанра: игрок управляет не государством, а любой династией из выбранного исторического периода. В ходе игры обучающийся завоёвывает и наследует многочисленные титулы, пытается вырастить достойных наследников и избежать конфликта с вассалами или церковью. Игра позволяет управлять собой, знакомит со сложностями дипломатии, дает свободу выбора: можно следовать историческим событиям, а можно изменить ход истории. Таким образом, в ходе игры идет процесс социализации личности игрока.



Рис. 3 – Скриншот из игры **Crusader Kings**

РПГ (role-playing game) – жанр компьютерных игр, основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. В ролевой игре игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых обладает набором характеристик, участвует в определенных историях. Участнику игры необходимо внимательно следить за сюжетом, грамотно выбирать реплики, отыгрывая роль. Бездумно победить в таких играх невозможно, требуется самостоятельность и внимание, а также навыки анализа, менеджмента, моделирования и прогнозирования.

This War of Mine. Это уникальное произведение на тему войны рассказывает про осажденный город, на улицах которого постоянно идут бои, но внимание игрока фокусируется, прежде всего, на мирных жителях, которым в таких ужасных военных условиях приходится выживать.

В ходе игры необходимо решать проблемы: нехватка ресурсов, ужасающие картины самой войны как явления, которые приходится лицезреть, опасение того, что ситуация всегда рискует стать еще драматичнее из-за действий

персонажей, которыми управляют игроки. Эту игру планируется включить в школьную программу в 2021 учебном году по инициативе премьер-министра Польши.

Таким образом, наравне с книгами, которые могут красочно описывать военные события, а кино может их натуралистично показывать, интерактивная игра, когда некоторые исторические эпизоды лежат только на твоей личной ответственности, дает новый уровень восприятия происходящего (того, что уже было, есть сегодня или будет). Данный образовательный продукт будет способствовать развитию личностных качеств: чувства долга, сострадания.



Рис. 4 – Скриншот из игры *This War of Mine*

Симуляторы (градостроительные, авиа-, космические, авто- и пр.) – игры-имитаторы, задача которых состоит в имитации управления каким-либо процессом, аппаратом или транспортным средством. Типы данных игр могут быть использованы на уроках обществознания, истории при знакомстве с культурой, наукой, экономикой мира.

Cities: Skylines. Это градостроительный симулятор, который хорошо показывает настоящие города. На его примере можно учиться таким вещам, как городская экономика, базовая инфраструктура, методы озеленения города, а также решение различных кризисных ситуаций, которые могут возникнуть в городе: загрязнение окружающей среды, дорожные пробки и проч.



Рис. 5 – Скриншот из игры Cities: Skylines

Microsoft Flight Simulator 2020 – это авиасимулятор нового поколения с множеством детально воссозданных воздушных судов – от легких самолетов до широкофюзеляжных авиалайнеров. Кроме того, воссозданы вся планета Земля и практически все мировые аэропорты. Благодаря данному симулятору, на котором тренируются пилоты разных стран, можно изучить не только азы пилотирования, но и города и природу.



Рис. 6 – Скриншот из игры Microsoft Flight Simulator 2020

Universe Sandbox – основанный на реальной физике симулятор космоса, который позволяет создавать, разрушать и взаимодействовать со всеми объектами в космосе. Он объединяет в реальном времени гравитацию, климат, столкновения и взаимодействия материи, позволяет изменять любые параметры во вселенной и увидеть последствия таких действий. Это отличный симулятор как для уроков по физике, так и для астрономии.



Рис. 7 – Скриншот из игры Universe Sandbox

Песочница – в играх с режимом песочницы игрок может отключить игровые цели, их игнорировать или обладать неограниченным доступом к некоторым предметам.

Minecraft Education Edition – это специальное издание игры, которое используется в образовании многих стран. В России официально оно еще не доступно, но можно использовать и обычное издание игры. В данной игре можно построить что угодно, начиная с любого здания в реальную величину и заканчивая моделью работающего компьютера. Например, во время карантина 2020-го студенты ГАОУ ВО МГПУ воссоздали в игре главный корпус здания университета.

Данная игра широко может использоваться на уроках математики, физики, химии. На официальном сайте Minecraft Education Edition много различных планов уроков на любые нужды и предметы. Пример из игры на уроке химии: детям даётся пустая табличка с надписью «Кислород», а дальше их отпускают в мир игры. Задача: добыть в дикой природе дерево, землю, камни, воду – что угодно, что можно раздробить на химические элементы и получить нужный элемент.



Рис. 8 – Скриншот из игры Minecraft. Здание МГПУ

А затем из добытого материала заполнить пустую таблицу. Таким образом, можно «играючи» узнавать, где и какие химические элементы встречаются в природе. Данная игра существует практически на всех платформах.


Многие из компьютерных игр при верной постановке дидактических задач и грамотном методическом подходе при их применении способствуют повышению эффективности учебных занятий.

Примеры уроков с использованием компьютерных игр

- Урок химии в Minecraft: <https://youtu.be/1CP8lclGD2k>
- Урок английского в Minecraft: https://youtu.be/tzae_mVv74I

Возможно, следует в наших образовательных методиках найти место новым технологиям и обратить внимание на слова Гейба Зихерманна:

«Мы – поколение, которое больше всего отстает от современных детей. Мы старомодны и консервативны. Самый лучший рецепт для того, чтобы успевать за современными детьми, – играйте вместе с ними. Интересуйтесь современными трендами. Не боритесь с играми. Почувствуйте и поймите, как дети воспринимают игры».

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Сергей Купалов
	«В какие игры играют в Сети?»
https://youtu.be/fXtMBH9YrUI	

✓ Чек-лист самопроверки понимания материала

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Вы понимаете, что такое геймификация.
- Вы четко понимаете отличие геймификации от обычной игры.
- Вы можете привести примеры геймификации.
- Вы можете привести примеры использования геймификации в образовательной сфере.
- Вы когда-нибудь играли в видео- или компьютерные игры.
- Вы можете привести пример компьютерных игр, которые может использовать учитель в своей работе.
- Вы понимаете, что современному учителю нужно знакомиться с новыми технологиями и подходами в сфере образования.

1.3. ЧТО ТАКОЕ СЕТЕВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА?

В этом разделе мы поясним, о какой **сетевой образовательной игре** пойдет речь в пособии и в чем ее отличие от «классической» сетевой компьютерной игры. Еще один важный вопрос: как сетевая образовательная игра соотносится с сетевым образовательным событием и сетевым уроком?

***Сетевая образовательная игра** – это один из форматов сетевого образовательного события. Ее можно считать многопользовательской онлайн-игрой, основанной на сетевом взаимодействии игроков и имеющей четкую образовательную цель и образовательные результаты. В отличие от сетевой компьютерной игры, сетевая образовательная игра может не иметь специально созданного программного обеспечения и реализовываться с помощью доступных для участников цифровых инструментов. Сетевая образовательная игра разрабатывается и проводится учителями, педагогами дополнительного образования.*

В учебно-методическом пособии «Сетевые уроки, события и игры: как учить подростков в сети?» (М., 2020) раскрыты понятия «сетевой урок», «сетевое событие» и «сетевая игра». Акцентируем здесь еще раз внимание на важных характеристиках этих образовательных форматов (см. таб. 1).


Таблица 1 – Ключевые характеристики сетевых урока, события и игры

№	Сетевой урок	Сетевое образовательное событие	Сетевая образовательная игра
1	Образовательный результат	Образовательный результат	Образовательный результат
2	Hard skills	Hard skills, soft skills	Hard skills, soft skills

№	Сетевой урок	Сетевое образовательное событие	Сетевая образовательная игра
3	Интернет-коммуникация	Интернет-коммуникация	Интернет-коммуникация
4	Совместная деятельность участников	Совместная деятельность участников	Совместная деятельность участников
5	Распределенные участники (пространство)	Распределенные участники (время, пространство)	Распределенные участники (время, пространство)
6	Подключение участников индивидуально	Подключение участников индивидуально, командами, сетевыми группами	Подключение участников индивидуально, командами, сетевыми группами
7	Основная роль учителя – модератор	Команда учителей – спикер, модераторы, тьюторы, игромастер, валидатор компетенций	Команда учителей – спикер, модераторы, тьюторы, игромастер, валидатор компетенций
8	Подключение участников в одно время	Подключение участников в одно время и/или разное время	Подключение участников в одно время и/или разное время
9	Продолжительность – 20–45 минут	Продолжительность – от 3 часов до нескольких дней	Продолжительность – от 3 часов до нескольких дней, недель, месяцев
10	Чаще всего содержание одного предмета	Междисциплинарное, метапредметное содержание	Междисциплинарное, метапредметное содержание

№	Сетевой урок	Сетевое образовательное событие	Сетевая образовательная игра
11	Участники – школьники одного класса, одной школы	Участники из разных классов, возрастов, школ, территорий	Участники из разных классов, возрастов, школ, территорий
12	Видеоконференция как основная площадка коммуникации	Несколько цифровых инструментов и площадок коммуникации	Несколько цифровых инструментов и площадок коммуникации
13	Только онлайн-активности	Сочетание онлайн- и офлайн-активностей, выход в реальный мир	Сочетание онлайн- и офлайн-активностей, выход в реальный мир
14	Игровые элементы	Игровой мир: замысел и сюжет	Игровой мир: замысел и сюжет
15			Геймификация (игровые техники, динамики, компоненты)
16			Образовательный маркетинг (вирусное распространение)
17			Использование социальных сетей и медиа
18			Наличие игровой и социальной миссии

В сетевой образовательной игре, в отличие от сетевого события, больше игровых механик, динамик и компонентов. Сетевая игра сложнее по логистике взаимодействия участников, у нее больше открытости к сетевому информационному пространству. Для запуска игры используются приемы вирусного распространения, вовлечения участников, социальные сети и социальные медиа. Сетевая образовательная игра предполагает задания, направленные на получение или передачу социального опыта, выполнение как игровой, так и социальной миссии.

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Татьяна Воронова
https://youtu.be/IVRYLsixvnA	«Что такое сетевая образовательная игра?»

ТЕХНОЛОГИЯ СЕТЕВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ



II. ТЕХНОЛОГИЯ СЕТЕВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ

2.1. ЧЕК-ЛИСТ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Сетевая образовательная игра – сложный образовательный формат. Для ее организации необходимы технологические, дидактические, маркетинговые и аналитические компетенции. Проверьте себя по предлагаемому чек-листу (см. таблицу 2).

Таблица 2 – Чек-лист педагогических компетенций

№	Название компетенции	Умею
	<i>Технологические</i>	
1	Работать с сервисами для видеоконференции	
2	Работать с сервисами для сетевой совместной деятельности	
3	Работать с сервисами социальных сетей, мессенджерами	
4	Работать с сервисами для опросов, викторин, тестирования, голосования	
5	Работать с сервисами по созданию учебных презентаций	
6	Работать с сервисами создания видеозаписей	
7	Работать с сервисами видеохостингов	
8	Обеспечивать безопасность взаимодействия в сети Интернет	
	<i>Дидактические</i>	
1	Осуществлять постановку целей	
2	Определять образовательные результаты	
3	Определять игровую и социальные миссии (опционально)	
4	Моделировать игровой замысел и сюжет	

№	Название компетенции	Умею
5	Разрабатывать учебные задания для сетевой учебной деятельности	
6	Осуществлять обратную связь и организовывать рефлексию	
7	Проектировать организационно-техническую схему события/игры	
	Маркетинговые	
1	Применять приемы вовлечения и удержания участников	
2	Использовать приемы геймификации	
3	Создавать визуальный сетевой контент	
4	Проводить флешмобы, челленджи	
	Аналитические	
1	Создавать систему мониторинга образовательных результатов	
2	Настраивать аналитические дашборды	

Результат проверки компетенций в чек-листе – это Ваш маршрут работы с данным пособием.

Цифровые технологии

Для проведения сетевой образовательной игры могут понадобиться сервисы и инструменты:

- видеоконференций;
- сетевой совместной деятельности;
- социальных сетей;
- мессенджеров;
- опросов, викторин, тестирования, голосования;
- создания учебных презентаций;
- создания видеозаписей;
- видеохостингов и т. д.

Применение всех инструментов одновременно совсем не обязательно. Набор инструментов зависит от конкретных педагогических задач.

Использование цифровых инструментов не должно нарушать безопасность и конфиденциальность данных (ФЗ № 139-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»). Важна техническая доступность инструментария для всех участников игры. Это обеспечивает комфортную среду для сетевого общения и взаимодействия.

В этом разделе собраны скринкасты, в которых поясняется, как работать с цифровыми инструментами, и видеoinструкции, как обучать в Сети.

2.2. КАК РАБОТАТЬ С СЕРВИСАМИ ДЛЯ ВИДЕОКОНФЕРЕНЦИИ?

Для проведения сетевой образовательной игры можно использовать разные сервисы для видеоконференции: Zoom, Teams, Discord, Google Meet и другие. Представим возможности сервисов видеоконференций на примере Teams, Zoom и Google Meet. Научиться работать с инструментами Вы сможете посмотрев скринкасты и видеoinструкции.

Teams (Ирина Яшина)

№	Название	Ссылка
1	Как настроить Teams для занятия?	https://youtu.be/ZeZYOHd0Jss
2	Базовые инструменты Teams	https://youtu.be/jUqsmOSQ5B8
3	Как демонстрировать рабочий стол в Teams?	https://youtu.be/fjADlvTyJg4
4	Как работать с чатом в Teams?	https://youtu.be/oaf5sde7AaQ
5	Как работать с трансляциями участников?	https://youtu.be/WnMgZ8mzsUM
6	Как работать с переговорными в Teams?	https://youtu.be/G12WmxrqrjE
7	Как удалить пользователя в Teams?	https://youtu.be/5Wg7idoF4

Zoom (Екатерина Смолкина)

№	Название	Ссылка
1	Как настроить Zoom для занятия?	https://youtu.be/7rULaOp-yZI
2	Как работать с инструментами Zoom?	https://youtu.be/XfRd3ug89Ps

Google Meet (Сергей Федоров)

№	Название	Ссылка
1	Как настроить конференцию в Google Meet?	https://youtu.be/IHCp51xepPw
2	Как работать с инструментами Google Meet?	https://youtu.be/PZYdbXBhAL0

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Могу создать видеоконференцию для онлайн-занятия, встречи.
- Могу распределить участников видеоконференции по переговорным.
- Могу демонстрировать рабочий стол в видеоконференции.
- Могу работать с чатом и сообщениями участников.
- Могу работать с видео-, аудиотрансляциями участников.
- Могу удалить пользователя из видеоконференции.

2.3. КАК РАБОТАТЬ С СЕРВИСАМИ ДЛЯ СЕТЕВОЙ СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ?

Для сетевых образовательных игр необходимы инструменты для совместной работы участников. Доступными для учителей и учащихся инструментами являются сервисы «Google Диска» и Microsoft Teams. Здесь можно совместно работать с документами, презентациями, таблицами, даже картами и виртуальными досками.

Кроме того, совместную работу распределенных участников можно организовать с виртуальными досками сервиса Lino It, Padlet и другими.

Представим наиболее важные инструкции по работе с этими инструментами и примеры их использования в сетевых образовательных форматах.

Сервисы для совместной работы «Google Диска»

№	Название	Ссылка
1	Как работать с совместной презентацией Google?	https://youtu.be/Y3PTuClqUUg
2	Как работать с совместным документом Google?	https://youtu.be/BM6ijhKNTLU
3	Как создать общий «Google Диск» для сетевого события?	https://youtu.be/2LSrXax9abs
4	Как структурировать «Google Диск» для учебной деятельности?	https://youtu.be/rNKMhWbhjps
5	Как начать работать с «Google Картой»?	https://youtu.be/limk_wgQ09s

Виртуальная доска Lino It (Татьяна Жукова)

№	Название	Ссылка
1	Как работать с инструментами доски Lino It?	https://youtu.be/lmLhhHBPUMk
2	Как использовать доску Lino в учебной деятельности?	https://youtu.be/gw-qqLRmCw

Виртуальная доска Google Jamboard (Елена Петряева)

№	Название	Ссылка
1	Как работать с инструментами Google Jamboard?	https://youtu.be/HXno-CSBPjo
2	Как использовать Google Jamboard в учебной деятельности?	https://youtu.be/XWukM_hF5vA

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Могу создать документ, презентацию на «Google Диске».
- Могу предоставить доступ для редактирования документа, презентации.
- Могу создать виртуальную доску и поделиться ей с учениками.
- Могу создать свою «Google Карту» для учебной деятельности.
- Могу создать общий «Google Диск» для сетевого события, игры.
- Могу создать структуру материалов «Google Диска» для сетевого события, игры.

2.4. КАК РАБОТАТЬ С СЕРВИСАМИ ДЛЯ ОПРОСОВ, ВИКТОРИН, ТЕСТИРОВАНИЯ, ГОЛОСОВАНИЯ?

Наиболее часто используемыми сервисами для викторин, опросов и голосования являются:

Kahoot (<https://kahoot.com/>);

Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>);

Google Forms.

Дадим характеристику работы с данными сервисами.

Kahoot (Юлия Кропова)

№	Название	Ссылка
1	Как зарегистрироваться в приложении Kahoot?	https://youtu.be/f9LJZtcOXFc
2	Как работать с инструментами Kahoot?	https://youtu.be/cHYHAuhBAIw
3	Как пользоваться библиотекой Kahoot?	https://youtu.be/0JdwY1aD9qc
4	Как организовать игры и викторины с Kahoot?	https://youtu.be/oUtXyVNkcpM
5	Как использовать Kahoot в учебном процессе?	https://youtu.be/5bpPTW6Z-2Y

Созданные в Kahoot задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Можно регулировать скорость выполнения заданий в викторинах, тестах путём использования временных лимитов для каждого задания.

При необходимости педагог может использовать двухкомпонентную оценочную систему, при которой школьник

получает баллы за правильные ответы и за скорость выполнения заданий.

Результаты будут отражаться на компьютере учителя.

Для участия в тестировании учащиеся просто должны открыть сервис и ввести PIN-код, который предоставляет учитель со своего компьютера.

Ученику удобно на своем устройстве выбирать правильный ответ. Варианты представлены геометрическими фигурами.

Одной из особенностей Kahoot является возможность дублировать и редактировать тесты, что позволяет учителю сэкономить много времени.

Как работать в этой программе по созданию квестов и викторин?

На первом этапе необходимо пройти по ссылке <https://getkahoot.com/> и создать свой аккаунт, нажав на кнопку Sign Up (или войдите в свой аккаунт, если он уже имеется – Sign In).

Затем необходимо отразить свой статус, выбрав категорию «Студент» или «Педагог».

После этого необходимо пройти регистрацию.

Сразу после регистрации Вы попадаете на страницу с популярными и новыми тестами и играми, созданными другими пользователями приложения. Можно работать с уже готовыми продуктами, а можно создать свои собственные задания. Для создания нового продукта нажмите на кнопку Creates.

Затем программа предоставит выбор типа продукта. В бесплатной версии для учебных заведений есть четыре варианта: викторина (quiz), игра с перемешанными ответами (jumble), обсуждение (discussion), опрос (survey).

Тестовые задания можно создавать на разных языках, включая и русский. В форме также необходимо указать, на каком языке студенты будут его проходить.

Также в этой форме необходимо отметить, кому будет виден тест на сайте kahoot.it, кто Ваша аудитория, есть ли возможность добавить вступительное видео к тесту. Это может быть обращение учителя или вводный урок.

Затем непосредственно создается само задание.

Необходимо заполнить форму с вопросами и ответами.

Обратите внимание, что в данном варианте теста ответы должны быть не длиннее 60 символов. Обязательно четыре ответа. Можно добавить фото к каждой карточке с вопросами.

Количество вопросов в Вашей игре не ограничено. После окончательного заполнения всей формы нужно просто сохранить ваш тест. После этого вашу викторину или тест можно запускать для решения. Ключевым параметром является скорость ответов учащихся – кто быстрее ответил, тот и победил.

Все типы тестов дают возможность подключить любое количество участников.

Тест можно пройти непосредственно через мобильное приложение или на сайте сервиса. Вы можете поделиться ссылкой на тест у себя на сайте или в социальных сетях. Для участия в тесте необходимо предоставить участникам ПИН-код для доступа к опросу.

Логика создания теста в данном примере аналогична всем остальным предложенным на сайте вариантам. Они все создаются по единой схеме. Отличается только формат того, как участники проходят тест – отвечают на вопросы, перетаскивают карточки в сторону «да» или «нет», участвуют в дискуссии. Когда викторина готова, нажмите Play для запуска.

Также есть опция, воспользоваться которой можно после создания всей викторины. Учитель может выбрать разные форматы работы: индивидуально, когда каждый ученик отвечает самостоятельно; групповая работа, когда ученики создают команды из разного количества участников. В этом случае в каждом раунде команды получают дополнительные 5 секунд для совместного обсуждения ответов.

Для подключения учащихся к игре необходимо совершить несколько действий.

Учащиеся со своего компьютера или смартфона переходят по ссылке kahoot.it, вводят код игры, который генерируется автоматически. Далее учащиеся вводят свое имя, и, когда все учащиеся вошли под своим именем в игру, учитель запускает тест, нажав Start.

