

К.И. Курлянов

Студент, Сибирский федеральный университет, Россия, Красноярск

Научный руководитель – доцент, кандидат пед.наук Т. Н. Ямских

Сибирский федеральный университет, Россия, Красноярск

Геймификация учебного процесса с помощью современных настольных игр.

В современной педагогике специально уделено место такому процессу, как геймификация. Когда занятие проходит в формате игры, знания усваиваются гораздо лучше. При обучении в вузе играм уделяется второстепенное внимание, так как считается, что данная форма деятельности уже не подходит для данной категории обучающихся. Но это совсем не так.

Лучше всего запоминается то, с чем ты сталкиваешься в повседневной жизни. А жизнь любого подростка или студента неразрывно связана с его компьютером, и в частности с играми, которые на них установлены. Игры серии «Кредо Ассассина» в шутку стали называть учебником по истории, так как все события игр неразрывно связаны с многими эпизодами истории. Но как можно использовать игры в учебном процессе? Есть способ, который позволит не привлекать к обучению компьютеры и тяжелые программы.

В последнее время все чаще появляется информация о новом виде хобби, которое называется «настольные игры». И речь идет далеко не о шахматах и монополии. «Каркассон», «Колонизаторы», «Пэчворк», «Манчкин» - современные игры, в которых используются довольно интересные механики (т.е. способы игры). Эти игры не только помогают весело провести время, но и развивают многие области человеческого мышления.

Начнем с того, что среди «настолок» есть отдельный жанр логических настольных игр, который способствует развитию у игроков стратегического и логического мышления в условиях одной игровой партии. Есть множество игр на развитие воображения и абстрактного мышления. И также существует много игр на математическое мышление.

Такие известные авторы настольных игр, как Уве Розенберг и Ричард Гарфилд использовали реальные математические модели в своих работах, что улучшало механику игры и подогревало интерес к партии. Остановимся на конкретном примере. На рисунке снизу (Рис 1) вы видите одну из лучших игр в жанре «пати» на тимбилдинг и развитие абстрактного мышления. Игроки делятся на две большие команды (количество игроков не ограничено) и пытаются угадать, какие карточки загадал их капитан. Капитан команды в свою очередь имеет список тех карт, имена которых он должен передать своей команде. Но в свой ход он может сказать всего два слова: ассоциацию, которая бы объединяла две и более карточек вместе, и количество карт,



Рисунок 1: Игра «Кодовые имена» автора Владя Хватил.

которые объединены этой ассоциацией. Команда, советуясь, выбирает какие же из карт загадал их капитан, и объявляют свое решение, после чего капитан команды говорит, оказались ли они правы, после чего ход переходит другой команде [1].

Игра на самом деле очень хорошая и способствует развитию многих полезных навыков, но у игры есть одна проблема – в нее неудобно играть за столом. Тем более в рамках учебного процесса. Поэтому я поставил себе цель создать платформу, с помощью которой в игру можно было бы играть через экран проектора.

Снизу представлена моя работа (Рисунок 2), на которой вы можете увидеть поле с карточками и жетоны шпионов, которые размещаются справа от игрового поля. Это приложение легко можно вынести на экран, что довольно сильно улучшает

визуальную составляющую и позволяет участвовать в игре гораздо большему количеству людей.

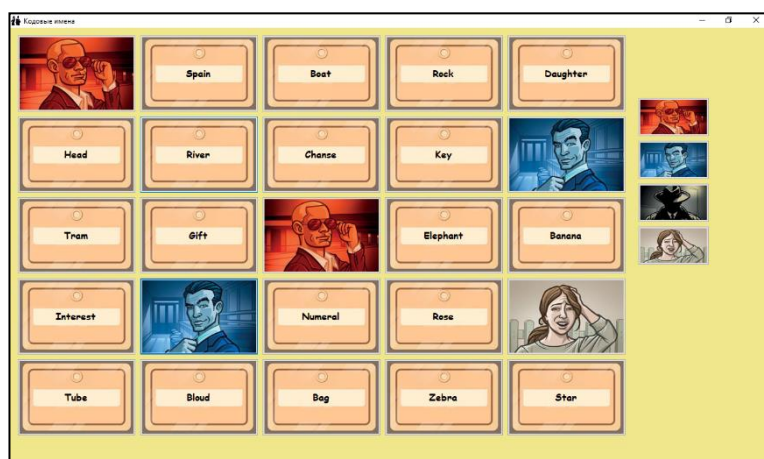


Рисунок 2: Приложение «Кодовые имена».

Также в моей версии программы все слова представлены на английском языке. Это способствует не только развитию абстрактного мышления, но и пополнению словарного запаса. И это на самом деле еще одно свойство настольных игр – с помощью них можно учить иностранные языки. В дальнейших версиях планируется добавить возможность пополнять словарь приложения словами из последних пройденных тем.

Для игры требуются карты ведущих, на которых показано, какие карты принадлежат одной или другой команде, и эти карты прилагаются к проекту. (Рисунок 3)

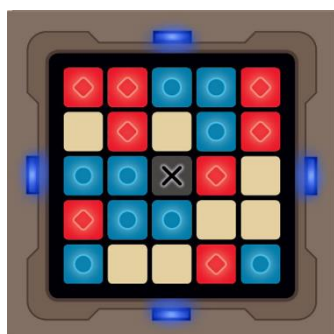


Рисунок 3: Карта ведущего.

Это лишь одна из игр, которую можно использовать для геймификации учебного процесса, но в рамках данного проекта мы используем только «Кодовые имена». Как видите, настольные игры - это прекрасный инструмент для обучения студентов, но его не используют, так как не знают, что это возможно. Моя цель донести до слушающих информацию о том, что учебный процесс можно

усовершенствовать и сделать более наглядным при помощи одного распространённого инструмента. Возьмите то, что и так используют студенты, и проведите с помощью этого урок. Настольные игры – прекрасный инструмент геймификации.

Список используемых источников

1. Сковордин А. *Правила настольной игры «Кодовые имена»*. Санкт-Петербург. Издательство «GaGaGames». 2016, 8 ст. [Scovordin A., Rulebook of the board game “Code Names”. Saint Petersburg. “GaGaGames” publishing., 2016, 8 p. (inCzech)]