

УДК 37.02

**СОЗДАНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ ИСТОРИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ КАК СОЦИАЛЬНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ**

Емельянцев Р.А., студент гр. СПб-241, I курс,  
Крахмаль К.С., студент гр. СПб-241, I курс,  
Каргополова Е.В. студентка гр. СПб-241, I курс,  
Гапоян А.А, студент гр. СПб-241, I курс,  
Храбровский Б.О., студент гр. СПб-241, I курс,  
Научный руководитель: Томилин К.В., к.э.н., доцент  
Кузбасский государственный технический университет  
имени Т.Ф. Горбачева, г. Кемерово

В настоящее время наше государство – Россия – стремится сохранить своё культурное наследие и национальную идентичность, обеспечить историческую правду и справедливость. В условиях изменений на геополитическом поле, наша страна уверенно сохраняет свой суверенитет [1].

В образовательных программах школьников и студентов увеличилось количество часов изучения истории, добавилась дисциплина «Основы российской государственности». Знать происхождение своей страны и пути ее развития было всегда важно. «Переписывание истории» как явление существует давно, однако в современном информационном мире это оно достигло угрожающих масштабов. Поэтому важно не забывать истоки, помнить правдивую хронологию событий в жизни нашей страны.

Обучение в игровом процессе проходит эффективнее, нежели в классической обстановке – это верно как для школьников, так и для студентов [2]. Обучающийся почти моментально вовлекается в процесс, ему интересно обучение. Он имеет больше свободы действий, чем на классическом аудиторном занятии – отсюда возникает больший энтузиазм. В настоящее время в школах можно наблюдать постепенный процесс геймификации: это повышает эффективность обучения, улучшает отношения в коллективе.

По совокупности указанных выше причин команда авторов выдвинула идею внедрения настольных игр в образовательный процесс, в частности, по дисциплине «История России» или «Основы российской государственности».

Ознакомление с рынком настольных игр в России позволило сделать вывод о том, что игры с историческим уклоном занимают малую, незначительную часть [3]. При этом большинство игр из этой незначительной части носят исключительно развлекательный характер (и допускают искажение истории в угоду развлекательных целей).

Таким образом, авторы пришли к идее разработки и тестирования настольной игры исторической направленности для использования на занятиях в школах, средних и высших учебных заведениях. Было определено, что данная настольная игра будет посвящена периоду правления Петра Великого,

погружая игроков в проводимую императором внутреннюю и внешнюю политику – с соблюдением образовательной и развлекательной компонент.

Формат игры определен как «ходилка» с колодой карточек, на которых написаны вопросы. Такой вид игры прост и понятен всем. Не требуется много времени для объяснения правил. В нем нет сложных игровых механик, что говорит о том, что буквально каждый сможет присоединиться к игре.

В игру входят: фишки, игровой кубик, игровое поле, карты с вопросами, инструкция к игре. Игровое поле, по которому перемещаются фишки игроков, решено выполнить в виде карты Европы с маршрутом «Великого посольства» императора (рис.1).

Задача каждого игрока – прийти к финишу первым. Если игрок наступил на оранжевый знак, то он тянет карточку из колоды, которую предварительно перетасовали. Правильный ответ на вопрос позволит переместиться на один шаг вперед, что скажется на большей вероятности одержать победу. Правильность ответов проверяет человек, не участвующий в игре. Таким образом можно объективно оценить знания обучающегося.

