



## Визуализация и геймификация в образовании.ои(dors)

- 1 К показателям Шнейдермана относят ...
- 2 Термин «эмоциональный дизайн» определил ...
- 3 На вершине пирамиды Аарона Уолтера находится ...
- 4 Главная цель эмоционального дизайна □ ...
- 5 Графический способ подачи информации, данных и знаний, целью которого является быстро и четко преподносить сложную информацию, – это ...
- 6 К принципам построения инфографики, в частности, относится ...
- 7 К принципам построения инфографики, в частности, относится ...
- 8 Цифра 10 в правиле «10-20-30» означает ...
- 9 Цифра 20 в правиле «10-20-30» означает ...
- 10 Неверно, что к программам для подготовки презентации относится ...
- 11 Большинство визуализационных процессов сейчас представлены ...
- 12 Основными характерными особенностями мультимедийных технологий являются ...
- 13 К основным характерным особенностям мультимедийных технологий относится обеспечение ...
- 14 Основной характерной особенностью мультимедийных технологий является ...
- 15 К способам вызвать положительные эмоции относится ...
- 16 Неверно, что к ошибкам презентации относится ...
- 17 На ... этапе создания презентации формулируется цель презентации



- 18) Во время подготовки к уроку молодой учитель Алексей Владимирович задумался, как ему лучше наглядно взаимосвязь его предмета с другими предметами в школе и то, как они влияют друг на друга. Какой из предложенных вариантов следует выбрать Алексей Владимировичу?
- 19) На уроке информатики учащиеся вместе с Алексеем Валерьевичем изучали виды графики. Они узнали, что существует растровая и векторная графика. Подробно разобрали, какие преимущества и недостатки есть у каждого вида. Какое домашнее задание следует дать учащимся?
- 20) Процесс визуализации сложного смысла простыми образами,  это ...
- 21) ...  это графический способ подачи информации и знаний, целью которого является быстро и четко преподносить сложную информацию
- 22) Объяснение устройства, принципа работы + реконструкция события  это ...
- 23) ... показывает динамику развития или процесс
- 24) Компьютерная визуализация учебного материала мобилизует ресурсы ... мышления
- 25) Компьютерная визуализация учебного материала мобилизует ресурсы ... мышления
- 26) Скрайбинг может быть представлен в виде ...
- 27) Скрайбинг может быть представлен как ...
- 28) С помощью инфографики можно проверить ...
- 29) В интеллект-карту эффективнее включать ... уровней
- 30) При составлении интелект-карты следует ...
- 31) При составлении интелект-карты следует ...
- 32) При составлении интелект-карты следует ...
- 33) При составлении интелект-карты следует ...



- (34) К сервисам для интеллект-карт относят ...
- (35) К числу сервисов, предоставляющих возможности создания ленты времени, относят ...
- (36) Марина Ивановна решила подготовить наглядную инструкцию по технологии изготовлению фартука. Какое цветовое решение выбрать для создания такой инструкции?
- (37) Петр Валерьевич готовит текстовый документ, в котором рассказывается о достижениях современной робототехнике. Предполагается, что этот документ он раздаст всем учащимся, для работы дома. Однако Петр Валерьевич хочет передать настроение передовой индустрии. Как оформить документ Петру Валерьевичу?
- (38) Согласно общим правила создания текстов, на зрителя более эффективно воздействует информация на ... фоне
- (39) Учитывая оптимальное цветовое сочетание фона и шрифта, на белом фоне хорошо смотрятся ... буквы
- (40) Согласно общим правила создания текстов, в ... текст воспринимается лучше
- (41) Европейцы читают слева направо, поэтому ... и там останавливается взгляд
- (42) Человек способен одновременно удержать в поле зрения не более ...
- (43) Стока учебного модуля для лучшего восприятия должна быть ...
- (44) Для привлечения внимания предпочтение следует отдавать ... цветам
- (45) ... цвета быстрее обращают на себя внимание
- (46) При естественном освещении более выразительными оказываются ... цвета
- (47) Светлые оттенки зрительно ... объекты
- (48) Говоря об особенностях цветового восприятия, можно утверждать, что наибольшую трудность распознавания представляет ... цвет
- (49) Согласно физиологическими особенностями глаза человека и законами оптики, легче будет прочитываться ...
- (50) Учебный звуковой кинофильм — это ... наглядность



- (51) Психологические особенности использования наглядности при работе над проектом следует ...
- (52) В условия повышения эффективности наглядности входит то, что ...
- (53) Петр Валерьевич не разрешает своим учащимся играть. Все свободное время детей он старается занять полезными занятиями. Каждый урок Петр Валерьевич задает побольше заданий на дом, чтобы у его учащихся не оставалось времени на праздное времяпрепровождение. Под влиянием какого ученого сформировались взгляды Петра Валерьевича?
- (54) Завуч Елена Геннадьевна заметила, что на стене в кабинете у Надежды Анатольевны висит рейтинг по предметам каждого учащегося ее класса. Когда она поприсутствовала на уроке у Надежды Анатольевны, то заметила, что многие дети очень стремятся выполнить задания. И Надежда Анатольевна за каждый верный ответ прибавляет очко в рейтинге. Какой подход использует Надежда Анатольевна?
- (55) Согласно мнению Эрика Берна, в состоянии «Ребенок» человек ...
- (56) Согласно мнению Эрика Берна, судьба любого человека программируется в ...
- (57) Согласно мнению Фридриха Шиллера, человек в игре ...
- (58) Согласно мнению Герберта Спенсера, игра значима только тем, что позволяет ...
- (59) Вильгельм Вундтигру считал ...
- (60) Принцип обратной связи заключается в том, что когда человек видит или ощущает обратную связь на свое поведение, он ...
- (61) Главная составляющая большинства игр и геймифицированных систем – ...
- (62) Принцип бихевиоризма заключается в том, что ...
- (63) Автор книги «Бихевиоризм» □ ...
- (64) Дж. Уотсон писал: «...»
- (65) Основатель теории научения Э. Торндайк рассматривал сознание как систему ...



- (66) Согласно Закону упражнения, по теории Торндайка, ...
- (67) Закон эффекта Торндайка гласит: «...»
- (68) Оперантное обучение (по Скинеру) имеет в своей основе ... организма в окружающей среде
- (69) Толмен предложил когнитивную теорию обучения: «...»
- (70) Познавательная деятельность по Толмену играет ... роль
- (71) Некоторые учащиеся класса Петра Валерьевича регулярно опаздывают к первому уроку. Выберите из предложенных вариантов наиболее эффективный способ исправления этой ситуации.
- (72) Елена Геннадьевна работает с учащимися старших классов средней школы. У каждого учащегося имеется смартфон. Елена Геннадьевна видит, что учащиеся постоянно играют в игры на нем. Ей хочется использовать все эти инструменты. Помогите выбрать верное и эффективное решение данной проблемы.
- (73) В спонтанной игре основное внимание уделяется ...
- (74) Игрушка находится в квадранте, где находятся ...
- (75) Геймификация находится в квадранте ... игры
- (76) Термин «геймификация» впервые был использован в современном понимании в ...
- (77) Первым употребил термин «геймификация» в современном понимании ...
- (78) Книгу «Вовлекай и властвуй» написал ...
- (79) Внутренняя геймификация ...
- (80) Внешняя геймификация ...
- (81) Согласно признакам внутренней геймификации, ...
- (82) Меняющая поведение геймификация стремится ...



