

# Олимпиады школьников и настольные игры: как подружить?



Центр  
педагогического  
мастерства

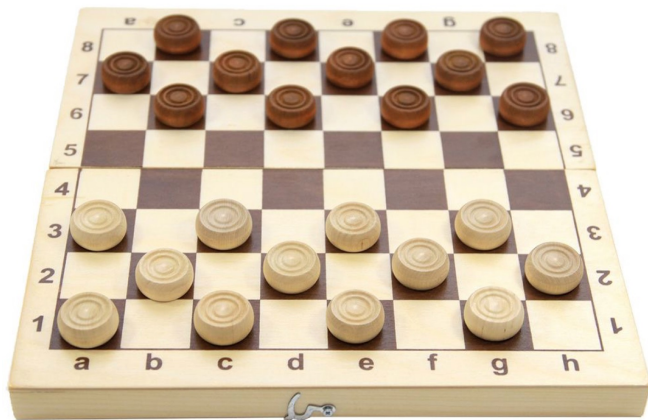




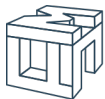
**Артемий Атаманенко**

- Политолог и немного психолог
- Сотрудник Центра «Студенческая среда» ИОН РАНХиГС
- Преподаватель кафедры обществознания Ассоциации победителей олимпиад
- Специализируюсь в политических исследованиях массовой культуры и операционализации смыслов

# Настольные игры бывают такими Классика



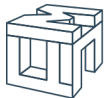
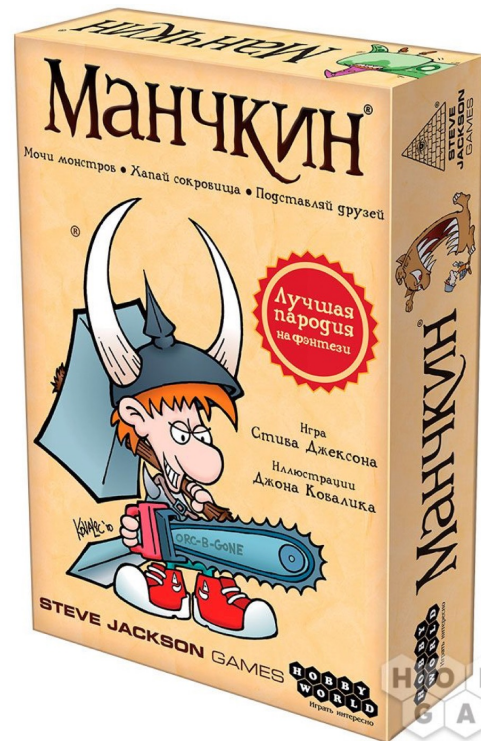
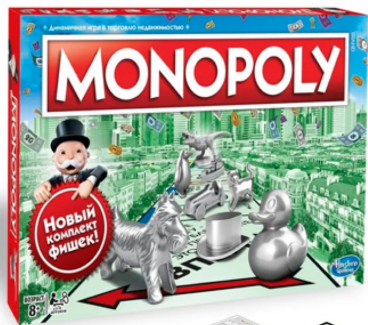
HOBBY  
GAMES



# Настольные игры бывают такими Патигеймы



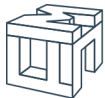
# Настольные игры бывают такими Еврогеймы, амери (америтреш)





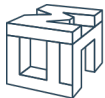
# Настольные игры бывают такими

## Хардкорные игры



# Что могут развивать настольные игры?

- Мягкие навыки – общение, коммуникация, взаимодействие
- ТРИЗ – оригинальное мышление и умение адаптироваться к заданным правилам с целью получения максимального результата при ограниченных возможностях
- Конкретные знания – в случае с учебными и развивающими играми
- Прикладные знания – использование и интерпретация усвоенной ранее теории в заданных игровыми условностями реалиях

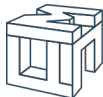


# Как интегрировать игры в процесс подготовки к олимпиадам?

Главное не игра, а преподаватель-наставник!

