

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ  
«АГЕНТСТВО СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБУК

«Агентство социокультурных  
технологий»

И.Ф. Жаткин

2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**(программа повышения квалификации)**  
***«Игротехника и геймификация в социокультурной деятельности»***  
*(наименование программы)*

г. Самара  
2023 г.

## 1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций работников сферы культуры и образования в социокультурной деятельности через организацию интерактивных форм обучения. Обучающиеся смогут научиться определять формат игры под задачи социокультурной деятельности, формулировать цели игры и показатели результата; разобрать игровые механики. Обучающиеся узнают, как создать игру; изучат и попробуют разные механики игр и разработают «демо» формат авторской игры, который смогут самостоятельно доработать и внедрить в деятельность.

Совершенствуемые компетенции

Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
	Бакалавриат 4 года
	Код компетенции
Способен осуществлять обучение, воспитание и развитие с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей	ОПК-2
Способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	ПК-2
Готов реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов	ПК-1
Способен использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета	ПК-4
Способен организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности	ПК-7

## 2. Трудоемкость программы, срок освоения и форма обучения

Категория слушателей – уровень образования – высшее образование, среднее

специальное образование, область профессиональной деятельности – педагоги общего и дополнительного образования, игротехники, бизнес-тренеры, психологи.

Срок обучения – 78 часов.

Форма обучения – очная с использованием дистанционных образовательных технологий.

### 3. Содержание программы

#### 3.1. Учебно-тематический план программы повышения квалификации «Игротехника и геймификация в социокультурной деятельности»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего, часов	Аудиторные занятия, в том числе			Формы контроля
			Лекционные занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа	
<b>1</b>	<b>Раздел 1 «Место игровых проектов в социокультурной деятельности»</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>-</b>
1.1	Социокультурная деятельность на территории. Цели и задачи социокультурной деятельности	3	2	0	1	-
1.2	Интерактивные подходы в социокультурной деятельности. Вовлеченность в социокультурные проекты.	3	2	0	1	-
1.3	Игровые проекты в социокультурной деятельности. Практика применения в России и Самарской области	3	2	0	1	-
<b>2</b>	<b>Раздел 2 «Общее представление об игре»</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>-</b>
2.1	Понятие «игра».	2	1	0	1	-
2.2	Игра как средство игранья. Игра как действие.	3	2	0	1	-
2.3	Результат игры. Эффект игры.	4	3	0	1	-
<b>3</b>	<b>Раздел 3 «Устройство игры»</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>-</b>

3.1	Понятие «полигон игры». Состав и структура полигона игры.	4	3/0	0	1	-
3.2	Понятие «игромеханика».	4	3/0	0	1	-
3.3	Сценирование как процедура запуска и управления игрой.	2	1/0	0	1	Устный опрос
<b>4</b>	<b>Раздел 4 «Использование игр в образовательной, кадровой и социальной работе»</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	-
4.1	Референтность игры. Связи референтности.	4	3	0	1	-
4.2	Игровая «модель». Принципы моделирования.	2	1	0	1	-
4.3	Формирование сценария игры. Требования к сценированию.	2	1	0	1	-
<b>5</b>	<b>Раздел 5 «Игротехническая работа: устройство, нормы, требования»</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	-
5.1	Игротехника и организация.	3	2	0	1	-
5.2	Коллектив игроков. Групповая динамика игроков.	3	2	0	1	-
5.3	Понятие «задача игротехника». Постановка задач игротехникам.	3	1	1	1	-
<b>6</b>	<b>Раздел 6 «Игровой проект»</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	-
6.1	Игра в рамках проекта. Требования к игровому проекту.	3	2	0	1	-
6.2	Ресурсы и их влияния на игру.	3	2	0	1	-
6.3	Результат игрового проекта. Рефлексия результатов.	3	1	1	1	Устный опрос
<b>7</b>	<b>Раздел 7 «Итоговая аттестация»</b>	<b>24</b>	<b>2</b>	<b>9</b>	<b>13</b>	-
7.1	Проведение игры	8	1	2	5	Участник и получают

						комплект методических материалов для проведения игры. Участник и готовится и проводят игры в учебной группе. Публичный анализ проведенных игр.
7.2	Разработка и реализация игрового проекта в социокультурной сфере	16	1	7	8	Участник и разрабатывают игру и проводят ее с неподготовленной аудиторией. Публичный анализ проведенных игр.
<b>Итого:</b>		78	36	11	31	

## **Раздел 1. «Место игровых проектов в социокультурной деятельности» (9 час.)**

Тема 1.1 Социокультурная деятельность на территории. Цели и задачи социокультурной деятельности (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Понятие «социокультурная деятельность». Стейкхолдеры социокультурной деятельности. Влияние социокультурных проектов на социально-экономическое развитие территорий.

