

А. С. Соловьева

Тверской государственный университет, магистрант

Научный руководитель: д. ф. н. Н.О. Золотова

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ-РАСКРАСКИ «BREAKPOINT: ПУТЕШЕСТВИЕ» В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Одной из актуальных задач современной методики преподавания иностранных языков является организация обучения детей разных возрастов с помощью игр. Игра как важный фактор в общем психическом и интеллектуальном развитии человека активно обсуждается отечественными психологами и педагогами. В начале прошлого века в трудах Л.С. Выготского были сформулированы ответы на основные вопросы, касающиеся генезиса игры и ее роли на разных возрастных этапах развития ребенка, начиная с младенческого. Игра, по мнению Л.С. Выготского, это «переработка пережитых впечатлений, построение на их основе новой действительности, которая отвечает запросам и влечениям самого ребёнка» [Выготский 1991: 7]. С точки зрения Л. С. Выготского, правила являются основной темой, объединяющей игру в раннем и школьном возрастах. Автор отмечает: «В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде (обязательная деятельность с правилом)» [Выготский 1966: 68].

Стимулирующее влияние игры на исследовательское поведение обучаемых, направленное на получение нового знания, используется в практике школьного обучения разным дисциплинам. Предъявление учебных задач в игровой форме, помогает снятию страхов у ребенка, в том числе и перед учебными занятиями, новой обстановкой и незнакомыми людьми, снижает эмоциональную напряженность, часто свойственную подросткам, а также развивает воображение и повышает творческий потенциал, предоставляя возможность ребенку по-своему преобразовать окружающую среду. Кроме этого, игра помогает использовать ранее полученные знания и повышать уровень индивидуальной ответственности за принятые решения.

В условиях гуманизации образования, что подразумевает под собой формирование сильной личности, способной действовать при постоянно меняющихся обстоятельствах, способной осуществлять выбор и нести ответственность за него, необходимо помогать детям самореализовываться и самовыражаться [Советова 2007: 116-117]. Есть разные ощущения: ощущение выбора, ощущение свободы, ощущение ответственности, ощущение

завершенности, ощущения дружбы и многие другие ощущения, которые могут дать только “игровые” виды опыта [Шелл 2015: 9].

Тезис Л.С. Выготского [Выготский 1966: 67] о том, что «игра создается при такой ситуации развития, когда появляются нереализуемые тенденции», в школьном возрасте подтверждается на уровне игры, интегрирующей сведения об особенностях разных культур. Например, не всегда есть возможность своими глазами увидеть жизнь других людей в другой части света, а с помощью игры это удастся. В связи с этим форма игры, связанная с путешествиями и новыми открытиями, может заинтересовать детей среднего школьного возраста, повысить их мотивацию к обучению.

Настольная игра-раскраска «BREAKPOINT: путешествие» для учеников среднего школьного возраста, изучающих английский язык, составлена с учетом психологических особенностей детей этого возраста. В нее включена система поощрения с помощью похвальных карточек. Учителям и детям будет интересно узнать все 32 способа выразить позитивное подкрепление на английском языке и использовать их в дальнейшей учебной практике [Скиннер 2017: 106]. Например, *Properly!*, *You've outdone yourself!*, *Keep it up!*. Похвала – это важный элемент самооценки и мотивации деятельности, поэтому должно являться неотъемлемой частью обучения. Во многом желание учиться – это субъективное переживание, которое под воздействием такого педагогического оружия как одобрение и похвала может резко возрасти, что положительно скажется на успеваемости учащегося [Воронина Горяинова URL].

Каждую надпись с одобрением и похвалой, как и игровые поля можно раскрасить, так будет запоминаться правильное написание комплиментов и названий географических объектов. Раскрашивание игровых полей оказывает положительное влияние на психику. Раскрашивание картинок заметно снижает уровень стресса и депрессии, наполняя игрока позитивными эмоциями. Это связано с тем, что процесс раскрашивания положительно, успокаивающе влияет на миндалины – части мозга, связанные с реакциями страха и стресса. При этом больше активизируются участки мозга, ответственные за творчество и логику [Кузьмина URL].

