



ГЕЙМИФИКАЦИЯ

ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
САМООПРЕДЕЛЕНИЯ

Виды игр.

Классификация О.С.Газмана*



*Газман Олег Семёнович – педагог, кандидат педагогических наук, член-корреспондент РАО, один из теоретиков «коммунарского движения», вдохновитель и разработчик («педагоги поддержки»). О.С. Газман последовательно проводит постулат о том, что главной обязанностью педагога в воспитании является мягкая, ненавязчивая помощь педагога в саморазвитии, самореабилитации, самоопределении и самоорганизации ребенка.

** Выделяют более 500 видов сюжетно-ролевых игр, но четкая классификация отсутствует. Наиболее часто классифицируют по следующим признакам:

1. По соотношению игры с материалом
 - игры с дидактическими игрушками,
 - настольно-печатные игры,
 - словесные игры.
2. По виду деятельности
 - игры-путешествия,
 - игры-поручения,
 - игры-беседы,
 - игры-предположения,
 - игры-загадки.

Дидактические игры

ПРОФИ+



Комплект профориентационных игр и
материалов
«Мир профессий будущего»

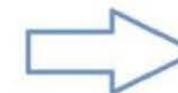
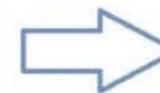
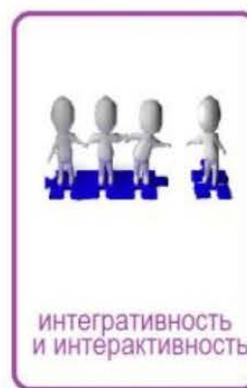
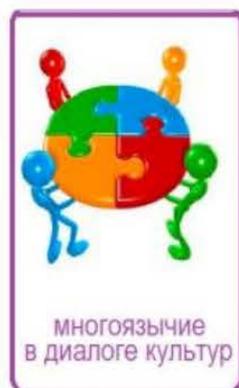
**ИГРОТРЕНИНГ Компетентностное
поле**

Калейдоскоп профессий

**Возраст
10+**

ИГРОТРЕНИНГ

«КОМПЕТЕНТНОСТНОЕ ПОЛЕ»



ИГРА «ПРОФИ+»



ОСНОВНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ ИГРЫ ЯВЛЯЮ

ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ С ПРОФЕССИЯМИ, НА КОТОРЫХ УКАЗАНА:

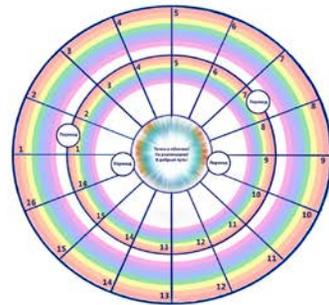
- профессия,
- специальность,
- должность,
- отрасль,
- выдающийся представитель профессии и его достижения.

ПОДРОБНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ИГРОВЫХ ВОПРОСОВ, которые задает Педагог в процессе мини-игр и правильных ответов на них. Имеются разнообразные варианты с вопросами и ответами, что позволяет проводить множество неповторяющихся игровых занятий.

ЗАДЕЙСТВОВАНА ВСЯ КЛАСС (ДО 40 ЧЕЛОВЕК)

Т-игровая система самоопределения «ПРОФНАВИГАТОР»

Т-игровая система
«ПРОФНАВИГАТОР»



ЦЕЛЬ (что я хочу?)



ОПЫТ (что уже есть?)

ВЫБОР (куда?)



ПУТЬ (КАК?)



ЭЛЕКТРОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА «ПРОФЕССЬЯНС»



Методика профессора Н.С.Пряжникова:
В результате позволяет определить
предпочитаемые профессиональные
направления для школьника, получить
рекомендации по развитию.

- **Ценности жизни**
- **Цели труда**
- **Предметы труда**
- **Средства труда**
- **Условия и организация труда**
- **Особые, специфические условия труда**
- **Способы коммуникации**



