

RU

## Разработка авторской настольной игры на английском языке для старших дошкольников “Treasure Hunt” («Охота за сокровищами») на основе итеративного подхода к созданию игр

Лопухова М. В.

**Аннотация.** Цель исследования – раскрыть сущность итеративного подхода к созданию игр и его шаги, а также применить шаги указанного подхода к созданию настольной образовательной игры для обучения английскому языку старших дошкольников. В статье рассматриваются некоторые из существующих подходов к созданию игр, выделяются отличительные черты итеративного подхода, раскрываются его сущность и шаги. Научная новизна исследования заключается в разработке методических рекомендаций по использованию итеративного подхода к созданию иноязычной игры для учащихся дошкольного возраста. В результате исследования создана настольная игра Treasure Hunt на английском языке, направленная на развитие разговорных навыков старших дошкольников на английском языке.

EN

## Creating English Learning Board Game for Senior Pre-schoolers “Treasure Hunt” on the Basis of Iterative Approach

Lopukhova M. V.

**Abstract.** The paper aims to reveal the essence of the iterative approach to game creation, to describe the technology of creating the English learning board game for senior pre-schoolers. The article examines the existing approaches to game creation, identifies specificity of the iterative approach, and reveals its conceptual foundations. Scientific originality of the study involves developing methodological recommendations on the use of the iterative approach to creating a language learning game for pre-schoolers. The research findings are as follows: the author presents the English learning board game “Treasure Hunt” aimed to develop senior pre-schoolers’ English-language speech skills.

### Введение

Актуальность темы исследования обусловлена большим вниманием к играм в процессе обучения дошкольников в целом и иностранным языкам в частности. Это связано с тем, что, согласно Каппу, «элементы игры часто содержат в себе преимущества по сравнению с традиционной подачей образовательного материала» (здесь и далее перевод автора статьи. – М. Л.) [4, р. 50]. Фарбер [3] называет игры «образовательным инструментом», который может использоваться для подачи нового материала, его закрепления и повторения, а также для развития разнообразных навыков.

На образовательном рынке существует огромное количество игр на английском языке для дошкольников, однако есть не так много игр именно для старших дошкольников, имеющих определенный словарный запас и нуждающихся в разговорной практике, а не простом запоминании слов. Данное исследование фокусируется именно на создании игры, направленной на развитие разговорных навыков старших дошкольников. Под разговорными навыками в статье подразумевается способность к «устным взаимодействиям» (например, умение задавать вопросы, отвечать на них, участвовать в беседе) и «устному воспроизведению» – способность к непосредственному воспроизведению языка (пересказ, описание и т.д.) [8, р. 18]. Описанная в статье авторская разработка в виде настольной игры на английском языке для старших дошкольников направлена на восполнение существующего пробела на рынке образовательных игр.

Для достижения указанной в аннотации цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- рассмотреть и описать существующие подходы к созданию игр;
- выделить отличительные черты итеративных подходов к созданию игр;

- разработать методические рекомендации по использованию итеративного подхода к созданию иноязычной игры для учащихся дошкольного возраста;
- раскрыть сущность шагов итеративного подхода к созданию игр в вариации Маклин и Шарп и применить данные шаги к созданию образовательной настольной игры для старших дошкольников на английском языке.

Для решения поставленных задач применяются теоретические (анализ и синтез литературы, дедукция и индукция, абстрагирование) и эмпирические (разработка и внедрение настольной игры, наблюдение) методы исследования.

Теоретической базой исследования являются работы таких зарубежных специалистов в области создания игр и геймификации образования, как Ш. Боллер [1], Б. Бретуэйт и Й. Шрайбер [2], М. Фарбер [3], К. Капп [1; 4; 5], С. Ким и др. [6], К. Маклин и Дж. Шарп [7], К. Рид [8], Р. Раузе [9], К. Сален и Э. Циммерман [10], Дж. Шелл [11], П. Тан [12], В. Ванден Абил и др. [13].

Практическая значимость исследования заключается в том, что описанная в статье игра, целиком или ее элементы, может использоваться педагогами или родителями в разнообразных образовательных контекстах.

### **Обзор существующих подходов к созданию игр и отличительные черты итеративных подходов**

Геймификация является относительно новой областью знаний, поэтому не существует унифицированных стандартов и методов создания игр.

