

Чапаева Евгения Андреевна

аспирант

ФГБОУ ВО «Благовещенский государственный
педагогический университет»

г. Благовещенск, Амурская область

заместитель директора

по инновационной деятельности

ЧОУ «Газпром школа Свободный»

Научный руководитель

Федотенко Инна Леонидовна

д-р пед. наук, профессор

ФГБОУ ВО «Тульский государственный

педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АЛЬТЕРНАТИВА ЦИФРОВИЗАЦИИ

***Аннотация:** в статье рассматривается противоречие между цифровизацией школьного образования и растущими когнитивными и социальными рисками для учащихся (рассеянное внимание, дефицит живого общения, клиповое мышление). В качестве педагогически оправданной альтернативы предлагается системное использование настольных игр на уроках. Автор обосновывает принципы интеграции игр (учебная цель, адаптация правил, рефлексия) и приводит конкретные примеры практического применения игры на уроках. Приводится сравнительный анализ гибридных форматов использования настольных игр с соответствующим приложением.*

***Ключевые слова:** настольные игры, цифровизация образования, клиповое мышление, дефицит живого общения, адаптация правил, рефлексия, приложения, гибридные форматы, развитие речи, теория вероятностей, эмпатия, профилактика цифровой зависимости.*

Современная школа стремительно меняется: интерактивные доски, планшеты, обучающие платформы и онлайн-тестирование стали привычными атрибутами учебного процесса. Цифровые технологии, бесспорно, расширяют горизонты доступности знаний и обогащают его визуализацию. Однако всё чаще педагоги и психологи бьют тревогу: тотальная цифровизация несёт с собой целый комплекс рисков – от рассеянного внимания и клипового мышления до эмоционального отчуждения и дефицита живого общения.

В этой ситуации перед учителем встаёт непростая задача: как использовать технологии, не позволяя им нарушать естественные механизмы развития ребёнка? Один из ответов лежит в области, казалось бы, архаичной, но переживающей сегодня второе рождение – пространство настольных игр. Как отмечает Т.В. Надолинская, игра – это «мощный канал приобщения к знаниям, практическому опыту, труду, мыслительной деятельности» [3]. В данной статье мы хотим показать, как системное применение настольных игр на уроках не только повышает эффективность обучения, но и становится педагогически обоснованной альтернативой избыточной цифровизации.

Может показаться, что в эпоху виртуальной реальности и вариативных игровых консолей настольные игры должны были уйти в прошлое, уступив приоритет игровым приставкам. Но случилось обратное: мировой рынок настольных игр с 2010-х годов стабильно растёт на 10–15% в год. В России продажи тоже увеличиваются, а специализированные магазины и игровые клубы по интересам открываются даже в небольших городах.

Подобная тенденция объясняется несколькими факторами. Во-первых, острая, постоянно возрастающая, потребность в живом общении. В мире, где большая часть коммуникации ушла в онлайн, настольная игра даёт возможность провести время с друзьями и семьёй «здесь и сейчас». Во-вторых, тактильность: как справедливо замечает Ю.В. Своротова, «любая материальная деталь настольной игры имеет гораздо больше шансов закрепиться в памяти обучающихся, чем привычные стенды или слайды в презентациях» [5]. В-третьих, современные

настольные игры предлагают невероятное разнообразие технологий, техник, механик – от сложных экономических стратегий до кооперативных детективных расследований. Наконец, они выполняют важную социальную функцию: снимают барьеры в общении, объединяют поколения и дают возможность, хотя бы на время, переключить внимание с гаджетов.

Педагоги не раз замечали, как меняется поведение детей, привыкших к постоянному взаимодействию с цифровыми девайсами. В отличие от гаджетов, настольная игра требует живого контакта, удержания внимания без внешних стимулов, учит договариваться – именно эти навыки сегодня особенно страдают от цифровой среды. Многие школьники (и подростки, и старшеклассники) с трудом удерживают внимание на одной задаче дольше пяти минут и испытывают сложности в командной работе. Это не просто специфические возрастные особенности – это следствие определённого типа взаимодействия с информацией, который формирует цифровая среда.

Настольная игра, напротив, требует полного погружения. За общим столом, где нет всплывающих уведомлений, ребёнок учится концентрироваться. Исследователь игр Джесси Шелл называет это состояние «поток» – оптимальным переживанием, необходимым для глубокого усвоения материала [7]. А известный отечественный игропедагог Г.Н. Кудашов подчёркивает, что игра всегда создаёт «определённый порядок и напряжение, которое подвергает силы игрока испытанию», а это идеальная среда для тренировки и ума, и характера [1].

Но самое главное – возвращение живого диалога. Нам близка позиция Е.Д. Нелуновой, убеждающей, что «настольные ролевые игры могут стать инструментом воспитания человека, прививая ему определённый стиль мышления и решения проблем» [4]. Настольная игра требует от игроков умения договариваться, аргументировать, доказывать, принимать совместные решения и достойно проигрывать.

