

Муниципальное автономное общеобразовательное  
учреждение – лицей №173



# ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ. ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИГРОТЕХНИК В ШКОЛЕ

Рабочая тетрадь  
Справочные материалы

Екатеринбург  
12 апреля 2022 г.



= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

---

## **О**главление

Программа образовательного события.....	- 4 -
Мотивирующая часть. Геймификация и игровое обучение: в чем разница? .....	- 5 -
Мастер-класс: Брейн-ринг: «Литературная география и экономика» .....	- 8 -
Мастер-класс: Возможности использования инструментов геймификации в обучении школьников: «Дженга», кластер, матрица .....	- 11 -
Мастер-класс: Игры живого действия: «Волшебная шляпа», «Пентагон» .....	- 19 -
Глоссарий .....	- 25 -
Библиография.....	- 27 -



= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

---

*Уважаемые коллеги!*

*Предлагаем вам до начала образовательного события  
ознакомиться с программой мастер-классов.*

**Цель образовательного события:**

Формирование и совершенствование профессиональных компетенций учителя, способствующих активизации учебной деятельности и повышению эффективности воспитательного процесса в школе.

**Задачи:**

1. расширить знания участников мастер-класса об игровом обучении и геймификации в образовании;
2. содействовать непрерывному профессиональному самообразованию педагогов;
3. создать условия для активного педагогического взаимодействия.

**Целевая аудитория:** заместители директоров школ, учителя, методисты.

**Дата и время проведения:** 12 апреля 2022 г. с 15.00 до 16.40 ч.



= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

## Программа образовательного события

15.00 – 15.15	<p>Мотивирующая часть. <i>Геймификация и игровое обучение: в чем разница?</i></p> <p>Куницкая Светлана Владимировна, директор МАОУ – лицей №173; Усачева Алена Вячеславовна, заместитель директора МАОУ – лицей №173, к.и.н.</p>	Читальный зал
15.20 – 16.20	<p><b>Серия мастер-классов «Практика применения геймификации и игротехники в школе»</b></p> <p>1. <i>Брейн-ринг «Литературная география и экономика»</i></p> <p>Ведущие: Зими́на Анна Юрьевна, заместитель директора МАОУ СОШ №140 с углубленным изучением отдельных предметов, учитель физики, 1КК; Максимова Ирина Николаевна, учитель русского языка и литературы МАОУ СОШ №140 с углубленным изучением отдельных предметов, ВКК</p>	Каб. 212
	<p>2. <i>Возможности использования инструментов геймификации в обучении школьников: «Дженга», кластер, матрица «Шаги к цели».</i></p> <p>Ведущие: Плотникова Ольга Ивановна, педагог – психолог МАОУ – лицей №173; Садовников Роман Станиславович, педагог – организатор МАОУ – лицей №173; Трошина Мария Алексеевна, учитель истории и обществознания МАОУ – лицей №173</p>	Кабинет педагога - психолога
	<p>3. <i>Игры живого действия: «Шляпа», «Пентагон»</i></p> <p>Ведущие: Антонова Марина Александровна, учитель начальных классов МАОУ – лицей №173, 1КК Каторгина Евгения Юрьевна, педагог доп. образования МАОУ – лицей №173, 1КК; Серебрякова Екатерина Викторовна, учитель начальных классов МАОУ – лицей №173, ВКК</p>	Кабинет доп. образования
16.25 – 16.40	<p><b>Подведение итогов. Рефлексия работы.</b></p>	Читальный зал



= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

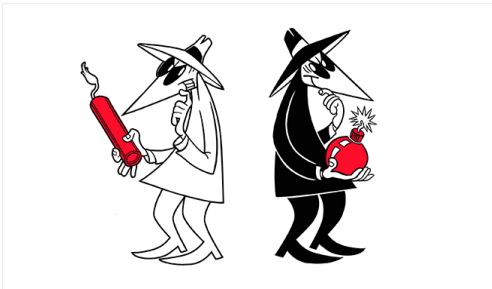
Мотивирующая часть.

Геймификация и игровое обучение: в чем разница?

