



**Хакатон «СЕТЕВОЙ ФАБРИКИ «ИГРОВЕСТ» – 2022**  
**«От идеи – к авторскому проекту»**  
(проект «Сетевая фабрика настольных игр с дополненной реальностью»,  
поддержан Президентским Фондом культурных инициатив  
ПФКИ-21-1-002547)

**ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ:**



- 1) регистрация на Обучающем портале АНО ЦПР ОАШ <https://cproah22.ru/>
- 2) Самозапись на курс Хакатон «Сетевой фабрики» 24-25 февраля будет доступна
- 3) Распечатать игру «Шест задач историка. Памятники малой Родины с.Бельмесево» для игрового поединка в рамках Хакатона. Игра расположена в курсе на Обучающем портале Хакатон «Сетевая фабрика» для распечатки понадобится 3 листа формата А4. Печатать с двух сторон.
- 4) Подготовить маленькие листочки для записи с клеящимся краем и 3 листа формата А4 для самоопределения и работы в группах.
- 5) Зарегистрироваться и установить у себя ZOOM

**1 день.**

**25 февраля 2022 пятница.**

**С 14.00 до 17.00**

**День ИГРОПРАКТИКА ИГРОВЕСТА**

Подключиться к конференции Zoom

<https://us04web.zoom.us/j/76591469781?pwd=X5w0PXa-MauAPFfj9gmaq6ZLgWTIzy.1>

Идентификатор конференции: 765 9146 9781

Код доступа: K6NFDF

**Цель:** создание условий для осознанного самоопределения участников проектных групп через освоение тьюторских компетенций игропрактика,

знакомство с играми лаборатории ИГРОВЕСТ, осознание и освоение методологических оснований проектирования в лаборатории ИГРОВЕСТ.

**Задачи:**

**Задача 1:** Представить проект «Сетевая Фабрика настольных игр с дополненной реальностью» участникам проектных групп. Презентовать курсы портала и организовать самоопределение и запись на обучение: ПИКСИ, ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ.

**Задача 2:** Освоить методологические основания проектирования игр в лаборатории ИГРОВЕСТ (классы решаемых задач предметной области образования, кейс технология, ИТ-инструменты)

**Задача 3:** Провести игровые поединки и экспертизу информационной безопасности игрового контента игры «Шесть задач историка. Памятники малой Родины. С.Бельмесево»

**Задача 4:** Презентовать проектное направление «Цифровой ИГРОВЕСТ», самоопределиться с командой сотрудников для создания контента.

**Задача 5:** Презентовать проектное направление Искусственный интеллект, самоопределиться с командой сотрудников для создания интеллект-карт.

**Задача 6:** Презентовать проектное направление PR-сопровождение проекта.

**Задача 7:** Подвести итоги первого дня Хакатона.

Время	Задача	Что делаем?	Спикер-организатор
14.00-14.30	<b>Задача 1:</b> Представить проект «Сетевая Фабрика настольных игр с дополненной реальностью» участникам проектных групп. Презентовать курсы портала и организовать самоопределение и запись на обучение: ПИКСИ, ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ.	Создаем график-матрицу (ленту событий проекта и своего интереса/мечты о личных возможностях в рамках проекта «Сетевая фабрика настольных игр с дополненной реальностью»	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ
14.30-	<b>Задача 2:</b> Освоить методологические основания проектирования игр в лаборатории ИГРОВЕСТ (классы	Формулируем вопросы на уточнение	Митина Алена Александровна

15.0 0	решаемых задач предметной области образования, кейс технология, ИТ-инструменты)	понимания методологических оснований проектирования игр	вна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ <b>Наставник и школьных команд</b>
15.0-15.3 0	<b>Задача 3:</b> Провести игровые поединки и экспертизу информационной безопасности игрового контента игры «Шесть задач историка. Памятники малой Родины. С.Бельмесево»	Участвуем в игровом поединке. Заполняем экспертный лист.	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ <b>Наставник и школьных команд</b>
15.3-16.0 0	<b>Задача 4:</b> Презентовать проектное направление «Цифровой ИГРОВЕСТ», самоопределиться с командой сотрудников для создания контента. <a href="http://ituconf.ru/3d/">http://ituconf.ru/3d/</a> - выставка 3Д на Электронной неделе на Алтае - 2021	Путешествием по выставке Электронной недели на Алтае-2021 Самоопределение и самозапись на курсы Мобильное кино/Пластелиновые мультфильмы	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ
16.0-16.2 0	<b>Задача 5:</b> Презентовать проектное направление Искусственный интеллект, самоопределиться с командой сотрудников для создания интеллект-карт.	Путешествуем по макету карты Искусственного интеллекта	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент,

