

**МАСТЕР-КЛАСС:**

**ОБЗОР ИНТЕРАКТИВНЫХ**

**ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ**

**И СОЗДАНИЕ**

**ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ**

**АНАТОЛИЙ КАЗАКОВ, HSE ART AND DESIGN SCHOOL**

# ПРАВИЛА ФОРУМА

1. Проверить, что вы заходите под данными, указанными при регистрации (ФИО).
2. При подключении отключить микрофон.
3. Проверить звук мобильного телефона, чтобы звонок не прозвучал в конференции.
4. Проверить камеру, чтобы она была выключена.



# АНАТОЛИЙ КАЗАКОВ

# ПРАВИЛА МК

1. Ответственность и неформальность
2. Есть, что сказать – говори
3. Не сказано – не было
4. Можно без спроса
5. Представляемся



# РАЗМЫШЛЕНИЕ

«Если бы я был игрой, то какой?»  
Напишите в чат.

# ЧТО БУДЕМ **ДЕЛАТЬ**

1. Познакомимся с темой
2. Примеры упражнений
3. Разбор инструментов
4. Практическая разработка
5. Выводы

# **П**ЛОХИЕ НОВОСТИ

- Ожидания обманутся – игры не то, чем кажутся
- Волшебной палочки не будет
- Простые вещи окажутся трудны

Почему я уверен?

# НА ВСЕ С **ТОЧКИ** ЗРЕНИЯ:

1. **Что** это
  2. **Как** это применить
  3. **Что** я получу
- + Внутренний наблюдатель



# **ХОРОШИЕ** НОВОСТИ

- Инструменты есть
- Их можно взять
- Будет интересно  
(иногда)

# ВОПРОСЫ ?

# **ОПРЕДЕЛЕНИЕ**

**Образовательные игры – игры, содержание которых построено на основе учебного материала.**

# **ЧТО ДЕЛАТЬ-ТО**

**Как быстро сделать крутую игру-игру?**

# БАЗОВЫЕ МЕХАНИКИ

- Пантомима, Активити, Бум
- Карточная игра (сундучок, дурак, пасьянс)
- Данетка или «карточки на лбу»
- Викторина, Ответь за 5 секунд
- Эстафета
- Ассоциации: слова, карточки
- Компарити (сравнение и выстраивание по убыванию или возрастанию)
- Добль



# ПОДДЛЫЙ ЧИТ №1

НЕ С НУЛЯ!!!

1. Знать много разных игр
2. Уметь подобрать
3. Уметь адаптировать

# ПОДЛЫЙ ЧИТ №2

Используйте «немецкие» игры:

Колонизаторы, Каркассон, Цитадели, Пуэрто-рико, Билет на поезд, Пандемия, Картахена, Castles Of Burgundy, Trajan, 7 Wonders, A Story Of Civilization, Galaxy Trucker, Space Alert, Power Grid, Ra, Modern Art, Tigris And Euphrates, Ingenious, Samurai, Lost Cities, Schotten-totten, Blue Moon, The Lord Of The Rings, El Grande, Tikal, Princes Of Florence, Torres, Elfenland, Agricola, Bohnanza, Le Havre, Manhattan, Puerto Rico, Thurn And Taxis, Settlers Of Catan, Adel Verpflichtet...