*Практическое занятие:* групповая дискуссия по теме.

Самостоятельная работа:

Социальная экономика локального: Сборник научных статей. Н. Прянишников «От отдельных инициатив к институтам развития».

Тема 1.2 Интерактивные подходы в социокультурной деятельности. Вовлеченность в социокультурные проекты (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Интерактивные подходы – виды и формы. Мотивация участия жителей в социокультурных проектах. Развивающая функция культуры.

*Практическое занятие:* анализ кейсов.

Самостоятельная работа:

Социокультурные проекты как двигатель развития малых городов и сел. Раздел «Лучшие практики социокультурных проектов: российский и международный опыт».

Тема 1.3 Игровые проекты в социокультурной деятельности. Практика применения в России и Самарской области (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Обзор реализации социокультурных проектов в России и Самарской области.

*Практическое занятие:* групповое обсуждение по теме.

Самостоятельная работа:

Искусство созидать: культурные практики как инструмент развития территорий и местных сообществ. Сборник кейсов. Кейс «Медвежья игра».

## **Раздел 2. «Общее представление об игре» (9 час.)**

Тема 2.1 Понятие «игра» (2 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Понятие «игра» в работах Й. Хейзинга. Черты игрового процесса. Характеристики игры. Азарт игры.

*Практическое занятие:* Деловая игра с анализом эффектов игры.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 1.1. «Понятие игры».

Тема 2.2 Игра как средство игrania. Игра как действие (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Классификация игр: по месту, по вещности. Классификация С.А. Шмакова. Развлекательные игры. Рефлексивные игры. Проективные игры. Навыковые игры. Аналитическо-диагностические игры.

*Практическое занятие:* Имитационная игра с анализом эффектов игры.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 1.2. «Какие бывают игры?»

Тема 2.3 Результат игры. Эффект игры (4 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Игры-симуляции. Организационно-деятельностные игры. Игры-тренажеры. Игры-соревнования. Игры-забавы.

*Практическое занятие:* Сюжетно-ролевая игра с анализом эффектов игры.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 1.3. «Для чего делают игры?»

### **Раздел 3. «Устройство игры» (10 час.)**

Тема 3.1 Понятие «полигон игры». Состав и структура полигона игры (4 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Пространство игрового моделирования. Игровое поле. Игровые предметы. Правила игры.

*Практическое занятие:* разбор тематического кейса.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 3.3. «Полигон игры»

Тема 3.2 Понятие «игромеханика» (4 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Базовая механика игры. Характеристики игровой механики. Баланс игры.

*Практическое занятие:* разбор тематического кейса.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 2.3. «Механика игры»

Тема 3.3 Сценарирование как процедура запуска и управления игрой (2 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Место действия. Стартовая ситуация. Интерес. Средства действия.

*Практическое занятие:* разбор тематического кейса.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 4.3. «Сценарий»

### **Раздел 4. «Использование игр в образовательной, кадровой и социальной работе» (8 час.)**

Тема 4.1 Референтность игры. Связи референтности (4 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Понятие референтности. Связь игры с игровой задачей и моделируемой ситуацией.

*Практическое занятие:* разбор тематического кейса.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 2.4. «Референтность игры»

Тема 4.2 Игровая «модель». Принципы моделирования (2 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Игровая модель. Замысел игры. Устройство игры. Образный ряд.

*Практическое занятие:* разбор тематического кейса.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 3.2. «Замысел игры»

Тема 4.3 Формирование сценария игры. Требования к сценарированию (2 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Анализ ситуации для сценарирования. Формирование сценария.

Адаптация сценария.

