

Применение настольных игр в обучении

Гомонов Илья Сергеевич

gomonov.ilya00@mail.ru

ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»

Сорокина Арина Евгеньевна

Arinasoroka47@gmail.com

ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»

Аннотация

Настольные игры — актуальный феномен, на который направлен исследовательский интерес современных учёных в области истории, психологии и социологии. Применение настольных игр в образовании является всё также актуальной, но не до конца разобранной темой. В данном исследовании, опираясь на теоретические труды отечественных и зарубежных авторов, проанализированы исторические примеры применения настольных игр в образовании, цели, в соответствии с которыми в них играли.

Исторический анализ показывает, что настольные игры использовались в различных культурах на протяжении тысячелетий не только как развлечение, но и как способ коммуникации с божественным и как инструмент обучения военно-стратегическому навыку. Однако систематическое применение игр в педагогических целях начинается значительно позже. Был сделан вывод, что применение настольных игр в современном понятии – как инструмент обучения и воспитания, возникает в период Нового времени.

Были рассмотрены современные классификации игр, предлагаемые исследователями. Среди них выделяются типологии по механикам, образовательным задачам, степени и способам вовлечённости. Особое внимание уделяется дидактическим играм, специально разработанным для образовательных целей.

Отдельно рассмотрено положение настольных игр в обучающей практике современных педагогов и преподавателей. Выявлены основные преимущества игрового подхода: повышение мотивации обучающихся, развитие социальных навыков, критического мышления и способности к принятию решений в условиях

неопределенности. Также отмечены возможные сложности интеграции игровых методик в традиционный образовательный процесс.

Ключевые слова: настольные игры, образование, педагогика, методы обучения

The Use of Board Games in Education

Gomonov Ilya Sergeevich

gomonov.ilya00@mail.ru

Federal State Autonomous Educational Institution of Higher Education "Siberian Federal University"

Sorokina Arina Evgenievna

Arinasoroka47@gmail.com

Federal State Autonomous Educational Institution of Higher Education "Siberian Federal University"

Abstract

Board games are a relevant phenomenon that attracts the research interest of modern scientists in the fields of history, psychology and sociology. The use of board games in education is still a relevant, but not fully understood topic. In this study, based on the theoretical works of domestic and foreign authors, historical examples of the use of board games in education, the purposes for which they were played are analyzed.

Historical analysis shows that board games have been used in various cultures for thousands of years not only as entertainment, but also as a way of communicating with the divine and as a tool for teaching military-strategic skills. However, the systematic use of games for pedagogical purposes begins much later. It was concluded that the use of board games in the modern sense - as a tool for teaching and upbringing, arose in the New Age.

Modern classifications of games proposed by researchers were considered. Among them, typologies by mechanics, educational tasks, degree and methods of involvement are distinguished. Particular attention is paid to didactic games specially developed for educational purposes.

The position of board games in the educational practice of modern teachers and educators is separately considered. The main advantages of the game approach are identified:

increasing the motivation of students, developing social skills, critical thinking and the ability to make decisions under uncertainty. Possible difficulties in integrating game methods into the traditional educational process are also noted.

Key words: board games, education, pedagogy, teaching methods

Введение

Игровая культура является сегодня предметом самых интенсивных академических исследований в различных аспектах. Исследуются видеоигры, которые в США относятся к произведениям современного искусства (см., напр., Ермаков, 2025a, 2025b, 2024a, 2024b, Ермаков и др., 2024a, 2024b, Ермаков, 2023a, 2023b, 2022 и др.), рассматриваются культурные трансформации, связанные с игровыми элементами (см., напр., Шпак, 2025, Шпак и Кирко, 2024, Хворостов, 2023; Шпак и Кирко, 2023; Пан, 2025; Лещинская и Редько, 2024; Холодкова, 2023; Монайкина, 2023; Бакланов, 2024; Коновалов и Ситникова, 2024; Копцева, 2025; Белецкая, 2025; Ситникова, 2024; Жигаева, 2024; Зотов, 2025; Лещинская, 2025; Костылев, 2024 и др.). В настоящее время ученые рассматривают игры как сложное культурное образование, различные элементы которого обладают собственной спецификой.

Феномен настольных игр давно привлекает внимание исследователей и его изучение выходит за рамки анализа рекреационной функции. Специалисты рассматривают настольные игры как многогранный инструмент, который открывает широкие возможности для социализации и развития индивидуума, а также является эффективным средством обучения.

В педагогической практике применение настольных игр уходит корнями в глубокую древность, где уже тогда они использовались как средство для обучения и развития. Сегодня, в эпоху новых образовательных подходов, акцентируется внимание на активных и интерактивных формах обучения, что еще больше повышает ценность и актуальность настольных игр в образовательном процессе.

Современные педагогические тренды подчеркивают важность индивидуализации и гибкости в обучении, а также необходимость вовлечения обучающихся в активный процесс познания. Игры становятся одним из таких инструментов, способных стимулировать интерес и мотивацию учеников. Они могут быть адаптированы для изучения различных предметов, от математики до истории и языков, и оказывают поддержку в развитии критического мышления, принятия решений и коммуникативных навыков.