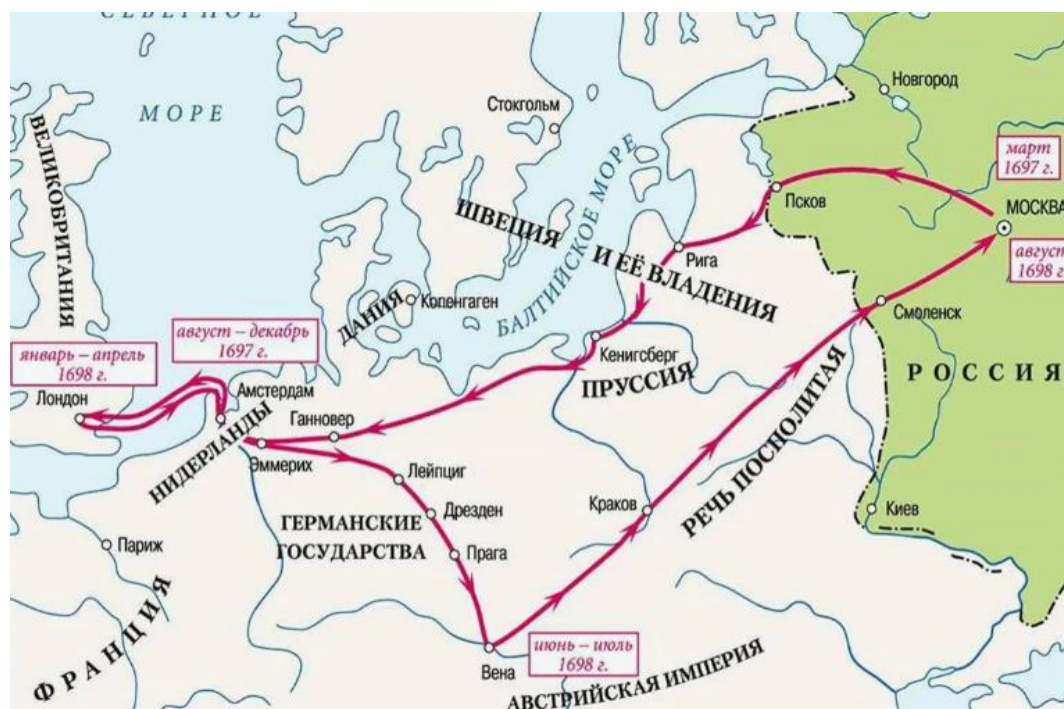


Рис.1

Игровое поле для тестовой версии игры выполнено на листе А3. Эскиз карты был нарисован карандашом, с соблюдением масштаба. Далее была создана колода игровых карточек с вопросами по времени правления Петра I. Для составления вопросов использовали конспекты с курсов дисциплин «История России» или «Основы российской государственности», фильмы цикла ДНК России.

Правила настольной игры сформировались следующим образом. Игрок бросает кубик, у него выпадает число от 1 до 6. Игрок отсчитывает выпавшее

значение на игровом поле, 1 кружок – 1 точка на кубике. Главная задача – пройти до финиша первым. Если игрок «наступил» на оранжевое поле, то он тянет верхнюю карту из колоды. Ему предстоит ответить на вопрос, данный в карточке. Правильность ответа проверяет третье лицо, у которого есть шпаргалка с ответами.

- ✓ При правильном ответе на вопрос – игрок делает шаг на одну клетку вперед
- ✓ При неправильном ответе на вопрос – игрок делает шаг на одну клетку назад

Разработанная в тестовом варианте игра была протестирована (рис.2). В тестировании игры помогли одноклассники – студенты 1 курса



Рис.2

Игра отражает изначальную задумку, выполняет поставленные цели. Было определено, что оптимальное количество фишек на поле – 4 штуки. В этом случае игровая партия длится 18-25 минут в зависимости от скорости ответа на вопросы.

При игровом сеансе фишки достаточное количество раз попадают в поля, где требуется ответ на вопрос. На карте есть два участка, на котором два поля с вопросами идут подряд – в некоторых случаях игрок может отвечать на вопросы 2 или 3 раза подряд. Таким образом, в данной настольной игре обязательно будет задействоваться колода карт с вопросами. Количество всех полей – 51 штука, из них полей с вопросами – 12 штук. При этом они расположены без закономерности, хаотично.

В результате тестирования игры были обнаружены следующие минусы:

- Простой внешний вид настольной игры (ещё не создана привлекательная упаковка);

- Узкая направленность – вопросы охватывают малый исторический промежуток времени, одну тему;
- Разная сложность вопросов в колоде (рекомендовано привести в соответствии сложность вопросов и наград за правильные ответы на них);
- Рекомендованное количество фишек – 4. При большем числе участников в игру становится трудно играть.

Кроме того, тестирование настольной игры позволило выявить и плюсы проекта:

- Простота правил настольной игры – для ознакомления с ними требуется пара минут, большинство понимает их интуитивно;
- Партия не занимает много времени и длится до 25 минут;
- Партия не требует долгой подготовки и много места;
- Возможно приобретение новых знаний или их контроль;
- Сплочение игроков во время игры, улучшение коммуникации.

Таким образом создание настольной игры исторической направленности является проектом, который с одной стороны имеет функцию просвещения (реализуется через образовательную компоненту), а с другой стороны имеет функцию социализации (реализуется через развлекательную компоненту) и требует дальнейшей проработки.

### Список литературы:

1. Козлов В.П. Национальная идентичность и геополитические вызовы // Россия и мир в XXI веке. – 2022. – №. 4. – С. 5-15
2. «Исследование доказало эффективность игропедагогики в высшем образовании»/ Skillbox — облачная платформа цифрового образования, [Электронный ресурс] URL: <https://skillbox.ru/media/education/issledovanie-dokazalo-effektivnost-igropedagogiki-v-vysshem-obrazovanii/> (дата обращения 28.03.2025).
3. «Монополия» и шахматы: топ-10 любимых настольных игр в России/ Институт общественного мнения «Анкетолог», [Электронный ресурс] URL: <https://iom.anketolog.ru/2023/02/16/populyarnye-nastol-nye-igry?ysclid=m8x39dzxmb104816623> (дата обращения 28.03.2025).