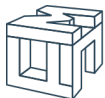
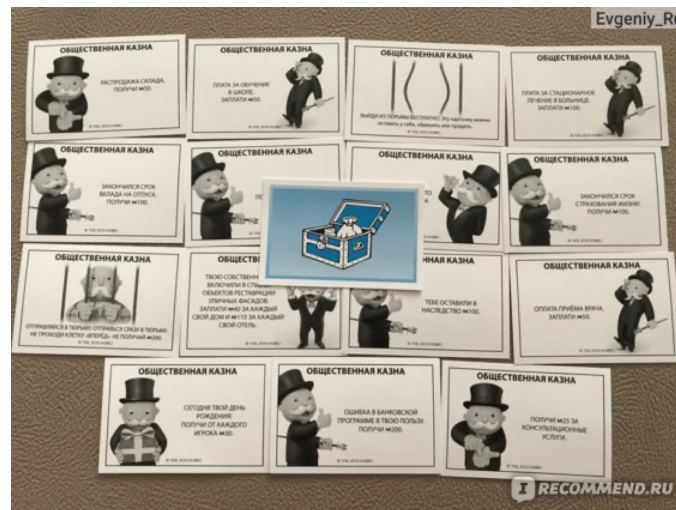
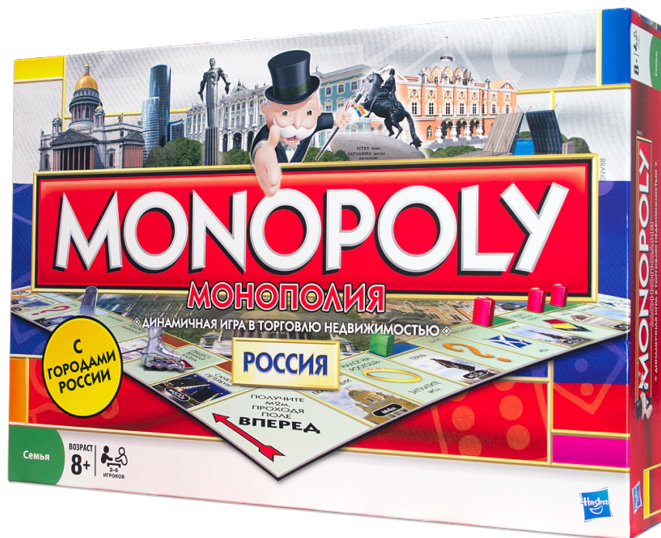
Важно понимать специфику группы и продумывать возможные сценарии работы заранее. Не рекомендуется использовать настольные игры с новой группой сразу

- Пассивное обучение в готовой игре;
- Активное обучение в готовой игре;
- Создание собственных игр

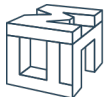




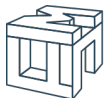
# Пассивное обучение в готовой игре



# Пассивное обучение в готовой игре



# Активное обучение в готовой игре

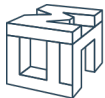






# Настольная игра как форма введения в курс или зачетная единица

- **Настольные игры могут применяться, чтобы заинтересовать учеников в теме. Метод проблематизации: выполнить игровую задачу сложно или невозможно без тех знаний, которые будут переданы в рамках учебного процесса ИЛИ обозначение прикладных аспектов той сферы, теоретические знания из которой могут быть затронуты в процессах обучения**
- **Игра как зачет: меньше стресса для обучающихся (важно правильным образом выстроить модерацию процесса), оценка не за результат в рамках игры, а за понимание механики, основанное на полученных знаниях**





# Выводы

- Настольные игры полезны в первую очередь как социализирующая и практикоориентированная активность
- Преподаватель-наставник должен правильно выстроить процесс, чтобы сфокусировать внимание учеников на нужных аспектах игры
- Одним из форматов работы может стать создание настольных игр совместно с учениками как проектов в рамках олимпиадной подготовки

