

**Дорогие друзья!**

«Академия школьников» приглашает на детско-взрослую сессию

**«Дизайн. Как создавать компьютерные игры?»**

**С 24 ноября по 8 декабря**

**Для учащихся** 8-11 классов

продолжительность 24 часа

стоимость участия 5 000 р

**Для учителей**: продолжительность 38 ч

Стоимость 10 000р

Выдаваемый документ: удостоверение о повышении квалификации установленного НИУ ВШЭ образца

**Формат мероприятия:** модульный, интенсив.

**Форма участия:** дистанционная (Zoom), командное участие (преподаватель и учащиеся).

Для участия необходима:

[регистрация](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScw-AINPH9fNf3BMWq1uSjw0H4bTSErg3lvrFDMW3xIQK05Kw/viewform?usp=sf_link) для учеников

[регистрация для преподавателей](https://www.hse.ru/secondary/registration)

**Во время сессии мы:**

* Выясним, насколько интересной была первая компьютерная игра;
* Узнаем, почему все люди любят играть (и в компьютерные игры тоже);
* Послушаем, что говорят ученые о пользе игр, чтобы потом рассказывать, почему играть — очень полезно;
* Выясним, так ли опасна ли любовь к жестоким видеоиграм;
* Посмотрим, как соотносятся бизнес, искусство и разработка игр;
* И, главное, создадим проект настольной игры.

Уникальность сессии заключается в сжатом, но полном представлении развивающейся игровой индустрии и в том, что в результате сессии слушатели разработают свои собственные проекты настольных игр. Во время сессии учащиеся научатся работать в команде, распределять силы внутри проекта, а также оперативно разбираться в изучаемых вопросах.

Все понятия и концепции гейм-дизайна мы рассмотрим на конкретных примерах (и, наверное, будем упоминать любимые Minecraft и Among Us в качестве примеров) и прямо на занятиях придумаем свою собственную настольную игру, то есть закрепим теоретические знания на практике.

**Программа для учителей дополнена темами:**

* Проектируем курс: от содержания образовательных результатов к формам и инструментам реализации
* Как создать интерактивный онлайн-урок при помощи EdPuzzle и других сервисов для работы с видео контентом
* Как планировать урок «на расстоянии». Или цифровая экосистема дистанционного обучения
* Инструменты формирующего и констатирующего оценивания в условиях дистанционного обучения. OnlineTestPad - инструкция по применению
* Инструменты учителя: от развлечения к учению

**Вы узнаете:**

* С чего начать проектирование курса/темы/урока
* Как проектировать курс/тему/урок с использованием инструментов педагогического дизайна
* Как планировать образовательные результаты
* Как знания, навыки и установки формируют компетенции учащихся - Как все это оценивать.
* Как соотнести планируемые образовательные результаты и формы занятий
* Как выбирать педагогические методики и приемы для достижения планируемых образовательных результатов
* Как организовать групповую и индивидуальную работу на уроке
* Как пробудить внутреннюю мотивацию детей к учению
* Как выбрать цифровые инструменты для работы в классе и дома
* Как использовать игровые методики в обучении и какие инструменты подходят для этого
* Как организовать цифровую экосистему
* Работать с аналитикой результатов ваших учеников
* Организовывать онлайн и оффлайн работу с тестами

**Программа сессии по гейм-дизайну для учащихся и преподавателей**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Время** | **Тема** |
| **24.11.2020**(вт) | 16.00–17.30 | Проектируем курс: от содержания образовательных результатов к формам и инструментам реализации |
| 17.40–18.00\*  | Открытие сессии Академии Школьников |
| 18.00–19.20 | — **Знакомство. Введение**— Как создаются игры? |
| 19.20 – 19.30  | — Вопросы участников |
| **26.11.2020**(чт) | 16.00–17.30 | Как планировать урок «на расстоянии». Или цифровая экосистема дистанционного обучения |
| 17.00-17.50 | «Игры с нулевой суммой или Empty lake» |
| 18.00–19.30 | — **Игровые механики— Как мы играем в игры (как работают игры)**?— Создание собственных проектов и советы по их реализации |
| 19.20 – 19.30 | — Вопросы участников |
| **28.11.2020** **(сб)** | 11.30–14.2014.40–15.50 | — **История видеоигр****— Что такое нарративные механики?** |
| 15.40 – 15.50 | — Вопросы участников |
| 16.00–17.30 | Инструменты учителя: от развлечения к учению |
| 17.40-18.30 | «Игры с нулевой суммой или Empty lake» |
| **29.11.2020** **(вс)** | 11.30–14.2014.40–15.5015.40 – 15.50  | — **История видеоигр, продолжение**— Фидбэк по проектам— Вопросы участников |
| 16.00-17.00 | «Ресурсы Digital Education»  |
| **1.12.2020****(вт)** | 16.00–17.30 | Как создать интерактивный онлайн-урок при помощи EdPuzzle и других сервисов для работы с видео контентом |
| 18.00–19.3019.20 -19.30 | — **Введение в драматургию видеоигр**— Разбор проектов— Вопросы участников |
| 19.40-20.30 | Vyshka Talks: design |
| **3.12.2020****(чт)** | 16.00–17.30 | Инструменты формирующего и констатирующего оценивания в условиях дистанционного обучения. OnlineTestPad - инструкция по применению |
| 18.00–19.30 | — Фидбэк по проектам |
| **5.12.2020****(сб)** | 12.00–15.00 | **— Инди игры, арт игры, дискуссия «игры — это искусство?»**— Разбор проектов |
| **6.12.2020****(вс)** | 12.00–15.0014.50 – 15.00 | — **Что такое игры сейчас?**— Финальная презентация проектов— Вопросы участников |
| 15.00-16.00 | Закрытие АШ: Алло, Вышка? |

*\*Все лекции с 10-ти минутным перерывом.*

**Ведущие сессии:**

* **Ксения Жернова —** аспирант Школы Дизайна ВШЭ, пишет диссертацию на тему «Специфика конструирования этического опыта в видеоиграх», ведет курс по истории видеоигр на ФКМД ВШЭ, эксперт по вопросам места видеоигр в искусстве, нарративных механик, этического опыта в видеоиграх
* **Паштон Леонид Маркович -** руководитель образовательных программ ЧУ СОШ «Олимп плюс», магистрант программы «Управление образованием» НИУ ВШЭ.

**Срок подачи заявок –** до 10 ноября 2020 года включительно.

[Зарегистрироваться](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScw-AINPH9fNf3BMWq1uSjw0H4bTSErg3lvrFDMW3xIQK05Kw/viewform?usp=sf_link)

**Контактное лицо:**

Власова Вероника Михайловна,

*менеджер Управления общего образования НИУ ВШЭ*

Virineya.vlasova@bk.ru

+7 (495) 772-95-90 \*12781