

КЕЙСЫ И СЦЕНАРИИ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

ЭТО НЕ ИГРА

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ
И УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ
В ОБЛАСТИ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ
И ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ
ДЕТЕЙ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ



2 – 16 УЧАСТНИКОВ



10 – 90 МИНУТ



БОЛЕЕ 140 ЭЛЕМЕНТОВ



ВОЗРАСТ УЧАСТНИКОВ



Дидактическая интерактивная педагогическая игра

Дидактическая

обучение распознаванию и предупреждению угроз

Интерактивная

совместная работа, принятие командных решений, игра против игры

Педагогическая

знакомство с арсеналом педагогических средств противодействия, смоделированные ситуационные задачи с выбором вариантов решения (кейсы)

Игра

для обучения используются игровые механики, динамики и компоненты

Реиграбельность

контрольные сценарии можно переигрывать несколько раз, и каждый раз сюжетная линия будет складываться по-новому, требуя от команды новых тактик решения ранжированных задач

высокая реиграбельность делает возможным проведение соревнований по этой игре: выучить содержание карточек и за счёт этого выиграть не получится!

Компоненты игры

- сценарии – 4 шт.
- поле-трекер – 1 шт.
- карточки классов – 16 шт.
- кейсы «Угрозы» – 48 шт.
- кейсы «Контрмеры» – 48 шт.
- блоки для контрмер – 4 шт.
- категории угроз – 4 шт.
- фишки участников – 5 шт. + 3 шт.

игровое поле формируется из игровых объектов



Гибкость

4 сценария: 3 – обучающих,
1 – контрольный

по нарастанию сложности

Дополнительные кейсы и новые тематические наборы кейсов на сайте проекта: «Суицидальные группы», «Опасный досуг», «Овершеринг», «Кибербуллинг», «Грумминг» и пр.

4

сценария и практико-ориентированные кейсы для организации обучения в игровой форме

Практикоориентированные кейсы

это реальные ситуации столкновения детей и подростков с современными информационными угрозами, происходившими в образовательных организациях.

Для реализации игровых сценариев используются:

- ✓ Любые четыре комплекта практикоориентированных кейсов «Угрозы» (всего 48 карточек)
- ✓ Любые четыре комплекта практикоориентированных кейсов «Контрмеры» (всего 48 карточек)
- ✓ Новые кейсы для существующих наборов, а также новые тематические наборы кейсов, распространяются через сайт проекта и скачиваются пользователями



Сценарий 1. Первое знакомство. (обучающий)

Цель сценария

познакомить с тематикой игры, показать существующие угрозы и научить распознавать признаки конкретных угроз

Этот сценарий **нацелен также на формирование команды** в случае, если:

- участники мало знакомы
- участники незнакомы
- участники знакомы, но не работали в одной команде и не имеют опыта совместного обсуждения и принятия решения



Сценарий 1. Первое знакомство (обучающий)

Порядок хода

- Участник берет верхнюю карточку из набора кейсов и показывает соседу слева так, чтобы **картинку** видел только он
- Сосед слева читает кейс и угадывает категорию, к которой он относится
- Если категория определена верно, участник забирает карточку (каждая карточка приносит победный балл)
- При неверном ответе карточка отправляется в сброс

Финал

Участники могут определить условия финала самостоятельно:

- В колоде закончились карты
- Все участники сделали оговоренное количество ходов (например, три)
- Участник, правильно решивший наибольшее количество кейсов и собравший наибольшее количество карточек, становится победителем



Сценарий 2. Биржа (обучающий)

Цель сценария

обучение участников распознаванию категорий угроз, верной оценке социальной опасности возможной угрозы и соревнование с коллегами в точности оценки

Каждый участник имеет специализацию, выраженную как «**категория угрозы**»; в ходе сценария участники по специальным правилам обмениваются кейсами угроз и стараются распознать «**свою**» угрозу. Игра окончена, когда один или несколько участников успешно распознали некоторое количество угроз по своей категории и набрали необходимое количество очков

Важно

чем серьёзнее угроза, которую удалось распознать, тем больше очков получает участник. **Серьёзные ситуации легче обнаружить, но и последствия в случае беспечности также очень серьёзны**



- I Интерес
- II Активность
- III Подготовка
- IV Преступление

Сценарий 2. Биржа (обучающий)

Подготовка игрового поля



Ученик рассказывает о своей работе в сфере «Блокчейн», описывая его как технологию, позволяющую создавать безопасные и прозрачные сделки.