Подход ADDIE [4; 6, р. 94-95] включает в себя 5 последовательных шагов: анализ (Analysis), дизайн (Design), разработка (Development), внедрение (Implementation), оценка (Evaluation). Как правило, данный подход применяется в тех случаях, когда изначально имеются четкие представления о том, какой должна быть разрабатываемая игра.

Проектный подход к созданию игр, предложенный Университетом Пердью [6, р. 95], в первую очередь направлен на разработку программного обеспечения и включает в себя три шага: подготовку к производству игры, непосредственное производство и постпродакшн.

Описанные выше подходы включают в себя конкретную последовательность шагов, которым необходимо следовать для достижения конечного результата. Однако большинство подходов к созданию игр являются итеративными – в их основе лежит создание и тестирование прототипов, а шаги могут повторяться до тех пор, пока не будет достигнут оптимальный результат. Итеративные подходы широко распространены, так как игры – непредсказуемы. Невозможно с высокой точностью заранее предположить, будет ли игра отвечать замыслу создателя, каков будет опыт игроков: поймут ли они правила, будет ли им весело, захотят ли они играть снова [10]. Кроме того, создание конечного продукта в виде игры зачастую требует вложения больших средств, энергии и времени. «Одной из ценностей итеративного подхода к созданию игр является возможность получения ранних отзывов на игру, чем информированы дальнейшие действия и решения создателя игры» [12, р. 119]. Именно частое повторение прототипов и постепенное улучшение игры на основе сделанных выводов могут помочь ее создателю в приближении к идеальному финальному продукту. Далее в статье описываются некоторые из многочисленных вариаций итеративных подходов.

Scrum [4], как правило, используется для работы с масштабными проектами, требующими участия большой команды людей. Данный подход является итеративным, основан на многократном групповом обсуждении и пересмотре идей, оперативном внесении изменений в прототипы игры.

В рамках подхода Р-III выделяются шаги дизайна концепта, дизайна игры и непосредственной разработки игры. «Данный подход вращается вокруг нескольких предопределенных шагов, которые взаимодействуют друг с другом» [13, р. 83]. Р-III применяется для разработки оригинальных образовательных игр в сочетании с разработкой сложного программного обеспечения.

9-ступенчатый подход [1], предложенный авторами Боллер и Каппом, направлен на создание непосредственно образовательной игры. Как видно из названия, данный подход включает в себя 9 последовательных шагов, последние из которых – прототип и разработка – могут многократно повторяться.

Вариации итеративного подхода, упоминаемые Бретуэйт и Шрайбер [2, р. 19-20] и Сален и Циммерман [10], очень схожи. В качестве шагов авторы называют быструю разработку первичного прототипа, его прототип, анализ полученных результатов и, при необходимости, повторение цикла и улучшение прототипа.

### **Методические рекомендации по использованию итеративного подхода к созданию иноязычной игры для учащихся дошкольного возраста**

Приступая к созданию игры, прежде всего необходимо определиться с подходом, на основе которого будет вестись работа. Итеративные подходы к созданию игр широко распространены, однако не всегда их выбор может быть оправдан. В случае, когда у создателя игры заранее есть четкое представление о конечном продукте, более оптимальным может оказаться последовательный подход ADDIE. Этот же подход подойдет и тем, кто ограничен во времени и не имеет возможности многократно создавать, дополнять и тестировать прототипы игры.

Если создатель игры с уверенностью пришел к выводу о необходимости вести работу именно на основании итеративного подхода, следует определиться с подходящей для конкретного случая вариацией. Выбор

вариации итеративного подхода будет зависеть от различных факторов: будет ли игра настольной или компьютерной, сколько человек будет входить в команду разработки игры, есть ли у создателя предыдущий опыт работы над играми и знаком ли он с теоретической стороной процесса.

Для человека без теоретических знаний о геймификации и без предыдущего опыта создания игр более подходящим может быть 9-ступенчатый подход, так как он является достаточно подробным, включает в себя шаги знакомства с теорией и играми в целом. Вариации же шагов итеративного подхода Бретуэйт и Шрайбер, а также Сален и Циммерман, напротив, больше подойдут для людей с некоторым теоретическим и/или практическим опытом в сфере геймификации. Для большой команды разработчиков больше подойдет Scrum, в то время как создатели компьютерных игр и симуляций могут извлечь большую пользу из Р-III.

