1.1.1. Геймдизайн, введение. Формулирование концепции игры

Блок: Блок 1.1. Геймдизайн · **Полугодие:** 1 · **Класс:** 5-7 · **Продолжительность:** 40 мин

Тема: От игрового опыта к Концепции Игры

📋 Паспорт урока

🎯 Цель	Познакомить учащихся с НТО Юниоры и сферой «Игротех», сформировать первичные представления о профессии геймдизайнера, дать практический опыт формулирования концепции игры с помощью инструментов геймдизайна (**Контекст** и **Ограничение**), мотивировать школьников к участию в олимпиаде и к работе над собственным игровым проектом в Мастерской игр «Урсула».
📚 Тип урока	Урок открытия новых знаний с элементами практической групповой проектной работы (занятие-практикум).
👥 Формы работы	Фронтальная беседа, работа в малых группах, презентация концепции
🛠️ Оборудование	Проектор, презентация, раздаточный материал «Концепция игры», карточки с вводными, стикеры для «Парковки идей»

План урока

Этап	Время	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Ресурсы
Введение (знакомство	5 мин	Приветствует учащихся, знакомит с НТО Юниоры и сферой «Игротех», мотивирует на	Слушают, задают вопросы, обсуждают	Презентация (слайды 1–3), проектор

с НТО Юниоры)		работу над игровым проектом		
Теоретическая часть	15 мин	Объясняет ключевые понятия геймдизайна, показывает примеры: геймдизайн и игровой опыт, Контекст, Ограничение, ловушка «Хочу всё сразу», идея и концепция, формула концепции. Проводит интерактив «Правда или ложь»	Работают с материалом презентации, отвечают на вопросы, приводят примеры из своего игрового опыта. Отвечают на вопросы блица	Презентация (слайды 4–9), личный игровой опыт учащихся
Практическая часть (групповая работа)	12 мин	Делит класс на группы по 3–4 человека, даёт инструкции, организует командную игру «Конструктор концепции», консультирует группы, следит за таймингом	В группах выбирают карточки-вводные, заполняют бланк «Концепция игры», готовят презентацию своей идеи (1–2 предложения)	Бланк «Концепция игры», карточки с вводными (Приложения 1–2), таймер
Оценка и обратная связь	5 мин	Организует представление концепций (2–3 команды), задаёт вопросы для проверки понимания, руководит взаимооценкой и самооценкой групп	Презентуют концепцию (до 1 минуты), заполняют оценочные формы, оценивают работы других команд, обсуждают	Оценочные формы (Приложение 3), презентация (слайд 8)
Заключение и рефлексия	3 мин	Подводит итоги, проводит рефлексию «Парковка идей», объясняет домашнее задание, мотивирует к регистрации на НТО Юниоры	Обсуждают урок, отвечают на рефлексивные вопросы, клеят стикеры на «Парковку идей», записывают домашнее задание	Стикеры зелёного и жёлтого цветов, плакат «Парковка идей», (слайд 12)

1. Введение (организационный момент, знакомство с НТО Юниоры) — 5 минут

Организационный момент и приветствие (1 минута)

Слайд 1. Титульный слайд «Геймдизайн: от игрового опыта — к концепции игры».

Комментарий: учитель приветствует учащихся и сообщает, что это занятие знакомит с темой разработки игр: каждая команда разработает концепцию собственной компьютерной игры на тему «Человек в космосе». Сегодня ребята узнают, как устроены игры, и научатся превращать идею игры в концепцию — «упаковку», которой можно заинтересовать команду и будущих игроков.

