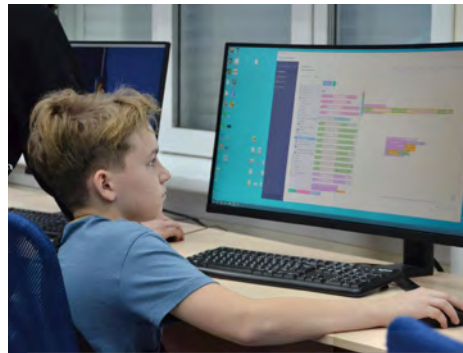


МЕДИАПОЛИГОН НГПУ: ИГРЫ ДЛЯ УМА

Автор: Александр Терентьев

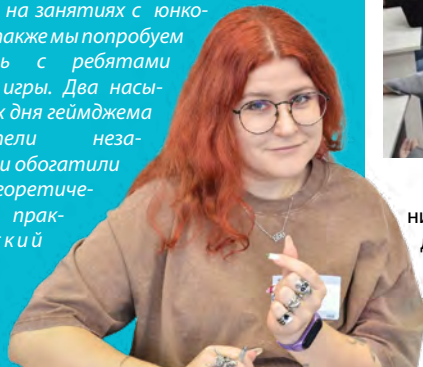


УЧИТЕЛЯМ – «ЖИВЫЕ ИГРЫ»

Осваивать азы профессии игропрактика учителям помогли эксперты лаборатории игр «В-агон». Как отметил руководитель команды **Михаил Вершинин**, педагоги работали над созданием «живых игр», то есть разрабатывали и тестировали настольные и проектные игры. Одним из важных моментов в создании такого проекта является оригинальная форма и механика, соответствующая поставленной цели. Такой формат работы дает больший эффект, чем игры, созданные по готовому шаблону.

Дополнительным бонусом для педагогов стали мастер-классы. Заведующая лабораторией «Технологии искусственного интеллекта» Надежда Гаар показала, как с помощью нейросетей создать образ игрока или целого вымышленного мира. Вместе с инженером лаборатории Григорием Мыльевым учителя создавали и распечатывали 3D-модели героев для своих геймпроектов.

– Участвовать в этом мероприятии было увлекательным и вдохновляющим опытом, – делится впечатлениями магистрант ИФМИП НГПУ, педагог дополнительного образования МБУДО ДТ «Октябрьский» **Валерия Шампурова**. – Разработанную игру «Главредина» я буду использовать на занятиях с юнкорами, также мы попробуем создать с ребятами другие игры. Два насыщенных дня геймджема пролетели незаметно и обогатили мой теоретический и практический багаж.



На базе Технопарка универсальных педагогических компетенций имени Ю.В. Кондратюка и педагогического технопарка «Кванториум» имени Ю.В. Румера прошел десятый медиаполигон «Геймджем: игропрактика в действии». В этом году он состоялся при грантовой поддержке Благотворительного фонда Владимира Потанина. Собственные игровые проекты создавали почти сто человек: 44 ученика из 17 школ, 36 педагогов и 15 магистрантов.

Ирина Катенева, доцент кафедры журналистики ИФМИП НГПУ, автор проекта:

– Это десятый медиаполигон, который мы проводим для школьников и педагогов, и он получился особенным по своей концепции. Грант Благотворительного фонда Владимира Потанина позволил нам пригласить экспертов в сфере геймификации и игропроектирования со всей страны. В результате каждый участник получил не только новые знания и умения, но и собственный геймпроект.



УЧЕНИКАМ – РАЗВИТИЕ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

Со школьниками работали игромастеры из Перми и Санкт-Петербурга: рассказывали об информационных рисках, методах противостояния дезинформации, тренировали критическое мышление в онлайн-квесте «Медиа Шерлоки», создавали и воплощали игровые сценарии.