Обсуждаемая игра носит междисциплинарный характер. Междисциплинарный подход направлен на осуществление связи между дисциплинами [Крепс URL]. Таким образом, в игре могут быть задействованы наряду со знаниями английского языка, сведения из географии, а также пригодятся знания математики, информатики, истории и обществознания. Возраст игроков от 14 лет предполагает уровень знаний из курса географии 7 класса и из курса информатики начала 8 класса.

Междисциплинарный характер игры позволяет предотвратить сепаратизм и фрагментарность знаний. Современному человеку, находящемуся в ситуации

постоянного «вызова» истории, необходимо обладать способностью к мгновенной интеллектуальной мобилизации, проявляющейся в адекватной оценке сложившихся обстоятельств и соответствующем когнитивном реагировании. Последнее, в свою очередь, должно характеризоваться нестандартностью принимаемых решений и возможностью предвидения как можно более широкого спектра их последствий. Такого рода способности могут быть выработаны только благодаря целостности и широте мировоззрения, системности и креативности мышления [Лещинская URL].

Междисциплинарные связи в игре «BREAKPOINT:путешествие» проходят сквозь следующие школьные дисциплины:

- **Английский язык.** За каждую верно составленную коллокацию, игрок получает карточку, на которой написана похвала на английском. Зная, что это слово его как-то хвалит, игрок стремится узнать, как это звучит на родном языке. Не давая сразу перевод, автор игры создает мотивацию познавательного интереса. Роль учителя и/или товарищей по команде: читать вслух каждое слово, которое встречается в процессе игры, и поправлять произношение по необходимости.

- **Математика.** Операции сложения необходимы будут при каждом ходе, так как каждый игрок бросает 2 кубика и выбирает, сколько шагов ему сделать. Он может сделать ходы на количество точек на одном из двух кубиков, а может ходить на сумму точек с обоих кубиков. Здесь будет тренироваться быстрый устный счет до 12. А в конце игры всем участникам необходимо будет сложить номиналы заработанных карточек с разных полей и умножить полученное число на количество видов карточек. Например, у Кати есть 2 карточки «one», 3 – «two», 3 – «six», 5 – «four». Чтоб посчитать сумму номиналов Катя в уме составляет следующий арифметический пример $2*1+3*2+3*6+5*4 = 46$ баллов. Чтоб посчитать итоговое количество баллов, Катя считает, сколько видов карточек она заработала: «one», «two», «four», «six» – 4 вида. $46*4 = 180$ баллов.

- **История и обществознание.** Учащийся узнает об особенностях культуры разных стран. Например, в гастрономическом туре игроки познают такую часть материальной культуры, как национальные блюда [Берлова URL]. В культурном туре каждая коллокация отображает отдельную особенность, например, *родиной музыкального стиля регги является Ямайка /или в Испании принят традиционный послеобеденный отдых – сиеста*. Более того, целью игры являются добытые факты, написанные на карточках, о школьных традициях и об особенностях образования в разных странах. Например, *в Индии не отмечается первый день учебного года и учителям не принято дарить цветы*.

- **География.** В турах по частям света, столицам и большим городам пригодятся знания географии, чтоб составить правильную коллокацию. Также для достижения цели игры – узнать по формам границ все 16 из 36 стран и

перевернуть карточку, добыв новое знание об особенностях образования и школьных традициях разных стран.

• **Информатика.** Ход игры записан не текстом, а блок-схемой, которую учат строить на уроке информатики в 8 классе «Представление алгоритма в виде блок-схемы». Таким образом, учащиеся видят практическое применение знаний, полученных на школьном уроке. Разобравшись в правилах, им не составит труда сделать любой алгоритм в виде блок-схемы, что значительно повысит уровень понимания предмета (Рис. 1).