СЮЖЕТНО- РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

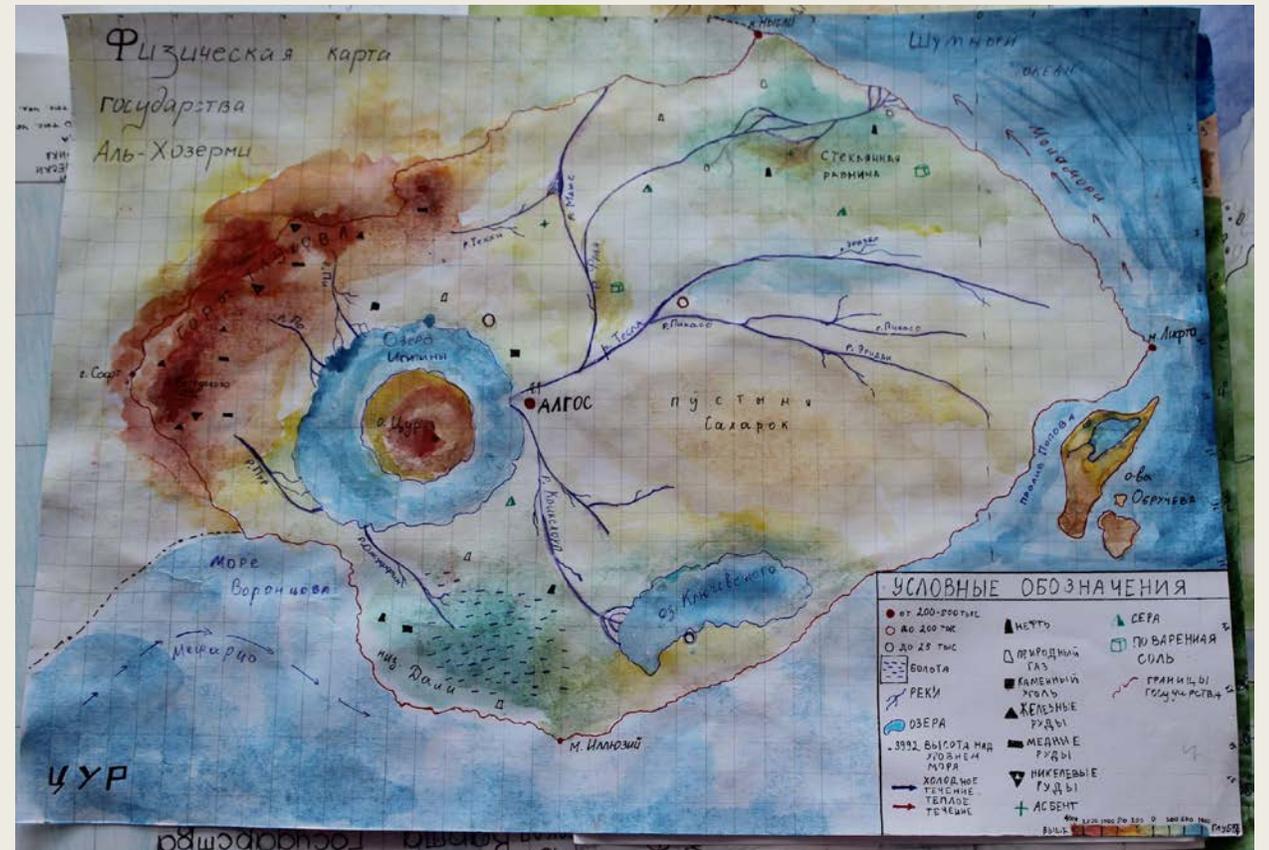
ИГРЫ-СТРАТЕГИИ

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ



ИГРА «МУНИЦИПИОН»



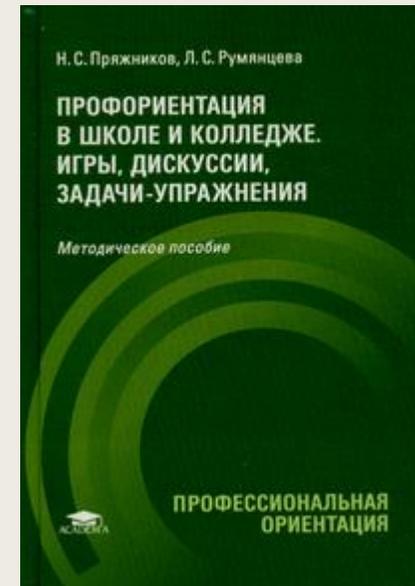
Деловые игры

Деловая игра – имитация реальных производственно-экономических процессов на игровой модели.

