

Динаев Алихан Мавладиевич | amdinaev@mail.ru
Абсолютный победитель Всероссийского конкурса
«Учитель года России — 2018»
Заведующий педагогической мастерской
Чеченский государственный педагогический университет
Грозный, Россия

Разработка настольной игры «Педагогический конструктор идей»

Аннотация. Статья описывает авторскую разработку обучающей и развивающей настольной игры «Педагогический конструктор идей», предназначенной для подготовки будущих педагогов и развития педагогических компетенций действующих учителей. Учитывая стремительный рост популярности настольных игр в России и в мире, а также необходимость применения современных интерактивных методов обучения, данная разработка может активно использоваться в школах, педагогических вузах и ссузах, институтах развития образования. Статья содержит цели и задачи, правила и ход игры, примеры ее использования и образцы карточек. Настольная игра была успешно апробирована во время практических занятий в Чеченском государственном педагогическом университете и на Всероссийском форуме лидеров студенческих инициатив педвузов.

Ключевые слова: настольная игра, подготовка педагогов, повышение ква-

лификации, геймификация, игровые технологии, педагогическая мастерская, педагогический вуз.

Настольные игры с древнейших времен выполняли не только рекреационную, коммуникативную и психологическую функции, но и способствовали освоению новых навыков и умений, развитию личностных и профессиональных качеств.

Несмотря на высокий уровень компьютеризации современного мира, углубляющуюся тенденцию цифровизации и, как следствие, появление обширных возможностей для разнопланового досуга, классические настольные игры продолжают сохранять свою востребованность. Более того, оценки экспертов показывают [1], что рынок настольных игр (этому, безусловно, способствовала пандемия и карантин) переживает стремительный рост во всех аспектах — с точки зрения разнообразия игр, их количества, объема рынка — как в России, так и в мире в целом.

На рубеже XX и XXI столетий разработка новых настольных игр активизировалась. Причиной этого стало их признание в качестве особого и результативного с точки зрения развития способностей и умений человека метода, который изначально создает целый ряд значимых для эффективного обучения условий.

Настольным играм свойственны наглядность, сценарная гибкость, чувствительность к задачам моделирования, формирования целеполагания, а также способность к переходу от идеальных образных систем к реальным, в которых «осаждается» опыт действительных действий личности. Другими словами, настольные игры способствуют творческому самовыражению при действии игроков в рамках определенных создателями игры правил, а в итоге служат освоению уникальных знаний и опыта. Именно эти отличительные особенности настольных игр позволяют утверждать, что они как разновидность игровой деятельности обладают высоким образовательным потенциалом. При этом М. А. Агаджанова, О. С. Тумшайс и другие специалисты отмечают, что возможности обучения старших школьников и студентов вузов и ссузов с применением настольных игр используются преподавателями далеко не в полном объеме [6, с. 30].

Понятие «настольная игра» включает в себя обширный перечень игр – от классических шахмат и шашек до пазлов, мозаик, дидактических материалов и иных игр, не требующих активного

перемещения и сложного технического инвентаря. Часто воспитательный потенциал настольной игры является скрытым, благодаря чему увлекательный процесс решения задач сочетает в себе качественное обучение, являясь незаменимым средством для формирования личности [5, с. 153].

При этом многочисленные отечественные и зарубежные исследования многократно выявляли положительную корреляцию между игрой в настольные игры и успеваемостью. Исследования Н. В. Зихиревой показали, что именно настольные оказывают наибольшее положительное влияние среди всех рассмотренных игр (в исследовании изучался также эффект народных, компьютерных, азартных, спортивных игр, игрушек и конструкторов) [2, с. 116-118].

Настольные игры являются одной из форм игровых технологий, стремительно набирающих популярность в современном образовании. И если раньше они воспринимались многими как эффективный инструмент обучения и воспитания лишь в дошкольных учреждениях и начальных классах, то в последние десятилетия выходят за рамки младшей школы и широко применяются в высшем профессиональном или дополнительном профессиональном образовании. Тенденция же геймификации наряду с цифровизацией и персонализацией обучения становится одной из основных в современном мире в целом и в системе образования в частности.