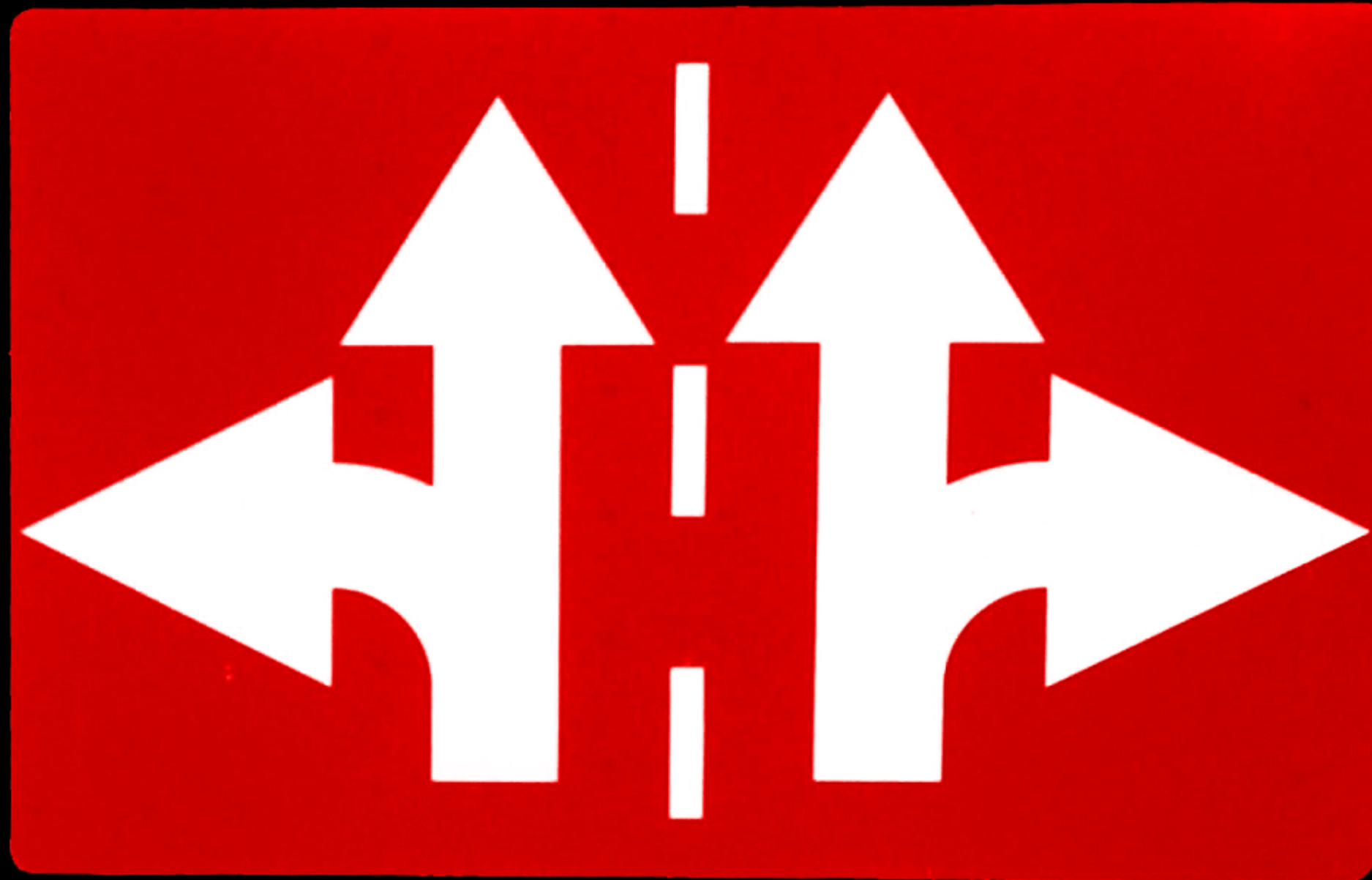
# «НЕМЕЦКМИЕ» ИГРЫ

Обычно:

1. Удобны для переделки
2. Лаконичные правила - богатые механики
3. Короткие
4. До конца все в игре и не определен лидер
5. Есть переговоры и кооперация



# СОБЕРЕМСЯ В ГРУППЫ



# ИГРЫ

**Обсудит в подгруппе:**

1. Какие настольные или живые игры вы сами играли?
2. Какие из них легче всего переделать в образовательные?
3. Выберите лучшую от группы и назовите в чат.