- (83) К основным способам применения геймификации в учебной среде относится ...
- (84) К основным способам применения геймификации в учебной среде относится ...
- (85) К основным способам применения геймификации в учебной среде относится ...
- (86) К основным способам применения геймификации в учебной среде относится ...
- (87) Проект, который запустили в Швеции для улучшения качества сортировки мусора жителями, назывался ...
- (88) В парижском метро 66 % людей стало подниматься пешком вверх по лестнице вместо эскалатора, расположенного рядом, – а чтобы это произошло, ...
- (89) Марина Петровна ввела на уроках систему поощрений, баллов и бейджей. В самом начале учащиеся с удовольствием участвовали в данном процессе, однако со временем их интерес утих. Учащимся стало неинтересно добывать очки. Что следует добавить в систему Марине Петровне?
- (90) В классе у Ивана Николаевича есть ученики, разные по характеру и темпераменту. Иван Петрович заметил, что геймификация обучения положительно повлияла на его результаты. Однако, чтобы не задеть ничьих чувств, Иван Николаевич, сообщил классу, что лидеров в их игре нет и никаких таблиц лидеров не будет. Через какое-то время некоторые ученики перестали проявлять интерес к процессу, и это не очень хорошо отразилось на их результатах обучения. Какой тип игроков был практически исключен из процесса игры?
- (91) В пирамиде элементов геймификации верхний уровень Динамики включает в себя «...»
- (92) Элемент геймификации, который является вознаграждением, получаемым за совершение определенных действий в каком-либо процессе, – это ...
- (93) предназначенные
- (94) Элемент геймификации, который представляет собой показатели, отображающие успехи участников процесса, – это ...
- (95) Элемент геймификации, представляющий собой статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в процессе, – это ...



- (96) Элемент геймификации, представляющий собой таблицы лидеров, в которых обозначаются участники-лидеры, – это ...
- (97) Элемент геймификации, представляющий собой средства, которые можно зарабатывать и тратить в виртуальных точках продаж, – это ...
- (98) Элемент геймификации, представляющий собой товары, которые можно покупать на виртуальные деньги, – это ...
- (99) Элемент геймификации, представляющий собой всевозможные элементы визуализации процесса, – это ...
- (100) К основным элементам в геймификации относят ...
- (101) Бренды
- (102) По мнению Бренды Эндерс, ...
- (103) По мнению Бренды Эндерс, ...
- (104) По мнению Бренды Эндерс, ...
- (105) Тип игроков по модели Бартла, для которых важно превосходство над другими игроками, доминирование, властование, –«...»
- (106) Тип игроков по модели Бартла, для которых важно изучать игровой мир и раскрывать его тайны, –«...»
- (107) Тип игроков по модели Бартла, для которых важно общение с другими игроками, социальное взаимодействие и взаимопонимание, –«...»
- (108) Тип игроков по модели Бартла, для которых важно накопление любых игровых благ и ресурсов, –«...»
- (109) Марина Ивановна является сторонницей идей одного психолога. Поэтому в дошкольной группе она активно рассказывает детям про профессии, которые существуют. Каждому ребенку создает сценарий, по которому он должен развиваться, и цель кем он должен стать в будущем. Она прилагает все усилия, чтобы ребенок знал о том, кем он станет, и что для этого следует сделать. Сторонницей теорий какого психолога является Марина Ивановна?



- (110) Валерий Петрович является сторонником бихевиористского подхода в образовании. Поэтому никогда не интересуется из какой семьи его учащиеся. Всю свою педагогическую деятельность строит согласно своим взглядам. Как Валерий Петрович намерен выстраивать свою деятельность?
- (111) Марина Ивановна хочет повысить успеваемость по своему предмету. Чтобы добиться этого, она выбирает один из вариантов своих действий. Какой из предложенных вариантов покажет большую эффективность?
- (112) Перед Валерием Николаевичем стоит задача: стимулировать своих учеников к выполнению групповых проектов. Выберите наиболее эффективный способ решения этой задачи.
- (113) На своих уроках Владимир Сергеевич решил внедрить виртуальную валюту и виртуальные товары, которые можно было приобрести. Например: не выходить к доске, не делать домашнюю работу и прочее. Валюту Владимир Сергеевич выдавал по своему усмотрению в конце недели. Однако это никак не помогло стимулировать детей к учебе. В чем ошибка Владимира Сергеевича?
- (114) Мария Петровна ввела турнирные таблицы. Таблицы были рассчитаны на весь учебный год. Ученику Ване так понравилось это, что за первый месяц он постарался набрать максимальное количество баллов и выбился в безусловные лидеры. Из-за сложившейся ситуации остальные ученики потеряли интерес к процессу зарабатывания баллов, а это повлияло на снижение их мотивации к обучению. Какую ошибку допустила Мария Петровна?
- (115) Владимир Петрович решил внедрить геймификацию в учебный процесс. Для этого у него уже все разработано, составлен четкий план, как каждый из учащихся будет работать. Владимир Петрович постарался опереться на свои ощущения, которые он испытывал, когда был в таком же возрасте, и на основе этого разработал систему поощрений и мотиваторов. Однако через месяц работы Владимир Петрович заметил, что класс с неохотой участвует в процессе. Что он не учел при разработке плана геймификации?
- (116) Руководствуясь своими знаниями, Иван Васильевич разработал систему мотивации для своих учеников. А для того, чтобы обеспечить объективность работы, он запретил учащимся обмениваться мнениями при работе и требовал соблюдения тишины. Совсем скоро уроки Ивана Васильевича стали вызывать скуку, он видел, что детям неинтересно. Какую потребность исключил на своих занятиях Иван Васильевич?



- (117) Иван Петрович решил разработать систему, повышающую мотивацию учащихся. Определите, какой из предложенных вариантов будет для этого наиболее эффективным.
- (118) Молодой учитель хочет поднять интерес к своему предмету. Он знает о геймификации. Какие действия в рамках геймификации рекомендуется предпринять учителю?
- (119) Молодой учитель Алексей готовится к уроку по истории вычислительной техники. Его кабинет оборудован мультимедийными средствами обучения (мультимедиа проектор, компьютер, звуковые колонки). Какой вариант подготовки визуального материала следует выбрать Алексею, для большей наглядности?
- (120) Учительница Мария Ивановна подготовила электронное пособие по развитию цветкового растения. В электронном пособии она разместила текст, а внутри текста вставила гиперссылки на подробное описание каждого этапа. Однако после проведения проверки, стало заметно, что учащиеся не переходили по гиперссылкам. Как следует изменить интерфейс пособия?
- (121) Петр Валерьевич разработал учебную презентацию, в которую постарался уместить как можно больше информации. Для этого он использовал шрифт с небольшим кеглем. Картинки он встраивал на отдельные слайды и добавлял к ним текстовое сопровождение. В итоге у Петра Валерьевича получилась презентация на 65 слайдов. Однако во время урока, Петр Валерьевич заметил, что учащиеся его не слушают. И концу урока не совсем понимают, о чем была презентация. Как Петру Валерьевичу следует изменить его презентацию?
- (122) На уроке по информатике учащиеся изучают тему «История вычислительной техники». Для проверки усвоения материала учитель предложил учащимся объединиться в группы, и выполнить коллективное задание. Какое задание следует дать учащимся?
- (123) Петр Валерьевич решил подготовить для учащихся инфографику, в которой сравниваются силы противников перед началом Первой Мировой Войны. Какой тип инфографики лучше выбрать?
- (124) Виктор Петрович готовит наглядный материал для своего урока. Он собирается подготовить инфографику для темы «Россия в 1913 году», где расскажет об экономике страны в это время. Однако он задумался над тем, какие цветовые решения выбрать для инфографики.



