

**Своротова Юлия Владимировна**

канд. пед. наук, педагог-психолог

ГБПОУ «Педагогический колледж №18 Митино»

г. Москва

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

***Аннотация:** в данной статье рассматривается один из интерактивных методов обучения и воспитания – настольные игры. Автор обращается к истории появления настольных игр, отмечает отличительные признаки настольных игр, позволяющие отграничить их от других интерактивных методов обучения. В статье представлены классификация игр по разным признакам и этапы их проведения в рамках образовательного процесса. Также автор разбил современные настольные игры на группы в зависимости от сфер, на развитие которых они направлены.*

***Ключевые слова:** метод обучения, игра, настольная игра, учебная деятельность.*

Динамичные процессы общественного развития требуют внедрения в образовательный процесс современных методов обучения и воспитания. На рисунке 1 представлен конус Эдгарда Дейла, доказывающий, что классическая лекция – наименее эффективный метод обучения, обеспечивающий освоение 5% изложенной информации. Тогда как вовлечение участников образовательного процесса в различные виды активной познавательной деятельности позволяет надеяться на усвоение до 90% материала.



Рис. 1. Конус Э. Дейла

Эффективным средством организации активной познавательной деятельности являются интерактивные методы обучения и воспитания. Как отмечает Л.С. Подымова, «интерактивный подход основан на непрерывном открытом и свободном общении», интерактивное обучение – это «обучение, погруженное в общение» [5]. Обучающиеся выступают соучастниками процесса образования и воспитания. Игры являются одной из форм реализации интерактивных методов обучения и воспитания.

В Педагогическом энциклопедическом словаре предлагается такое определение игры: «... это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. В игре, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности». Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории, переплетаясь с магией, культовым поведением, спортом, военными и другими тренировками, искусством. Игра является важнейшим способом передачи накопленного опыта от старшего поколения младшему. С ее помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации. Ее феномен состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна

перерастить в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. А.Н. Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе [2].

Более подробно рассмотрим потенциал использования в образовательном процессе современных настольных игр.

Настольная игра – игра, в которую можно играть в помещении, с помощью инвентаря, размещаемого на обычном или специально сделанном столе. В англоязычных источниках чаще всего встречаются два наименования – «table games» (игры на столе) и «board games» (игры на специальной доске). Настольные игры имеют весьма длительную историю своего существования, измеряемую тысячами лет: игра сенет в Древнем Египте, чаупур в Индии, игральные кости, нарды и т. д. Отличительной особенностью настольных игр является «живое» совместное общение игроков, протекающее в необычной обстановке – имитируемой действительности, воссоздаваемой благодаря правилам, игровым атрибутам, воображению участников и талантам авторов-разработчиков. Следует вспомнить, что исторически настольные игры создавались для того, чтобы развлекать, воспитывать и обучать.

Настольные игры удобны своей компактностью, их можно использовать как в учебном классе, так и в любом другом помещении. Они предполагают использование игрового инвентаря (игрового поля, карточек, правил, кубиков, фигурок игроков и фишек, заменяющих множество показателей в игре), который размещается на локальной поверхности (стол) и используется игроками.

Исследователи выделяют отличительные признаки настольных игр, позволяющие отграничить их от других интерактивных методов обучения [1]:

1. Настольные игры максимально локализованы в пространстве, то есть всегда проводятся на столе или иной локально ориентированной поверхности.
2. Настольные игры всегда предполагают наличие игровой атрибутики.
3. Алгоритм и правила настольных игр заранее predetermined (при желании внести изменения в правила игры – это обговаривается перед началом).

4. Настольные игры в подавляющем большинстве случаев требуют участия как минимум двух игроков и/или команд, то есть они всегда «живые», исключается применение компьютерного и программного обеспечения.

5. Настольные игры отличаются большей степенью условности, в силу чего не предполагают активного межличностного взаимодействия обучающихся и могут быть рекомендованы к применению в коллективах с низким уровнем психологической устойчивости, склонных к конфликтам.