Слайд 2. «НТО Юниоры: создаём игры вместе». На слайде: краткая информация об олимпиаде и о сфере. Комментарий (короткий рассказ учителя): НТО Юниоры — командные инженерные соревнования для школьников 5–7 классов. В олимпиаде есть сфера «Игротех», посвященная разработке компьютерных игр: её участники изучают геймдизайн и левел-дизайн, программирование игровых персонажей, работу с визуалом и сюжетом, а главное — придумывают и создают «полезные» игры, в которые интересно играть и которые приносят пользу. Команда обычно собирает геймдизайнера, программиста и художника. Наш кружок — это и есть подготовка к участию в олимпиаде: всё, что мы делаем на занятиях, пригодится на соревнованиях. Сайт олимпиады: junior.ntcontest.ru (подробности о регистрации — в конце урока).

Вопросы к классу по теме урока: «Поднимите руку, кто любит играть в игры?», «Какая игра запомнилась вам больше всего и почему?», «Задумывались ли вы, как создаются игры, и кто их придумывает?»

Интерактив «Правда или ложь» (2 минуты)

3. Интерактив «Правда или ложь». На слайде — три утверждения о профессиях в игровой индустрии. Комментарий: учитель читает утверждения по одному, учащиеся голосуют: «правда» — большой палец вверх, «ложь» — вниз. После каждого утверждения учитель коротко объясняет верный ответ.

1) «Геймдизайнер — это человек, который рисует персонажей игры» — ЛОЖЬ. Геймдизайнер проектирует правила, механику и тот опыт, который получит игрок; персонажей и графику создают художники.

2) «Над игрой работают специалисты разных профессий: программисты, художники, геймдизайнеры, звукорежиссёры, тестировщики» — ПРАВДА.

3) «Школьники 5–7 классов уже сейчас могут создавать собственные игры и соревноваться в этом на олимпиаде» — ПРАВДА. Учитель делает мостик к НТО Юниоры.

Знакомство с НТО Юниоры и сферой «Игротех» (2 минуты)

2. Теоретическая часть — 15 минут

Этап 1. Постановка учебной задачи (1 минута)

Слайд 4. «Вызов: объясни игру за 10 секунд». Комментарий: учитель создаёт мотивацию: «Представьте: ваша команда уже сделала игру, и вам нужно за 10 секунд объяснить, о чём она и почему в неё стоит играть. Получится? Для этого нужна не просто идея, а концепция. Сегодня мы разберёмся, как устроены игры, и каждая команда сформулирует концепцию собственной игры о космосе». Учитель объявляет, что класс будет работать в группах по 3–4 человека, и показывает критерии, по которым в конце урока оценят концепции (слайд 10), — чтобы ребята понимали, к чему стремиться.

Этап 2. Что такое геймдизайн (3 минуты)

Слайд 5. «Геймдизайнер — архитектор опыта». Комментарий (слова учителя): «Геймдизайн — это проектирование того, что игрок будет чувствовать. Не код, не рисунки и не музыка сами по себе, а эмоции, переживания, опыт. Когда вы играете в приключенческую игру и у вас захватывает дух — это не потому, что программист написал отличный код: это геймдизайнер спроектировал ваш опыт. Как он это делает? Он использует инструменты геймдизайна. Сегодня нам понадобятся два главных инструмента — Контекст и Ограничение».

Этап 3. Инструмент геймдизайнера № 1 — Контекст (3 минуты)

«Инструмент № 1: Контекст». Комментарий: «Контекст — это то, в каком мире происходит игра. Представьте игру, где нужно метко попадать в цель. В одном случае вы — солдат на войне: контекст реализма и драмы. В другом — пылесос, который засасывает пыль: контекст комедии. Одно и то же действие, но разный контекст — и совсем разные эмоции». Вопрос классу: «Какой контекст вам интереснее и почему?»

Слайд 6. Комментарий: «Концепция – это как ДНК игры. Она определяет ее особенности, и из этих особенностей вытекает, что игрок в игре делает и что он от этого испытывает.