– Мы разрабатывали игры на основе чат-ботов, – комментирует **Иван Печищев**, доцент Пермского государственного университета. – Это увлекательные диалоговые игры, основа которых – переписка в мессенджерах. Была одна тема – медиаграмотность, при этом каждая команда выбрала свой аспект (знакомство в соцсетях, общение с мошенниками и «инфоцыганам» и др.). С техническими моментами создания игры у школьников не возникло трудностей. Содержательные моменты мы прорабатывали: обсуждали сценарии, формировали концепцию и дизайн. Геймификацию нужно воспринимать как инструмент вовлечения в процесс обучения. Это первый шаг к тому, чтобы учащиеся глубже погрузились в тему, например, изучили принципы и инструменты фактчекинга.



Максимальное погружение в игровой мир дает виртуальная реальность. В этом направлении работали ученики инженерных классов и участники клубов VR-архитекторов. По наблюдениям наставника команд и руководителя направления Varwin Education **Александра Пикулева**, главной особенностью этого хакатона оказался лично-ориентированный подход. С каждым ребенком получилось поработать индивидуально, а свободный импровизационный формат позволил ребятам проявить свою креативность: одна команда выбрала направления horrror, другая – казуальную игру, третья – игру-приключение.

АКСЕЛЕРАТОР «ВКЛЮЧАТЕЛЬ»: ПЕРВЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ПРОБЫ

Автор: Александр Терентьев

В Год педагога и наставника свыше 2000 школьников региона стали участниками акселератора современных педагогических профессий «Включатель» – масштабного профориентационного проекта, поддержанного РДДМ «Движение Первых». Актуальные тенденции и направления профориентации были реализованы на четырех проектных площадках: педагогический гейм, педагогический блогинг, педагогические инновации и личный бренд будущего педагога.

Ключевая идея масштабного проекта заключается в том, чтобы на каждой тематической площадке региона дать школьнику попробовать себя в нескольких современных педагогических ролях, примерить на себя образ игропрактика, блогера, цифрового лидера и педагога, умеющего выстроить личный бренд.

Елена Владимировна Богданова, заведующий кафедрой педагогики и психологии детского отдыха ИНО НГПУ:

– Каждая площадка и образовательный блок заканчивается проектным треком, где школьники, в соответствии с программой, разрабатывают свои собственные инструменты: игры в ходе педагогического гейма, макеты страниц школьных пабликов, которые им было бы интересно читать, на блогинге, современные цифровые сервисы и инструменты на площадке педагогических инноваций и так далее. НГПУ третий год подряд реализует включенную модель профориентации, когда мы не просто показываем возможности вуза в ходе Дня открытых дверей, но и позволяем почувствовать себя в роли современного учителя, владеющего трендовыми инструментами работы.

Примерить новый вид деятельности, спроектировать современные технологии будущего, стать автором новых инструментов – весь ноябрь школьники Новосибирской области включались в профессию учителя и тренировались делать грамотный, мотивированный выбор.

– По итогу работы на площадке, посвященной педагогической геймификации, у нас было создано пять настольных, ролевых, педагогических игр. Ребята после мастер-классов объединились по группам, и в дальнейшем, в рамках реализации программы «Включатель», совместно с экспертами будут их развивать и детализировать, – рассказывает начальник отдела МБУ ЦМ «Альтаир», ассистент кафедры общей психологии и истории психологии НГПУ **Евгения Одияк**.



ВКЛЮЧАТЕЛЬ



– Ключевые компетенции для педагогов хорошо известны. В первую очередь, это доброта, второе – умение принимать детей такими какие они есть. Самое главное, чтобы будущий педагог обладал этими двумя качествами, остальное все приложится, – отмечает эксперт проекта, директор центра прогрессивного отдыха Persona Camp **Максим Александрович Иванютенко**, который рассказывал школьникам про креативность и о том, как развивать нестандартный подход к различным ситуациям и задачам.



Наталья Валерьевна Вохмина, доцент кафедры теории и методики образовательных систем ИКиМП НГПУ, председатель Совета регионального отделения Движения Первых Новосибирской области:

– Акселератор «Включатель» – это уникальный шанс, который нельзя упустить современным школьникам. Вместе с преподавателями НГПУ, игропрактиками и специалистами аппарата регионального отделения Движения Первых ребята узнают особенности профессии педагога, каким должен быть современный педагог. Также акселератор может стать для кого-то первыми шагами к той профессии, о которой он мечтал.