

Обработка анкеты обратной связи от участников семинара «Заповедный игропрактикум»

-

Общая информация

В анкетировании приняли участие 20 человек. Это специалисты отдела экологического просвещения особо охраняемых природных территорий: заповедники «Сохондинский», «Даурской», «Болоньский», «Центральносибирский», «Тигирекский», «Зейский», «Кавказский; национальные парки «Красноярские Столбы», «Токинско-Становой», «Прибайкальский». А также педагоги Дома творчества г. Иркутска, Центра развития дополнительного образования детей Иркутской области, «Президентского лицея Сириус», МОУ СОШ 38 г. Сочи; сотрудники «Байкальского музея», общественных организаций «Большая Байкальская тропа», «Токсовские озера».

1. Общее впечатление о семинаре (представлены некоторые ответы участников)

- Совершенно новый материал. Нестандартные методы, ломка представлений о том, как создаются игры. Семинар очень крутой-за 4 дня удалось создать 5 игр фактически в результате непрерывного мозгового штурма. Было много озарений, а самое главное – я теперь смотрю на свой курс по байкаловедению с точки зрения игрофикации. Это очень поможет формировать компетенции у школьников.
- Очень удачный подбор экспертов. Высокий темп работы с полным погружением. Позитивная, доброжелательная атмосфера. Потрясающее мероприятие, которое полностью перекроило мое сознание, вывернуло мое понимание сути «игры» из тех рамок, которые очень сильно ограничивали мои возможности, как экопросветителя. Я смогла проанализировать свои готовые игровые продукты и увидеть их недостатки, которые теперь смогу доработать.
- Понравилась практика, которые с нами проводили спикеры, обмен опытом с коллегами, создание и апробирование своей игры.
- Данный семинар дал толчок для развития собственных возможностей, раскрыл новый потенциал.
- Тема семинара очень актуальна. За короткий отрезок времени дан хороший объем материала и практики. Ничего лишнего и «воды». Ёмко, четко и понятно. Приятное, очень непритязательное общение. Очень понравилась компетентность спикеров, организация учебного процесса, много практики.
- Очень много реально трудных вещей объяснялись таким лёгким языком, использовались такие интересные игровые формы, что материал усваивался хорошо. Готова поставить организаторам и спикерам 5+!
- Благодарность авторам проекта за внимание к теме игровых технологий в экопросвещении. Эксперты выдали знания, идеи, видение по максимуму, но мы еще мало готовы к восприятию некоторых вещей, но тем не менее выверенный, практический материал помогает в дальнейшей работе.

2. Оценка степени удовлетворенности обучения на определенных сессиях/активностях семинара (приводится средний балл по 5-ти бальной шкале)

- Конференция «Заповедные игры. Методы игрофикации в экологическом просвещении на ООПТ – **4,8 из 5**
- Экскурсия по Байкальскому музею СО РАН – **5 из 5**
- Введение в игропрактику. Игра и игрофикация – **4,8 из 5**
- Деловые и организационно-деятельностные игры – **4,4 из 5**
- Методология создания и оценки игровых решений. Геймплей. Практика: игра «QP Слона» - **4,8 из 5**
- Практика. Создание собственных игр и адаптация уже существующих – **4,8 из 5**
- Презентация прототипов решений «Мировое кафе» - **4,8 из 5**
- Деятельностная игра «Решение проблем в странах на разных континентах 4.6 из 5
- Упражнение с карточками Польти - **4.8 из 5**
- Апробация созданных игр – **5 из 5**
- Производство и продвижение игры **4,9 из 5**
- Продакши и постпродакши – **4,7 из 5**

3. Какие возникли трудности в ходе работы на семинаре

- Разработка системы поощрения игроков. Содержание самой игры-тоже непростая вещь, ее описание, и главное важна цель игры.
- Не сразу получилось вникнуть в принципы создания настольных игр.
- Взаимодействие с педагогами в работе команды по созданию игры. Разница в возрасте и целей привело к сложности в общении. Экопросветитель думает иначе педагога со «статусом».
- Трудности на первых этапах создания игры, незнакомая терминология.
- В понимании некоторых английских терминов в обозначении элементов игры, в быстром вхождении в правила игр.
- Периодически «плавился мозг», «зависало» что-то внутри.

4. Какие темы или вопросы игропрактики вы предложили бы для дальнейшего обучения

- Игры на природе
- Создание своих игр в формате деловых и организационно-деятельностных
- Создание игр в интернет-пространстве
- Создание квест-игр
- Разработка коммуникативных игр для младшего возраста
- Цифровые игры, игры для соцсетей
- Вариативность одной игры
- Производство и продвижение игр

5. Готовность участи к доработке игр, созданных на семинаре

«да» - 67%

«нет» - 33 %

6. Какие новые идеи персональных игр появились после семинара

- По аналогии с разработанной игрой появилось желание создать игру «Живой Байкал».
- Квест «Медвежий угол» и настольную игру «Путешествие по Тукурингру».
- Создание заповедного Alias. Сделать игру-квест для разных возрастов.
- Игры в методическом комплексе «Климатическая шкатулка».
- Адаптация уже готовых игр для своей местности, малоформатные карточные игры (в кармане) с многофункциональным исполнением.
- Разработка игры про муравьев, игры по кордонам заповедника.
- Ещё больше убедилась, что необходимо развивать системное видение, а не только элементное.

7. Какими играми готовы поделиться для размещения на портале заповедныйурок.рф

- Квест «Большое путешествие лосося» в двух форматах (онлайн и оффлайн)
- REXESO «Птичий перекресток», мемори «Птицы Болоньского заповедника»
- Игра «Птицы на кормушке»
- GoGoals «Вперед, к целям ООН!» - брошюра, рабочая тетрадь для проведения тренингу «Об устойчивом развитии и 17 целях для преобразования мира»