

Самусенко Игорь Михайлович

канд. филос. наук, преподаватель

ГБПОУ «Армавирский медицинский колледж»

г. Армавир, Краснодарский край

Самусенко Ольга Евгеньевна

учитель

МБОУ «СОШ №12»

г. Армавир, Краснодарский край

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ИМАДЖИНАРИУМ» КАК ИНСТРУМЕНТА РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ И ЗНАНИЙ В ПРЕДМЕТНЫХ ОБЛАСТЯХ ИСТОРИИ И МАТЕМАТИКИ

***Аннотация:** в статье рассматривается проблематика игры, которая на протяжении длительного времени остается актуальной для широкого круга исследователей. Целью данного исследования является выявление возможностей трансформаций эмоциональных состояний и знаний по истории и математике в процессе и по результатам настольной игры, предполагающей кооперативные механики – «Имаджинариум».*

***Ключевые слова:** настольная игра, обучающиеся, смысл, интеллектуальное усилие.*

Проблема использования игр в процессе обучения весьма актуальна, поскольку в современных условиях перед образованием как социальным институтом стоит важная задача – формирование всесторонне развитой личности. Интерактивные формы занятия направлены на многогранное развитие человека, формируют у него ряд необходимых в современном мире компетенций. Организация интерактива в формате настольных игр на уроке истории или математики – это прекрасная возможность не только развивать ученика, но и получать необходимые человеку знания и умения для жизни в обществе, а также формирование у него мотивации к обучению и развитию.

В последнее время особенно бурно растет интерес к использованию настольных игр в образовательном процессе [6]. Игра «Имаджинариум» нашла широкое распространение среди молодежи, в том числе благодаря образовательному центру «Сириус», где широко внедрялась среди участников смен. При всём разнообразии тематических блоков этой игры – кино, мультфильмы, Новый год, в продаже нет наборов, посвященных истории или математике, равно как и ряду других учебных дисциплин.

Игра определяется как специфический вид деятельности, обладающий бинарной природой. С психологической перспективы, она характеризуется доминированием действия над когнитивными процессами, проявляясь как условное, регламентированное моделирование фрагментов объективной реальности. В то же время, игра предоставляет субъекту возможность менять эмпирическую реальность, конструируя и функционируя в рамках собственной игровой действительности. Таким образом, игра представляет собой условную деятельность, где, с коммуникативной точки зрения, акцент смещается с результата на сам процесс [9].

Коммуникация играет ключевую роль в процессе игровой деятельности [3]. Игра служит средством социального взаимодействия, позволяя индивиду интегрироваться в социум. Игровые отношения могут проявляться в двух формах. Первая из них – это игра как таковая, где участники вступают в диалог и взаимодействие в рамках специально созданной игровой среды [7, с. 147]. Второе – игра трансформируется в часть, элемент иных видов отношений.

Успех «Имаджинариума» как источника игрового удовольствия кроется в создании особой групповой динамики. Игра стимулирует повышенную эмпатию между участниками, что естественным образом формирует позитивную атмосферу. Это, в свою очередь, способствует более легкой адаптации новичков и глубокому погружению в игровой процесс. Как следствие, игроки меньше подвержены негативным оценкам своих действий и концентрируются на радости от самого процесса, а не на результате.

Обратимся к истории появления и правилам интеллектуальной игры «Имаджинариум».

Вдохновением для создания российской настольной игры «Имаджинариум», появившейся в 2011 году благодаря Сергею Кузнецову и Тимуру Кадырову, послужила французская игра «Диксит». Последняя была разработана Жаном-Луи Рубиром в 2008 году [2].

«Имаджинариум» – это карточная игра, основанная на механике ассоциаций, схожей с «Диксит». Успех зависит от развитого воображения и чувства юмора игроков.

В начале игры каждый участник получает по шесть карт. Ходы совершаются поочерёдно. Один из игроков становится Ведущим. Ведущий выбирает карту из своей руки, кладёт её рубашкой вверх и даёт подсказку – слово, фразу, жест, звук или мимику, которые, по его мнению, ассоциируются с этой картой. Саму карту Ведущий не показывает. Остальные игроки, ориентируясь на подсказку, выбирают из своих карт ту, которая, на их взгляд, лучше всего подходит, и также кладут её рубашкой вверх. После этого все скрытые карты перемешиваются и выкладываются лицом вверх в ряд. Теперь задача каждого игрока – угадать, какую именно карту выбрал Ведущий. Для этого используются пронумерованные жетоны: каждый игрок тайно указывает номер карты, которую считает загаданной Ведущим. Когда все жетоны открыты, происходит подсчёт очков. Игрок, угадавший карту Ведущего, продвигает свою фишку вперёд [3].

«Имаджинариум» – это глубокое погружение в психологию других игроков. Успех здесь зависит от того, насколько точно вы сможете «расшифровать» их личности: понять их образ мышления, стратегические предпочтения, а также оценить их находчивость, хитрость и творческий и интеллектуальный потенциал.

Прежде всего необходимо вспомнить, что разбор карт в «Имаджинариуме» – это процесс поиска неочевидных смыслов, деталей и метафор на сюрреалистичных иллюстрациях. При этом цель: игрока загадать ассоциацию так, чтобы ее отгадали не все, но хотя бы один человек. Ключ к победе – баланс между понятностью и загадочностью.