# ПОДЛЫЙ ЧИТ №3

Используйте не игры,  
а игровые  
упражнения.

# **ОПРЕДЕЛЕНИЕ**

Игровые упражнения – тип упражнений, использующий игровые приёмы для оснащения учебного процесса.

**СПРИНТ-ИГРЫ:**

**БЫСТРЫЙ**

**ФАЦИЛИТАЦИОННЫЙ**

**ФОРМАТ**

усиленный игровыми технологиями

# ОСОБЕННОСТИ

Коротко

Группами и по одиночке

По делу

Результаты тут же

Простота освоения

# **ПОЛИГОН** СПРИНТ-ИГР

Аудитория/зал

Стулья и столы

Рассадка Тайминг

Раздатка

Обратная связь

**КАК УЛУЧШИТЬ**

# **ДВИЖОК** СПРИНТ-ИГР

Основной принцип игры, который  
заставляет действие внутри игры  
двигаться вперед



# ДВИЖКИ

- Лесенка (идем по шагам)
- Вертушка/револьвер
- Почта (передаем бумажки)
- Экскурсия (маршрут/выставка)
- Пресс-конференция (ца)

**ЧТО НЕ ПРАВИТЬСЯ**

# **ЧТО** ДЕЛАЕМ

- Пишем
- Говорим
- Ходим
- Торгуем
- Мастерим
- Защищаем/презентуем

**ЧТО ДОБАВИТЕ**

# **КАК** ВИЗУАЛИЗИРУЕМ

- Шаблоны
- Стикеры (узоры/карта/связи/форсайт)
- Рисунки/скрайбинг
- (малые/групповые/флип-чарт = один/вместе/вслепую/молча)
- Коллажи
- GnP

**ВЫБЕРИ**

# **КАК** ПРЕЗЕНТУЕМ

- Питч/сценка/вернисаж
- Перед командой
- Перед всеми
- Перед бордом
- Перед ЦА

**ГДЕ МЕСТО**

# **КАК** ОЦЕНИВАЕМ

- **Голосование руками/ногами**
- **Оплюсовка (по критерию)**
- **Из роли**
- **Перераспределение очков (лайков)**

# **КАК** РЕФЛЕКСИРУЕМ

- Индивидуально / парами / группами / командами / все
- Очно / онлайн
- Анкета шаблон / онлайн
- Дебрифинг / шеринг
- Тело: рука, расстановка
- Вопрос - ответ (ключевые вопросы)
- Деконструкция (по частям/механикам/темам)

**И ПРАВДА - КАК**

# ИНСТРУМЕНТЫ СПРИНТ-ИГР



1. Сбор банальностей
2. Работа в малых группах
3. Работа с незнакомыми людьми
4. Перемешивание / случайность
5. Передача наработок другим
6. Шаблоны (бланки)
7. Презентация / доклад
8. Оплюсовка по критерию
9. Вертушка / револьвер
10. Циклы и такты
11. Перераспределение очков
12. Визуализация
13. Расширение – сжатие
14. Целевая аудитория
15. Фиче-кат
16. Усиль / покритикуй

# ВОПРОСЫ ?

**В свою очередь:  
ваши эмоции –  
одной фразой  
по кругу**



# ПРИМЕРЫ

## ИГРА: Стена целей

ЧЕГО ТЫ ХОЧЕШЬ ОТ ФОРУМА?

КАК ПОЙМЁШЬ, ЧТО ДОСТИГ?

ЧТО ДВИГАЕТ  
К ЦЕЛИ  
СЕЙЧАС?

