

УДК 656.07

## АНАЛИЗ РЫНКА ТРАНСПОРТНО-ЛОГИСТИЧЕСКИХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Ерёмина А. В., Мусина Л. С.

Уфимский государственный авиационный технический университет, г. Уфа

Игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности в усвоении терминов, понятий и др.

Игра актуальна в настоящее время. Современный студент перенасыщен информацией. Во всем мире постоянно расширяется предметно-информационная среда. Важной задачей становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на занятиях.

Игра – условная занимательная деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков. Игра – это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса, отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть. А почему бы не внедрить игру в процесс обучения? Ведь в ходе игры студенту будет интереснее процесс, а значит и процесс обучения: используя нестандартный способ передачи учебного материала, приблизив хоть немного реальную картину предстоящих задач и проблем в будущей профессии, столкнувшись с ними за «партой», попробовать их решить самим.

На мировом рынке есть настольные игры, которые развивают логистическое мышление, экономические и стратегические навыки. Но они направлены больше на развлечение, внедрять их в учебный процесс не будет удачным, потому что цель игры направлена не на обучение.

Анализируя мировой рынок настольных игр можно сказать, что настольной игры для обучения будущих логистов нет. Однако можно выделить несколько игр, которые по идее и развитию навыков подходят для образовательного процесса. Если их соединить вместе, собрать только то, что нужно, получится хорошая обучающая игра в логистической сфере.

В игре «Билет на поезд» (Ticket to Ride) издательства Days of Wonder игроки должны соединить своими трассами необходимые точки на карте. Задача игры – посетить как можно больше европейских городов в течение одной недели. Цель игры – набрать наибольшее количество очков. Игра хороша тем, что развивает экономические и стратегические навыки. Нужно хорошо продумать маршрут, чтобы выиграть!

«Верёвочные рельсы» (производство Asmode) – игра, в которой в качестве главных компонентов используются разнообразные по цвету и длине верёвочки. Соревнуясь, игроки должны разместить станции и соединять их друг с другом верёвочками рельсов. Цель игры – набрать наибольшее количество очков. Развивает пространственное восприятие и стратегические навыки.

Игра «Москва» (производитель Степин): необходимо раньше остальных игроков посетить объекты города, указанные на игровых карточках, отвечая на смелые, остроумные и курьёзные вопросы о столице России. Игра развивает логику, интеллект и память. Цель игры – набрать наибольшее количество очков.

Игра «Перекресток» (производитель Popular Playthings) развивает логику и внимательность. Буклет заданий содержит иллюстрации 30-ти различных схем дорог, в которых игроки должны проложить при помощи заданного набора элементов головоломки. Цель игры – нужно построить дороги так, чтобы цвета передних и задних частей машин совпадали.

Минусы внедрения игровой формы в учебный процесс:

- 1) трудно поддерживать дисциплину на занятии;
- 2) трудно оценить работу каждого ученика;
- 3) возникновение конфликтных ситуаций.

Итак, игра – это сложное многогранное явление. В играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы студентов, их способности и умения. Игра помогает сделать учебный процесс увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование игры в учебном процессе облегчает его. Через игру быстрее познаются закономерности обучения, так как положительные эмоции способствуют процессу познания.