Вопросы викторины и варианты ответов появляются на экране учителя, а отвечают учащиеся со своих мобильных телефонов или компьютеров, варианты ответов обозначаются либо цветом, либо геометрической фигурой.

Mentimeter (Виктория Ядринкина)

№	Название	Ссылка
1	Как зарегистрироваться в Mentimeter?	https://youtu.be/FWqd2do4YFM
2	Как работать с инструментами Mentimeter?	https://youtu.be/aFuYzi5W4VQ
3	Как провести опрос с Mentimeter?	https://youtu.be/uqcMulzQRxw
4	Как сохранить результаты опроса в Mentimeter?	https://youtu.be/fAXv6K6EyQ0
5	Как создать опрос в Mentimeter: облако слов и открытый ответ?	https://youtu.be/qFxI8SyNNLw
6	Как создать опрос в Mentimeter: веса и рейтинг?	https://youtu.be/X99gL_xlJrw
7	Как провести опрос в Mentimeter: задай вопрос ведущему?	https://youtu.be/tGY24TV8C9c
8	Как провести викторину с Mentimeter: выбор ответа?	https://youtu.be/A4HeGI6Ja8
9	Как провести викторину в Mentimeter: ввод ответа?	https://youtu.be/OjeEQN2Ntdw
10	Инструменты Mentimeter на русском языке	https://youtu.be/cz1VFSgz340

Google Forms (Ирина Яшина)

№	Название	Ссылка
1	Как создать опрос в «Google Форме»?	https://youtu.be/HxeyXMTKZ9o
2	Как применить «Google Формы» в учебной деятельности?	https://youtu.be/kSrn16rAWbM

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Могу создать викторину, тест или опрос на одном из сервисов.
- Могу посмотреть результаты выполнения викторины, теста или опроса.
- Могу отправить опрос, викторину или тест участникам.

2.5. КАК РАБОТАТЬ С СЕРВИСАМИ ПО СОЗДАНИЮ УЧЕБНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ?

Для проведения сетевой образовательной игры необходимы учебные презентации: оформление заданий, представление организационных моментов и т. д. Существует немало сервисов для создания презентаций от известного всем Microsoft PowerPoint до «ФотоШОУ PRO», SlideDog, Canva, Prezi, Google Slides и других.

Таблица 3 – Краткая характеристика сервисов для презентаций

Название	Описание	Преимущества и недостатки
ФотоШОУ PRO	Программа для создания слайд-шоу из любых файлов: фотографий, изображений, гифок и видеороликов. Здесь можно добавлять заставки и анимированные титры, чтобы разнообразить презентацию и сделать ее более эффектно	<i>Преимущества:</i> - русскоязычный интерфейс; - бесплатные шаблоны и спецэффекты

Название	Описание	Преимущества и недостатки
SlideDog	Программа поддерживает работу с большинством популярных типов файлов, включая PDF. Кроме того, она позволяет интегрировать файлы из других сервисов по созданию презентаций – PowerPoint и Prezi	<p><i>Преимущества:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - управление с мобильного устройства; - бесплатный доступ. <p><i>Недостатки:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - нет русского языка; - программа сложна в освоении; - функционал бесплатной версии ограничен
Canva	Сервис доступен в Интернете. Пользователю доступна большая библиотека шаблонов, изображений, диаграмм и других графических элементов.	<p><i>Преимущества:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - возможность скачивания полученного результата на свой компьютер; - быстрая регистрация через аккаунт Facebook или Google. <p><i>Недостатки:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - многие шрифты доступны только на латинице; - есть платный контент

Название	Описание	Преимущества и недостатки
<p>Prezi</p>	<p>В программе отсутствует привычный формат слайдов. Это карта с размещенными на ней изображениями, текстом, видео и другой информацией.</p> <p>Программа создает из контента пользователя видео с анимированными переходами, здесь можно уменьшать или увеличивать отдельные части ролика при помощи специальных эффектов.</p>	<p><i>Преимущества:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - фирменная горизонтально-вертикальная навигация по экранам; - совместный доступ к редактированию. <p><i>Недостатки:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - нет русского языка; - сложный интерфейс.
<p>Google Slides</p>	<p>Сервис доступен в Интернете. Рассчитан на командную работу. По функциональности онлайн-сервис сильно напоминает PowerPoint и предлагает широкий набор инструментов, редактирования и специальные эффекты</p>	<p><i>Преимущества:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - возможность работы с файлами MS PowerPoint; - работа без подключения к Интернету; - автосохранение вносимых изменений; - программа бесплатная

Представим пример подготовки презентации для сетевой образовательной игры с помощью сервиса **Canva**. Полный функционал данного сервиса доступен для образовательных организаций бесплатно.

Canva (Виктория Ядринкина)

№	Название	Ссылка
1	О сервисе Canva	https://youtu.be/KSkV_CKT5hQ
2	Как зарегистрироваться в Canva?	https://youtu.be/W8jdAHbwC38
3	Правила хорошей презентации Canva	https://youtu.be/zJYyBC7qFHI
4	Как работать с шаблонами в презентации Canva	https://youtu.be/Z-sdcX40QOU
5	Как создать титульный слайд без шаблона в Canva?	https://youtu.be/EW3Xtsn5RAAs
6	Как создать второй слайд в презентации Canva?	https://youtu.be/Y7H1CrsujAI
7	Как редактировать слайд в презентации Canva?	https://youtu.be/V9pjYHA1qb0
8	Как создать слайд с графиками в презентации Canva?	https://youtu.be/dmROjUnycqU
9	Как создать слайд с графиком в Canva с помощью шаблона?	https://youtu.be/LXfPYCDpJ6A
10	Как добавить видео в презентацию Canva?	https://youtu.be/NuKxFJne6kQ
11	Как создать слайд «Наша команда» в презентации Canva?	https://youtu.be/plFrFBxIXw8
12	Как демонстрировать презентацию Canva?	https://youtu.be/dIQ5QWWSZeM

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Могу создать презентацию с помощью шаблона на Canva.
- Могу создавать разные типы слайдов в презентации Canva.
- Могу демонстрировать презентацию на Canva.

2.6. КАК РАБОТАТЬ С СЕРВИСАМИ СОЗДАНИЯ ВИДЕОЗАПИСЕЙ?

Как создать видеозапись, учебный видеоматериал? На первый взгляд, ответ на этот вопрос очевиден. Достаточно сделать запись, озвучить её и разместить в свободном или ограниченном для просмотра доступе. Но, впрямую столкнувшись с необходимостью создания видеурока на практике, многие совершенно не готовы осуществить видеозапись и озвучку полученного материала.

Самым простым и очевидным способом видеосъёмки кажется вариант с использованием внешних источников – видеокамеры или мобильных устройств. Но на деле этот способ не только непрактичен, но и не слишком удобен, а качество получаемого видео будет зависеть от многих факторов, которые придётся учитывать при установке оборудования.

Другое дело, если запись ведётся непосредственно с монитора компьютера, с помощью специального программного обеспечения, позволяющего создавать видеоролики различной длины в хорошем качестве. В этом случае создание видеурока не составит особого труда, а дальнейшая работа с полученным видео будет максимально простой и удобной.

Для создания видео существует немало программ и приложений, отличающихся функциональными возможностями.

1) FastStone Capture

Программа ориентирована на запись видеофайлов и создание скриншотов непосредственно с экрана.

Удобство и простота, интуитивно понятный интерфейс, доступность базового набора инструментов для редактирования – всё это позволяет с лёгкостью осваивать работу с данным приложением даже не слишком опытному пользователю.

2) CamStudio

Простая и функциональная утилита, позволяющая записывать экранное видео со звуком и без.

Создаваемые файлы можно снимать в одном из двух популярных форматов: SWF и AVI.

Большим достоинством программы является её бесплатное распространение.

3) Webinaria

Классический вариант программы позволяет осуществлять запись видео и камеры или экрана, при необходимости монтируя видео из двух источников записи. Поддерживаемые видеоформаты: AVI. Есть возможность конвертации файлов в FVL-формат.

Программа распространяется бесплатно, позволяет настроить «горячие» клавиши для быстрого доступа к записи видео.

4) Jing

Программа, отличающаяся простотой и достаточно обширными функциональными возможностями. Позволяет создавать скриншоты и вести видеозапись экранного изображения, есть возможности для редактирования файлов (добавления и записи звука, подписей, сносок и пр.).

Приложение интегрировано с популярными социальными сервисами, что позволяет выкладывать видео для просмотра буквально за пару кликов.

5) Wink

Программа с понятным интерфейсом, удобная в работе. Позволяет создавать видеопрезентации и уроки, делать снимки экрана. Доступны также функции редактирования и добавления интерактивных элементов.

6) Capture Fox

Представляет собой плагин для Firefox. Поддерживает функцию покадровой съёмки, запись звука.

Воспользовавшись любой из перечисленных программ, можно записать видеоурок, дополнить его звуковым оформлением и получить полностью готовый к использованию и распространению продукт.

Но, помимо технической стороны, существует и практическая. А именно – сам процесс создания материалов для записи видеоурока и другие тонкости. Создание видеоурока стоит начать с составления плана – поэтапного и подробного, на основании которого будет производиться запись. В частности, стоит учесть такие факторы, как:

- выбор темы и подготовка материалов, включая подбор ключевых слов и фраз, с помощью которых будет осуществляться дальнейшее продвижение записи;
- создание краткого содержания урока и сопоставление длины текста и предполагаемой длительности видеозаписи (для этого стоит проверить хронометраж того и другого путём простого сопоставления);
- подготовка необходимых расходных материалов (возможно, с запасом – на случай непредвиденных ситуаций) для практической части видеоурока – этот момент особенно актуален для съёмки всяческого рода видеоинструкций;
- тестирование записи – минутного демовидео будет достаточно для оценки того, насколько качественным будет изображение в конечной версии видеоурока;
- запись видео/звука, с одного или нескольких источников, с последующей или параллельной озвучкой;
- редактирование итогового файла, монтаж записи, форматирование, добавление спецэффектов.

Используя подробный план и заранее освоив возможности программ для записи, Вы сможете без труда создать видеоурок любой продолжительности и дополнить его необходимыми пояснениями, звуковыми и видеоэффектами.

Создание видеоролика Windows Movie Maker

Для создания *видеофильма продолжительностью 2–3 минуты с эффектами, переходами, титрами надо взять несколько картинок, соединить их вместе и наложить музыку.*

Данная работа выполняется с помощью программы Windows Movie Maker, которая находится в базовом комплекте Windows (т. е. должна быть у всех).

1. Запуск программы

Пуск – Все программы – Windows Movie Maker.

2. Импорт картинок

Чтобы создать видеофайл из картинок, необходимо их сначала загрузить в саму программу, или *импортировать*. Либо сразу нажимаем *Импорт изображений*, либо сначала *Операции*, а затем – *Импорт изображений*. В появившемся меню указываем путь к файлу (*Мой компьютер – диск D:\ – Картинки*). Так же вставляется и звук.

3. Создание собственного видеофрагмента

После импорта изображений Вам лишь останется выбрать необходимые и перетащить их на шкалу времени, которая находится внизу. Эта панель может иметь два вида: 1 – шкала времени (видна продолжительность эпизода, продолжительность всего фильма, здесь же накладывается, при необходимости, дополнительный звук); 2 – отображение раскадровки (здесь создаются дополнительные эффекты). Только при начале работы с программой обычно тяготеют или к одному виду, или к другому, в дальнейшем же приходит понимание, что при выполнении одних операций работать необходимо с одним видом шкалы, а при других – с другим.

При воспроизведении ролика изображения могут сменяться очень быстро (или очень медленно), поэтому часто надо менять длительность показа каждого кадра. Делается это простым растягиванием иконки изображения на панели времени.

4. Видеоэффекты и видеопереходы

В Movie Maker существует возможность добавления видеоэффектов для кадров и видеопереходов от одного кадра к другому. И видеопереходы, и видеоэффекты находятся во вкладке *Сервис*.

Механизм применения весьма прост:

1) Создание эффекта (например, замедление кадра в два раза). Выбираем *Сервис – Видеозффекты*, затем выделяем кадр (нажимаем на него) и прямо на него перетаскиваем нужный нам эффект (звездочка в левом нижнем углу из серой – «нет эффекта» – превратится в синюю – «эффект применен»). Также можно на звездочке нажать правую клавишу мыши, чтобы добавить или удалить нужный эффект. Рекомендуем перепробовать все эффекты, чтобы знать, что они означают. Также весьма эффективно применение одновременно нескольких эффектов на одном кадре.

2) Создание видеоперехода сходно с созданием видеоэффекта: *Сервис – Видеопереходы*. Перетаскиваем понаправившийся Вам переход, но не на большой прямоугольник кадра, а на маленький прямоугольник между кадрами. Видеопереход может быть применен только один.

5. Названия и титры

В программе есть функция добавления текста к кадрам – создание названий и титров (*Сервис – Название и титры*). Механизм их создания весьма прост. Самостоятельно разберитесь, как добавлять названия и титры.

6. Сохранение видеофайла

После всего этого необходимо сохранить полученные результаты.

Сохранение работы состоит из 2 частей.

1) Сохранение проекта. *Файл – Сохранить проект как...* При этом сохраняется все, что находится на временной шкале внизу: все Ваши кадры, переходы, эффекты и т. д. Внимание! Это не сам видеоролик, это только Ваша работа над ним, поэтому, если Вы этот файл перенесете на другой компьютер, то он работать не будет.

2) Сохранение собственно видеофайла (итоговое сохранение фильма, когда уже все-все готово). *Файл – Сохранить файл фильма*. В появившемся меню выбираем, куда будем сохранять фильм – *Мой компьютер*. Здесь же предлагается выбрать папку сохранения – по умолчанию стоит папка *Мои видеозаписи*, которая находится в папке *Мои документы*. Затем высвечивается следующее меню – параметры фильма,

и вот здесь внимательнее. Выбираем *Другие настройки*, нажимаем галочку справа, а затем смотрим и думаем: если нам нужно наилучшее качество получаемого фильма, выбираем любое видео с качеством не менее 1,5 Мбит/с – см. параметр в скобках. Файл при этом будет наилучшего качества, но за счет этого он может стать довольно большого размера (см. в правом нижнем углу данного меню). Если размер значения не имеет, сохраняйте с максимальным качеством – 2 Мбит/с. После всех этих манипуляций нажимаем *Далее*. Все: Ваш фильм готов, и он находится в папке *Мои видеозаписи*.

Подготовленные видео учебных материалов могут быть опубликованы на YouTube, Vimeo и других видеохостингах.

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Могу создать учебный видеоматериал в одной из программ.
- Могу разместить учебное видео на видеохостинге.

2.7. КАК РАБОТАТЬ С СЕРВИСАМИ YOUTUBE?

В сетевых образовательных играх могут понадобиться навыки работы с инструментами видеохостингов. Самым распространенным видеохостингом является YouTube. Представим скринкасты и видеоинструкции о том, как работать с этими инструментами.

YouTube (Мария Федоровская)

№	Название	Ссылка
1	Как создать канал на YouTube?	https://youtu.be/wocflyidWec
2	Как настроить вид канала на YouTube?	https://youtu.be/nuD0E-iXmbQ
3	Как загрузить видео на YouTube?	https://youtu.be/nuD0E-iXmbQ
4	Как добавить информацию о видео на YouTube?	https://youtu.be/-rPdMbJkHLQ
5	Как предоставить доступ к видео на YouTube?	https://youtu.be/jBa5C2V1otc
6	Как сделать плейлист на YouTube?	https://youtu.be/ZaAAqxi0zP8
7	Как редактировать видео на YouTube?	https://youtu.be/g18yM6oEqdY

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Могу создать канал на YouTube.
- Могу настроить вид канала на YouTube.
- Могу загрузить видео на YouTube.
- Могу добавить информацию о видео на YouTube.
- Могу предоставить доступ к видео на YouTube.
- Могу сделать плейлист на YouTube.
- Могу редактировать видео на YouTube.

2.8. КАК ОБЕСПЕЧИТЬ БЕЗОПАСНОСТЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ?

Для того чтобы обеспечить безопасное взаимодействие в сети Интернет, необходимо придерживаться нескольких базовых правил, которые позволят не стать жертвами мошенников, не потерять важные данные, не допустить раскрытия персональных данных.

Итак, расскажем об этих правилах:

1. Используйте хорошие пароли

Для доступа к интернет-сервисам (электронная почта, соцсети, хостинги и т. п.) используйте сложные пароли, включающие в себя:

- буквы разных регистров (большие и маленькие),
- цифры,
- символы (тире, запятые и т. п.).

Для различных сервисов и сайтов используйте разные пароли.

Особенное внимание уделяйте паролям от электронной почты, так как, имея доступ к электронной почте, мошенники могут получить доступ к Вашим аккаунтам в соцсетях, банковской информации и т. п.

Там где возможно, включайте и используйте двухфакторную идентификацию (подтверждение авторизации через СМС).

2. Осторожно с личными данными!

Существенная часть информации, которую Вы оставляете на различных сайтах и сервисах, собирается и может использоваться для маркетинга, продаваться и передаваться третьим лицам.

Поэтому мы рекомендуем оставлять на сайтах только общедоступные данные о Вас и Ваших коллегах, указывать как можно меньше дополнительных личных данных.

Как из правовых, так и из этических соображений не раскрывайте личные данные Ваших коллег, не согласовав это с ними.

Не открывайте публичный доступ к данным обучающихся и их родителей, старайтесь не пересылать их в мессенджерах.

Используя рассылки по электронной почте, старайтесь не допускать, чтобы получатели рассылки видели почтовые адреса друг друга – для этого пользуйтесь опцией «Скрытая копия», в данное поле можно вставить весь перечень адресатов, и они друг друга не увидят.

Если у Вас есть сомнения в том, как будут использоваться Ваши данные тем или иным интернет-сервисом, – ознакомьтесь с политикой конфиденциальности и пользовательским соглашением этого сайта.

При наличии сомнений – проконсультируйтесь с коллегами или используйте другой аналогичный сервис.

3. Используйте и обновляйте антивирусные программы

Работая в Интернете, Вы всегда выступаете мишенью для злоумышленников.

Для того чтобы снизить риски, используйте антивирусные программы, так как они специально разработаны для обеспечения безопасности при работе в компьютерных сетях.

Антивирусы помогают обнаружить подозрительные сайты и программы, своевременно предупреждают Вас от совершения опасных действий.

Популярные антивирусы часто имеют бесплатные версии, они помогут Вам защититься от большинства угроз.

4. Используйте официальные сайты и источники приложений

Мы рекомендуем использовать файлы и программы, полученные только из официальных источников. Например, официальными источниками программ для телефонов и планшетов являются сервисы Google Play, App Store, «Магазин приложений Windows».

Программы для компьютера скачивайте с официальных сайтов – например, <https://zoom.us>, <https://www.skype.com>.

5. Обеспечьте безопасность онлайн-уроков

Всегда помните, что взаимодействие с детьми, организованное в сети Интернет, требует повышенного внимания к используемым инструментам, грамотного использования возможностей программных продуктов.

Используйте интернет-платформы, которые не хранят данные в незащищенном виде и не передают их третьим лицам.

Для обеспечения дополнительной безопасности в отдельных случаях можно использовать игровые псевдонимы и никнеймы вместо реальных данных, это добавит элемент игры в ваше взаимодействие.

При организации видеоконференций мы рекомендуем:

- Введите правило – регистрироваться только под реальными Ф. И. О.
- Не публикуйте ссылку на конференцию и коды доступа в открытом виде и давать ее нужно только тем, кого Вы хотите пригласить.
- Установите запрет на публикации в открытых источниках паролей и ссылок на занятия.
- Проверьте присоединившихся до начала урока. Если обнаружите посторонних участников – незамедлительно заблокируйте их.
- Используйте залы ожидания и иные средства, которые исключают мгновенный доступ на видеоконференцию. Отключите функцию «Вход раньше организатора».
- Если все приглашенные присоединились к конференции – блокируйте доступ новых участников к конференции.
- Настройте вход участников с выключенным по умолчанию звуком и демонстрацию материалов только организатором конференции.
- Договоритесь с участниками об использовании функции «Поднять руку».

Соблюдение этих рекомендаций поможет избежать срыва занятий и неразберихи, показа нежелательного контента.

6. Создавайте резервные копии данных

Любой носитель информации – телефон, планшет, компьютер, жесткий диск, флешка – может потеряться или сломаться. Поэтому никогда не храните важные данные в единственном экземпляре на одном носителе.

Создавайте резервные копии данных на флешках, жестких дисках, ПК. Используйте облачные сервисы хранения данных, например Google Drive, «Яндекс.Диск», Dropbox.

Мы рекомендуем создавать как минимум две резервные копии важных данных – одну на физическом носителе, другую в облачном хранилище.

7. Используйте легальные версии программ, остерегайтесь пиратских и взломанных программ

Пиратские и взломанные программы могут получить доступ к Вашим данным, не гарантируют стабильной работы, могут привести к потере или разглашению ценных данных.

Существует множество бесплатных сервисов и программ, а также программ, которые имеют бесплатные версии для использования в образовательной деятельности.

Кроме того, часто доступны для использования официальные приложения, подписка на которые оплачена работодателями.

2.9. КАК СТАВИТЬ ЦЕЛИ И ОПРЕДЕЛЯТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ?

Цель – это результат деятельности. Цель должна быть четко сформулированной, понятной, достижимой, проверяемой и конкретной [4].