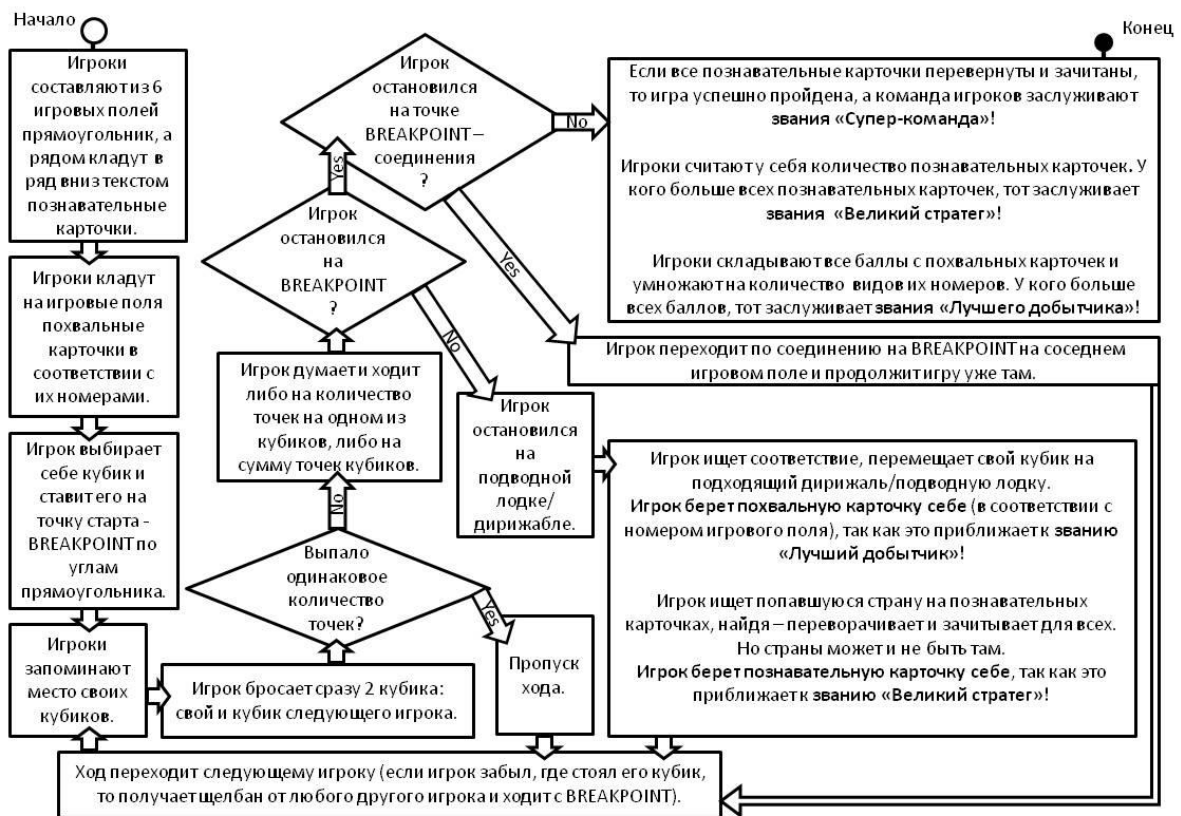


Рис. 1. Правила игры «BREAKPOINT: путешествие»

В игре широко используются методы мнемотехники для более эффективного запоминания. Мнемотехнические приемы в данной статье рассматриваются как специальные методы запоминания информации с учетом особенностей человеческой психики [Хохлова URL].

Используемые мнемотехнические приемы:

1. Ассоциации. Вся игра построена на принципе ассоциаций, а именно: нужно установить ассоциативную связь между двумя элементами. У тех, кто уже несколько раз играл в эту игру, в сознании фиксируются ассоциативные связи, например: *Индия – Булливуд, Италия – Пицца* и др. Вспоминание ассоциаций. По правилам игры, чтоб совершить ход, необходимо бросить свой кубик и кубик

следующего игрока. По задумке автора, чтоб вернуть кубик на прежнее место, где он находился, необходимо активировать в сознании процесс вспоминания, Для этого игрок спонтанно использует метод дедукции: 1) на каком игровом поле находился; 2) какая была коллокация; 3) что находилось рядом. После операции вспоминания человек, как правило, надолго запоминает эту информацию.

2. Группировка. Коллокации систематизированы в отдельные группы по шесть единиц. В игре данные группы коллокаций собраны в шесть экскурсионных туров. Например, *автомобильный тур*, *гастрономический тур* и др. Таким образом, в сознании остается шесть коллокаций в каждом из шести туров. Например, в *столичном туре* будут следующие шесть коллокаций по опорному пункту «*Столица – Страна*».

