

**СОЗДАНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ
«ФУРАЖИРЫ»
С ЭЛЕМЕНТАМИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

Балабанова Д.Р.(Университет ИТМО)

Научный руководитель – доцент Смолин А.А.(Университет ИТМО)

В данной работе рассмотрена реализация познавательной настольной игры с элементами дополненной реальности, предназначенной для повышения интереса к личности великого полководца А.В. Суворова и мотивации к изучению истории России периода XVIIIв. Игра предполагает взаимодействие с физическими игровыми элементами через приложение для смартфона, реализованное на базе игрового движка Unity и платформы дополненной реальности Vuforia.

Задача реализовать настольную игру при помощи AR-технологий была поставлена в рамках российско-финского международного проекта «Suvorov Canals - from forgetness to tourism fortress». Игра реализуется в сотрудничестве с государственным мемориальным музеем А.В. Суворова.

Необходимость данного продукта обусловлена, в первую очередь, проблемами, которые возникают у педагогов в процессе обучения современных школьников. В связи с распространением клипового мышления, появилась потребность в большей наглядности и интерактивности учебных материалов. К тому же, современный образовательный процесс предполагает не только получение обучающимися знаний, но и развитие soft skills, в том числе, навыков межличностного общения, во время обучения, что предъявляет новые требования к применяемым учебным материалам.

Ещё Л.С. Выготский, В.А. Сухомлинский, П. Петерсен и другие знаменитые отечественные и зарубежные педагоги отмечали игру как важный элемент познавательной активности ребёнка. Настольные игры являются одной из форм игровой активности. Формат настольной игры позволяет наглядно смоделировать то или иное явление или событие и обеспечивает высокий уровень интерактивности, ещё он предполагает большое количество общения между обучающимися. Использование технологий дополненной реальности позволит добавить больше возможностей для взаимодействия с элементами игры, лучше организовать познавательный компонент, и обучающиеся смогут работать с учебным материалом самостоятельно. Для использования учебных материалов в дополненной реальности не нужно специального оборудования (достаточно смартфона) и особых навыков и компетенций; к тому же, мобильное приложение легко распространять через Интернет, а развитие смартфонов обеспечивает широкий интерес пользователей к данной технологии.

Учитывая поставленные требования, была разработана концепция стратегической настольной игры для двух игроков, посвящённой событиям Семилетней войны. С некоторыми элементами игрового поля можно будет взаимодействовать через приложение дополненной реальности для смартфона, где можно будет получить историческую справку о ключевых событиях Семилетней войны и участии в них знаменитого российского полководца А.В. Суворова.

В данный момент идёт разработка визуальных решений для игровых элементов средствами компьютерной графики: отрисовка иллюстраций и вёрстка макетов в приложениях Adobe Creative Cloud, создание анимированных 3D-моделей в Blender. Эти макеты и трёхмерные модели будут переданы для компиляции мобильного приложения на базе игрового движка Unity и платформы дополненной реальности Vuforia.

Результатом данной работы станет рабочий прототип настольной игры, который будет передан мемориальному музею А.В. Суворова для последующего внедрения на занятиях со школьниками и возможного тиражирования.

Балабанова Д.Р. (автор)

Подпись

Смолин А.А. (научный руководитель)

Подпись