Таблица 4 – Ошибки при формулировании цели

Суть ошибки	Пример неправильной цели
Подмена цели содержанием, или цель не указана в формате действий ученика	«Познакомить с...», «Научить...»
Подмена цели методом обучения	«Рассказать о...», «Провести наблюдение...»
Подмена цели процессом деятельности	«Решить задачи по теме...», «Выполнить лабораторную работу...»
Завышенная или слишком общая цель	«Интеллектуальное развитие учащихся», «Развитие коммуникативных компетенций», «Формирование исторического мышления»
Цель не измеряема	«Продолжить развивать навыки работы с картой»

В сетевой образовательной игре результат деятельности – это конечный **общий** образовательный **продукт** (текст, модель, образ, исследование, проект, база знаний, сайт, лонгрид, карта и т. д.), то есть он результат деятельности всех участников.

Например, цель сетевой образовательной игры «Циферблат» – *создать сетевой образовательный мегаполис, в котором реализуются непохожие на уроки образовательные форматы и обучение основано на принципе peer-to-peer.*

Сетевая образовательная игра, как правило, состоит из нескольких этапов и/или является продолжительной. Поэтому для каждого этапа цели конкретизируются.

Например, цели этапов сетевой образовательной игры «Циферблат»:

- *создать циферблат из городов, объединенных одним принципом (в команде);*
- *разработать образовательное предложение для жителей одного из городов циферблата (индивидуально);*
- *разработать образовательный путеводитель по занятиям разных городов циферблата (в команде).*

Диагностика, контроль и оценка образовательных результатов проводятся на основании создаваемой участниками образовательной продукции. Поэтому отдельно указывается набор образовательных результатов, которые могут проявиться в ходе создания образовательной продукции. Важными здесь являются:

- соответствие образовательных результатов ФГОС и основной образовательной программы школы;
- возможность зафиксировать проявление образовательного результата.

Например, цель: создать циферблат из городов, объединенных одним принципом (в команде).

Образовательные результаты:

- *умеет выбирать основания для классификации;*
- *умеет находить общее решение;*
- *умеет взаимодействовать в группе удаленных участников;*
- *умеет планировать достижение цели;*
- *умеет осуществлять поиск информации;*
- *умеет работать с инструментом «Google Презентации»;*
- *и т. д.*

В сетевой образовательной игре есть условия для формирования не только предметных, но и, чаще всего, метапредметных результатов. О том, как проявлять и фиксировать образовательные результаты, см. в п. 2.24.

В игре цель связана с учебным заданием и может быть игровой миссией. Для больших сетевых игр определяется социальная миссия.

Игровая миссия – это задание/действие, выполнив которое игроки переходят на другой уровень и/или получают награду.

Социальная миссия – это смысл запуска игры для участников и функция, которую игра может выполнить для общества.

Например, сетевая игра *The Lost Ring*, 2008 г., имела социальную миссию выработки общей позиции, взаимного уважения и формирования глобального сообщества молодежи.

В сетевой образовательной игре «Циферблат» социальная миссия была определена как усиление интереса детей 13+ и взрослых к собственному образованию, осмыслению способов обучения, проявлению актуальных способов обучения и личностного развития в цифровом мире.

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Цель игры определена как конечный общий образовательный продукт.
- Составлен набор образовательных результатов, их проявление у участников можно зафиксировать.
- Понятны игровая миссия или набор игровых миссий.
- Определена социальная миссия (для большой сетевой игры).

2.10. КАК СМОДЕЛИРОВАТЬ ИГРОВОЙ МИР И СЮЖЕТ?

Среди детей младшего школьного возраста сегодня очень популярны такие компьютерные игры, как Minecraft и Among Us. Дети с упоением строят свои дома и другие сооружения из виртуальных кубиков, а также сражаются с различными мобами в Minecraft и ищут на космическом корабле загадочного предателя, маскирующегося под мирного члена экипажа, в игре Among Us. Более того, дети с удовольствием играют в эти игры «в реальности», распределяя по жребии роли и устраивая на детской площадке подобие игрового мира, в котором они действуют по специальным игровым законам, добиваясь определенных целей, проигрывая или побеждая. Практически любая игра, компьютерная, «живая» или настольная, предполагает наличие некоего воображаемого мира, в который игрок проецирует свое сознание во время игры, действуя согласно правилам этого мира и добиваясь поставленных целей. Этот воображаемый мир называется *игровым миром*.

Игровой мир может включать в себя следующие компоненты (но не все они являются обязательными): пространство, время и их характеристики; объекты (вещи, сооружения, природа) и их особенности; персонажи и их свойства; правила, условия и закономерности, действующие в этом мире.

В одних играх мир явлен более ярко, зримо и подробно, как, например, в современных ролевых многопользовательских компьютерных играх. В других – представлен лишь намеками, условными знаками, кратким описанием в правилах, небольшими картинками или фигурками, как в «Монополии» или шахматах. Тем не менее игроки, как правило, прекрасно ориентируются в нем, следуют его законам и полностью погружаются в него, представляя себя в той или иной роли – храброго воина, успешного бизнесмена или искусного полководца.

Каким бы ни был этот игровой мир, он характеризуется тремя основными свойствами.

Во-первых, игровой мир заведомо значительно проще реального мира, он представляет собой особую, упрощенную версию реальности, включающую в себя, как правило, только те компоненты и их взаимоотношения, которые необходимы для постановки и достижения игровой цели. Все остальное остается «за скобками». Как в школьных задачах по физике, рассчитывая траекторию полета ядра, мы не учитываем, например, сопротивление воздуха, так и в игре мы имеем дело с упрощенной версией реальности, которую нам легче проанализировать и с которой легче взаимодействовать.

Во-вторых, в игровом мире игрок имеет больше сил, чем в мире реальном. Например, он может легко добывать нужные ресурсы и возводить из них за считанные минуты огромные постройки. Или обладает магическими силами, сверхмощным оружием, возможностью управлять движением игрового войска или мгновенно создавать впечатляющий look для своего персонажа.

В-третьих, игровой мир явлен в игре условно, образно, фрагментарно. В этом игра сближается с искусством – творческим воспроизведением действительности с помощью художественных образов. Ни в литературном произведении, ни на картине, ни в игре мы не можем увидеть весь мир целиком – нам доступно только то, что захотели и смогли показать писатель, художник, создатель игры. Таким образом, игровой мир предстает нашему взору в виде фрагментов игровой реальности, представленной с помощью визуальных образов, условных знаков и звучащих или печатных слов. Но непостижимым образом в сознании игрока все это «достраивается», дополняется за счет имеющегося в его запасе опыта и в итоге складывается в некую целостную картину.

Можно выделить несколько основных типов игровых миров, характерных для компьютерных видеоигр, с которыми чаще всего имеют дело современные дети и подростки и которые поэтому хорошо им знакомы:

- историческое прошлое (игры, основанные на реальных исторических событиях и воспроизводящие в игровом мире особенности той или иной исторической эпохи, в том числе военного времени, например War Thunder);

- современная повседневность (игры, действие которых разворачивается в мире, похожем на повседневную жизнь современного человека, а персонажи напоминают обычных людей, например The Sims);
- технологичное будущее (как правило, это фантастический мир, в котором очень развиты технологии, действуют роботы и искусственный интеллект, а игровыми локациями становятся различные высокотехнологичные сооружения, как это происходит, например, в Portal 2);
- магическое фэнтези (технологии, напротив, здесь, как правило, примитивны, этот мир напоминает Средневековье, но в нем присутствуют некие магические силы, волшебство и мифические или сказочные персонажи, примером такой игры может служить World of Warcraft);
- абстракция (ярким примером такого мира является Minecraft с его геометрической абстракцией в изображении ландшафта, предметов и персонажей, которая совмещается с бесконечным контролем игрока над вещами и сооружениями).

Сетевые образовательные игры на сегодняшний день не имеют таких широких возможностей презентации игрового мира, какие есть в компьютерных видеоиграх. К сожалению, разработчики сетевых образовательных игр, как правило, не обладают достаточными ресурсами для того, чтобы воплотить свои идеи в качественную компьютерную графику (для этого необходим целый штат художников, программистов и гейм-дизайнеров). Поэтому рассчитывать приходится не на готовое экранное изображение и геймплей, в ходе которого происходит знакомство с миром в видеоиграх, а на то, что игровой мир возникнет в воображении игроков на основе их опыта и средств презентации, которыми располагает педагог-разработчик. К этим средствам, позволяющим «предъявить» игровой мир участникам сетевой игры, относятся тексты, рисунки, видео и, возможно, некоторые другие, не столь очевидные инструменты презентации, например значимые для этого мира вещи, аксессуары, объемные арт-объекты, связанные с предъявляемым миром,

а также реальные люди, одетые, говорящие и действующие как персонажи этого игрового мира.

Если предъявляемый игровой мир достаточно прост (как обычно бывает, к примеру, в настольных играх) либо в целом совпадает с миром современной реальности, отличаясь лишь наличием и размещением в ней некой дополнительной, закрытой для непосвященных игровой информации), то презентация игрового мира будет сводиться к простому изложению этой информации и правил игры.

Но сетевая игра может разворачиваться в мире, гораздо более сложно и причудливо устроенном, создавая условия для более глубокого погружения и вовлечения игроков в этот вымышленный, заметно отличающийся от привычного мир, к примеру мир магического фэнтези или технологичного будущего, захватывающей детской сказки или приключенческого романа. Последние две разновидности, кстати, представляются, с нашей точки зрения, очень перспективными для сетевых образовательных игр по ряду причин, которые будут рассмотрены ниже.

В силу того, что игровой мир в условиях сетевой образовательной игры, как уже говорилось выше, возникает в воображении игроков на основе уже имеющегося у них опыта и достаточно ограниченных средств презентации, которыми располагает педагог-разработчик, нам кажется целесообразным на начальных этапах разработки и проведения таких игр не создавать новые миры «с нуля», а активно задействовать личный, в первую очередь, читательский и зрительский опыт детей-участников. В этом случае основными источниками идей для мира сетевой игры будут произведения искусства (в т. ч. массовой культуры), в которых уже созданы образы некоторых воображаемых миров с определенными характеристиками: книги, кино, спектакли, мюзиклы, мультфильмы, игры (игра – это тоже образное отражение действительности, поэтому многие игры сегодня считаются произведениями искусства).

Полезным источником идей для игрового мира и разнообразных средств его презентации является и так называемое фанатское творчество – обширный корпус производных

произведений по мотивам какого-либо популярного оригинального произведения (книги, кино, сериала, мультфильма, компьютерной игры), использующих его персонажей, мир, идеи сюжета и др.

Производные произведения – самостоятельные литературные произведения, в которых используются персонажи и «вселенная» оригинала, но сюжет не связан с оригиналом либо не показан в оригинале (приквелы, сиквелы и др.).

К фанатскому творчеству относятся фанфики (литературное творчество), фанарт (изобразительное искусство), фанкомикс (истории в форме комикса), фанатские персонажи (самостоятельные персонажи, основанные на оригинальных), фанатские игры (например, форумная ролевая игра, любительская компьютерная flash-игра, настольная игра, ролевая игра живого действия и др.), фанатская публицистика (исследования мира оригинального произведения и его истории, поиск нестыковок и их заполнение с применением как официальной информации, так и собственных теорий) и фанатская музыка (чаще всего это кавер-версии или самостоятельные песни и композиции по мотивам музыки, звучащей в оригинальном произведении).

Фанатское творчество, как правило, интенсивно развивается в рамках так называемых трансмедийных миров, официально используемых во «вторичных» произведениях различных форматов (экранизации, киноверсии, игры и т. п.) по лицензии, выданной автором основного, оригинального произведения. Трансмедийные миры – это «фантазийные миры, в которые можно войти посредством различных медиапродуктов: книг, комиксов, кино, мультфильмов, игрушек, игр и многих других» [3]. Наиболее популярные в современном мире трансмедийные миры – это «Звездные войны», «Трансформеры», «Властелин Колец», комиксы «Марвел» и «Гарри Поттер».

На наш взгляд, использование «готового» трансмедийного мира в образовательной сетевой игре могло бы быть очень продуктивным. Во-первых, это уже сформированный в сознании игроков образ интересного, законченного, непротиворечивого мира. Во-вторых, чаще всего трансмедийные миры уже хорошо знакомы детям, являются частью их опыта, а соотнесение новой игры с этим знакомым опытом является неоспоримым преимуществом. Однако, к сожалению, использование готовых трансмедийных миров в сетевой образовательной игре ограничено авторским правом, поскольку подобная игра является по сути производным произведением (даже если она нигде не публикуется и не нацелена на получение прибыли). И если сюжетный мотив или идея не является объектом авторского права, то, например, персонажи и другие характерные черты «вселенной» – являются.

Законом РФ «Об авторском праве и смежных правах» в ст. 19 «Использование произведения без согласия автора и без выплаты авторского вознаграждения» установлено, что без согласия автора и без выплаты авторского вознаграждения, но с обязательным указанием имени автора, произведение которого используется, и источника заимствования разрешено лишь *цитирование* оригинального произведения (в объеме, оправданном целью цитирования, которая в нашем случае может быть лишь информационной), а также *использование* произведений и отрывков из них *в качестве иллюстраций* в изданиях, звуко- и видеозаписях учебного характера в объеме, оправданном поставленной целью.

Ограничения авторского права распространяются, однако, лишь на те произведения, которые еще не стали «общественным достоянием» (по российскому законодательству это происходит через 70 лет после смерти авторов). Среди книг, являющихся на сегодняшний день общественным достоянием, немало таких, которые, на наш взгляд, обладают определенным потенциалом трансмедийности. Под «потенциалом трансмедийности» мы подразумеваем характеристики, обеспечивающие потенциальную возможность превращения мира в трансмедийный: выразительные персонажи, их типичность, яркость, узнаваемость, свойства самого мира, его привлекательность и др.

Таким образом, некоторые произведения, созданные много десятилетий назад – преимущественно, конечно, литературные, такие как сказки Кэрролла, романы Дефо, Дюма и Свифта или рассказы Конан Дойля, вполне могут стать основой для создания узнаваемого и яркого игрового мира, хотя при этом необходимо соблюдать осторожность с использованием их киноверсий (допускается только в качестве иллюстраций, например в игровых заданиях, но не полноценных элементов игрового мира и сюжета).

Что касается современной литературы для детей, то на использование произведений, к примеру, современных российских писателей можно запросить письменное разрешение через издательство, и высока вероятность, что такое разрешение будет получено.

Итак, основой мира сетевой образовательной игры может стать мир, созданный ранее в каком-либо художественном произведении, с которым игроки уже знакомы или могут ознакомиться перед игрой (прочитать печатную книгу, прослушать аудиокнигу, посмотреть кино и т. п.). Но для того, чтобы игровой мир получился более вовлекающим, целесообразно добавить в него нечто новое для этого мира (продуманная комбинация нового и знакомого – один из основных секретов успешной игры), а также некий элемент, связывающий вымышленный игровой мир с повседневным опытом детей. Такой элемент позволит создать более тесную связь между игрой и окружающей реальностью и сильнее вовлечь игроков. В этой связи важен вопрос о том, каким образом игроки могут попасть в вымышленный мир, что может стать «точкой входа», «порталом», соединяющим окружающую реальность и игровой мир? Это могут быть вполне обычные предметы, с которыми дети сталкиваются в реальной жизни. Примеры подобных предметов-порталов довольно широко представлены в детской литературе (зеркало, табакерка, шкаф, потайная дверь, картина, библиотека, книга, музейный экспонат, компьютер, телефон и т. п.) – и этими примерами вполне можно пользоваться при разработке игр.

Что касается элемента, обеспечивающего новизну ранее знакомому миру, таким элементом может стать оригинальное

фантастическое допущение: «А что было бы, если?..» Например, а что, если бы у Робинзона был смартфон и он смог бы связаться только с нами, как бы мы ему помогли выбраться с острова? А что, если бы Алиса в Зазеркалье могла летать, какой бы она увидела волшебную страну с высоты и как тогда мог бы развиваться сюжет?


Фантастическое допущение – это художественный прием, заключающийся во введении в историю элемента, который не встречается или принципиально невозможен в реальности.

Грамотное использование приема фантастического допущения может «оживить» даже мир современной реальности, как это происходит в сетевой игре «Мир без нефти», где игровой мир создается на основе фантастического допущения о том, что в стране вдруг исчезнет вся нефть. Игроки совместно выстраивают модель альтернативной реальности и просчитывают последствия этого события. Важной особенностью этой сетевой игры, позволяющей обеспечить еще большее вовлечение, является тот факт, что сами участники на основе заданного разработчиками условия создают игровой мир, определяют его характеристики, выводят законы его существования, продумывают, что будет происходить в таком мире с персонажами (людьми) и вещами, пространством и временем (как, например, изменятся способы и скорость передвижения) и т. д.

Партиципаторное (совместное, соучастное) проектирование игрового мира обеспечивает более точное соответствие его интересам целевой аудитории, богатство самого мира и большую вовлеченность. Поэтому мы рекомендуем по возможности привлекать хотя бы некоторых участников к проектированию игрового мира в том или ином формате (сам выбор и предварительное обсуждение игрового мира, в том числе его отличий от реального или вымышленного мира, каким он предстает в первоисточнике; совместное создание средств презентации игрового мира – текстов, рисунков, видеороликов и т. д.).

Итак, мы подошли непосредственно к процессу проектирования мира сетевой образовательной игры, и основными этапами этого процесса, на наш взгляд, являются следующие действия:

- Поиск идеи, отвечающей интересам педагога-разработчика и целевой аудитории, а также образовательным задачам сетевой игры.
- Соотнесение идеи с учебным, культурным и повседневным опытом участников, добавление элемента новизны (знакомое плюс новое).
- Моделирование игрового пространства-времени и «точки входа» в него.
- Формулирование правил и законов игрового мира, соответствующих четырем основным требованиям: понятности, четкости, выполнимости, контролируемости.
- Описание вещей и сооружений, представленных в мире.
- Описание персонажей, которые существуют в этом мире и могут войти в сюжет игры.
- Презентация игрового мира – средства его предъявления участникам игры (тексты, рисунки, видео и др.).

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Олеся Сененко
	«Как смоделировать игровой мир и сюжет для сетевой образовательной игры?»
https://youtu.be/JZORkxP6gm8	

✓ **Чек-лист самопроверки понимания материала**

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Вы понимаете, как найти идею для игры.
- Вы понимаете, как смоделировать игровое пространство.

2.11. КАК РАЗРАБОТАТЬ УЧЕБНЫЕ ЗАДАНИЯ?

При разработке учебных заданий для сетевой игры важно учитывать три обстоятельства.

Первое – сетевая образовательная игра опирается на совместную деятельность распределенных участников. Можно выделить пять основных типов сетевой совместной деятельности:

- Переработка информации и презентация результатов. Здесь участники работают с текстами или кейсами, содержащими противоречивые факты, недостоверные источники, сложные данные, неверные математические расчеты. Задача участников – обнаружить все противоречия и недостоверности, найти решения, сформулировать и доказать позицию.
- Общий опыт и его обсуждение. Общий опыт может быть разнообразным (чтение книги, посещение выставки, проведение опыта и т. д.). Он может происходить как единовременно, так и в разное время, а также в разных местах. Задача участников – обобщить полученный опыт.
- Разный опыт и его обсуждение. Здесь участники, наоборот, имеют разный опыт, разные данные. Задача участников – обобщить имеющийся опыт.
- Совместное творчество и краудсорсинг. Участники создают некое произведение, проект, на основе разделения труда, распределения ролей. Это может быть карта, игра, спектакль, постер, коллаж, общая идея, база данных.
- Взаимное обучение. Здесь участники работают в составе небольших групп или в парах. По всем вопросам участники обращаются к другим участникам, а потом уже к ведущим.

Комбинация типов сетевой совместной деятельности, доминирование какого-либо типа зависят от цели игры. Участники сетевой игры могут выполнять индивидуальные задания. Однако эти задания должны быть применены в общем образовательном продукте.

Например, цель сетевой образовательной игры «Циферблат»

создать сетевой образовательный мегаполис, в котором реализуются непохожие на уроки образовательные форматы и обучение основано на принципе peer-to-peer.

Для достижения цели участники выполняют несколько заданий:

Задание № 1 «Циферблат» – командное. Создать циферблат городов, объединенных одним принципом.

Задание № 2 «Образовательное предложение» – индивидуальное. Определить, чему вы можете научить жителей одного из городов циферблата. Предложить занятие.

Задание № 3 «Путеводитель» – командное. Разработать образовательный путеводитель по занятиям участников из разных городов циферблата.

Ведущими типами сетевой совместной деятельности являются: совместное творчество и краудсорсинг, обработка информации и презентация результатов.

Второе – для сетевой образовательной игры важно разработать креативные задания. Обычно креативные задания имеют следующие характеристики:

- 1) предполагают действие (новый опыт) и/или создание необычного продукта;
- 2) действие непривычное, оно вовлекает и запоминается;
- 3) выполнение задания позволяет проявить образовательные результаты;
- 4) выполнение задания погружает участников в непривычный контекст;
- 5) на выходе задание порождает инсайты (понимание, чего не хватало раньше, как надо действовать, чтобы получить успех в будущем).

Раскроем некоторые характеристики на примере задания сетевой игры «Циферблат».

