

Игры в образовании

**Оксана Геннадьевна Петрова**  
заведующая Центром  
инновационных образовательных  
технологий

**Ольга Владимировна Урсова**  
заведующая кафедрой  
дошкольного и начального  
образования  
ГБОУ ДПО ПОИПКРО

# Бриколаж в образовании Электронный экскурсовод Пушкиногорья

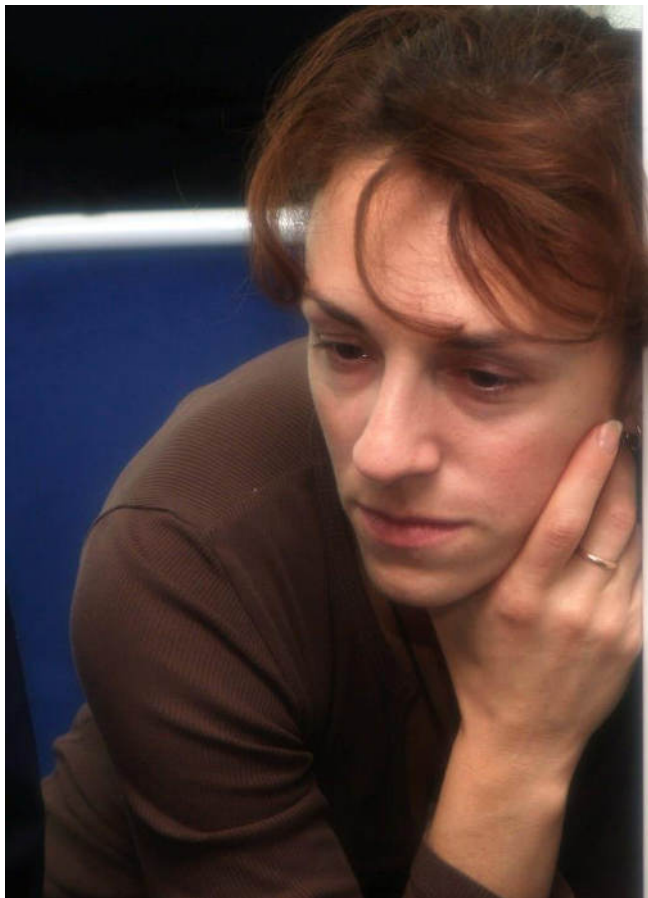
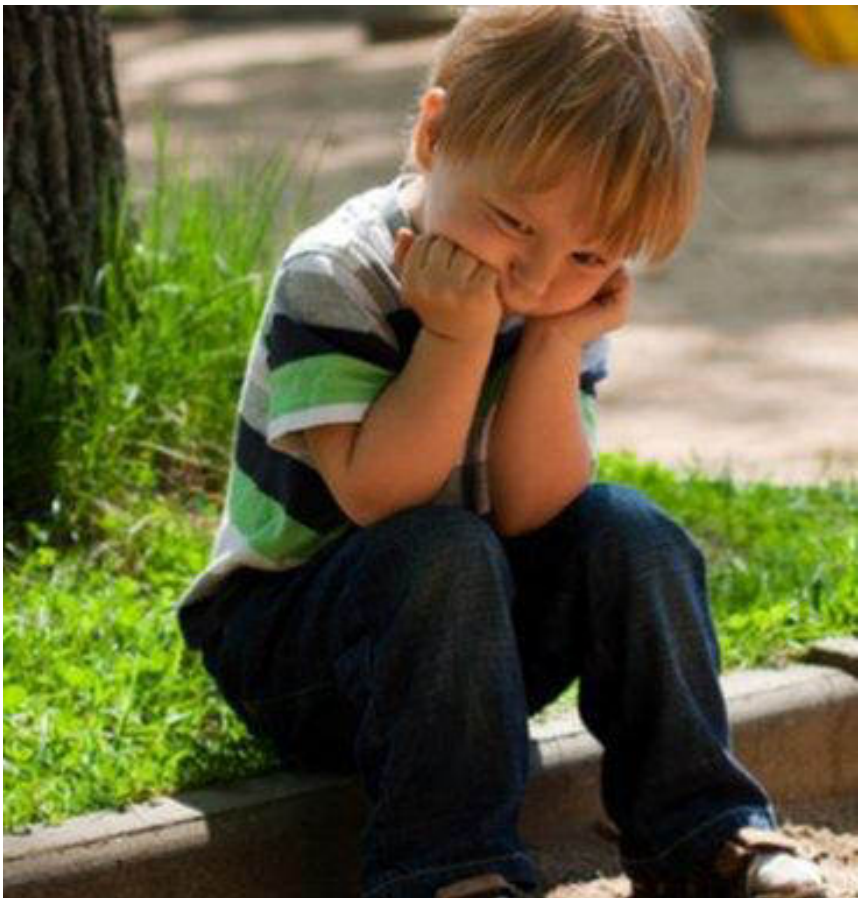


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



**МОСКОВСКИЙ  
МЕЖДУНАРОДНЫЙ  
САЛОН ОБРАЗОВАНИЯ**

**#ММСО2016**





## Экскурсия



## После экскурсии



# Знакомство с местом

Вопросы до...