Этап 4. Инструмент геймдизайнера № 2 — Ограничение (3 минуты)

«Инструмент № 2, который определяет особенности игры: Ограничение». Комментарий: «Что будет, если герой всё умеет?» Ограничение — это то, чего герой делать не может. В Super Mario вы не умеете летать — сначала. Именно это ограничение создаёт вызов: нужно прыгать, уворачиваться, думать, как добраться до нужных мест. Если бы Марио умел летать с первой минуты, игра стала бы слишком простой и скучной. Ограничения заставляют игрока искать неочевидные решения и делают игру интересной».

Этап 5. Ловушка «Хочу всё сразу» (2 минуты)

Слайд 7. «Ловушка „Хочу всё сразу“». Комментарий: «Главная ошибка новичков — придумать игру, где есть и строительство, и стрельба, и гонки, и сюжет про поиск кладов. Всё сразу — значит ничего: игра без фокуса, „ни о чём особенном“, не даёт цельного и интересного опыта. Правило геймдизайна: сначала выбираем одну главную идею — „фишку“ — и прорабатываем основу, а всё остальное можно добавить позже».

Этап 6. Идея и концепция (2 минуты)

Возвращаемся на **слайд 6.**

«Идея – не равно Концепция». Комментарий: «Концепция — это основа игры. Не просто „идея“, а упакованная идея, которая сразу даёт понять суть. Сравните: плохой пример — „игра про космос, там можно строить базы, лечить зверей, летать на кораблях, прокладывать маршруты, сражаться с инопланетянами, торговать на бирже, исследовать планеты“ — размыто, непонятно, что главное. Хороший пример — концепция игры Portal: „ головоломка от первого лица, где нужно решать задачи с помощью устройства, создающего порталы на стенах, на полу и потолке“. Понятно действие, понятна фишка, проще создать интерес!» Или игра Астробот: это 3D-платформер, где ты управляешь роботом Астро, спасаешь друзей-роботов, и чувствуешь действия через вибрации и звуки геймпада. Так гораздо понятнее, захочется ли тебе в нее играть.

Этап 7. Формула концепции (1 минута)

Слайд 8. Формула концепции

«Формула концепции»: «Удобно собирать концепцию по формуле: [Жанр/Действие] + [Контекст] + [Главное ограничение/фишка] = игровой опыт. Например: Minecraft: [песочница] + [в процедурно генерируемом мире] + [где можно разрушать и строить всё из блоков]. Among Us: [мультиплеер на выживание] + [на космическом корабле] + [где есть предатели и неизвестно, кто они]. Сейчас каждая команда соберёт по этой формуле свою концепцию».

3. Практическая часть (групповая работа) — 12 минут

Этап 8. Постановка задачи и инструктаж (2 минуты)

Слайд 9. «Практика: Конструктор концепции». На слайде: матрица вариантов. Учитель объясняется задание, порядок работы и тайминг.

Комментарий (инструктаж): Каждая группа получает бланк «Концепция игры» (Приложение 1) и вытягивает по одной карточке из каждой из трёх стопок вводных: «Действие», «Контекст», «Ограничение» (Приложение 2).

Ученики работают совместно, без жёсткого распределения ролей. Задача группы — накидывать идеи, следить за тем, чтобы идея использовала инструменты геймдизайна, и записывать всё на бланк.

Внутри группы работаем по технике «Да, и…»: каждый участник подхватывает и развивает идею товарища, а не отвергает её.

На работу — 10 минут, затем 2 минуты на подготовку презентации: сформулировать 1–2 предложения «Наша игра — это…».

Слайд 10. «Критерии оценки концепций». Учитель заранее рассказывает критерии: понятна «фишка» игры; Контекст и/или Ограничение создают вызов; формулировка укладывается в 1–2 предложения; понятно, какой опыт получит игрок; концепцию реально воплотить в мини-игре. Эти же критерии есть в оценочной форме (Приложение 3).

Этап 9. Групповая работа «Конструктор концепции» (8 минут)

Группы работают с карточками и бланками. Учитель обходит группы и использует «Скрипт-помощник для работы с группами» (раздел «Методические советы для учителя»). Напоминает о времени (таймер выводится на экран или виден учителю).