Ученик с удивлением обнаружил, что многие люди не понимают, что такое криптовалюта и как она работает.

Ученик рассказывает о том, как он участвует в различных проектах и как это помогает ему развиваться в своей области.



Ученик рассказывает о том, как он участвует в различных проектах и как это помогает ему развиваться в своей области.

Ученик рассказывает о том, как он участвует в различных проектах и как это помогает ему развиваться в своей области.

Ученик рассказывает о том, как он участвует в различных проектах и как это помогает ему развиваться в своей области.

Ученик в соцсетях выражает мнение о том, что «Русский мир» — это «большое будущее».

От ученика требуют поступить в армию, угрожая расправой в противном случае.

На уроке физкультуры ученик угрожал нарисовать рисунок своей девочки.

Ученик был обвинен в совершении кражи и нарушении бытовых правил.

Ученик рассказывает о том, как он участвует в различных проектах и как это помогает ему развиваться в своей области.

Ученик рассказывает о том, как он участвует в различных проектах и как это помогает ему развиваться в своей области.

Ученик рассказывает о том, как он участвует в различных проектах и как это помогает ему развиваться в своей области.



Сценарий 2. Биржа (обучающий)

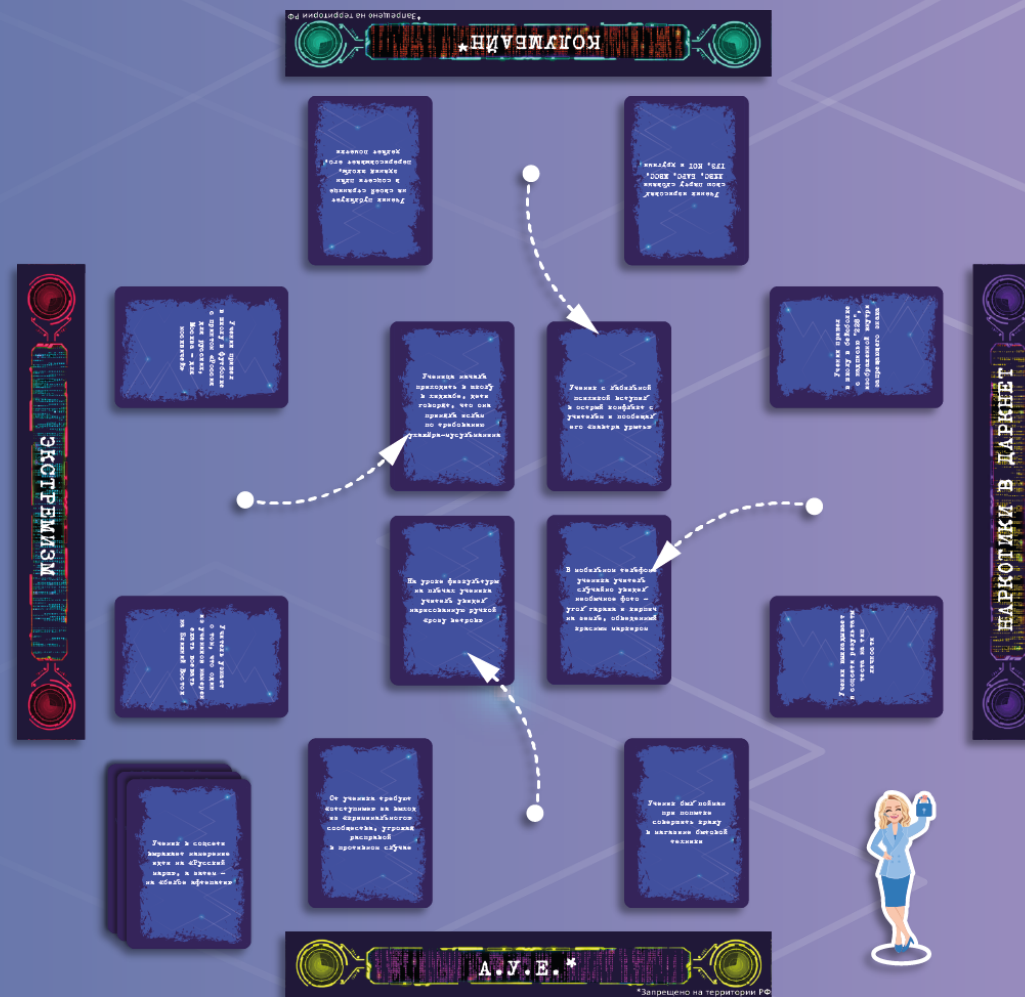
Первый этап

Участники по очереди «выставляют» один кейс картинкой вниз «на биржу» (в центр поля) или объявляют «пас»

Секреты успеха

Избавление от «неподходящих» карт даёт возможность собрать нужные

Пропуск хода – «пас» возможен, если на руках уже нужные карты с потенциально высокими баллами



Сценарий 2. Биржа (обучающий)