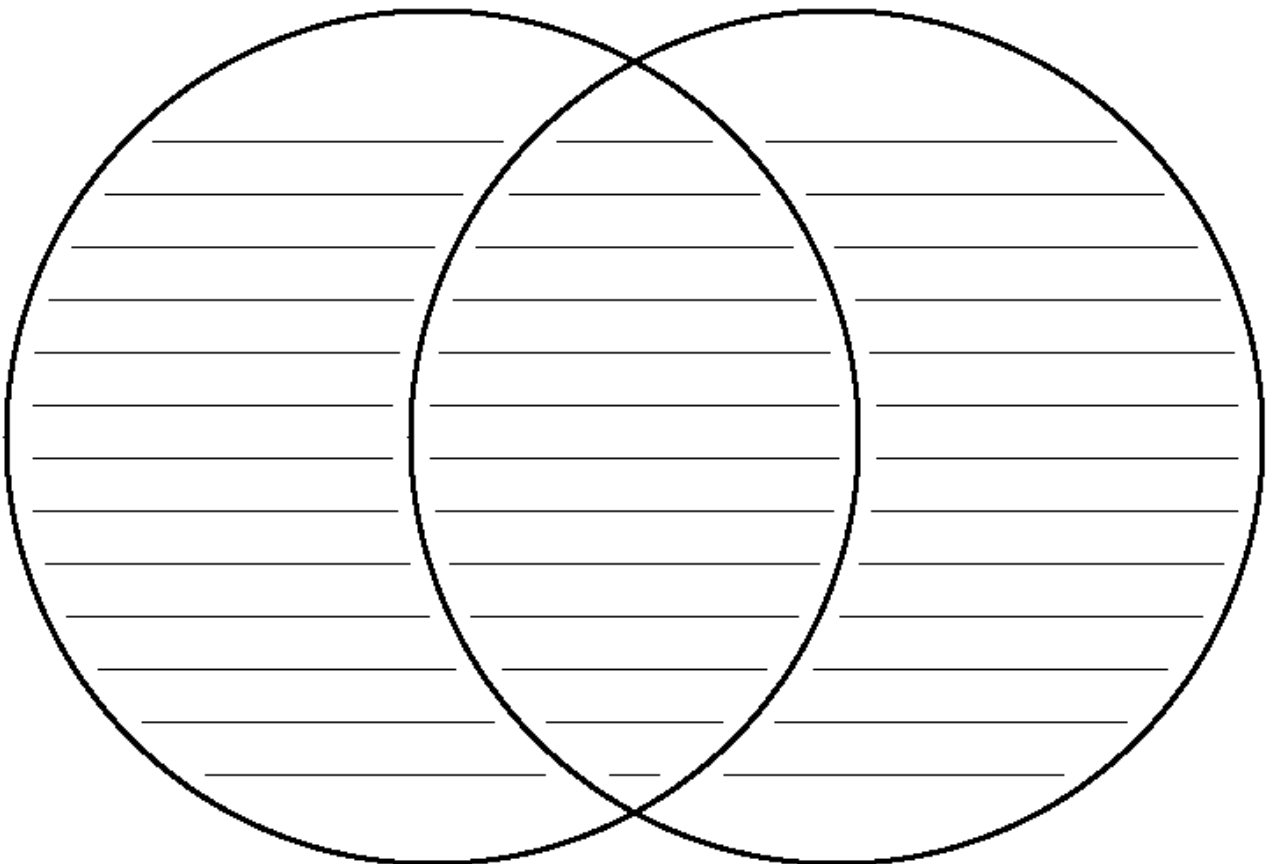
Ведущие:

Куницкая Светлана Владимировна, директор МАОУ-лицей №173;

Усачева Алена Вячеславовна, заместитель директора, к.и.н.



**П**РИЕМ «КОЛЬЦА ВЕННА»









= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

Мастер-класс:

Брейн-ринг: «Литературная география и экономика»

Ведущие:

Зими́на Анна Юрьевна, заместитель директора МАОУ СОШ №140 с углубленным изучением отдельных предметов, учитель физики, 1КК;

Максимова Ирина Николаевна, учитель русского языка и литературы МАОУ СОШ №140 с углубленным изучением отдельных предметов, ВКК



МЕЖПРЕДМЕТНЫЕ ИГРЫ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА

**О**сновные достоинства межпредметных игр:

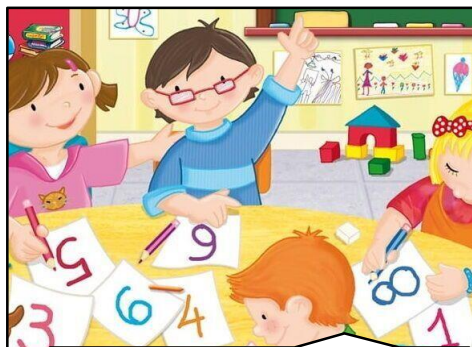
- 1) мотивируют учеников к расширению кругозора,
- 2) активизируют познавательную деятельность,
- 3) мотивируют к изучению различных предметов,
- 4) формируют комплексное восприятие учебной информации,
- 5) демонстрируют взаимосвязи между учебными дисциплинами, являются активной формой обучения.

**В**арианты применения межпредметных игр

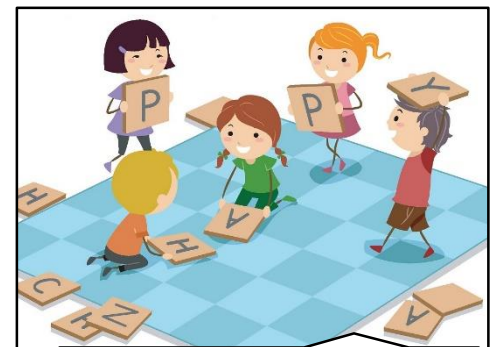
Рисунок 3



Игра как самостоятельное мероприятие во внеурочной деятельности



Игра как элемент урока для изучения определенной темы в контексте межпредметных связей



Игра как форма урока





= Игры живого действия

Практика применения геймификации и игротехники в школе=

## **Возможные формы игры:**

- 1) командная,
- 2) индивидуальная.

**Идея игры:** продемонстрировать, что знания, получаемые в различных предметных областях, обучающиеся могут применять не только при освоении учебного материала по другим предметам, но и в реальной жизни.

## **Что необходимо:**

инициативный педагог, любящий художественную литературу, единомышленники, ведущие другие предметы, система хранения вопросов.

## **Что делать:**

формировать банк вопросов и вовлекать учеников в игру.

## **Правила игры:**

Предпочитаемая форма – командная, организация – вопросно-ответная, победитель – команда набравшая большее количество очков за наименьшее время. Остальное – на усмотрение организатора игры (в зависимости от решаемых учебных задач).

## **Примеры вопросов:**

- 1) О какой разновидности леса России пишет Л.М. Леонов?