**ЗАМЕРИМ  
ЦЕЛИ**





# РАБОТАТЬ!

Нарисуй:

без букв

1. Чего ты хочешь от курса?
2. Расскажи, что означает рисунок + вопросы
3. Передай рисунок. Сделай желание ярче + стикер
4. Передай дальше. Сделай желание конкретнее + стикер
5. Верни рисунок. Сформулируй по новому + получи стикер и используй



# **РАБОТАТЬ!**

- **Перемешай стопку, отдай в соседнюю группу - сложите пары обратно**
- **Разложите**
- **Развесьте на стены**
- **Цель в чат (по желанию)**

# РАЗБЕРЕМСЯ



# ПРИМЕР РЕФЛЕКСИИ

ОБСУДИТЕ В ПАРЕ:

- Что вам дало это упражнение?
- Что превратило упражнение в игру?
- Как можно было выиграть?
- Как влияют на игру письменное упражнение перед ней, а как - обсуждение сейчас?



# РАЗБЕРЕМСЯ ?

## ИНСТРУМЕНТЫ

ОБСУДИТЕ В ПОДГРУППЕ:

- Из каких элементов состояло упражнение?
- На что они работали? Зачем они тут?
- Что давало ощущение игры?  
А что мешало быть игрой?



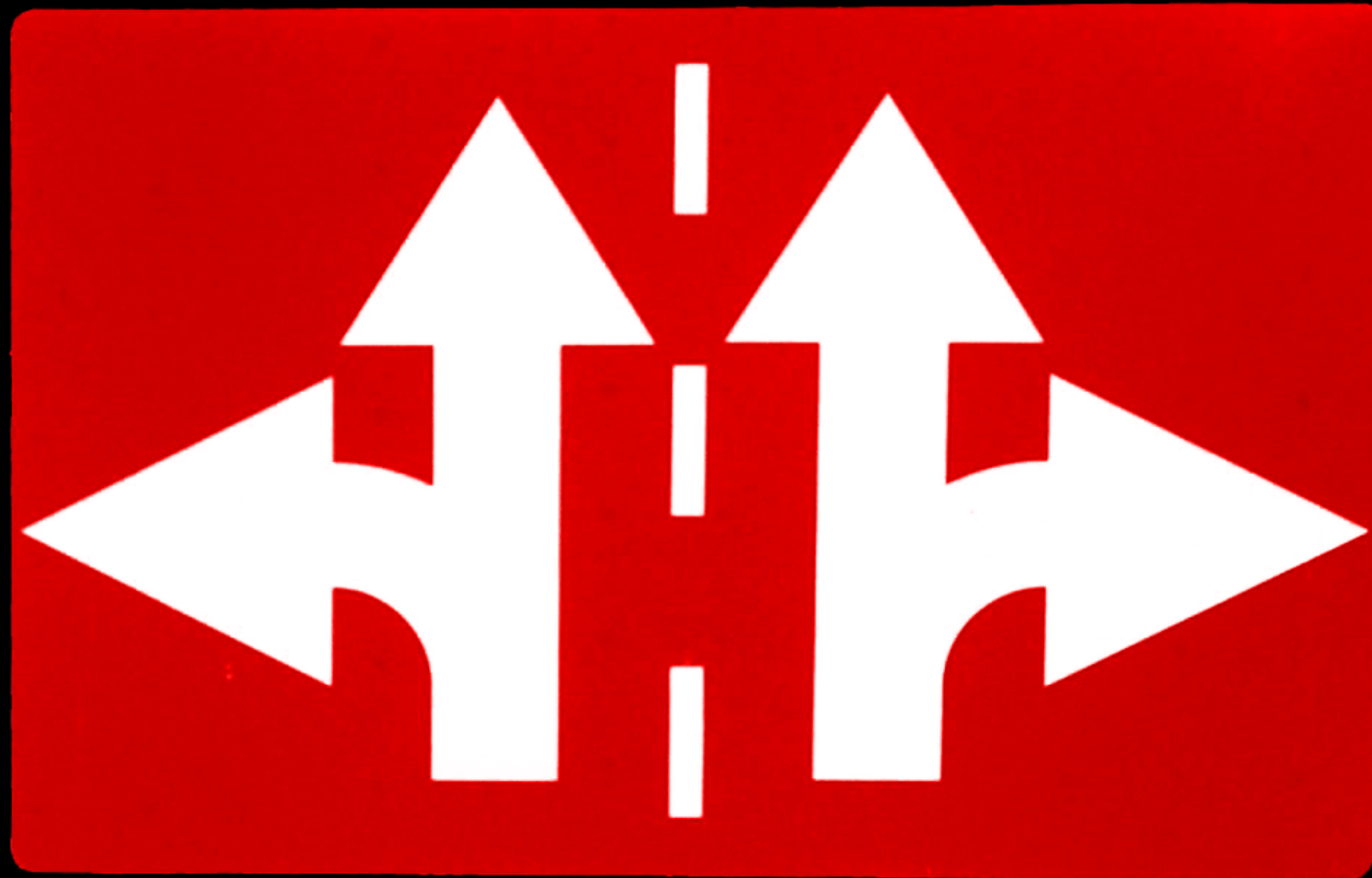
# ВОПРОСЫ ?