Активность

Увлечённость

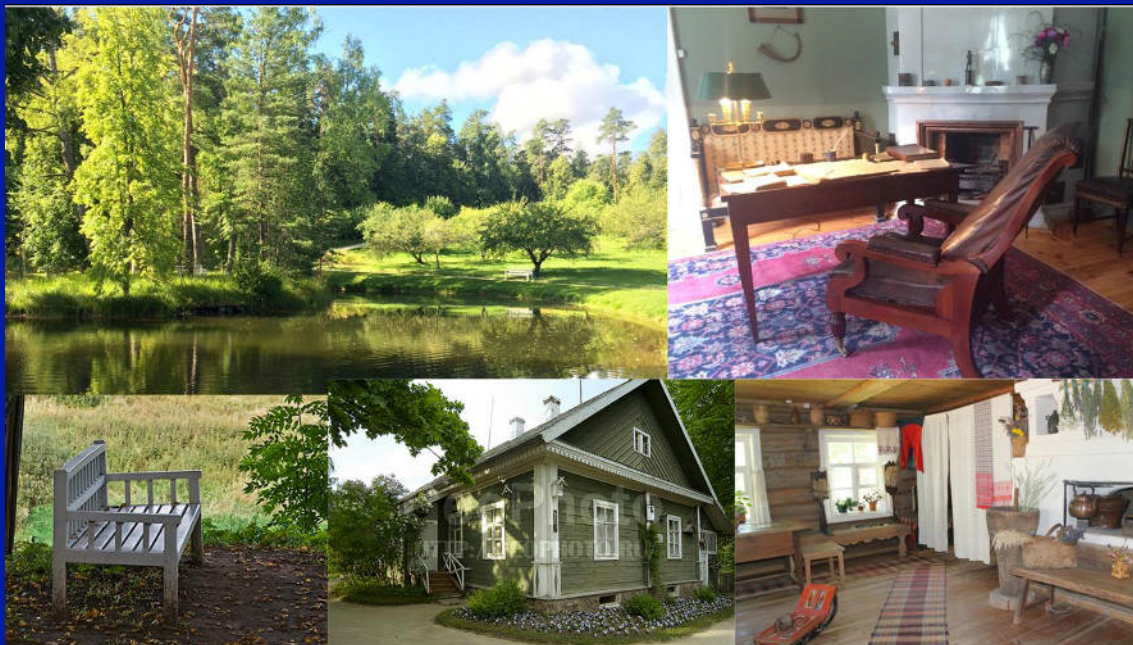
Со-бытие

Свой контекст

Своя  
история о  
месте

Вопросы после...

# Краеведение – всестороннее познание определенной территории



- Образовательный потенциал Пушкиногорья
- Многослойность

Смысловое восприятие пространства – снятие слоёв

Внешние  
мотивы

Внутренняя  
мотивация

Осознанное предметно-  
мотивированное учение

сервисы  
виртуальной  
образовательной  
среды

приложения для  
мобильных  
устройств

## Испытания

### Миссии

Целое из  
эпизодов

Эпизоды =  
учебная задача  
+ средства  
деятельности

## бриколаж

(использовать то, что под  
рукой, создавать новое и  
использовать повторно,  
рассказывать истории)

открытость

цифровой след

Персональная траектория

# Декомпозиция учебного объекта

## Эпизод

### Михайловское. Код Ученый 2015 Маршрутный лист группы 1



В Михайловском поэтом создано около ста произведений, которые являются своеобразным путеводителем по этим местам.



