



## Курс «Дизайн-мышление»

**Автор: Ушакова Вероника.**

**Цель курса:** познакомить учеников с процессом дизайн-мышления в игровой форме и научить их логике, а также мыслить иррационально.

**Программа курса:**

**1-ый модуль. Создание игры. Введение в понятие дизайн-мышление.**

### Первое занятие

#### Знакомство. Игра на командообразование. Игры на логику.

- Речевые игры (на формирование грамотной речи, расширение словарного запаса, понимание смысловой структуры слова);
- Графические (разрабатывают мелкие мышцы руки, развивают слуховой и зрительные анализаторы, пространственную и количественную ориентацию);
- Математические (совершенствуют устный счёт, простейшие задачи с «подвохом» развивают логическое мышление);
- Игры в ассоциации.
- Изучение этапов дизайн-мышления. Разбор понятия «Эмпатия»

**Практические задания:** работа над созданием «проблемы» и изучение как их «решать».

### Второе занятие

#### Изучение особенностей игры.

- Игровые задачи;
- Прототипирование и что такое прототип?;
- Творческий и оригинальный подход к созданию игры/сайта/приложения/персонажа/животного и т.п..
- Начало работы над прототипом Игры.

**Практические задания:** Разработка названия игры, главных героев, хода действия игры.

### Третье занятие

#### Создание собственных прототипов.

- Игровые задачи;
- Продолжение изучения прототипирования;
- Глубокое изучение термина Эмпатия.

**Практические задания:** Создание прототипа на бумаге экранов «Загрузка» и «Основное меню».

### Четвертое занятие

#### Создание прототипа на бумаге экрана «Уровни».

- Итерации и доработка;
- Использование подручных средств для визуальной реализации проекта.

**Практические задания:** Создание прототипа на бумаге экранов «Уровни».



## Курс «Дизайн-мышление»

**Автор: Ушакова Вероника.**

**Цель курса:** познакомить учеников с процессом дизайн-мышления в игровой форме и научить их логике, а также мыслить иррационально.

**Программа курса:**

**2-ой модуль. Продолжение создание игры.**

### Первое занятие

#### Продолжаем создавать свою игру.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Изучение программы для загрузки слайдов.
- Практическое использование программы.

**Практические задания:** работа в программе с уже созданными «слайдами»

### Второе занятие

#### Продолжаем создавать свою игру.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Изучение видов «настроек» в различных играх
- Изучение видов игр по их сложности.

**Практические задания:** Создание прототипа на бумаге экрана «Выбор сложности» и «Настройки»

### Третье занятие

#### Продолжаем создавать свою игру.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Изучение «магазинов» в разных играх.
- Изучение понятия «Достижения», «Приз», «Выигрыш».

**Практические задания:** Создание прототипа на бумаге экрана «Достижения» и «Магазин»

### Четвертое занятие

#### Продолжаем создавать свою игру.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- «Какие могут быть уровни?»
- «Ты не забыл как работать в программе?»

**Практические задания:** Создание прототипа на бумаге 1 уровня самой игры. Загрузка всех «слайдов» в программу. Презентация своей первой игры товарищам.



## Курс «Дизайн-мышление»

**Автор: Ушакова Вероника.**

**Цель курса:** познакомить учеников с процессом дизайн-мышления в игровой форме и научить их логике, а также мыслить иррационально.

**Программа курса:**

**3-ий модуль. Создание своего «продукта» в формате простого сайта.**

### Первое занятие

#### Что я хочу «продать».

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Вспоминаем понятия «Эмпатия».
- Разбор основных моментов «продажи»
- Моделируем свои желания на бумаге.
- Выбор «лучшего товара».

**Практические задания:** Создание экрана «сам продукт»

### Второе занятие

#### Мой продукт.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Вспоминаем понятия «проблема» и ее «решения».
- Формируем внешние и внутренние характеристики «нашего продукта».

**Практические задания:** Создание экрана «характеристика продукта».

### Третье занятие

#### Мой продукт.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Формирование понятия «потребитель»
- Изучение вопросов «как, кто, почему» должен купить мой «продукт».

**Практические задания:** Создание экрана «кто может пользоваться моим товаром»

### Четвертое занятие

#### Мой продукт.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Изучение понятия «оценка товара».
- Учимся находить различия между «объективной» и «необъективной» оценкой.

**Практические задания:** Создание экрана «оценка товара».

Загрузка всех «слайдов» в программу.



## Курс «Дизайн-мышление»

**Автор: Ушакова Вероника.**

**Цель курса:** познакомить учеников с процессом дизайн-мышления в игровой форме и научить их логике, а также мыслить иррационально.

**Программа курса:**

**4-ый модуль. Создание игры «Лабиринт».**

### Первое занятие

#### Новая игра «Лабиринт».

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Вспоминаем понятия «эмпатия», «проблема».
- Вспоминаем «составляющее» любой игры.

**Практические задания:** Придумываем своего главного героя. Создаем его прототип.

### Второе занятие

#### Новая игра «Лабиринт».

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Разбираем варианты различных лабиринтов.
- Пробуем пройти лабиринты разных уровней сложности.

**Практические задания:** Создание своего «простого лабиринта».

### Третье занятие

#### Новая игра «Лабиринт».

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Вспоминаем виды «загрузок» и «меню».

**Практические задания:** Создание основных экранов игры- «Загрузка» и «Меню».

### Четвертое занятие

#### Новая игра «Лабиринт».

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Доработка материалов.
- Дискуссия на тему созданных материалов.
- Вновь учимся давать «Объективную оценку».

**Практические задания:** Вспоминаем как работать в приложении, загружаем созданные экраны.

## Курс «Дизайн-мышление»

**Автор: Ушакова Вероника.**

**Цель курса:** познакомить учеников с процессом дизайн-мышления в игровой форме и научить их логике, а также мыслить иррационально.

**Программа курса:**

**5-ый модуль. Продолжение создание игры.**

### Первое занятие

#### Продолжаем создавать свою игру.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Изучение темы «Как правильно создать свой лабиринт?».
- Поэтапное изучение создания «лабиринта».

**Практические задания:** Создание нескольких лабиринтов в нашей игре. 1 сложность.

### Второе занятие

#### Продолжаем создавать свою игру.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Вспоминаем тему «Как правильно создать свой лабиринт?».
- Общие предложения на тему «Как усложнить задачу играющему?».

**Практические задания:** Создание второго уровня «лабиринта»- 2 сложность.

### Третье занятие

#### Продолжаем создавать свою игру.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Создание финального уровня сложности лабиринта.
- Создание экрана «конец игры».

**Практические задания:** Создание второго уровня «лабиринта»- 3 сложность.

### Четвертое занятие

#### Продолжаем создавать свою игру.

- Творческая разминка. Игры на развитие фантазии и внимания.
- Загрузка всех «слайдов» в программу.

**Практические задания:** Загрузка всех «слайдов» в программу.  
Презентация своей второй игры товарищам..