После того, как был выбран соответствующий ситуации вариант итеративного подхода, создателю игры необходимо ознакомиться с составляющими его шагами и последовательно воплотить их в жизнь для создания первичного прототипа игры. В дальнейшем можно возвращаться к любым шагам итеративного подхода и вносить необходимое число изменений в прототип.

Таким образом, автором разработаны следующие методические рекомендации по использованию итеративного подхода к созданию иноязычной игры для учащихся дошкольного возраста.

1. Определиться с необходимостью применения именно итеративного подхода к созданию игр.
2. Выбрать наиболее оптимальный вариант итеративного подхода для конкретной ситуации.
3. Последовательно реализовать шаги выбранного варианта итеративного подхода для создания первичного прототипа игры.
4. Повторять шаги итеративного подхода до достижения оптимального результата.

### **Сущность шагов итеративного подхода в вариации Маклин и Шарп и их применение к созданию образовательной настольной игры для дошкольников**

В данной статье за основу взят итеративный подход к созданию игр, предложенный авторами Маклин и Шарп [7], в соответствии с которым ими выделяются 4 основных шага:

1. Концептуализация – выдвигание основной идеи и цели игры.
2. Создание прототипа – воплощение идей, возникших на шаге концептуализации в пробную версию игры.
3. Плейтест – тестирование прототипа в реальной игровой ситуации и первичный анализ полученных результатов с целью выявления достоинств и недостатков игры.
4. Оценка – повторный анализ результатов, полученных в ходе плейтеста, а также выявление возможностей для улучшения игры.

Вариант итеративного подхода Маклин и Шарп представляется наиболее оптимальным по двум причинам: во-первых, он не перегружен лишними или второстепенными шагами; во-вторых, в отличие от других кратких вариаций итеративного подхода, он включает в себя шаг концептуализации, который представляется необходимым для создания даже самого простого первичного прототипа.

Описанные выше шаги, их сущность и действия, которые необходимо предпринять с целью создания игры на каждом из шагов, более подробно рассмотрены далее.

#### **Шаг 1. Концептуализация**

Образовательная игра является частным видом игры в обобщенном смысле. К созданию образовательной игры применимы те же подходы, что и к игре развлекательной. Однако при разработке образовательной игры необходимо помнить о некоторых специфических деталях. Согласно Каппу [3], прежде чем приступить к созданию образовательной игры, необходимо проанализировать имеющуюся ситуацию: нужно принять решения о том, существует ли вообще необходимость в создании игры, кого и чему игра будет учить и каким именно способом. В связи с этим, прежде чем приступить к непосредственному дизайну игры, Капп предлагает ответить на ряд основополагающих и практических вопросов [5], ответы на которые по отношению к авторской разработке Treasure Hunt приведены в Таблице 1.

**Таблица 1.** *Основополагающие и практические вопросы и ответы на них применительно к игре Treasure Hunt*

<b>Основополагающие вопросы</b>	<b>Ответы на основополагающие вопросы применительно к игре Treasure Hunt</b>
<i>В чем заключается образовательная потребность?</i>	Развитие разговорных навыков на английском языке на разнообразные темы. При активном общении между собой в саду дети часто переходят на родной язык.
<i>Это действительная образовательная потребность? Есть ли альтернативное решение?</i>	Да, развитие разговорных навыков на иностранном языке необходимо для дальнейшего академического успеха и успешной коммуникации на изучаемом языке. Для детей дошкольного возраста именно игровые методики обучения являются наиболее оптимальным выбором, поэтому выбор альтернативного решения не кажется оправданным.
<i>Чего ученики сейчас не делают, а что им следовало бы делать в рамках идентифицированной проблемы?</i>	На данный момент ученики недостаточно вовлечены в учебный процесс, некоторые занятия чрезмерно академичны; не всегда есть возможность использовать разговорный английский в разнообразных ситуациях.
<i>Каков ожидаемый результат? Что ученики будут знать или делать после взаимодействия с игрой?</i>	Обучающиеся смогут использовать английский язык для общения в разнообразных ситуациях, а также строить более сложные фразы и предложения.

