

Согласование участия в открытом региональном конкурсе исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж - Пенза» 2023.

В оргкомитет конкурса исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж - Пенза» 2023

Для участия в открытом региональном конкурсе исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж - Пенза» 2023 от образовательной организации МБОУ «Лицей №55» г. Пензы

направляется работа на тему:

«Создание концепции и дизайна тематической настольной игры по русской литературе 19-го века»

секция Культурология

Автор(авторы) работы:

Чернова Дарья Евгеньевна

Научное руководство:

Преображенская Наталья Александровна

Директор ОО



Красильникова Е. В.

М. П.

**V открытый региональный конкурс исследовательских и проектных работ школьников
«Высший пилотаж – Пенза» 2023**

Учебный проект по теме
«Создание концепции и дизайна
тематической настольной игры
по русской литературе 19-го века»

Выполнила:
Чернова Дарья Евгеньевна,
ученица 11 «Б» класса
МБОУ «Лицей №55» г. Пензы
Руководитель:
Преображенская Наталья Александровна,
учитель русского языка и литературы
МБОУ «Лицей №55» г. Пензы

г. Пенза, 2023

Содержание

1. Введение.....	3
2. История появления настольных игр.....	5
3. Процесс разработки собственной настольной игры.....	7
4. Заключение.....	9
5. Список использованных интернет-ресурсов.....	10
6. Приложение.....	11

1. Введение

Людам нравится играть. Как говорил социальный психолог Юбер Жауи: «Игра - это потребность, которая фундаментально важна для поддержания психического здоровья и способности к творчеству. Без игры наши рассуждения становятся шаблонными, эмоции иссякают...».

Из этого следует, что игры важны для человека в любом возрасте. Дети учатся примерять на себя различные социальные роли, развивают навыки коммуникации и логику. А что же у взрослых? «Игра — это реализация наших творческих возможностей, которые в жизни зачастую остаются не востребованы, — объясняет транзактный аналитик Вадим Петровский.

Игры позволяют «убежать» от повседневности и испытать новые яркие эмоции, обрести свободу от социума хотя бы на некоторое время. Многие люди обретают связь со своим внутренним «Я» именно во время игры, открывают в себе новые черты характера и потаенные желания. Такая связь имеет определяющее значение, если человек находится в состоянии личного конфликта или кризиса.

Желание бороться и побеждать заложено в людях генетически. Борьба сопровождается выбросом адреналина, а победа – эйфорией. Если в реальной жизни далеко не всем предоставляется возможность становиться победителями, то в игре этого звания добиться гораздо проще.

Одним из самых распространенных видов игр являются настольные игры. На данный момент в магазинах можно найти великое множество сюжетов и тематик. Неудивительно, что у настольных игр есть целые армии поклонников по всему миру. Такой вид развлечения действительно сближает людей. А смех — это приятный «побочный эффект» настольных игр и один из факторов, почему людям вообще нравится играть. Мы наслаждаемся процессом и смеемся — разве это не здорово? Вся суть настольных игр — взаимодействие с окружающими. Не имеет значения, играете вы со старыми друзьями, родственниками, коллегами, или разыграли партию с людьми, которых видите впервые в жизни, — настольные игры помогут вам весело провести время и лучше узнать других людей. Кроме того, они сокращают шансы возникновения стресса. Когда мы сосредоточены на игре, то все рабочие проблемы уходят на второй план, а при возвращении в реальность не кажутся такими утомительными и тяжелыми.

Настольные игры дают неограниченные возможности для творчества и фантазии, что доставляет колоссальное удовольствие. А что еще напрямую связано с творчеством и фантазией? Правильно, литература. Эта многогранная наука подарила нам множество замечательных авторов и произведений. Именно литература позволяет развивать мышление, обогащаться знаниями и повышать активность ума. В число важнейших положительных эффектов, получаемых от чтения книг, входят следующие: тренировка мозга, обогащение лексикона, улучшение памяти и внимания, развитие письменных навыков и расширение кругозора.

Изучив все преимущества настольных игр и литературы, мы решили их объединить и совместить «приятное с полезным». Ведь что может быть лучше приятного времяпрепровождения с пользой для ума?

Мы задались **целью** создать свою собственную настольную игру на литературные темы – от концепции до готового продукта.

Для осуществления цели были поставлены следующие **задачи**:

1. Изучить рынок уже существующих настольных игр и выбрать основу для проекта.
2. Определиться с тематикой настольной игры.
3. Разработать правила игры, а также дизайн карточек и коробки.
4. Применить игру на практике с одноклассниками, сдающими литературу на ЕГЭ.