Мы считаем, что превратить настольную игру в эффективный дидактический инструмент помогает четкое следование нескольким принципам.

Конкретная учебная цель. Заранее определить, какой приоритетный навык будет отрабатываться: устный счёт, запоминание терминов, коммуникативные умения или командная работа.

Адаптация правил. Готовые игры часто требуют доработки с учетом специфики класса, состава детей, темы. Например, можно увеличить или уменьшить количество карточек, ввести бонусы за правильные ответы или ограничить возможности игроков (например, «объяснять термин, не используя однокоренные слова»).

Переработка старых игр. Как показывает практика, даже устаревшие игры можно «реанимировать», добавив новых персонажей или совместив несколько механик. В зарубежной педагогике этот подход получил название «игровая реанимация» [2].

Понятный тайминг. Партия должна укладываться в 15–30 минут. Для этого можно упростить правила или играть не до конца, а на количество очков за определённое число ходов.

Рефлексия. После игры полезно обсудить с классом не только «кто выиграл», но и «какие стратегии сработали», «что было самым трудным», «как игра помогла понять тему». Именно на этом этапе игровой опыт переводится в учебный результат.

Доработка игры. Помимо готовых правил, у учителя есть ещё один мощный педагогический приём – вовлечь детей в доработку игры. Вопросы «Что здесь можно улучшить?», «Какие правила добавить или убрать?», «Как сделать игру интереснее?» запускают рефлексию игровой механики и стимулируют критическое мышление школьников. Обсуждение превращается в мини-проект, где каждый ребенок предлагает свою идею, аргументирует её, а класс выбирает лучшие варианты. Кульминацией становится игра в «улучшенную» версию, предложенную самими детьми. Это не только повышает вовлечённость, но и даёт ощущение авторства и ответственности – качества, которые в цифровом мире формируются с большим трудом.

Далее приведем несколько примеров настольных игр, которые можно использовать как альтернативу цифровым тренажёрам на уроках.

«*Коллективный разум*» – игра на ассоциации. На уроках литературы её можно использовать для обогащения представлений обучающихся об особенностях персонажей. Например, при изучении «Войны и мира» ведущий загадывает Пьера Безухова, а ассоциациями могут быть «неуклюжесть», «поиск смысла», «плен». В процессе игры, обучающиеся выстраивают ассоциативные цепочки, что позволяет им «прожить» художественный образ через понимание мыслительной деятельности другого участника. В отличие от цифровых аналогов, педагог сам составляет карточки под конкретную тему.

«*Мачи Коро*» – экономическая стратегия, где игроки развивают города, строя предприятия. Каждый ход бросается кубик, и предприятия с совпавшим номером приносят доход. Игра иллюстрирует понятие вероятности и по сравнению с компьютерными симуляторами, здесь все вычисления производятся вручную, что развивает у детей устный счёт и финансовое планирование.

«*Предельное погружение*» – игра с механикой «рискни и испытай удачу». Дети оценивают риски: стоит ли погружаться глубже за более ценными сокровищами, если есть шанс не успеть вернуться. Участники подсчитывают вероятности на кубиках и учатся просчитывать риски. При игре по парам, игровая ситуация стимулирует взаимодействие, готовность партнеров договариваться, находить оптимальное решение.

«*Опасные слова*» – командная игра, ориентированная на интерпретацию слов. Команда соперников записывает слова, которые нельзя произносить при объяснении слова с карточки. Если ученик произносит слово, которое оказалось среди запрещённых, то ход заканчивается. Таким образом, игроки учатся формулировать мысли, избегая шаблонов. Например, объясняя слово «яблоко», нельзя использовать слова «фрукт», «красное», «растёт на дереве». Приходится искать синонимы, креативные варианты: «то, чем угостили Белоснежку», «то, что упало Ньютону на голову». Игра развивает эмпатию и социальный интеллект – качества, которые в цифровой среде формируются гораздо слабее.

Однако существует немало игр, которые можно изготовить на обычном листе бумаги за несколько минут. В отличие от цифровых развлечений, польза которых зачастую сомнительна, а душевная близость отсутствует, игры на бумаге не формируют зависимость от гаджетов, не требуют доступа к интернету и нуждаются лишь в минимальных средствах – листе бумаги, ручке, а в отдельных случаях – игральном кубике или фишках. Педагогический потенциал таких игр высок: простота правил активизирует мыслительную деятельность обучающегося, не отвлекая его внимание внешним оформлением. Приведем примеры таких игр:

«Крестики-нолики по кругу». Для такой игры нужно обвести круглую форму, внутри нарисовать 7–9 кружочков (по окружности и один в центре), соединить соседние круги дорожками. Взять три фишки одного цвета и три фишки другого цвета. Задача – выстроить все три фишки одного цвета в линию. Фишками могут служить крышки или пуговицы. Правила: ходить только по дорожкам, выигрывает тот, кто первым выстроит три фишки в ряд. Игра развивает логику и умение просчитывать ходы.