6. Настольные игры в большинстве случаев не связаны с распределением ролей, в играх, где предполагается распределение ролей, их дальнейшее разыгрывание осуществляется не самими участниками, а подчинено сюжету самой настольной игры. Итак, настольные игры отличаются особой символичностью (условностью), необходимостью следовать правилам, определенным воплощением в виде полей, карточек, фишек, прочих приспособлений и очередностью действий.

Настольные игры можно классифицировать по разным признакам.

– по количеству игроков: для двоих и для произвольного количества игроков;

– по динамике: пошаговые (игроки делают ходы в определённой последовательности, заданной правилами, например, «ходилки») и динамические (ходы делаются по желанию игроков; исход игры зависит не только от правильности действий, но и от реакции, быстроты действий и правильного выбора оптимального момента);

– по содержанию: абстрактные (игры, прямо не связанные с реальной жизнью) и имитационные (игра более или менее достоверно моделирует определённый реальный процесс, ситуацию, событие, например, «экономические» настольные игры);

– по сюжетно-содержательному элементу: игры-гонки (игровое поле представляет собой линейный сегментированный путь с одними или более точками старта и финиша. Путь может содержать развилки, возможности срезать расстояние и наоборот шанс натолкнуться на препятствие, переместиться назад и т. д.),

игры борьбы за пространство (например, крестики нолики), преследование (игры с асимметричной стартовой позицией, где один игрок имеет меньше фигур / ресурсов, но при этом обладает другими преимуществами);

– по характеру игры: интеллектуального типа (игры стратегического и логического характера, например, морской бой), азартного типа (основаны на случайном методе, победителем становится не ловкий, хитрый или умный, а везучий игрок, например, домино), проверка на физические способности (игры на скорость реакции, внимательность).

Сочетая высокую изобразительность (картинность) и сценарную гибкость, настольная игра позволяет рассказывать о вымышленных и реальных событиях, моделировать ситуации, благодаря чему игроки при помощи своего воображения и воображения авторов игры, могут получить уникальные знания и опыт. Именно это обстоятельство позволяет говорить о том, что у настольных игр очень большой образовательный потенциал. Настольные игры могут использоваться при изучении практически любой учебной дисциплины как со школьниками, так и со студентами. Обучающий потенциал настольной игры видится в том, что при грамотном использовании, соответствующая методика способна креативно визуализировать любой образовательный процесс.

Настольные игры позволяют быстрее, прочнее и полнее запоминать информацию за счёт динамического, вариативного повторения, интенсивного практического использования информации, ассоциативной памяти.

Настольные игры предусматривают решение различных когнитивных задач, требующих развития метакогнитивных умений (пространственных, логических, знаково-символических и др.). Оптимальное решение конкретных задач, предусмотренных игрой, предполагает построение плана игровых действий каждым участником, выработку стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия, учета позиции другого при разработке стратегии, что требует овладения разными коммуникативными умениями (сотрудничество с другими, умение работать в группе, учет позиции другого). Соревновательная мотивация в ситуации выигрыша/проигрыша в ряде игр требует, с одной стороны, развития

эмоциональной саморегуляции, а с другой – способствуют ее становлению [7]. Так, Е.Д. Нелунова отмечает: «навыки, которые дает настольная ролевая игра, позволяют развить коммуникативные характеристики личности: умение работать в группе, находить общий язык с остальными участниками игры, умение строить диалоги и искать выходы из неожиданных ситуаций, умение находить взаимопонимание и идти на компромиссы. Создавая особую игровую среду, настольные ролевые игры могут развивать социальные навыки и творческие возможности, что является следствием непосредственного живого общения и коллективной креативности. Настольные ролевые игры могут стать инструментом для воспитания человека, прививая ему определенный стиль мышления и решения проблем» [3]. Таким образом, настольные игры оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие обучающихся. У игроков развивается эмоциональный и социальный интеллект. Соответственно, развивается их логика, память, сообразительность, целостное и зрительное восприятие, образное мышление, самостоятельность. Важно также обратить внимание, что у них не остается времени на то, чтобы отвлекаться, поскольку настольная игра проходит в интенсивном темпе.