Актуальность работы заключается в том, что аналогов настольной литературной игры сейчас на рынке не существует, и ее можно будет использовать для разнообразия школьных уроков литературы, а также при подготовке к ЕГЭ в игровой форме.

2. История появления настольных игр

Многие философы и психологи различных времен рассуждали о роли игры в жизни человека. Большинство из них пришли к единому мнению, что человеческая жизнь представляет собой единый процесс игры и актерского мастерства.

Настольные игры возникли несколько тысячелетий тому назад. Какая она, первая игра, ученые до сих пор выдвигают предположения, но фактических доказательств их происхождения в мире не существует. Ходят слухи, что впервые игры появились раньше столов. Однако доказательств каких-либо нет. Ученым удалось восстановить только хронологию происхождения настольных игр.

1. До нашей эры

Как называется настольная игра, появившаяся впервые во времена до нашей эры, об этом знает не каждый игрок. Самая древнейшая настольная игра, завоевавшая большую популярность среди населения Древнего Египта четыре тысячи лет до нашей эры, называется сенет (рис. 1). По правилам игры и внешнему виду она напоминала стандартные шашки.

Немногим позднее три тысячи лет до нашей эры появились игральные кости и нарды (рис. 2), правила которых немного отличались от современной игры. Еще немногим позднее две тысячи лет тому назад европейский народ придумал такую настольную игру, как Го (рис. 3). Стоит отметить, что данная игра сохранилась по сегодняшний день и очень популярна во многих странах. Разница между изданиями заключается в правилах игры и дизайне. Сколько стоили настольные игры в древние времена – об этом история умалчивает.

2. 5-8 века

В пятом веке в Индии появилась первая игра шахматного типа – Чатуранга (рис. 4). В седьмом веке на Востоке были обнаружены первые игральные карты, которыми по сегодняшний день любят играть все народы мира без исключения. В восьмом веке в Европе и Азии люди впервые узнали про домино. Особенно игру мозаичного типа полюбил итальянский народ.

3. 19-ый век

В 1870 году появилась интересная и увлекательная игра Маджонг (рис. 5), а немногим позднее азартная игра с использованием игровых костей. Как называлась настольная игра с использованием игровых костей, появившаяся впервые в Китае, историкам, к сожалению, до сих пор не известно. Спустя десять лет в Великобритании в массовое производство запустили игру шашечного вида на игровой доске восемь на восемь клеток. Великобританская игра знаменита до сих пор под названием Реверси (рис. 6). Сегодня в нее, как и раньше, любят играть все народы мира.

4. 20-ый век

В 1934 году Чарльз Дэрроу разработал увлекательную настольную игру под названием «Монополия» (рис. 7). С тех пор экономическая стратегическая игра полюбилась практически во всех странах. Из года в год она изменяется и выпускается в различных вариациях, которые не менее интересны и увлекательны. Сколько стоят настольные игры сегодня – не секрет, и к тому же они всем доступны, но в начале двадцатых годов настольную игру могли позволить себе только зажиточные горожане. В двадцатом веке появилось большое количество различных настольных игр, сохранивших свою актуальность по сегодняшний день. Наиболее популярными из них считаются «Цитадели», «Колонизаторы», «Открыватели», «Каркассон», «Балда», «Скрэббл» и многие другие.

5. 21-ый век

В связи с большим спросом настольных игр на мировом игровом рынке стало появляться все больше предложений от различных производителей. По сравнению с прошлыми временами выбор невероятно большой. На рынке можно встретить как новые настольные игры, так и старые, но при этом усовершенствованные, обновленные и дополненные издания.

3. Процесс разработки собственной настольной игры

Для того, чтобы начать разработку собственной настольной игры, был проанализирован рынок уже существующих, и отобраны 3 игры, которые больше всего понравились.

1. Activity original (рис. 8)

Это настольная игра от американской компании, в ней команды соревнуются в отгадывании слов. Слово или словосочетание нужно объяснить одним из трёх способов: можно другими словами, можно показать пантомимой, можно нарисовать. Игра идёт на время: чем больше слов сможет успешно показать-объяснить-нарисовать игрок и чем больше слов будет угадано командой, тем больше очков будет получено. Игра очень весёлая, рассчитана на большое количество игроков.

В нее мы играли с семьей и друзьями еще с детства. Однако многие задания были сформулированы некорректно по нормам русского языка, потому что игра была переведена с английского.

2. Годо (рис. 9)

Похожая настольная игра, но уже от белорусской компании «Dream Makers». В игре необходимо объяснять термины другим участникам одним из способов: рисунком, синонимами, жестами или единственным словом. В каждом ходе выделяется минута, чтобы истолковать фразу с карточки. Если кто-то из игроков успеет отгадать, то «выступающий» получает победные очки. Самым красноречивым и артистичным становится участник, который наберёт больше всех баллов.