Этап 10. Подготовка выступления (2 минуты)

Команды формулируют итоговые 1–2 предложения по шаблону бланка и выбирают докладчика. Учитель предупреждает: выступление — до 1 минуты.

4. Оценивание и обратная связь — 5 минут

Этап 11. Представление концепций (3 минуты)

Слайд 11. 2–3 команды (выбранные случайно или самые активные) представляют свои концепции. Остальной класс выступает в роли «потенциальных участников команды»: ребята слушают и оценивают, над каким проектом им было бы интересно работать.

Этап 12. Взаимооценка и самооценка (2 минуты)

Каждая группа заполняет оценочную форму на выступившие команды (Приложение 3, форма 1). Выступившие группы проводят самооценку по форме 2: что получилось, что хотели бы улучшить.

Этап 13. Обратная связь учителя и вопросы для проверки понимания (2 минуты)

Вопросы для проверки понимания (после каждой презентации): «Как именно ваше Ограничение создаёт вызов для игрока?», «Что будет, если убрать ваше главное Ограничение, — останется ли игра интересной?». Учитель коротко комментирует сильные стороны формулировок, отмечает удачные находки и при необходимости показывает, как «упаковать» идею точнее по формуле.

5. Заключение и рефлексия — 3 минуты

Этап 14. Рефлексия «Парковка идей» (1,5 минуты)

Слайд 12. «Парковка идей и домашнее задание». Комментарий: учитель просит написать на стикерах: зелёный стикер — одна идея или инструмент, который сегодня зацепил; жёлтый стикер — идея для игры, которая не вошла в концепцию команды, но нравится. Стикеры клеятся на плакат «Парковка идей» у выхода из класса; те, кто не выступал, могут приклеить свои жёлтые стикеры к концепциям других команд — как идеи для развития чужого проекта. Устная рефлексия: «Какой новый факт вы узнали сегодня?», «Какой инструмент геймдизайнера показался самым полезным?», «Какие сложности возникли при выполнении задания?».

Этап 15. Домашнее задание и мотивация к участию в НТО Юниоры (1,5 минуты)

Ученики получают домашнее задание и выводится **слайд 13** «Регистрация участников НТО Юниоры». Комментарий: учитель объясняет домашнее задание: найти на телефоне или в онлайн-магазине игр одну игру и разобрать её концепцию по формуле (одно предложение), определить, какой элемент создаёт главный игровой опыт (пример разбора — в разделе «Ответы и решения»). Затем учитель напоминает про НТО Юниоры и сферу «Игротех», сообщает, что регистрация участников открыта на сайте junior.ntcontest.ru (актуальные даты — на сайте), благодарит за работу и желает успехов.

Методические советы для учителя

Задача учителя. Урок начинает проектную работу над «полезной игрой» по теме «Человек в космосе». Главное — создать атмосферу, в которой дети верят, что у них получится сделать игру, а сейчас они тренируются придумывать и формулировать концепцию. Подчёркивайте: это не просто теоретическое занятие — команды действительно будут делать мини-игру на кружке, и им нужна сильная идея.

Скрипт-помощник для работы с группами

Группа молчит и не может начать. «Какое действие из карточки вы взяли? А теперь представьте, что это происходит в вашем Контексте. Что герой пытается сделать первым делом?»

Группа застряла на Ограничении. «А что, если запретить герою делать главное действие? Как ему тогда выкручиваться? Представьте, что у героя бесконечные патроны, жизни и время. Что в игре сломается? То, без чего игра станет неинтересной, и есть ваше ограничение — можно перевернуть эту идею».

Идея получается слишком сложной (ловушка «Хочу всё сразу»). «Вы придумали четыре классные механики, но пока стоит сфокусироваться на одной. Какая из них самая главная, ради которой игрок запустит игру? Остальные пока вычёркиваем».