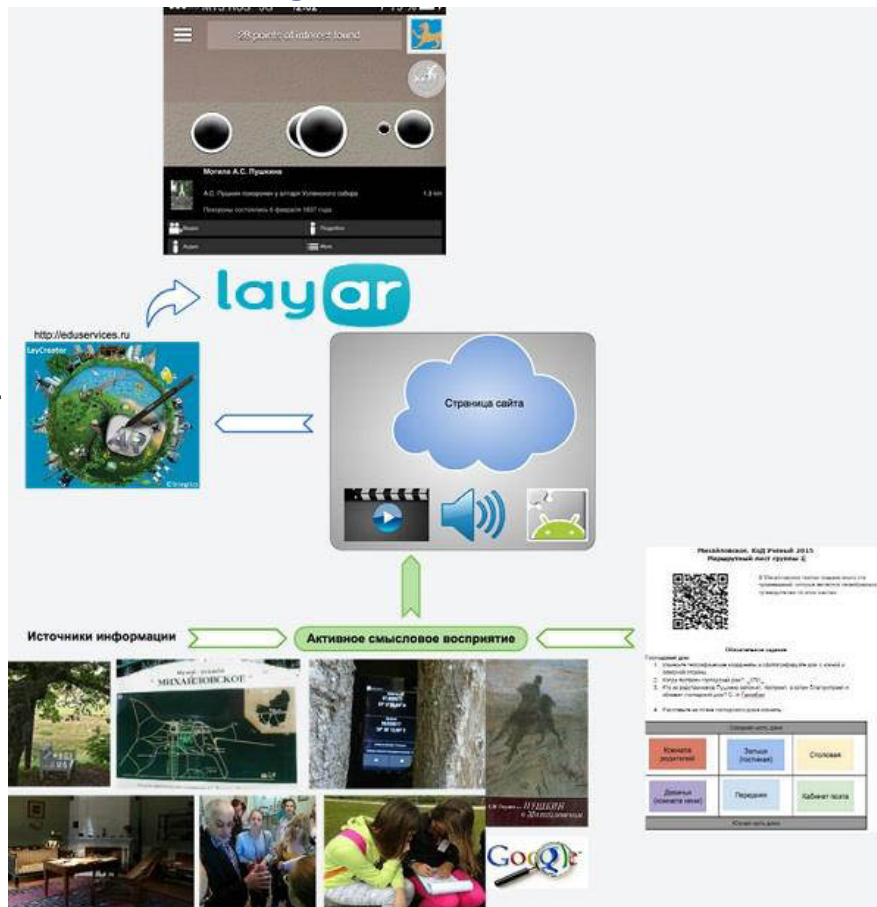
4. В какой комнате хранятся предметы крестьянского и помещичьего быта 18-19 веков? \_\_\_\_\_ деви́чья \_\_\_\_\_
5. Сделайте фотографии, укажите предназначение предметов.

| Фотография предметов крестьянского и помещичьего быта 18-19 веков                  | Предназначение предметов |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
|  | Наборы для вязания       |

# Электронный экскурсовод: Информационный модуль

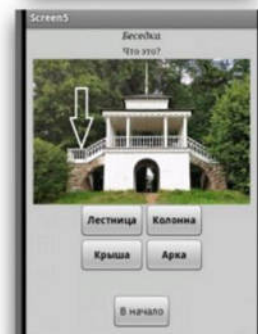
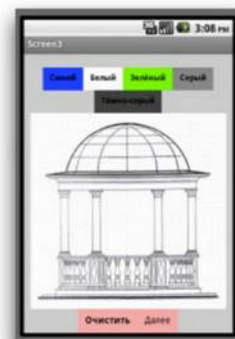
## Открытость Цифровой след

- Активное смысловое восприятие
- Многоканальность поступления информации -> оперативное осмысление, анализ, оценка, сопоставление
- Планирование структуры страницы сайта
- Подбор фото и медиа объектов
- Написание **авторского** текста



# Электронный экскурсовод: Интерактивный модуль

Открытость  
Цифровой след



Внешние  
мотивы

Внутренняя  
мотивация

Осознанное предметно-  
мотивированное учение

сервисы  
виртуальной  
образовательной  
среды

приложения для  
мобильных  
устройств

## Испытания

### Миссии

Целое из  
эпизодов

Эпизоды =  
учебная задача  
+ средства  
деятельности

## бриколаж

(использовать то, что под  
рукой, создавать новое и  
использовать повторно,  
рассказывать истории)

открытость

цифровой след

Персональная траектория

# Геймификация

**применение игрового дизайна  
- принципов и элементов  
проектирования  
компьютерных игр в  
неигровых процессах**

- игровые очки
- рейтинги команд
- испытания - “миссии”  
(последовательность задач,  
объединенных общей  
целью с ограничением  
времени и с элементами  
соперничества)

**добавление игровой  
составляющей с целью  
вовлечения в процесс  
производства совокупной  
ценности**

- модель итогового квеста
- цифровой след
- “Пушкиногорская  
кругосветка”

- [Сайт летнего лагеря “Код учёный”](#)
- Ярмахов Б.Б., Петрова О.Г., Ливенец М.А., Рождественская Л.В. [«Код учёный»: пушкинская кругосветка](#)
- Ярмахов Б.Б. [Пушкиногорский лагерь мобильных технологий](#)
- Ярмахов Б.Б. [Лагерь мобильных технологий: необходимое оборудование](#)
- Ливенец М.А. [Пушкиногорье 2015: обучение программированию мобильных приложений](#)
- Рождественская Л.В. [Усадьба Петровское как строительный проект А.П.Ганнибала](#)
- Рождественская Л.В. [Эмодзи-Пушкин, танцы в Тригорском, бумажные блоги и другое...](#)
- Петрова О.Г. [Пушкиногорье 2015: дополненная реальность](#)
- Травкин И. Ю. Геймификация обучения: от игровых механик к конструктору траекторий // Информатика и образование. -- 2016. -- № 1. С. 17-20