

Из опыта разработки настольной игры по истории.
Автор Остапенко Виталий Александрович, учитель истории и обществознания
МБОУ «Северский лицей»

В 5 классе школьники знакомятся с предметом - история. Большое количество дат, фактов, имён. Ученики знакомятся с историей как с наукой, системой летосчисления, с жизнью первобытных людей, древними цивилизациями Востока, Греции, Рима. Немудрено, что школьники начинают испытывать трудности в изучении предмета и запоминание большого количества информации по истории древних цивилизаций.

Настольные игры всегда вызывали интерес у школьников. Обучение через увлекательную игру — идея не новая и всегда актуальная.

Целью данного проекта стало разработка настольной игры, которая сможет вызвать у учеников интерес к предмету, упростит школьникам изучение истории, поможет ученикам преодолеть трудности в изучении истории, сделает изучение этого предмета более увлекательным.

Методы: теоретический анализ литературы, изучение и обобщение, метод сравнения, сопоставления, моделирование.

Для достижения цели были поставлены и решены следующие задачи:

1. Формирование команды и распределение ролей.

В разработку настольной игры включились следующие учащиеся: Артемий Поплавский (8а класс) — генератор идей, разработчик правил игры и заданий, Анна Кравцова (8а класс) — дизайнер, художник, Дмитрий Гегия (10а класс) — генератор идей, разработчик паспорта проекта

2. Поиск информации по настольным играм, которые могут послужить аналогом игры по истории.

В интернете была найдена информация о настольных играх по истории. В основном это карточные игры и викторины («Князья. Рождение Руси», «Викторина «История Древнего мира»»), а также авторские разработки педагогов (карточная игра «Дорога времени», историческое лото «Древний мир», «От Руси к России. Сквозь века». и т. д.). Игры, безусловна, интересные, развивающие мышление ученика, стимулирующие интерес к истории. Но команде хотелось создать что-то своё, так сказать, эксклюзивное.

Было принято решение обратиться к классическим играм. За основу будущей игры была взята популярная уже долгие годы экономическая игра «Монополия».

3. Проработка правил игры и разработка дизайна, подбор заданий.

Первоначально, было решено перенести правила «Монополии» на историческую игру, введя условную «денежную» единицу, которую будут получать игроки за правильный ответ, накопление которой, позволит приобретать, обменивать игровые клетки. От этих правил пришлось отказаться ввиду запутанности вопроса «Что важнее: знания или накопленные «денежные» суммы?» Команда решила «Конечно, знания». Игре дали название «HISTORALY» (ИСТОРИЧЕСКИ СЛОЖИЛОСЬ ТАК)

Правила были изменены, но оставлен принцип «Монополии», а именно, занятие игрового поля карточками игроков.

Игровое поле состоит из 36 клеток. 24 клетки посвящены разделам «Первобытное общество», «Древний Восток», «Древняя Греция», «Древний Рим». Каждый раздел разбит по темам «Хозяйство», «Власть», «Общество», «Духовная культура».

Вспомогательные клетки «Хочу быть учителем» (возможность задать вопрос любому игроку), «Пересдача» (ведущий задаёт вопрос игроку по любой теме), «Злой учитель» (право получить подсказку), «Сам выбираю вопрос».

В игре участвуют пять человек. 1 ведущий и 4 игрока. Задача ведущего зачитывать задания и определять правильность ответа. Задача игрока пройти ответить на вопросы и занять карточкой все тематические клетки. Каждый игрок, занявший все разделы выходит из игры. Победителем считается игрок, который первым вышел из игры.

4. Создание макета игры. Созданием макета игры занималась Анна Кравцова. Для решения этой задачи она освоила программы компьютерной графики KRITA, PINTEREST.

5. Разработка заданий. Задания не должны быть слишком лёгкими, ибо потеряется смысл игры и интерес, и не слишком сложными, поскольку вызовет в игроках чувство раздражения. Основой для разработки заданий стал учебник Годера Г.И. для 5 класса по истории Древнего мира. Было отобрано 160 вопросов касательно 4 разделов «Первобытное общество», «Древний Восток», «Древняя Греция», «Древний Рим», по темам «Хозяйство», «Власть», «Общество», «Культура».

6. Апробация проекта. Апробация прошла 4 апреля. В апробации участвовали ученики 8 класса. После апробации была проведена беседа, в ходе которой ребята высказали положительное мнение об игре, но посоветовали сделать поправку в правилах. Так появилась категория «Подсказка».

7. 18 апреля, в рамках детско-взрослой конференции «Человек. Земля. Вселенная», была проведена экспериментальная игра между учащимися 6 класса. После игры было проведено анкетирование участников, экспертов и зрителей. Результаты анкетирования показали, игра вызвала интерес и увлечённость участников, сидевших за игровым столом, но зрители скучали. Данная ситуация требует вовлечённости зрителей в игровой процесс. А значит, в рамках конференции «Человек. Земля. Вселенная» правила будут корректироваться.

Игра предназначена для учащихся 5-6 классов. Может применять на уроках, во внеурочной деятельности, на переменах

8. Результат работы над проектом:

- разработана настольная игры по истории для учеников 5-6 классов,
- приобретён опыт проектирования настольной игры,
- получен новый опыт работы в команде,
- дизайнер освоил программы KRITA, PINTEREST.

.Основные источники:

1. BoardGameGeek | Gaming Unplugged Since 2000: <https://boardgamegeek.com/>
2. Настольные игры: BoardGamer.ru: <https://boardgamer.ru/>
3. Салмина Н.Г., Тиханова И.Г. Психолого-педагогическая экспертиза настольных игр: https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2011_n2/42009