*Практическое занятие:* разбор тематического кейса.

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 4.3. «Сценарий»

## **Раздел 5. «Игротехническая работа: устройство, нормы, требования» (9 час.)**

Тема 5.1 Игротехника и организация (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Состав организационного проекта. Этапы формирования игрового проекта.

*Практическое занятие:* игра с анализом действий игротехников

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 4.2. «Организационный проект»

Тема 5.2 Коллектив игроков. Групповая динамика игроков (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Перенос игровых результатов в практику деятельности участников игры. Форматы выхода из игры для закрепления игровых эффектов.

*Практическое занятие:* игра с анализом действий игротехников

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 3.6. «Выход из игры»



Тема 5.3 Понятие «задача игротехника». Постановка задач игротехникам (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Свободное действие в игре. Формирование цепочки «реальная задача – игровая задача». Действия игротехников для реализации задач игры.

*Практическое занятие:* игра с анализом действий игротехников

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 3.1. «Игра как запуск свободного действия»

## **Раздел 6. «Игровой проект» (9 час.)**

Тема 6.1 Игра в рамках проекта. Требования к игровому проекту (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Организационный контур игры. Этапы игрового проектирования.

*Практическое занятие:* проектная игра

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 4.1. «Начинаем игровой проект»

Тема 6.2 Ресурсы и их влияния на игру (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Управление ресурсами игры. Формирование контура управлений игрой.

*Практическое занятие:* проектная игра

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 4.2. «Организационный проект»

Тема 6.3 Результат игрового проекта. Рефлексия результатов (3 час.)

Аудиторные занятия:

*Лекция:* Границы применимости игры – основные условия. Состояние игры. Факторы использования игры.

*Практическое занятие:* проектная игра

Самостоятельная работа:

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Глава 4.4. «Границы применимости игры»

### 3.2. Календарный график

Вид занятий/Дни занятий	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Всего
Аудиторные занятия (А)	8		8		8		8		4		-	36
Самостоятельная работа (С)		3		3		4		4		4	-	18
Итоговая аттестация	-		-	1 С	-	4С	-	4С	4С	3А	8 А	24

## 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

### 4.1. Материально-технические условия реализации программы

Учебная аудитория для проведения учебных занятий по дисциплине оснащена оборудованием (учебная мебель) и техническими средствами обучения (компьютерная техника, мультимедийное оборудование, звукотехническое оборудование, проводной интернет).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение: Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome.

### 4.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Список рекомендуемой литературы:

1. Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. Деловые игры. Рига: АВОТС, 1989.
2. Богданов А. А. Тектология: Всеобщая организационная наука: в 2-х книгах. М.: Экономика, 1989.
3. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопр. психологии. – 1966. – №6.
4. Дейв Грей, Санны Браун, Джеймс Макануфо. Геймшторминг. Игры, в которые играет бизнес. СПб.: Питер, 2012.
5. Джонс Дж. К. Методы проектирования. – 2-е изд., доп. М.: Мир, 1986.
6. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Политиздат, 1975.
7. Мамардашвили М. К. Введение в философию. М.: Лабиринт, 1996.
8. Мамардашвили М. К. Философские чтения. СПб.: Азбука-классика, 2002.
9. Морено Дж. Обзор психодраматических техник // Московский психотерапевтический журнал. – 1993.
10. Ньюстром Д., Дэвис К. Организационное поведение. СПб., 2000.
11. Панфилова А. П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала : учеб. Пособие. – СПб. : ИВЭСЭП, «Знание», 2003.