- (125) На уроке литературы Мария Васильевна хочет передать атмосферу уюта, которая царит в произведении. Для этого она решила подготовить материал. На уроке они будут зачитывать письмо, главной героини. Для этого Мария Васильевна, хочет подготовить лист бумаги, на котором и будет это письмо, и во время чтения, ребята будут передавать его друг другу. Какой вариант письма вызовет больше ассоциаций с уютом и домашней атмосферой?
- (126) Цели геймификации (по Вераху) должны соответствовать определенным параметрам, в частности такому как ...
- (127) Цели геймификации (по Вераху) должны соответствовать определенным параметрам, в частности такому как ...
- (128) Цели геймификации (по Вераху) должны соответствовать определенным параметрам, в частности такому как ...
- (129) Цели геймификации (по Вераху) должны соответствовать определенным параметрам, в частности такому как ...
- (130) Целевое поведение игроков можно назвать ...
- (131) Ключевой элемент вовлечения – это ...
- (132) Основной процесс геймифицированной системы – ...
- (133) Собственную внутреннюю мотивацию повышает ...
- (134) Информационная обратная связь ...
- (135) Сложная задача или трудность, которая становится развлечением благодаря удовольствию от ее преодоления, – это ... развлечение
- (136) К причинам внедрения геймификации следует отнести ...
- (137) К причинам внедрения геймификации следует отнести ...
- (138) К причинам внедрения геймификации следует отнести ...
- (139) Необходимо использовать все, что может привлечь к проекту новых участников и удержать уже имеющихся, а также все то, что будет вдохновлять их на решение новых задач, – и этому способствует ...



- (140) Любой, вступая в игру, знает, что однажды может проиграть и даже обязательно проиграет, но в то же время он знает, что у него есть возможность всегда начать сначала, – и это относится к такой причине применения геймификации, как ...
- (141) В пирамиде потребностей Маслоу нижний уровень потребностей – это ... потребности
- (142) В пирамиде потребностей Маслоу потребность в карьерном росте, в общественном признании относится к ... потребностям
- (143) В пирамиде потребностей Маслоу потребность в самовыражении относится к ... потребностям
- (144) К метамотивам по Даниэлю Пинку относится ...
- (145) К метамотивам по Даниэлю Пинку относится ...
- (146) Структура стандартных элементов в геймификации и связь между этими элементами – это ... элементов геймификации
- (147) В пирамиде элементов геймификации верхний уровень Динамики включает в себя «...»
- (148) В пирамиде элементов геймификации верхний уровень Динамики включает в себя «...»
- (149) В пирамиде элементов геймификации верхний уровень Динамики включает в себя «...»
- (150) В пирамиде элементов геймификации верхний уровень Динамики включает в себя «...»
- (151) Кевин Вербах и Дэн Хантер разработали специальную систему для икрофикации (6D), которая включает такие элементы, как «...»
- (152) Кевин Вербах и Дэн Хантер разработали специальную систему для икрофикации (6D), которая включает такие элементы, как «...»
- (153) В числе принципов Design thinking, которые можно использовать в икрофикации, –...
- (154) В числе принципов Design thinking, которые можно использовать в икрофикации, –ориентация на ...
- (155) В числе принципов Design thinking, которые можно использовать в икрофикации, –...
- (156) Геймификация – это применение ...



- (157) Элементы игры – это набор ...
- (158) Технологии создания игр – это ...
- (159) Неигровой контекст – это ...
- (160) Организованная игра ...
- (161) Зарождение геймификации началось в начале и середине ХХ века в ...
- (162) Идея социалистических соревнований в начале ХХ века заключалась в способе мотивировать работников, ...
- (163) Согласно признакам внутренней геймификации, ...
- (164) Геймификация, меняющая поведение, ...
- (165) Онлайн-игра, в которой ученикам предлагается «прокачивать» виртуального персонажа за счет реального прогресса в учебе, – это ...
- (166) Автор книги «Человек играющий» - ...
- (167) Согласно позиции Хейзинга игра ...
- (168) Эрик Берн выделял у человека ...
- (169) Согласно мнению Эрика Берна, в состоянии «Родитель» человек ...
- (170) Согласно мнению Эрика Берна, в состоянии «Взрослый» человек ...
- (171) Бихевиористы считают, что характерные черты личности ...
- (172) Бихевиоризм сформировался на основе теорий ...
- (173) Первый принцип бихевиоризма - ...
- (174) Принцип наблюдения заключается в том, чтобы обращать внимание на поведение человека в ...
- (175) Второй принцип бихевиоризма - ...





- (176) В мировой рекламной практике для определения последовательности психологического воздействия, приводящего к желаемому результату, применяется формула ...
- (177) В аббревиатуре AIDMA, буква D означает...
- (178) Согласно закону Фехнера, при увеличении уровня раздражителя ...
- (179) Для доказательства определенных положений чаще всего достаточно ...
- (180) Согласно общим правилам создания текстов, чтобы заголовки хорошо запоминались, они должны содержать менее ...
- (181) Относительно мелкий шрифт создает ощущение ...
- (182) Шрифты с большими круглыми буквами «О» и «хвостиками» воспринимаются ...
- (183) ... - это описание образов в речевой форме
- (184) Демонстрация таблиц, схем, диаграмм, графиков относятся к ... типу наглядности
- (185) Кино относится к ... типу наглядности
- (186) Из психологических исследований известно, что до ... информации передается визуальным способом
- (187) При визуализации учебного материала следует учитывать, что наглядные образы сокращают цепи ...
- (188) Основополагающими элементами когнитивного обучения являются ...
- (189) Временная шкала, на которую в хронологической последовательности наносятся события, - это ...
- (190) ... - это блок-схема, наглядно представляющая главную мысль, ее основные элементы и взаимосвязи между ними
- (191) Визуализация помогает учащимся ...
- (192) Визуализация развивает ...
- (193) Визуализация помогает учащимся ...
- (194) Неверно, что существует такой вид инфографики, как ...



- (195) Сведение первичной информации к визуальному отражению зависимостей между данными является целью ...
- (196) Визуализация представляет собой процесс представления данных в виде изображения с целью ...
- (197) Визуализация присутствует ...
- (198) Интерфейс считается хорошим, если он ...
- (199) Основным навыком в придании цвета дизайну интерфейсов является умение ...
- (200) Более темные вариации цвета получаются путем уменьшения ...
- (201) Более светлые вариации получаются путем ...
- (202) ... – это документ или комплект документов, предназначенный для представления чего-либо
- (203) Неверно, что к этапам создания презентации относится ...
- (204) Неверно, что к основным ошибкам презентации, в частности, относится ...
- (205) Правило «10-20-30» сформулировал ...



