

УДК 379.82

**МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРОЦЕССА СОЗДАНИЯ ИЗДЕЛИЙ ИЗ ДРЕВЕСИНЫ
С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВЫХ КОНСТРУКЦИЙ****А. Д. ПЕТРОВИЧ, М. А. МАРКОВИЧ***(Представлено: канд. техн. наук, доц. А. С. КИРИЕНКО)*

Статья посвящена результатам исследования моделирования процесса создания изделий из древесины с применением игровых конструкций, проецирующих в виртуальном игровом режиме ситуации соревнования между игроками в режиме первенства по созданию изделия.

Введение. В настоящее время в педагогической практике используются настольные игры для интенсификации образовательного процесса и в том числе при изучении сложных технологических процессов в игровой форме. Многие поколения отлично помнят те интересные развлечения, которые присутствовали в их детстве. Тогда никто не знал и не слышал о мобильном телефоне, компьютере, интернете. Тогда друзей звали на улицу, громко крича под окнами, а не отправляя сообщения и эмейлы. Тогда, как это ни странно, все было настоящим, интересным, жизненным, а главное присутствовало личное человеческое общение. Одним из популярных развлечений были настольные игры. И не зря они всегда оставались востребованными в разных формах на протяжении не одного столетия. Значение настольных игр более глубокое, чем простое развлечение, как для взрослых, так и для детей. Развлечение для всей семьи[1]!

Если вы выбрали настольные игры семейным развлечением, то это непременно сплотит ваши отношения. Во время игры вы можете общаться на различные темы и даже решать проблемы. Это общение сплачивает детей и родителей, дает им шанс лучше понять друг друга. Для детей такой контакт очень важен. Они понимают, что родители – это их друзья, которым можно доверять. Даже если вы считаете, что настольная игра – это детская забава, то во время игры, вы непременно увлечетесь и поймете, что это прекрасная возможность отлично провести время с родными и любимыми людьми. Настольные игры направлены на то, чтобы развивать такие необходимые в нашей жизни качества: логическое мышление, умение предвидеть ситуацию, находить выход из сложного положения. Для детей значение настольных игр и того больше. Они развивают у них память, внимательность, находить взаимопонимание с другими игроками. В дальнейшей жизни такое социальное воспитание обретет свое действие, ведь дети будут обладать необходимыми навыками. Кроме того, именно настольные игры научат как детей, так и взрослых достойно принимать поражение. В жизни бывают различные ситуации, и не всегда победа оказывается на нашей стороне. Но важно научиться относиться к этому моменту правильно, и тогда можно будет двигаться дальше, усвоив полученные уроки. А можно ли с использованием настольных игр привлечь интерес ребенка к труду? Мы поставили этот вопрос при разработке игровых конструкций которые позволили бы моделировать процесс создания изделий из различного материала, с целью обучения в игровой форме [2].

Основная часть. Дошкольное детство охватывает период с 3 до 6-7 лет. В это время происходит отсоединение ребенка от взрослого, что ведет к изменению социальной ситуации. Ребенок впервые покидает пределы мира семьи и входит в мир взрослых людей с определенными законами и правилами. Расширяется круг общения: дошкольник посещает различные учреждения, начинает общаться со сверстниками, что тоже важно для его развития[3].

Ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра. Игра – это такая форма деятельности, в которой ребенок воспроизводит основные смыслы человеческой деятельности и усваивает те формы отношений, которые будут осуществлены впоследствии. Он делает это, замещая одни предметы другими, а реальные действия сокращенными. В игре формируется внутренний план действий. Ребенок, играя, делает акцент на человеческих взаимоотношениях. Чтобы их отразить, ему надо внутренне проиграть не только всю систему своих действий, но и всю систему последствий этих действий, а это возможно только при создании внутреннего плана действий. Играя, ребенок не только развлекается, но и развивается. В это время происходит развитие познавательных, личностных и поведенческих процессов. Дети играют большую часть времени. За период дошкольного детства игра проходит значительный путь развития[4].

В современном мире, ребенок большую часть времени уделяет компьютеру, а не хозяйственным делам, труду, помощи родителям. Целью нашей игры является приобщение к труду. В ходе разработки игры мы преследовали цель, научить ребёнка трудиться и сделать этот процесс увлекательным. Так же целью игры является обучение ребёнка различным технологическим операциям.