Задание «Циферблат городов» – необычно. В ходе его выполнения необходимо, по сути, не только объединить города одним принципом, но вообще подумать, как может быть представлен этот циферблат городов.

Примеры инсайтов участников сетевой игры «Циферблат» в декабре 2020 г.:

- циферблат можно сделать по-разному, это не только привычный формат из 12 часов;
- в циферблат можно объединять города из разных исторических периодов;
- в циферблате можно объединять города, которые связаны непривычным способом;
- в циферблате можно объединять города разных стран мира.

Примеры циферблатов городов сетевой игры «Циферблат» в декабре 2020 г.:

- самые старые города России;
- города, которые имеют разводные мосты;
- города, в которых ведется добыча угля;
- города будущего в разных странах мира.

Задание «Образовательное предложение» погружает участников в непривычный контекст. Участнику предлагается разработать идею учебного занятия для жителей выбранного города. Здесь нужно понять, чему именно может обучить участник жителей города и какой формат занятия для жителей города подойдет.

Задание «Образовательный путеводитель» подталкивает участников изучить «образовательные предложения» друг друга и попробовать сложить индивидуальный маршрут. Тем самым проявляя образовательные результаты:

- умеет анализировать информацию;
- умеет создавать образовательный маршрут;
- умеет использовать для выполнения задания инструменты виртуальной доски и т. д.

Третье – для заданий важно подготовить хорошие инструкции, то есть в описании задания дать ответы на вопросы:

- Зачем делать?
- Что делать?
- Где делать?
- Как делать?
- Сколько времени делать?
- Какой итоговый результат?

Например, *Задание № 1 «Циферблат» – командное. Создать циферблат городов, объединенных одним принципом.*

Инструкция

Для того чтобы достигнуть цели игры – создать сетевой образовательный мегаполис, необходимо выбрать города, которые можно объединить одним принципом (*зачем делать*).

Результат работы представить в виде циферблата городов, придумать его название (*что делать*).

Выполнение задания происходит в сетевых группах, которые сформируются путем деления на сессионные залы (*как делать*). Результат работы группы оформляем на виртуальной доске (*где делать*).

Время выполнения – 30 минут (*сколько времени*).

Итоговый результат: циферблат городов на виртуальной доске, который содержит название, города, принцип объединения и № группы (*какой итоговый результат*).

✓ **Чек-лист проверки результата**

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Определены типы совместной деятельности.
- Учебные задания связаны между собой.
- Задание обладает характеристиками креативного:
 - o предполагает создание необычного продукта;
 - o действие запоминается;
 - o погружает участников в непривычный контекст;
 - o порождает инсайты;
 - o позволяет проявить образовательные результаты.
- К заданиям составлена инструкция.

2.12. КАК ДАВАТЬ ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ И ОРГАНИЗОВАТЬ РЕФЛЕКСИЮ?

Главная проблема онлайн-обучения – большое количество контента и большое количество времени, которое ученик тратит на его освоение. Как следствие – не все доходят до конца или вообще уходят. Сетевая образовательная игра не исключение. Решение – хорошая обратная связь. Она ускоряет обучение, мотивирует и продвигает учащихся вперед.

Обратная связь (англ. *feedback* – обратная подача) – в широком смысле означает отзыв, отклик, ответную реакцию на какое-либо действие или событие.

Обратная связь – это процесс предоставления и получения комментариев о конкретных действиях, ситуациях, вопросах, которые ведут к достижению цели.

Обратная связь является личной и сложной. Тем не менее есть несколько форм обратной связи, которые могут повысить качество учебного взаимодействия в сетевой игре.

1. Подтверждающая

Верно, правильно, да, неверно, повторите попытку. Эта обратная связь просто подтверждает, добились ли участники успеха или нет.

2. Подсказки

Подсказки – это фрагменты информации, которые подтолкнут учащихся к выполнению задачи. Они помогают учащемуся глубже задуматься о проблеме.

3. Пояснительная

Сделайте еще один шаг и объясните, почему это правильно или неправильно. Покажите примеры, дополнительную информацию.

4. Обратная связь по принципу peer-to-peer

Один из способов масштабирования обратной связи – заставить учащихся проверять друг друга. Парами или группами.

5. Использование медиа

Положительный отзыв в среде, например, с использованием аудио или видео, текст или другие формы обратной связи для отрицательной обратной связи. Это укрепляет память о позитивном действии и позволяет избежать воспоминаний о негативных реакциях.

В сетевой образовательной игре принимает участие, как правило, большое количество участников. Поэтому основной ведущий, модератор игры, вряд ли сможет каждому из участников дать личную обратную связь. Он может давать общие комментарии на основе просмотра всех результатов выполнения задания, при необходимости показывая участникам культурные аналоги того, как выполняются подобного рода задания, или давая направления поиска.

Функцию личной обратной связи могут выполнять модераторы сетевых команд, тьюторы. Обратную связь друг другу могут давать участники.

Еще одна форма обратной связи – рефлексия.

Рефлексия (от лат. *reflexio* – обращение назад) – мыслительный процесс, направленный на самопознание, анализ своих эмоций и чувств, состояний, способностей, поведения, своих успехов.

Сетевая образовательная игра направлена на формирование hard и soft skills, связана с обработкой большого количества информации, здесь много участников коммуникации. Рефлексия в таком образовательном формате играет важную роль: она способна усилить формирование образовательных результатов. Человек не учится на ошибках, он учится на рефлексии.

Рефлексия в сетевой образовательной игре может быть организована через написание участниками статей/постов в качестве формы обратной связи с самими собой. Индивидуальная рефлексия может выстраиваться через шкалы и вопросы:

- успел – не успел, легко – тяжело;
- комфортно – дискомфортно, интересно – скучно;
- что понял, осознал – что не понял, какие затруднения испытывал;
- стал лучше – хуже, созидал или разрушал себя, других.

Или:

- Что мне было труднее всего?
- Насколько я достиг своих целей?
- Чему я научился?
- Что меня заинтересовало?
- Что меня удивило?


Рефлексия может быть организована в сетевых группах (совместный чат, обсуждение в комнате видеоконференции), в очных командах после определенного этапа, выполнения сложного задания.

Примеры вопросов, которые чаще всего задаются на этапе обсуждения действий по выполнению сложного задания:

- Как игралось / выполнялось задание? Какие впечатления остались от задания? Как Вы себя чувствовали в роли X? Что Вы чувствовали по отношению к человеку в роли Y?
- Что произошло? Что именно сделал или не сделал участник/группа? Как они это сделали?
- Чему Вы научились? Какие выводы сделали? Какие действия сработали, а какие нет? Почему?
- Были ли у Вас подобные ситуации в жизни? Расскажите, поделитесь. А если бы ситуация развернулась ..., то как бы Вы действовали?
- Что Вы сделаете, если встретитесь с подобной ситуацией?

При проведении рефлексии важны правила: нельзя высказывать суждения (правильно/неправильно), говорить только о себе. Все оценочные суждения при проведении рефлексии необходимо пресекать.

Рефлексия может быть организована с помощью электронных форм опросов, работой с виртуальной доской (картинки, короткие сообщения), демонстрацией результата на экране и при наличии времени проговариванием участниками, что они указали на электронных сервисах.

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Елена Петряева
	«Как выдать обратную связь в онлайн-обучении?»
https://youtu.be/UB3Gep0-yCs	

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- В команде модераторов, тьюторов сетевой игры распределены функции выдачи обратной связи.
- В общем сценарии сетевой игры запланированы действия участников по выдаче обратной связи.
- В общем сценарии сетевой игры запланированы способы рефлексии.

2.13. КАК ПОСТРОИТЬ ОРГАНИЗАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКУЮ СХЕМУ СЕТЕВОЙ ИГРЫ?

Логистику действий участников в сетевой игре позволяет выстроить организационно-техническая схема.

Организационно-техническая схема – это подробное описание всех действий участников на каждом этапе с указанием задействованных цифровых инструментов и ссылок на виртуальные пространства совместной и/или индивидуальной деятельности.

Она может быть представлена по-разному, например в виде таблицы.

Пример организационно-технической схемы сетевой игры «Циферблат»

Дата	Действия	Комментарий, ссылки	Рейтинг участников (за что получают баллы)
До 8.12.20	<ul style="list-style-type: none"> - Рассылка и заполнение Google Формы регистрации участников. - Рассылка информационных писем со ссылками на группу в VK 	<p>Форма нужна, чтобы понять, какое количество участников будет.</p> <p><i>Ссылка на Google Форму, ссылка на группу в VK</i></p>	
9.12.20	<p>20.00 (МСК) – публикация поста ведущего в группе VK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - завязка игры; - объяснение правил и задания № 1; - инструкция по выполнению задания 	<p>Видеопост ведущего:</p> <p>задание и инструкция по выполнению.</p> <p><i>Ссылка на группу в VK</i></p>	

Дата	Действия	Комментарий, ссылки	Рейтинг участников (за что получают баллы)
10–11.12	Отборочный этап (скрининг)	Индивидуальный этап	
	<p>- Участники скачивают с Google Диска шаблон для выполнения задания № 1, заполняют его согласно инструкции и публикуют в группе VK.</p> <p>- Модераторы осуществляют комментирование публикаций участников (мотивация, позитивный настрой).</p> <p>- Аналитик фиксирует в общей таблице наличие цифрового следа (поста) от участника</p>	<p>Индивидуальное задание, выполняют все, кто желает стать участником.</p> <p>Количество хэштегов: - 2: #игра-циферблат #ОткрываяБайкал</p> <p>Инструкция к заданию: <i>ссылка на видеоинструкцию.</i></p> <p>Задание № 1: <i>ссылка на задание.</i></p> <p>Папка для задания: <i>ссылка на папку, в которую участники загружают задание; ссылка на результаты выполнения задания</i></p>	<p>Публикация поста с результатами выполнения 1 задания.</p> <p>Максимальное количество баллов – 5.</p> <p>Статус «Сканер».</p> <p>Результаты участников публикуются в турнирной таблице</p>

Важно, чтобы в организационно-технической схеме были размещены все необходимые ссылки. Это позволяет во время онлайн-включений быстро передавать ссылки участникам.

В сетевой игре могут быть выделены три этапа: отборочный, событийный и рефлексивный этап.


Цели отборочного этапа – вовлечь участников в игру, познакомить участников с модераторами и правилами игры, протестировать возможности участников работать с цифровыми инструментами. Здесь начинается завязка игры, участникам может быть предложено первое простое задание.

На событийном этапе участники, команды или сетевые группы решают основные задания. Рефлексивный этап предполагает подведение итогов, рефлексию участников.

Важные вопросы при создании организационно-технической схемы

1. Какие цифровые инструменты, устройства доступны всем участникам?

Рекомендация. Это выясняется при регистрации на событие. Вопрос о наличии инструментов, устройств включается в форму регистрации.

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Елена Петряева
	«Как выбрать инструменты для сетевого образовательного события?»
https://youtu.be/MtQJTdRBapQ	

2. На какой площадке будет проходить сетевая игра?

Рекомендация. Доступность виртуальных площадок для участников также может выяснена в ходе регистрации. Основной площадкой для игры может быть комната видеоконференции, группа в социальной сети, среда «Электронная школа», LMS, страница на веб-сайте, виртуальная доска и т. д. Может быть также задействовано несколько площадок.

3. Как участники получают информацию и необходимые ссылки?

Рекомендация. Здесь могут быть разные варианты: через координатора группы, через команды детей, на электронную почту, через сервисы электронной школы, через мессенджер. Чаще всего для передачи оперативной информации используются мессенджеры.

4. Где будут организованы индивидуальная и групповая работа? Где участники смогут публиковать продукты образовательной деятельности, вести обсуждение?

Рекомендация. Для групповой работы могут использоваться специально отведенные места на виртуальных

досках, отдельные слайды презентации для совместной работы, специально созданные папки на облачных дисках, беседы в группах социальных сетей и т. д. Точно так же отводятся места для индивидуальной работы. Здесь важно четко структурировать пространство для совместной работы: для каждого участника есть свое место. Для организации работы групп будут полезны сессионные залы, переговорные сервисы видеоконференций.

5. Как работать с участниками, которые подключаются к сетевой игре индивидуально?

Рекомендация. Особенность подключения к игре оказывает влияние на то, как осуществлять работу и взаимодействие с участниками в видеоконференциях. Чаще всего индивидуально участники подключаются с домашних устройств. Из индивидуальных участников можно создавать сетевые группы. Могут предлагаться индивидуальные и групповые задания. Индивидуальные задания участники могут выполнять независимо от других участников по времени. Командные задания участники могут выполнять в ходе видеоконференций в сессионных залах, переговорных комнатах либо переходить в отдельные комнаты для сетевых групп.

Например, в сетевой образовательной игре «Циферблат» участникам было предложено 3 индивидуальных и 2 командных задания. Командные задания выполнялись в ходе онлайн-встреч. Команды каждый раз создавались разные. Индивидуальные и командные задания чередовались.

Задание 1 (инд.) – Скрининг. Моя готовность участвовать в игре

Задание 2 (гр.) – Циферблат городов

Задание 3 (инд.) – Программа обучения для жителей города

Задание 4 (гр.) – Образовательный путеводитель

Задание 5 (инд.) – Рефлексия


6. Как работать с участниками, которые подключаются к сетевой игре командами?

Рекомендация. Оптимальное количество участников в команде 4–6 человек. Подключение командами происходит из пространств школы. Команды могут размещаться в одном большом пространстве школы, или для каждой команды выделяется отдельное пространство. И в том и в другом случае у команды есть ноутбук/компьютер, с помощью которого осуществляется работа по выполнению задания и коммуникация с другими участниками. Если в одной аудитории собрано несколько команд, то устанавливается оборудование, которое транслирует видеоконференцию на большом экране, организуется камера, с помощью которой можно показать любую команду. Каждая команда имеет микрофон. Если команда размещена в отдельном пространстве, то подключение к видеоконференции осуществляется с компьютера группы.

Из команд участников могут создаваться сетевые когорты (большие группы), либо осуществляется работа именно с командами. Их работа может координироваться в отдельных сессионных залах или по специально созданным каналам коммуникации. С очной командой в аудитории работает тьютор.


7. Как разделить участников на сетевые группы?

Рекомендация. При планировании организационно-технической схемы продумываются способы деления на сетевые группы. Если сервис видеоконференции позволяет создавать сессионные залы, переговорные комнаты, то деление на группы может быть осуществлено с помощью инструментов: рандомно или по назначению. Более сложный вариант деления на группы связан с выбором участников. В этом случае модератор предлагает участникам заполнение формы, где участники отмечают свой выбор. На основании данных формы ведущий делит участников по группам в видеоконференции или предлагает присоединиться к отдельным видеоконференциям, созданным для работы групп.

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Елена Петряева
	«Как разделить участников сетевого события на сетевые группы?»
https://youtu.be/llkVqFTXhWA	

8. Как работать с участниками, у которых разное время, разные часовые пояса?


Рекомендация. Планирование организационно-технической схемы усложняется, если у участников события разные условия времени (часовые пояса, расписания в школах и т. д.). В этом случае в организационно-техническую схему включаются прямые эфиры или подготовленные видеопрезентации, видеозаписи обратной связи, которые рассылаются участникам, отдельное расписание онлайн-встреч для каждой сетевой группы и площадки для обсуждения.

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Елена Петряева
	«Как организовать учебную деятельность распределенных участников сетевого образовательного события?»
https://youtu.be/Nih9ZhLV7k	

9. Где будут визуализированы достижения участников по каждому этапу игры?

Рекомендация. Для визуализации достижений участников обычно создаются специальные виртуальные доски. Также результаты могут быть отображены на дашборде. Что и как будет отображено на доске или дашборде, зависит от особенностей игры и системы оценки достижений, разработанных для игры.

Сетевая образовательная игра разрабатывается и проводится командой. Поэтому на этапе формирования организационно-технической схемы проговариваются и прописываются функции модераторов: ведущего модератора, модераторов сетевых групп, тьюторов в очных аудиториях (если к участию в игре присоединяются команды из школ). Состав функций также может быть связан с решаемыми педагогическими задачами.

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Елена Петряева
	«Как сделать завязку сетевого образовательного события?»
https://youtu.be/xCIIThg5cc	

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Определены цифровые инструменты, которые доступны всем участникам.
- Выбрана площадка для взаимодействия всех участников.
- Определен канал коммуникации для информирования участников.
- Для каждого этапа сетевой игры определены:
 - o способы и правила взаимодействия с участниками;
 - o задания и места их выполнения в Сети;
 - o система оценки результатов выполнения заданий.
- Созданы все ссылки на сетевые ресурсы и пространства для совместной работы, проверена их доступность для сторонних участников.

- Определены способы деления участников по сетевым группам.
- Описаны действия и зоны ответственности модераторов, тьюторов.
- Подготовлена виртуальная доска для публикации результатов.
- Подготовлены учебные материалы (ролики, презентации и т. д.) и инструкции.
- Определены даты проведения и хронометраж всех деятельности.

МАРКЕТИНГ

2.14. КАК ВОВЛЕЧЬ И УДЕРЖАТЬ УЧАСТНИКОВ?

Как и любая игра, сетевая образовательная игра основывается, в первую очередь, на вовлеченности игрока. Дефицит вовлеченности – краеугольная проблема онлайн-обучения и всех сетевых образовательных форматов. Во многом этот дефицит формируется из-за режима многозадачности и гаджетозависимости, привычки к ярким впечатлениям. Между решением учебной задачи или просмотром сообщения в смартфоне человек выбирает второе. Социальная сеть с огромным количеством сторис удовлетворяет потребность в ярких впечатлениях и открытиях.

Важно помнить, что вовлеченность чаще всего связана с поверхностным образовательным опытом и не означает обучение. Обучение – это изменение знаний и/или поведения человека в результате обретения какого-либо опыта. Поэтому в сетевой образовательной игре, как и в любом другом образовательном формате, важно уделять внимание:

- поиску, а не презентации или щелчку по элементам и множественному выбору;
- заданиям, требующим усилий для их выполнения, а не вопросам с выбором ответов;
- разносторонней обратной связи, а не итоговой оценке по результату.

Вообще понятие «вовлеченность» связано с психологией личности.

Психическая вовлеченность – состояние, при котором со стимулами окружающей среды обращаются осознанно, а индивид вовлечен в активное создание своей окружающей обстановки (Психологическая энциклопедия [25]).

Относительно сетевой образовательной игры более подходит термин «вовлеченность в выполнение задания (task involvement)».

Вовлеченность в выполнение задания – это сосредоточение внимания на определенной деятельности и ее выполнение до достижения некоторого уровня завершенности [20].

Важным компонентом вовлечения ребенка в сетевую игру является мотивация. Резонными становятся вопросы: «А как же вовлечь ребенка в сетевую образовательную игру? Какие мотивы здесь могут сработать?»

Проблеме вовлеченности в процесс игровой деятельности уделяется большое внимание в геймификации.

Многие исследования мотивации гейминга имели своей целью создание универсальной для всех геймеров мотивационной модели [14]. Среди наиболее популярных мотивов выделяют: потребность в первенстве, любопытство, фантазия, вызов, взаимодействие, потребность в общении, соревнование, признание и т. д. [14, 15]. Все эти мотивы касаются геймификации в целом.

Какие же стимулы (или мотивы) вовлеченности справедливо применить к сетевой образовательной игре?

Выделим 3 группы мотивов: личностные, образовательные и визуальные.

Личностные

Наличие выигрыша. Этот стимул занимает лидирующие позиции. В сетевой образовательной игре примером выигрыша могут быть призы, поощрения (грамоты, дипломы и т. д.), дополнительные хорошие отметки, приобретение статуса победителя / призера, переход на более высокий уровень, если в игре это предполагается, льготы, приобретение дополнительных баллов, накопление ресурсов (получение полезных или коллекционных предметов), доступ к контенту, виртуальные или реальные подарки, получение шанса и т. д.

Элемент соревновательности. В основе игр лежит соревнование. Одно из определений игры гласит, что «это соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами), направленными на достижение определенной цели (выигрыша, победы, приза)» [7]. Многих мотивирует сам процесс соревнования. Не являются исключением в этом смысле и сетевые компьютерные игры: соревнования составляют основу большинства из них. В игре могут быть заложены сражения (быстрая, конкретная борьба), битвы с боссами (особенно сложные испытания для перехода на следующий уровень).

Яркими примерами приемов, направленных на использование этого стимула, являются викторины. Например, викторина «Путешествие по материкам и океанам» для учеников 5–7-х классов. Как и в любой викторине, ученики собирают баллы. По совокупности баллов выявляется победитель игры.

Атлантический	19
Северный Ледовитый	16
Индийский	8
Тихий	31
Южный	14

Что образуют эти пары?

Найдите ошибку

«Знать, ребята, вам пора, что Байкал у нас – гора».

Ответ: Байкал – это озеро.

Рис. 9 и 10 – Примеры заданий викторины «Путешествие по материкам и океанам»

На сайте <https://geo.koltyrin.ru/games.php> представлены игры, стимулирующие учеников к самостоятельному поиску информации, тренировке мышления. На сайте ведется подробная статистика как в целом, так и по отдельным участникам. Представлены тесты по географии, астрономии, лингвистике и истории. Каждый час проводятся дуэли, ежедневно – групповое сражение, и раз в неделю определяется чемпион в географическом турнире.