Основополагающие вопросы	Ответы на основополагающие вопросы применительно к игре Treasure Hunt
Каковы цели обучения?	Цели заключаются в следующем: использование английского в увлекательных и мотивирующих ситуациях без обращения к русскому; построение более длинных фраз и предложений.
С помощью каких заданий будет достигнута цель обучения?	Отвечать на вопросы; задавать вопросы; уточнять и пояснять; применять ценности и знания; делиться информацией о себе; делиться мнениями и идеями; обсуждать и приходить к компромиссу.
Какие действия обучающихся продемонстрируют достижение ими цели обучения?	Активное общение на английском языке на разнообразные тематики; построение более сложных фраз и предложений.
Практические вопросы	Ответы на практические вопросы применительно к игре Treasure Hunt
Каков уровень развития навыков и знаний обучающихся (технических, игровых, предметных и т.д.)?	Хороший пассивный запас английского; знакомство с настольными играми, их элементами и этапами.
Какова логистика процесса?	Когда и как часто играть: раз в неделю в первой половине дня. На каком устройстве: физическая настольная игра. Сколько времени доступно для игры: 40-50 минут. Где играть: в библиотеке детского сада.
Каковы технические аспекты проведения игры?	Никакого технического оборудования не требуется.

Дав себе предварительные ответы на вышеприведенные вопросы, можно приступить к непосредственному обдумыванию идеи игры. Один из основных моментов, который может существенно облегчить дальнейший процесс разработки, – это определение ведущей темы или истории игры [Ibidem]. Во-первых, раннее определение тематики игры позволит упростить принятие многих других решений, связанных с ее разработкой, например выбор персонажей или написание правил. Во-вторых, удачное определение темы, которая может потенциально заинтересовать будущих игроков, может стать одним из ключей к успеху. Что касается игры Treasure Hunt, тематика затерянного острова и поиска сокровищ была подсказана наблюдением за старшими дошкольниками и опытом работы с ними – данная тема неизменно является у них наиболее популярной и любимой. В начале процесса создания игры специалистами также предлагается поставить себя на место игроков, подумать, чего они хотят [9, р. 1], а также ответить на ряд вопросов: «Как играть? Как выиграть? Почему я захочу играть? Что мне нужно будет делать?» [2, р. 2]. Определение примерных или предварительных ответов на данные вопросы может существенно облегчить дальнейший процесс создания игры. Где же и как создателю игры найти ответы на все эти вопросы? Где угодно, данной точки зрения придерживаются специалисты. Это может быть общение с людьми, собственный опыт, наблюдение и, конечно же, знакомство с как можно большим количеством игр.

### Шаг 2. Создание прототипа

Отталкиваясь от тематики игры (и в некоторых случаях – предполагаемого типа игры, когда он известен или определен заранее), уже можно попробовать определиться с основными моментами механики и динамики игры [Ibidem, р. 33]. Под механикой Бретуэйт и Шрайбер [Ibidem, р. 12] подразумевают «правила игры», а под динамикой – «то, как эти правила претворяются в жизнь». В качестве примера авторы объясняют, что возможность атаковать других игроков является элементом механики, а когда игроки начинают претворять эти правила в жизнь и атаковать других участников, это уже динамика. В ситуации с Treasure Hunt изначально были определены необходимость в настольной игре с полем и трассой для прохождения (тип игры) и тематика – затерянный остров и поиск сокровищ. Из приведенных выше типа игры и ее тематики происходила следующая динамика – необходимость добраться до сундука с сокровищем первым, собрав по пути как можно больше разных ключей и подобрав тот самый, который открывает сундук. На основании заранее выбранных элементов динамики уже происходило определение тех элементов механики, которые помогут воплотить данные идеи в жизнь – бросание кубика, ходы, очередность, задания на карточках и т.д.

В ходе дизайна игры, чтобы избежать путаницы и хаоса, важным является фиксирование процесса в письменной форме, например в документе, подобном тому, что приводит Капп [5]. В Таблице 2 в качестве образца приводится задокументированный дизайн игры Treasure Hunt.