Кроме того, настольные игры способствуют развитию социальных навыков, так как игроки взаимодействуют друг с другом, учатся работать в команде, устанавливают правила и следуют им, а также обучаются справляться с конкуренцией и конфликтами в игровой форме. Это способствует формированию у учащихся важных жизненных компетенций и умений.

Использование настольных игр в образовательном процессе позволяет учителям трансформировать традиционную учебную среду, делая ее более динамичной и привлекательной для учеников. Это может привести к повышению активности обучающихся, их мотивации и заинтересованности в предмете, тем самым способствуя улучшению образовательных результатов.

На данный момент существует достаточно исследований, посвящённых применению настольных игр в обучении. Однако, они рассматривают настольные игры либо с точки зрения исторического развития, жанрового разнообразия, либо частного применения.

Таким образом, цель данной работы — на основе научной литературы по теме составить целостную картину развития настольных игр как инструмента в педагогической практике.

В данном исследовании будет применён метод анализа научных источников по теме и синтез полученных данных. Исследуются статьи, монографии и другие работы, в которых раскрыт аспект применения настольных игр в обучении.

История развития настольных игр в русле педагогической практики

Для более глубокого понимания особенностей применения настольной игры в педагогической практике, стоит рассмотреть её дидактические возможности в историческом контексте.

Ряд авторов связывают феномен применения настольных игр в образовании, в первую очередь, с обучением стратегическому планированию. То есть, одними из первых настольных игр, которые можно назвать таковыми, связывают с играми, главная задача которых является набрать как можно большее количество очков, при условии ограниченных границ поля/ходов действия.

Ряд исследователей предполагают, что одной из первых настольных игр (Caffrey, 2019) такого жанра можно считать артефакт, хранящийся в Британском музее под номером 120834, обнаруженный на раскопках царского храма Ура 5 июля 1961 года. (The British Museum). Традиционно, датировка данной игры относится к 2 600-2 400 годам до нашей эры.

Точная цель игры доподлинно не известна, так как не сохранилось записанных правил. Однако, путем сопоставления и практической реконструкции, исследователями было выдвинуто предположение о том, что правила сводятся к необходимости перевести свои фигурки из одной зоны в другую раньше, чем это сделает противник. Количество доступных ходов предполагалось определять посредством броска тетраэдра (Bell, 1969), который нынешние игроки определили бы как dice D3.

Характерной чертой для «Царской игры Ура» становится то, что несмотря на сугубо светский характер игры, предполагавший сочетание удачи и навыка стратегического планирования, данная игра приобрела сакральное значение. Сохранилась клинописная табличка Итти-Мардук-балату — своего рода инструкция, где приводились весьма абстрактные результаты бросков (Electronic Babylonian Library). К примеру:

*«Если он не приземлится на розетку, женищина откажет тем, кто
задерживается в таверне;
что касается их группы, благополучие не достанется им вместе»*

Визуально похожую игру археологи обнаружили в селении Энгоми (также Тузла), расположенном на востоке Кипра. Датировка находки относится к 1500 году до нашей эры. Невзирая на определенное отличие по строению поля, цели данных игр схожи: дойти до конкретной зоны раньше противника (Bell, 1969). К данной игре существует множество возможных правил, которые исследователи стараются реконструировать.

Эта настольная игра, претендующая на звание древнейшей, получила «Сенет». Её первые изображения, восходящие к 2000 году до нашей эры, относятся к некрополю Бени-Хасан (Caffrey, 2019) (Piccione, 1980). Ключевым отличием от Царской игры Ура, помимо фигурок и уменьшения размеров поля, является бросание чёрных и белых пластинок для определения количества очков.

Исследователь Питер А. Пиццоне говорил о существовании двух параллельных версий сенета: одна являлась светской, соревновательной — рассчитанной на двух игроков; а вторая — сакральная, гадательная, для одного. Гадательная версия предполагала иную технику изготовления набора, несколько расширенное поле (3 на 10). Весь путь, что игрок проходил в игре, отражал его пребывание в загробном мире. Таким образом, еще при жизни, игрок погружался в царство мертвых и, с одной стороны, мог дополнительно к этому подготовиться, а с другой, соприкоснуться с божественным, как бы обеспечивая себе союз и помощь божественных сил наперед (Piccione, 1980).

Еще одной игрой, которую исследователи называют возможной прародительницей современных, является китайская игра вэйци (Bell, 1969) (Caffrey, 2019) (Murray, 1913, которая более известна своим японским вариантом — го. Вэйци относят к 2100 году до н.э. (о подобной дате говорят летописи династии Хань, относящиеся к 220-206 годам до н. э.) однако, первые достоверные находки самих досок относятся к III веку до н.э. Цель игры в полной мере отражена в названии «вэйцы» – буквально «игра в окружение». Игрок должен занять контроль над большей частью игрового поля, чем противник. В процессе он также может окружать фигуры противника, тем самым освобождая себе пространство для маневра. Количество ходов было ограничено: игроки поочередно ходили, совершая одно движение одной фигурой.