Один из пионеров геймификации Ю-Кай Чжоу пишет, что «геймификация — это искусство извлекать из игр элементы, которые делают их увлекательными, и применять их к реальной жизни» [Цит. по: 7, с. 13]. Он же добавляет, что сегодня геймификация вышла далеко за пределы индустрии развлечений и стала важным элементом и формой работы в маркетинге, менеджменте, бизнесе, в подготовке солдат и офицеров и даже в политике [Там же].

Внедрение геймификации в высшее образование в первую очередь направлено на активизацию возможностей личности, реализацию ее творческого потенциала, так как игре свойственны такие характеристики, как вовлеченность обучающихся в игровой процесс и процесс обучения, импровизация, дух соперничества, сильная эмоциональная составляющая и удовлетворение от процесса игры [3, с. 214]. Зарубежный исследователь Карл Капп предлагает развернутую дефиницию геймификации как «использование принципов игровой механики, эстетики и мышления для того, чтобы вовлечь обучающихся в учебный процесс, повысить мотивацию, активизировать обучение и решить проблемы» [Цит. по: 8, с. 12].

Как отмечает Т. И. Краснова, «настоящая ценность геймификации состоит в том, чтобы игровой принцип способствовал созданию осмысленного учебного опыта» [Цит. по: 4, с. 1374]. Не менее важно отметить, что игровые элементы способствуют провоцированию желаемого поведения у обучающихся.

Учитывая многочисленные положительные аспекты игровых технологий, их востребованность и популярность среди молодежи, коллективом педагогической мастерской ЧГПУ была разработана образовательная настольная игра под названием «Педагогический конструктор идей». Игра была успешно апробирована не только в Чеченском государственном педагогическом университете, но и на Всероссийском форуме лидеров студенческих инициатив педагогических вузов в Москве в сентябре 2021 года.

Для игры были разработаны (с использованием графического редактора Canva) 4 группы разноцветных карточек (рисунков 1) общим количеством в 60 штук (4 × 15), при этом их общее количество может быть как большим, так и меньшим и фактически ничем не ограничено.



Рисунок 1 — Макет карточек образовательной игры «Педагогический конструктор идей»

Карточки содержат в себе следующую информацию:

- целевая аудитория, которой нужен ваш продукт;
- ситуация или проблема, которую требуется решить;
- технология, которую необходимо использовать;
- дополнительные условия, которые следует учитывать при разработке решения.

Цель игры состоит в том, чтобы решить проблему (индивидуально или в группе) для данной целевой аудитории, используя соответствующую технологию и учитывая дополнительные условия.

Нами были предложены следующие правила.

1. Каждый игрок (команда) берет 4 карты — по одной каждого типа. При наборе из 40 карточек возможно 10 тысяч комбинаций. При наборе из 80 карточек возможно уже около 160

тысяч комбинаций.

2. Каждая команда получает 5 минут на обсуждение и формулирование идеи решения проблемы.
3. Каждая команда (или отдельный ее участник) презентует свою идею, в то время как другие команды задают свои вопросы.
4. Каждая команда получает по 5 звезд. Они выступают в качестве способа взаимного оценивания решений. После выступления каждой из команд (т. е. завершения первого / очередного раунда) участники должны в обязательном порядке «раздать все звезды» другим командам в любой пропорции, исходя из собственных оценок эффективности и оригинальности предложенных решений. После окончания раунда команды получают дополнительные пять звезд.

Соответственно победителем становится команда (игрок), набравший по итогам всех раундов наибольшее количество

звездочек. Впрочем, элемент подобного или любого иного оценивания не является обязательным.

В таблице 1 представлен первоначальный вариант карточек, предложенных нами для обучающихся.