- (206) Игра по английскому языку «В долине золотых драконов» Игра предназначена для детей дошкольного возраста, 2-3 года изучения английского языка. Цель игры - активизировать познавательный интерес детей дошкольного возраста для изучения английского языка, а также развитие творческого потенциала и интеллектуальных способностей дошкольников. Задача участника: Выполнить задания и первым добраться до домика. Первый ход разыгрывается всеми участниками игры. Каждый участник по очереди называет число от 1 до 6 по-английски. Далее бросает игровой кубик. Чьё число максимально близко совпадет с выпавшим числом – делает первый ход. Движение начинается с середины игрового поля. Участники имеют право выбрать направление движения. Для этого участники называют цвет, и ставят фишку на выбранный цвет. Если ребенок поставил фишку, но назвал цвет не правильно, он пропускает ход в следующем круге. Далее участники передвигают свои фишки, наолько сколько клеточек, сколько выпало на игральном кубике. На игровом поле, имеются клеточки различного цвета, клеточки с Волшебной палочкой, клеточка с Золотым драконом. Игра заканчивается, когда один из участников, выполнив все задания, первым доходит до домика. Какие динамики содержит игра?
- (207) Игра по английскому языку «В долине золотых драконов» Игра предназначена для детей дошкольного возраста, 2-3 года изучения английского языка. Цель игры - активизировать познавательный интерес детей дошкольного возраста для изучения английского языка, а также развитие творческого потенциала и интеллектуальных способностей дошкольников. Задача участника: Выполнить задания и первым добраться до домика. Первый ход разыгрывается всеми участниками игры. Каждый участник по очереди называет число от 1 до 6 по-английски. Далее бросает игровой кубик. Чьё число максимально близко совпадет с выпавшим числом – делает первый ход. Движение начинается с середины игрового поля. Участники имеют право выбрать направление движения. Для этого участники называют цвет, и ставят фишку на выбранный цвет. Если ребенок поставил фишку, но назвал цвет не правильно, он пропускает ход в следующем круге. Далее участники передвигают свои фишки, наолько сколько клеточек, сколько выпало на игральном кубике. На игровом поле, имеются клеточки различного цвета, клеточки с Волшебной палочкой, клеточка с Золотым драконом. Игра заканчивается, когда один из участников, выполнив все задания, первым доходит до домика. Какие механики содержит игра?



- (208) Игра по английскому языку «В долине золотых драконов» Игра предназначена для детей дошкольного возраста, 2-3 года изучения английского языка. Цель игры - активизировать познавательный интерес детей дошкольного возраста для изучения английского языка, а также развитие творческого потенциала и интеллектуальных способностей дошкольников. Задача участника: Выполнить задания и первым добраться до домика. Первый ход разыгрывается всеми участниками игры. Каждый участник по очереди называет число от 1 до 6 по-английски. Далее бросает игровой кубик. Чьё число максимально близко совпадет с выпавшим числом – делает первый ход. Движение начинается с середины игрового поля. Участники имеют право выбрать направление движения. Для этого участники называют цвет, и ставят фишку на выбранный цвет. Если ребенок поставил фишку, но назвал цвет не правильно, он пропускает ход в следующем круге. Далее участники передвигают свои фишки, наолько клеточек, сколько выпало на игральном кубике. На игровом поле, имеются клеточки различного цвета, клеточки с Волшебной палочкой, клеточка с Золотым драконом. Игра заканчивается, когда один из участников, выполнив все задания, первым доходит до домика. Какие компоненты задействованы в игре?
- (209) Игра по английскому языку «В долине золотых драконов» Игра предназначена для детей дошкольного возраста, 2-3 года изучения английского языка. Цель игры - активизировать познавательный интерес детей дошкольного возраста для изучения английского языка, а также развитие творческого потенциала и интеллектуальных способностей дошкольников. Задача участника: Выполнить задания и первым добраться до домика. Первый ход разыгрывается всеми участниками игры. Каждый участник по очереди называет число от 1 до 6 по-английски. Далее бросает игровой кубик. Чьё число максимально близко совпадет с выпавшим числом – делает первый ход. Движение начинается с середины игрового поля. Участники имеют право выбрать направление движения. Для этого участники называют цвет, и ставят фишку на выбранный цвет. Если ребенок поставил фишку, но назвал цвет не правильно, он пропускает ход в следующем круге. Далее участники передвигают свои фишки, наолько клеточек, сколько выпало на игральном кубике. На игровом поле, имеются клеточки различного цвета, клеточки с Волшебной палочкой, клеточка с Золотым драконом. Игра заканчивается, когда один из участников, выполнив все задания, первым доходит до домика. Опишите, какие компетенции определяют игру



- (210) Игра по английскому языку «В долине золотых драконов» Игра предназначена для детей дошкольного возраста, 2-3 года изучения английского языка. Цель игры - активизировать познавательный интерес детей дошкольного возраста для изучения английского языка, а также развитие творческого потенциала и интеллектуальных способностей дошкольников. Задача участника: Выполнить задания и первым добраться до домика. Первый ход разыгрывается всеми участниками игры. Каждый участник по очереди называет число от 1 до 6 по-английски. Далее бросает игровой кубик. Чьё число максимально близко совпадет с выпавшим числом – делает первый ход. Движение начинается с середины игрового поля. Участники имеют право выбрать направление движения. Для этого участники называют цвет, и ставят фишку на выбранный цвет. Если ребенок поставил фишку, но назвал цвет не правильно, он пропускает ход в следующем круге. Далее участники передвигают свои фишки, на столько клеточек, сколько выпало на игральном кубике. На игровом поле, имеются клеточки различного цвета, клеточки с Волшебной палочкой, клеточка с Золотым драконом. Игра заканчивается, когда один из участников, выполнив все задания, первым доходит до домика. Опишите, какими функциями обладает представленная игра.



(211)

Игра «Заколдованная башня». Цель игры: Развитие мелкой моторики, волевых качеств, мышления, запоминание цвета, разложение по цветовой гамме, внимание, порядковый и количественный счёт. Целевая аудитория игры: дети 3-4 лет, активные визуалы, кинестетики, участников 2-6 детей.  
Необходимые материалы и инвентарь: Пластиковая башня с отверстиями, два игральных кубика, теннисный шарик, шпажки четырёх цветов. Правила игры: Дети собирают башню из пластиковых блоков. В них проделаны отверстия для шпажек. На поле два кубика (один с цифрами для выявления очерёдности, второй с цветными гранями) для игры. После выявления очерёдности, кидаем цветной кубик, берём шпажку того цвета который выпал и правой рукой вставляем шпажку в отверстие на башне. Шпажки ставим так, чтобы получилась лесенка. Все шпажки на месте. Сверху внутрь башни «наблюдатель» кидает шарик. Игра продолжается киданием цветного кубика, выбираем шпажку и вынимаем её левой рукой. Игра заканчивается тогда, когда шар выпадает из башни. Проигрывает тот после чьего хода он выпал.  
Приложение: Игру необходимо сопровождать выбранной педагогом сказкой, мифом или рассказом. Можно рассказать сказку о похищенной принцессе которую заточил злой волшебник в башне и детям необходимо спасти её путём воздвижения лесенок, а когда лесенки построены и принцесса на свободе за ней в погоню устремляется дракон, который её охранял (шарик).  
Какие динамики содержит игра?



