

Геймификация образования

Приморский край
как пилотный регион
по внедрению инноваций
в образование



**BABY
BRAIN**
БУДУЩЕЕ
ЗА НАМИ



Развитие системы образования в России

Школьное образование в России прошло долгий и сложный путь развития. От строго регламентированной советской системы до современных инновационных подходов, оно всегда играло ключевую роль в формировании личности и будущего страны.

Советская система образования стремилась к формированию всесторонне развитой личности, ориентированной на коммунистические идеалы. Она характеризовалась **централизованным управлением, едиными стандартами и акцентом на трудовое воспитание.**



Реформа образования и современные вызовы

Начало 2000-х

Школьная реформа направлена на модернизацию системы образования, повышение её эффективности и интеграцию в международное образовательное пространство

Текущая ситуация

Значительный дефицит кадров (на конец 2024 года дефицит педагогов в России составил порядка 500 000 человек)

Перспективы

Активное использование информационных технологий (в том числе специализированных компьютерных игр) в обучении может способствовать оптимизации педагогического процесса



Проблематика современного образования

✓ Современный учитель

Должен шагать в ногу со своими учениками, знать их интересы, развивать и направлять в нужную сторону

✓ Цифровая грамотность

Дети не знают или еще не осознают, что компьютер можно применять в домашних условиях не только для игры, но и для обучения, получения новых знаний

✓ Новый подход

Пришло время, когда плоды компьютерной игровой индустрии надо использовать на уроках в образовательных целях



Значение изучения Истории

✓ Развитие критического мышления

Изучение истории помогает понять исторический контекст и развить критическое мышление

✓ Формирование идентичности

История формирует национальную идентичность, воспитывает гражданственность и патриотизм

✓ Ценностные ориентиры

Изучение истории формирует ценностные ориентиры и помогает осознать связь между прошлым, настоящим и будущим

✓ Патриотическое воспитание

Является неотъемлемой частью школьного исторического образования, направленного на формирование любви к Родине, уважения к её истории и культуре, а также готовности к защите её интересов



Пример изучения школьного предмета Истории через компьютерную игру «Смута»



Компьютерная игра «Смута» создана российской компанией разработчиков по мотивам реальных исторических фактов и карт, при поддержке «Институт развития интернета», финансируемого государством. В проекте задействованы исторические консультанты, которые помогали точно воссоздать атмосферу времени, в котором разворачиваются события.

Действие происходит во времена Смуты, — периода в истории России с 1598 года по 1613 год. Игроку предстоит исследовать земли Московской Руси, выполнять различные задания и участвовать в битвах. Основной целью проекта стало привлечение интереса молодежи к истории России.

Образовательная задача игры:

Проиграв сражение дома и записав его, ученик может показать и рассказать о нем на уроке. Используя атлас, учебник и настенную карту, ученик составит более полное представление о ходе битвы или изучаемой войны.

Преимущества использования компьютерных игр в образовании



Повышение мотивации и интереса

Игры создают увлекательную среду, которая стимулирует интерес к предмету, делая обучение более привлекательным и менее утомительным



Активное вовлечение

Ученики становятся активными участниками процесса обучения, а не просто пассивными слушателями, что способствует лучшему усвоению материала



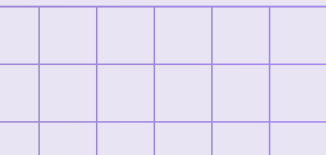
Визуализация исторических событий

Игры позволяют воссоздать исторические события и персоналии, делая их более понятными и запоминающимися для учеников



Развитие критического мышления

Игровые задачи и головоломки требуют от учеников анализа, оценки и принятия решений, что способствует развитию критического мышления



Изучение истории Приморского края в школах

Текущая ситуация

Необязательный предмет

Проблемы

Формальный подход в рамках общей истории

Результат

Недостаточные знания о родном крае

В школах в настоящее время изучение родного Приморского края является необязательным предметом. В большинстве школ изучение отведено на факультатив, либо формально в рамках общей истории.

К тому же традиционные методы изучения школьных предметов при столь малом объеме не дают результата.

Приморский край — восточный форпост России, имеющий долгую и славную историю. За полтора последних века он прошел бок о бок с Россией все взлеты и падения, трудности и победы





В настоящее время команда лицензированного Центра дополнительного образования **Беби Брейн** создает компьютерную игру по изучению истории Приморского края



с 2018 г.

ЦДО «Беби Брейн» занимается развитием и подготовкой детей Приморского края по актуальным и значимым направлениям



с 2019 г.

ЦДО «Беби Брейн» – единственный из коммерческих образовательных учреждений участвовал в профориентационных мероприятиях для школьников в рамках программы «Билет в Будущее»



Чему учим:



Программирование

Обучение современным языкам программирования



3D-дизайн

Создание трехмерных моделей и проектов



Робототехника

Конструирование и программирование роботов



Достижения:



Призеры краевых и Дальневосточных соревнований

Компьютерная игра «Доктор Брейн: Тайны Приморья»

Сюжет

Доктор физических наук Мозгов Валентин Викторович создает машину времени и отправляется в прошлое для изучения Приморского края

Игровой процесс

Сочетание привычных детям игровых стратегий и исторических фактов позволит погрузиться в историю родного края

Историческая основа

При создании игры используется информация и артефакты, найденные при раскопках городищ на территории Приморского края

