



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Дорогие друзья!

«Академия школьников» приглашает на детско-взрослую сессию **«Дизайн. Как создавать компьютерные игры?»**

С 17 по 29 ноября

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 для учеников](#)

[регистрация для преподавателей](#)

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 офлайн работу с тестами

Программа сессии по гейм-дизайну для учащихся и преподавателей

Дата	Время	Тема
17.11.2020	17:40–18:00*	Открытие сессии Академии Школьников
1 (вторник)	18.00–19.30	— Знакомство. Введение — Как создаются игры?
19.11.2020	18.00–19.30	— Игровые механики — Как мы играем в игры (как работают игры)? — Создание собственных проектов и советы по их реализации
21.11.2020	11.30–14.20 14.40 – 15.50	— История видеоигр — Что такое нарративные механики?
22.11.2020	11.30–14.20 14.40 – 15.50	— История видеоигр, продолжение — Фидбэк по проектам
24.11.2020	18.00–19.30	— Введение в драматургию видеоигр — Разбор проектов

5 (вторник)		
26.11.2020 6 (четверг)	18.00–19.30	— Фидбэк по проектам
28.11.2020 7 (суббота)	12.00–15.00	— Инди игры, арт игры, дискуссия «игры это искусство?» — Разбор проектов
29.11.2020 8 (воскресенье)	12.00–15.00	— Что такое игры сейчас? — Финальная презентация проектов

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

Программа для преподавателей

Дата	Время	Тема
17.11.2020	16.00–17.30	Проектируем курс: от содержания образовательных результатов к формам и инструментам реализации
19.11.2020	16.00–17.30	Как планировать урок «на расстоянии». Или цифровая экосистема дистанционного обучения
21.11.2020	16.00–17.30	Инструменты учителя: от развлечения к учению
24.11.2020	16.00–17.30	Как создать интерактивный онлайн-урок при помощи EdPuzzle и других сервисов для работы с видео контентом
26.11.2020	16.00–17.30	Инструменты формирующего и констатирующего оценивания в условиях дистанционного обучения. OnlineTestPad - инструкция по применению

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 14 ноября 2020 года включительно.

[Зарегистрироваться](#)

Контактное лицо:

Власова Вероника Михайловна,
менеджер Управления общего образования НИУ ВШЭ

Virineya.vlasova@bk.ru

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