**Образовательная игра в PowerPoint**

**«Лабиринт: Путь к успеху»**

**Цель игры:**

Развитие у обучающихся пространственного мышления, внимания, навыков планирования, умения преодолевать трудности и работать с интерактивными цифровыми ресурсами.

**Задание:**

1. Вступительная анимация: вращающийся текст

Перед началом игры на стартовом слайде/экране отображается вращающийся по кругу текст, например:
"Пройди лабиринт, преодолей препятствия и докажи, что ты — мастер логики и точности!"
Текст должен вращаться вокруг своей оси или по орбитальной траектории (в зависимости от возможностей платформы).
*Цель: привлечь внимание, создать игровую атмосферу, мотивировать к прохождению.*

2. Структура уровней (обязательная последовательность)

Игра состоит из шести обязательных уровней, каждый из которых усложняется по сравнению с предыдущим. Переход на следующий уровень возможен только после успешного прохождения текущего.

Уровень 1 – Простой лабиринт

* Задача: Провести курсор из точки «А» в точку «Б» по коридорам лабиринта.
* Особенности:
	+ Простая структура лабиринта (один путь без тупиков или с одним тупиком).
	+ Движение осуществляется курсором мыши.
	+ При касании стенки — проигрыш (переход на экран с надписью: *"Не получилось! Попробуй снова"*).
* Цель уровня: Ознакомление с механикой игры.

Уровень 2 – Сложный лабиринт

* Задача: Найти правильный путь от точки «А» до нескольких точек: «Б», «В», «Г» и т.д., но только один путь — верный.
* Особенности:
	+ Присутствуют разные визуальные элементы (картинки: замок, сундук, факел, дракон и т.п.).
	+ Учащийся должен анализировать маршрут, выбирая единственно верный путь.
	+ При выборе неверного пути — переход на экран поражения.
* Цель: Развитие аналитического мышления и внимания.

Уровень 3 – Лабиринт с движущимися препятствиями

* Задача: Добраться от «А» до «Б», избегая движущихся объектов.
* Особенности:
	+ На поле появляются анимированные фигуры (например, шарики, змейки, маятники), которые перемещаются по заданной траектории.
	+ При касании любого движущегося объекта — проигрыш.
* Цель: Развитие реакции, координации и стрессоустойчивости.

Уровень 4 – Комбинированный лабиринт

* Задача: Пройти лабиринт, где сочетаются элементы уровня 2 и уровня 3.
* Особенности:
	+ Есть несколько возможных маршрутов, но только один — правильный.
	+ Присутствуют движущиеся препятствия, мешающие прохождению.
	+ Необходимо одновременно анализировать путь и отслеживать опасности.
* Цель: Развитие многозадачности и стратегического мышления.

Уровень 5 – Лабиринт с ловушками и обманом

* Задача: Пройти самый сложный уровень, избегая скрытых ловушек.
* Особенности:
	+ Визуально путь кажется безопасным, но на самом деле некоторые участки — невидимые триггеры.
	+ При попадании на ловушку — мгновенный переход на экран поражения (например, "Ты попал в ловушку!").
	+ Движущиеся объекты имеют случайные траектории.
* Цель: Развитие осторожности, внимательности и умения предвидеть последствия.

Уровень 6 – Интерактивный лабиринт (динамические изменения)

* Задача: Пройти лабиринт, в котором состояние уровня изменяется при взаимодействии.
* Особенности:
	+ При нажатии на определённую фигуру (например, кнопку, рычаг, камень) происходит:
		- Появление/исчезновение стен,
		- Запуск движения других объектов,
		- Открытие/закрытие прохода.
	+ Уровень требует логического мышления и экспериментов.
* Цель: Развитие причинно-следственного мышления и исследовательских навыков.

3. Критерии снижения оценки за оформление игры

Для обеспечения высокого качества игры и педагогической эффективности строго запрещены следующие недочёты:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3.1 | Белый фон | Снижение балла за визуальную привлекательность |
| 3.2 | Все фигуры одного цвета | Снижение балла за дифференциацию элементов |
| 3.3 | Отсутствие звуков | Снижение балла за интерактивность и вовлечённость |
| 3.4 | Возможность перейти на следующий слайд щелчком мыши (без прохождения) | Снижение балла — игра становится "неигрой" |
| 3.5 | Игру невозможно пройти (ошибки в логике, ловушки без выхода и т.п.) | Автоматический незачёт — нарушение принципа достижимости цели |

Важно: Игра должна быть справедливой, проходимой и контролируемой.

4. Критерии дополнительных баллов (повышение оценки)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 4.1 | Креативность | Необычные идеи: тематика (космос, средневековье, подводный мир), сюжет, персонажи, визуальные эффекты |
| 4.2 | Качественность | Чёткая анимация, отсутствие "глюков", плавное движение, профессиональный дизайн |
| 4.3 | Проработанность | Подробные подсказки, экраны победы/поражения, счётчик попыток, таймер, меню паузы |
| 4.4 | Более 6 уровней | Дополнительные уровни (7, 8 и т.д.) с новыми механиками (например, телепортация, инверсия управления, мини-игры внутри лабиринта) |

**Заключение:**

Представленная игра «Лабиринт: Путь к успеху» соответствует современным требованиям к цифровым образовательным ресурсам. Она сочетает в себе развивающую, обучающую и мотивационную функции, способствует формированию у обучающихся универсальных учебных действий, включая регулятивные (самоконтроль), познавательные (анализ, синтез) и коммуникативные (если игра используется в парной/групповой форме).

Использование интерактивной игры на уроках технологии, информатики, математики, ОРКСЭ или во внеурочной деятельности позволяет повысить вовлечённость, развить критическое мышление и создать условия для персонализированного обучения.

Автор: Подволоцкий Григорий Михайлович
Должность: учитель технологии
Образовательная организация: Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение гимназия №168 Центрального района Санкт-Петербурга

Год разработки: 2025