Настольная игра, которая не претендует на звание прародительницы, но тем не менее, важна в качестве упоминания, римская лутрункули (Bell, 1969) (Caffrey, 2019) (полное название игры «Lūdus lātrunculōrum» – «игра солдатиков»). Игра представляла собой клетчатое поле, в котором игроки поочередно совершали движение своими пешками. Правил не сохранилось.

В 550-ых годах в Европу из Индии приходит игра чатуранг, которая к 1400-ым годам становится прообразом для шахмат в современном виде (Bell, 1969) (Murray, 1913).

Подводя некоторый промежуточный итог, можно сказать, что со времен Античности и до Средних веков, настольные игры приобретали широкое значение не только в досуговом, но и в образовательном контексте. Главным задача настольных игр того времени — обучение стратегии, в военном аспекте (вэйцзы, лутрункули, шахматы) и сакральное священнодействие с предсказанием или коммуникацией с богами (царская игра Ура, сенет в религиозном варианте). Обучение стратегии, посредством настольных игр, на ранних этапах человеческой цивилизации подчёркивает их дидактический потенциал.

С наступлением Нового времени возникло определенное изменение применения настольных игр. Трансформация образования в современном понимании, как педагогической системы, приходится на эпоху Возрождения — мыслители Ренессанса обращаются к концепции гуманизма и стремятся культивировать её во всех сферах общественной жизни. Так, Эразм Роттердамский выступал за то, чтобы «учение приносило ребёнку радость и удовольствие» (Хидирнабиев, 2018).

Первые настольные игры в эпоху Нового времени всё ещё отражали в себе тенденцию к обучению участников военной стратегии. Одной из первых подобных игр

является «Kriegsspiel» («военная игра»), разработанная германским математиком Иоганном Кристианом Людвигом Хельвигом (Caffrey, 2019). Изначальная задумка автора сводилась к созданию более масштабных и реалистичных шахмат (игровое поле на 1617 клеток), которые отражали особенности географических условий и масштаб воинских контингентов, применяемых в 18 веке (игра была опубликована в 1780). В первоначальной версии каждая ячейка отображала конкретные особенности окружения, оказывающие тот или иной эффект на отряды игрока. Будущие версии игры отличались мелкими доработками: условные фигуры из шахмат были заменены на фигуры настоящих родов войск, распространённых в армиях конца XVIII- начала XIX века.

В дальнейшем возникло множество продолжателей практики применения настольных военных игр, как для проведения досуга, так и для обучения стратегическим навыкам. Уже к 1812 году, идейный продолжатель барон Георг фон Рейсвиц коренным образом изменил подход к этой игре, вкладывая в неё идею прямой симуляции настоящих боевых действий (Kriegsspiel). Так, условное игровое поле было заменено на гипсовые модели с натуралистичными горами, равнинами и прочим. Во многом, военные успехи Пруссии в XIX веке, связывают, в том числе, с тем, что многие сражения и кампании были заранее смоделированы и «проиграны» генералитетом ещё до их фактического осуществления (Caffrey, 2019). Подобная практика распространялась по всей Европе, а затем и миру, сохранившись и по сей день и трансформировавшись в то, что сегодня известно под термином «варгеймы» (Caffrey, 2019).

Невзирая на военно-стратегическую специфику, которая красной линией идёт вдоль всей истории становления настольных игр, как инструмента обучения, настольные игры ей не ограничиваются.

Педагогическая мысль Англии XVIII века была во многом связана с фигурой Джона Локка, являвшимся революционером в социально-политической мысли. Именно он установил в качестве возвращаемого в молодом поколении идеала «джентльмена» — благородного человека, в котором тело и мораль одинаково безупречны. Этот идеал являлся ориентиром при воспитании и обучении в георгианскую эпоху. Именно в этот период английской истории возникают первые настольные игры, которые обучают не столько военной стратегии, сколько общим сведениям о мире: географии, политике, истории.

Примером подобной настольной игры можно считать «Путешествие по Европе, или географическая игра», разработанную географом Дж. Джефферисом. Игра представляла собой географическую карту Европы, в которой располагалось 77 точек

интереса (Jefferys, 1797), по которым игроки передвигались фишками (Шпак, 2022). Очередность ходов определялась не игровыми костями (которые считались недостойным, и даже опасным атрибутом для обучающихся), а специальным волчком. Каждый пункт имел свою характеристику, которая описывала конкретное действие, которое происходит с персонажами игроков. Например, «наступая» на ячейку № 28 (Ганновер) (Jefferys, 1797), игрок получал следующий эффект:

“...по приказу короля Великобритании, который является курфюрстом, вас препровождают в ячейку № 54 Гибралтар, чтобы посетить его соотечественников, которые держат там гарнизон”

Иным примером «нестандартного» подхода в применении настольных игр в образовании, является «Новая игра в человеческую жизнь», изданная Дж. Уоллисом в 1790 г. Правила (Шпак, 2022), написанные для данной игры, отражают не просто механику ходов, но и шире – морально-этическое наставление для юных игроков.

