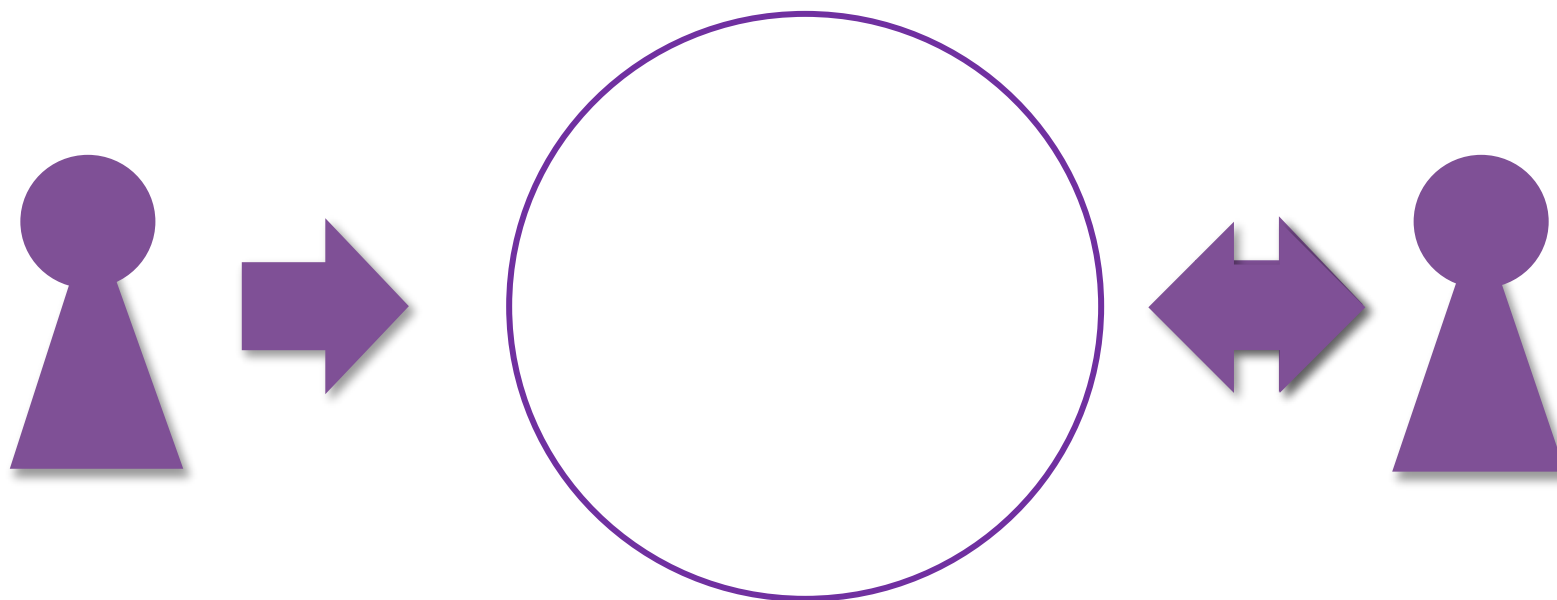


# Образовательный продукт как объект педагогических измерений

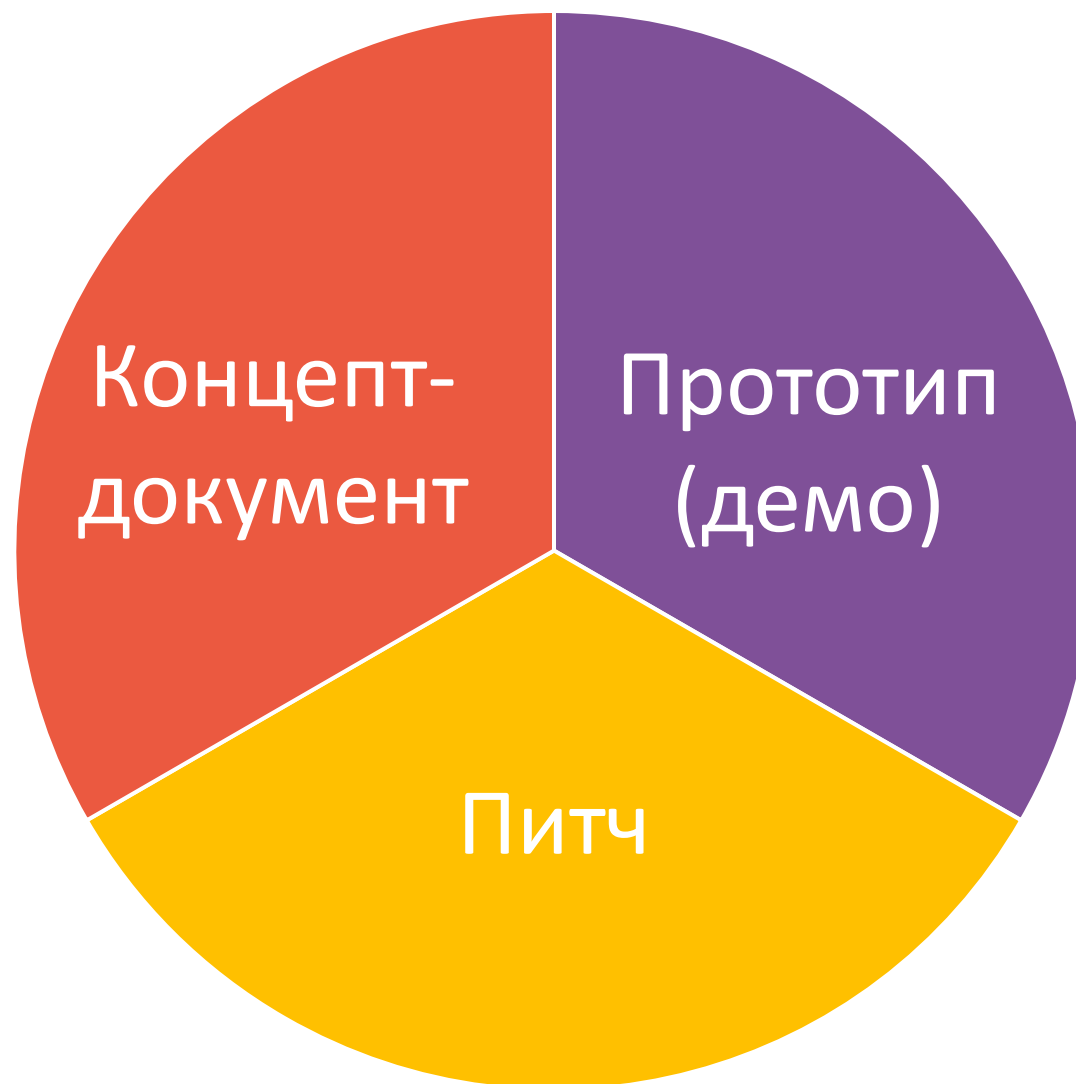
(на материале III фестиваля-чемпионата “SoftFest 2023”)

**Элеонора Геннадьевна Новикова,**  
организатор "SoftFest 2023", канд. филол. наук, доцент каф. общей, компьютерной и когнитивной лингвистики ФилФ ТГУ, координатор содержательной и методологической разработки проекта Образовательное ядро бакалавриата ТГУ





Хочешь в чём-то разобраться – сделай об этом игру



- Принцип обратного проектирования
- Акцент на взаимосвязи элементов
- Качественная и количественная оценка

## <Название игры>

### КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТ

Команда разработчиков: \_\_\_\_\_

#### Гейм-фокус 0–2

Краткое (в одно предложение) и ёмкое описание игры (акцент на геймплей: как она будет играть?)

#### Целевая аудитория 0–2

Значимые параметры: возраст, пол, социальный статус.  
*Например, для подростков, мальчиков и девочек 11–15 лет.*

#### Формат и жанр 0–2

Формат: настольная игра / видеоигра / игра живого действия  
Жанр, суб-жанр, уточняющие слова.  
*Например: Point-and-click adventure с элементами карточной игры.*

#### Легенда и сеттинг 0–2

Один-два абзаца.