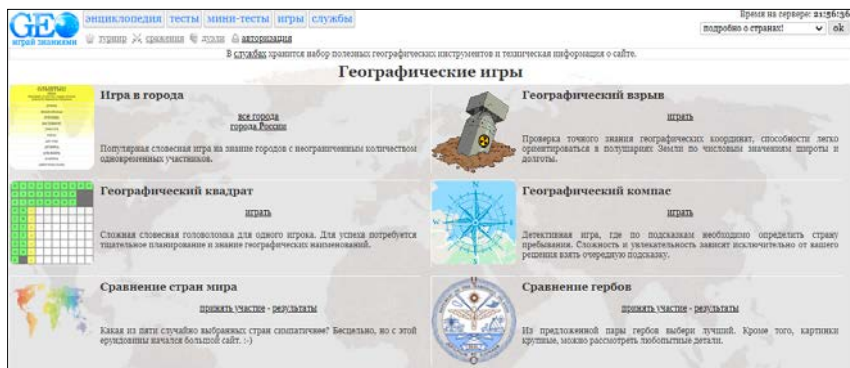


Рис. 11 – Сетевые географические игры
(<https://geo.koltyrin.ru/games.php>)

Сотрудничество. Сотрудничество также, как соревнование, может вовлекать участников в игру. В этом случае игроки должны работать вместе, командой, чтобы достичь общей цели. Для вовлечения участников игроки могут совершать сделки или торговые операции с помощью виртуальных товаров, игровых активов с субъективной или реальной денежной ценностью. В игре могут проектироваться разные ходы для поочередного участия меняющихся игроков. Сотрудничество порождает отношения, формирующие чувства товарищества, статуса и альтруизма.

Следование примеру окружающих (друзей, знакомых). Часто вовлечение в сетевую игру происходит «за компанию», из-за интереса, проявленного к деятельности друга, знакомого, и желания тоже попробовать себя в игре; если это командная игра, то часто срабатывает желание привлечь друзей в команду.

Возможность приобретения новых знакомых / друзей, расширение круга общения. С одной стороны, сетевые игры предполагают включенность игроков в совместные действия. Даже человек, который в реальной жизни испытывает трудности с установлением контактов и с осуществлением совместной деятельности, в виртуальном мире оказывается автоматически вписанным в команду игроков с общими задачами, общей целью [11]. С другой стороны, в качестве мотивации выступает естественное желание человека общаться, делиться своими достижениями. Как следствие, расширяется круг общения, появляются новые знакомые.

Интересный сюжет играет также немаловажную роль в качестве стимула или мотива для вовлечения в сетевую образовательную игру. Даже в классическую игру человек не будет играть, если ему неинтересен сюжет. Поэтому при подготовке игры следует выяснить интересы потенциальных игроков. Например, это могут быть сюжеты сказок, комиксов, кинофильмов и т. д. или загадочный, таинственный сюжет, где игрокам предстоит шаг за шагом раскрывать тайну. Также привлечь внимание игроков могут игры-путешествия, игры-приключения.

«Троянский конь», или завязка игры. С «троянского коня» начинает разворачиваться сетевая игра, в нем «заши-то» основное задание. «Троянским конем» для игры может стать известный человек, который дает задание, письмо, послание, обращение от какого-либо героя, древняя легенда, которую нужно восстановить, или история, которая потеряна. Завязка игры зависит от сюжета и контекста.

Образовательные

Возможность самостоятельного поиска информации, тренировка мышления. Данный стимул может быть неким вызовом самому себе: насколько быстро, без чьей-либо помощи, а главное – правильно, я найду сведения для выполнения заданий игры. Самостоятельный поиск информации способствует получению новых знаний, может послужить стимулом для дальнейшего более глубокого изучения материала, развить интерес к познанию в различных областях, способствовать самообразованию.

Творческий аспект (развитие фантазии). В сетевой образовательной игре при выполнении заданий, прохождении этапов деятельность игрока с большой вероятностью будет связана с включением фантазии игрока, проявлением творческих способностей и мышления, выполнением творческих заданий, заданий, требующих интеллектуальных усилий по их решению.

В качестве примера можно привести интерактивную сетевую игру «Город мастеров» <http://www.dream-map.ru/courses/gorod-masterov/>.



Рис. 12 – Заставка к интерактивной игре «Город мастеров»

Игровая цель и миссия: «Вы построите свой город в социальных сетях, наполните его, пропишете свой собственный портрет правителя, поймете и создадите уникальное видение своего товара и наберете клиентов, готовых покупать ваш товар!»

Несерьезно о серьезном. Погрузившись в сетевую образовательную игру, ученик, сам не замечая этого, может разобраться и понять сложные темы, узнать интересные и познавательные факты. И все это в игровой форме.


Визуальные

Использование разнообразных инструментов. Учащихся может привлечь возможность использования социальных сетей, мессенджеров, которыми они пользуются в повседневной жизни, именно как инструментов игры, электронных ресурсов. Это могут быть обмен информацией с помощью виртуальных досок, взаимодействие с компьютерными моделями, виртуальные путешествия и эксперименты и т. д.

Привлекательный интерфейс, интересно представленная визуализация могут тоже сыграть немаловажную

роль при выборе игры. Особенно если потенциальные игроки – дети, для них очень важны цвет, яркость, привлекательные изображения, знакомые им сюжеты или герои, аватары (визуализация характера игрока), бейджи (визуализация достижений), социальный профиль игрока и т. д.

Обратная связь. Визуализация хода и результатов участников также играет вовлекающую роль. Здесь показывается продвижение, рост игрока и его развитие, рейтинги лидеров, определенные шаги в развитии игрока, очки как количественное отображение развития игры.

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Елена Петряева
	«Как вовлечь участников и почему вовлеченность не всегда работает на образовательный результат?»
https://youtu.be/GGh84sHtXbc	

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Придумано таинственное, захватывающее название игры.
- Придумана завязка игры (герой, легенда).
- Разработаны роли игроков и их миссии.
- Разработана система рейтинга, оценки действий игроков по выполнению заданий, штрафные санкции.
- Продуманы элементы сотрудничества и соревновательности.
- Созданы условия для проявления творчества.
- Имеется возможность привлечения друзей / других участников.

2.15. КАК РАЗРАБОТАТЬ ВИЗУАЛЬНЫЙ СЕТЕВОЙ КОНТЕНТ?

Качественный визуальный контент – еще один способ вовлекать участников в сетевую образовательную игру. Поскольку мы говорим об образовательной игре, то визуальный контент также может способствовать образованию.

Визуальный сетевой контент – это своего рода бренд-бук для игры: обложки для групп в социальных сетях, визуализации для постов, шаблоны презентаций, заставки рабочих столов, фишки, турнирные таблицы, аватары, видео и т. д.

На помощь здесь приходят искусство и культура в целом. Сегодня, с помощью сети Интернет и современных цифровых технологий, нам доступно любое изображение, которое мы отыщем за секунды и сможем выбрать качество картинки, мы можем использовать современные цифровые возможности и создавать изображения при помощи компьютерных программ.

Приведем несколько примеров, как можно использовать искусство в разработке визуального сетевого контента:

- виды часов как фишки для турнирной таблицы (игра «Циферблат»);
- африканские маски как символы ролевых позиций учителя (событие-игра «Большая перемена»);
- заставки постов, где фотография участника была включена в иллюстрации к художественным произведениям (игра «Бункер»);
- картины художников разных континентов для создания атмосферы (событие-игра «Большая перемена»);
- фрагмент фильма «Прибытие» как завязка, старт игры (событие-игра «Я бы на твоём месте»).

Пример создания визуального контента для сетевого события-игры для учителей «Большая перемена» см. на рис. 13–19.

Легендарные произведения британского писателя Льюиса



Рис. 13 – Рафаэль Санти.
Диспута. Для работы зала
«Европа», позиция «модератор»



Рис. 14 – Утагава Тоёкуни.
Обучение гравюре.
Для работы зала «Азия»,
позиция «наставник»



Рис. 15 – Клемент Нвафор со
своим живописным полотном,
для работы зала «Азия»,
позиция «куратор контента»



Рис. 16 – Джексон Поллок.
Стенографическая Фигура. Для
работы зала «Северная Америка»,
позиция «игромастер»

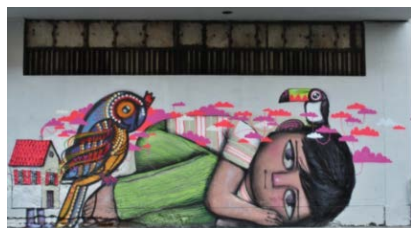


Рис. 17 – Себастиан Наварро,
уличная живопись, для работы
зала «Южная Америка»,
позиция «специалист
по проектированию будущего»



Рис. 18 – Кери Мкалау,
для работы зала «Австралия»,
позиция «валидатор
компетенций»

Кэрролла «Алиса в Стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье» являются одними из самых иллюстрируемых произведений мировой литературы! В сети Интернет нетрудно найти множество иллюстраций этих сказок, среди которых и рисунки самого автора. К сюжетам из «Алисы» обращались многие художники (и не только иллюстраторы). Например, один из известнейших художников XX века, сюрреалист Сальвадор Дали создал двенадцать иллюстраций к «Алисе в Стране чудес». Художественные образы и стилевые решения у художников разительно отличаются друг от друга, и это придает литературным образам новые смыслы. Известный австралийский художник, иллюстратор Роберт Ингпен тоже иллюстрировал роман Льюиса Кэрролла. Многообразие иллюстраций к сюжетам «Алисы» может послужить визуальной составляющей игры «Алиса в Зазеркалье 2.0». Это могут быть как карточки персонажей, так и заставки к многочисленным заданиям игры. Такой иллюстративный ряд позволит ощутить участникам большее погружение в игровой мир, а кроме того, и познакомиться с творчеством многих художников, развивать художественное видение и вкус, «насмотренность».

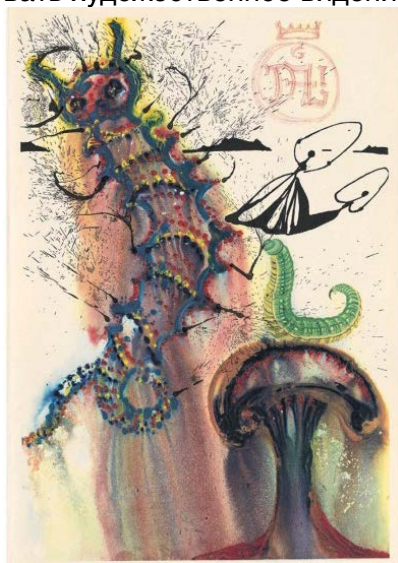


Рис. 19 – Совет гусеницы.
Иллюстрация Сальвадора Дали



Рис. 20 – Иллюстрация
Роберта Ингпена

Любая сетевая игра или событие будет ярче и выразительнее для участников, если будет представлена при помощи визуального контента. Для межпредметной сетевой игры «Музыкальная Германия» можно использовать портреты композиторов, которые следует заранее подготовить или же попросить участников найти их в сети Интернет самостоятельно.

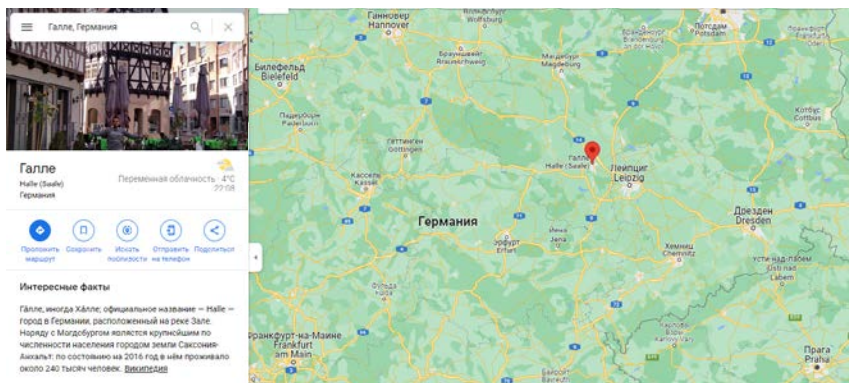


Рис. 21 – Портрет композитора Генриха Шютца



Рис. 22 – Портрет композитора Андреаса Хаммершмидта

Для визуализации базы данных учебного содержания по географии можно использовать Google Maps. На запрос в поиске видим не только расположение города на карте, но и справочную информацию о нем, взятую с сайта «Википедия».



*Рис. 23 – Галле – город в Германии,
родина композитора Готфрида Шейдта.
Скриншот с сайта <https://www.google.ru/maps>*

Создавая визуальный контент, можем искать вдохновения на пространствах сети Интернет. Один из популярнейших ресурсов среди художников и дизайнеров – <https://www.pinterest.ru/>. На этой платформе есть возможность поиска изображений, создания своих «подборок», в том числе и ради вдохновения.

Примером подбора тематического визуального контента для сетевой игры «Циферблат» является один из любимейших сайтов художников и дизайнеров – <https://www.pinterest.ru/>. Огромный банк изображений всевозможных стилей на любой вкус, удобная система поиска и возможность бесплатно скачать понравившееся изображение – все это актуально и доступно для организаторов и участников сетевой игры.

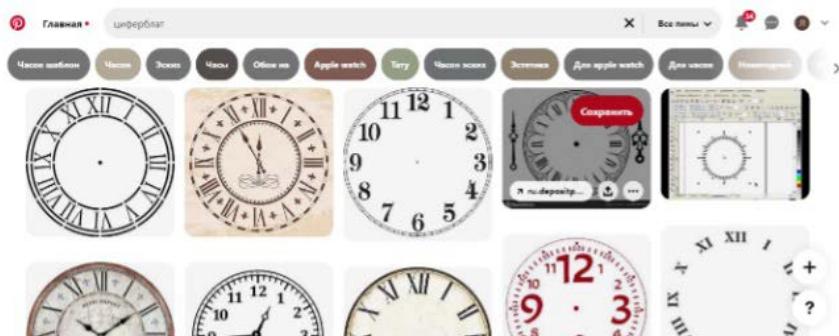



Рис. 24 – Скриншот с сайта <https://www.pinterest.ru/>

Важно, чтобы визуальный контент отражал сущность содержания и создавал визуальное единство всех этапов и элементов игры. Подбор визуального контента в сети Интернет не требует освоения дополнительных компьютерных программ. При этом, даже используя такие базовые простые программы, как Paint или PowerPoint, не говоря о более сложных Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw и т. д., возможно не только подобрать, но и создать свои изображения на основе референсов, создать коллаж из разных изображений, дополнить его текстом, знаками, инфографикой. Некоторые приложения для редактирования изображений доступны сегодня практически на любом смартфоне и являются бесплатными и простыми в использовании. Задачи по подбору и созданию визуального контента позволят участникам формировать и развивать свои цифровые и креативные компетенции, а организатору – создать неповторимый антураж сетевого события или игры.

ВИДЕОЗАПИСЬ	
	Людмила Филиппова
	«Как использовать искусство в сетевых играх?»»
https://youtu.be/uO1aq7RpLLY	

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Найдены художественные образы, картины, культурные символы для брендбука игры.
- Освоены приемы работы с визуальным контентом в цифровой среде.
- Подготовлены шаблоны для постов, презентаций, фишки, турнирные таблицы, аватары и т. д. в едином стиле.

2.16. КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ЧЕЛЛЕНДЖ, ФЛЕШМОБ?

Внутри сетевой образовательной игры возможно проведение челленджей и флешмобов. Они могут сработать на вовлечение участников.

Челлендж (англ.) – «вызов», «трудность», «задача».

Челлендж – задание, которое необходимо выполнить блогеру или известной личности, записать всё на камеру и опубликовать результат в Интернете, предлагая повторить это задание какому-то определённом известному человеку или всем желающим.

Яркий пример такого челленджа Inktober, он же «Инктябрь» (от англ. ink – тушь и October – октябрь), – это один из челленджей для художников. Он всегда проводится в октябре на протяжении всего месяца. Американец Джейк Паркер основал Inktober в 2009 году, и челлендж быстро полюбили художники по всему миру, соревнуясь в своих творческих изысканиях. Подобные мероприятия в Сети быстро

становятся популярными среди молодежи, приобретают поддержку множества спонсоров (например, художественных студий, салонов и магазинов).

Можно ли использовать этот опыт в образовании? Конечно же, да. Челлендж добавит в учебный процесс игровой азарт и позволит детям активизировать и развить свои творческие способности, поможет выразить себя, возможно, даже найти новых друзей.

К примеру, можно дать учащимся творческое задание по изучаемой теме, которое будет заключаться в создании иллюстраций к определенному разделу, сюжету и размещении контента в установленный срок в социальной сети в открытой или закрытой группе или же на своей страничке с определенным хештегом. Такое задание не обязательно может быть связано непосредственно с рисованием. Можно предложить учащимся поискать самостоятельно изображения, цитаты – разного рода контент, относящийся к раскрытию изучаемой темы, – и создать из такого контента авторские коллажи с последующим размещением в Сети. Также это может быть творческое задание по созданию поста в социальной сети (здесь и подбор/создание визуального контента, и написание/подбор текста). Практика моей работы свидетельствует, что очень запоминаются задания, которые подразумевают творчество, позволяют учащимся «креативить», придумывать что-то оригинальное, тем более что детям это дается, как правило, легче, чем взрослым. Очень ярко запомнилось задание по географии, где учитель попросил каждого ученика сделать макет публицистической статьи о конкретном уголке мира (карточки с наименованиями можно разыграть, используя генератор случайных чисел онлайн). Необходимо было создать книжечку, выбрав формат, подобрав иллюстрации (в то время Интернет был далеко не у всех школьников и приходилось искать нужные картинки в многочисленных журналах; теперь возможности поиска и подбора изображений практически не ограничены), подобрав материалы, создать собственный текст статьи, раскрывающий все самое интересное и привлекательное о заданном месте таким образом, чтобы этот

рассказ мог привлечь потенциального туриста, путешественника. Дизайн макета также был отдельной интереснейшей задачей. В итоге у всего класса произошло полное погружение в учебную тему. По аналогии сегодня мы можем создать нечто похожее, но с гораздо более широкими возможностями, используя сетевые технологии.

К примеру, в сетевой игре-марафоне по рисованию пейзажа можно организовать челлендж. Один раз в неделю участники публикуют свой рисунок и подписывают его хештегом. Все работы участников будут доступны неограниченному числу лиц по данному хештегу. Итоги подводятся по результатам отметок «нравится» на каждую работу марафона.



Рис. 25 – Пример арт-марафона

Для игры «Сила искусства» организация челленджа в социальной сети является наиболее актуальной формой представления результатов выполнения участниками заданий, позволяющей:

- охватить большую целевую аудиторию: участники находят единомышленников, привлекают новых участников, организуются новые тематические сообщества;

- создать выраженный соревновательный компонент, характерный для игрового процесса: появление азарта в ходе обучающей игры приводит к наиболее активному участию и эффективному освоению новой информации;
- активизировать креативное мышление и мотивацию к самостоятельной творческой деятельности участников.

Выбор персонажа для участия в игре может происходить в узко заданных рамках (например, выбор личности художника) или же не ограничиваться миром искусства. Выбранный персонаж, к примеру личность из мира искусства, может быть представлен в виде аватара.

Результаты сетевой игры «Циферблат» опубликованы в группе в социальной сети «ВКонтакте». В игре не ставились задачи соревновательного характера (по количеству отметок «нравится»), но по реакциям и просмотрам мы видим, что представленная работа участника вызывает интерес у участников и гостей события. Возможность публикации своих результатов и получения обратной связи от большого количества зрителей является крайне привлекательной и мотивирующей особенностью сетевой игры или сетевого события.



Рис. 26 – Скриншот сетевой игры «Циферблат». Работа участников

Флешмоб – заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия и затем расходится.

Флешмоб может быть посвящен какому-либо знаковому событию, теме (в том числе в искусстве). Сетевые возможности позволяют приобщиться к общей акции одновременно или в соответствии оговоренному времени/плану. Идеей такой акции может быть популяризация искусства в целом. Флешмобы с такой глобальной целью существуют. Яркий пример тому – флешмоб «ИЗОляция». Кроме него, в других социальных сетях зачастую проводятся флешмобы с лозунгами типа «Заполним ленту искусством» и т. п., призывающие публиковать любимые произведения изобразительного искусства в Сети и отмечать в публикациях своих друзей, таким образом передавая эстафету.

Следует отметить, что несмотря на то, что понятие флешмоба подразумевает одновременную акцию группы людей в очном пространстве, сетевое пространство вполне может быть для такой акции подходящим. Кроме того, участники могут очно объединяться для создания, к примеру, инсценировки, которая будет представлена в Сети в цифровом варианте (фото- или видеоконтент).