Рассмотрим карту из разработанной нами игры «Исторический имаджинариум» (Рис. 1). Здесь от образа на игровой карте возможны отсылки к истории метро вообще, московского метрополитена, истории Наполеона Бонапарта и его эпохе.



Рис. 1. Карта для исторического Имаджинариума

Если отталкиваться от Московского метро, то могут быть озвучены под-сказки по примерной тематике.

1. Музей под землей. Более 40 станций признаны объектами культурного наследия.
2. «Секреты» объявлений. В поездах мужской голос объявляет станции при движении к центру, а женский – от центра.
3. Работа всегда. В истории метро был только один день, когда оно не работало – 15 октября 1941 года.
4. Безопасность. В годы Великой Отечественной войны метро использовалось как бомбоубежище.
5. Название. Носит имя В.И. Ленина [8].

Играющий в качестве альтернативной ветки подсказок может оттолкнуться от биографии Наполеона Бонапарта и событий его эпохи. В этом случае основой для его подсказок могут быть следующие факты.

1. Корсиканские корни. Родился на острове Корсика, в детстве плохо говорил по-французски.

2. Карьера. Благодаря математическим способностям окончил артиллерийскую академию и стал генералом в 24 года.

3. Трудоголик. Работал до 20 часов в сутки, отличался железной волей.

4. Короновал себя сам. На церемонии в 1804 году выхватил корону из рук Папы Римского и возложил её на себя.

5. Кодекс Наполеона. Ввел Гражданский кодекс (1804), который защищал собственность и стал основой для законодательств многих стран.

6. Миф о росте. Наполеон не был карликом; его рост был средним для того времени, около 168 см [5].

Таким образом, «Имаджинариум» – это настольная игра, которая отлично подходит для развития навыков общения и образного мышления, погружения в исторический контекст. Игроки загадывают ассоциации к необычным картам, развивая воображение и эмоциональный интеллект, что помогает запоминать события. Игроки могут загадывать ассоциации, связанные с историческими эпохами, личностями или событиями, что стимулирует запоминание через визуальные образы.

Настольную игру «Имаджинариум» можно эффективно адаптировать для развития математических знаний, если изменить классические правила и направить метафорическое мышление игроков на математический язык.

Сами по себе сюрреалистичные картинки игры не содержат цифр, но они служат идеальным стимулом для построения абстрактных связей, логики и пространственного мышления.

Для интеграции математики в игру классический процесс загадывания ассоциаций трансформируют в зависимости от возраста и темы.

Математические термины и понятия могут иметь выход на ассоциацию в виде математического термина (например, «параллельные прямые», «острый угол», «бесконечность», «симметрия» или «дробь»). Игроки ищут среди своих карт метафорические иллюстрации этого понятия.

Числовые выражения и уравнения могут иметь отражение в игровой карте. Ведущий озвучивает вслух математическую задачу или уравнение. Картинка-ассоциация должна визуальнo отражать ответ, например ответ на заданную задачу «4». Игроки ищут карту, где четыре персонажа, картинка строится вокруг четырех ярких элементов, четырехугольника.

Загадывать ассоциации только через геометрические свойства (форма, количество углов, осей симметрии или взаимное расположение объектов).

Данный игровой процесс способен развить сразу комплекс математических навыков: абстрактное мышление, перевод визуального образа в строгие математические знаки и формулы, логика и дедукция, геометрическая зоркость, поиск скрытых геометрических форм, симметрии и перспектив в хаотичных рисунках, комбинаторика и счет.

Настольная игра «Исторический имаджинариум» может быть введена в учебную или профессиональную деятельность как хорошее средство проведения досуга, способ сплочения коллектива.

Список литературы

1. Абраменкова Ю.В. Проектирование урока математики в цифровой образовательной среде / Ю.В. Абраменкова, Д.А. Скворцова // Дидактика математики: проблемы и исследования. – 2023. – Вып. 4(60). – С. 48–60. DOI 10.24412/2079-9152-2023-60-48-60. EDN RVKDZV

2. История создания игры «Диксит» // Википедия. – URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Dixit_\(игра\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Dixit_(игра)) (дата обращения: 22.03.2026).

3. История создания игры «Имаджинариум». – URL: <https://imaginarium.cosmodrome.games> (дата обращения: 22.03.2026).

4. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – С. 51–62.

5. Ленц Т. Наполеон: «Моя цель была великой» / Т. Ленц. – М.: Астрель, 2003. – 160 с.
6. Михеева Е.В. Геймификация образования: применение настольных игр в учебном процессе вуза / Е.В. Михеева, А.Н. Пересунько // Современные наукоемкие технологии. – 2025. – №10. – С. 208–213. – URL: <https://top-technologies.ru/ru/article/view?id=40549> (дата обращения: 26.03.2026). DOI 10.17513/snt.40549. EDN ZFBAXO
7. Педагог в контексте личностного и профессионального развития: реальность и перспективы: коллективная монография / под ред. Л.М. Митиной. – М.; Самара: Бахрах-М, 2022. – 275 с.
8. Нойтатц Д. Московское метро: от первых планов до великой стройки сталинизма (1897–1935) / Д. Нойтатц; пер. с нем. Ю.А. Петрова. – М.: Росспэн, 2013. – 783 с.
9. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга; сост., предисл. и пер. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2023. – 416 с.