«Бессмертный Человек, прожив 84 года, кажется достоин своими талантами и заслугами стать эталоном для окончания жизни, которая может окончиться только Вечностью. Когда мы доберемся до №. 84, мы получим от этой игры все возможное, но, если мы превысим это число, мы должны вернуться на столько пунктов назад, на сколько мы прошли дальше. Жизнь человека делится на семь периодов по 12 лет, а именно от младенчества к юности, зрелости, расцвету лет (Prime of Life), безмятежному среднему возрасту (Sedate Middle Age), старости, дряхлости (Decrepitude) и крайней дряхлости (Dotage). В жизни он сталкивается с различными состояниями, которые располагаются в том порядке, в котором они обычно сменяют друг друга». Глядя на то, какие модели поведения дают».

Именно в эпоху Нового времени возникают новые формы применения настольных игр в обучении.

Исходя из всего вышесказанного в данной части работы, можно вывести следующее:

1. Настольные игры в своём первоначальном варианте применялись как: а) инструмент обучения военной стратегии; б) инструмент религиозно-ритуальных практик и гаданий; в) средство досуга.
2. В эпоху Нового времени сохраняется тенденция обучения военной стратегии через настольные игры, создавая всё более реалистичные симуляторы.
3. Вместе с тем – возникают новые практики применения настольных игр в образовании (обучение истории, географии, прививание моральных ориентиров и т.д.).

4. Тенденция применения настольных игр военно-стратегической тематики сохраняется и по сию пору.

Теоретические особенности применения настольных игр

В первой части работы мы разобрали исторические особенности и основные тенденции по которым развивались настольные игры, а также их применение в обучении. В этой части будут рассмотрены теоретические особенности применения настольных игр, связанные с их теоретическим осмыслением.

На современном этапе изученности настольных игр в образовании, существует множество особенностей, подмечаемых авторами. Рядом педагогов отмечается многоканальность, которую игры оказывают на обучающихся (Калинина, 2022), что способствует как развитию самих каналов восприятия (аудиальный, визуальный и кинетический), то есть способности воспринимать и обрабатывать информацию, так и полному погружению в процесс.

Ввиду вызовов, возникших перед педагогикой в последние годы, многие авторы стали обращать внимание на воспитательные функции настольных игр. Так, к примеру, отмечается (Зорина, 2024) важность настольных игр не только среди обучающихся школьного возраста, но и среди студентов высших учебных заведений. Отмечается, что на практике, проживая на игровом опыте, ряд ситуаций, у обучающихся складывается если не паттерн поведения в определённых жизненных ситуациях, то хотя бы определённая рефлексия.

Настольные игры имеют множество разнообразных признаков, по которым их можно систематизировать и классифицировать так или иначе. К примеру, французский социолог Р. Кайуа выдвигал четыре основных ключевых категории игр, которые, в свою очередь, базировались на конкретных эмоциях и чувствах, которые те вызывали, а именно: «Агон» (состязательные игры), «Алеа» (игры случая), «Илинкс» (игры, меняющие состояние сознания) и «Мимикрия» (игры, подражающие или же создающие иную реальность при помощи воображения игрока).

Опираясь на данную классификацию, авторский коллектив О.В. Митиной и Р.В. Исаковой (Митина, 2022), подчёркивает, что картину чувственного переживания в полной мере может вызвать именно настольная игра. Так, на вышеописанную классификацию накладываются следующие характерные особенности настольных игр:

- «Агон» – состязательность выражается в групповых играх, когда присутствует соперник, совместно с которым вы играете;

- «Алеа» – часть настольных игр базируется на случайности действий (либо, их ограниченность), вызванных броском игровых кубиков (в сленге настольных игр это именуется как «dice», ввиду лаконичности термина) или случайным порядком карт, предполагающих какое-то действие.

- «Илинкс» – настольные игры подразумевают изменение сознания, т.к. по сути своей представляют некоторый «фрагмент реальности» (как натуралистичной, так и выдуманной, для сравнения: «Монополия», отражающая рынок недвижимости «в миниатюре» и настольно-ролевая игра «Подземелья и Драконы» отражающая эпическое фэнтези «в миниатюре»).

- «Мимикрия» – в определённой степени, переключается с упомянутыми выше настольно-ролевыми играми, где каждый игрок берёт на себя определённую роль, в соответствии с которой он должен иметь определённую мотивацию или совершать определённые действия.

То есть, таким образом, при проведении классификации настольных игр, авторы обращаются к психоэмоциональному потенциалу, которые настольные игры могут вызывать у игроков.

Иная систематизация, выделяемая авторами, относится к более «классической», жанровой классификации настольных игр, принятой в сообществе самих игроков. Ключевым для «жанровой классификации» выступает то, на каких правилах основывается конкретная игра (Митина, 2022).

Невзирая на огромное разнообразие жанров настольных игр, среди прочего, авторами выделяются: абстрактные игры, еврогеймы, америтреш, варгеймы, настольные ролевые игры, патигеймы, игры с составлением колод. Характерно то, что каждый конкретный жанр, опираясь на конкретные правила, предполагает формирование определённых знаний, либо же, определённых навыков: так, еврогеймы подразумевают расчёт своих действий, а также анализ действий игроков. При решении подобных задач в настольных играх обучающиеся учатся выстраивать причинно-следственные связи и делать выводы на основе наблюдений и данных. Эти навыки применимы не только в учебной среде, но и в жизни, что переносит настольные игры в один из ключевых инструментов в образовании для современности.