«Огромные деревья образовали зелёный шатёр. А под ним – густые заросли орешника, черёмухи, жимолости, бузины и других кустарников и мелких деревьев. Местами надвинулся мрачный тёмный ельник. На окраине поляны раскинула ветви большая сосна, под тенью которой приютилась молодая ёлочка... А дальше опять берёзы, тополь со своим серым стволом, рябина, липа, лес становится всё гуще и темнее».



*Ответ: Смешанный лес*



= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

---



2) За три столетия своего правления королевский дом Медичи нажил сказочные богатства и приобрел огромное влияние: он дал миру четырех пап, двух королей Франции и создал крупнейшую в Европе финансовую империю. Современные банки и поныне используют изобретенную Медичи систему бухгалтерского учета, основанную на ....

*Ответ: на дебете и кредите («Инферно» Дэн Браун)*

3) В каком произведении А. С. Пушкина упоминается мыс Доброй Надежды?

*Ответ:*

*А. С. Пушкин. «Капитанская дочка».*

*Гринёв рассказывал, как он привязал хвост змея, сделанного из географической карты, к мысу Доброй Надежды.*



**Ф**ормирование вопросов зависит от той цели, которую ставит перед собой учитель.

---

Обязательно собирайте отзывы Ваших учеников о проведенной Вами игре!

Вы будете приятно удивлены!

---



= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

## Мастер-класс:

### Возможности использования инструментов геймификации в обучении школьников: «Дженга», кластер, матрица

Ведущие:

Плотникова Ольга Ивановна, педагог – психолог МАОУ – лицей №173;

Садовников Роман Станиславович, педагог – организатор МАОУ – лицей №173;

Трошина Мария Алексеевна, учитель истории и обществознания МАОУ – лицей №173

## ДЖЕНГА («БАШНЯ», «БАКЛУШИ» И «ВЕЖА»)



### Справка

Дженга (англ. Jenga) — настольная игра, придуманная в 1970-х английским геймдизайнером танзанийского происхождения Лесли Скотт[en] и распространяемая компанией Parker Brothers (подразделение Hasbro).

Слово *jenga* – повелительное наклонение от глагола *kijenga*, на языке суахили означающего «строить»

### Задача игроков:

построить как можно более высокую башню, избегая ее крушения в свой ход.

### Подготовка:

Для того чтобы приступить к игре, вам нужно построить 18 плотно прилегающих друг к другу этажей из 54 деревянных блоков. Основание – это три древесных бруска, а все последующие этажи располагаются перпендикулярно предыдущим.

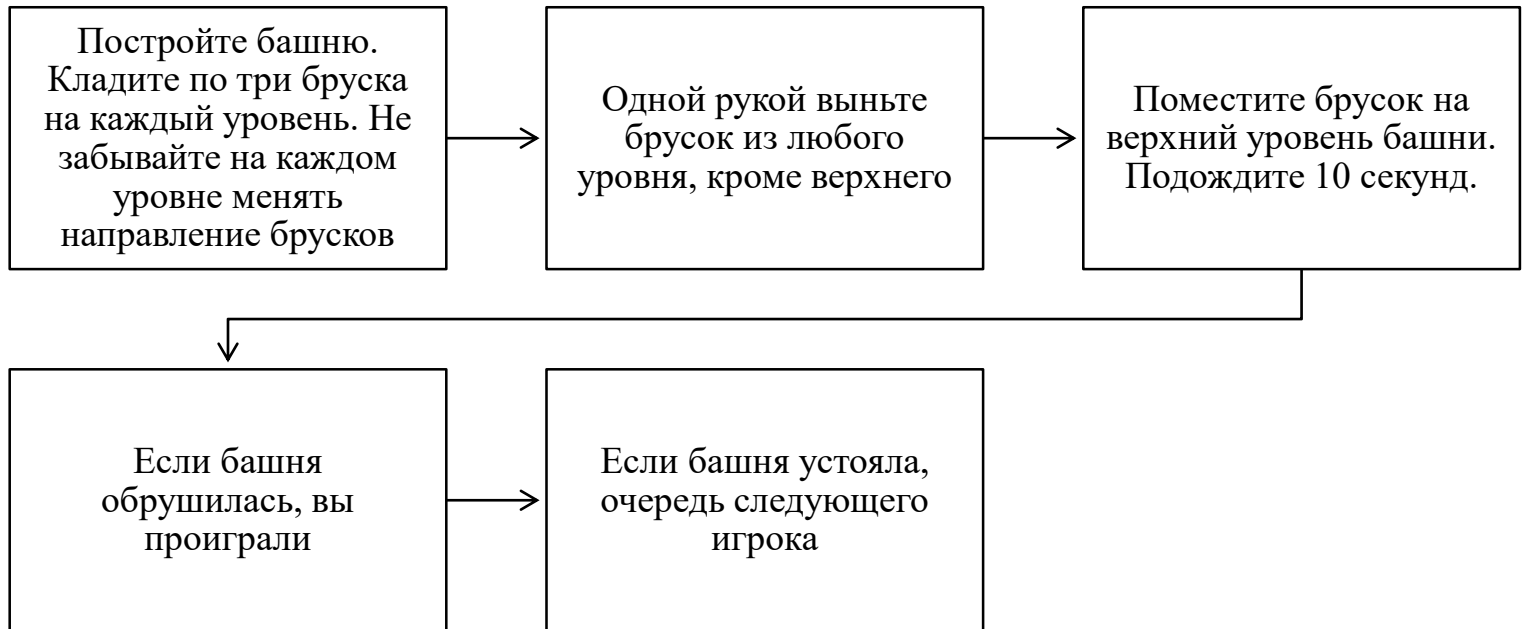
В партии игры «Дженга» могут принять участие от двух до четырех человек возрастом от 6 лет.