Таблица 1 – Содержание карточек образовательной настольной игры «Педагогический конструктор идей»

№ п/п	Целевая аудитория	Ситуация / проблема	Технология	Дополнительные условия
1.	Выпускники средней школы	Скучно на уроках	Биометрия	Мобильное приложение
2.	Учителя истории	Дети слишком мало двигаются	Беспроводной интерфейс	Крупнейший торговый центр
3.	Младшеклассники	Слабо оснащенная библиотека	Дроны	Национальная библиотека
4.	Учителя биологии	Преподаватель плохо знает свой предмет	Интерактивная доска	Спортзал
5.	Дети с ОВЗ	Конфликты в педагогическом коллективе	Онлайн-игра	Музей естественных наук
6.	Учителя физкультуры	Низкий интерес родителей к обучению детей	Виртуальная реальность	Животноводческая ферма
7.	Одаренные дети	Буллинг	Квест-технологии	Фабрика
8.	Дети, стоящие на учете в ПДН	Стресс	Голосовой помощник	Храм / мечеть
9.	Дошкольники	Финансовые проблемы	Образовательные платформы	Бассейн
10.	Глухонемые дети	Интернет-зависимость	Проектные технологии	Школа находится в горном селе
11.	Родители младшеклассников	«Текучка» кадров в школе	Настольные игры	Выигранный грант на 2 млн рублей
12.	Победители международных олимпиад	Большая разница в доходах родителей	Стикеры и магнитная доска	Престижный университет

№ п/п	Целевая аудитория	Ситуация / проблема	Технология	Дополнительные условия
13.	Подростки	Дефицит внимания и гиперактивность	3D-печать	Известная футбольная команда
14.	Преподаватели вузов	Молодежь стремится уехать в Москву	Робототехника	Суровые климатические условия
15.	Директора школ	Плохой доступ к Интернету	Альтернативная энергетика	У вас есть страница в социальной сети с 500 тыс. подписчиков
...

Рассмотрим в качестве примера следующую комбинацию карточек (рисунок 2): целевая аудитория — дошкольники; ситуация или проблема — скучно на занятиях; технология — квест-технологии; дополнительные условия — музей.

Совмещая эти карточки, бакалавры могут предложить следующие варианты решения проблемы:

- чтобы дошкольникам не было скучно, можно организовать квест в музее города, совместив его с экскурсией;

- можно создать в дошкольном учреждении мини-музей, состоящий из нескольких залов, перемещение по которым представляет собой занимательный квест;
- можно провести онлайн-квест в интерактивных залах крупнейших музеев мира;
- можно предложить старшей дошкольной группе и их родителям организовать «Музей детского сада», а затем провести экскурсию и квест, используя экспонаты музея, и др.



Рисунок 2 — Образцы карточек образовательной игры «Педагогический конструктор идей»

С целью повышения вовлеченности обучающихся возможна комбинация игры с другими педагогическими приемами и методами. Например, можно использовать успешно зарекомендовавший себя метод развития критического мышления Уолтера Диснея. Перед презентацией каждой идеи учитель (ведущий) распределяет между другими командами роли «мечтателей», «критиков» и «реалистов». Исходя из заданной роли, команды (слушатели) оценивают выступление другой команды.

Другим вариантом является совмещение «Педагогического конструктора идей» с методом «шести шляп мышления» Эдварда де Боно. Если формировать команды по шесть человек, то после краткой презентации идеи решения проблемы участники «надевают» на себя соответствующие шляпы и публично обсуждают свое предложение: обобщают имеющиеся данные, выражают собственные эмоции, подвергают проект критике или, наоборот, ищут в нем многочисленные преимущества, дополняют идею нестандартными решениями и т. п.

Таким образом, описанная настольная игра отличается гибкостью и возможностью комбинирования с успешными педагогическими практиками. Очевидно, что их выбор ограничивается фактически только воображением педагога.

Настольные игры способствуют решению следующих значимых образовательных задач:

- формирование креативного мышления;
- развитие умения решать нестандартные педагогические задачи;
- развитие ораторских способностей и умения презентовать свои идеи;
- совершенствование навыков командной работы;
- активизация познавательного интереса и др.

Результаты апробации предложенной настольной игры продемонстрировали высокую вовлеченность обучающихся и существенный интерес к формату, содержанию, процессу и результатам игры.