(212)

Игра «Заколдованная башня». Цель игры: Развитие мелкой моторики, волевых качеств, мышления, запоминание цвета, разложение по цветовой гамме, внимание, порядковый и количественный счёт. Целевая аудитория игры: дети 3-4 лет, активные визуалы, кинестетики, участников 2-6 детей.  
Необходимые материалы и инвентарь: Пластиковая башня с отверстиями, два игральных кубика, теннисный шарик, шпажки четырёх цветов. Правила игры: Дети собирают башню из пластиковых блоков. В них проделаны отверстия для шпажек. На поле два кубика (один с цифрами для выявления очерёдности, второй с цветными гранями) для игры. После выявления очерёдности, кидаем цветной кубик, берём шпажку того цвета который выпал и правой рукой вставляем шпажку в отверстие на башне. Шпажки ставим так, чтобы получилась лесенка. Все шпажки на месте. Сверху внутрь башни «наблюдатель» кидает шарик. Игра продолжается киданием цветного кубика, выбираем шпажку и вынимаем её левой рукой. Игра заканчивается тогда, когда шар выпадает из башни. Проигрывает тот после чьего хода он выпал.  
Приложение: Игру необходимо сопровождать выбранной педагогом сказкой, мифом или рассказом. Можно рассказать сказку о похищенной принцессе которую заточил злой волшебник в башне и детям необходимо спасти её путём воздвижения лесенок, а когда лесенки построены и принцесса на свободе за ней в погоню устремляется дракон, который её охранял (шарик).  
Какие механики содержит игра?



(213)

Игра «Заколдованная башня». Цель игры: Развитие мелкой моторики, волевых качеств, мышления, запоминание цвета, разложение по цветовой гамме, внимание, порядковый и количественный счёт. Целевая аудитория игры: дети 3-4 лет, активные визуалы, кинестетики, участников 2-6 детей.  
Необходимые материалы и инвентарь: Пластиковая башня с отверстиями, два игральных кубика, теннисный шарик, шпажки четырёх цветов. Правила игры: Дети собирают башню из пластиковых блоков. В них проделаны отверстия для шпажек. На поле два кубика (один с цифрами для выявления очерёдности, второй с цветными гранями) для игры. После выявления очерёдности, кидаем цветной кубик, берём шпажку того цвета который выпал и правой рукой вставляем шпажку в отверстие на башне. Шпажки ставим так, чтобы получилась лесенка. Все шпажки на месте. Сверху внутрь башни «наблюдатель» кидает шарик. Игра продолжается киданием цветного кубика, выбираем шпажку и вынимаем её левой рукой. Игра заканчивается тогда, когда шар выпадает из башни. Проигрывает тот после чьего хода он выпал.  
Приложение: Игру необходимо сопровождать выбранной педагогом сказкой, мифом или рассказом. Можно рассказать сказку о похищенной принцессе которую заточил злой волшебник в башне и детям необходимо спасти её путём воздвижения лесенок, а когда лесенки построены и принцесса на свободе за ней в погоню устремляется дракон, который её охранял (шарик).  
Какие компоненты задействованы в игре?



(214)

Игра «Заколдованная башня». Цель игры: Развитие мелкой моторики, волевых качеств, мышления, запоминание цвета, разложение по цветовой гамме, внимание, порядковый и количественный счёт. Целевая аудитория игры: дети 3-4 лет, активные визуалы, кинестетики, участников 2-6 детей.  
Необходимые материалы и инвентарь: Пластиковая башня с отверстиями, два игральных кубика, теннисный шарик, шпажки четырёх цветов. Правила игры: Дети собирают башню из пластиковых блоков. В них проделаны отверстия для шпажек. На поле два кубика (один с цифрами для выявления очерёдности, второй с цветными гранями) для игры. После выявления очерёдности, кидаем цветной кубик, берём шпажку того цвета который выпал и правой рукой вставляем шпажку в отверстие на башне. Шпажки ставим так, чтобы получилась лесенка. Все шпажки на месте. Сверху внутрь башни «наблюдатель» кидает шарик. Игра продолжается киданием цветного кубика, выбираем шпажку и вынимаем её левой рукой. Игра заканчивается тогда, когда шар выпадает из башни. Проигрывает тот после чьего хода он выпал.  
Приложение: Игру необходимо сопровождать выбранной педагогом сказкой, мифом или рассказом. Можно рассказать сказку о похищенной принцессе которую заточил злой волшебник в башне и детям необходимо спасти её путём воздвижения лесенок, а когда лесенки построены и принцесса на свободе за ней в погоню устремляется дракон, который её охранял (шарик).  
Опишите, какие компетенции определяют игру



(215)

Игра «Заколдованная башня». Цель игры: Развитие мелкой моторики, волевых качеств, мышления, запоминание цвета, разложение по цветовой гамме, внимание, порядковый и количественный счёт. Целевая аудитория игры: дети 3-4 лет, активные визуалы, кинестетики, участников 2-6 детей.

Необходимые материалы и инвентарь: Пластиковая башня с отверстиями, два игральных кубика, теннисный шарик, шпажки четырёх цветов. Правила игры: Дети собирают башню из пластиковых блоков. В них проделаны отверстия для шпажек. На поле два кубика (один с цифрами для выявления очерёдности, второй с цветными гранями) для игры. После выявления очерёдности, кидаем цветной кубик, берём шпажку того цвета который выпал и правой рукой вставляем шпажку в отверстие на башне. Шпажки ставим так, чтобы получилась лесенка. Все шпажки на месте. Сверху внутрь башни «наблюдатель» кидает шарик. Игра продолжается киданием цветного кубика, выбираем шпажку и вынимаем её левой рукой. Игра заканчивается тогда, когда шар выпадает из башни. Проигрывает тот после чьего хода он выпал.

Приложение: Игру необходимо сопровождать выбранной педагогом сказкой, мифом или рассказом. Можно рассказать сказку о похищенной принцессе которую заточил злой волшебник в башне и детям необходимо спасти её путём воздвижения лесенок, а когда лесенки построены и принцесса на свободе за ней в погоню устремляется дракон, который её охранял (шарик).

Опишите, какими функциями обладает представленная игра.



- (216) Игра «Поиск оптимального пути» Игра направлена на знакомство с оптимизационными задачами теории графов. Игровое поле представляет собой составную, динамическую карту, состоящую из 36 шестиугольных гексов. На карте размечены 40 крупных городов, которые соединены сетью из различных видов транспорта друг с другом. С помощью карточек транспорта игроки могут выбирать, каким видом транспорта и с какими временными затратами они могут перемещаться между пунктами. Игра рассчитана на 4 человека. Цель игры: игрокам необходимо добраться из стартового города до финишного города, затратив как можно меньшее количество единиц транспортных карт на разгадывание головоломок, которые будут попадаться во время игры. Головоломки представлены в виде карточек, которые достаются игроку при его прибытии в город. Если головоломка успешно решена, то игрок получает бонус. В качестве бонуса предусматривается немедленное перемещение в ближайший город по направлению следования героя. Также в процессе игры участники сталкиваются с препятствием в виде красной преграждающей путь полосы. В связи с чрезвычайной ситуацией власти данного района просят Вас доставить продовольствие по 20 городам, посетив каждый из них единожды. Окончание игры: игра заканчивается, когда последний из игроков достигает финишного города. Далее подсчитывается количество карточек транспорта, затраченных на перемещения каждого игрока. Игрок с наименьшей суммой является победителем. Какие динамики содержит игра?