Игра прекрасно развивает чувство баланса, моторику и внимательность строителей.



## Правила игры

Рисунок 4



\*\*\*Если играете в сольную игру, старайтесь побить свой рекорд.

### Ход игры:

После того как вы собрали всех за одним столом, дело остается за малым: объяснить, как же превратить и так высокое восемнадцатизэтажное строение в целую башню, высеченную из дерева.

Сначала нужно разобраться с тем, кто же делает первый ход. Достаточно справедливо будет отдать это право тому, кто воздвигал и подготавливал к игре блоки. Если же в этом действе принимали участие все игроки, то первый ход может достаться любому из них: тому, у кого день рождения, кто очень хочет первым начать игру или тому, кто последним кушал сладости – решать вам!

Первый игрок достает один деревянный брусок из любого уровня, кроме двух верхних этажей, и размещает его в самом верху конструкции. Звучит просто, но так ли это на самом деле?

В этой игре есть одно очень усложняющее задачу строителей правило: использовать можно только одну руку. Нельзя, вытаскивая блок, подталкивать его с другой стороны второй рукой. Конечно, данное правило можно обходить самым юным строителям, так как на первых порах управляться сложно даже взрослым.





= Игры живого действия

Практика применения геймификации и игротехники в школе=

Вы начали вытаскивать деревянный брусок и видите, что башня накренилась набок, готовая обрушиться? Остановитесь и вытяните другую плашку, которая не лишает постройку равновесия.

Игра считается оконченной, когда башня рухнет. Падением башни считается падение любого блока кроме того, который игрок в данный ход пытается расположить наверху. Проигравшим считается тот, в чей ход произошёл обвал башни. Однако если упало только несколько блоков, то игроки могут по желанию продолжить игру.

## Разновидности игры

Таблица 1

№ п/п	Название Дженга	Информация
1	Jenga Boom	башня строится на платформе со стилизованной бомбой с часовым механизмом, которая через определённое время «взрывается» и ломает башню
2	Дженга – фанты	на блоках напечатаны различные задания, которые необходимо выполнять в процессе игры.
3	Дженга с кубиком	каждый блок имеет свой цвет (в основном это красный, жёлтый и зелёный цвета). Игроки выбрасывают кубик; какой цвет выпал на кубике, такого цвета блок игрок должен вынуть (в этой разновидности игроки не кладут блоки на верх башни, а оставляют их у себя).
4	Uno Stacko	в этой игре блоки окрашены в зеленый, красный, желтый и синий цвета и пронумерованы от 0 до 9. Правила игры похожи на популярную в России игру в сто одно или мяу-мяу (пример — если игрок положил красный блок с цифрой 7, то следующий игрок должен положить либо другой красный блок, либо блок другого цвета с цифрой 7). Существуют и особенные блоки, выполняющие определённые функции
5	Jenga Xtreme	в этой разновидности игры используются блоки в форме параллелограмма
6	Казино – дженга	игра с дополнительными правилами рулетки и фишками для ставок. Такая игра придумана Las Vegas Edition
7	Гигантская дженга	производятся и распространяются компанией Art's Ideas. Башня изначально может достигать 150 см в высоту, а каждый блок достигает 46 см в длину. Jenga XXL начинается с высоты более 1,2 м и может в процессе игры достичь высоты в 2,4 м. Правила — те же, что и в классической дженге (за исключением того, что игроки могут перемещать блоки двумя руками).
8	Jenga Pass Challenge	игра ведётся на небольшой платформе. Игроки убирают блоки, держа платформу на руке, и затем передают эту платформу с башней следующему игроку. В этом варианте игры только 27 блоков (башня начинается с девяти этажей).



### Вопрос:

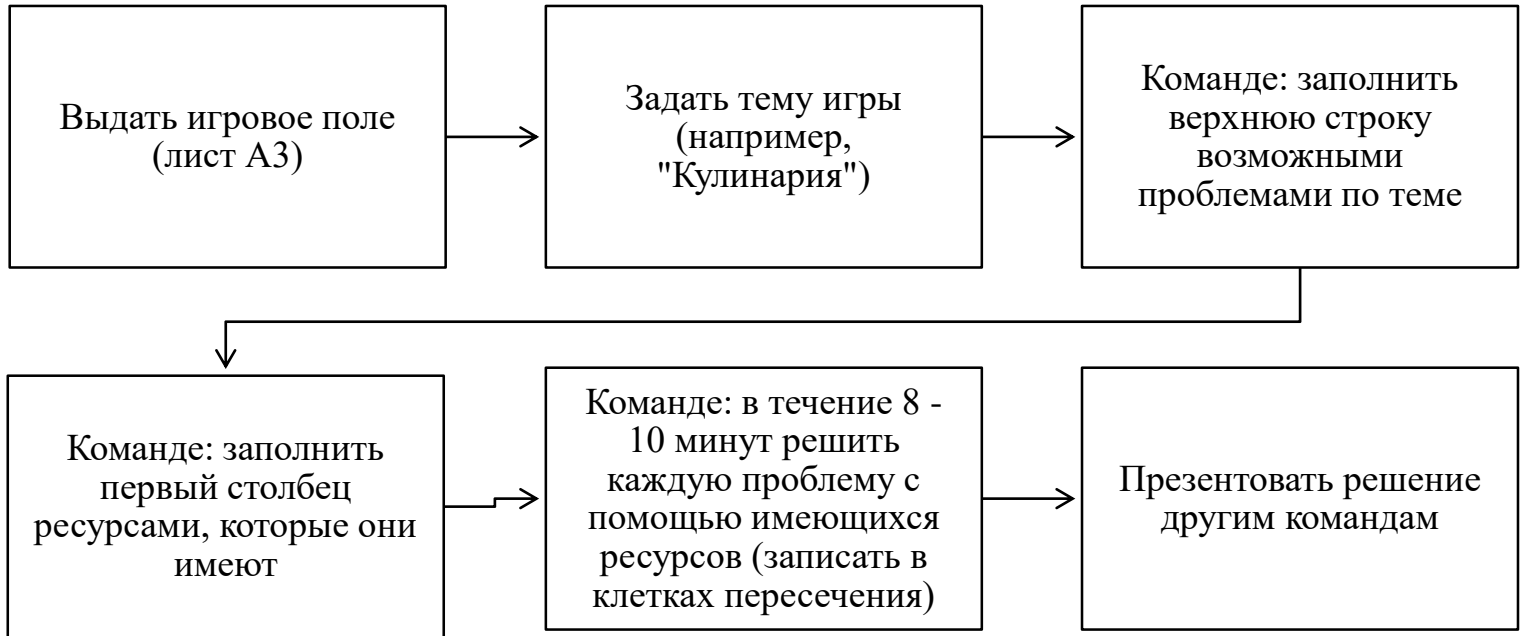
где и как еще можно использовать эту игру?





= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

Рисунок 5



\*\*\*В игру можно играть в несколько раундов, меняя каждый раз тему игры.

Игровое поле

Таблица 2

Проблема \ Ресурс	Нет одного ингредиента	Пригорает сковорода	Мало ем	Дорогие продукты	Лень готовить
Доставка					
Рядом магазин					
Соседи					
Деньги					
Книга рецептов					







= Игры живого действия

Практика применения геймификации и игротехники в школе=

## Подготовка:

Для того чтобы приступить к работе, необходимо подготовить рабочее поле (лист бумаги/ рабочее пространство классной доски и т.п.). Разбивка на кластеры используется как на этапе вызова, так и на этапе рефлексии, может быть способом мотивации мыслительной деятельности до изучения темы или формой систематизации информации по итогам прохождения материала.

Большой потенциал имеет этот прием на стадии рефлексии: это исправления неверных предположений в «предварительных кластерах», заполнение их на основе новой информации, установление причинно-следственных связей между отдельными смысловыми блоками (работа может вестись индивидуально, в группах, по всей теме или по отдельным смысловым блокам).

Важным моментом является презентация «новых» кластеров. Задача этой формы не только систематизация материала, но и установление причинно-следственных связей между гроздьями.

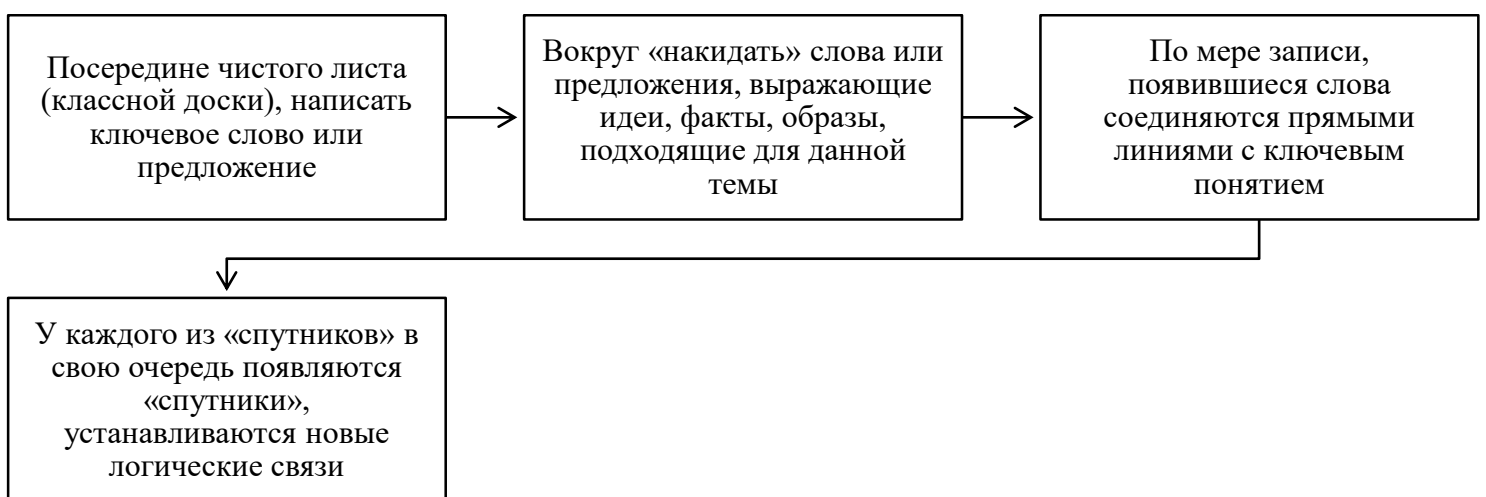
В зависимости от цели учитель организует индивидуальную самостоятельную работу учащихся или коллективную деятельность в виде общего совместного обсуждения.

Предметная область не ограничена, использование кластеров возможно при изучении самых разнообразных тем.

## Правила

В центре – это наша тема, а вокруг нее крупные смысловые единицы.

Рисунок 6



### Вопрос:

где и как еще можно использовать эту игру?





= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

Мастер-класс:

Игры живого действия: «Волшебная шляпа», «Пентагон»

Ведущие:

Антонова Марина Александровна, учитель начальных классов МАОУ – лицей №173, 1КК

Каторгина Евгения Юрьевна, педагог доп. образования МАОУ – лицей №173, 1КК;

Серебрякова Екатерина Викторовна, учитель начальных классов МАОУ – лицей №173, ВКК

## «ВОЛШЕБНАЯ ШЛЯПА»



### Справка

Это командно-индивидуальная или парная интеллектуальная игра.

Эта игра интересна лингвистам и лексикографам, потому что наблюдение за ней позволяет установить стратегии толкования, которыми пользуются носители языка, более актуальные значения слов и как носители языка понимают данные слова.

Англоязычный аналог этой игры — «Alias».

### Задача:

за небольшое время объяснить как можно больше слов, чтобы партнер их отгадал.

### Подготовка:

Для игры требуется шляпа (отсюда название игры) или любая другая непрозрачная ёмкость и бумажки для записи слов.

Игроки должныделиться на команды (обычно по два человека).

Перед началом игры каждый игрок берет несколько бумажек и пишет на каждой по одному слову. В качестве загаданных слов должны быть только нарицательные существительные в именительном падеже и единственном числе.

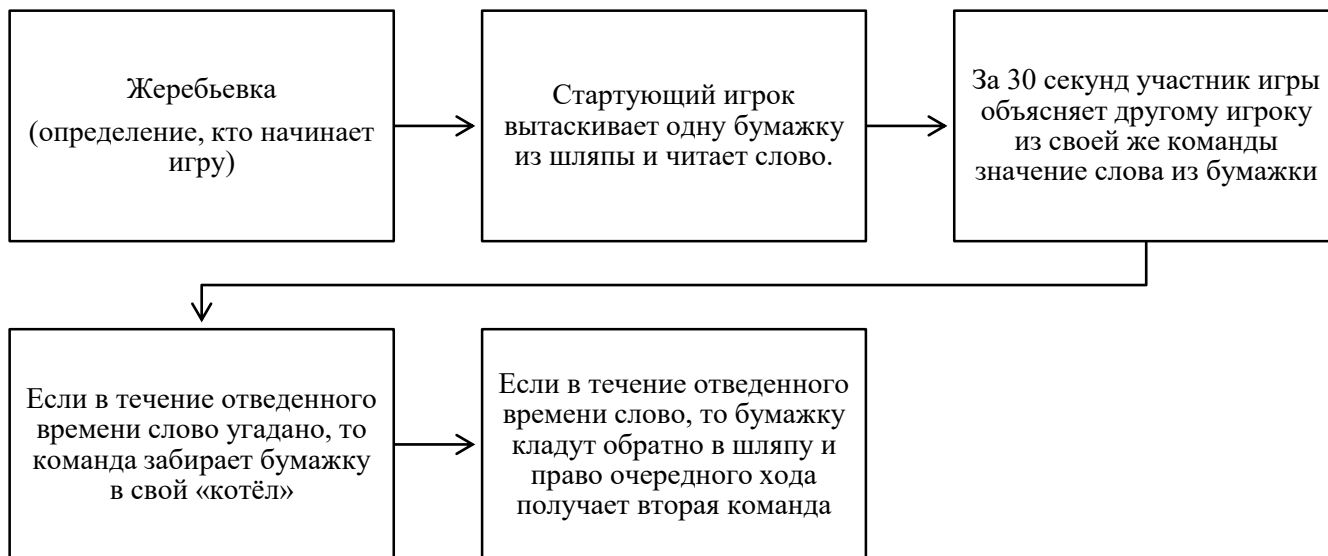


= Игры живого действия

Практика применения геймификации и игротехники в школе=

## Правила:

Рисунок 7



Игра заканчивается тогда, когда закончатся бумажки в шляпе или же истечет отведенное время. Например, игроки могут договориться заранее, что играть будут 10 или 15 минут.

Время вышло и происходит подсчет бумажек в каждой команде. У кого больше, тот и победил.

### При объяснении нельзя:

- 1) использовать слова, однокоренные объясняемому;
- 2) называть прямые переводы объясняемого слова на иностранные языки;
- 3) указывать жестами на предметы обстановки и части тела;
- 4) произносить слова похожие по звучанию;
- 5) произносить загаданное слово, шептать его или пытаться передать его чтением по губам.



## Разновидности игры

Существует вариант «личной» игры в шляпу: игроки не делятся на команды, а объясняют слова всему классу.



### Вопрос:

где и как еще можно использовать эту игру?





## Правила:

ведущий объявляет тему вопроса и начинает зачитывать подсказки. На один вопрос ведущий зачитывает 5 подсказок. Время на обдумывание ответа с каждой подсказки 15 секунд.

Каждая команда имеет право дать ответ с каждой подсказки. Команда, давшая верный ответ с первой подсказки получает +5 баллов, со второй – +4 балла, с третьей – +3 балла, с четвертой – +2 балла, с пятой – +1 балл.

За любой неверный ответ с любой подсказки команда получает – 1 балл.

За дублирующиеся верные ответы дополнительных баллов команда не получает.

Через 15 секунд после объявления пятой подсказки объявляется верный ответ. За один вопрос команда может заработать максимум 5 баллов (в случае, если ответит правильно с первой подсказки и не даст ни одного неверного ответа) и минимум – 5 баллов (в случае, если на все 5 подсказок принесет по одному неверному ответу).