Эффективность настольных игр также видится в том, что в отличие, например, от компьютерных, настольные игры объединяют людей «здесь и сейчас», а также любая материальная деталь настольной игры имеет гораздо больше шансов закрепиться в памяти обучающихся, чем привычные стенды на стенах или слайды в презентациях, проигнорировать которые при пассивном восприятии гораздо легче. Поэтому материальное окружение настольной игры можно отнести к особому типу учебных раздаточных материалов, способствующих деятельному, активному, а не созерцательному обучению. Некоторые авторы предлагают использовать не только обучающий, но и психотерапевтический потенциал настольных игр (например, тюрьма, лепешка).

Из сказанного следует, что настольные игры не только являются интересной формой проведения учебных занятий, но и преследуют определенные учебные цели, такие как получение знаний, их закрепление, развитие познавательных

процессов, коммуникативных навыков и формирование личностных качеств. Для этого преподавателю необходимо соблюдать несколько требований. Во-первых, подбирая учебный материал, преподаватель должен осознавать необходимость проведения игры на конкретном занятии. Оно должно быть хорошо спланировано, а игра – являться его неотъемлемой частью. Во-вторых, при выборе настольной игры преподавателю необходимо соотносить ее с целью и задачами занятия. В-третьих, преподавателю следует учитывать условия проведения игры: степень обучения, уровень знаний обучающихся и их успеваемость, а также уровень активности группы. В зависимости от данных условий и определяется вид игры [4]. Проведение игры включает в себя следующие этапы:

1. Подбор и подготовка игры. Данный этап предусматривает тщательную подготовку преподавателя. Ему необходимо определить цель и задачи игры, учесть особенности всех участников игры и продумать каждую деталь.

2. Объявление правил игры. Правила игры должны быть четкими, краткими и простыми.

3. Проведение игры. Игра должна проводиться в непринужденной обстановке, но преподавателю необходимо контролировать ход игры и следить за соблюдением дисциплины ее участниками.

4. Подведение итогов и объявление результатов игры. Подводить итоги игры можно как сразу после проведения, так и на следующем занятии [6].

Успешное внедрение настольных игр в образовательный процесс предоставляет современным педагогам большие возможности для творчества. Как отмечал Г. Лейбниц: «люди никогда не обнаруживали большего остроумия, чем в изобретении игры».

Современные настольные игры можно разбить на группы в зависимости от сфер, на развитие которых они направлены:

– развитие коммуникативных навыков, воображения: «Активити», «Эквивоки», «Алиас», «Зверомафия», «Кодовые имена»;

– обучение устному счёту: «Халли Галли», «Турбосчет», «7 на 9»;

- развитие памяти, внимания и реакции: «Головоноги», «Барабашка», «Доббль», «Квадрики», «Мемо»;
- развитие координации движений, мелкой моторики: «Дженга», «Прыгающие лягушки», «Балансирующая платформа»;
- сплочение, создание положительной атмосферы: «День вождей»;
- развитие социального интеллекта, навыков оценки ситуации и ее прогнозирования, принятия решений: «Черепашьи бега», «Коммуналка», «Сквирики».

Таким образом, настольные игры представляют собой эффективный интерактивный метод активизации учебной деятельности, личностного и познавательного развития обучающихся, основанный на определенном игровом алгоритме.

### ***Список литературы***

1. Иванов И.С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции / И.С. Иванов, Ж.Б. Иванова, А.С. Кусков // Научно-методический электронный журнал «Концепт». Т.9. – 2017. – С. 44.
2. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры. Избранные психологические произведения в 2-х т. Т.1. – М.: Педагогика, 1983.
3. Нелунова Е.Д. Применение настольных ролевых игр в обучении второго иностранного языка / Е.Д. Нелунова, К.И. Ковлеков // Новая наука: От идеи к результату. – 2015. – №2. – С. 28.
4. Овчинникова Е.С. Использование настольных игр при обучении английскому языку как иностранному студентов технического вуза // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2013. – №3 (21). – С. 149.
5. Подымова Л.С. Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников: Методическое пособие. – М.: УЦ «Перспектива», 2011. – 32 с.
6. Родкин К.А. Игра как средство повышения эффективности уроков английского языка. – Иваново, 1961. – 55 с.
7. Салмина Н.Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр / Н.Г. Салмина, И.Г. Тиханова, О.В. Черная // Психологическая наука и образование. – 2011. – №2. – с. 76.