- (217) Игра «Поиск оптимального пути» Игра направлена на знакомство с оптимизационными задачами теории графов. Игровое поле представляет собой составную, динамическую карту, состоящую из 36 шестиугольных гексов. На карте размечены 40 крупных городов, которые соединены сетью из различных видов транспорта друг с другом. С помощью карточек транспорта игроки могут выбирать, каким видом транспорта и с какими временными затратами они могут перемещаться между пунктами. Игра рассчитана на 4 человека. Цель игры: игрокам необходимо добраться из стартового города до финишного города, затратив как можно меньшее количество единиц транспортных карт на разгадывание головоломок, которые будут попадаться во время игры. Головоломки представлены в виде карточек, которые достаются игроку при его прибытии в город. Если головоломка успешно решена, то игрок получает бонус. В качестве бонуса предусматривается немедленное перемещение в ближайший город по направлению следования героя. Также в процессе игры участники сталкиваются с препятствием в виде красной преграждающей путь полосы. В связи с чрезвычайной ситуацией власти данного района просят Вас доставить продовольствие по 20 городам, посетив каждый из них единожды. Окончание игры: игра заканчивается, когда последний из игроков достигает финишного города. Далее подсчитывается количество карточек транспорта, затраченных на перемещения каждого игрока. Игрок с наименьшей суммой является победителем. Какие механики содержит игра?



- (218) Игра «Поиск оптимального пути» Игра направлена на знакомство с оптимизационными задачами теории графов. Игровое поле представляет собой составную, динамическую карту, состоящую из 36 шестиугольных гексов. На карте размечены 40 крупных городов, которые соединены сетью из различных видов транспорта друг с другом. С помощью карточек транспорта игроки могут выбирать, каким видом транспорта и с какими временными затратами они могут перемещаться между пунктами. Игра рассчитана на 4 человека. Цель игры: игрокам необходимо добраться из стартового города до финишного города, затратив как можно меньшее количество единиц транспортных карт на разгадывание головоломок, которые будут попадаться во время игры. Головоломки представлены в виде карточек, которые достаются игроку при его прибытии в город. Если головоломка успешно решена, то игрок получает бонус. В качестве бонуса предусматривается немедленное перемещение в ближайший город по направлению следования героя. Также в процессе игры участники сталкиваются с препятствием в виде красной преграждающей путь полосы. В связи с чрезвычайной ситуацией власти данного района просят Вас доставить продовольствие по 20 городам, посетив каждый из них единожды. Окончание игры: игра заканчивается, когда последний из игроков достигает финишного города. Далее подсчитывается количество карточек транспорта, затраченных на перемещения каждого игрока. Игрок с наименьшей суммой является победителем. Какие компоненты задействованы в игре?



(219)

Игра «Поиск оптимального пути» Игра направлена на знакомство с оптимизационными задачами теории графов. Игровое поле представляет собой составную, динамическую карту, состоящую из 36 шестиугольных гексов. На карте размечены 40 крупных городов, которые соединены сетью из различных видов транспорта друг с другом. С помощью карточек транспорта игроки могут выбирать, каким видом транспорта и с какими временными затратами они могут перемещаться между пунктами. Игра рассчитана на 4 человека. Цель игры: игрокам необходимо добраться из стартового города до финишного города, затратив как можно меньшее количество единиц транспортных карт на разгадывание головоломок, которые будут попадаться во время игры. Головоломки представлены в виде карточек, которые достаются игроку при его прибытии в город. Если головоломка успешно решена, то игрок получает бонус. В качестве бонуса предусматривается немедленное перемещение в ближайший город по направлению следования героя. Также в процессе игры участники сталкиваются с препятствием в виде красной преграждающей путь полосы. В связи с чрезвычайной ситуацией власти данного района просят Вас доставить продовольствие по 20 городам, посетив каждый из них единожды. Окончание игры: игра заканчивается, когда последний из игроков достигает финишного города. Далее подсчитывается количество карточек транспорта, затраченных на перемещения каждого игрока. Игрок с наименьшей суммой является победителем.

Опишите, какие компетенции определяют игру



- (220) Игра «Поиск оптимального пути» Игра направлена на знакомство с оптимизационными задачами теории графов. Игровое поле представляет собой составную, динамическую карту, состоящую из 36 шестиугольных гексов. На карте размечены 40 крупных городов, которые соединены сетью из различных видов транспорта друг с другом. С помощью карточек транспорта игроки могут выбирать, каким видом транспорта и с какими временными затратами они могут перемещаться между пунктами. Игра рассчитана на 4 человека. Цель игры: игрокам необходимо добраться из стартового города до финишного города, затратив как можно меньшее количество единиц транспортных карт на разгадывание головоломок, которые будут попадаться во время игры. Головоломки представлены в виде карточек, которые достаются игроку при его прибытии в город. Если головоломка успешно решена, то игрок получает бонус. В качестве бонуса предусматривается немедленное перемещение в ближайший город по направлению следования героя. Также в процессе игры участники сталкиваются с препятствием в виде красной преграждающей путь полосы. В связи с чрезвычайной ситуацией власти данного района просят Вас доставить продовольствие по 20 городам, посетив каждый из них единожды. Окончание игры: игра заканчивается, когда последний из игроков достигает финишного города. Далее подсчитывается количество карточек транспорта, затраченных на перемещения каждого игрока. Игрок с наименьшей суммой является победителем. Опишите, какими функциями обладает представленная игра.



(221)

Игра «Механик» Игра включает разделы и задания по механике. Участники делятся на команды, представляющие собой научные коллективы из разных стран. Перед всеми командами стоит одна цель: выполнить научное задание в Антарктиде, победителем игры становится команда, первая выполнившая задание. Для отправки в экспедицию в Антарктиду им нужно собрать инвентарь для работы. Инвентарь набирается посредством ответов на вопросы. Вопросы задаются всем одновременно. На обсуждение каждого вопроса команде дается 2 минуты. По истечению времени команда называет ответ. В случае правильного ответа команда получает право хода. Если же ответ на вопрос команда дала неправильно, то они вытаскивают карту погодных условий, на которой написано, что какие-то погодные условия ухудшились, и они не могут путешествовать. Каждая команда делает ход, отдавая при этом карту транспорта ведущему. Сделав ход, команда забирает инвентарь из той страны, куда она прибыла. По окончании 12 ходов, все участники отправляются в Антарктиду. Команде выдается финальная сложная задача. Решить ее можно будет с помощью уже имеющегося инвентаря. В случае правильного подбора, команде начисляются положительные баллы. Победителем игры считается та команда, которая набрала наибольшее количество положительных баллов. Какие динамики содержит игра?



(222)

Игра «Механик» Игра включает разделы и задания по механике. Участники делятся на команды, представляющие собой научные коллективы из разных стран. Перед всеми командами стоит одна цель: выполнить научное задание в Антарктиде, победителем игры становится команда, первая выполнившая задание. Для отправки в экспедицию в Антарктиду им нужно собрать инвентарь для работы. Инвентарь набирается посредством ответов на вопросы. Вопросы задаются всем одновременно. На обсуждение каждого вопроса команде дается 2 минуты. По истечению времени команда называет ответ. В случае правильного ответа команда получает право хода. Если же ответ на вопрос команда дала неправильно, то они вытаскивают карту погодных условий, на которой написано, что какие-то погодные условия ухудшились, и они не могут путешествовать. Каждая команда делает ход, отдавая при этом карту транспорта ведущему. Сделав ход, команда забирает инвентарь из той страны, куда она прибыла. По окончании 12 ходов, все участники отправляются в Антарктиду. Команде выдается финальная сложная задача. Решить ее можно будет с помощью уже имеющегося инвентаря. В случае правильного подбора, команде начисляются положительные баллы. Победителем игры считается та команда, которая набрала наибольшее количество положительных баллов. Какие механики содержит игра?