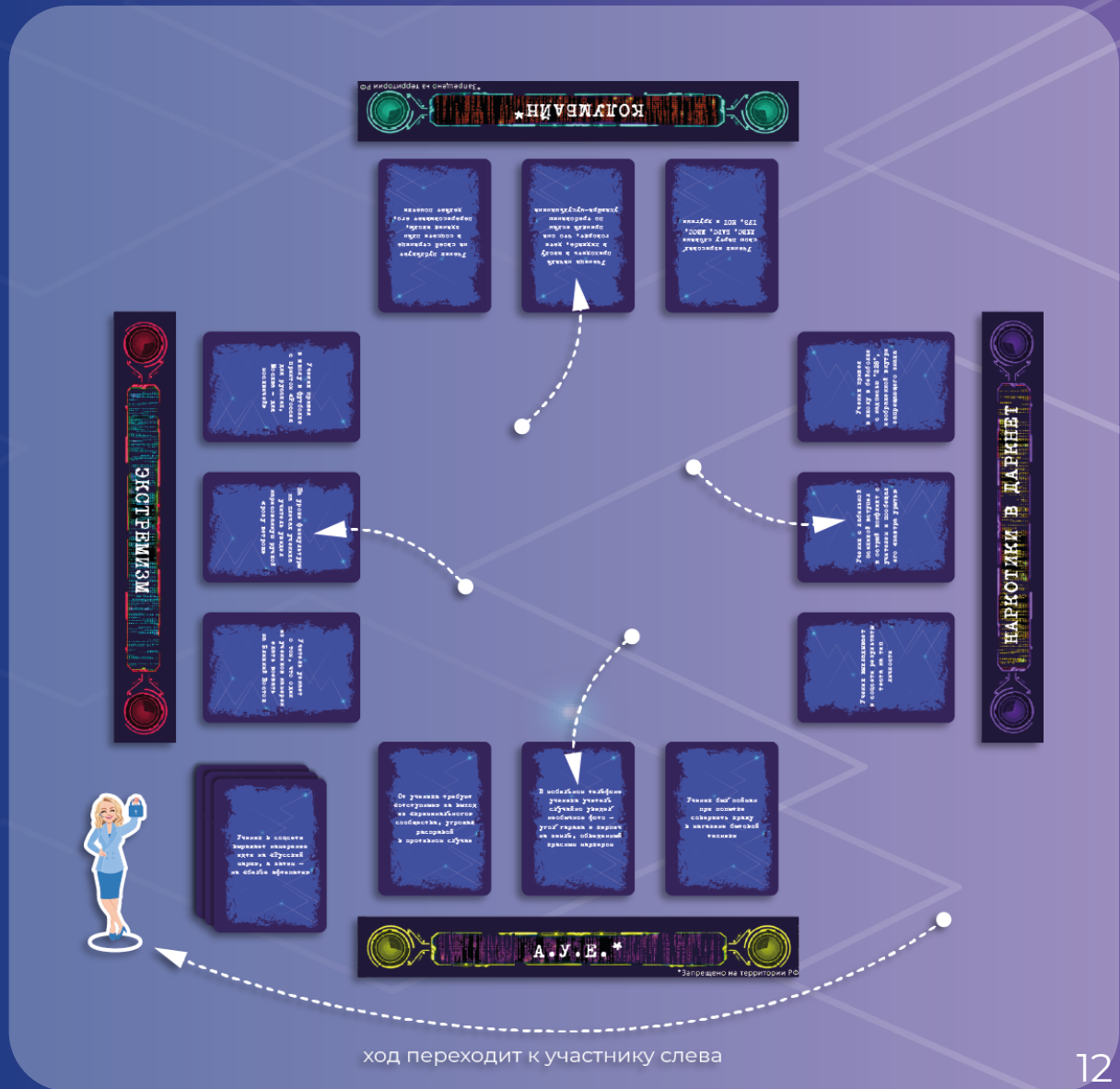
Второй этап

Участники, кроме тех, кто объявил «пас» по очереди забирают выставленные на биржу кейсы

Секреты успеха

Распознать угрозы и собрать нужные с максимальными баллами

Можно «мешать» другим, забирая их карты с максимальными баллами



Сценарий 2. Биржа (обучающий)

