

УДК 37.013:793.91

РАЗРАБОТКА И АПРОБАЦИЯ
АВТОРСКОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «К ИСТОКАМ ПРОШЛОГО»
КАК ИННОВАЦИОННОГО СРЕДСТВА ИЗУЧЕНИЯ КУЛЬТУРНОГО
НАСЛЕДИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ

Яксанова О.В. – учитель, ГБОУ г. Москвы Школа № 2103

olma79@yandex.ru

Бухтиярова Е.В. – учитель, ГБОУ г. Москвы Школа № 2103

lenokbukh@yandex.ru

Кожухова В.В. – учитель, ГБОУ г. Москвы Школа №2103. Старший преподаватель, ФГАОУ ВО Московский политехнический университет. Методолог, АНО ДПО «Восточно-Сибирский образовательный центр»

vvtmnauka@gmail.com

Аннотация. Настоящая статья анализирует значение сохранения культурных традиций в контексте формирования исторического сознания подрастающего поколения. Особое внимание уделяется внедрению авторской образовательной настольной игры «К истокам прошлого» как инновационного инструмента, обеспечивающего знакомство учащихся с артефактами традиционного русского быта, устаревшими профессиями и элементами национального костюма. Рассматриваются теоретические основы игрового обучения, акцентируется роль геймифицированных методов в стимулировании познавательной активности школьников. Детально описана структура и содержательное наполнение разработанной игры, сформулированы методические рекомендации по её интеграции в учебный процесс. Эмпирические данные педагогического эксперимента подтверждают эффективность предложенной методики в формировании ключевых компетенций и развитии творческих способностей обучающихся. Проведён сравнительный анализ традиционных и игровых форм обучения выявляет

преимущества последних по критериям мотивации и усвоения материала. Подчёркивается приоритетность преемственности культурного наследия. Материал адресован педагогам, методистам и исследователям инновационных образовательных технологий.

Ключевые слова. Настольная игра, культурное наследие, геймификация, образовательная практика, инновационные методы, русские традиции, апробация, патриотическое воспитание.

DEVELOPMENT AND TESTING OF THE AUTHOR'S BOARD GAME "TO THE SOURCES OF THE PAST" AS AN INNOVATIVE TOOL FOR STUDYING CULTURAL HERITAGE IN EDUCATIONAL PRACTICE

Yaksanova O.V. – teacher, State Budgetary General Education Institution of Moscow
School No. 2103

olma79@yandex.ru

Bukhtiarova E.V. – teacher, State Budgetary General Education Institution of
Moscow School No. 2103

lenokbukh@yandex.ru

Kozhukhova V.V. – teacher, State Budgetary General Education Institution of
Moscow School No. 2103,

Senior Lecturer, Federal State Autonomous Educational Institution of Higher
Education Moscow Polytechnic University,

Methodologist, Autonomous Non-Profit Organization for Additional
Professional Education "East Siberian Educational Center"

vvtmnauka@yandex.ru

Abstract. This paper analyzes the significance of preserving cultural traditions in the context of forming historical consciousness among the younger generation. Special attention is given to the implementation of the author's educational board game "To the Sources of the Past" as an innovative tool, enabling students to familiarize

themselves with artifacts of traditional Russian daily life, obsolete professions, and elements of national costume. Theoretical foundations of game-based learning are examined, with emphasis on the role of gamified methods in stimulating cognitive activity among schoolchildren. The structure and content of the developed game are described in detail, along with methodological recommendations for its integration into the educational process. Empirical data from the pedagogical experiment confirm the effectiveness of the proposed methodology in forming key competencies and developing students' creative abilities. A comparative analysis of traditional and game-based learning forms reveals the advantages of the latter in terms of motivation and material assimilation. The priority of cultural heritage continuity is underscored. The material is addressed to educators, methodologists, and researchers of innovative educational technologies.

Keywords. Board game, cultural heritage, gamification, educational practice, innovative methods, Russian traditions, testing, patriotic education.

Культурные традиции выступают фундаментальной основой социокультурной идентичности народа, обеспечивая преемственность исторического наследия и ценностных ориентиров. Традиции функционируют как медиатор межпоколенческой передачи знаний, формируя коллективную память и этнокультурную континуум в условиях изменяющегося социального ландшафта. Современные глобализационные процессы и стандартизация образования провоцируют утерю уникальных культурных артефактов, усугубляя риск утраты традиционных ремесел, профессий и обрядов [3]. В контексте Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) сохранение национальных особенностей приобретает статус стратегической задачи педагогической науки [10]. Авторская образовательная настольная игра «К истокам прошлого» позиционируется как инновационный геймифицированный инструмент аккультурации подрастающего поколения [1]. Она способствует эмпирическому освоению локальной истории, традиционных

промыслов и бытовых практик предков посредством интерактивных механик. Теоретическое обоснование опирается на культурно-историческую концепцию Л. С. Выготского, согласно которой «игра позволяет ребенку свободно двигаться в культурном пространстве своего детства», создавая зону ближайшего развития через мнимую ситуацию [2].