**ПРИМЕРЫ**

**ИГРА: Кругом враги**



# СОБЕРЕМСЯ В КОМАНДЫ



2-3 человека и гугл-док

# ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Возьми два тезиса, выбери себе один.
2. Напиши **складный** текст – комментарий (15 минут).

# УПС: It's are TRAP!

Посмотри на текст:

- Где можно понять неправильно?
- Какие места можно при желании трактовать неоднозначно?

Представь, что читатель – твой противник.  
Напиши складный **однозначный** текст так,  
чтобы читатель не смог его извратить.  
**P.S. Сохраняй версии текста**

# ГОРАЗДО ХУЖЕ

**УВАГА!** У читателя проблемы с концентрацией внимания – он забывает начало длинных текстов!

Сократите вдвое ваш **складный однозначный текст** и в любом случае он **не более 1000 знаков**.

**P.S.** Сохраняй версии текста

# ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

## ЗАДАЧА:

1. Возьми описание соседней группы
2. Строго следуя описанию, придумай как следовать трактовке, максимально перевирая оригинал

# ПСЕВДОПИТЧИНГ

## ЗАДАЧА:

1. Сделай доклад не больше 30 сек.
2. Посмейтесь
3. Прочитай исходную формулировку
4. Аплодируйте авторам и извратителям

# **ЗОЛОТОЙ СТАНДАРТ**

Сделай 4-ю версию текста.

С учетом всех ловушек.

# ПИШЕМ ЗАКОНЫ

Сравни все версии и составь пять правил, которые позволят в будущем писать круто с первого раза.



# КАКИЕ-ТО КРИТЕРИИ

## 1. Однозначность

(можно ли ключевые моменты понять по другому)

## 2. Достаточность

(написано так, что вижн может защитить не автор)

## 3. Лаконичность

(сколько слов можно вычеркнуть)

## 4. Удобная структура

(от общего к частному – сначала важное, потом детали)

# ПРИМЕРЫ

ИГРА: Чужая слава

# ПОБЕДИТЕЛИ:

- Пять ачивок: украл / сохранил авторство
- Общий зачет – рейтинг по общей сумме баллов за игру

# ИГРА: ЧУЖДАЯ СЛАВА

1. Один раунд – один концепт. Каждая команда ответит на 2 вопроса
  2. Ведущий назначает концепт.
  3. Команда придумывает к нему 4 вопроса на хорошее понимание дока (4:00)
  4. Команда задает вопросы 2м другим командам - 0:30 на ответ (только вопрос-ответ - нет дискуссии, нет уточнений)
  5. Затем вопросы задает следующая команда.
  6. Потом все закрывают глаза и поднимают на пальцах номера команд, которых они считают авторами этого концепта.
  7. После 5 раундов озвучиваются итоги.
- Цель: отвечать так, как будто вы автор концепта.