Таблица 2. Дизайн игры Treasure Hunt

Element (Элемент)	Description (Описание)
Общая концепция	История игры заключается в том, что игроки попадают на затерянный остров, находят на берегу карту сокровищ и отправляются на охоту за ними. В ходе движения игроки встречаются с различными обитателями острова, общаются с ними, выполняют их задания, а в качестве награды могут получить ключи или монеты (за которые можно позднее купить дополнительные ключи). Ключи необходимо собирать, чтобы в конце игры попробовать подобрать ключ, открывающий замок сундука. Победившей является команда, которая первой подберет правильный ключ.
Цели обучения	К концу игры ее участники смогут строить более сложные предложения, увеличится время их общения на английском языке.
Описание персонажей	Игроки будут участвовать в качестве самих себя в воображаемых ситуациях. Персонажи самой игры – обитатели острова: Пират, Летучая мышь, Акула, Попугай, Змея. Игроки взаимодействуют с ними в разных ситуациях для получения монет и ключей.

Element (Элемент)	Description (Описание)
Среда	Карта тропического острова, поделенная на зоны разных персонажей.
Описание геймплея	Игра состоит из игрового поля, карточек персонажей с заданиями, карточек-ключей, монет, кубика, фишек. Поле игры представляет собой тропический остров, поделённый на зоны, принадлежащие определенным персонажам. При попадании фишки участника на клетку в зоне определенного персонажа нужно выбрать одну из карточек с этим персонажем и выполнить приведенное на карточке задание, чтобы получить определенное число ключей или монет. <i>Примеры заданий:</i> Задание от Попугая: I am a very talkative and friendly parrot. I love talking about myself. You can ask me any 2 questions; I will be happy to answer them. Задание от Акулы: You are walking on the island and notice that the shark is very angry. What can you say to it? How can you calm it down? Задание от Змеи: I live in the jungle – and I really love it because it’s hot and rainy here. How about you? Tell me about your favourite kind of weather.
Система наград и поощрений	Ключи, которыми можно открыть сундук, и монеты, на которые можно купить дополнительные ключи.
Эстетика игры	Целью игры было создать ощущение нахождения на затерянном тропическом острове и предвкушение поиска сокровищ.
Временная шкала	Полный цикл игры занимает около 45-60 минут.
Условия выигрыша	Подбор правильного ключа, чтобы открыть сундук с сокровищем. У игроков может быть несколько попыток для этого.
Условия проигрыша	Игрок не подбирает правильный ключ, чтобы открыть сундук с сокровищем. Обучение происходит даже в случае проигрыша, так как обучение заключается в самом процессе игры, а не в итоговом результате.
Результат	Старшие дошкольники смогут строить более длинные предложения или последовательности предложений для того, чтобы общаться на английском языке в различных ситуациях, приходиться к компромиссам в спорных ситуациях.

Вышеприведенный итоговый вариант игры не был таким изначально. В ходе дизайна игра претерпела несколько циклов «неформальных петель» [11, р. 91], включающих в себя идею, ее проверку и изменение до тех пор, пока результат не покажется создателю удовлетворительным. Так, эстетика игры начиналась лишь с идеи об острове, за которой последовало многократное обдумывание идеи персонажей или зон острова. В числе изначальных персонажей были типичные для тематики тропического острова Обезьяна и Черепаха, но в итоге было принято решение заменить их на более ярких и необычных Акулу и Летучую мышь. Ключи, один из основных элементов механики данной игры, и способы взаимодействия с ними также претерпели огромное число изменений по сравнению с первоначальной идеей.

### Шаг 3. Плейтест

После того, как все элементы игры приобретут относительно определенные очертания, можно приступить к плейтесту – пробной игре – необходимому процессу для первичного выявления плюсов и минусов игры, удачных и неудачных решений. При обнаружении каких-то недостатков на фазе тестирования все еще есть вариант без больших потерь времени и вложений вернуться к предыдущим шагам. Безусловно, идеальным вариантом проведения плейтеста было бы тестирование игры на непосредственной целевой аудитории, однако не всегда может быть такая возможность. В таких случаях возможно проведение плейтеста на любом другом доступном круге лиц – родственниках, друзьях, коллегах – это позволит пронаблюдать игру в действии и улучшить проблемные моменты.

В ходе плейтеста Боллер [5] предлагает искать ответы на следующие вопросы:

- Позволяет ли игра достигнуть заявленных целей обучения?
- Является ли игра «веселой»?
- Является ли игра «сбалансированной» в плане сложности?
- Понятны ли правила?
- Являются ли правила логичными и соотносятся ли они с заявленными образовательными целями?
- Понятна ли игрокам цель игры?
- Захватывает ли эстетика игры?