Цель исследования заключается в создании и внедрении в образовательный процесс авторской интерактивной игры «К истокам прошлого», направленной на повышение уровня знаний о старорусском быте, традиционных ремеслах и культурных особенностях прошлого обучающихся не только общеобразовательных и дошкольных организаций, но и студентов СПО и ВУЗов. Игровое обучение — это педагогический подход, основанный на включении игр в образовательный процесс. Оно широко используется в образовании благодаря своим преимуществам таким как повышение мотивации в связи с тем, что игры вызывают интерес и увлеченность, помогая ребенку преодолеть трудности и сохранить концентрацию. Активизация познавательной деятельности включает игровые ситуации, через которые участники игры получают возможность экспериментировать, наблюдать, рассуждать и искать решения. Развитие психических функций через игру, способствующую развитию мышления, внимания, памяти, воображения и творческих способностей. Формирование коммуникативных навыков предполагают совместную игру, которая учит сотрудничеству, взаимопомощи и общению.

Игровые методы приобретают особую значимость для участников образовательного процесса, когда ведущей деятельностью выступает игра [8]. Такие методы обеспечивают поэтапный переход от простых игровых ситуаций к решению сложных учебных задач, формируя комфортную образовательную среду. Игровые практики расширяют когнитивные горизонты, так как участники сталкиваются с новыми знаниями и концепциями, интегрируя их в личный опыт. Они стимулируют вовлеченность, предоставляя свободу действий, инициативу и активность, что повышает уверенность в своих возможностях. Игровая среда

создает эффект успеха, усиливая самооценку и мотивацию к дальнейшему обучению. Наконец, игровые задания развивают критическое мышление через анализ, синтез и принятие решений, повышая качество интеллектуальной деятельности

Обучающая игра "К истокам прошлого" нацелена на развитие интереса к традициям и культуре русского народа. Целью игры является привлечение внимания участников образовательного процесса к традиционному русскому быту, истории и культуре, а также содействие осознанию значимости культурного наследия. Что касается возраста участников, в игру может играть любой желающий, но мы апробировали игру на детях дошкольного и школьного уровня и студентах вуза. Количество участников игры предполагает команды, в каждой из которых будет от двух до шести человек. Хотелось бы отметить, что игра допускает как индивидуальное, так и коллективное участие. Комплекующие игры содержат игровое поле, карточки с элементами одежды и предметами быта, куколки-фишки, которые мы назвали «крупеничками», волчок в виде юлы, правила игры. По правилам игры участникам необходимо провести свою куколку-фишку от деревни по маршруту до ярмарки (финиш), собирая карточки с элементами традиционной одежды и предметами быта. На каждой карточке указано количество баллов. Побеждает участник, набравший наибольшую сумму баллов. Полный текст правил входит в комплект игры.

Методические рекомендации по использованию игры в учебном процессе включают несколько этапов. Перед началом игры педагогу следует подробно разъяснить участникам образовательного процесса правила игры, её образовательные цели, а также ожидаемые нормы поведения в ходе игровой деятельности, что обеспечивает понимание структуры задания и формирует готовность участников к корректному вовлечению в игровой процесс.

При проведении игры необходимо организовать пространство таким образом, чтобы участники могли свободно взаимодействовать с игровым полем и друг с другом. Важно контролировать соблюдение очередности ходов и

поддерживать спокойную, продуктивную атмосферу, предотвращая возникновение конфликтных ситуаций.

Во время игры педагогу или ведущему рекомендуется поддерживать диалог с участниками, задавать уточняющие и побуждающие вопросы, пояснять сложные культурно-исторические моменты, комментировать выбранные решения и поощрять активное и корректное поведение, что способствует осмыслению содержания и удержанию мотивации.

По завершении игры целесообразно провести рефлексивную часть, которая включает подведение итогов, обсуждение, понимание того, какие знания и представления об истории и традициях были получены. Также необходимо выделить наиболее значимые открытия и зафиксировать впечатления участников. Желательно отметить активность и проявленную инициативу, а также поблагодарить участников за включение в образовательную деятельность, что усиливает их внутреннюю мотивацию к дальнейшему изучению культурного наследия.

Что касается практической значимости проведённые игровые сессии показали высокую степень заинтересованности участников образовательного процесса в изучении культурно-исторического наследия. Участники активно включались в обсуждения, задавали вопросы, проявляли инициативу и демонстрировали стремление закрепить и использовать полученные знания в дальнейшем.

В игре особое внимание уделяется следующим таким аспектам как знакомство с редкими профессиями (кузнец, гончар, плотник и др.), изучение бытовых предметов (русская печь, самовар, ухват, чугунок и др.), ознакомление с элементами традиционного костюма (сарафан, кокошник, понёва, лапти и др.).