После проведения настольной игры со студентами различных педагогических вузов России на форуме лидеров студенческих инициатив в Москве был проведен анонимный онлайн-опрос, в ходе которого 90 % опрошенных отметили, что игра им понравилась, а также поделились следующими оценками:

- «Понравилось все, это дает большую возможность услышать идеи друг друга. Даже из невзаимосвязанных частей появляются оригинальные идеи»;
- «Многовариантность, развитие фантазии, оригинальность, простота подготовки»;
- «Часто получаются забавные комбинации, для объяснения их решения нужен креативный подход, умение убедительно аргументировать свое предложение»;
- «Понравилась атмосфера, новые идеи и необычные комбинации»;

- «Понравились карточки, понравился формат работы, обмен идеями и решениями по актуальным, реальным, конкретным педагогическим ситуациям!»;
- «Понравилось работать в команде, обсуждать варианты решений, слушать решения других ребят».

Таким образом, оценки участников показывают, что к числу достоинств игры можно отнести:

- 1) большое разнообразие образовательных ситуаций, каждая из которых по своей сути является небольшим педагогическим кейсом. Общее количество возможных комбинаций так велико, что каждая из них фактически уникальна и неповторима;
- 2) доброжелательную психологическую атмосферу;
- 3) возможность работы в команде;
- 4) процесс создания креативных и оригинальных идей, решений возникающих нестандартных ситуаций.

Подводя итоги, можно отметить, что настольные игры являются эффективным интерактивным методом учебы и преподавания, способным обеспечивать не только предметные и метапредметные, но и личностные результаты обучения и воспитания.

Список литературы

1. Гурьянов, С. Кризисный досуг: почему россияне заинтересовали настольные игры [Электронный ресурс] / С. Гурьянов // Известия. — URL:

<https://iz.ru/1185387/sergei-gurianov/krisisnyi-dosug-pochemu-rossiianzainteresovali-nastolnye-igry> (дата обращения: 01.03.2021).

2. Зихирева, Н. В. Влияние любимой игры на развитие некоторых аспектов личности школьника / Н. В. Зихирева // Школьные технологии. — 2016. — № 6. — С. 115-119.
3. Капкаев, Ю. Ш. Геймификация образовательного процесса / Ю. Ш. Капкаев, В. В. Лешинина, Д. С. Бенц // Проблемы современного педагогического образования. — 2019. — № 63-2. — С. 213-216.
4. Краснова, Т. И. Геймификация обучения иностранному языку / Т. И. Краснова // Молодой ученый. — 2015. — № 11. — С. 1373-1375.
5. Мельник, Е. В. Психологическая настольная игра как средство формирования эмпатии у студентов учреждений высшего образования педагогического профиля / Е. В. Мельник, Н. И. Боровская, Т. В. Киселева // Гуманитарные науки. — 2019. — № 1 (45). — С. 152-162.
6. Тумшайс, О. С. Настольные игры как интерактивный метод обучения английскому языку старших школьников и студентов / О. С. Тумшайс // Проблемы современной лингводидактики. — 2019. — № 15. — С. 29-37.
7. Чоу, Ю. Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников — к работе / Ю. Чоу; пер. с англ. Д. Шалаевой. — М.: Бомбора, 2022. — 400 с.
8. Kapp, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods

and strategies for training and education / К. М. Каар. — Hoboken: John Wiley & Sons, 2012. — 336 p.

Alikhan M. Dinaev

Chechen State Pedagogical University
Grozny, Russia

Development of the board game “Pedagogical construction kit of ideas”

Abstract. *The article describes the author’s development of the educational board game “Pedagogical construction kit of ideas”, intended for the training of future teachers and the development of pedagogical competencies of working teachers.*

Taking into account the rapid growth of the popularity of board games in Russia and all over the world, as well as the need to use modern interactive teaching methods, this development can be actively used in schools, pedagogical universities and colleges, educational development institutes. The article contains the goals and objectives of the game, the rules and the course of the game, examples of use and samples of cards. The board game was successfully tested during practical classes at the Chechen Pedagogical University and at the All-Russian forum of leaders of student initiatives of pedagogical universities.

Keywords: *board game, teacher training, advanced training, gamification, game technologies, pedagogical workshop, pedagogical university.*