Данная игра рассчитана в большей степени на детскую аудиторию, поэтому для подростков она уже становится неинтересной.

3. Alias (рис. 10)

Alias — командная игра на объяснение слов от финской компании «Tactic Games». В свой ход игрок тянет карту и пытается объяснить одно из написанных на ней слов товарищу по команде, не употребляя этого слова и его производных. Если тот успел угадать слово, пока не истекло время хода, командная фишка продвигается вперёд.

Недостаток данной игры в повторяемости заданий и примитивности, поэтому долго на ней останавливаться не будем.

Подробно изучив вышеописанные игры, мы решили собрать их достоинства воедино, чтобы создать свою собственную настольную игру.

Мы определили примерный возраст целевой аудитории – это молодёжь от 16 до 25 лет, которая увлекается чтением книг, следовательно, игра должна быть энергичной и веселой, дизайн – красочным и привлекать внимание, а название легко запоминаться.

Наша игра под названием «Litplay» (от англ. «literature» и «play») – это своеобразный «симбиоз» «Activity», «Годо» и «Alias». Мы взяли основную идею – это объяснение слов и выражений посредством различных способов, скорректировали правила (рис. 11), придумали 14

карточек с заданиями по «золотому веку» русской литературы (рис. 12, 13) и дизайн коробки (рис. 14).

Теперь расскажем о процессе игры: нужно дословно объяснить игрокам слова/выражения, написанные на карточке, используя различные виды коммуникации (устная речь, пантомима, звуки, графический рисунок), и набрать наибольшее число очков.

На каждой карточке есть 4 слова/выражения, а также иконки с иллюстрациями способа, которые будут использоваться игроком для объяснения. Первый игрок берет одну карточку так, чтобы остальные ее не видели, часы переворачиваются. У игрока есть по 1 минуте на каждое из 4-х заданий, а именно: нарисовать портрет писателя, показать персонажа, рассказать о каком-либо произведении и объяснить цитату. Если игрок не успевает за 1 минуту, то переходит к следующему заданию и очки за неугаданное слово/выражение не засчитываются. Всего на 1 карточку дается 4 минуты. Максимальное количество очков, которое можно получить за все угаданные задания - 10. По истечении игры подсчитываются очки каждого игрока, и, набравший больше всех, выигрывает.

Существуют и некоторые особенности:

1. Графический рисунок. Нельзя на рисунке писать слова/выражения, которые относятся к заданию.
2. Пантомима. Нельзя использовать слова - только звуки и мимику.
3. Устная речь. Нельзя использовать однокоренные слова при объяснении.
4. Все возможно. Можно комбинировать все способы сразу или несколько на выбор.

Чтобы дизайн коробки и карточек выглядел современным, мы использовали яркую цветовую палитру, актуальный в настоящее время градиент и разнообразные графические элементы.

Мы решили, что формат игры должен быть небольшим, чтобы можно было брать с собой и удобно хранить дома или в школе.

Вывод: Теперь с ее помощью легко разнообразить школьные уроки литературы и готовиться к ЕГЭ в игровой форме, а еще играть с друзьями и семьей.

4. Заключение

Создание настольной игры стало для нас очень интересным творческим опытом, который позволил подробнее изучить «золотой век» русской литературы и применить навыки дизайнера на практике.

В будущем планируется развивать данный проект, а именно придумать задания по «серебряному веку» русской литературы, по зарубежной литературе и по объемным эпическим произведениям, таким как «Война и мир» Л. Н. Толстого и «Тихий Дон» М. А. Шолохова. Таким образом, игра станет еще интереснее и сможет объединять людей с разными читательскими предпочтениями и вкусами.

5. Список использованных интернет-ресурсов

1. <https://www.psychologies.ru/articles/pochemu-nam-tak-nravitsya-igrat/>
2. <https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2018/09/05/igraj-i-razvivajsvya-polza-nastolnyx-igr-o-kotoroj-vy-ne-znali/>
3. <https://hobbygames.ru/istorija-nastolnih-igr-i-ih-pervie-nazvanija>

6. Приложение



Рис.1 Древнеегипетская игра «Сенет»



Рис.2 «Нарды»



Рис.3 «Го»



Рис.4 «Чатуранга»



Рис.5 «Маджонг»



Рис.6 «Реверси»