В ходе разработки нашей игры мы использовали 2 аналога:

– первым аналогом нашей игры являлась настольная игра «7 чудес», 7 Wonders – карточная «цивилизация» Антуана Баузы, создателя удачной кооперативной игры GhjstStories. Партия «7 чудес» длится три эпохи, в начале каждой из которых игроки получают по 7 карт с общей соответствующей эпохи колоды. Ход игры напоминает «Драфт», получил карты выбрал одну, оставшиеся передал соседу, разыграл выбранную карту и по новой, карты позволяют получать и тратить ресурсы, строя здания.

– вторым аналогом нашей игры является настольная игра «Эволюция» — одна из самых популярных отечественных игр, где вам придется создавать новые виды животных и справляться с нелегким процессом выживания. Это довольно простая отечественная карточная настольная игра, которая тем не менее остается популярной и по сей день.

Разрабатываемая нами игра представлена следующими элементами: поле, кубики на которых выпадают числа; карты с изображениями: инструмента, оборудования и деталей изделий. Смысл игры в том, чтобы в игровой форме за наименьший промежуток времени с использованием карт деталей, инструмента и оборудования собрать наибольшее количество изделий. В игре также будут присутствовать различные вариации взаимодействия игроков в игровом процессе для повышения интереса и увлекательности. Победителем является тот, кто за наименьший промежуток времени собрал наибольшее количество изделий.

Мы провели социологическое исследование с использованием «MicrosoftForms». По результатам исследования мы выявили: 1) Женщины- 55,2% и мужчины 44,8%, возрастом от 16 до 30 лет, в основном свободные, со средним достатком, не имеющие собственных коллекций игр, играющие в компании в среднем более 3-х раз в неделю в гостях, в антикафе, игровых клубах, центрах или использующие игровые онлайн площадки проявили интерес к разрабатываемой нами игре. 2) Настольными играми увлекаются 53,4 % опрошенных, 10,3 % хотели бы попробовать, 36,2 % не увлекаются. 3) Самыми популярными настольными играми среди всех опрошенных являются: нарды, шашки, шахматы, UNO, Монополия. 4) Многие из респондентов считают, что индустрия настольных игр в Беларуси слабо развита и находится на низком уровне. 5) Среди респондентов большую популярность также имеют онлайн настольные игры (играют около 60% опрошенных). 6) Все респонденты считают, что создание данной игры является актуальным в современном мире. 7) 96,6% респондентов хотели бы поиграть в разрабатываемую игру. 8) Многие респонденты готовы заплатить от 30 до 60 р., также многие люди считают, что если игра будет интересной, то стоимость не имеет значения. 9) Более существенные для нас, как разработчиков полученные в результате разработки клиента данные, содержат несколько ноу-хау, которые будут использованы в бизнес стратегии при коммерциализации разработки.

Монетизация проекта создания игры планируется через копирайт и распространение дополнений посредством специализированного сайта, социальных сетей, сети магазинов «OZ», включение игры в образовательный процесс учреждений образования и дополнительного образования.

Заключение. Как показали социологические исследования, изучение технологических особенностей обработки материалов с использованием сложного инструмента и оборудования, может быть реализовано в образовательной среде в игровой форме и быть увлекательным процессом, который мотивирует детей к технологическому обучению.

ЛИТЕРАТУРА

1. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый. – М.: Педагогический университет, 1996. - 269 с.
2. Крючкова Ю. В. Использование игровых форм в процессе обучения дошкольников народному пению / Ю. В. Крючкова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2020/02/01/ispolzovanie-igrovyyh-form-v-protssesse-obucheniya> – Дата доступа 13.09.2020
3. Сухомлинский В.А. Значение игровых форм и методов обучения / В. А. Сухомлинский [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/znachenie-igrovih-form-i-metodov-obucheniya-1364379.html>. – Дата доступа: 13.09.2020
4. Скачок В.Е. Игровая форма учебного процесса как способ вовлечения учащихся / В. Е. Скачок, В. В. Баранов и др. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/277/62690/>. – Дата доступа: 13.09.2020