Международный аспект

Игру планируем перевести на несколько языков, что подчеркнет уникальность истории Приморского края



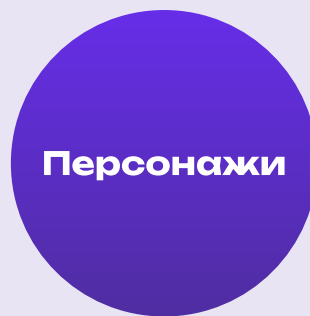
Обзор игры можно посмотреть здесь →



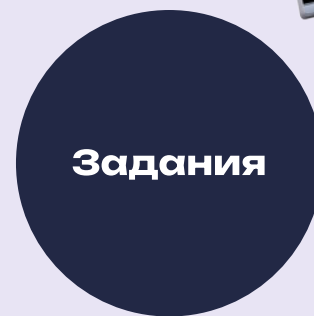
Игровой процесс



Прохождение ключевых этапов истории Приморского края, от древних поселений до современности



Исторические личности, первопроходцы, коренные жители и другие интересные персонажи



Исследования территорий, строительство поселений, торговля, защита от врагов и многое другое



Компьютерная игра, посвященная истории Приморского края, может стать отличным способом для учащихся узнать больше о своем родном регионе. Она позволит им «прожить» исторические события, принять участие в важных решениях и **ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ ЧАСТЬЮ ИСТОРИИ.**

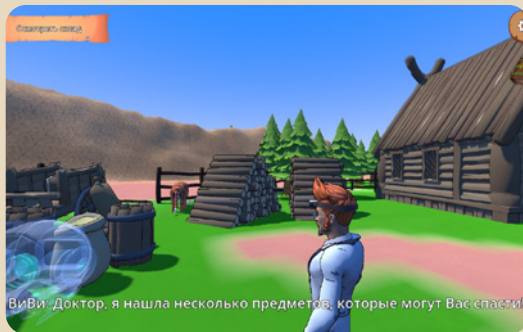
Образовательные элементы игры



1

Исторические справки и факты

Интегрированы в игровой процесс в виде диалогов, записок и квестов, что позволяет ученикам узнавать новую информацию, не открываясь от игры



2

Исторические справки и факты

Воссоздание исторических мест и событий с использованием архивных материалов, что позволяет ученикам видеть историю своими глазами



3

Исторические справки и факты

Основаны на исторических событиях и требующие от игрока знаний и умений, что способствует развитию критического мышления и навыков решения задач

Пример задания: поиск артефактов времен империи Цзинь в Уссурийской тайге или планирование обороны г. Владивостока во время Русско-японской войны.

Реализация проекта

1. Этапы разработки

Все этапы тщательно планируются и контролируются



Концепция



Дизайн



Программирование



Тестирование



Локализация

2. Пилотные школы

Пилотное внедрение позволяет оценить игру в реальных условиях



Оценка
эффективности
игры



Сбор отзывов
учеников и учителей
и родителей

3. Поддержка

Игра создается при поддержке Института истории, археологии и этнографии народов Дальнего Востока Дальневосточного отделения Российской академии наук, Музея истории Дальнего Востока имени В.К. Арсеньева, Министерства образования Приморского края

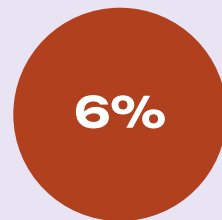
Компьютерные игры — это не просто развлечение, а мощный инструмент, который может изменить подход к образованию. Они позволяют сделать обучение более увлекательным, эффективным и доступным. Важно продолжать развивать это направление и создавать качественные образовательные игры.

Роль креативных индустрий

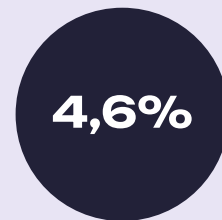
По поручению Президента РФ В.В. Путина до 2030 г. выбран вектор на развитие креативных индустрий как перспективного направления в российской экономике. В настоящее время ИТ направления, геймификация занимают значительное место в области креативных индустрий.

В Приморском крае в целях выполнения поручения Президента, создания условий для развития креативного бизнеса, увеличения доли креативных индустрий в экономике региона создан Центр креативных индустрий.

Цели и ожидаемые результаты к 2030 г:



Увеличение доли креативных индустрий в ВВП России до 6%



Рост числа россиян, занимающихся творческими профессиями, от текущих 4,6% до 15%

Финансирование проекта

Для создания полноценной версии игры (три главы) продолжительностью 2 часа нам необходимо:



Подготовка материально-технической базы

- Закупить мощные ПК, ПО



Расширить команду

- Привлечь квалифицированных специалистов в области геймдизайна, 3D дизайнеров



Необходимые финансовые вложения

- Закуп оборудования - 1,55 млн. руб.
- ПО - 125 000 руб.
- Зарботная плата команды (10 чел.) за весь период работы - 18 млн. руб. (с учетом налооблажения)
- Доп. расходы (аренда, интернет и пр.) за весь период - 9 млн. руб.

Итого: 28 675 000 руб.



Период реализации

1,5 года

«Народ, не знающий своего прошлого, не имеет будущего»

М. В. Ломоносов



Приглашаем к сотрудничеству:

☎ **+7 (924) 722-22-24**

🌐 **babybrain.ru**

✉ **babybrain_school_of_future**

VK **vk.com/public211356743**

✉ **babybrainofficial@gmail.com**