«Кто кого?» – игра на листе бумаги «в клетку». Игроки бросают два кубика и рисуют прямоугольник со сторонами, равными выпавшим числам (в клетках). Начинать нужно с правого угла своей стороны. Если прямоугольник не вписывается – ход пропускается. Побеждает тот, чья суммарная площадь больше. Игра закрепляет понятие площади, табличное умножение и пространственное мышление.

«Закрой сектор» – Каждый игрок рисует на своём листе поле для игры – таблицу из двух строк и шести столбцов. В каждой ячейке располагаются числа от 1 до 12 (это номера ячеек). Первый игрок бросает два кубика, а затем решает, какие ячейки он закроет. Он может закрыть любые две, номера которых в сумме равны выпавшему числу. Например, выпадение 10 очков позволит закрыть 6 и 4, 7 и 3, 8 и 2 или 9 и 1. Затем тот же игрок бросает два кубика повторно и пытается закрыть уже две другие ячейки. Не разрешается использовать комбинации, включающие уже закрытые номера. Закрыв номера от 7 до 12, игрок может бросать только один кубик, но всё равно обязан закрывать две ячейки за ход.

Игрок продолжает «ходить» до тех пор, пока не сумеет использовать комбинацию своего последнего броска. После этого все незакрытые номера суммируются и становятся его штрафным счётом. Затем очередь переходит к следующему игроку. Победителем становится игрок с наименьшим штрафным счётом за незакрытые ячейки.

Все эти игры не требуют длительной подготовки и материальных затрат, легко масштабируются от парной работы до турнира в классе и обеспечивают вовлеченность школьников и развитие «мягких навыков». Чередование цифровой среды и настольных игр предотвращает утомление и помогает более длительно удерживать внимание

Как бы ни были хороши традиционные настольные игры, цифровые технологии проникают и в эту сферу. Всё чаще авторы создают приложения, без которых партия невозможна.

Некоторые педагоги принципиально не принимают такие варианты, стараясь полностью отдохнуть от гаджетов. Однако у гибридных игр есть преимущества.

Приложение берёт на себя рутинные функции: подсчёт очков, отслеживание правил, ведение сюжета. В некоторых ролевых играх электронный помощник отвечает за генерацию случайных событий, делая каждую партию уникальной. Это избавляет от необходимости постоянно сверяться с объёмной книгой правил, а в ряде случаев полностью заменяет ведущего, который ранее должен был знать все детали сценария.

Настольная игра на уроке – это эффективный педагогический инструмент, который помогает решать самые разные задачи: от повышения мотивации до профилактики цифровой зависимости. Как подчёркивают К.А. Фесик и Н.Ю. Мочалова, применение игровых технологий «способствует увеличению объёма запоминаемого материала», хотя игра и не может полностью заменить традиционные методы обучения [6].

Игры возвращают в класс живое общение, тактильность и радость совместного творчества – все то, чего так не хватает современным детям. Гармоничное

образование будущего – это не битва, не противостояние цифрового и аналогового, а их разумное сочетание. Настольная игра в этой системе занимает достойное место, помогая растить не просто успешных учеников, но и чутких, счастливых людей, умеющих сотрудничать и искренне радоваться «живому» общению.

Список литературы

1. Кудашов Г.Н. Игровое конструирование и моделирование / Г.Н. Кудашов. – Тюмень, 2008. – 226 с.

2. Кудрина Е.В. В.М. Голицын и А.М. Горький: история настольных игр / Е.В. Кудрина // Литературный факт. – 2023. – №2 (28). – С. 73–88. DOI 10.22455/2541-8297-2023-28-73-88. EDN BHDPDF

3. Надолинская Т.В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т.В. Надолинская // Образование и наука. – 2013. – №7 (106). – С. 135–148.

4. Нелунова Е.Д. Применение настольных ролевых игр в обучении второму иностранному языку / Е.Д. Нелунова, К.И. Ковлеков // Новая наука: от идеи к результату. – 2015. – №2. – С. 27–30.

5. Своротова Ю.В. Использование настольных игр в образовательном процессе / Ю.В. Своротова // Развитие современного образования: от теории к практике: сборник материалов VII Всероссийской научно-практической конференции. – Чебоксары: Интерактив плюс, 2019. – С. 145–150. EDN KQEBRP

6. Фесик К.А. Применение настольных игр как интерактивного метода в обучении истории / К.А. Фесик, Н.Ю. Мочалова // Наука и перспективы. – 2023. – №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-nastolnysh-igr-kak-interaktivnogo-metoda-v-obuchenii-istorii> (дата обращения: 12.02.2026).

7. Шелл Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все = The Art of Game Design: A Book of Lenses / Д. Шелл; пер. с англ. А. Лысенко. – М.: Альпина Диджитал, 2019. – 551 с. – ISBN 978-5-9614-4184-8.