Помимо прочего, исследователи (Своротова, 2019) предлагают классификацию настольных игр, основанную на тех сферах, на развитие которых они направлены. Среди таковых выделяются игры, направленные на: развитие коммуникативных навыков; обучение устному счёту; развитие памяти и реакции; развитие координации; сплочение

коллектива; развитие социального интеллекта. Важно отметить, что несмотря на то, что часть указанных сфер актуальна в большей степени для обучающихся школ, все же имеет место и применимость настольных игр к аудитории обучающихся высших учебных заведений (сплочение коллектива особенно актуально при условии, если он является новообразованным и отсутствует выстроенная коммуникация).

Подводя итог сказанному в данном блоке, можно сделать следующие выводы:

1. Существует множество подходов к классификации настольных игр в образовании. Ключевым в определении классификации игр является то, какие цели ставит исследователь, будь то: развитие конкретных навыков у играющих, или оперирование к конкретным чувственно-эмоциональным переживаниям игроков и так далее.

2. Зачастую характеристики, по которым выделяют игры, могут перемежаться в одной игре, что позволяет исследователю более корректно рассматривать многогранный феномен настольных игр в обучении.

Настольные игры в современной педагогической практике

Как было выявлено раньше, настольные игры с давних времен служили не только средством развлечения, но и инструментом обучения и развития подрастающего поколения. Эволюция жанра привела к созданию игр для различных образовательных задач. Современные дидактические настольные игры охватывают широкий спектр тем и предметов, от истории и естествознания до языков и экономики, и могут быть адаптированы для различных возрастных групп и учебных программ.

В данной части работы будут рассмотрены современные исследования, направленные на внедрение настольных игр с педагогическую практику.

В статье, посвященной методикам преподавания английского языка как иностранного для студентов технических специальностей, Е. С. Овчинникова подробно рассматривает применение настольных игр как эффективного инструмента в образовательном процессе и выделяет ряд важных функций (Овчинникова, 2013):

- Развивающая — стимуляция когнитивных процессов, таких как словесно-логическое мышление. Кроме того, настольные игры побуждают студентов к самостоятельным действиям, повышают сообразительность и скорость реакции.
- Социализирующая — игры в группах способствуют более быстрой адаптации студентов в учебном коллективе. Они учат взаимодействовать друг с другом, оказывать взаимопомощь и совместно решать возникающие проблемы.

- Обучающая функция настольных игр заключается в том, что они могут быть адаптированы для изучения различных дисциплин, включая технические предметы.

В совокупности, применение настольных игр в образовательном процессе не просто диверсифицирует методы обучения, но и способствует достижению важных образовательных и воспитательных целей, создавая интерактивную и стимулирующую среду для комплексного развития.

В статье «Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции» (Иванов, 2017) рассматривается применение настольных игр в образовательном процессе как инструмент для эффективного усвоения специфической терминологии в области права. Авторы статьи исследуют и обосновывают преимущества использования игровых методик в академической среде, в частности, в контексте обучения студентов-бакалавров юриспруденции.

Согласно исследованию, настольные игры способствуют более глубокому погружению студентов в изучаемую дисциплину за счет вовлечения их в активный и взаимодействующий процесс обучения. Игровая форма позволяет учащимся не только усваивать понятия и термины, но и применять их на практике в ходе игры, что ведет к лучшему закреплению материала.

Авторы утверждают, что настольные игры могут служить эффективным дополнением к традиционным методам преподавания, таким как лекции и семинары.

Эта методика особенно полезна для усвоения сложной юридической терминологии, поскольку игра предполагает повторное использование терминов в различных контекстах, что способствует их лучшему запоминанию и пониманию.

Таким образом, исследование поддерживает идею о том, что игровые методы могут быть успешно интегрированы в образовательную программу для обучения юристов, и что они могут значительно обогатить образовательный процесс, делая его более интерактивным и эффективным.

В статье, посвященной использованию настольных игр в процессе обучения истории, автор Колпакова Т.А. делает акцент на нескольких ключевых аспектах, которые необходимо учитывать при внедрении данного вида активности в образовательный процесс (Колпакова, 2020).

Прежде всего, Колпакова подчеркивает, что наиболее уместным является использование настольных игр вне основного расписания. Такой подход позволяет использовать игры как дополнительный ресурс для закрепления и углубления знаний,

приобретенных в ходе традиционного урока. Настольные игры служат в качестве эффективного инструмента повторения пройденного материала и могут способствовать более глубокому пониманию исторических событий и процессов.

Также автор затрагивает важность оценки сложности механик настольных игр перед их интеграцией в учебный процесс. С одной стороны, продуманные и сложные игровые механики могут стимулировать интерес и мотивацию учащихся, делая процесс обучения более увлекательным и динамичным. С другой стороны, существует риск, что если правила игры окажутся слишком запутанными, это может привести к трудностям в понимании и освоении. Поэтому Колпакова акцентирует внимание на необходимости нахождения баланса между сложностью игры и ее доступностью для участников образовательного процесса.