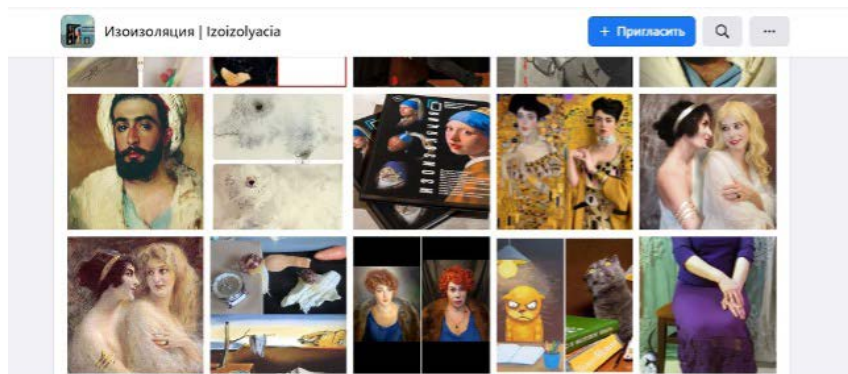


Рис. 27 – Скриншот флешмоба «ИЗОляция»

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Найдены художественные образы, картины, культурные символы для брендбука игры.
- Повысилась мотивация к участию в сетевой игре, познавательной и творческой активности.
- Работа по поиску и созданию визуального контента, его размещению в Сети понятна и технически доступна простыми средствами.

АНАЛИТИКА

2.17. КАК ЗАФИКСИРОВАТЬ И ОЦЕНИТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ?

В сетевой образовательной игре, как и в любом сетевом событии, взаимодействие участников опосредовано цифровой средой. Это, с одной стороны, позволяет фиксировать весь индивидуальный цифровой след участников (сообщения, обсуждения, цифровые продукты, видеозаписи).

Цифровой след – это уникальный набор действий в Интернете или на цифровых устройствах. Цифровой след включает клики, текстовые, аудио-, видеосообщения, образовательные продукты участников.

С другой стороны, не всегда цифровой след может объективно показать все образовательные результаты.

Какие **способы** мониторинга и оценки результата могут быть использованы в сетевой игре?

- Анализ цифрового следа участников с помощью алгоритмов.
- Наблюдения за действиями участников в ходе игры.

На сегодняшний день интеллектуальные алгоритмы сбора и обработки цифрового следа и конвертации его в образовательный результат пока в стадии разработки в разных технологических компаниях и недоступны рядовому пользователю. Работа по сбору и обработке цифрового следа в ручном режиме организаторами события для оценки образовательных результатов – сложный и трудозатратный процесс. Массив данных сетевой образовательной игры – основа для глубокой аналитической работы. И она будет оправдана, если сетевая игра изначально рассматривается организаторами как инструмент мониторинга и/или оценки образовательных результатов.

Способы отследить образовательные результаты через наблюдение, анализ цифрового следа ручным способом отражены в учебно-методическом пособии «Сетевые уроки, события и игры: как учить подростков в сети?» (2020) [1].

Чаще всего в играх фиксация достижений участников будет осуществляться на основе выполненных заданий, которые оцениваются определенными баллами, фишками и т. п. На данной основе складывается рейтинг, определяются победители и т. д. Поскольку в сетевой игре участвует большое количество участников, то важно выделять функцию аналитика или аналитиков, которые будут собирать и фиксировать достижения игроков. Вариант: эту функцию можно делегировать модераторам сетевых групп, или кураторам этапов сетевой игры, или самим учащимся, или цифровым инструментам. Визуализация результатов может быть технически осуществлена по-разному: на виртуальной доске, в виртуальной презентации, в виртуальной таблице или на дашборде. Здесь все зависит от технических возможностей участников для доступа к инструментам и аналитических компетенций организаторов события-игры.

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Определены образовательные результаты.
- Определен способ фиксации образовательного результата.
- Сформированы критерии оценки проявления образовательного результата.

2.18. КАК СОЗДАТЬ АНАЛИТИЧЕСКИЙ ДАШБОРД?

Алгоритм работы по настраиванию аналитики достижений участников игры простой:

- 1) определить систему оценки каждого этапа и действия участников;
- 2) представить визуальное отображение общего хода и результатов игры;
- 3) подготовить цифровой инструмент для визуализации хода и результатов события, игры.

Важной задачей всегда является проявление достижений не только команд/групп, но и отдельных участников. В решении этой задачи, как и всех вышеуказанных, может помочь создание аналитического дашборда. Подобных инструментов много. Покажем пример работы с инструментами Google как доступными и бесплатными для учителя.

Для построения аналитического дашборда необходимы:

- «Google Формы»;
- «Google Таблицы»;

«Google Студия данных» <https://datastudio.google.com/>.

Аналитическая работа начинается с создания Google Формы для регистрации участников на сетевую игру, в которую вносятся нужные данные: Ф. И. О. участника, название

школы, если необходимо – регион или населенный пункт, контактные данные, устройство. Набор полей в форме определяется организаторами и зависит от поставленных задач.

The image shows a vertical stack of seven form sections. The first section is a title box with the text 'Информация об участниках сетевой образовательной игры "Циферблат"'. Below the title is a text input field labeled 'Описание'. The second section is 'ФИО участника' with a red asterisk and a 'Краткий ответ' text input field. The third section is 'Социальная позиция' with a red asterisk and two radio button options: 'учащийся' and 'педагог'. The fourth section is 'Название школы' with a red asterisk and a 'Краткий ответ' text input field. The fifth section is 'Субъект РФ' with a red asterisk and a 'Краткий ответ' text input field. The sixth section is 'Личная электронная почта' with a red asterisk and a 'Краткий ответ' text input field. The seventh section is 'Устройство для присоединения к ZOOM' with a red asterisk and three radio button options: 'Компьютер', 'Телефон', and 'Планшет'.

Рис. 28 – Пример формы для регистрации участников сетевой игры

Технически Google Forms связаны с таблицей, в которой все данные фиксируются в строках по каждому участнику.

Информация об участниках сетевой образовательной игры "Циферблат" (Ответы)

Файл Правка Вид Вставка Формат Данные Инструменты Форма Дополнения Справка

	A	C	D	E	G
1	Отметка времени	Социальная позиция	Название школы	Субъект РФ	Устройство для присоединения к ZOOM
2	отправл педагог		МАОУ гимназия №33	Республика Бурятия	Компьютер
3	отправл педагог		МБОУ СШ № 34	Красноярский край	Телефон
4	отправл учащийся		МБОУ СШ № 34	Красноярский край	Телефон
5	отправл учащийся		МБОУ СШ № 34	Красноярский край	Компьютер, Телефон
6	отправл учащийся		МБОУ СШ № 34	Красноярский край	Компьютер
7	отправл учащийся		МБОУ СШ №13	Нижегородская область	Компьютер, Телефон
8	отправл учащийся		МБОУ СШ № 34	Красноярский край	Компьютер
9	отправл учащийся		Школа-интернат №21 ОАО "РЖД"	Республика Бурятия	Телефон
10	отправл учащийся		Школа-интернат №21 ОАО "РЖД"	Республика Бурятия	Компьютер
11	отправл учащийся		МАОУ гимназия №33	Республика Бурятия	Телефон
12	отправл учащийся		СОШ №19	Красноярский край	Компьютер, Телефон
13	отправл педагог		Экоцентр "Заповедники"	Москва	Компьютер, Телефон
14	отправл учащийся		Школа-интернат №21 ОАО "РЖД"	Республика Бурятия	Компьютер
15	отправл учащийся		Школа-интернат №15 ОАО РЖД	Челябинская область	Компьютер, Телефон, П
16	отправл учащийся		Школа-интернат №21 ОАО "РЖД"	Республика Бурятия	Компьютер, Телефон
17	отправл учащийся		Сар майданская МБОУ	Нижегородская область	Компьютер
18	отправл педагог		МОУ "Сахюртинская СОШ"	Забайкальский край	Компьютер
19	отправл учащийся		МБОУ СШ № 34	Красноярский край	Компьютер

Рис. 29 – Скриншот таблицы агрегации данных из формы регистрации

После того как регистрация осуществилась, организаторы могут добавить в эту таблицу все необходимые для фиксации результата столбцы, чтобы впоследствии вносить данные по участникам.

Информация об участниках сетевой образовательной игры "Циферблат" (Ответы)

Файл Правка Вид Вставка Формат Данные Инструменты Форма Дополнения Справка [Последние изменения только что](#) [Настройки Доступа](#)

	A	C	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
1	Отметка времени	Социальная позиция	Всего баллов	готовность к игре	работа в команде	выполнение творческих заданий	работа с цифровыми инструментами	поиск информации	представление своих знаний и умений	Публикация задания №1	Балл за задание №1	Балл за задание №2	Публикация задания №3	Балл за задание №3	Балл за задание №4
2	отправл педагог		25	100	10	10	10	10	10	да	5	5	да	5	5
3	отправл педагог		25	95		10	10			да	5	5	да	5	5
4	отправл учащийся		25	100	10	10	10	30	20	да	5	5	да	5	5
5	отправл учащийся		25	100	20	20	10	10	30	да	5	5	да	5	5
6	отправл учащийся		25	100	20	20	10	10	20	да	5	5	да	5	5
7	отправл учащийся		25	100	20	30	20	10	10	да	5	5	да	5	5
8	отправл учащийся		24	80	20	20	10	30	20	да	5	4	да	5	5
9	отправл учащийся		24	100	30	30	40	20	50	да	5	4	да	5	5
10	отправл учащийся		24	100	20	40	30	50	50	да	5	4	да	5	5
11	отправл учащийся		24	100	10	20	20	10	10	да	5	4	да	5	5
12	отправл учащийся		24	100		100	100		100	да	5	4	да	5	5
13	отправл педагог		23	90			30	10	30	да	5	4	да	4	5
14	отправл учащийся		23	90	20	10	10	10	20	да	5	4	да	4	5
15	отправл учащийся		23	100	30	30	30	30	30	да	5	4	да	4	5
16	отправл учащийся		22	100	10	100	80	20	20	да	5	4	да	3	5
17	отправл учащийся		22	100	30	20	10			да	5	4	да	3	5
18	отправл педагог		20	100	10	20	30	10	10	да	5	4	да	5	5
19	отправл учащийся		19	100		0	10	20	10	да	5	4	да	4	5

Рис. 30 – Скриншот таблицы с расширенными полями для фиксации достижений участников. Часть 1

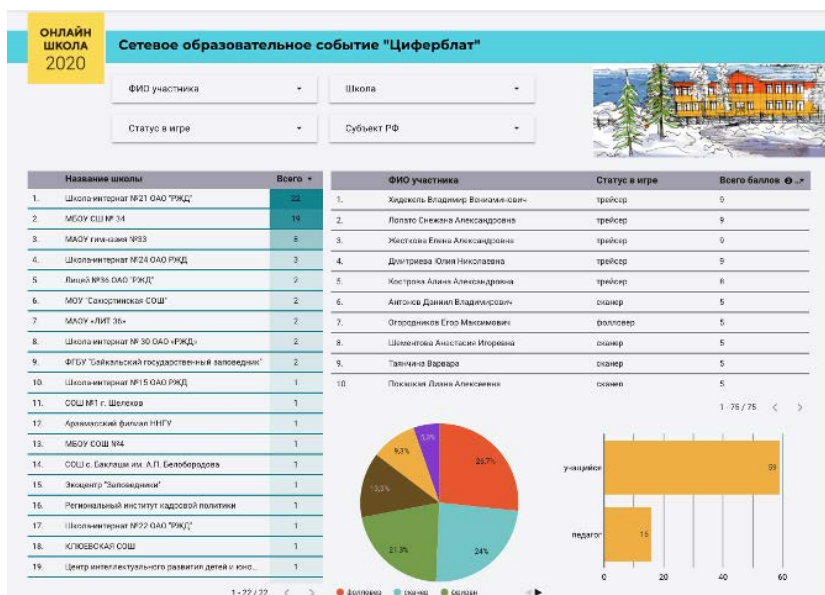


Рис. 32 – Аналитический дашборд для сетевого образовательного события в форме игры «Циферблат». Лист 1 – Общие сведения

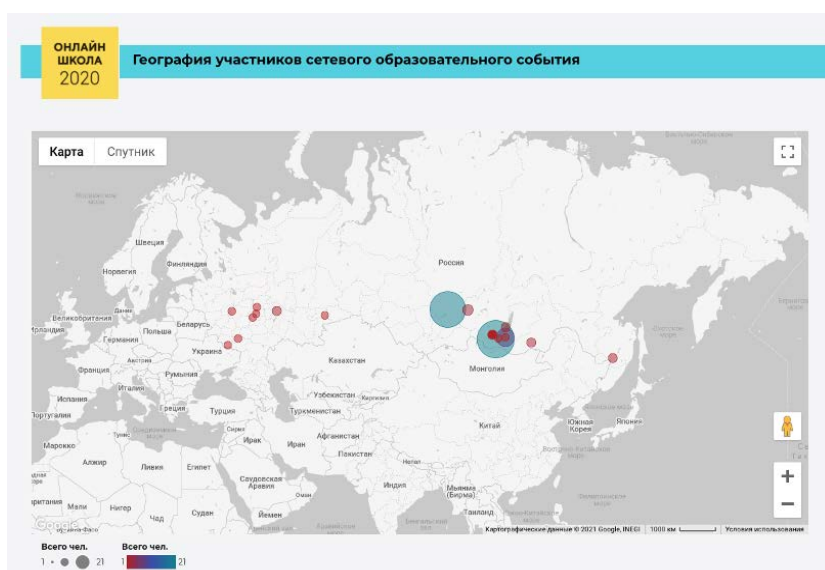


Рис. 33 – Аналитический дашборд для сетевого образовательного события в форме игры «Циферблат». Лист 2 – География участников

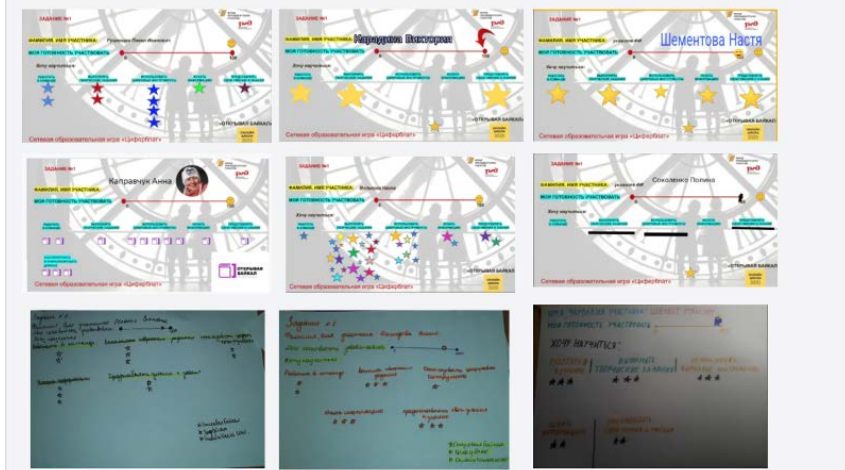


Рис. 34 – Аналитический дашборд для сетевого образовательного события в форме игры «Циферблат».

Лист 3 – Шорт-лист лучших работ по заданию 1

Аналитический дашборд для сетевой игры «Циферблат» включал 11 листов, в нем были настроены фильтры для отображения индивидуальных результатов участников.

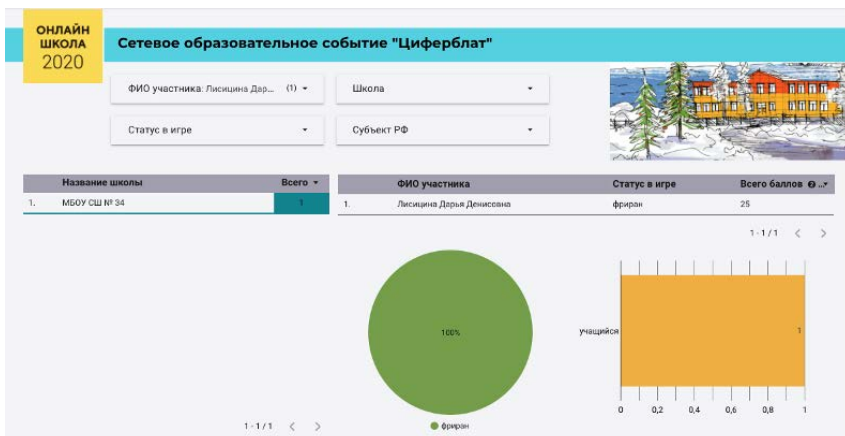


Рис. 35 – Аналитический дашборд для сетевого образовательного события в форме игры «Циферблат». Индивидуальные результаты участника

Видеоинструкции по работе с инструментами *Data Studio* Google представлены ниже.

Data Studio Google (Виктория Ядринкина)

№	Название	Ссылка
1	О сервисе Google Data Studio	https://youtu.be/c1DpDcm1zbo
2	Этапы создания дашборда для сетевого события?	https://youtu.be/oO9SiMZ3vsY
3	Как настроить дашборд для визуализации данных в Google Data Studio?	https://youtu.be/IXe47WfKnv0
4	Как сделать таблицу в Google Data Studio?	https://youtu.be/VLsR7_ZFzQ
5	Как сделать диаграмму в Google Data Studio?	https://youtu.be/JEJDPccpouo
6	Как сделать карту участников в Google Data Studio?	https://youtu.be/D6C5_vvZgYo
7	Как сделать гистограмму целей участников в Google Data Studio?	https://youtu.be/5n7IFg45_E4
8	Как сделать тепловую карту на дашборде в Google Data Studio?	https://youtu.be/xLqceF_yCxs
9	Как добавить результаты детских работ на дашборд в Google Data Studio?	https://youtu.be/OdZiloHcM5E
10	Как предоставить доступ к дашборду сетевого события в Google Data Studio?	https://youtu.be/a90lnyQ3h4w
11	Как скачать данные дашборда в PDF в Google Data Studio?	https://youtu.be/QY0qbGCQweg

✓ Чек-лист проверки результата

Отметьте из нижеперечисленных утверждений те, на которые Вы можете ответить утвердительно:

- Создана форма для регистрации участников.
- Форма связана с таблицей.
- В таблице размечены столбцы/поля для фиксации достижений участников по этапам.
- Таблица связана с аналитическим дашбордом.
- На дашборде настроены визуализации достижений участников (общие, индивидуальные).

БЕРУ И ДЕЛАЮ



III. БЕРУ И ДЕЛАЮ

3.1. ПРИМЕРЫ ПРОСТЫХ СЕТЕВЫХ ИГР ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

В этом разделе приведены примеры простых шаблонов игр, которые могут сделать те, кто только начинает работу в Сети.

Игра «Вопросы и ответы»

Данная игра развивает внимание, умение оценивать значение отдельных фрагментов и положений текста, позволяет развить навыки грамотной постановки вопросов.

Основа игры – любой текст: учебный, научный, публицистический, художественный.

Используемое программное обеспечение: WordPad, NetworkAssistant (popup-технология или chat-технология).

Проведение игры

Все участники получают файл с одинаковым текстом. В течение определенного времени каждый участник должен сформулировать как можно больше вопросов к тексту и рассылать их всем участникам игры по мере появления, а также отвечать на поступившие вопросы по своему выбору.

Правила:

- вопросы формулировать четко;
- ответы давать полные, развернутые;
- каждый участник должен и отвечать, и задавать вопросы.

За каждый заданный вопрос и ответ начисляется по 1 баллу. Набравший максимальное число баллов – победитель.

Если за основу игры взять текст, подготовленный специально учителем-предметником, то, по сути, эта игра будет не просто формальным задаванием вопросов, а конструктивным анализом текста, а учитель будет проверять результаты как продемонстрированные знания.

Для формирования навыков работы с файловой структурой и для повышения ответственности за проделанную работу целесообразно включить в условия игры требование сохранить все свои заданные вопросы и свои ответы на вопросы участников в отдельном файле. Каждый участник ведет такой файл-протокол. Фактически этот файл является подтверждением результатов, полученных участником игры.

Для подведения итогов и подсчета набранных баллов необходимо обязательное ведение протоколов.

Игра «Создание графики»

Данная игра развивает воображение, проницательность, абстрактное мышление.

Основа игры – текст, который можно представить в виде графических образов.

Используемое программное обеспечение: WordPad, Paint, NetMeeting (технология передачи файлов).

Проведение игры

Дан текст. Необходимо в рисунке передать основное содержание текста. В течение определенного времени каждый участник должен законспектировать текст в виде рисунков, схем, символов и т. п., но без слов и предложений (при помощи графического редактора), затем разослать свой «конспект» всем компьютерам (участникам игры). Результаты сверяются. Можно найти наиболее удачный вариант и определить победителя при помощи сетевого голосования.

Учитель суммирует оценки. Победителем игры считается тот участник, сумма баллов которого будет максимальной.

Игра «Собери картинку»

Программное обеспечение: WordPad, Paint, NetMeeting (технология передачи файлов).

Подготовка материалов для этой игры – тоже очень увлекательное и полезное занятие. Материалы заранее могут готовить сами участники, собирая изображения по конкретной тематике.

Проведение игры

Каждый участник при помощи программы Paint разрезает свои картинки на 4 (и более) части по горизонтали и сохраняет

эти части в четырех отдельных файлах с разными (непохожими) именами в общей папке с доступом для всех участников. Задача остальных – собрать изображение из частей, найдя все части. За отведенное время участники должны собрать как можно больше изображений. По максимальному числу собранных картинок определяется победитель. Конечно, тематика таких изображений должна быть не абстрактной, а связанной каким-то направлением, общим замыслом.

В принципе, описанные приемы можно использовать как компоненты одной игры, включая их в качестве отдельных этапов в общую стратегию.