Не могут сформулировать презентацию. «Объясните мне за 10 секунд, что я буду делать в этой игре и почему мне будет весело. Используйте шаблон на бланке».

Критерии оценки концепций (для обратной связи)

Успешно: есть чёткое Ограничение и/или Контекст; понятен целевой игровой опыт (что почувствует игрок); идея укладывается в 1–2 предложения; идея реалистична для прототипирования.

Требует доработки: просто жанр без фишки («шутер про космос»); слишком много механик («там и гонки, и строительство, и квесты…»); непонятно, что чувствует игрок.

Дополнительные советы

Если число учеников не кратно 3–4, допустимы группы из 2 или 5 человек: в маленькой группе уберите роль фиксатора, в большой — добавьте второго генератора идей.

Если у ребят возникают большие трудности с идеями, предложите «повторить» любимую игру в новом контексте: «А что будет, если перенести действие этой игры в космос?»

Работы групп можно собрать в конце урока (бланки) и использовать на следующем занятии, чтобы продолжить проект — это усилит связь урока с проектной работой кружка.

Ответы и решения (для учителя)

Ответы блица «Правда или ложь»:

1) ложь (геймдизайнер проектирует правила и опыт игрока, а не рисует персонажей — это работа художника);

2) правда (над игрой работают специалисты разных профессий);

3) правда (школьники 5–7 классов участвуют в НТО Юниоры по сфере «Игротех»).

Модельный пример заполненного бланка. Вводные: Действие — «Прыжки», Контекст — «Открытый космос», Ограничение — «Запас кислорода тратится при каждом движении героя». Концепция по формуле: «Прыжковая игра в открытом космосе, где каждое движение героя расходует запас кислорода, поэтому каждый прыжок нужно планировать». Главный вызов создаёт Ограничение: нельзя двигаться хаотично; если убрать его — исчезнет напряжение и пропадёт интерес.

Как проверять формулу в бланках: в концепции должны быть видны все три части формулы (действие, контекст, ограничение или фишка) и «обещание опыта» — что почувствует игрок. Если группа сформулировала только жанр («шутер про космос»), помогите вопросами из «Скрипта-помощника».

Разбор домашнего задания (пример). Minecraft: [песочница] + [в процедурно генерируемом мире] + [где можно разрушать и строить всё из блоков]. Главный элемент, создающий опыт, — строительство и разрушение. При проверке достаточно, чтобы ученик записал формулу и назвал один главный элемент.

Справочные материалы для подготовки учителя

Сайт НТО Юниоры — https://junior.ntcontest.ru/

Официальный портал олимпиады: новости, расписание, регистрация участников, материалы для подготовки.

Страница «Сферы НТО Юниоры» — https://junior.ntcontest.ru/spheres#game

Описание сферы «Игротех», информация о том, что ждёт участников (геймдизайн, левел-дизайн, программирование персонажей, работа с визуалом и сюжетом).

Страница «Лаборатории полезных игр» – https://games.kruzhok.org/laboratory/participant

Программа «Всероссийская лаборатория полезных игр», подготовка к сфере «Игротех», онлайн-курсы и практика по созданию игр в конструкторе «Урсула», все, что пригодится для разработки своих игр и участия в сфере.

Видеоматериалы. Короткие ролики (2–5 минут) по запросам «профессия геймдизайнер», «как создаются игры», «как делают полезные игры» на видеоплатформах. При наличии времени один ролик можно показать во введении вместо части рассказа учителя.

В комплект также входят: презентация к уроку (PPTX), дидактические материалы для печати (бланки, карточки, оценочные формы, ответы и решения), карточка «Информация об Уроке НТО».

Дидактические материалы

к уроку «Геймдизайн: от игрового опыта к концепции игры»

Урок НТО Юниоры, сфера «Игротех», 5–7 классы

Материалы предназначены для распечатки и раздачи учащимся во время практической части урока (раздел «Дидактический материал»).

