



МКС ТОПОС.КРАЕВЕДЕНИЕ

Где этому учат ?

**ПРАКТИКА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ-
РАЗРАБОТЧИКОВ НАСТОЛЬНЫХ ИГР**

ЛЕНСКАЯ МАРИЯ МИХАЙЛОВНА

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР ВИДЕОЖУРНАЛА "ГОВОРЮ КАК КРАЕВЕД"
ВЕДУЩИЙ МЕТОДИСТ ОБЩЕСТВЕННОЙ ПРОЕКТНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ
ЛАБОРАТОРИИ ПИПЛ .ТОПОС.КРАЕВЕДЕНИЕ
САНКТ- ПЕТЕРБУРГ



Игра – высшая форма исследования.

– Альберт Эйнштейн



Давайте УЧИТЬ!

Что? Зачем?

Как?



Давайте ИГРАТЬ!!



Игра — эмоционально насыщенная деятельность, она захватывает ребенка целиком. Мотив игры лежит в самом игровом процессе; формула мотивации игры — не выиграть, а играть (Леонтьев А.Н.)



Вы никогда не сумеете решить возникшую проблему, если сохраните то же мышление и тот же подход, который привел вас к этой проблеме
Альберт Эйнштейн

«Какое ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля, происходит, прежде всего в игре».



«...ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра.»
А.С. Макаренко

А.М. Горький
Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.
Игра – это искра, зажигающая неслыхательности и любознательности».
В.А. Сухомлинский



Игра – это сложное психологическое явление, которое дает эффект общего психического развития



Д.Б. Эльконин

В языке античной цивилизации, где игра обозначается тремя способами как пайдиа («ребячества»), атюрма («ерунда») и агон («состязание»)

Игра – пространство выбора, заданное условностями и ограничениями, которые выбраны игроками, т.е. определены ими осознанно, свободно, гармонично и ответственно.

(по Академии Игропрактики)



модульное обучение

**настольная
дидактика**

малые игровые
формы

**игры живого
действия**

**игрок
игротехник
разработчик
мастер игры**

**практика
исследование
прототипирование
разработка с детьми**



- **введение в игропрактику**

Знакомство с разнообразием форматов игр: от настольных игр до игр живого действия. Обзор. Настольные игры (карточные). Игровые механики для карточных настольных игр. Тематическое наполнение. Уровни сложности

- **использование различных протоколов мышления**

Понятие "протоколы мышления". Различные виды протоколов. Анализ и разбор различных игр на предмет использования в них различных протоколов мышления, различных сценариев поиска ответа на поставленные задачи

- **игровой формат Лабиринт**

Знакомство с механикой игры. Возможности использования игровой механики для решения конкретных дидактических задач

- **позиции игроков, ведущих и разработчиков настольных игр**

Разработки игрового поля. Позиции игрока и ведущего, тематическое наполнение игры. Выбор итоговой проектной работы (настольная карточная игра, тематический лабиринт). Формулировка замысла, шаги по разработке прототипа.

- **обзор кейсов и практик**

- Анализ работ игропрактиков, выделение кейсов в качестве референсов для личного использования.
- Хакатон. Представление собственных работ. Обратная связь от мастеров и создателей игр



МКС Топос

Настольная дидактика



Ссылка
<https://mytopos.su/>



Ссылка
<https://mytopos.su/nastavnik2023>



**Вы готовы
узнать?**