Если мы говорим об играх-стратегиях или деловых играх, то можно рассматривать вариант предварительной подготовки участников к игре. В этом случае тема игры предлагается за месяц до начала игры и выставляется на сайте. За это время команды могут подготовиться, почитать книги, посмотреть справочники, энциклопедии, сайты в Интернете, собрать команду. Обязательным условием является наличие руководителя команды, им может быть учитель или старшеклассник. Так как это новая форма работы, перед игрой необходимо провести установочный семинар для всех сетевых партнеров, которые будут принимать участие в игре. На установочном семинаре указываются цели сетевых игр (стимулирование познавательного интереса учащих к решению нестандартных задач с помощью интернет-технологий; повышение информационной культуры участников сетевого проекта посредством развития формально-логических навыков); предметные области сетевых интеллектуальных игр; сроки и время проведения игр; возраст участников; излагаются требования, предъявляемые к участникам игры.

Игра на основе тренажера «Русский алфавит»

Описание:

Начальная страница тренажера представляет алфавит в аудиовизуальной и графической форме. Активация пиктограмм позволяет перейти в другие режимы: имитативного тренинга, интерактивного тренинга и т. д. Помимо букв алфавита можно увидеть различные предметы, название

которых начинается на эту букву. Также можно прослушать скороговорки для отработки конкретного звука. Такая замечательная идея организации тренажера может быть повторена практически во всех предметных областях. Вместо букв могут быть использованы химические элементы (использованием такого тренажера могут служить добавления химических свойств этих элементов), названия и термины.

Игра «Экологический конструктор»

Описание:

У участников есть заготовки – фигуры в панели создания трехмерной модели. Задание – создать план размещения промышленных, бытовых, транспортных и прочих объектов в заданных климатических и географических условиях. Моделирование можно реализовать на любой онлайн-доске.

Игра «Заповедник и туризм»

Описание:

Участникам представляется следующая ситуация. На приграничной территории заповедника в средней части России планируют построить туристическую базу на 300 мест (участникам предоставляется карта). Нарушения заповедного режима при этом сразу возрастут, а средств на усиление охраны нет. Однако турбаза привлечет внимание к данной территории и увеличит приток денежных средств, а также будет способствовать развитию хорошей дороги и инфраструктуры района.

Роли: директор заповедника, замдиректора турфирмы, руководитель местной администрации, председатель районного банка, представитель экологического департамента. Количество ролей зависит от количества участников игры, каждая роль может быть сопровождена помощником.

Задача участников – прийти к единому решению. Такие задания требуют немалой подготовки участников. Если это подростки, то все необходимые материалы (карты, описание растений и животных заповедника, выписки из экологических нормативов и прочее) им предоставляет педагог. Однако если участники такой игры более старшего возраста, они сами могут заняться поиском необходимой информации.

Примеры готовых сетевых игр для естественно-научного образования

Сетевая игра Alchemy

Описание: на экране нарисованы обозначения четырёх элементов: огня, воды, воздуха и земли. Если совместить один элемент с другим, то появится что-то новое. К примеру, сочетание воды и воздуха даёт пар, огня и земли – лаву, лава в сочетании с огнём превращается в камень.

Игра бесплатна, а играть можно через браузер или скачав приложение из App Store или Google Play.

Сетевая игра Spore

Описание: в этой игре каждый сможет создать свой организм и провести его через всю историю эволюции. Сначала в нашем распоряжении всего одна клетка. Она плавает в Мировом океане и старается съесть тех, кто поменьше, и убежать от тех, кто больше. Потом она начинает делиться и вырастает в более сложный организм. На каждом этапе игрок определяет внешний вид будущего существа. В специальном редакторе можно добавить ему глаза, плавники, колючки и прочие необходимые вещи.

В какой-то момент существа выходят на сушу, начинают вить гнёзда, охотиться в стаях, постепенно становятся умнее, строят жилища и делают инструменты. А там уже недолго до появления городов. В самом конце игрок строит космический корабль, на котором может передвигаться по Вселенной, искать пригодные для жизни планеты и повторять весь путь уже на них.

Сетевая игра «Доктор Чума»

Описание: игра создана в формате стратегии, но участникам необходимо создать вакцину, учитывая все особенности химерного вируса.

Сетевая игра Natura

Описание: в игре участники могут создавать свой собственный мир и наблюдать за жизнью природы: вырастить лес, возвести гору, собирать ягоды, грибы, орехи, узнавая информацию об их составе.

3.2. СЦЕНАРИЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ «АЛИСА В ЗАЗЕРКАЛЬЕ 2.0»

Цель игры

Игрокам нужно совместными усилиями решить сложную проблему – спасти девочку, попавшую в беду.

Игровой мир и его презентация

В игре задействован мир, хорошо известный большинству игроков по книгам и фильмам, – Зазеркалье. Его некоторые детали будут описаны и показаны в видеороликах, а остальные могут достраиваться в воображении игроков, так как этот мир связан не только с общеизвестным произведением, но и с повседневным опытом: зеркала есть в каждом доме и мы по несколько раз в день видим свои отражения, а может быть, иногда мечтаем попасть в волшебный зазеркальный мир. И в этом сказочном мире нас могут подстергать опасности.

Игровой сюжет и геймплей

Современная девочка Алиса, как и героиня сказки Кэрролла, прошла сквозь большое зеркало и оказалась в Зазеркалье. Ее брат хотел последовать за ней, но зеркало уже «закрылось». Он очень расстроился и, надеясь «открыть» его, взял молоток и стукнул им по зеркалу. Но оно просто разлетелось на тысячу осколков, и Алиса оказалась в западне.

В доме было только одно большое зеркало, через которое она могла бы вернуться. Но через маленькое настольное зеркало она может общаться с братом и с нами.

Брат рассказывает нам эту предысторию и показывает отражение Алисы через экран своего смартфона. Звук через границу миров не проходит, а короткие сообщения, которые она пишет в блокноте и показывает нам, отражаются в зеркальном виде. Чтобы их прочитать, участники игры могут воспользоваться зеркалом либо программными средствами у себя на устройстве. Дети расстроены и не знают, как освободить девочку из зеркального плена.

Неожиданно в зеркале появляется Черная Королева и общается (письменно), что способ есть, но он очень сложный.

Детям нужно собрать осколки, все до единого, но чтобы получить их, необходимо выполнить задания Королевы, основанные на законах Зазеркалья: один осколок – одно задание. А всего осколков около тысячи. Но даже если они все будут собраны, зеркало само не восстановится. Для того чтобы его «склеить», необходимо еще расшифровать кодовую фразу.

Брат Алисы обращается за помощью к участникам игры. Каждый должен выполнить максимум несложных заданий и собрать как можно больше осколков. «Фотографии» заданий выкладываются (можно уже не в отраженном виде, мы их как бы сами «переворачиваем»), участники игры выбирают любые задания на свой вкус, выполняют их и отправляют нам результаты. За правильно выполненные задания они получают виртуальные «осколки».

Когда участники соберут суммарно заданное количество осколков (например, на следующий день), можно будет перейти ко второму (командному) этапу, в котором каждая команда, выполняя совместно задания, должна разгадать одно из слов кодовой фразы. Все слова в этой фразе должны быть вымышленными и странными (наподобие «Варкалось, хлиwiekie шорьки пырялись по наве» или «Глокая куздра штеко кудланула бокра»), но с одинаковым количеством букв, чтобы их нельзя было расшифровать интуитивно, а только по буквам и чтобы команды были в равных условиях.

Драматичность ситуации усиливается дополнительной угрозой: Алиса письменно сообщает участникам, что ей угрожает смертельная опасность – нападение Бармаглота. Поэтому кодовая фраза должна быть расшифрована как можно быстрее – составлена представителями всех команд в нужной последовательности из расшифрованных ими слов – и предъявлена Королеве, после чего зеркало наконец будет восстановлено и Алиса сможет вернуться домой.

В финале Алиса (уже не отраженная в зеркале, а вместе с братом, по видеозвонку) благодарит участников игры за свое чудесное спасение.

По итогам игры участники, выполнившие наибольшее количество заданий (например, более 20), получают звание «Герои Зазеркалья 2.0», а участники команды, быстрее всех

расшифровавшей слово из кодовой фразы, награждаются «Кубком Зазеркалья 2.0».

Заданий для индивидуального этапа должно быть много, не менее 100. Они могут быть по любым (желательно по всем) предметам школьной программы, но должны быть каким-то образом связаны с концептами «зеркало», «отражение», «симметрия», «сон», «шахматы», «нонсенс» и/или с любыми другими элементами текста (персонажи, мотивы, цитаты) сказки Кэрролла. Задания могут быть разной сложности, но на выполнение каждого из них должно требоваться не более 10–15 минут. Задание должно быть составлено таким образом, чтобы участник мог предъявить результат выполнения (напечатать, сделать скриншот, сфотографировать или снять на видео и прислать нам). Возможность выбора заданий по самым разным направлениям позволит детям проявить себя независимо от того, какие предметы и виды деятельности им даются лучше, создать ситуацию успеха для каждого ребенка.

3.3. СЦЕНАРИЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ «МУЗЫКАЛЬНАЯ ГЕРМАНИЯ»

Образовательная платформа: Teams

Участники: учащиеся двух классов (возрастная группа начиная с 7-го по 10-й класс)

Формат сетевой игры: межпредметное занятие

Основные подходы: страноведческий, культурологический

Технология: «перевернутый класс»

Цель сетевой игры: развитие всесторонней личности учащихся, повышение познавательного интереса к обучению и познанию

Основные задачи сетевой игры:

Образовательная: познакомить учащихся с великим культурным наследием Германии, познакомить с выдающимися

композиторами и их произведениями, а также создать неповторимый географический образ земель Германии, где жили и творили эти выдающиеся композиторы.

Развивающая: развивать картографические и коммуникативные умения.

Воспитывающая: воспитание духовно-нравственной культуры и ответственного отношения к сохранению культурного мирового наследия.

Организационно-техническая схема

Германия обладает великим культурным наследием, частью которого является уникальная по масштабам и мировому значению классическая музыка.

1-й этап – Подготовительный

1. Создание базы данных учебного содержания по **музыке** для подготовки учащихся, которая включает:

- композиторов Германии (Андреас Хаммершмидт, Ганс Лео Хасслер, Генрих Альберт, Иоганн Генрих Шейдеман, Генрих Шютц, Георг Ноймарк, Готфрид Шейдт, Иероним Преториус, Иоганн Андреас Гербст, Иоганн Герман Шейн (Шайн), Иоганн Нuccio, Иоганн Якоб Фробергер, Йохан (Иоганн) Крюгер, Мельхиор Франк);
- основные произведения композиторов;
- вклад в развитие музыкальной культуры;
- географию их творческой жизни;
- музыкальные фестивали Германии (Фестиваль Бетховена, Фестиваль Баха, Байройтский фестиваль, «Гейдельбергская весна», Фестиваль искусств, Джазовый фестиваль, Blue Notes, музыкальный фестиваль разных направлений музыки Arena of Pop и др.).

Учебное содержание может быть собрано на веб-странице сайта или в папке на облачном сервисе хранения данных (Google, Microsoft и т. д.). База данных может включать теоретические материалы, видеоролики, музыкальные аудиозаписи.

Отправка ссылки на базу данных участникам игры.

2. Создание базы данных учебного содержания по **географии** для подготовки учащихся, которая включает информацию о землях Германии:

- особенности природы;
- крупные центры и небольшие городки, где родились или жили композиторы.

Информация для учащихся может быть представлена в виде таблицы:

№	Земля Германии	Города, их особенности. Специализация земли
1		

Отправка ссылки на базу данных участникам игры.

2-й этап – Проведение сетевой игры

Участвуют в игре учащиеся 2 классов.

Игра состоит из нескольких раундов по содержанию двух предметных областей знаний: географии и музыки.

1. Раунд «РАЗМИНКА КОМАНД» (проходит в формате «Своя игра»)

Учащимся двух классов предстоит ответить на 10 вопросов, которые они выбирают сами. Вопросы разных видов сложности. Сложность измеряется баллами. Учащиеся сами выбирают сложность вопроса.

Каждая команда должна, выбрав вопрос, совещаться в течение одной минуты, и капитан озвучивает ответ.

Если команда отвечает неверно, другая команда может ответить на вопрос и заработать эти баллы, однако если она ответит неверно, у нее сгорит сумма баллов, соответствующая этому вопросу.

2. Раунд «ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ»

«Отгадай, о какой земле Германии идет речь?»

Раунд проходит в видеоформате. Учитель подготавливает несколько роликов, каждый из которых длится 1–2 минуты.

Учащиеся разных команд по очереди дают ответ на вопрос.

3. Раунд «КОМПОЗИТОРЫ»

Учащиеся должны правильно определить композитора по фото.

Приводятся слайды с изображениями композиторов. Команды по очереди дают ответ. Выбор вопроса помогает осуществить программа случайных чисел (рандомайзер). Каждая команда должна ответить на 10 вопросов.

4. Раунд «МУЗЫКАЛЬНЫЙ»

Учащиеся смотрят на презентацию, где видят карту и характерный рельеф земли Германии, что является соответствующей подсказкой для них. Играет произведение композитора, который здесь жил и работал. Учащиеся должны назвать композитора и произведение. Преподаватели включают фрагмент произведения. Учащиеся дают ответ. Каждая команда должна дать 5 ответов. Всего в процессе раунда прозвучат 10 фрагментов произведений.

5. Раунд «ЧТО НА КАРТЕ?»

Этот раунд проверяет географические знания карты Германии: расположение земель, административных центров, рек, озер, горных вершин, которые были в характеристике земель.

По окончании игры подводятся итоги, подсчитываются баллы. Можно вручить учащимся грамоты победителей и участников. Отметить самых активных игроков.

Здесь представлен формат сетевой игры, которую целесообразно проводить не в учебное время, так как по временным рамкам даже 5 раундов выходят за рамки стандартного урока.

3.4. СЦЕНАРИЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ «СИЛА ИСКУССТВА»

Возраст: основная и старшая школа

Цель: повышение интереса к искусству среди подростков и молодежи

Задачи:

Предметные: изучение истории изобразительного искусства, погружение в различные культуры и эпохи, изучение художественных стилей и техник, получение практических творческих изобразительных навыков, развитие художественного вкуса, эстетическое развитие личности.

Межпредметные: установление связей между информацией разных научных областей, применение различного рода информации и знаний в области таких дисциплин, как изобразительное искусство, музыка, история, география, литература, обществознание (список можно продолжить), в контексте цели своего проекта.

Метапредметные: развитие навыков поиска и отбора информации: умение использовать различные ресурсы, отбирать нужную информацию, писать тексты, создавать презентации; развитие коммуникативных навыков (работа в группе, навыки публичного выступления, умение слушать и резюмировать информацию), развитие креативности.

Приемы геймификации:

- перевоплощение в персонажа – деятеля мирового искусства (например, художника). Каждому участнику необходимо выбрать себе персонажа из мира искусства вне временных ограничений;
- соревнование (челлендж в социальных сетях).

Задания:

1. Участники рандомно разбиваются на пары. Каждый участник выступает поочередно в роли персонажа и в роли интервьюера.

Персонаж помимо внешнего перевоплощения готовит о себе самопрезентацию (здесь могут быть факты биографии,

разные периоды творчества, показ и презентация творческих произведений).

Интервьюер готовит вопросы к персонажу. Сами интервью проходят в установленные даты и время в формате онлайн-встреч. Остальные участники выступают в качестве зрителей.

Подготовка к интервью самостоятельно за оговоренное количество времени. Сессии интервью онлайн непродолжительные.

По окончании проводится голосование в группе по данной игре в соцсети (например, «ВКонтакте») за лучшую самопрезентацию (возможно разработать несколько критериев оценивания персонажа, таких как внешнее сходство созданного образа и антураж; актерские способности (речь, мимика...); содержание и оформление презентации (достоверность материала, представление интересных, малоизвестных фактов и т. п., качество визуального контента презентации, оформление презентации)).

2. Участники создают творческие работы в стилистике своего персонажа, при этом не копируя существующие произведения, а только подражая стилю. Фотографии работ участвуют в челлендже в социальной сети (м. б. в закрытой группе в социальной сети) по типу флешмоба «ИЗОляция». Голосование и выбор победителя.

В рамках игры педагогами (модераторами; тьюторами) могут быть организованы онлайн- и офлайн-консультации, создана библиотека справочных материалов, ссылок на различные ресурсы в Сети, которые будут полезны участникам при выборе персонажа, изучении его биографии и творческого пути, поиске репродукций произведений, фотографий, статей в прессе и пр.

Идею этой игры можно расширить/усложнить заданиями по типу квестов в Сети с отсылкой на различные дисциплины. Например, ограничить выбор персонажей (дать возможность выбора из предложенных), подготовив по каждому персонажу свою историю/квест, связанные с географией, историей и т. п. Искусство всегда отражает общество в его исторический период, также оно всегда связано

с географией, климатом, научными изобретениями и т. п. Таким образом, каждый участник получит возможность погрузиться в изучение личности выбранного персонажа в различных аспектах его биографии, окружения, событий, происходящих с ним и в мире в это время.

3.5. СЦЕНАРИЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ «В ПОИСКАХ ПРОПАВШЕГО ОТКРЫТИЯ»

Цель: актуализировать изученный материал, связанный с материками и океанами, познакомиться с дополнительной научной и научно-популярной информацией о нашей планете.

Формат сетевой игры – игра-приключение, игроками которой могут быть как отдельные ученики, так и команды.

Игра рассчитана на школьников 5–7-х классов, возможно и более старшего возраста.

Методическое обеспечение сетевой игры. Игра проходит в дистанционном формате на любой из доступных платформ (Microsoft Teams, Zoom, Skype и т. д.). Дополнительными инструментами для размещения заданий или дополнительной информации могут служить видеохостинги, «Google Документы», «Google Диск», «Яндекс.Диск», мессенджеры, социальные сети.

Сюжет игры

К участникам игры обращается научное сообщество. Их просят помочь в поиске очень важного документа, затерянного на просторах нашей планеты. Участникам игры необходимо найти документ, который рассказывает о важном научном открытии. Однако случилось так, что документ этот разделен на отдельные фрагменты, которые спрятаны на разных материках и в океанах. Юным исследователям предстоит совершить путешествие по материкам и океанам, чтобы найти сначала отдельные фрагменты документа, а потом соединить их воедино и узнать, о каком важном научном открытии идет речь.

Для того чтобы определить, по какому объекту (материки, океаны и т. п.) предстоит путешествие, участникам необходимо тянуть жребий.

После того как между участниками распределены материки и океаны, им выдается интерактивная карта материка или океана – игровое поле с точками маршрута. Интерактивные карты – игровые поля представляют следующие объекты: Евразию (можно сделать отдельно Европу и Азию), Северную Америку, Южную Америку, Африку, Австралию, Антарктиду, Тихий океан, Атлантический океан, Индийский океан, Северный Ледовитый океан (при желании можно разделить Южный океан).

Каждая точка – это отдельный вопрос или задание, ответ на который или выполнение которого даст одно из слов или части слова из фрагмента документа, который ищут «исследователи». Каждая точка маршрута является гиперссылкой, нажав на которую участник открывает сайт, документ, видео, фото и т. д. с вопросом или заданием. Количество точек маршрута не ограничено.

Подобные игровые поля необходимо сделать для каждого материка и океана. После прохождения всех точек «своего» материка или океана игрокам нужно составить текст.

По сюжету гипотетический самолет «забрасывает» исследователей в недоступную или труднопроходимую точку (например, в джунгли Амазонии, пустыню Сахара и т. д.). Это и будет начальной точкой их путешествия. Задача участников игры – пройдя все точки маршрута, решить все задания как можно быстрее, собрать фрагменты документа и вернуться в «цивилизацию». Задания построены в виде квеста – последовательного перехода от точки к точке. Причем ни одну точку пропустить нельзя, иначе не будет доступа к последующему заданию.

После того как все участники (команды) собрали текст «своих» фрагментов документа, их задача – составить целостный документ.

Как вариант: для усложнения игры текст документа может быть зашифрован, и у игроков появится дополнительная задача подобрать ключ к шифру. В качестве примера шифра могут служить значки полезных ископаемых.

После того как документ собран и расшифрован, игроки узнают, о каком же научном открытии идет речь. В качестве примера такого открытия может быть открытие какого-то географического объекта (озера, горной вершины, реки и т. д.), целого материка, племени и т. д.

Варианты ресурсов для создания интерактивной карты:

- сервис «Google Планета Земля», инструментарий которого позволяет построить подобный маршрут с точками (форма «точек» может быть произвольной) с гиперссылками;
- конструктор интерактивных карт (в большом количестве размещены в Интернете): инструментарий позволяет расставить метки и сделать их гиперссылками и составить нитку маршрута;
- презентация Microsoft PowerPoint, в которую вставляется картинка с изображением географической карты и дополняется значками-гиперссылками.

3.6. СЦЕНАРИЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ «ЦИФЕРБЛАТ»

В данном пособии представлен *фрагмент* сетевой игры «Циферблат», проведенный для онлайн-школы «Открывая Байкал» (п. Танхой, Республика Бурятия) 10–13 декабря 2020 г. Участниками сетевой игры стали ученики 5–9-х классов, учителя и сотрудники Байкальского инновационного центра. Игра проходила на площадке <https://vk.com/baikalinnovativecenter>.