(223)

Игра «Механик» Игра включает разделы и задания по механике. Участники делятся на команды, представляющие собой научные коллективы из разных стран. Перед всеми командами стоит одна цель: выполнить научное задание в Антарктиде, победителем игры становится команда, первая выполнившая задание. Для отправки в экспедицию в Антарктиду им нужно собрать инвентарь для работы. Инвентарь набирается посредством ответов на вопросы. Вопросы задаются всем одновременно. На обсуждение каждого вопроса команде дается 2 минуты. По истечению времени команда называет ответ. В случае правильного ответа команда получает право хода. Если же ответ на вопрос команда дала неправильно, то они вытаскивают карту погодных условий, на которой написано, что какие-то погодные условия ухудшились, и они не могут путешествовать. Каждая команда делает ход, отдавая при этом карту транспорта ведущему. Сделав ход, команда забирает инвентарь из той страны, куда она прибыла. По окончании 12 ходов, все участники отправляются в Антарктиду. Команде выдается финальная сложная задача. Решить ее можно будет с помощью уже имеющегося инвентаря. В случае правильного подбора, команде начисляются положительные баллы. Победителем игры считается та команда, которая набрала наибольшее количество положительных баллов. Какие компоненты задействованы в игре?



(224)

Игра «Механик» Игра включает разделы и задания по механике. Участники делятся на команды, представляющие собой научные коллективы из разных стран. Перед всеми командами стоит одна цель: выполнить научное задание в Антарктиде, победителем игры становится команда, первая выполнившая задание. Для отправки в экспедицию в Антарктиду им нужно собрать инвентарь для работы. Инвентарь набирается посредством ответов на вопросы. Вопросы задаются всем одновременно. На обсуждение каждого вопроса команде дается 2 минуты. По истечению времени команда называет ответ. В случае правильного ответа команда получает право хода. Если же ответ на вопрос команда дала неправильно, то они вытаскивают карту погодных условий, на которой написано, что какие-то погодные условия ухудшились, и они не могут путешествовать. Каждая команда делает ход, отдавая при этом карту транспорта ведущему. Сделав ход, команда забирает инвентарь из той страны, куда она прибыла. По окончании 12 ходов, все участники отправляются в Антарктиду. Команде выдается финальная сложная задача. Решить ее можно будет с помощью уже имеющегося инвентаря. В случае правильного подбора, команде начисляются положительные баллы. Победителем игры считается та команда, которая набрала наибольшее количество положительных баллов. Опишите, какие компетенции определяют игру



- (225) Игра «Механик» Игра включает разделы и задания по механике. Участники делятся на команды, представляющие собой научные коллективы из разных стран. Перед всеми командами стоит одна цель: выполнить научное задание в Антарктиде, победителем игры становится команда, первая выполнившая задание. Для отправки в экспедицию в Антарктиду им нужно собрать инвентарь для работы. Инвентарь набирается посредством ответов на вопросы. Вопросы задаются всем одновременно. На обсуждение каждого вопроса команде дается 2 минуты. По истечению времени команда называет ответ. В случае правильного ответа команда получает право хода. Если же ответ на вопрос команда дала неправильно, то они вытаскивают карту погодных условий, на которой написано, что какие-то погодные условия ухудшились, и они не могут путешествовать. Каждая команда делает ход, отдавая при этом карту транспорта ведущему. Сделав ход, команда забирает инвентарь из той страны, куда она прибыла. По окончании 12 ходов, все участники отправляются в Антарктиду. Команде выдается финальная сложная задача. Решить ее можно будет с помощью уже имеющегося инвентаря. В случае правильного подбора, команде начисляются положительные баллы. Победителем игры считается та команда, которая набрала наибольшее количество положительных баллов. Опишите, какими функциями обладает представленная игра.
- (226) Игра «Лото почвоведа» Игра проводится в течение урока и направлена на повторение и обобщение полученных знаний по теме «Почва и ее механическая обработка». Перед началом игры преподаватель формирует список вопросов и заданий различной сложности. Список вопросов и ответов находится у преподавателя. Необходимо заранее заготовить карточки лото и бочонки, а также расставить столы для 2-3-х команд. У каждой команды по 2 карточки лото. Преподаватель вынимает из мешочка бочонок с числом. Команда, у которой в карточках есть это число, получает право на ответ. Если ответ верный, то число в карточке закрывается, если неверный- то число в карточке остается открытым, а вторая команда имеет право заработать дополнительный балл. Также право на дополнительный вопрос и дополнительный балл получает команда, первой закрывшая в карточке одну строку. Выигрывает команда, быстрее закрывшая одну из карточек. Во время игры за каждый правильный ответ команда кроме бочонка получает звёздочку, которую капитан команды передает тому участнику команды, который дал верный ответ. По окончании игры члены команды, набравшие наибольшее количество фигур, но не менее 5 получают оценки в журнал. Какие динамики содержит игра?



- (227) Игра «Лото почвоведа» Игра проводится в течение урока и направлена на повторение и обобщение полученных знаний по теме «Почва и ее механическая обработка». Перед началом игры преподаватель формирует список вопросов и заданий различной сложности. Список вопросов и ответов находится у преподавателя. Необходимо заранее заготовить карточки лото и бочонки, а также расставить столы для 2-3-х команд. У каждой команды по 2 карточки лото. Преподаватель вынимает из мешочка бочонок с числом. Команда, у которой в карточках есть это число, получает право на ответ. Если ответ верный, то число в карточке закрывается, если неверный- то число в карточке остается открытым, а вторая команда имеет право заработать дополнительный балл. Также право на дополнительный вопрос и дополнительный балл получает команда, первой закрывшая в карточке одну строку. Выигрывает команда, быстрее закрывшая одну из карточек. Во время игры за каждый правильный ответ команда кроме бочонка получает звёздочку, которую капитан команды передает тому участнику команды, который дал верный ответ. По окончании игры члены команды, набравшие наибольшее количество фигур, но не менее 5 получают оценки в журнал. Какие механики содержит игра?
- (228) Игра «Лото почвоведа» Игра проводится в течение урока и направлена на повторение и обобщение полученных знаний по теме «Почва и ее механическая обработка». Перед началом игры преподаватель формирует список вопросов и заданий различной сложности. Список вопросов и ответов находится у преподавателя. Необходимо заранее заготовить карточки лото и бочонки, а также расставить столы для 2-3-х команд. У каждой команды по 2 карточки лото. Преподаватель вынимает из мешочка бочонок с числом. Команда, у которой в карточках есть это число, получает право на ответ. Если ответ верный, то число в карточке закрывается, если неверный- то число в карточке остается открытым, а вторая команда имеет право заработать дополнительный балл. Также право на дополнительный вопрос и дополнительный балл получает команда, первой закрывшая в карточке одну строку. Выигрывает команда, быстрее закрывшая одну из карточек. Во время игры за каждый правильный ответ команда кроме бочонка получает звёздочку, которую капитан команды передает тому участнику команды, который дал верный ответ. По окончании игры члены команды, набравшие наибольшее количество фигур, но не менее 5 получают оценки в журнал. Какие компоненты задействованы в игре?