Приложение 1. Бланк «Концепция игры»

Распечатайте по одному экземпляру на каждую команду. Бланк заполняется группой во время практической работы «Конструктор концепции».

«КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ»

Урок «Геймдизайн: от игрового опыта к концепции игры»

Название команды: _____

Участники команды:

_____

Шаг 1. Выберите вводные

Возьмите по одной карточке из каждой стопки вводных («Действие», «Контекст», «Ограничение») и запишите их:

Действие:

_____

Контекст:

_____

Ограничение:

_____

Шаг 2. Соберите формулу

[Действие] + [Контекст] + [Ограничение/фишка] = игровой опыт

Наша концепция:

_____

_____

Шаг 3. Презентация

Сформулируйте 1–2 предложения, чтобы заинтересовать игрой:

Наша игра — это

_____

Приложение 2. Карточки с вводными «Конструктор концепции»

Распечатайте страницы с карточками (рекомендуется на цветной бумаге: «Действие» — жёлтая, «Контекст» — голубая, «Ограничение» — розовая) и разрежьте по линиям. Сложите карточки в три стопки лицевой стороной вниз. Каждая команда вытягивает по одной карточке из каждой стопки. Карточку-«джокер» команда может заполнить своим вариантом.

Стопка «ДЕЙСТВИЕ» — что делает герой в игре (печатать на жёлтой бумаге, затем разрезать. Размножьте так, чтобы одна бумажка досталась одной команде)

ДЕЙСТВИЕ: Прыжки Герой много прыгает: преодолевает препятствия, уворачивается, добирается до цели.	**ДЕЙСТВИЕ: Стрельба** Герой метко стреляет: сбивает цели, защищает объект, проходит перестрелки.
ДЕЙСТВИЕ: Сборка Герой собирает объекты из частей: детали, ресурсы, модули станции.	**ДЕЙСТВИЕ: Выбор группы** Придумайте своё действие: _____
ДЕЙСТВИЕ: Прыжки Герой много прыгает: преодолевает препятствия, уворачивается, добирается до цели.	**ДЕЙСТВИЕ: Стрельба** Герой метко стреляет: сбивает цели, защищает объект, проходит перестрелки.
ДЕЙСТВИЕ: Сборка Герой собирает объекты из частей: детали, ресурсы, модули станции.	**ДЕЙСТВИЕ: Выбор группы** Придумайте своё действие: _____

Стопка «КОНТЕКСТ» — мир, в котором происходит игра (печатать на голубой бумаге, затем разрезать. Размножьте так, чтобы одна бумажка досталась одной команде)

КОНТЕКСТ: Космическая станция Действие — на орбитальной станции: отсеки, экипаж, системы жизнеобеспечения.	**КОНТЕКСТ: Другая планета** Действие — на другой планете: другая гравитация, необычная природа, база.
КОНТЕКСТ: Открытый космос Действие — в открытом космосе: невесомость, скафандр, звёзды.	**КОНТЕКСТ: Выбор группы** Придумайте свой контекст: _____
КОНТЕКСТ: Космическая станция Действие — на орбитальной станции: отсеки, экипаж, системы жизнеобеспечения.	**КОНТЕКСТ: Другая планета** Действие — на другой планете: другая гравитация, необычная природа, база.
КОНТЕКСТ: Открытый космос Действие — в открытом космосе: невесомость, скафандр, звёзды.	**КОНТЕКСТ: Выбор группы** Придумайте свой контекст: _____

Стопка «ОГРАНИЧЕНИЕ» — чего герой делать не может (печатать на розовой бумаге, затем разрезать. Размножьте так, чтобы одна бумажка досталась одной команде)