В этой группе сохранен весь цифровой след хода игры (видео, работы участников, комментарии модераторов).

Сценарий

Социальная миссия:

- усилить интерес/мотивацию детей 13+ и взрослых к собственному образованию, осмыслению способов обучения;
- подружить учащихся онлайн-школы «Открывая Байкал», которая была создана накануне события.

Игровая миссия (цель):

Построить сетевой образовательный мегаполис, в котором реализуются непохожие на уроки образовательные форматы и обучение основано на принципе peer-to-peer, согласно которому важны скорость и качество освоения новых навыков.

Игровая миссия облекается в «легенду», которая представляет собой видеофрагмент. В нем представлены проблема, задачи, которые нужно решить, чтобы построить мегаполис.

Образовательная задача (набор образовательных результатов/навыков, которые должны быть сформированы в ходе игры) заключается в получении опыта:

- образовательного целеполагания и рефлексии;
- использования цифровых инструментов для обучения;
- решения креативных, творческих задач;
- работы в команде;
- поиска и анализа информации;
- планирования деятельности.

Участники: ученики, учителя онлайн-школы «Открывая Байкал» и сотрудники Байкальского инновационного центра.

Ведущие: 6 модераторов (1 спикер, 5 модераторов сетевых групп) и 1 аналитик.

Игровое поле: социальная сеть «ВКонтакте», группа <https://vk.com/baikalinnovativecenter>.

Инструменты:

- 1) базовые инструменты: Zoom и группа VK;
- 2) набор инструментов «Google Диска»: презентация, дашборд, виртуальная доска;
- 3) инструменты коммуникации участников: выбираются участниками самостоятельно.

Продолжительность и этапы игры:

Отборочный этап – **10–11 декабря 2020** – старт игры, скрининг, отбор участников.

Событийный этап – **12–13 декабря 2020**

- работа в сетевых группах,
- индивидуальное задание в Сети,
- работа в сетевых группах.

Рефлексивный этап – 13 декабря 2020

- работа в сетевых группах, рефлексия,
- подведение результатов, публикация в группе, награждение участников.

Особые условия:

- разное время у участников, наличие команды Европейской части РФ (10–15 человек);
- общее количество участников, одновременно входящих в комнату, не должно превышать **90 человек**.

Требования к участникам:

- регистрация в группе <https://vk.com/baikalinnovativecenter>;
- наличие в аккаунте в сети и в Zoom полных Имени и Фамилии;
- наличие устройства для выхода в Zoom;
- наличие доступа к гугл-диску;
- продуктивный настрой на работу, открытость к коммуникации;
- соблюдение правил сетевого этикета. При нарушении правил сетевого этикета (оскорбления участников, некорректные комментарии, название себя другим именем и т. п.) участник получает бан.

Роли игроков и их возможности:

- **Фоловер** – внешний участник, приглашаемый в игру. Имеет право на:
 - выполнение заданий от Агента;
 - публикацию хештегов и аватаров игры;
 - доступ к учебному контенту и занятиям, которые создаются внутри игры.
- **Сканер** – игрок без команды. Сканер имеет право:
 - объединяться в команды с другими сканерами;
 - выполнять командные задания.
- **Трейсер** – игрок без команды. Трейсер имеет право на:
 - индивидуальные продукты;
 - регистрацию авторства.

- **Аккростритер** – игрок с командой. Аккростритер имеет право:
 - создавать команду из внешних участников;
 - проводить прямые эфиры;
 - создавать свой командный продукт на основе результатов деятельности участников.
- **Автор** – игрок без команды высокого уровня. Автор имеет право:
 - участвовать в обсуждении хода и результатов игры.

Организационно-техническая схема игры

Дата	День, содержание деятельности	Комментарий	Рейтинг участников
До 8.12.20	- Рассылка и заполнение гугл-формы для регистрации участников	Форма нужна, чтобы понять общие сведения об участниках	
9.12.20	- 10.00 (МСК) – семинар по игре со взрослыми участниками. Ссылка для входа: - 20.00 (МСК) – <u>публикация поста ведущего</u> в группе VK: - завязка события, - объяснение правил и задания № 1, - инструкция по выполнению задания	Видеопост ведущего + задание и инструкция по выполнению	

Дата	День, содержание деятельности	Комментарий	Рейтинг участников
10– 11.12.20	Отборочный (индивидуальный) этап		
	<ul style="list-style-type: none"> - Участники скачивают с Google Диска шаблон скрининга, заполняют его согласно инструкции и публикуют в группе VK. - Модераторы осуществляют комментирование публикаций участников (мотивация, позитивный настрой). - Аналитик фиксирует в общей таблице наличие цифрового следа (поста) от участника 	Индивидуальное задание, выполняют все, кто желает стать участником	Публикация поста с целеполаганием. Статус Сканер. Максимальное количество баллов – 5
12.12.20	Событийный: I этап – Vault (командный) – 60 минут		Статус – Сканер
1	Общее онлайн-включение всех участников: <ul style="list-style-type: none"> - техническая подготовка за 30 минут до включения; - постановка задания № 2 на работу в сетевой команде – 5 минут; - формирование команд: в каждой команде по 12 человек + 1 модератор. Деление через инструменты Zoom; - работа в сетевых группах – 30 минут; 	На этом этапе команды формируются из участников модератором. Для каждой команды создается своя виртуальная доска для заполнения циферблата.	Публикация циферблата городов от команды с хештегами игры: <ul style="list-style-type: none"> - название, - принцип объединения, - визуализация циферблата.

Дата	День, содержание деятельности	Комментарий	Рейтинг участников
1	<p>- подведение итогов 1-го этапа и голосование – 10 минут;</p> <p>- перерыв 15 минут.</p> <p>Общий результат этапа: циферблат городов команды победителя.</p> <p>Задание 2:</p> <p><i>Вариант № 1</i></p> <p><i>На странице ведущего сетевой игры в комментариях к постам размещена информация о 20 городах. Задача участников: найти города и объединить их в один циферблат, в котором оставить 12 городов. Участники должны обосновать принцип объединения городов, придумать название циферблата. Опубликовать циферблат на виртуальной доске.</i></p> <p><i>Правила:</i></p> <p>Время на работу: 30 минут.</p> <p>Результат: оформляется в шаблоне: виртуальный циферблат городов (название города, изображение, принцип объединения, № сессионного зала), публикация в группе в сети с хештегами игры.</p> <p>Ссылки на https://jamboard.google.com/ для каждого сессионного зала в Zoom.</p>	<p>Модераторы сетевой команды сопровождают поиск городов и заполнение шаблона.</p> <p>Оперативно передают модератору название циферблата.</p> <p>Аналитик фиксирует деление на группы учеников и вносит в таблицу результатов для каждого участника результат команды.</p> <p>Участники голосуют за циферблат через форму в VK.</p> <p>Во время перерыва ведущий модератор делает форму для выбора городов</p>	<p>Максимальное количество баллов – 4 + 1 балл за лучший циферблат (для 1 команды).</p> <p>Максимальное количество баллов – 5</p>

Дата	День, содержание деятельности	Комментарий	Рейтинг участников
1	<p>Инструкция к заданию № 2</p> <p>На циферблате должно быть указано:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Название, принцип объединения. 2. Города: название + изображение. 3. Ф. И. участников группы и их вклад в работу. <p>Важное условие: хотя бы в 3 городах, должна быть железная дорога.</p> <p>Оформление циферблата – зона вашего творчества. Например, Apple Watch или Samsung Watch создают множество уникальных циферблатов. Время выполнения: 30 минут.</p> <p>Скрин экрана и ссылку опубликовать в группе VK в беседе «Циферблат. Событийный этап. Задание 2»</p>		

Дата	День, содержание деятельности	Комментарий	Рейтинг участников
12.12.20	Событийный: II этап – Drop (индивидуальный) – 30 минут		Новый статус – Трейсер
2	<p>Общее онлайн-включение всех участников:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выбор городов участниками, распределение по беседам – 10 минут. - Демонстрация результатов выбора – 2 минуты. - Постановка задания № 3 «Чему я могу научить жителей города?» – 5 минут. <p>Задание № 3: Вы должны представить себя человеком, который приехал жить в данный город. У Вас есть миссия: Вам необходимо обучить жителей города, микрорайона новому навыку или знанию, который Вы знаете или умеете лучше всего делать. Вам нужно понять, чему Вы можете научить жителей с учетом особенностей их города, направления Вашей проектно-исследовательской работы.</p> <p>Заполнить шаблон, придумать авторский хэштег и опубликовать пост в группе, тем самым зарегистрировать свое авторство.</p>	<p>Город/микрорайон участники выбирают индивидуально.</p> <p>В гугл-форме сделать (Ф. И. из списка, название города, контакт).</p> <p>После выбора участники становятся жителями микрорайона города, которые должны обучать других жителей мегаполиса.</p> <p>Группы создаются случайным выбором, модератор только напоминает о задании, отвечает на вопросы</p>	<p>Публикация поста:</p> <ul style="list-style-type: none"> - без привязки к городу и без привязки к проектной работе – 2 балла; - без чего-то одного – 3 балла; - все есть – 4 балла. <p>Регистрация авторства (авторский хэштег) – 1 балл.</p> <p>максимальное количество баллов – 5</p>

Дата	День, содержание деятельности	Комментарий	Рейтинг участников
2	<p>Время на выполнение: 30 минут. Готовность не позднее 18.00 по МСК.</p> <p>Результат: индивидуальный пост в группе по шаблону с авторским хештегом.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Индивидуальная работа в сети по выполнению заданий. Консультации у модератора 		
13.12.20	<p>Событийный: III этап – Кросс-сейл (командный) – 60 минут</p>		Новый статус – Аккростритер
3	<p>Общее онлайн-включение всех участников:</p> <ul style="list-style-type: none"> - постановка задания № 4 – 5 минут; - деление на сетевые команды по 5–6 человек; - работа в сетевых командах – 30 минут; - возврат в общую комнату, обсуждение итогов – 10 минут; - постановка задания на рефлексия. 		

Дата	День, содержание деятельности	Комментарий	Рейтинг участников
3	<p>Задание № 4: Создать образовательный путеводитель из предложений участников для своей команды. Опубликуйте результат в группе в VK.</p> <p>Время на выполнение: 30–35 минут.</p> <p>Результат: индивидуальный пост в группе по шаблону</p>	<p>Проба участников работать самостоятельно, без модераторов и заполнить шаблон.</p> <p>Модераторы могут поддерживать.</p> <p>Аналитик баллы участникам фиксирует на основе результатов команды</p>	<p>Публикация «образовательного путеводителя» от команды с хештегами игры.</p> <p>Если взяли только свои – 4.</p> <p>Если взяли предложения других – 5.</p> <p>Максимальное количество баллов – 5.</p> <p>* В течение дня после события смотрим количество выборов и добавляем баллы участнику, чье предложение больше всего выбрали.</p> <p>Максимальное количество баллов – 5</p>

Дата	День, содержание деятельности	Комментарий	Рейтинг участников
4	Рефлексивный этап		Новый статус – Автор
	<p>Подведение итогов, рефлексия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - найти пост при входе в игру и в комментарии указать, достигли ли вы целей. Можно картинку с тем, что получилось; - победителями становятся те, кто достиг своих целей; - отдельно нужно составить шорт-лист участников. <p>Задание № 5: Ответить на вопросы в виде комментария или использовать шаблон к посту (задание № 1):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что мне труднее всего? - Насколько я достиг своих целей? - Чему я научился? <p>Время на выполнение: до 15.00 по МСК.</p> <p>Результат: индивидуальный пост/ комментарий в группе по шаблону</p>	<p>Аналитик составляет шорт-лист.</p> <p>Определяются победители</p>	<p>За рефлексивный комментарий – 5 баллов.</p> <p>Максимальное количество баллов – 5</p>
13.12.20	Подведение итогов		

3 ВАЖНЫЕ КНИГИ О СЕТЕВЫХ ИГРАХ

1. Вачкова С. Н., Петряева Е. Ю., Сененко О. В., Кропова Ю. Г., Воронова Т. С., Грушина Т. П., Малащенко В. О., Лукина Е. В., Пушкина В. Н., Филиппова Л. С., Гернет И. Н., Басик Н. Ю., Купалов Г. С., Асонова Е. А., Малых О. А., Яшина И. А. Сетевые уроки, события и игры: как учить подростков в сети? – М. : Некоммерческое партнерство «Авторский клуб», 2020. – 160 с.

2. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / Джейн Макгонигал ; пер. с англ. Н. Яцюк; [науч. ред. В. Шульпин]. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.

3. Шелл Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все. – М. : Альпина Диджитал, 2015. – 551 с.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ

4. Блум Б. Таксономия образовательных целей. Сфера познания. – 1956.

5. В школу – как на праздник! Применение компьютерных игр в обучении [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.ixbt.com/live/games/v-shkolu-kak-na-prazdnik-primenenie-kompyuternyh-igr-v-obuchenii.html>.

6. Видеоигры в учебной программе. Как игры используют в образовании [Электронный ресурс]. – URL: <https://dtf.ru/games/189651-videoigrv-uchebnoy-programme-kak-igrv-ispolzuyut-v-obrazovanii>.

7. Вишнякова С. М. Профессиональное образование: Словарь. Ключевые понятия, термины, актуальная лексика. – М. : НМЦ СПО, 1999. – 538 с.

8. Гейб Зихерманн. Как игры делают детей умней [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hO7Nuo1fPvQ&t=1s>.

9. Геймификация в образовании: обзор методов [Электронный ресурс]. – URL: <https://ypsiholog.ru/gejmifikatsiya-v-obrazovanii/>.

10. Географические игры [Электронный ресурс]. – URL: <https://geo.koltyrin.ru/games.php>.

11. Грушина Т. П. Использование электронных ресурсов и образовательных платформ в педагогической деятельности учителя / Т. П. Грушина // Вестник МГПУ. Серия: Естественные науки. – 2018. – № 3 (31). – М. : МГПУ. – С. 85–93.

12. Грушина Т. П. Конструирование урока с использованием цифровых образовательных ресурсов / Т. П. Грушина // Вестник МГПУ. Серия: Естественные науки. – 2018. – № 4. – М. : МГПУ. – С. 93–101.

13. Дистанционные командные игры типа «astron» как форма сетевого взаимодействия [Электронный ресурс]. – URL: <https://pandia.ru/text/77/233/39640.php>.

14. Иванова Н. А. Мотивация игроков в компьютерные игры и киберспорт // Ученые записки университета имени П. Ф. Лесгафта. – 2017. – № 11 (153). – С. 321–325.

15. Иванова Н. А., Артемов А. В., Волохонский В. Л., Дубик С. В. Мотивация онлайн-гейминга в контексте теории самодетерминации (sdt) // Вестник СПбГУ. Сер. 16, Педагогика и психология. – 2016. – Вып.2. – С. 47–58.

16. Калмыков Г. МГПУ в Minecraft? Такого ещё не было [Электронный ресурс]. – URL: <https://mcunic.ru/2020/04/16/mgpu-v-minecraft-takogo-eshhjo-ne-bylo/> (дата обращения: 28.03.2021).

17. Каткова А. Л. Категория цели в педагогической теории компьютерных игр / А. Л. Каткова // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2009. – № 3. – С. 163–167.

18. Кларин М. В. Инновационные модели обучения: Исследование мирового опыта : монография. – 2-е издание. – М. : Луч, 2018. – 640 с.

19. Компьютерные игры, которые могут быть полезными в образовательном процессе [Электронный ресурс]. – URL: https://habr.com/ru/company/shkolnaya_karta/blog/367897/.

20. Лексиконы психиатрии Всемирной организации здравоохранения / перевод с английского ; под общей редакцией доц. В. Б. Позняка. – Киев : Сфера, 2001. – 402 с.

21. Лучшие онлайн-сервисы для создания обучающих игр и игровых упражнений [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.eduneo.ru/4916-2/>.

22. Минский Е. М. От игры к знаниям. Развивающие и познавательные игры для младших школьников. Пособие для учителей. – М. : Просвещение, 1982. – 192 с.

23. Многообразие онлайн-игр [Электронный ресурс]. – URL: <https://bigpicture.ru/mnogoobrazie-onlajn-igr/>.

24. Настольные и компьютерные игры, полезные для учебы [Электронный ресурс]. – URL: <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/education-games>.

25. Психологическая энциклопедия [Электронный ресурс]. – URL: [https://rus-psyho-enc.slovaronline.com/1117-Психическая%20невовлеченность%20—%20психическая%20вовлеченность%20\(mindlessness—mindfulness\)](https://rus-psyho-enc.slovaronline.com/1117-Психическая%20невовлеченность%20—%20психическая%20вовлеченность%20(mindlessness—mindfulness)).

26. Пять хороших образовательных игр [Электронный ресурс]. – URL: <https://22century.ru/popular-science-publications/educational-games>.

27. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учебное пособие. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.

28. «Серьезные игры»: что это и как они меняют образование [Электронный ресурс]. – URL: <https://news.itmo.ru/ru/news/8706/>.

29. Сетевые игры [Электронный ресурс]. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1626546>.

30. Сетевые игры [Электронный ресурс]. – URL: <https://intuit.ru/studies/courses/1104/251/lecture/6460>.

31. Сборник избр. педаг. произведений / под общ. ред. Г. С. Макаренко. – 2-е изд. – М. : Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во «Трудрезервиздат», 1951.

32. Список мультиплеерных игр для детей по рейтингу [Электронный ресурс]. – URL: <https://onyxgame.com/ru/mode/multiplayer/for-kid>.

33. Уиллис Д. Как научить ребенка легко учиться // Попурри. – 2019. – 288 с.

34. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М. : Новая школа, 2011.

35. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М. : Просвещение, 2010.

36. 10 онлайн-игр для образовательных вебинаров [Электронный ресурс]. – URL: <https://webinar.ru/blog/10-onlajn-igr-dlya-obrazovatelnyh-vebinarov/>.

37. Kuszewski A. You can increase your intelligence: 5 ways to maximize your cognitive potential // Scientific American. – 2011. – № 7. – P. 1–8.

38. Stanton R. Do video games make children violent? Nobody knows – and this is why // The Guardian. [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/09/do-video-games-make-children-violent-nobody-knows-and-this-is-why>.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Светлана Николаевна Вачкова, доктор педагогических наук, директор НИИ урбанистики и глобального образования ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: svachkova@mgpu.ru

Елена Юрьевна Петряева, кандидат педагогических наук, директор центра аналитических исследований и моделирования в образовании НИИ урбанистики и глобального образования ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: PetryaevaEYU@mgpu.ru

Георгий Сергеевич Купалов, кандидат педагогических наук, доцент Института гуманитарных наук ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: KupalovGS@mgpu.ru

Олеся Владимировна Сененко, кандидат филологических наук, ведущий научный сотрудник лаборатории социокультурных практик НИИ урбанистики и глобального образования ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: senenkoov@mgpu.ru

Юлия Геннадьевна Кропова, кандидат биологических наук, доцент кафедры биологии и физиологии человека Института естествознания и спортивных технологий ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: kropova.j@mgpu.ru

Татьяна Сергеевна Воронова, кандидат географических наук, доцент кафедры географии и туризма Института естествознания и спортивных технологий ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: voronova.t@mgpu.ru

Татьяна Петровна Грушина, кандидат педагогических наук, доцент Института естествознания и спортивных технологий ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: grushina.t@mgpu.ru

Людмила Сергеевна Филиппова, кандидат педагогических наук, доцент Института культуры и искусств, член Творческого союза художников.

Контакты: FilippovaLS@mgpu.ru

Ирина Алексеевна Яшина, эксперт центра аналитических исследований и моделирования в образовании НИИ урбанистики и глобального образования ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: YashinalA@mgpu.ru

Роман Викторович Парфёнов, научный сотрудник центра аналитических исследований и моделирования в образовании НИИ урбанистики и глобального образования ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: ParfjonovRV@mgpu.ru

Мария Николаевна Федоровская, эксперт центра аналитических исследований и моделирования в образовании НИИ урбанистики и глобального образования ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: fedorovskayamn@mgpu.ru

Виктория Валерьевна Ядринкина, директор школы № 34 г. Красноярска.

Контакты: jww68@mail.ru

Сергей Викторович Федоров, научный сотрудник центра аналитических исследований и моделирования в образовании НИИ урбанистики и глобального образования ГАОУ ВО МГПУ.

Контакты: fedorovsv@mgpu.ru

Жукова Татьяна Анатольевна, учитель начальных классов, МБОУ «СОШ № 13» г. Обнинска Калужской области, методист Центра смешанного обучения.

Контакты: nfnmzyf33@gmail.com

Екатерина Валерьевна Смолкина, руководитель образовательных проектов ООО «Якласс».

Контакты: Esmolkina@inbox.ru

Коллектив авторов

**Сетевая образовательная игра:
методический травелог**

Учебно-методическое пособие
по сетевой образовательной игре

Печатается в авторской редакции
Дизайн обложки И. С. Ефремова
Верстка: В. В. Львовский

Некоммерческое партнерство «Авторский Клуб»
109052 г. Москва, ул. Нижегородская, д.104, корп.3
+7(968)0892225, info@author-club.org, www.author-club.org

Подписано в печать 10.02.2022 г.
Формат 60x90/16. Бумага офсетная.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 12,75.

Отпечатано в типографии «ИП Скороходов В. А.»
www.printresolve.com | +7 499 34 680 34