

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

ПЛОХИЕ 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:

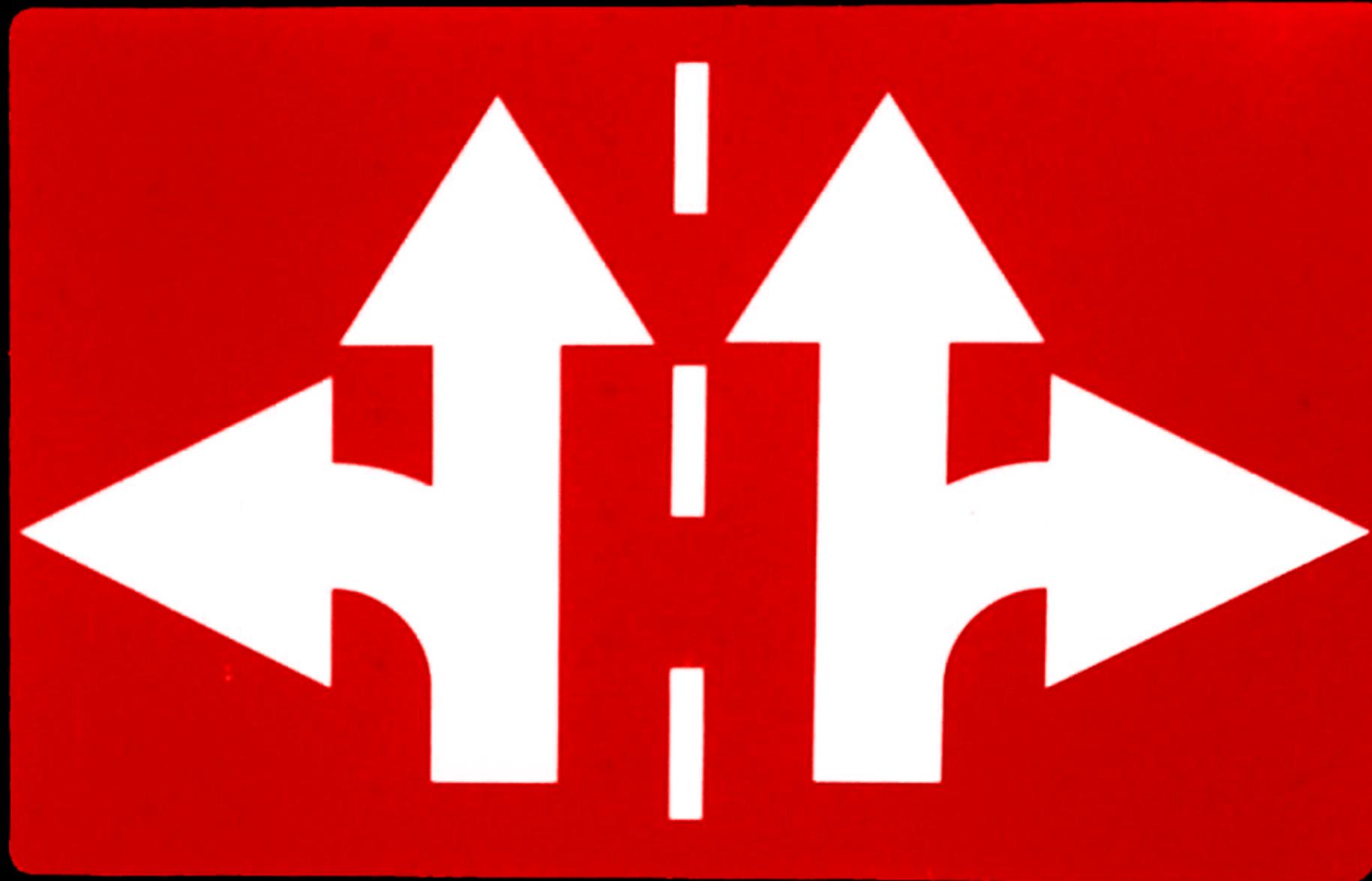
Колонизаторы, Каркассон, Цитадели, Пуэрто-рико, Билет на поезд, Пандемия, Картахена, Castles Of Burgundy, Trajan, 7 Wonders, A Story Of Civilization, Galaxy Trucker, Space Alert, Power Grid, Ra, Modern Art, Tigris And Euphrates, Ingenious, Samurai, Lost Cities, Schotten-totten, Blue Moon, The Lord Of 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

ФАСИЛИТАЦИОННЫЙ

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

ЧТО НРАВВИТЬСЯ

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

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?