ОГРАНИЧЕНИЕ: Одна жизнь У героя всего одна жизнь: ошибка приводит к началу уровня.	**ОГРАНИЧЕНИЕ: Кислород** Запас кислорода ограничен и тратится при движении героя.
ОГРАНИЧЕНИЕ: Без текста В игре нельзя использовать текст: только значки и звуки.	**ОГРАНИЧЕНИЕ: Выбор группы** Придумайте своё ограничение: _____
ОГРАНИЧЕНИЕ: Одна жизнь У героя всего одна жизнь: ошибка приводит к началу уровня.	**ОГРАНИЧЕНИЕ: Кислород** Запас кислорода ограничен и тратится при движении героя.
ОГРАНИЧЕНИЕ: Без текста В игре нельзя использовать текст: только значки и звуки.	**ОГРАНИЧЕНИЕ: Выбор группы** Придумайте своё ограничение: _____

Приложение 3. Оценочные формы

Форма 1 — взаимооценка концепций (каждая команда заполняет форму на выступившие команды).

Форма 2 — самооценка работы своей группы. Обе формы обсуждаются на этапе «Оценивание и обратная связь».

Форма 1. Оценочная форма «Концепция игры»

Оцениваемая команда: _____ Оценивает команда: _____

Критерий	Баллы (0–2)
Понятна «фишка» игры (главная идея)	
Контекст и/или Ограничение создают вызов для игрока	
Идея сформулирована в 1–2 предложения	
Понятно, какой опыт получит игрок (что он почувствует)	
Концепцию реально воплотить в мини-игре	
ИТОГО (максимум 10 баллов)	

Комментарий (что понравилось, что можно улучшить): _____

Форма 2. Самооценка работы группы

Команда: _____

Вопрос	Баллы (0–2)
Все участники команды предлагали идеи и слушали друг друга	
Мы пользовались техникой «Да, и…» (развивали идеи, а не отвергали их)	
Мы уложились в отведённое время	
Мы довольны нашей концепцией	
ИТОГО (максимум 8 баллов)	

Что мы улучшим в следующий раз:

_____

Приложение 4. Решения и ответы (лист учителя, не для раздачи учащимся)

Ответы блица «Правда или ложь»:

1) «Геймдизайнер — это человек, который рисует персонажей игры» — ЛОЖЬ: геймдизайнер проектирует правила, механику и опыт игрока, а персонажей рисует художник.

2) «Над игрой работают специалисты разных профессий» — ПРАВДА.

3) «Школьники 5–7 классов могут создавать собственные игры и соревноваться в этом на олимпиаде» — ПРАВДА (НТО Юниоры, сфера «Игротех»).

Модельные примеры концепций (для проверки бланков):

• Вводные «Прыжки + Открытый космос + Кислород»: «Прыжковая игра в открытом космосе, где каждое движение героя расходует запас кислорода, поэтому каждый прыжок нужно верно планировать». Вызов создаёт Ограничение: без него игра теряет напряжение.

• Вводные «Сборка + Космическая станция + Одна жизнь»: «Игра о сборке космической станции, где у инженера всего одна жизнь, поэтому каждую деталь нужно устанавливать безошибочно».

• Вводные «Убеждение + Другая планета + Без текста»: «Игра-переговоры с инопланетянами на неизведанной планете, где нельзя использовать текст — только жесты, значки и звуки».

Как оценивать (уровни):

8–10 баллов — концепция ясная: есть «фишка» и Контекст/Ограничение, формулировка укладывается в 1–2 предложения, идея реалистична для прототипа.

5–7 баллов — концепция в целом понятна, но часть критериев требует уточнения (помогите вопросами из «Скрипта-помощника» в методических рекомендациях).

Менее 5 баллов — «требует доработки»: предложите группе вернуться к формуле и сузить идею до одной «фишки».

Разбор домашнего задания (пример):

Minecraft: [песочница] + [в процедурно генерируемом мире] + [где можно разрушать и строить всё из блоков]. Главный элемент, создающий опыт, — строительство и разрушение. При проверке достаточно, чтобы ученик записал формулу и назвал один главный элемент.