**Применение и адаптация игры "Шпион" на уроках "Digital Society"**

**Международная школа города Астана, Астана**

**Учитель Дизайна и Digital Society – Тайғоныров Аңсар Нұржанұлы**

taigonyrov\_a@isa.nis.edu.kz

Аннотация: В статье излагается адаптация игры "Шпион" для обучения по программе IB DP на курсе "Digital Society". Описывается, как этот подход способствует глубокому пониманию искусственного интеллекта, робототехники и автономных технологий, а также развивает критическое мышление и коммуникативные умения учащихся. Приводятся примеры заданий и отзывы об их применении в образовательном процессе.

Abstract: This article presents an adaptation of the game "Spy" for the IB DP programme in the course "Digital Society". It describes how this approach promotes a deep understanding of artificial intelligence, robotics and autonomous technologies, as well as develops critical thinking and communication skills of students. Examples of assignments and feedback on their use in the educational process are provided.

Введение в предмет "Digital Society"

В современном мире знания о цифровых технологиях становятся не просто важным активом, но и необходимым условием для успешной социализации, обучения и работы. Предмет "Digital Society" в рамках программы International Baccalaureate Diploma Programme (IB DP) нацелен на подготовку учащихся к пониманию и анализу цифровых технологий, их влияния на общество, экономику, политику и культуру. Курс обеспечивает комплексный взгляд на цифровую грамотность, включая такие аспекты, как информационная безопасность, этика в интернете, искусственный интеллект, робототехника и другие современные технологии.

Игра "Шпион" как инструмент обучения

Игра "Шпион" изначально предназначена для развлечения и развития коммуникативных навыков. Однако, ее адаптация для образовательных целей на уроках "Digital Society" открывает новые горизонты для погружения учащихся в тематику курса. В частности, применение игры в контексте изучения искусственного интеллекта, робототехники и автономных технологий позволяет сделать процесс обучения более интерактивным и захватывающим.

Применение игры по теме AI, Robotics and Autonomous technologies

Адаптированная версия игры "Шпион" для урока по теме "Искусственный интеллект, робототехника и автономные технологии" была направлена на то, чтобы ученики лучше усвоили типы, характеристики, виды и применение данных технологий. В ходе игры каждый ученик получал роль, связанную с конкретной технологией или понятием из изучаемой темы, и задачей "шпиона" было угадать, какая технология обсуждается, задавая вопросы и анализируя ответы других участников.

Этот подход позволил учащимся не только глубже понять материал, но и развить навыки критического мышления и коммуникативные способности, поскольку им приходилось формулировать вопросы и отвечать на них таким образом, чтобы не выдать свою роль и одновременно собрать необходимую информацию.

Результаты и обратная связь

Отзывы учащихся и результаты применения игры "Шпион" на уроках "Digital Society" показали значительный рост интереса к изучаемым темам. Более того, учителя отметили улучшение понимания учениками сложных концепций и повышение их мотивации к обучению. Игровая форма позволила сделать образовательный процесс более динамичным и вовлекающим, что является ключевым фактором успешного освоения материала в современных образовательных условиях.

Заключение

Адаптация игры "Шпион" для образовательных целей на уроках "Digital Society" демонстрирует, как традиционные методы обучения могут быть трансформированы с помощью креативных подходов. Такой способ обучения не только способствует лучшему усвоению учебного материала, но и развивает у учащихся важные жизненные навыки, такие как критическое мышление, способность к командной работе и эффективная коммуникация.