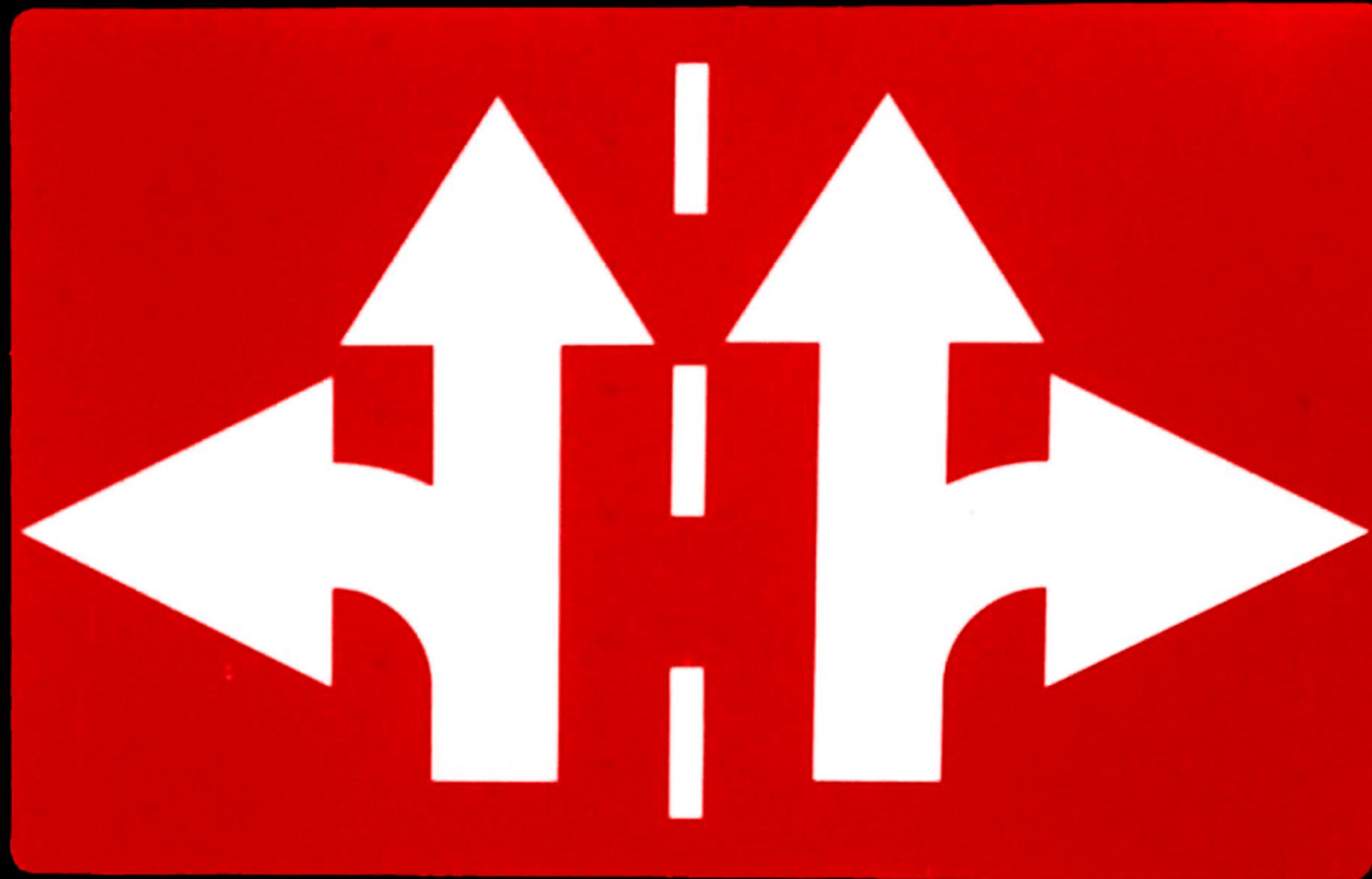


ВОПРОСЫ ?

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: ukrал / сохранил авторство
- Общий зачет – рейтинг по общей сумме баллов за игру

ИГРА: ЧУЖАЯ 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, 4С)

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 4С 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

vk.com/anatoly_kazakov

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