

## Игра на командообразование с использованием цифрового приложения «Keep Talking and Nobody Explodes»

**ЦЕЛЬ:** создание условий для развития коммуникативных навыков с помощью цифрового игрового приложения «Keep Talking and Nobody Explodes»

**Тип игры:** ролевая сюжетная игра с элементами моделирования профессиональной деятельности

**Автор:** Орлов Никита Сергеевич, заместитель начальника отдела организационно-технического сопровождения технической направленности ФГБОУ ДО ФЦДО

**Направленность:** техническая

### ПАСПОРТ ПРАКТИКИ

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ	
Время	Форма
25-70 минут	командная работа
КАТЕГОРИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ	
Возраст	Кол-во участников в рабочей группе
от 10 лет (возможна регулировка уровня сложности заданий)	от 3 до 16 человек
РЕСУРСЫ	
Оборудование и материалы	
<b>Минимальное оборудование:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Персональный компьютер с цифровой версией игры Keep Talking and Nobody Explodes (<a href="https://steamunlocked.net/keep-talking-and-nobody-explodes-free-download/">https://steamunlocked.net/keep-talking-and-nobody-explodes-free-download/</a>);</li> <li>- Распечатанные листы правил - 1 экземпляр (<a href="https://bombmanual.com/ru/">https://bombmanual.com/ru/</a>);</li> <li>- Демонстрационный экран (или проектор);</li> </ul> <b>Дополнительно:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Флипчарт для записей;</li> <li>Набор маркеров 4 цветов;</li> <li>Помощник-соведущий;</li> <li>Микрофон - 2 экземпляра;</li> <li>Шлем виртуальной и дополненной реальности.</li> <li>Дополнительная аудитория.</li> </ul>	
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	
Возможные эффекты	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. определение опыта взаимодействия в команде как «полезного» и «эмоционально положительного»;</li> <li>2. возникновение стремление к развитию и совершенствованию коммуникативных навыков и навыков работы в команде;</li> <li>3. повышение мотивации к осуществлению профессионального выбора.</li> </ol>	
ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ	
Инструкции для педагога	Открытая информация о применении
Приложение 1. Руководство для цифровой игры	Апробировано на участниках в возрасте 10-14 лет в количестве более 150 человек Апробировано на участниках в возрасте 14-18 лет в количестве более 100 человек Апробировано на участниках в возрасте старше 18 лет в количестве более 50 человек

## Этап 1. ЗНАКОМСТВО

Рекомендованное время: 5-20 минут

### 1 ВАРИАНТ – до 20 минут

Приветственное слово педагога (Далее - Ведущий)

Ведущий знакомится с каждым участником, задает вопросы:

- Как настроение?
- Любите ли вы ходить по магазинам? По каким?
- Представьте, что у вас есть 200 рублей, на что вы их потратите?

Далее ведущий предлагает участникам следующую игровую ситуацию: у каждого участника группы есть купюра номиналом 500 рублей, но группа может совершить лишь одну покупку (то есть в одном магазине, одним общим чеком) Если кто-то из группы принимает решение потратить свою сумму на что-либо - деньги остальных участников просто сгорают. Участникам необходимо договориться между собой на что именно и где именно потратить деньги, а потом озвучить свое решение.

Далее ведущий начинает подводящий диалог. В рамках диалога он может задать следующие вопросы:

- Насколько сложно вам было договориться между собой?
- Как вы считаете, нужно ли уметь работать в команде? Насколько это востребованный навык? Насколько важна коммуникация внутри коллектива?
- Насколько хорошо вы умеете взаимодействовать с другими людьми и как просто вам дается работа в команде?

**Опционально:** можно предложить каждому участнику по шкале от 1 до 10 оценить уровень своих коммуникативных навыков и умение работать в команде. Для этого можно нарисовать шкалу оценки от 1 до 10 на флипчарте и каждому участнику дать возможность зафиксировать свою личную оценку навыков.

### 2 ВАРИАНТ – до 5 минут

Приветственное слово педагога (Далее - Ведущий)

Ведущий ведет подводящий диалог с участниками, задает несколько вопросов:

- Как настроение?
- Играете ли вы в компьютерные игры? В какие?
- Бывают ли случаи, когда вам в играх необходимо взаимодействовать с другими участниками для достижения общего результата? Насколько успешно ваше взаимодействие?
- А часто ли вам приходится работать в команде?
- Насколько востребованы навыки работы в команде и коммуникативные навыки в настоящее время?

**Опционально:** можно предложить каждому участнику по шкале от 1 до 10 оценить уровень своих коммуникативных навыков и умение работать в команде. Для этого можно нарисовать шкалу оценки от 1 до 10 на флипчарте и каждому участнику дать возможность зафиксировать свою личную оценку навыков.