Относительно игры Treasure hunt у автора была возможность дать утвердительные ответы на все вышеприведённые вопросы. Безусловно, к моменту первичного плейтеста игра еще не являлась окончательной в своем варианте – необходимо дорабатывать некоторые аспекты правил, продолжать работу над устными заданиями, – однако благодаря времени, потраченному на обдумывания идеи и элементов игры, плейтест можно с уверенностью назвать успешным.

Стоит отметить момент того, что автор принял рискованное решение заказать у художника полностью оформленное игровое поле уже в процессе разработки, до непосредственного тестирования и оформления полной версии дизайна игры. Это было осознанное решение, обусловленное двумя моментами: во-первых, несмотря на заранее определенную цель создания игры – развитие разговорных навыков дошкольников на английском языке, задания игры возможно модифицировать для любых других предметов и целей обучения; во-вторых, даже в ситуации провала игры в качестве образовательной, в любом случае имелась бы возможность использовать игровое поле в развлекательных целях благодаря популярности его тематики

у дошкольников. Однако в большинстве случаев для экономии затрат и времени безопаснее и логичнее проводить плейтест на основе простого бумажного прототипа создаваемой игры [Ibidem].

#### Шаг 4. Оценка полученных результатов

Поскольку в данном исследовании речь идет в первую очередь об образовательных играх, логичным представляется сфокусироваться на чертах, присущих именно им. Киггенс [Ibidem] называет ряд существенных характеристик для образовательных игр. В Таблице 3 приведены данные характеристики и дана их оценка применительно к игре Treasure Hunt. В левом столбце таблицы приведены характеристики образовательных игр, а в правом – отметка их присутствия в авторской разработке. 2 знака «+» обозначают абсолютное присутствие данной характеристики в игре с точки зрения автора, один «+» обозначает частичное или периодическое наличие характеристики, «-» обозначает отсутствие характеристики.

Таблица 3. Присутствие характеристик образовательных игр в Treasure Hunt

Характеристика, присущая образовательной игре	Присутствие характеристики в игре Treasure Hunt
Неопределенность результата	+
Акцент на цели обучения	++
Постоянное информирование игрока о его прогрессе в ходе достижения целей обучения	+
Наличие правил, загадки, шанса и удачи	++
Преобладающие основная цель и проблема с системой поощрений	++
Нуждается в стратегии для выигрыша	-
Использует знакомые образцы поведения	++
Позволяет достичь желаемых результатов разными путями	-
Увлекает обучающегося, требуя от него возрастающего мастерства, знаний и тактики	-
Использует разворачивающийся нарратив для обеспечения богатого контекста	+
Вдохновляет на повторение игры	++

Как можно наблюдать из Таблицы 3, Treasure Hunt в той или иной степени присущи многие характеристики образовательных игр, однако не все, что означает возможности для дальнейшей работы над игрой и ее усовершенствованием. Так, представляется необходимым доработать игру таким образом, чтобы в ней имела место стратегия для выигрыша. Также следует дифференцировать задания, чтобы они соответствовали уровню начинающих или более продвинутых игроков.

#### Заключение

В завершение статьи мы приходим к следующим выводам.

Существуют различные подходы к созданию игр: ADDIE, подход Университета Пердью, Scrum, 9-ступенчатый подход, P-III, а также вариации итеративного подхода, предложенные Бретгуэйт и Шрайбер, Сален и Циммерман, Маклин и Шарп.

Наиболее распространенными являются итеративные подходы к созданию игр, так как им присущ ряд отличительных черт: возможность возвращения к любым шагам процесса создания игр, многократное тестирование и улучшение прототипов игры. Применение итеративных подходов к созданию игр позволяет экономить время и ресурсы, а также добиваться наилучшего конечного результата.

Автором разработаны следующие методические рекомендации по использованию итеративного подхода к созданию иноязычной игры для учащихся дошкольного возраста:

1. Определиться с необходимостью применения именно итеративного подхода к созданию игр.
2. Выбрать наиболее оптимальный вариант итеративного подхода для конкретной ситуации.
3. Последовательно реализовать шаги выбранного варианта итеративного подхода для создания первичного прототипа игры.
4. Повторять шаги итеративного подхода до достижения оптимального результата.