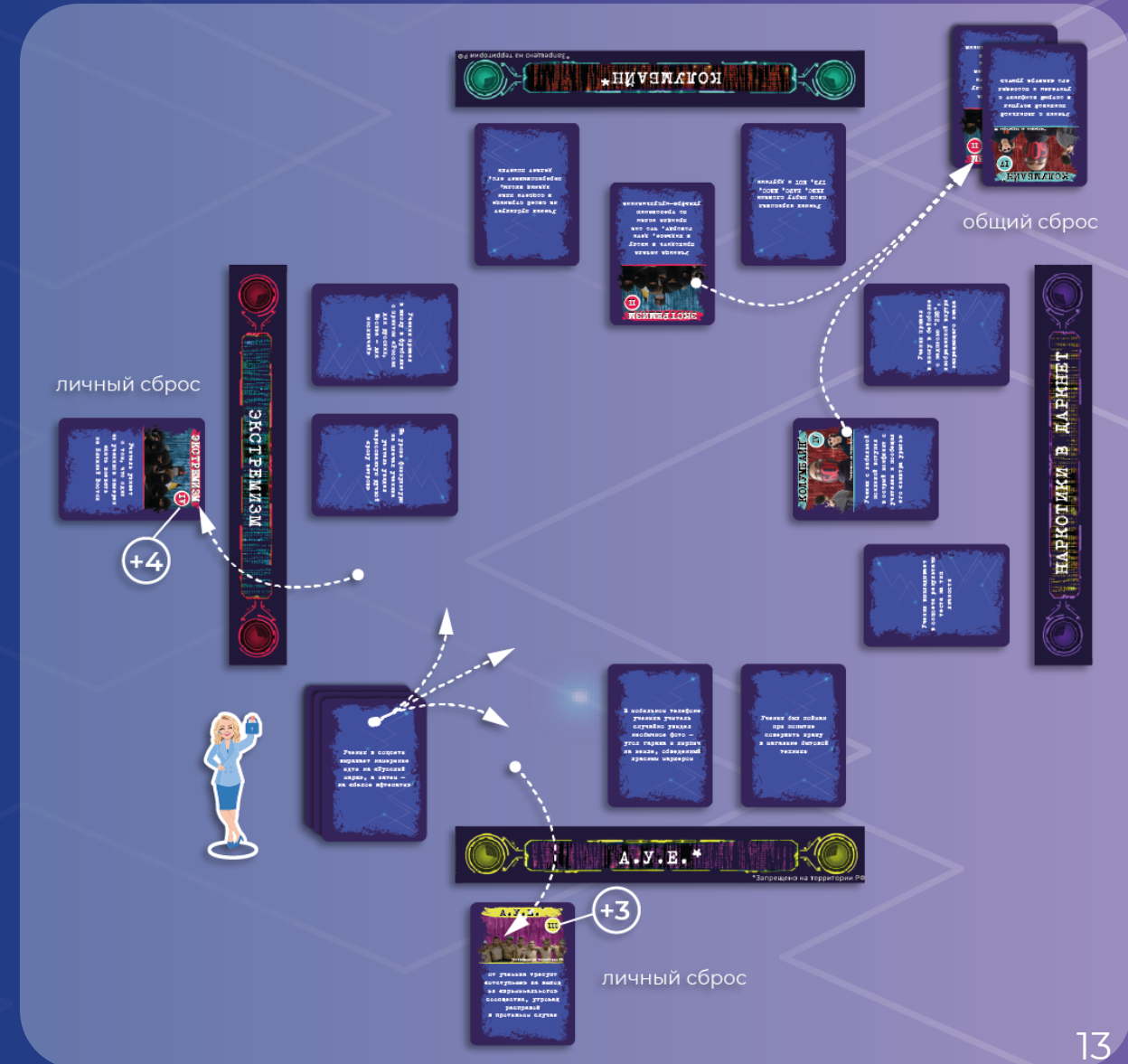
Третий этап

Участники по очереди переворачивают по одной из своих карточек

- ✓ Если категория кейса совпадает со специализацией участника, он получает количество очков, указанное на карточке, и забирает её
- ✗ Если категория не угадана, карточка уходит в сброс, а участник не получает очков

Процесс игры, финал

После каждого круга участники дополняют недостающие карты до трех и цикл повторяется, пока участник не наберёт **15 очков** или в колоде не закончатся карты, в таком случае побеждает участник, набравший максимальное количество очков