## Этап 2. ПРАВИЛА И ЦЕЛИ ИГРЫ

Рекомендованное время: 5-10 минут

Ведущий рассказывает о преимуществах работы в команде, а также о важности коммуникативных навыков.

**Опционально:** Ведущий может рассказать о разных командных взаимодействиях и профессиях, где необходимо коммуницировать внутри коллектива, и без этой коммуникации не пойдёт процесс.

Далее ведущий предлагает проверить слаженность участников и предлагает совместно сыграть в игру, в которой будет осуществлено моделирование деятельности команды по обезвреживанию взрывных устройств.

1. Ведущий раздает участникам перемешанные правила игры (Страницы 4-16). Правила - это набор модулей с описанием и инструкциями по обезвреживанию механизмов. Участникам предлагается распределить страницы с правилами между собой как они захотят.

2. Ведущий запускает игровую сессию. Для этого ведущему необходимо найти игровой сценарий «Моя первая бомба»

3. Ведущий предлагает участникам найти в правилах модули взрывного устройства, которые они видят на экране - модули «Провода», «Клавиатура» и «Кнопка». Участник с правильной инструкцией читает условия обезвреживания, ребята вместе принимают решения о дальнейших действиях.

4. После деактивации трех модулей взрывного устройства игра заканчивается. В случае проигрыша ведущий может предложить участникам попробовать этот же сценарий ещё раз. В случае успеха ведущий переходит к следующей части.

### **Этап 3. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

Рекомендованное время: 10-30 минут

1. Участники делятся по желанию на две команды:

- Команда инженеров - команда, которая может изучать правила и инструкцию по обезвреживанию устройств, но не может видеть само устройство.

- Команда саперов - команда, которая видит взрывное устройство и может взаимодействовать с ним, но не может взаимодействовать с инструкцией по обезвреживанию модулей.

Количество участников в каждой команде может быть любым, однако оптимальное количество участников в команде инженеров от 2 до 5 человек.

2. Ведущий передает команде инженеров перемешанные правила и располагает команду в пространстве таким образом, чтобы ни один из участников команды инженеров не мог видеть экран.

**Опционально:** команда инженеров переходит в другую заранее подготовленную аудиторию и держит связь с командой саперов по аудиоосвязи. В новой аудитории присутствует сопровождающий, который может помочь команде – организовать и эмоционально поддержать.

Ведущий вместе с командой саперов выбирает одного человека, который будет взаимодействовать с взрывным устройством, объясняет особенность управления и настройку игровой сессии.

**Опционально:** для полного погружения в процесс для владельцев лицензионной копии цифрового приложения на площадке Steam возможно подключение шлема виртуальной и дополненной реальности.

3. Ведущий проверяет готовность каждой команды, настраивает и запускает игровую сессию. Далее ведущий следит за действиями участников, не вмешиваясь в процесс. В случае проигрыша педагог эмоционально поддерживает и предлагает осуществить повторную попытку.

4. После завершения игровой сессии команды участников возвращаются в стартовую зону, выделяется время на совместное обсуждение, выработку стратегии дальнейших действий.

Этапы 1-4 повторяются.

### **Этап 4. РЕФЛЕКСИЯ**

Рекомендованное время: 5-10 минут

Ведущий общается с группой участников, подводит итоги. Собирает обратную связь от участников.

**Опционально:** ведущий может задавать ребятам наводящие вопросы, например:

- Насколько эффективно у вас получалось взаимодействовать с другими участниками в таких условиях?
- Что вы бы могли сделать, чтобы было лучше?
- Что было самым тяжелым?
- Что вы могли бы себе посоветовать, чтобы задания на коммуникацию давались вам проще?
- Как вы оцениваете свой собственный уровень навыков коммуникации и работы в команде? Изменилась ли ваша оценка после игры? Как именно?

## ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ

Цифровая лаборатория, ссылка на версию Steam (с поддержкой VRAR)  
[https://store.steampowered.com/app/341800/Keep Talking and Nobody Explodes/](https://store.steampowered.com/app/341800/Keep_Talking_and_Nobody_Explodes/)



Цифровая лаборатория, ссылка на бесплатный архив  
<https://steamunlocked.net/keep-talking-and-nobody-explodes-free-download/>



Руководство по обезвреживанию бомб на русском языке, 2 версия:  
<https://bombmanual.com/ru/>



## ПРИЛОЖЕНИЯ

Плейлист с инструкциями:  
[https://youtube.com/playlist?list=PLSvmEde3LkePrAYmVPPb9kefMVo84aS\\_O](https://youtube.com/playlist?list=PLSvmEde3LkePrAYmVPPb9kefMVo84aS_O)



Установка игры:  
<https://youtu.be/iMqhtQue8zE>



Сценарий «Первая бомба»:  
<https://youtu.be/oK9aBCJd2-w>



Свободная игра:  
[https://youtu.be/Ro6lkeNB8\\_8](https://youtu.be/Ro6lkeNB8_8)