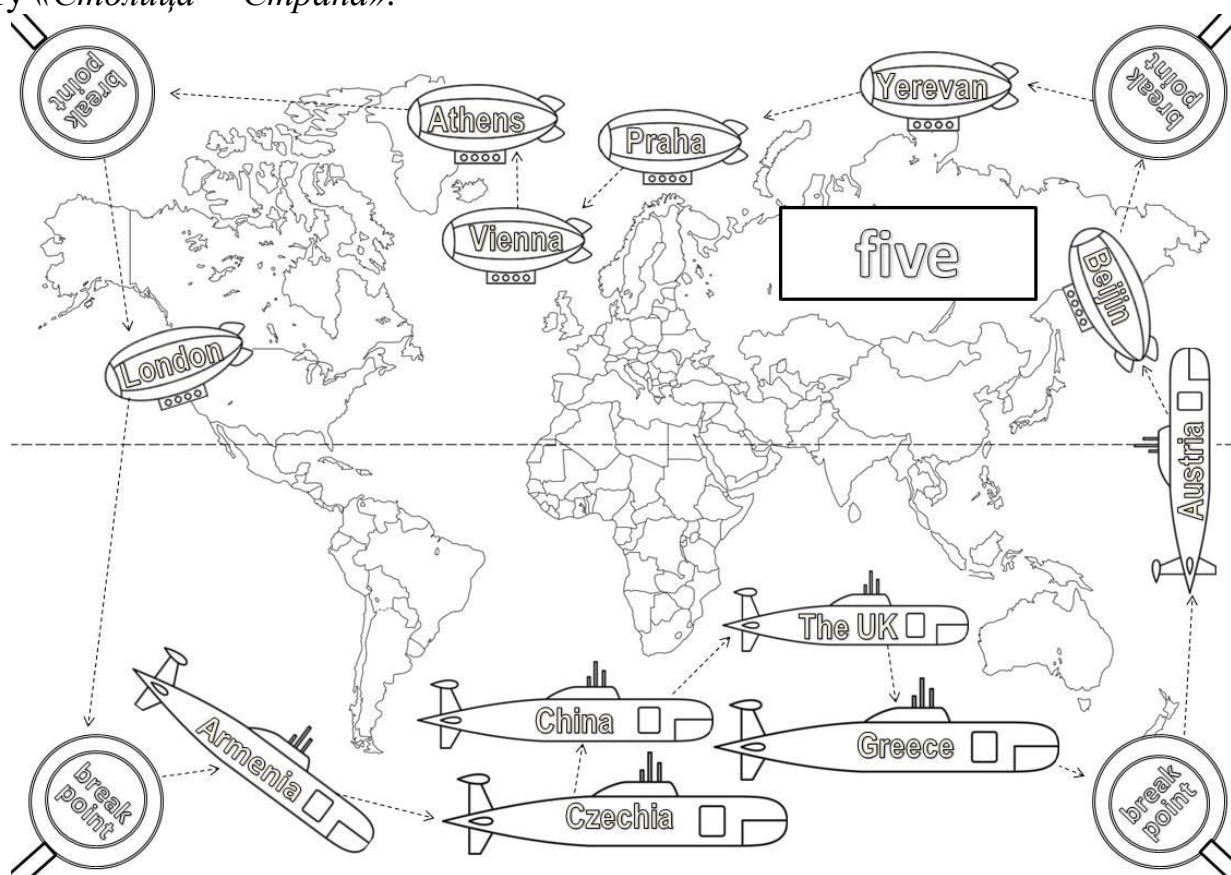


Рис. 2. «Столичный тур»

В результате игры учащиеся узнают интересные факты о своих сверстниках в других странах, что расширяет их кругозор и дает представление об общих ценностях, разделяемых всеми людьми, и этнокультурных особенностях, связанных с образом жизни, в частности в области образования в других странах. Например, игроки узнают, что в *Голландии за пропуск детьми уроков родители выплачивают штраф*.