### Ход игры



## Пример:

Тема – Многозначное слово. Подсказки:

- 1) Это древнейший прибор.
- 2) Это – достоинство карты.
- 3) Это – заменители баллов.
- 4) С ними не справилась Мартышка.
- 5) Это изображено на капюшоне королевской кобры.



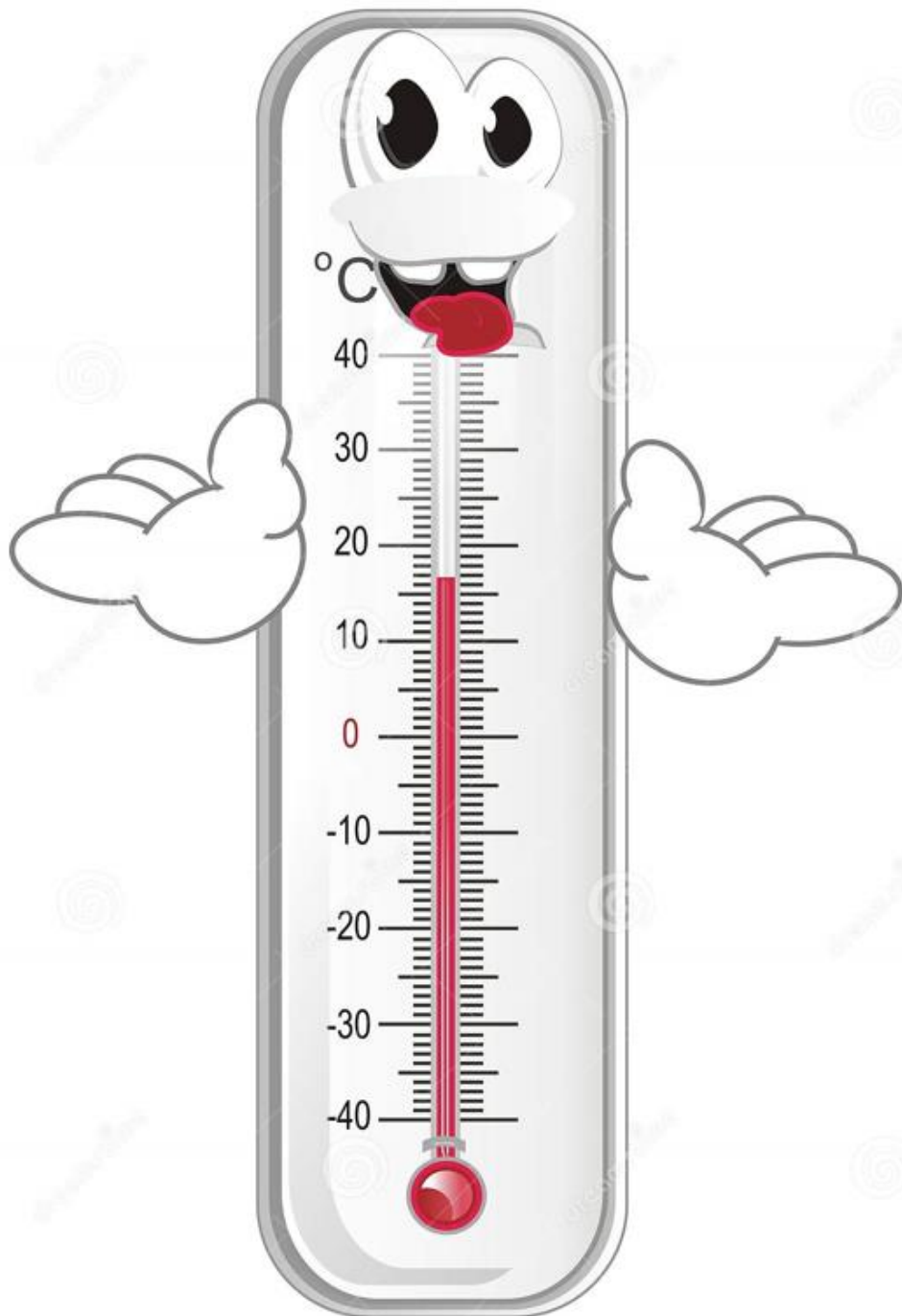




= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

## Подведение итогов. Рефлексия

### Прием «Термометр» (рефлексия)







## ГЛОССАРИЙ

**Ведущий вид деятельности** – деятельность, в наибольшей степени способствующая психическому развитию ребенка в данный период его жизни и ведущая развитие за собой.

**Геймификация** – использование игровых методов, технологий и механизмов в образовании или других неигровых сферах. Главная ее цель – вовлечь, увлечь в процесс, помочь подать информацию правильно, облегчить восприятие.

**Геймплей** – игровой процесс.

**Деятельность** – работа, занятие в какой-либо области; работа каких-либо органов, действие сил природы и т. д.

**Диалог** – форма устной речи, разговор двух или нескольких лиц. Это основной способ изображения характеров и развития каких-либо действий.

**Жест** – движение рук человека, выражающее его внутреннее состояние или указывающее на какой-либо объект во внешнем мире.

**Игра** – некая искусственная реальность, свободная деятельность, имеет цель в самой себе, сопровождается чувством удовольствия, характеризуется адогматичным отношением к миру, обеспечивает восприятие значимого, актуального для человека; являет необходимость подчинения правилам, иначе она не существует.