# КОМУ ВОПРОСЫ

команды	I раунд	II раунд	III раунд	IV раунд	V раунд
1	2 и 3	3 и 4	4 и 5	5 и 2	3 и 5
2	3 и 4	4 и 5	5 и 1	1 и 3	4 и 1
3	4 и 5	5 и 1	1 и 2	2 и 4	5 и 2
4	5 и 1	1 и 2	2 и 3	3 и 5	1 и 3
5	1 и 2	2 и 3	3 и 4	4 и 1	2 и 4

**15 секунд вопрос, 30 секунд ответ**

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Что делаем

1. Вопрос-ответ
2. Голосование
3. Метафора / ассоциация
4. Ранжирование
5. Свободное высказывание
6. Остальные реакции

Чем делаем:

- A. Голос
- B. Карточки / жетоны
- C. Расстановка
- D. Рисунок
- E. Тело
- F. Текст

# КОНСТРУКТОР О.С.

	Голос	Карточки / жетоны	Расстановка	Рисунок	Тело	Текст
Вопрос-ответ						
Голосование						
Метафора / ассоциация						
Ранжирование						
Свободное высказывание						

## участник:

- I. самостоятельно
- II. с тренером
- III. с напарником
- IV. с микрогруппой
- V. со всей группой

## режим:

- δ. постоянный собеседник
- ψ. случайная смена
- ω. смена по правилу

# УПРАЖНЕНИЕ: ШЕРИНГ

Напишите на стикере индекс формата (например, 4C)

**Что** делаем

1. Вопрос-ответ
2. Голосование
3. Метафора / ассоциация
4. Ранжирование
5. Свободное высказывание

**Чем** делаем:

- A. Голос
- B. Карточки / жетоны
- C. Расстановка
- D. Рисунок
- E. Тело
- F. Текст

Вслепую поменяйтесь и на обратной стороне опишите формат шеринга (например, для 4C подходит формат со слайда 32)



# БЛОК:



# ТЗ

# ТЕХЗАДАНИЕ: СЕТТИНГ

- Сколько участников? Кто это?
- Продолжительность?
- Формат?
- Где проходит (помещение)?
- Кто ведущие, какие ассистенты?
- Как актуализировать участников?
- Характерные особенности?

# ТЕХЗАДАНИЕ СОДЕРЖАНИЕ

- Какое содержание? О чем это?
- Какие цели, задачи?
- Как присвоим результат? Его форма.
- Как измерим результат? Качество.



# РАБОТАТЬ!

РЕВОЛЬВЕР +  
ДВА ЭЛЕМЕНТА НА ВЫБОР =  
ВАША ЗАДАЧА

# ЧТЕНИЕ: ГРУППА

Работа с группой: <https://clck.ru/FPk9k>

**Санни Браун**, Джеймс Макануфо, Дейв Грей  
"Геймшторминг. Игры, в которые играет бизнес"  
(2012)

**Дэвид Сиббет** "Визуализируй это! Как использовать графику, стикеры и интеллект-карты для командной работы" (2013)



# ЧТЕНИЕ: ИГРЫ

**Raph Koster**

"A Theory of Fun"

**Джесси Шелл (Jesse Schell)**

Искусство геймдизайна (The Art of Game Design)

**Ян Шрайбер (Ian Schreiber)**

курс «Game Design Concepts» и книги:

«Вызовы гейм-дизайнера»,

«Принципы игрового баланса»



Игры: <https://goo.gl/1YFQAW>



# Анатолий КАЗАКОВ

[wy@mail.ru](mailto:wy@mail.ru)

[vk.com/anatoly\\_kazakov](https://vk.com/anatoly_kazakov)

[facebook.com/anatoly.kazakov.wy](https://facebook.com/anatoly.kazakov.wy)

+ 7(965)1-777-667

# HSE ART AND DESIGN SCHOOL

Лучший российский вуз в категории «Искусство и дизайн» Международный рейтинг QS 2020