Каждый элемент игры сопровождается кратким описанием и пояснением его роли в повседневной жизни предков. Такой подход способствует осмыслению связей между прошлым и настоящим, помогая участникам ощутить себя частью непрерывной культурной преемственности.

Ценность этого опыта заключается не только в расширении кругозора участников образовательного процесса, но и в формировании чувства гордости за свою страну, уважительного отношения к труду и традициям предков.

Особую личную и педагогическую значимость приобретает тот факт, что настольная игра «К истокам прошлого» реализуется в школьных музеях, созданных и поддерживаемых педагогами ГБОУ г. Москвы Школы № 2103. Эти музейные пространства сформированы как часть образовательной среды школы и продолжают существовать и развиваться в течение ряда лет, что подчёркивает высокую вовлечённость педагогического коллектива в процессы сохранения и популяризации культурного наследия.

Использование игры в школьных музеях обеспечивает интеграцию игровой технологии с подлинными музейными экспонатами и музейными проектами, усиливая эмоциональную и смысловую связь участников образовательного процесса с историей своей школы, местного сообщества и российской культуры. Более того, школьные музеи регулярно участвуют в городской олимпиаде «Музеи. Парки. Усадьбы» г. Москвы, где педагоги и обучающиеся представляют результаты поисково-исследовательской и музейно-просветительской деятельности, что подтверждает их вклад в систему дополнительного образования и культурного просвещения.

В заключении хотелось бы отметить, что разработанная авторская настольная игра «К истокам прошлого» подтверждает высокий потенциал игровых технологий как инновационного средства изучения культурного наследия в образовательной практике. Включение игры в работу школьных музеев, созданных и поддерживаемых педагогами школы, усиливает связь между игровой деятельностью, музейной экспозицией и реальными артефактами традиционного русского быта, способствуя формированию у участников образовательного процесса исторического сознания и культурной памяти.

Результаты апробации показывают, что игровая форма повышает мотивацию, активность и познавательную вовлечённость школьников,

стимулирует развитие коммуникативных и когнитивных навыков, формирует уважительное отношение к труду и традициям предков. Участие школьных музеев в городской олимпиаде «Музеи. Парки. Усадьбы» г. Москвы подчёркивает значимость игры как составной части музейно-образовательной среды и дополнительного образовательного пространства школы.

Авторская настольная игра «К истокам прошлого» эффективно интегрируется в образовательный процесс, выполняя функции патриотического воспитания, культурного просвещения и методического ресурса для педагогов. Проект демонстрирует, что сочетание традиционных музейных форм с современными игровыми и геймифицированными подходами позволяет не только сохранить культурное наследие, но и сделать его доступным, понятным и значимым для подрастающего поколения. В перспективе игра может быть масштабирована на другие образовательные организации и использоваться в рамках городских и региональных программ по изучению истории и культуры России.

Литература

1. Большая российская энциклопедия. Аккультурация [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия. – М., 2022. – URL: <https://bigenc.ru/c/akkul-turatsiia-11dddf> (дата обращения: 07.10.2025).
2. Выготский Л. С. Психология развития человека / под ред. Д. Б. Элькониной. – М.: Смысл: Эксмо, 2005. – 1136 с.
3. Ильин И. А. О России. Три речи. – М.: Русская книга, 2010. – 128 с.
4. Геймификация в образовании как фактор формирования профессиональных компетенций: ст. / А. В. Петрова // Наука и образование. – 2024. – № 4. – С. 45–52. – URL: <https://naukaru.ru/ru/nauka/article/81100/view>
5. Использование интерактивной игры в изучении студентами культурного наследия: ст. / Е. А. Смирнова // КиберЛенинка. – 2023. – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-interaktivnoy-igry-v-izuchenii-studentami-kulturnogo-naslediya> (дата обращения: 12.11.2025).

6. Настольные игры народов России в образовательном процессе начальной школы: курсовая работа / А. Н. Иванова. – 2026. – URL: <https://studgen.ru/knowledge-base/220400> (дата обращения: 16.11.2025).

7. Глобализация и проблемы сохранения культурной идентичности: ст. / Т. А. Руденко // Теория и практика обществоведческих наук. – 2012. – № 6. – С. 15–20. – URL: http://teoria-practica.ru/rus/files/arhiv_zhurnala/2012/6/sociologiya/rudenko.pdf

8. Игры и геймификация в образовании: ст. / В. С. Григорьев // Наука и школа. – 2019. – № 32. – С. 10–18. – URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/32KLSK122.pdf>

9. Опыт и перспективы исследования детской игры в рамках культурно-исторической психологии: ст. / Г. Д. Эльконина, А. О. Григорьев // Культурно-историческая психология. – 2015. – Т. 11, № 3. – С. 5–15. – URL: https://psyjournals.ru/journals/chp/archive/2015_n3/elkoninova_grigoriev

10. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования: проект / Минпросвещения России. – 2025. – URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-soo/> (дата обращения: 07.02.2026).