



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ МЕХАНИК НА БАЗЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР (RPG) В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ

ГОРДАШНИКОВА ОЛЬГА ЮРЬЕВНА,
главный научный сотрудник
отдела организации научной деятельности ФГАНУ «ФИЦТО»



Цель методических рекомендаций – содействие созданию условий использования современных образовательных технологий для реализации образовательных программ основного общего образования с применением электронного обучения в организации, осуществляющей образовательную деятельность

СОДЕРЖАТ

- общие положения, значимость, цель и задачи использования игровых механик на базе компьютерных ролевых игр (RPG) в образовательной практике

УЧТЕНЫ

- требования к использованию компьютерных ролевых игр (RPG) в образовательной деятельности

ПРЕДСТАВЛЕННЫ

- основные характеристики и разновидности игровых механик на базе компьютерных ролевых игр (RPG) в основном общем образовании
- основные требования к организации процесса обучения и проведению учебных занятий с использованием игровых образовательных технологий как инструментов повышения мотивации обучающихся при реализации образовательной и социальной деятельности в целях обеспечения доступности и качества образования

ОХАРАКТЕРИЗОВАН

- алгоритм действия педагога по использованию игровых механик на базе компьютерных ролевых игр (RPG) в образовательной практике

РАСКРЫТЫ

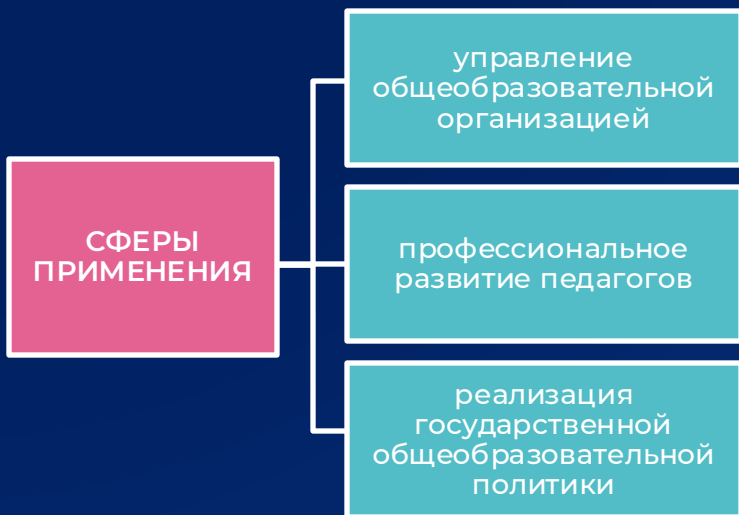
- психологические аспекты обучения с использованием игровых механик на базе компьютерных ролевых игр (RPG) с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, обеспечивая комфортную учебную среду

Назначение и область применения



Методические рекомендации предназначены для педагогических и руководящих работников общеобразовательных организаций, реализующих программы основного общего образования

ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ



- разработка основной образовательной программы основного общего образования;
- разработка рабочих программ учебных предметов, учебных курсов (в том числе внеурочной деятельности), учебных модулей;
- планирование и проектирование образовательной и социальной деятельности,
- разработка дополнительных общеразвивающих программ, материалов по программно-методическому обеспечению реализации дополнительных общеразвивающих программ;
- мониторинг и оценка качества реализации основной образовательной программы основного общего образования, экспертиза;
- планирование закупок в целях ресурсного обеспечения реализации основной образовательной программы основного общего образования;
- планирование кадрового развития общеобразовательных организаций.

Нормативно-правовые акты



- **Федеральный закон** от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- **Федеральный закон** от 19.12.2023 № 618-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»»;
- **Приказ Министерства просвещения Российской Федерации** от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- **Санитарные правила** СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- **Санитарные правила и нормы** СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»

Значимость, цель и задачи использования игровых механик



Цель – достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования посредством использования в образовательной практике игровых механик на базе компьютерных ролевых игр (RPG) как эффективного инструмента реализации задач федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования



ЗНАЧИМОСТЬ

- развитие навыков командной работы
- познавательная активность
- занимательность
- применение знаний на практике
- самостоятельность
- мотивация



ЗАДАЧИ

- оптимизировать образовательный процесс
- актуализировать игровые механики
- расширить педагогический инструментарий
- повысить статус игровых механик

Характеристики и разновидности игровых механик



ПОНЯТИЕ

Игровые механики – совокупность действий, которые может совершить обучающийся (пользователь), а также совокупность правил и ограничений.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