Сценарий 3. Профилактика (обучающий)

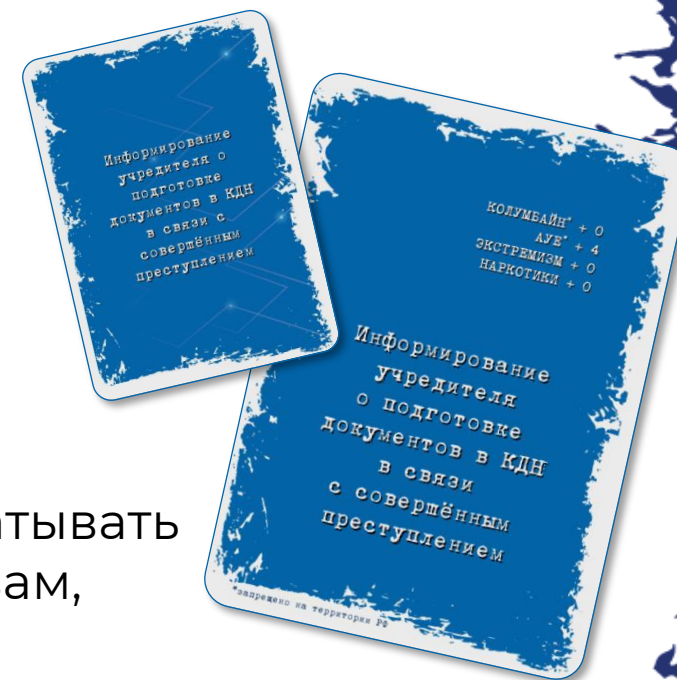
Цель сценария

совместными командными усилиями участники учатся выявлять и подбирать **меры профилактики угроз**, чтобы максимально **эффективно и соразмерно** их предотвратить

В этом сценарии появляются «**карточки контрмер**» — инструментов административного реагирования, имеющих в арсенале школьного учителя. Поощряется точное соотнесение эффективности контрмеры со степенью опасности возможной угрозы