В данном исследовании за основу был взят вариант итеративного подхода, предложенный Маклин и Шарп. Согласно авторам, шагами итеративного подхода к созданию игр являются: 1) концептуализация – выдвижение основной идеи и цели игры; 2) создание прототипа – воплощение идей, возникших на шаге концептуализации, в пробную версию игры; 3) плейтест – тестирование прототипа в реальной игровой ситуации и первичный анализ полученных результатов; 4) оценка – повторный анализ результатов, полученных в ходе плейтеста, и выявление возможностей для улучшения игры.

Именно на основе описанных выше шагов велась работа над созданием игры Treasure Hunt. На шаге концептуализации была выдвинута идея поиска сокровищ как ведущей тематики игры, а также сформулирована цель обучения как развитие разговорных навыков старших дошкольников. При создании прототипа было принято решение о ведущей динамике игры (необходимость добраться по игровому полю до сундука с сокровищем и подобрать открывающий его ключ) и о механике игры (бросание кубика, выполнение устных заданий, выбор ключей и т.д.). Также было заказано игровое поле, велась работа над устными заданиями.

На шаге плейтеста была проведена игровая сессия с непосредственной целевой аудиторией. Плейтест помог выявить удачные моменты игры и недочеты, которые предстоит устранить в дальнейшем. На завершающем шаге – оценке – были повторно проанализированы результаты, полученные в ходе плейтеста, а также была осуществлена оценка Treasure Hunt на наличие в ней критериев, присущих образовательным играм. По итогам оценки наметились пути доработки игры.

Перспективы исследования для автора видятся в дальнейшем усовершенствовании Treasure Hunt, проведении серии игр для дошкольников с ее применением, а также последующей оценке результативности данной игры. Кроме того, автором планируется применение игры на других занятиях с дошкольниками (математика, окружающий мир), а не только в ходе обучения английскому. Перспективы дальнейших исследований для других специалистов в области образования видятся в адаптации Treasure Hunt для собственных нужд, а также в попытке создать новую образовательную игру, применяя шаги итеративного подхода.

#### Список источников

1. Boller Sh., Kapp K. Play to learn: Everything you need to know about designing effective learning games. Alexandria: ATD Press, 2017. 160 p.
2. Brathwaite B., Schreiber I. Challenges for game designers. Boston: Course Technology, 2009. 317 p.
3. Farber M. Gamify your classroom. N. Y.: Peter Lang Publishing, 2015. 278 p.
4. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012. 302 p.
5. Kapp K. M. et al. The gamification of learning and instruction fieldbook. San Francisco: Wiley, 2014. 480 p.
6. Kim S. et al. Gamification in learning and instruction: Enjoy learning like gaming. Cham: Springer International Publishing AG, 2018. 159 p.
7. Macklin C., Sharp J. Games, design and play: A detailed approach to iterative game design. Boston: Addison-Wesley, 2016. 290 p.
8. Read C. 500 activities for the primary classroom: Immediate ideas and solutions. Oxford: Macmillan Publishers, 2007. 320 p.
9. Rouse R. III. Game design: Theory and practice. Second edition. Plano: Wordware Publishing, 2005. 698 p.
10. Salen K., Zimmerman E. Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge: The MIT Press, 2004. 670 p.
11. Schell J. The art of game design: A book of lenses. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 520 p.
12. Tan P. Iterative game design in education // International Journal of Arts and Technology. 2010. Vol. 3. № 1. P. 118-123. DOI: 10.1504/IJART.2010.030496.
13. Vanden Abeele V. et al. P-III: A player-centered, iterative, interdisciplinary and integrated framework for serious game design and development // Serious Games: The Challenge: A paper from the conference. Berlin - Heidelberg: Springer, 2011. P. 82-86. DOI: 10.1007/978-3-642-33814-4\_14.

#### Информация об авторах | Author information



Лопухова Майя Владимировна<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Английский детский сад 'Britannia School', г. Москва



Lopukhova Maya Vladimirovna<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Britannia School, Moscow

<sup>1</sup> [maya\\_lpkhv@mail.com](mailto:maya_lpkhv@mail.com)

#### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 14.03.2021; опубликовано (published): 30.04.2021.

**Ключевые слова (keywords):** авторская настольная игра; обучение английскому языку; старшие дошкольники; итеративный подход; разговорные навыки; authorial board game; teaching English; senior pre-schoolers; iterative approach; speech skills.