**Игра** – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**Игра педагогическая** обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

**Игра** – пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

**Игра** – свобода личности в воображении, иллюзорная реализация нереализуемых интересов (А.Н. Леонтьев).

**Игровые педагогические технологии** – обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

**Игра** – борьба за что-то или показ этого чего-то. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра «показывает» борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других. Всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие (Й. Хейзинг).

**Игра ролевая** – совместная групповая игра, в которой ее участники распределяют, берут на себя и исполняют различные социальные роли: матери, отца, воспитателя, врача, ученика и т. п.

**Игра сюжетно-ролевая** – вид игры, в которой ребенок воспроизводит сюжеты из событий реальной жизни людей, рассказов, сказок и т. д.



= Игры живого действия

Практика применения геймификации и игротехники в школе=

---

**Игровое моделирование** – разновидность игрового метода, важный инструмент развития мышления, памяти, внимания обучающегося в процессе изучения им содержания учебных дисциплин. Осуществляется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в учебных целях, и предполагает максимально активную позицию самих обучающихся. Игровое моделирование – процесс отражения реальности или фантастической реальности в игре.

**Инновация** – новый способ думать и делать.

**Коммуникация** – контакт, общение, обмен информацией и взаимодействие людей друг с другом.

**Мимика** – совокупность движений частей лица человека, выражающих его состояние или отношение к тому, что он воспринимает.

**Моделирование** – исследование каких-либо явлений, процессов или систем путем построения и изучения их моделей; использование моделей для определения поведения и характеристик реальных систем.

**Модель** – копия или анализ изучаемого процесса, предмета или явления, отображающая существенные свойства моделируемого объекта с точки зрения цели исследования.

**Организаторские способности:** 1) способность организовать ученический коллектив, сплотить его, воодушевить на решение важных задач; 2) способность правильно организовать свою собственную работу.

**Педагогическая технология** – систематический метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета человеческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования.

**Подражание** – сознательное или бессознательное поведение человека, направленное на воспроизведение поступков и действий других людей, предметов.

**Ситуация** – совокупность обстоятельств реальной действительности того фона, на котором разворачиваются какие-либо события, действия.

**Условие** – обстановка, в которой происходит, протекает что-либо; основа, предпосылка для чего-либо; наличие обстоятельств, предпосылок, способствующих чему-либо; положения, сведения, лежащие в основе чего-либо.



= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Брыкова, О. В. Проектная деятельность в учебном процессе / О. В. Брыкова, Т. В. Громова. Москва : Чистые пруды, 2006. 32 с. (Библиотечка «Первого сентября». Серия «Управление школой» ; вып. 5 (11)).
2. Громыко Ю.В., Громыко Н.В. Исследование и проектирование: различие типов мыследеятельности и их содержания. // Исследовательская работа школьников. №3. 2004. – с. 16-21.
3. Гузеев В.В. «Метод проектов» как частный случай интегральной технологии обучения//Директор, № 6, 1995. С. 39-47.
4. Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015.
5. Захарова Л.А., Синякова М.Г., Чуракова Н.И. Проектировочная деятельность в образовании. - Екатеринбург, 2008.
6. Зиняков, В. Н. Опыт организации проектной деятельности в профильном обучении / В. Н. Зиняков // Школа и производство. 2013. № 4. С. 18-23
7. Лазарев, В. С. Новое понимание метода проектов в образовании / В. С. Лазарев // Педагогика. 2011. № 10. С. 3-11.
8. Лазарев, В.С. Проектная деятельность в школе : учеб. Пособие для учащихся 7-11 кл. / В.С. Лазарев. – Сургут, РИО сургпу, 2014. – 135 с.
9. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. — 3-е изд., испр. И доп. — М.: АРКТИ, 2005. — 112 с.
10. Организация проектной деятельности в школе в свете требований ФГОС : методическое пособие / А. В. Роготнева [и др.]. Москва : ВЛАДОС, 2015
11. Пахомова Н.Ю. Проектная деятельность учащихся: с чего начать? //Школьные технологии. 2007. №6. — С. 117-123.
12. Полат Е.С. Метод проектов в современной школе. //Методология учебного проекта. Материалы городского методического семинара. / Ред.-сост. Н.Ю. Пахомова – М., 2001. 144 с. — С. 108-118.
13. Поташник, М. М. Проекты и исследования на основе ФГОС / М. М. Поташник, М. В. Левит // Народное образование. 2015. № 9. С. 100-110.
14. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся: Практическое пособие для работников общеобразовательных учреждений. — 2-е изд., испр. И доп.— М.: АРКТИ, 2005. — 80 с.
15. Тимонина, Г. В. Управление качеством образовательного процесса по развитию проектно-исследовательской деятельности обучающихся как основы самореализации. Все для администратора школы. – 2014. - № 1.
16. Чечель И.Д. Метод проектов или попытка избавить учителя от обязанностей всезнающего оракула. //Директор школы, № 3, 1998. С. 11-16.



= Игры живого действия  
Практика применения геймификации и игротехники в школе=

---

---

**Составители рабочей тетради:**

Куницкая С.В., директор МАОУ – лицей №173

Усачева А.В., заместитель директора МАОУ – лицей №173, к.и.н.

Зими́на А.Ю., заместитель директора МАОУ СОШ №140 с УИОП

Максимова И.Н., учитель русского языка и литературы МАОУ СОШ №140 с УИОП

Плотникова О.И., педагог – психолог МАОУ – лицей №173

Садовников Р.С., педагог – организатор МАОУ – лицей №173

Серебрякова Е.В., учитель начальных классов МАОУ – лицей №173

Трошина М.А., учитель истории и обществознания МАОУ – лицей №173

---