Согласно исследованию, применение настольных игр в обучении истории должно учитывать соответствие выбранной игры учебным целям и уровню подготовки учащихся, а также необходимость поддержания интереса и мотивации как учеников, так и педагогов. Эффективное использование настольных игр требует тщательного подбора и планирования.

Следующая предметная область, в которой настольные игры находят свое применение как эффективный метод обучения, заключается в развитии финансовой грамотности среди учащихся. Исследование «Настольные игры как способ формирования финансовой грамотности школьников» Мочаловой Н.Ю. и Фесик К.А. показывает возможности, которые открывают настольные игры для активного и динамичного образовательного процесса. В данной работе освещается подход, благодаря которому ученики могут осваивать важные управленческие навыки, такие как распределение и контроль за ресурсами, принятие экономически обоснованных решений и оценка их последствий в непосредственно контролируемой и безопасной игровой среде (Мочалова, 2020).

Через игровую деятельность школьники учатся принимать взвешенные решения и наблюдать за их результатами в реальном времени. Такое интерактивное обучение позволяет усваивать финансовые принципы и экономические концепты без риска для реальных средств. Игровая реальность создает условия, в которых можно безбоязненно экспериментировать, делать ошибки и тут же извлекать из них уроки. В результате, это опытное обучение способствует формированию у школьников базиса финансовой грамотности, который они смогут применять в будущем.

Иванникова Е.В. в работе, посвящённой использованию настольных игр в обучении школьников географии ставит акцент на том, что стоит различать «игровую деятельность» и «целенаправленную игру», которая изначально подчинена достижению намеченного результата. Автор пишет:

«Дидактическая игра – это специально создаваемая или приспособленная для целей обучения игра, имеющая учебную проблему, решение которой будет выступать результатом заранее определенной учебной цели» (Иванникова, 2023).

Цель дидактических игр, по мнению Иванниковой, заключается не только в обеспечении знаний, но и в развитии специальных и общих учебных умений и навыков у школьников. Эти игры направлены на формирование у учащихся способности применять полученные знания в различных практических ситуациях.

Также, в контексте обучения географии, настольные игры могут стать эффективным инструментом для визуализации и моделирования различных географических объектов и явлений, таких как климатические зоны, ландшафты, экосистемы и социально-экономические процессы. Использование дидактических игр может способствовать лучшему усвоению учебного материала за счёт включения элементов игры и практического взаимодействия.

В своей работе Иванникова подчёркивает, что дидактические игры должны быть интегрированы в учебный процесс таким образом, чтобы они гармонично сочетались с другими методами и формами обучения, способствуя повышению эффективности образовательного процесса и достижению поставленных учебных целей.

Таким образом, исследования подтверждают, что настольные игры способствуют развитию критического мышления, улучшают память, внимание и концентрацию, а также помогают в социальной адаптации и взаимодействии с другими людьми. Преподаватели и разработчики учебных программ признают ценность настольных игр как средства дополнения традиционных учебных методов и активно интегрируют их в образовательную практику, стремясь создать более динамичную и вовлекающую учебную среду. Однако стоит учитывать ряд нюансов при интеграции данной практики в образовательный процесс:

1. Эффективное использование настольных игр в учебном процессе требует заблаговременной подготовки от преподавателя. Стоит учитывать особенности аудитории обучающихся и возможности самой игры, чтобы не снизить мотивацию в процессе.

2. Настольные игры не заменяют учебный процесс, а интегрируются в него и дополняют. Некоторые исследователи отмечают, что их стоит выносить за рамки основного расписания и проводить в свободное от учёбы время.

Выводы

Опираясь на изложенную ранее информацию, можно сделать следующие выводы:

1. Феномен применения настольных игр в обучении возник с момент их создания. Однако как полноценный инструмент образования и воспитания, настольные игры входят в обиход лишь с эпохи Нового времени – когда возникает трансформация в отношении к самому процессу обучения и его итога.

2. В современной науке существует множество классификаций, по которым можно различать настольные игры – они зависят от целей и специфик, которые перед обучающимся стоят в процессе обучения.

3. Настольные игры являются полноценным инструментом в современном обучении и требуют заблаговременного расчета – когда и как их необходимо применить. Многое зависит от тех задач, что стоят перед преподавателем и обучающимся, а также, от коллектива, в котором предполагается применять данный инструмент.

Список литературы:

Bell, R. C. Board and Table Games from Many Civilizations. Oxford, Oxford University Press, 1969, pp. 269. Available at: <https://ia801405.us.archive.org/8/items/B-001-002-771/B-001-002-771.pdf> (accessed 21 February 2025)

Caffrey, M. B. Jr. On Wargaming How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future // NAVAL WAR COLLEGE NEWPORT PAPERS, 2019, № 43, pp. 479. Available at: <https://digital-commons.usnwc.edu/newport-papers/43/> (accessed 21 February 2025)

Electronic Babylonian Library: official site. - . - Available at: <https://www.ebl.lmu.de/library/BM.33333.B> (accessed 26 February 2025)

Jefferys, J. A Journey Through Europe or the Play of Geography. London, Carrington Bowles Map & Printseller, 1759. Available at: <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1210> (accessed: 26 February 2025)

Krieg spiel: unofficial site. - . - Available at: <https://kriegsspielorg.wordpress.com/home/the-origins-of-kriegsspiel/> (accessed 26 February 2025)

Murray, H. J. R. A History of Chess. Oxford, Clarendon Press, 1913, pp. 945 Available at: <https://archive.org/details/AHistoryOfChess> (accessed 21 February 2025)

Piccione, P. A. In Search of the Meaning of Senet // *Archaeology*. 1980, 33/4, pp. 55-58.