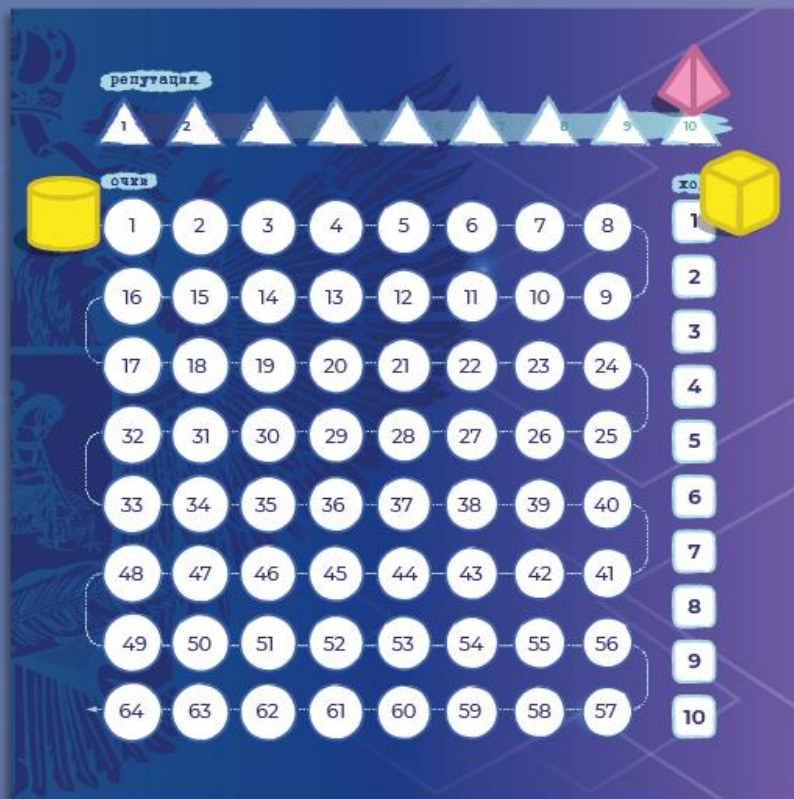
Это — сценарий на выбывание:

задача - максимально долго сопротивляться угрозам и зарабатывать победные очки. Чем дольше команда противодействует угрозам, тем больший рекорд очков она сможет установить



Сценарий 3. Профилактика (обучающий)

Подготовка игрового поля



Сценарий 3. Профилактика (обучающий)

Первая часть хода

Команда знакомится с содержанием кейсов на столе, совещается и выбирает категорию угрозы для профилактики

После открытия карточек те, категория которых совпала с выбранной, идут в сброс - это результат профилактики. Оставшиеся карточки становятся актуальными административными задачами

Секреты успеха

Можно выбрать категорию, по которой больше всего карточек, или по которой угрозы в поле наиболее серьезные

Потратив единицу репутации, можно выбрать две категории угроз для профилактики вместо одной



Сценарий 3. Профилактика (обучающий)

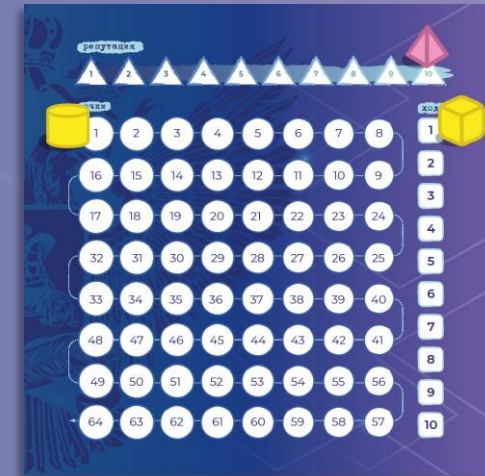
Вторая часть хода

Из колоды «Контрмеры» берется столько карточек с закрытой игровой информацией, сколько на поле актуальных административных задач, плюс еще одна карточка

Команда знакомится с содержанием карточек контрмер, совещается и определяет одну или более на каждую карточку актуальной административной задачи

Секрет успеха

Если «контрмеры» кажутся слабее «угроз», можно использовать несколько карточек



Сценарий 3. Профилактика (обучающий)

Третья часть хода

Команда переворачивает карточки «Контрмеры» и сравнивает числовые значения угроз и контрмер (их эффективности)

- ❌ Если значение уровня угрозы выше, чем значение эффективности контрмер, то команда теряет очки репутации, равные разнице значений. Карты идут в сброс
- ✅ Если значение уровня угрозы равно значению эффективности контрмеры, команда получает победные очки, равные уровню угрозы. Карты идут в сброс
- ✅ Если значение уровня угрозы меньше, чем значение эффективности контрмеры, то команда не получает очки. Карты идут в сброс

Процесс игры, финал

Если значение репутации команды на конец хода больше нуля, то команда получает победные очки, равные номеру текущего хода

Если значение репутации команды упало до нуля, сценарий заканчивается. Набранное количество очков – это рекорд команды



Сценарий 4. Школьные классы (контрольный)

Цель сценария

комплексная проверка знаний **команды участников** в области распознавания угроз и способов реагирования на них