ПРИМЕРЫ ИГР:

- Рынок труда
- Семейный бюджет
- Стартап
- Профориентационные игры с классом

[ПрофКомп@с](#) Игры Н.В.Пряжникова





Gliese
 Средняя температура 20°
 Тяжелее Земли в 3 раза
 Диаметр в 1,5 раз больше

Карта компетенций участника

Проект исследования
 дальних планет

Школа Физика Математика История ОБЖ Русский яз. Общество География Информатика Ин.Яз. Биология Литература Химия Базовый уровень – 1 время/усилие; Повышенный – 2 время/усилие.						Дополнительное образование Робототехника 3D Программиров. Моделирование Клуб любителей физ-мат. Хим.-био. Научно-техническая географии школа школа школа Цена 2 время/усилие				Дополнительное образование Художеств. Языковые творчество курсы Экономика Тренинг общения 1 шаг	
ВУЗ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 Цена 2 время/усилие						Дополнительное образование Робототехника 3D Программиров. Моделирование Клуб любителей физ-мат. Хим.-био. Научно-техническая географии школа школа школа Цена 2 время/усилие				Дополнительное образование Художеств. Языковые творчество курсы Экономика Тренинг общения 2 шаг	
Трудовая деятельность Занимаемая должность Занимаемая должность Занимаемая должность Занимаемая должность Общее количество очков						Дополнительное образование Робототехника 3D Программиров. Моделирование Клуб любителей физ-мат. Хим.-био. Научно-техническая географии школа школа школа Цена 2 время/усилие				Дополнительное образование Художеств. Языковые творчество курсы Экономика Тренинг общения 3 шаг	
Очки профессионального опыта Исследовательский корабль. Пункт назначения - планета Глизе.											

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

МИНЕСРАФТ



Castle
quiz

Победи
в интеллектуальной битве

[f](#) [vk](#)

Продолжая, вы принимаете условия
пользовательского соглашения.

[Продолжить без регистрации >](#)

1 уровень

ТЕМА ДНЯ

ЕВРОПЕЙСКОЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

РЕЗУЛЬТАТЫ

РУССКИЙ ЯЗЫК

ПСИХОЛОГИЯ

ИСТОРИЯ РОССИИ

ЗДОРОВЬЕ

ЛИТЕРАТУРА

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ



Scratch IDE interface showing a project titled "sensor-cat". The interface includes a menu bar (Datei, Bearbeiten, Veröffentlichen!, Hilfe), a toolbar, and a main workspace. The workspace is divided into three main sections: a left sidebar with various tool categories, a central script editor, and a right stage area.

Left Sidebar (Tool Categories):

- Bewegung (Movement)
- Steuerung (Control)
- Aussehen (Appearance)
- Fühlen (Sensing)
- Klang (Sound)
- Operatoren (Operators)
- Malstift (Drawing)
- Variablen (Variables)

Script Editor (Scripts):

- When clicked (Wenn angeklickt)
- Repeat loop (wiederhole fortlaufend)
- Set x-axis to sensor value (setze xaxis auf Wert von Sensor Widerstand-D)
- If x-axis > 60 (falls xaxis > 60)
- Set x-speed to x-axis - 60 (setze xspeed auf xaxis - 60)
- Show direction 90 (zeige Richtung 90)
- Next costume (nächstes Kostüm)
- Move x-speed steps (gehe xspeed -er Schritt)
- Else (sonst)
- If x-axis < 40 (falls xaxis < 40)
- Set x-speed to 40 - x-axis (setze xspeed auf 40 - xaxis)
- Show direction -90 (zeige Richtung -90)
- Next costume (nächstes Kostüm)
- Move x-speed steps (gehe xspeed -er Schritt)
- When clicked (Wenn angeklickt)
- Repeat loop (wiederhole fortlaufend)
- If sensor button pressed (falls Sensor Schaltfläche gedrückt)
- Play sound meow (spiele Klang meow)

Stage Area (sensor-cat):

- cat xaxis: 43.6
- cat yaxis: 49.7
- cat xspeed: 6.5
- yspeed: 15.7
- Stage coordinates: x: -247 y: -456
- Objects: cat, carpet
- Properties: An, Regler (0), Licht (0), Klang (98), Schaltfläche (false), A (49), B (30), C (0), D (43)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

A screenshot of the CodeCombat website showing a game level titled "ТЕНЬ ОХРАНЫ" (Shadow Guard). The game area is a maze with a character named ANYA at the top. A code editor on the right shows a sequence of JavaScript commands:

```
1 # Держись подальше от огра. Собери самоцветы.  
2 self.moveRight()  
3 self.moveUp()  
4 self.moveRight()  
5 self.moveDown()  
6 self.moveRight()  
7  
8  
9  
10
```

