

# Эдьютейнмент, квесты и кейсы: игры в обучении и воспитании



**Петрова А.Н.,**  
педагог доп.образования  
ГБОУ лицей 590

**Санкт-Петербург**  
**2016**

*В чем разница между школой и жизнью?  
В школе тебе сначала преподают урок, а  
потом предлагают пройти испытание.  
В жизни ты проходишь через испытание, из  
которого выносишь урок.*

*Том Бодетт*



# Эдьютейнмент и геймификация



**Эдьютейнмент**

Edutainment

+

Entertainment



**Геймификация**

=

**Игрофикация**

Игровое обучение - форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов.

# Популярные виды игр



## Кейсы

техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы основываются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной

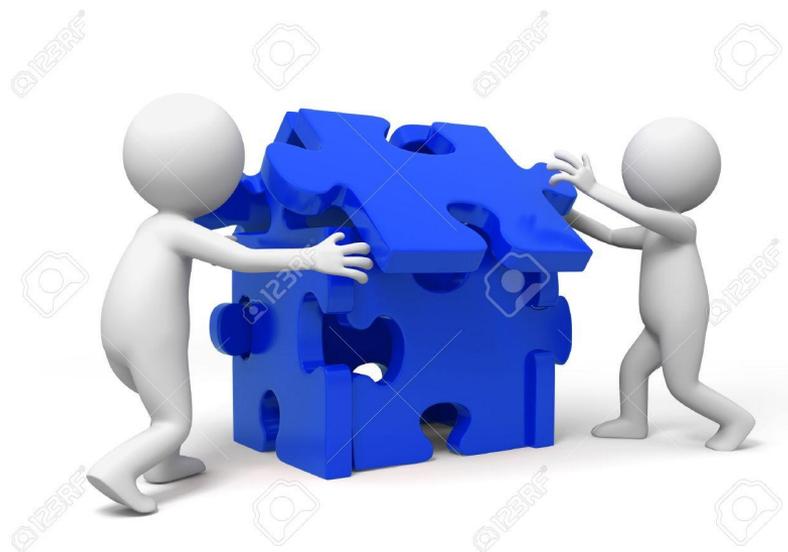
## Квесты

Техника обучения, построенная на поиске предметов, приключений, раскрытии головоломок

Квест – ролевая приключенческая игра

Квест – игра по ориентированию

Квест – поиск выхода из комнаты



# Игровое обучение: основные

## черты

- Свободная развивающаяся деятельность, организуемая учителем (но протекающая без его диктата) и осуществляемая учениками по желанию, с удовольствием от *самого процесса деятельности*, а не за приз-поощрение или оценку.
- Творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность.
- Эмоционально напряженная, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.
- Деятельность, проходящая в рамках прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта
- Деятельность, имеющая имитационный характер, в котором моделируется профессиональная или общественная среда жизни человека.
- Деятельность, обособленная местом действия и продолжительностью, рамками пространства и времени.



# Чтобы не «заиграться», или ошибки внедрения игровых методик

- 1) Награды ни за что
- 2) Всех под одну гребенку
- 3) Игра в царя горы



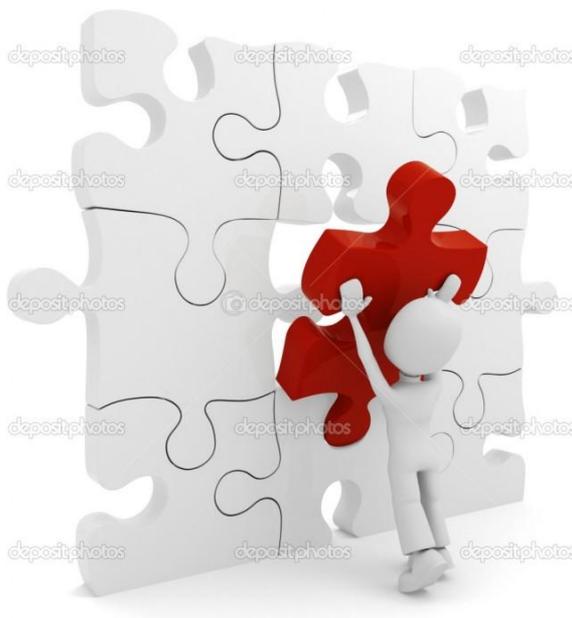
- 4) Неуместность
- 5) Неправильная стратегия использования



# Секреты успеха

- **Тщательное исследование темы, погружение**
- **Не давать игроку скучать**  
(Не заставляйте игрока выполнять одну и ту же последовательность действий. В первые же полминуты игры дайте игроку понять, что он нашел нечто потрясающее. )
- **Игра создается для игрока**  
Игра должна понравиться игроку и быть у него под контролем, насколько это возможно. Не позволяйте игроку видеть за игрой ее создателей. Пусть он ощущает себя участником представления.
- **Сюжет**  
Помните об аудитории  
(интерес, близость тематики)
- **Интересно ли вам играть в свою игру? Нравится ли вам она?**

# Список литературы и Словарик учителя XXI века в раздаточных материалах



**Спасибо за внимание!**