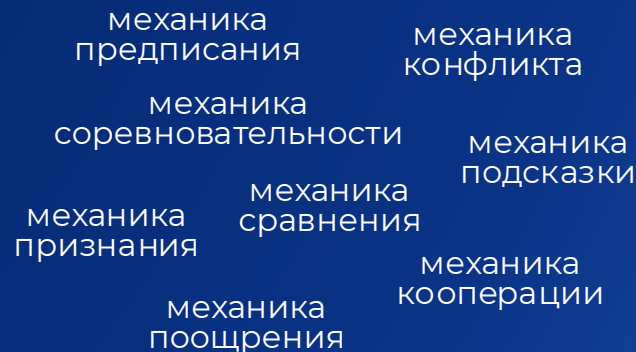
- механика
- динамика
- эстетика
- взаимодействие



ПРИНЦИПЫ



РАЗНОВИДНОСТИ





Требования к использованию компьютерных ролевых игр (RPG)

Разновидности компьютерных ролевых игр (RPG) для эффективного обучения

- **Игры на комбинирование**
(перемещение предметов, объектов, фигур, логические задачи, головоломки)
- **Игры на планирование**
(прохождение лабиринтов с препятствиями)
- **Игры на формирование аналитического аппарата**
(нахождение одинаковых предметов и объектов, лишних элементов)

Разновидности компьютерных ролевых игр (RPG) для проведения учебных занятий

- **Тренирующие игры**
способствуют закреплению, контролю и отработке имеющихся навыков
- **Обучающие игры**
помогают обучающемуся приобретать новые знания, умения и навыки
- **Развивающие игры**
оказывают влияние на развитие наиболее важных способностей
- **Контролирующие игры**
выявляют степень усвоения полученных знаний

Организация и проведение учебных занятий



ОРГАНИЗАЦИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

- **установить** правила и порядок проведения игры;
- **обеспечить** доступность содержания сюжета игры, поиск и обработку информации для выполнения заданий игры для обучающегося определенного возраста;
- **продумать** учебные задачи, результаты их выполнения.
- **проверить** работу технических устройств, выход в интернет (при необходимости);
- **продумать** порядок контроля результатов игры соревновательного характера;
- **обеспечить** доступность игры для большинства обучающихся группы;
- **соблюдать** частоту проведения игр



ПРОВЕДЕНИЕ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

- Обучение строится на основе решения **проектных задач**;
- имеются элементы вовлечения обучающихся в **исследовательскую деятельность**;
- обучение строится через опыт **активного экспериментирования**;
- имеются элементы **командной и проектной** деятельности;
- обучение направлено на развитие **ценностного отношения к труду** и личностных ресурсов обучающихся;
- имеются элементы **профессионального самоопределения**;
- имеются элементы помощи обучающимся в формировании **личного профессионального плана**

Подходы к классификации технологий игрового обучения



СТРУКТУРНЫЙ ПОДХОД

Использование игровых элементов в учебном процессе

(структурная геймификация)



- решение поставленных проблем для достижения образовательных целей
- усиливает вовлеченность путем задействования эмоций обучающихся



КОНТЕНТНЫЙ ПОДХОД

- использование игровых сюжетов, сценариев игры, эффекта присутствия, дизайна интерфейса и интерактивности обратной связи
(содержательная геймификация)



- развитие внутренней мотивации обучающихся

Алгоритм действий педагога по использованию игровых механик в образовательной практике



ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

- Определение, выбор и соотнесение задачи образовательной области с содержанием образовательной деятельности
- Отбор содержания, соответствующего целям и возрастным возможностям обучающихся
- Определение условий проведения и отбор игровых механик

КОРРЕКТИРУЮЩИЙ

- Анализ игровой механики на предмет ее соответствия требованиям, предъявляемым к педагогическим и игровым технологиям
- Анализ ролей и правил игры
- Определение критериев результативности игровой механики, целевых ориентиров соответствующих возрастным категориям обучающихся

ПРАКТИЧЕСКИЙ

- Разъяснение игровых правил
- Выполнение ролей, игровых процедур
- Распределение ролей
- Реализация игровой механики на базе компьютерных ролевых игр

РЕФЛЕКСИВНЫЙ

- Анализ достижения целей и задач реализации игровых механик по критериям их результативности
- Оценка мотивации обучающихся
- Анализ достижения образовательных результатов
- Оценка действий педагога



Психолого-педагогические условия обучения с использованием игровых механик

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации

РЕКОМЕНДАЦИИ

- следует **минимизировать время обучения**, необходимое для освоения основных функций механики игры;
- необходимо **избегать ситуации «выгорания»**, т.е. ставить обучающегося в ситуацию, чтобы он мог использовать уже полученный опыт в качестве инструмента для достижения новых результатов, как только предыдущий уровень пройден;
- каждый следующий полученный **опыт** может быть использован **для достижения новых знаний**, недоступных через стандартный набор функций персонажа игры;
- педагогу необходимо устанавливать **оптимальное соотношение между игровыми и неигровыми способами** проведения учебного занятия.



ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ
ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ
В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ И ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ
В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ, 28 МАЯ 2025 Г ОДА



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Отдел организации научной деятельности ФГАНУ «ФИЦТО»
+ 7 (495) 009-98-88 доб. 1231