 Below the code editor are buttons for "В ПРОЦЕССЕ" (In Progress) and "ГОТОВО" (Done). A yellow arrow points to the "ГОТОВО" button. The interface also includes a "Помощь" (Help) section with a list of movement commands:

```
self.moveDown()  
self.moveLeft()  
self.moveRight()  
self.moveUp()
```

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ



The screenshot displays the ROBOTC software interface. The main window is titled "ROBOTC" and contains a menu bar (File, Edit, View, Robot, Window, Help) and a toolbar with icons for New File, Open File, Save, Compile Program, Download to Robot, Start, and Stop. Below the toolbar is a "Graphical Functions" panel with a tree view showing categories like Program Flow, Setup, Timing, and Simple Behaviors. The central area is a code editor with the following code:

```
1 setMultipleMotors ( 50 , leftMotor , rightMotor , , );
2 waitUntil ( getColorProximity(colorDetector) < 100 );
3 backward ( 1.5 , rotations , 50 );
4 setMotorTarget ( armMotor , 150 , 50 );
5 wait ( 1 , seconds );
6 setMotorTarget ( clawMotor , 75 );
7 wait ( 1 , seconds );
8 stopAllMotors ( );
9
```

On the right side, there is a 3D simulation window titled "Challenge Pack" showing a blue robot on a grey track with yellow and black striped barriers. The robot is positioned on a red line. The simulation window includes a toolbar with buttons for Show, Add, Clear, and a numeric keypad. At the bottom of the interface, there is a status bar with the text "For Help, press F1", "VirtWorld VEX-IQ", "Detect Object with Proximity.rbg", and "No compile errors".



ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИЙ

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРОФИОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА

АВТОРИЗАЦИЯ

Вход в профиль

Е-Mail

Пароль

Войти

Регистрация

Сброс пароля



Игра для смартфона, андроид.
Программа доступна в
PlayMarket.
Название: Skills Passport

Вступление

Привет! Меня зовут Профи. Я помогу тебе развить навыки, которые нужны для успеха.



Далее

Вступление

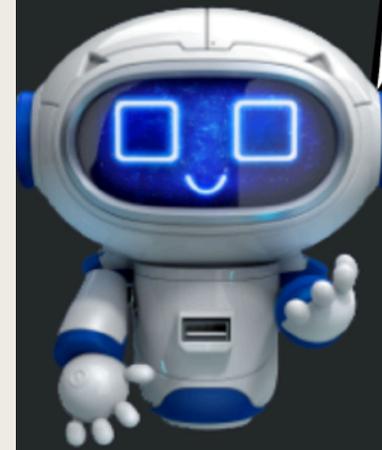
Мир меняется очень быстро, тебе стоит уже сейчас начать выбирать необходимые компетенции. Для начала определи свою жизненную цель и выбери персонажа. От этого зависит, какие компетенции тебе нужно развивать. После этого, ты сможешь пройти необходимую подготовку и получить Паспорт компетенций.



Далее

Вступление

Паспорт компетенций подтвердит твою готовность к профессиональной деятельности. Он показывает уровень владения компетенциями, которые необходимы для быстрой адаптации в любой ситуации, умению общаться с разными людьми, решения нестандартных задач и т.п. Можешь добавить Паспорт в свое портфолио или резюме.



Далее

ПЕРСОНАЖИ

Листайте влево/вправо для просмотра

Жизненная цель - природа



Описание Персонажа

Выбрать Персонажа



Соответствуют пяти типам профессий по Е.А. Климову.



ПЕРСОНАЖИ

СОВЕТ

Жизненная цель - природа

Выбери из пяти персонажей какой больше походит на тебя или каким ты хочешь стать. При выборе персонажа подумай, какой образ жизни хочешь вести, когда станешь взрослым? Какие задачи тебе будет интереснее всего решать?



Продолжить

Выбрать Персонажа

ПЕРСОНАЖИ

Листайте влево/вправо для просмотра

Жизненная цель - природа



Описание Персонажа

Выбрать Персонажа



БАЗОВЫЕ НАВЫКИ

Листайте влево/вправо для просмотра

1/6

1 - Это не про меня;
2 - Иногда;
3 - Так и есть;

Вопрос

1 2 3

Легко знакомлюсь с новыми людьми.

У меня много друзей и приятелей.