Командный мозговой штурм. Участники могут выступить в роли специалистов по 4-м категориям угроз. Эффективность действий специалиста по своему «профилю» возрастает: в ситуации, когда угроза требует педсовета, помощи психолога, социального педагога или разработки программы поэтапного выхода из кризиса, «профильному» специалисту будет достаточно просто «поговорить с учеником», так как баллы эффективности его действий удваиваются

Игра против игры

Действие этого сценария происходит **в условной школе, состоящей из 16 «классов»**. Участники совместно принимают стратегические и тактические решения с целью избавиться смоделированную школу от непрерывного потока возникающих угроз. **Только командная работа, умелое планирование и владение материалом поможет участникам завершить сценарий победой!!!**



Сценарий 4. Школьные классы (контрольный)

Подготовка игрового поля



Сценарий 4. Школьные классы (контрольный)

Ход игры

В свой ход каждый участник может выполнить **три любых действия**:

- ✓ Перемещение фишки на соседнюю клетку (в том числе по диагонали)
- ✓ Применение произвольного количества «Контрмер» для устранения одной или нескольких «Угроз» в классе, в котором находится фишка участника
- ✓ Получение карточки «Контрмеры» из класса, в котором находится фишка участника (в случае, если на линейке «Контрмер» есть пустой слот)



Сценарий 4. Школьные классы (контрольный)

Как идёт игра

Участник планирует свой ход, чтобы избавиться от «Угроз» класс и перевернуть его (должен стать синим) (Эффективность контрмеры, совпадающей со «Специализацией» участника, удваивается)

Для устранения одной или нескольких «Угроз» на одном поле участник определяет, какие из имеющихся у него «Контрмер» использует, и переворачивает их игровой информацией вверх

- ✓ Кейс «Угрозы» считается решённым, если его опасность равна значению кейса «Контрмеры» или ниже
- ✓ Если в результате действия участника «Угроза» не устранена, участник может немедленно использовать ещё карточки «Контрмеры» из своей линейки. Их влияние складывается

Карточки устраненных «Угроз» и использованных «Контрмер» в конце хода участника идут в сброс

Участники выполняют свои действия по очереди



Сценарий 4. Школьные классы (контрольный)

Секреты успеха

Участник может совершить не более трёх действий в свой ход, и это могут быть любые действия в любой последовательности

Участники, чьи фишки оказались в одном классе, могут обмениваться карточками «Контрмеры» между собой, это не считается действием



Сценарий 4. Школьные классы (контрольный)

Итоги хода, подготовка следующего хода

1. Переместить все «Угрозы» на красных классах по направлению голубой стрелки. Стрелка при этом всегда должна смотреть внутрь поля
2. Переверните синий класс, чтобы он стал красным, в случае, если на него переместилась угроза и он не «защищён» фишкой любого игрока
3. Выложите угрозы из колоды на пустые красные классы, выложите контрмеры на синие классы, где ещё не лежат «контрмеры»
4. Начните новый ход с хода следующего участника



Сценарий 4. Школьные классы (контрольный)

Процесс игры, финал



Сценарий заканчивается победой, если все классы на поле становятся синими



Сценарий заканчивается поражением, если в любом классе окажутся угрозы всех четырёх категорий



Методическая ценность

Ценность приобретенных знаний

о системе и закономерностях возникновения угроз разного вида, разной сложности и правил адекватного реагирования на них

Мозговой штурм

как метод развития коммуникативной компетенции участников и форма взаимодействия способствует активному использованию речевых навыков, повышению культуры речи, мотивации и познавательной активности не только во время игры, но и по её окончании

Стратегия и тактика

поведения педагога, педколлектива, администрации ОУ осваиваются в процессе игры при возникновении той или иной угрозы

Лидерские качества участников

игра развивает их, так как способствует возникновению и признанию лидером того, кто глубоко владеет материалом или обладает организационными навыками по итогам прежнего игрового опыта

Главная методическая особенность дидактической интерактивной педагогической игры

взаимодействие и сотрудничество

необходимость в рамках дидактической модели прийти к совместному командному решению на основе анализа ситуационных задач, аргументированных рассуждений о возможных решениях и выводов



ЭТО НЕ ИГРА



academy@apkpro.ru