		2020 года в лаборатории ПИКСИ Самоопределение и самозапись на курс ПИКСИ	методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ Киташова Арина, тьютор направления, студентка Колледжа Алтайского государственного университета
16.20-16.50	<b>Задача 6:</b> Презентовать проектное направление PR-сопровождение проекта. <a href="http://webanketa.com/forms/6ct3ac1j70qp6cv571j3er9r/">http://webanketa.com/forms/6ct3ac1j70qp6cv571j3er9r/</a> - анкета регистрации публикаций	Самоопределение и самозапись в группу, подготовка и публикация поста в социальной сети, регистрация публикации в веббанкете	Земцова Анна Николаевна, специалист по связям с общественностью АИРО им. А.М.Топорова
16.50-17.00	<b>Задача 7:</b> Подвести итоги первого дня Хакатона.	Проводим видеоподготовку участников не менее чем на 10 площадках	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ

**2 день.**  
**26 февраля 2022 суббота.**  
**С 14.00 до 17.00**  
**День КОНСТРУКТОРА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ**  
**СЕТЕВОЙ ФАБРИКИ ИГРОВЕСТ**

Подключиться к конференции Zoom

<https://us04web.zoom.us/j/76591469781?pwd=X5w0PХа-MauAPFfj9gmaq6ZLgWTIzy.1>

Идентификатор конференции: 765 9146 9781

Код доступа: K6NFDF

**Цель:** создание условий для осознанного самоопределения участников проектных групп через освоение тьюторских компетенций, наставнической позиции координатора группы образовательной организации, координатора проектного направления, разработка плана работы по созданию собственной игры на основе технологической матрицы «Памятники малой Родины»

**Задача 1:** Освоить методологические основания проектирования игр в лаборатории ИГРОВЕСТ (классы решаемых задач предметной области образования, кейс технология, ИТ-инструменты)

**Задача 2:** На основе технологической матрицы игры «Памятники малой Родины» составить модель игры по своему населенному пункту

**Задача 3:** Распределить роли и функции в проектной группе и долю участия в проектной разработке – собственной настольной игры

**Задача 4:** Составить и защитить дорожную карту работы проектной группы.

**Задача 5:** Скоординировать работу и взаимодействие Наставников проектных групп образовательных организаций

Время	Задача	Что делаем?	Спикер-организатор
14.00-14.30	<b>Задача 1:</b> Освоить методологические основания проектирования игр в лаборатории ИГРОВЕСТ (классы решаемых задач предметной области образования, кейс технология, ИТ-инструменты)	На основе игры «Шесть задач историка. Памятники малой Родины. С.Бельмесево» разбираем классы решаемых задач.	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ <b>Наставники школьных команд</b>

14.30-15.00	<b>Задача 2:</b> На основе технологической матрицы игры «Памятники малой Родины» составить модель игры по своему населенному пункту	Выделяем 12 памятников малой родины, которые войдут в собственную игру. Составляем не менее 2 игровых карточек Начать составлять сценарный план видеоролика виртуальной экскурсии по памятникам малой Родины	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ <b>Наставники школьных команд</b>
15.00-15.30	<b>Задача 3:</b> Распределить роли и функции в проектной группе и долю участия в проектной разработке.	Самоопределиться на роль в проектной работе	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ <b>Наставники школьных команд</b>
15.30-16.00	<b>Задача 4:</b> Составить и защитить дорожную карту работы проектной группы.	Составить и презентовать (выслать фото или скан, документ ворд в общий чат в вацап) дорожную карту/план-график работы/ленту событий группы в проекте до декабря 2022 года	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ <b>Наставники школьных команд</b>
16.00-16.30 16.30-17.00	<b>Задача 5:</b> Скоординировать работу и взаимодействие Наставников проектных групп образовательных организаций	Оформить договоры с сотрудниками и добровольцами Сетевой фабрики настольных игр с дополненной реальностью.	Митина Алена Александровна, к.п.н., доцент, методист АИРО им. А.М.Топорова, директор АНО ЦПР ОАШ <b>Наставники школьных команд</b>