Предпочитаю фильмы и книги, где есть личные истории.

Принимаю участие в общественных работах в школе.

ВКонтакте у меня сотни людей.

Ко мне часто обращаются прохожие на улице, и я охотно помогаю им найти дорогу.

Ко мне часто обращаются с просьбами, чтобы я что-то объяснил, обращаются за советом, как разрешить конфликты между людьми и т.п.

Сначала ответьте на все вопросы!

Закончить

Проводим самооценку уровня развития компетенций

ПРИМЕР.

Самооценка развития навыков художественного творчества

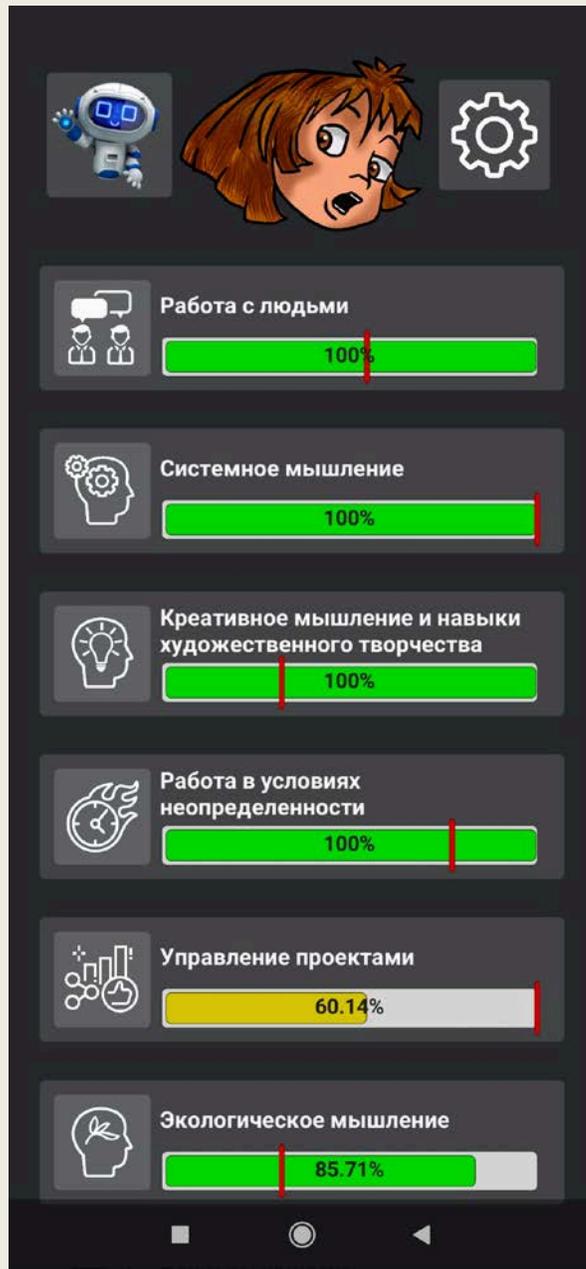
Я часто что-то рисую или мастерю красивые вещи

Выберите один ответ:
а. это про меня Верно
б. иногда
с. это не про меня

Часто, чтобы что-то запомнить, я делаю схемы или зарисовки материала

Я люблю всё красивое

ОСНОВНОЕ МЕНЮ



РЕЖИМ «ОБУЧЕНИЕ»

Управление проектами

Совет дня:
Попробуйте поиграть в такие игры, как: Игры планирования, Factorio, Heroes of Might and Magic, Настольные игры, например, Монополия.

Описание навыка:
Успешный человек умеет планировать время (что, конечно, повышает его личную эффективность). Он реализует 99 своих идей из 100, свободно ориентируется в процессе продвижения от задуманного к результату. Этот человек точно знает, как разделить глобальную цель на выполнимые задачи, отследить качество выполнения каждой из них и исправить ситуацию, если на одном из этапов что-то пошло не так. Иногда кажется, что в сутках этого человека 48 часов, он успевает в разы больше остальных.

Теория
до +5% к навыку

Практика
до +10% к навыку

Пройти Кейс

Назад

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИЙ



И в а н о в
И в а н



управление проектами



работа с людьми



межотраслевая коммуникация



мультиязычность и мультикультурность



навыки художественного творчества



системное мышление



Кокорина Наталья Александровна
natakokorina@yandex.ru
+79039049790

Спасибо за внимание!