Таблица. Использование игры в ходе урока географии и/или английского языка в 7-11 классах

Этап	t, мин	Порядок действий
Организационный	5	Учитель: «Сегодня урок будет проходить в формате игры – путешествия по миру. Для этого вам необходимо сесть группами по 3-4 человека, придумать название вашей группы туристов и сообщить об этом нам». Ученики пересаживаются, обсуждают название и сообщают его классу. Учитель записывает себе участников групп и их названия, выдает каждой команде настольные игры-раскраски «BREAKPOINT: путешествие».
Мотивационный	3	Учитель: «Команды будут между собой соревноваться за звание победителя – знатока школьных традиций. Обратите внимание на карточки с фрагментами карт мира. Если команда вскрывает быстрее остальных все 16 карточек с школьными традициями и особенностями системы образования в разных странах, то все её участники получают наивысшую оценку по моему предмету. А еще можно получить наивысшую оценку, если обыграть всех участников всех команд по количеству заработанных баллов. Как зарабатывать баллы, прочитайте в инструкции игры. По ней же прошу вас подготовиться к игре. Какие возникли вопросы?». Учитель работает с вопросами из класса.
Подготовка к игре	7	Ученики готовятся к игре, согласно инструкции. Учитель: «Найдите, какие страны изображены на фрагментах карт и раскрасьте их в названиях на подводных лодках, чтоб вы не забыли, что именно на них надо попасть, чтоб привести команду к победе»
Процесс игры	20	Учитель проверяет правильность хода игры и поправляет при необходимости. Ученики играют согласно инструкции.
Рефлексия	10	Команде, которая быстрее всех вскрыла карточки образования, и игроку, который набрал больше всех баллов, учитель выставляет наивысшие оценки. Учитель задает на дом целиком раскрасить любое игровое поле для запоминания изученного материала.

По нашему мнению, настольная игра-раскраска «BREAKPOINT: путешествие» отвечает вызовам времени и требованиям современного образования. Совокупность дисциплин, представленных в игре таких, как математика, информатика, география, английский язык, история и обществознание, при междисциплинарном подходе дают представления о неразрывной связи наук и о необходимости их комплексного изучения. Использование игрового обучения, как и раскрашивание элементов игры, снимает стресс и эмоциональную напряженность, что неизбежно при высокой учебной нагрузке современных школьников. Дано обоснование эффективности усвоения информации с помощью мнемотехнических приемов и объяснено, как через созданную в игре систему похвал идет увеличение познавательного интереса.

Знания в игре являются необходимым ресурсом и наивысшей наградой, что повышает их авторитет. Обучающий характер представленной игры позволяет вписать ее в школьный урок.

ЛИТЕРАТУРА

Берлова Г.А. Кухни народов мира. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kuhni-narodov-mira/viewer>

Воронина Н.В., Горяинова Н.Н. Похвала и одобрение как методы стимулирования учебной деятельности воспитанников. URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/pohvala-i-odobrenie-kak-metody-stimulirovaniya-uchebnoy-deyatelnosti-vospitannikov/viewer>

Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк: Книга для учителя. М.: Просвещение, 1991. 93 с.

Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1996. № 6. С. 62 – 68.

Крепс Т.В. Междисциплинарный подход в исследованиях и преподавании: преимущества и проблемы применения. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mezhdistsiplinarnyy-podhod-v-issledovaniyah-i-prepodavanii-preimuschestva-i-problemy-primeneniya>

Кузьмина А.В. Польза раскраски для здоровья взрослых. URL: https://medaboutme.ru/articles/polza_raskraski_dlya_zdorovya_vzroslykh/

Лещинская И.И. Междисциплинарность как императив современного образования. URL: <http://elib.bsu.by/handle/123456789/150088>

Скиннер Б.Ф. Наука и человеческое поведение. Новосибирск: Издательство НГУ, 2017. 517 с.

Советова Е.В. Эффективные образовательные технологии. Ростов н/Д.: Феникс, 2007. 285 с.

Хохлова Л.П. Методы запоминания информации (мнемотехника). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-zapominaniya-informatsii-mnemotehnika/viewer>

Шелл Дж. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все. М.: Альпина Паблишер, 2021. 640 с.