12. Попов С. В. Организационно-деятельностные игры: мышление в «зоне риска». // Альманах «Кентавр». – 1994. – №3.
13. Попов С. В., П. Г. Щедровицкий. «Игровое движение и организационно-деятельностные игры». // «Вопросы методологии». – 1993. – №№1—2.
14. Садовый П. Ролевые игры ММАСС как средство организационно-методологической работы. // Альманах «Кентавр». – 2003. – №32 (ноябрь)
15. Сазонтьева Н. Б. Игра как метод и проблема современной психологии // Игровое моделирование: методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987.
16. Тарасов В. К. Управленческая элита: как мы её отбираем и готовим. М.: Добрая книга, 2010.
17. Тендрякова М. В. Игровые миры от homo ludens до геймера. Изд. Нестор-История, 2015.
18. Уборевич И. П. Военные игры. М.-Л., 1929.
19. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Издательская группа Прогресс, Прогресс-Академия, 1992.
20. Хьел Л., Зиглер Д. Теории личности. СПб., 2000.
21. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994.
22. Щедровицкий Г. П. Игра и «детское общество». // Избранные труды. / Г. П. Щедровицкий. – М., 1995.
23. Щедровицкий Г. П. Методологические замечания к педагогическому исследованию игры. // Избранные труды. / Г. П. Щедровицкий. М., 1995.
24. Щедровицкий Г. П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности. // Избранные труды. / Г. П. Щедровицкий. М., 1995.
25. Эдвард де Боно. Шесть шляп мышления. СПб.: Питер, 1997.

#### 4.3. Применяемые профессиональные стандарты

Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н.

#### 4.4. Требования к педагогическому составу

Высшее образование или среднее профессиональное образование и ДПО по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

## 5. Форма итоговой аттестации

### 5.1. Проведение игры

Участники получают комплект методических материалов для проведения игры. Участники готовятся и проводят игры в учебной группе. Проводится публичный анализ проведенных игр.

<b>Оценка по номинальной шкале</b>	<b>Описание уровней результатов обучения</b>
<b>Зачтено</b>	<p>Обучающийся умеет четко и грамотно формулировать правила игры, давать четкие указания в ходе игрового взаимодействия; способен активизировать и удерживать внимание аудитории; способен успешно презентовать игровую программу, тематический проект; способен организовывать игровую деятельность; анализировать результаты своей работы в качестве игротехника.</p> <p>Обучающийся знает методологические подходы к изучению игр, различные классификации игр; сущностные характеристики феномена «игры» (структура игры, культурологические, психологические и другие аспекты игры); компоненты народной игровой культуры; особенности игровой культуры русского народа; возможности использования игровых технологий в обучении и воспитании.</p> <p>Обучающийся умеет организовывать и проводить игры с аудиторией различных возрастов, вовлекать участников игры, координировать взаимодействия, держать внимание, подводить итоги игры; анализировать эффективность своей работы в качестве игротехника; конструировать дидактические и другие виды игр; использовать в работе современные информационные технологии.</p> <p>Обучающийся владеет методиками проведения различных видов игр; технологиями анализа и конструирования различных видов игр; способами мотивации вовлечения аудитории в игру; способами совершенствования профессиональных знаний и умений путем использования возможностей информационной среды.</p> <p>Результат обучения показывает, что достигнутый уровень оценки результатов обучения по курсу является основой для формирования соответствующих компетенций.</p>

<b>Не зачтено</b>	<p>Результат обучения обучающегося свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по игротехнике и геймификации.</p> <p>Допущенные ошибки и неточности показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений.</p> <p>Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.</p>
-------------------	--

5.2. Разработка и реализация игрового проекта в социокультурной сфере  
Участники разрабатывают игру и проводят ее с неподготовленной аудиторией.  
Проводится публичный анализ проведенных игр.

<b>Оценка по номинальной шкале</b>	<b>Описание уровней результатов обучения</b>
<b>Зачтено</b>	<p>Обучающийся умеет четко и грамотно формулировать правила игры, давать четкие указания в ходе игрового взаимодействия; способен активизировать и удерживать внимание аудитории; способен успешно презентовать игровую программу, тематический проект; способен организовывать игровую деятельность; анализировать результаты своей работы в качестве игротехника.</p> <p>Обучающийся знает методологические подходы к изучению игр, различные классификации игр; сущностные характеристики феномена «игры» (структура игры, культурологические, психологические и другие аспекты игры); компоненты народной игровой культуры; особенности игровой культуры русского народа; возможности использования игровых технологий в обучении и воспитании.</p> <p>Обучающийся умеет организовывать и проводить игры с аудиторией различных возрастов, вовлекать участников игры, координировать взаимодействия, держать внимание, подводить итоги игры; анализировать эффективность своей работы в качестве игротехника; конструировать дидактические и другие виды игр; использовать в работе современные информационные технологии.</p> <p>Обучающийся владеет методиками проведения различных видов игр; технологиями анализа и</p>