The British Museum: official site. – London Available at: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378 (accessed 26 February 2025)

Бакланов, Ю. А. Перформативные акты в современной российской музыкальной культуре на материале творчества группы «Shortparis» / Ю. А. Бакланов // *Сибирский искусствоведческий журнал*. – 2024. – Т. 3, № 2. – С. 52-69. – DOI 10.31804/2782-4926-2024-52-69. – EDN DQLCPP.

Белецкая, У. А. Современные концепции культурологических исследований музея / У. А. Белецкая // *Северные Архивы и Экспедиции*. – 2025. – Т. 9, № 1. – С. 124-131. – EDN SRXJCY.

Ермаков, Т. К. Антропология игры и агентивность: эвристический потенциал исследований конца XIX века в современной теории / Т. К. Ермаков // *Сибирский антропологический журнал*. – 2025а. – Т. 9, № 1. – С. 6-14. – EDN IKEWAX.

Ермаков, Т. К. Компьютерная графика и контекст: формирование цифровой визуальности в 1970-е годы / Т. К. Ермаков // *Цифровизация*. – 2025b. – Т. 6, № 1. – С. 26-34. – EDN AYDFGN.

Ермаков, Т. К. "Тест Тьюринга" в контексте медиа-археологии (анархеологии) видеоигрового искусственного интеллекта / Т. К. Ермаков // *Социология искусственного интеллекта: регионы и группы: Материалы Всероссийской конференции с международным участием*, Красноярск, 30 октября 2023 года. – Красноярск: Красноярская региональная общественная организация "Содружество просветителей Красноярья", Сибирский федеральный университет, 2024f. – С. 15-25. – EDN HFNBGS.

Ермаков, Т. К. Элементы ретрофутуризма в искусстве демосцены / Т. К. Ермаков // *Цифровизация*. – 2024b. – Т. 5, № 4. – С. 27-36. – EDN HGTLBG.

Ермаков, Т. К. Особенности трансформации нарративных схем при изменении медийной основы произведения (на материале анализа книги, фильма и игры "Крестный отец") / Т. К. Ермаков, К. А. Дегтяренко, А. А. Шпак // *Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки*. – 2024а. – Т. 17, № 1. – С. 42-54. – EDN EWCFAE.

Ермаков, Т. К. Конструирование художественных метанарративов в современной культуре: формальные и смыслообразующие аспекты / Т. К. Ермаков, К. А. Дегтяренко, А. А. Шпак // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2024b. – Т. 17, № 4. – С. 681-693. – EDN LQPLYW.

Ермаков, Т. К. Базовые схемы взаимодействия и алгоритмы властных отношений в видеоиграх / Т. К. Ермаков // Северные Архивы и Экспедиции. – 2023a. – Т. 7, № 1. – С. 88-96. – EDN FKFXWJ.

Ермаков, Т. К. Теоретико-методологические основания топологического анализа видеоигр: опыт сравнения игр для консолей Atari 2600 и Nintendo Entertainment System / Т. К. Ермаков // Северные Архивы и Экспедиции. – 2023b. – Т. 7, № 2. – С. 116-125. – EDN KJSRWD.

Ермаков, Т. К. Некоторые особенности организации игрового пространства игр с 2D-графикой жанра платформер с точки зрения взаимодействия между игроком и пространством / Т. К. Ермаков // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2022. – Т. 15, № 2. – С. 234-243. – DOI 10.17516/1997-1370-0906. – EDN DRLVSP.

Жигаева, А. А. Культурный поворот как методологический подход при изучении художественной культуры (на примере визуального искусства) / А. А. Жигаева // Северные Архивы и Экспедиции. – 2024. – Т. 8, № 2. – С. 126-132. – EDN KSLTUF.

Зорина, Е. М. Настольные игры как педагогический инструмент развития правовой культуры студентов // Актуальные проблемы науки и практики: Гатчинские чтения. 2024, с. 518-522.

Зотов, С. О. Методологические подходы к исследованию техники в философии культуры / С. О. Зотов // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 1. – С. 15-20. – EDN IMPRBL.

Иванникова, Е. В. Использование настольных игр в обучении географии / Е. В. Иванникова // Междисциплинарные подходы в биологии, медицине и науках о Земле: теоретические и прикладные аспекты : Материалы симпозиума XVIII (L) Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, приуроченной к 50-летию КемГУ, Кемерово, 26 апреля 2023 года / Науч. редактор Ф.Ю. Кайзер. Том Выпуск 24. – Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2023. – С. 51-54.

Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 9. – С. 44–51.

Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Москва, Объединенное гуманитарное издательство. 2007, 304 с.

Калинина, А. В. Из опыта разработки и реализации настольных игр в дистанционном формате обучения / А. В. Калинина, С. Р. Казаева, В. С. Лахтина, Е. Е. Андреева // Актуальные проблемы социогуманитарного образования. 2022, 5, с. 45-48.

Колпакова, Т. А. Использование настольных игр в обучении истории / Т. А. Колпакова // Амурский научный вестник. – 2020. – № 4. – С. 65-69.

Коновалов, Е. А. Сравнительный анализ кинематографического и литературного произведения «Крестный отец» / Е. А. Коновалов, А. А. Ситникова // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2024. – Т. 3, № 1. – С. 60-73. – DOI 10.31804/2782-4926-2024-3-1-60-73. – EDN UDRBYU.

Копцева, М. С. Методологические подходы к исследованию культурных трансформаций / М. С. Копцева // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025. – Т. 9, № 1. – С. 99-107. – EDN RLIMJG.

Костылев, С. В. стратегическое управление развитием культуротворческой среды / С. В. Костылев // Сибирский антропологический журнал. – 2024. – Т. 8, № 4. – С. 58-63. – EDN ZBBXKZ.

Лещинская, Н. М. Гендерный подход в современных исследованиях произведений искусства / Н. М. Лещинская // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 1. – С. 35-43. – EDN PEMBZS.

Лещинская, Н. М. Музыка для компьютерных игр. Творчество Нобуо Уэмацу / Н. М. Лещинская, О. Ю. Редько // Цифровизация. – 2024. – Т. 5, № 3. – С. 30-37. – EDN IFJYAO.

Митина, О.В. Особенности переживания в игровой деятельности у студентов (на материале групповых настольных игр) / О.В. Митина, Р.В. Исакова // Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика. 2022, 2, с. 282-303.

Монайкина, М. О. Роль виртуального музея в практике работы музейных центров (на примере Красноярского художественного музея имени В. И. Сурикова) / М. О. Монайкина // Цифровизация. – 2023. – Т. 4, № 3. – С. 17-26. – EDN OLFLGG.

Мочалова, Н. Ю. Настольные игры как способ формирования финансовой грамотности школьников / Н. Ю. Мочалова, К. А. Фесик // Социально-культурная

деятельность: векторы исследовательских и практических перспектив: материалы Международной электронной научно-практической конференции, Казань, 22 мая 2020 года. – Казань: Казанский государственный университет культуры и искусств, 2020. – С. 416-419.

Овчинникова, Е.С. Использование настольных игр при обучении английскому языку как иностранному студентов технического вуза: Филологические науки. Вопросы теории и практики Тамбов: Грамота, 2013. № 3 (21): в 2-х ч. Ч. II. С. 149-151. ISSN 1997-2911.

Пан, Н. Художественная коммуникация в эпоху цифровых технологий: анализ веб-сайтов современных художников и художественных галерей Китая / Н. Пан // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 1. – С. 44-57. – EDN FPIZMN.

Своротова, Ю. В. Использование настольных игр в образовательном процессе // Развитие современного образования: от теории к практике : Сборник материалов VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 2019, с. 145-150.

Ситникова, А. А. Художник за пределами профессиональных художественных сообществ в Красноярске в 1980-2000х годах: ограничения и возможности / А. А. Ситникова // Северные Архивы и Экспедиции. – 2024. – Т. 8, № 4. – С. 116-125. – EDN MCMSDD.

Хворостов, В. В. Основные проблемы внедрения ИИ в сферу искусства: по материалам публицистики 2018-2023 годов / В. В. Хворостов // Социология искусственного интеллекта. – 2023. – Т. 4, № 4. – С. 31-38. – EDN CIZFEA.

Хидирнабиев, Р. Х. Рождение педагогической системы, как новая отрасль научного знания // Восточно-Европейский научный журнал. 2018, 5-1(33), с. 10-12.

Холодкова, Л. М. Возможности технологий виртуальной реальности для современных культурных исследований / Л. М. Холодкова // Цифровизация. – 2023. – Т. 4, № 4. – С. 34-40. – EDN NEPSMI.

Шпак, Г. В. Настольные игры в Англии эпохи Георгов как инструмент воспитания, обучения и распространения научных знаний // Преподаватель XXI век. 2022, 3-2, с. 337-352.

Шпак, А. А. Социальные трансформации: искусственный интеллект в эпоху метавселенных / А. А. Шпак // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 1. – С. 76-84. – EDN URUXKL.

Шпак, А. А. Творческое применение искусственного интеллекта в образовании: концепция Алекса урменетыи Маргариты Ромеро / А. А. Шпак, В. И. Кирко // Социология искусственного интеллекта. – 2024. – Т. 5, № 3. – С. 19-34. – EDN SWPDLY.

Шпак, А. А. Концепция Владимира Геройменко «Дополненная реальность и искусственный интеллект. Слияние передовых технологий» (Springer, 2023) / А. А. Шпак, В. И. Кирко // Социология искусственного интеллекта. – 2023. – Т. 4, № 3. – С. 22-40. – EDN BPNIHE.