



Создание тематической настольной игры как форма контроля для обучающихся



Педагог дополнительного образования
МАУ ДО ДЮЦ «Пламя» города Тюмени
ВОЛОГИНА НАТАЛЬЯ СЕРГЕЕВНА



Преимущества настольных игр в образовательном процессе

1 Запоминание

Игры стимулируют активное участие и запоминание информации, превращая обучение в увлекательный процесс.

2 Развитие навыков

Настольные игры способствуют развитию критического мышления, стратегического планирования и работы в команде.

3 Мотивация

Игровая форма увеличивает мотивацию к обучению, делая его более интересным и привлекательным.

4 Творчество

Игры дают возможность для проявления творческих способностей и нестандартного мышления.

Выбор темы и целевой аудитории

Тема

Тема игры должна соответствовать учебной программе и интересам обучающихся.

Целевая аудитория

Важно учитывать возраст и уровень подготовки обучающихся при разработке правил и механики игры.

Цель

Определить конкретные цели обучения, которые будут достигаться с помощью игры.



Разработка правил и механики игры

Правила

Правила должны быть простыми, понятными и запоминающимися для обучающихся.

Механика

Механика должна быть интересной и завлекательной, способствовать развитию необходимых навыков.

Сложность

Сложность игры должна соответствовать уровню подготовки обучающихся, чтобы не была слишком легкой или сложной.



Создание графического дизайна и игровых КОМПОНЕНТОВ

1

Дизайн

Графический дизайн должен быть ярким, привлекательным и соответствовать теме игры.

2

Игровые компоненты

Игровые компоненты (карты, фишки, кубики) должны быть качественными и удобными в использовании.

3

Тестирование

Провести тестирование игры с целевой аудиторией для оценки ее удобства и интереса.



Тестирование и доработка игры

Тестирование

1

Проведите тестирование игры с обучающимися для оценки ее удобства и интереса.

2

Анализ результатов

Проведите анализ результатов тестирования для определения слабых сторон игры и возможных улучшений.

3

Доработка

Внесите необходимые коррективы в правила, механику или дизайн игры на основе полученных отзывов.

<https://account.interacty.me/editor/21065073-eeda-47d2-982b-12f7e481d49a/preview>

Интеграция игры в учебный процесс



Планирование

Включите игру в учебный план и определите место и время для ее проведения.



Подготовка

Проведите инструктаж обучающихся по правилам игры и целям ее использования.



Проведение

Проведите игру в соответствии с планом и обеспечьте необходимую поддержку обучающимся.



Оценка эффективности использования игры

Показатели

Метод оценки

Уровень знаний

Тесты, контрольные работы

Мотивация

Анкетирование, наблюдение

Развитие навыков

Портфолио работ, проектная деятельность





Группа ВКонтакте