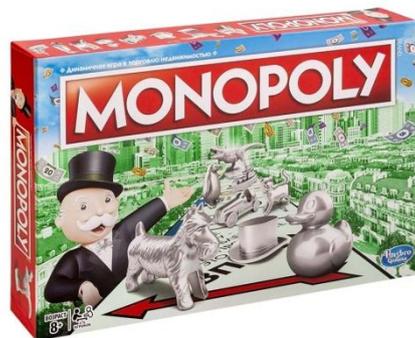


Рис.7 «Монополия»



Рис.8 «Activity»

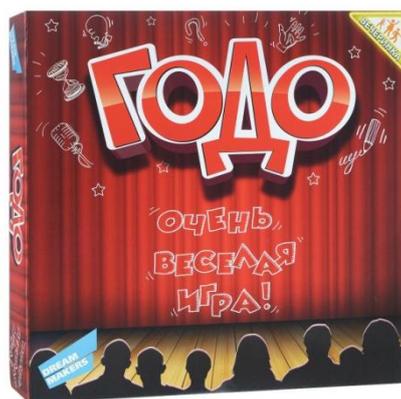


Рис.9 «Годо»



Рис.10 «Alias»

ПРАВИЛА ИГРЫ	ПРАВИЛА ИГРЫ
<p>В набор входит: 14 карточек, песочные часы (1 мин), правила игры</p> <p>Цель: дословно объяснить игрокам слова/выражения, написанные на карточке, используя различные виды коммуникации (устная речь, пантомима, звуки, графический рисунок), и набрать наибольшее число очков.</p> <p>Подготовка: каждый игрок должен приготовить карандаш и бумагу, а также взять одну карточку.</p> <p>Карточки: на каждой карточке есть 4 слова/выражения, а также иконки с иллюстрациями способа, которые будут использоваться игроком для объяснения</p> <ul style="list-style-type: none"> графический рисунок (2 очка) пантомима со звуками (3 очка) устная речь (1 очко) возможность использовать все способы сразу (4 очка) 	<p>Процесс игры: первый игрок берет одну карточку так, чтобы остальные ее не видели, часы переворачиваются. У игрока есть по 1 минуте на каждое из 4-х заданий, а именно: нарисовать портрет писателя, показать персонажа, рассказать о каком-либо произведении и объяснить цитату. Если игрок не успевает за 1 минуту, то переходит к следующему заданию, и очки за неугаданное слово/выражение не засчитываются. Всего на 1 карточку дается 4 минуты. Максимальное количество очков, которое можно получить за все угаданные задания - 10. По истечении игры, подсчитываются очки каждого игрока, и набравший больше всех, выигрывает.</p> <p>Особенности:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Графический рисунок нельзя на рисунке писать слова/выражения, которые относятся к заданию 2. Пантомима нельзя использовать слова - только звуки и мимику 3. Устная речь нельзя использовать однокоренные слова при объяснении 4. Все возможно можно комбинировать все способы сразу или несколько на выбор <p>Время игры: 40 - 60 минут</p>

Рис.11 Правила игры «Litplay»



Рис.12 Карточки «Litplay»



Рис.13 Карточки «Litplay»



Рис.14 Коробка «Litplay»

РЕЦЕНЗИЯ

на учебный проект ученицы 11 «Б» класса
МБОУ «Лицей №55» г.Пензы
Черновой Дарьи
по теме «Создание концепции и дизайна
тематической настольной игры
по русской литературе 19-го века»

Проект готовился под руководством учителя русского языка и литературы Преображенской Натальи Александровны (в рамках внеурочной деятельности и уроков литературы). Рецензируется с целью рекомендации его на участие в открытом региональном конкурсе исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж - Пенза» 2023.

Актуальность этой темы заключается в том, что аналогов настольной литературной игры сейчас на рынке не существует, и ее можно будет использовать для разнообразия школьных уроков литературы, а также при подготовке к ЕГЭ в игровой форме.

Содержание работы соответствует целям и задачам. В ходе работы над проектом был изучен рынок уже существующих настольных игр, выбрана основа для собственной проектной работы, определена тематика настольной игры, разработаны правила игры, а также дизайн карточек, игрового поля и коробки. Затем игра прошла апробацию при подготовке к ЕГЭ.

Чернова Д. показала умение работать с энциклопедическими источниками, интернет – ресурсами, библиотечными фондами, проявила творческий подход к работе и дизайнерские способности.

Результат выполненной работы: создание настольной игры стало очень интересным творческим опытом, который позволил более детально изучить «золотой век» русской литературы и применить навыки дизайнера на практике.

Учебный проект имеет большую практическую значимость. Материалы могут быть использованы на уроках литературы и при подготовке к ЕГЭ.

Рецензент
Краличкина Е.А.,
к.п.н.,
директор МБОУ «Лицей №55» г.Пензы
11.01.2023