#### Прототипы и аналоги 0–2

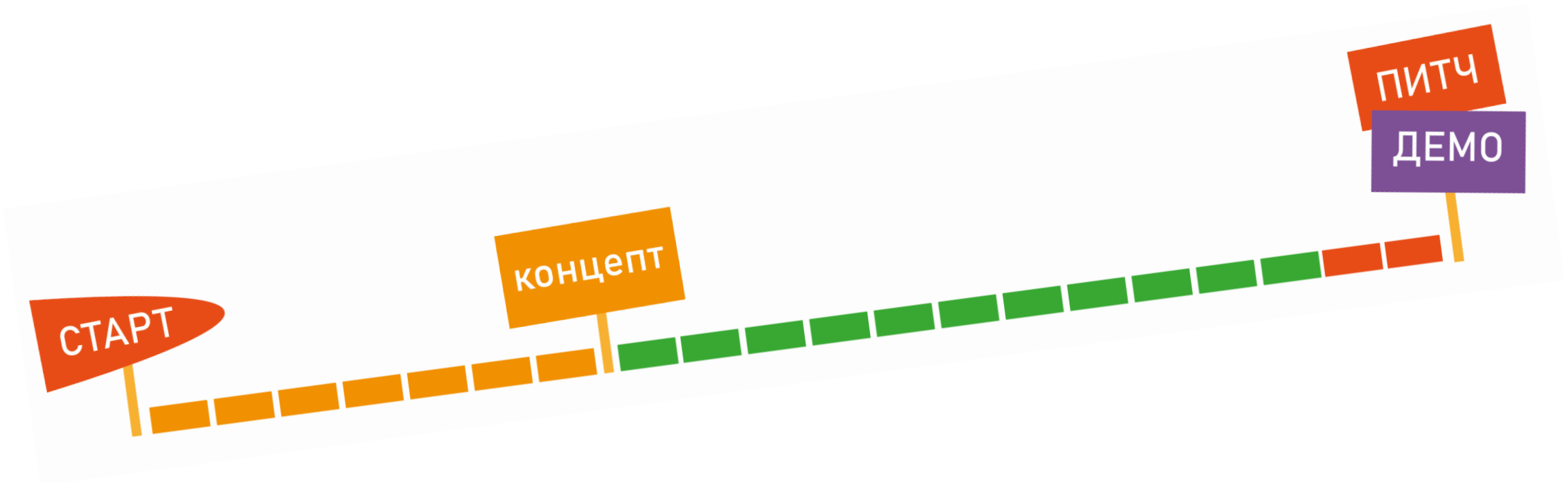
Выбрать и перечислить 2-3 игры, наиболее известных и близких по формату, жанру, механикам, эстетике или сеттингу. Название, краткое описание, ссылка. Что общего с вашим проектом?

#### Универсальные компетенции, которые развивает игра

Указываем 1-3 компетенции.

#### За счёт чего? 0–2

Указываем 1-3 игровые механики или элемента игры, которые развивают выбранную универсальную компетенцию. Поясняем связь (за счёт чего?)



1. Проблема и цель игры

2. Характеристика целевой аудитории

3. Жанр, сеттинг и легенда

4. Игровые механики

5. Качество питча



1. Линза опыта
2. Линза баланса
3. Линза тетрады элементов
4. Линза удовольствия
5. Линза удивления
6. Линза игрока

Таблица фокусировки по линзам геймдизайна

Линзы геймдизайна	Заметки					
	0	1	2	3	4	5
<p>Линза опыта</p> <p>После завершения игры, опыт чего останется у игрока? Как он сам сможет его сформулировать? Насколько этот опыт соотносится с образовательной целью игры?</p>						



- Формирующее оценивание – эксперты
- Итоговое оценивание – жюри
- Включенное наблюдение – модераторы





Среднее

Среднее СУММА

		ПИТЧ					ПРОТОТИП			
	Эксперт	Эксперт 1	Эксперт 2	Эксперт 3	Эксперт 4	ПИТЧ	Эксперт 1	Эксперт 2	ДЕМО	ОБЩИЙ
1	Команда 1	12	10	10	12	11	19	19	19	30
2	Команда 2	7	10	8	9	8,5	13	16	14,5	23
3	Команда 3	12	12	9	10	10,75	13	14	13,5	24,25
4	Команда 4	9	8	6	10	8,25	10	12	11	19,25
5	Команда 5	12	11	10	12	11,25	21	23	22	33,25
6	Команда 6	13	15	7	13	12	23	20	21,5	33,5
7	Команда 7	10	13	8	8	9,75	19	14	16,5	26,25
8	Команда 8	5	8	5	13	7,75	16	16	16	23,75
9	Команда 9	11	13	9	12	11,25	10	8	9	20,25
10	Команда 10	14	12	9	14	12,25	19	23	21	33,25
11	Команда 11	2	4	4	6	4	8	5	6,5	10,5
12	Команда 12	2	4	4	6	4	8	5	6,5	10,5
	Максимум	15	15	15	15	15	30	30	30	45

1. Инструментарий оценивания соотнесен с содержанием образовательной программы
2. Измерения проводятся по ряду параметров с учетом специфики продукта
3. Все участники образовательного процесса знакомы с параметрами оценки
4. Соблюдается баланс субъективной и объективной, качественной и количественной, внутренней и внешней оценки



София  
Безукладникова



Павел  
Домбровский



Анна  
Давыденко



Анна  
Мананникова



Егор  
Буховец

Благодарю за внимание

Элеонора Новикова  
[https://vk.com/eg\\_novikova](https://vk.com/eg_novikova)