	<p>конструирования различных видов игр; способами мотивации вовлечения аудитории в игру; способами совершенствования профессиональных знаний и умений путем использования возможностей информационной среды.</p> <p>Результат обучения показывает, что достигнутый уровень оценки результатов обучения по курсу является основой для формирования соответствующих компетенций.</p>
<b>Не зачтено</b>	<p>Результат обучения обучающегося свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по игротехнике и геймификации.</p> <p>Допущенные ошибки и неточности показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений.</p> <p>Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.</p>

В ГБУК АСТ предоставляется отчет о проведенной игре. (Приложение 1)

## **6. Планируемые результаты освоения программы**

В результате освоения Программы обучающийся должен

Уметь:

Понимать мотивы поведения, образовательные потребности и запросы обучающихся и их родителей (законных представителей);

Анализировать возможности и привлекать ресурсы внешней социокультурной среды для реализации образовательной программы, повышения развивающего потенциала дополнительного образования;

Устанавливать педагогически обоснованные формы и методы взаимоотношений с обучающимися, создавать педагогические условия для формирования на учебных занятиях благоприятного психологического климата, применять различные средства педагогической поддержки обучающихся;

Использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы, средства и приемы организации деятельности обучающихся (в том числе информационно-коммуникационные технологии (далее - ИКТ), электронные образовательные и информационные ресурсы) с учетом:

— избранной области деятельности и задач дополнительной общеобразовательной программы;

— состояния здоровья, возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся (в том числе одаренных детей и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья)

Проводить педагогическое наблюдение, использовать различные методы, средства и приемы текущего контроля и обратной связи, в том числе оценки деятельности и поведения обучающихся на занятиях;

Анализировать ход и результаты проведенных занятий для установления соответствия содержания, методов и средств поставленным целям и задачам, интерпретировать и использовать в работе полученные результаты для коррекции собственной деятельности;

Знать:

Техники и приемы общения (слушания, убеждения) с учетом возрастных и индивидуальных особенностей собеседников;

Техники и приемы вовлечения в деятельность, мотивации к освоению избранного вида деятельности (избранной образовательной программы) обучающихся различного возраста;

Особенности и организация педагогического наблюдения, других методов педагогической диагностики, принципы и приемы интерпретации полученных результатов;

Основные характеристики, методы педагогической диагностики и развития ценностно-смысловой, эмоционально-волевой, потребностно-мотивационной, интеллектуальной, коммуникативной сфер обучающихся различного возраста на занятиях по дополнительным общеобразовательным программам;



# агентство СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Отчет по дополнительной профессиональной программе  
(программе повышения квалификации)

## «Игротехника и геймификация в социокультурной деятельности» ФИО

Структура отчета:

### *Общие сведения*

1. Название игры
2. Состав группы игротехников (фамилия, имя по списку, от 2 человек, не более 4 человек)
3. Место проведения (адрес проведения, организация, сообщество и т.п.)
4. Количество участников
5. Дата проведения

### *Анализ проведенной игры*

1. Кто был заказчиком игры?
2. Какая задача ставилась перед проведением игры?
3. Как получилось сработать на поставленную задачу? (Приветствуются цитаты с разбора игры, обратная связь от заказчика и участников).
4. В свободной форме разобрать игру с точки зрения понятий, изученных в курсе (на выбор, один или несколько пунктов):
  - как был устроен полигон проведенной игры?
  - какие элементы игры были референтны элементам деятельности, втянутой в игру, и как это проявилось в ходе игры и на разборе?
  - в чем состоял сценарий проведения игры и как он был реализован?

### *Фотографии с игры*

Фотографии должны содержать кадры с ведущими и участниками, комплектом игры. Не менее 3 фотографий (и не более 10) в разные моменты, в разных ракурсах.

Фотографии вставляются в текст отчета.

### *Видео разбора игры*



Видео должно содержать обсуждение ведущими и участниками проведенной игры. Видеозапись может быть сделана с одного ракурса, без смены плана, без монтажных склеек.

Видео размещается на файлообменнике или видеохостинге. В отчет вставляется ссылка на доступ к видеозаписи.