- (229) Игра «Лото почвоведа» Игра проводится в течение урока и направлена на повторение и обобщение полученных знаний по теме «Почва и ее механическая обработка». Перед началом игры преподаватель формирует список вопросов и заданий различной сложности. Список вопросов и ответов находится у преподавателя. Необходимо заранее заготовить карточки лото и бочонки, а также расставить столы для 2-3-х команд. У каждой команды по 2 карточки лото. Преподаватель вынимает из мешочка бочонок с числом. Команда, у которой в карточках есть это число, получает право на ответ. Если ответ верный, то число в карточке закрывается, если неверный- то число в карточке остается открытым, а вторая команда имеет право заработать дополнительный балл. Также право на дополнительный вопрос и дополнительный балл получает команда, первой закрывшая в карточке одну строку. Выигрывает команда, быстрее закрывшая одну из карточек. Во время игры за каждый правильный ответ команда кроме бочонка получает звёздочку, которую капитан команды передает тому участнику команды, который дал верный ответ. По окончании игры члены команды, набравшие наибольшее количество фигур, но не менее 5 получают оценки в журнал. Опишите, какие компетенции определяют игру
- (230) Игра «Лото почвоведа» Игра проводится в течение урока и направлена на повторение и обобщение полученных знаний по теме «Почва и ее механическая обработка». Перед началом игры преподаватель формирует список вопросов и заданий различной сложности. Список вопросов и ответов находится у преподавателя. Необходимо заранее заготовить карточки лото и бочонки, а также расставить столы для 2-3-х команд. У каждой команды по 2 карточки лото. Преподаватель вынимает из мешочка бочонок с числом. Команда, у которой в карточках есть это число, получает право на ответ. Если ответ верный, то число в карточке закрывается, если неверный- то число в карточке остается открытым, а вторая команда имеет право заработать дополнительный балл. Также право на дополнительный вопрос и дополнительный балл получает команда, первой закрывшая в карточке одну строку. Выигрывает команда, быстрее закрывшая одну из карточек. Во время игры за каждый правильный ответ команда кроме бочонка получает звёздочку, которую капитан команды передает тому участнику команды, который дал верный ответ. По окончании игры члены команды, набравшие наибольшее количество фигур, но не менее 5 получают оценки в журнал. Опишите, какими функциями обладает представленная игра.
- (231) Главная цель эмоционального дизайна - ...



- (232) Процесс визуализации сложного смысла простыми образами, - это ...
- (233) ... - это графический способ подачи информации и знаний, целью которого является быстро и четко преподносить сложную информацию
- (234) Объяснение устройства, принципа работы + реконструкция события - это ...
- (235) Учебный звуковой кинофильм- это ... наглядность
- (236) Автор книги «Бихевиоризм» - ...
- (237) Элемент геймификации, который представляет собой виртуальные награды, предназначенные для измерения активности участников процесса, – это ...
- (238) По мнению Бренды Эндерс, в процессе геймификации еще должны присутствовать ...
- (239) Марина Ивановна разработала систему внедрения геймификации в обучение. Все ее задания были не слишком сложные. Она была уверена, что каждый ученик справится с заданиями, и все будут довольны. Но достаточно быстро энтузиазм ребят затих. Задания выполнялись легко, без особого труда. Какой фактор не учла Марина Ивановна?
- (240) Мария Петровна вместе со своими учащимися решили сделать добре дело -построить дом для птиц. Это превратилось в проект. Дом для птиц стал многоэтажным, с автоматической кормушкой. Ребята с увлечением работали над проектом, и по завершении были очень горды результатом. На какую потребность опиралась Мария Петровна разрабатывая план проекта?
- (241) Мотивацию можно охарактеризовать как ...
- (242) Преимущества игровой мотивации – в том, что она ... человека
- (243) Преимущества игровой мотивации – в том, что она ...
- (244) Преимущества игровой мотивации – в том, что ...
- (245) Когда человек желает произвести действие – это ...
- (246) Когда человек может без проблем произвести действие – это ...



- (247) Когда человек получает сигнал, направляющий его на произведение действия, – это ...
- (248) К метамотивам по Даниэлю Пинку относится ...
- (249) По Скинеру, ... человека – это результат комплексного воздействия на его личность внешних условий посредством подкрепления
- (250) Система мотивации, созданная экспертом по геймификации Ю-Кай Чоу, – ...
- (251) По Ю-Кай Чоу, такой стимул, как ..., действует, когда пользователь полагает, что «выбран для определенной миссии» или совершает что-то важное
- (252) По Ю-Кай Чоу, такой поведенческий фактор, как ..., выражается в вовлечении игроков в творческий процесс, в котором они раскрывают свой потенциал
- (253) По Ю-Кай Чоу, такой мотиватор, как ..., отвечает за влияние общества и причастность к нему
- (254) По Ю-Кай Чоу, такой поведенческий фактор октализа, как ..., выражается в желании пользователя обладать тем, чего у него нет
- (255) По Ю-Кай Чоу, мотиватор, который заставляет игрока проявлять любопытство и постоянно думать о неизвестном, – это ...
- (256) По Ю-Кай Чоу, такой стимул, как ..., основан на мотивации, связанной с физическими ощущениями: слух, зрение, обоняние, осязание и даже вкус
- (257) Марина Ивановна создала систему мотиваций. Вместе с учениками были выбраны поощрения. Однако, чтобы получить поощрения, баллы на них приходится копить достаточно долго. Такой подход работал некоторое время. Но впоследствии учащиеся поняли, что награду получить очень сложно, и перестали обращать на баллы внимание. Что следует изменить Марине Ивановне, чтобы система мотиваций работала эффективно?
- (258) Молодая учительница начальных классов Олеся Дмитриевна, дабы стимулировать ребят к чтению, ввела систему баллов за каждую прочитанную книжку. Учащиеся восприняли это с энтузиазмом. Все активно бросились читать. Уже через месяц появились явные лидеры. А остальные ребята читали все реже и реже. Как Олеся Дмитриевна может исправить ситуацию?
- (259) Обязательный элемент определения целевой аудитории – ...



- (260) Для стандартной структуры геймификационной системы характерно ...
- (261) Микроуровень структуры геймификации включает в себя ...
- (262) Микроуровень структуры геймификации включает в себя ...
- (263) Микроуровень структуры геймификации включает в себя ...
- (264) Макроуровень должен основываться на истории ...
- (265) В числе задач икрофикации – ...
- (266) В числе задач икрофикации – ...
- (267) В числе задач икрофикации – ...
- (268) Способ выпустить пар в ходе игры, чрезмерно не перегружая себя, – это ... развлечение
- (269) Удовольствие от новых персонажей и новых впечатлений – это ... развлечение
- (270) Удовольствие от взаимодействия с другими, даже если это соперники, или злорадство – это ... развлечение
- (271) Игроки, которые любят принимать вызовы, преодолевать сложности, решать проблемы, предпочитают ... развлечения
- (272) Игроки, которые предпочитают ... развлечения, обычно вначале чувствуют любопытство, желание узнать «что будет дальше» или «что будет, если я сделаю это»
- (273) Игроки получающие удовольствие от новых персонажей и новых впечатлений, предпочитают ... развлечения
- (274) Сильное чувство близости, возникающее после совместного смеха, пожалуй, наиболее значимое ощущение в таком стиле игры, как ... развлечения
- (275) Пользователи управляют собственным поведением, исходя из ...