

Десять принципов Мультигры в обучении

Я имею ввиду следующее. Обучение игре можно рассматривать в спортивном аспекте. В этом случае ученик ориентируется на победу, что накладывает определенные требования к его подготовке. В таком случае необходимо интенсивно тренировать на одну игру. В нашей действительности для этого есть пожалуй только три варианта: Шахматы, Го, Шашки. И в обучении необходимо уделять наибольшее внимание конкретным игровым вариантам, обеспечивающим выигрыш. Ученику, с которым работают таким образом можно показывать и другие игры, но смысл в этом действии только ознакомительный.

Если же игра есть средство общеинтеллектуального развития, то ситуация радикально меняется. Большой набор игр становится серьезным развивающим инструментом и о методике использования такого набора я и хочу сказать. Изложение будет тезисным. Развивать методику в деталях я не вижу большого смысла. Любая методика сильно привязана к педагогу. Поэтому есть смысл изложить только базовые положения, которые каждый учитель сможет раскрывать сообразно своему опыту, своему пониманию и собственной педагогической ситуации. Изложение базовых утверждений ниже ведется без определенной системы, так как все они самодостаточны. Их десять. Можно добавить и еще, но мне кажется, что этих десяти достаточно для построения качественного учебного процесса.

Вопрос комплекта игр. Настольных игр огромное количество. Обучить всем невозможно, да и не нужно. Достаточно пройти по всем классам игр. В решении вопроса классификации нет необходимости делить игры на непересекающиеся классы, это может вызвать путаницу куда какую игру отнести. Я бы предложил простую и на мой взгляд естественную систему пересекающихся классов. В этой системе все игры делятся на два класса по одному признаку, но этих признаков может быть достаточно много.

Первый признак – простота. Назовем игру простой, если человека можно научить правилам игры и базовым приемам за один короткий урок. Пример таких простых игр: Рэндзю, Мельница, и т.д. Примеры сложных: Го, Шахматы всех видов.

Второй признак – количество фигур. Малофигурные игры это игры с одним или максимум двумя видами фигур как например шашки (простая шашка и дамка).

Третий признак – динамичность игры. Если фигуры могут перемещаться, сниматься с доски, возвращаться в игру – это динамичная игра. Статичная игра – это игра, в которой, фигуры (обычно это камни) просто ставятся на доску с целью построения определенной конфигурации. Этот признак не абсолютный. Например, в Го камни не передвигаются, но их можно снимать. Но для Го возможность взятия не является решающим обстоятельством. Взятие – это скорее угроза, чем реальное действие, поэтому Го можно отнести к статичным играм.

Четвертый признак - равнозадачность. В большинстве игр, соперники имеют одинаковые ресурсы и решают одинаковые задачи. Но иногда игроки ведут борьбу за разные цели и располагают разными наборами фигур. Это, например: «Волки и овцы», Буга Шыдыраа, Хнефатафл.

Пятый признак – стадийность игры. Как правило, игра с начала до конца ведется по одним и тем же правилам. Но иногда игра заключается в себя как бы две игры. Таковы например Мельница, Сиджа, Болотуду.

Шестой признак – изменяемость фигур. Есть ряд игр, в которых, в процессе могут появляться фактически новые фигуры. Это, например, все столбовые игры. Здесь идея такая – связка фигур образует фигуру с новыми свойствами.

Наверное, можно выделить и еще признаки, но я считаю эти шесть вполне достаточными для того, чтобы сформировать интересный набор игр для построения учебного процесса.

С чего начинать. Обучение лучше всего начинать с игр, для усвоения которых, достаточен минимальный набор игровых идей. Это статичные игры такие как Рэндзю, или ограниченно динамичные, например игры двухстадийные, как Мельница. Из фигурных игр лучше всего выбирать представителей с минимальным набором фигур. Возможная стратегическая глубина в расчет не идет. Для любой игры возможен низкий уровень стратегии. Поэтому для старта может подойти даже Го, несмотря на ее огромную потенциальную сложность. Повторюсь потенциальную сложность на старте учебного процесса можно смело игнорировать.

Не очень хорошо подходят для старта многофигурные игры и игры с изменяемыми свойствами фигур. Мой опыт говорит о том, что есть довольно много детей, для которых трудно усвоить полный набор правил, даже шахматной игры, а время педагога весьма ограничено, так как отсутствие быстрого успеха быстро снижает мотивацию, даже до нуля.

Требования к педагогу. Есть мнение, что учитель игры должен этой игрой владеть очень хорошо. На мой взгляд, требование спорное. Во-первых, не совсем понятно, что значит хорошо, ясно только то, что он должен владеть игрой лучше учеников, но если уровень обучаемых низок, то требование играть лучше теряет смысл. На мой взгляд, единственное железное требование – это способность учителя выстроить разумную игровую стратегию. То есть создать план игры, учитывающий ее природу и суметь его провести в жизнь с игроком более слабым чем он. Если учитель соответствует этому требованию, он уже имеет чем заниматься со своими учениками с пользой для них.

Что такое игровая база. Иными словами чему необходимо учить, если мы отказываемся натаскивать на правильные дебюты и стандартные приемы. Необходимо понимать следующие вещи:

1. Партию условно можно разделить на стадию стратегической борьбы и тактических ударов, реализующих полученное преимущество.
2. Стратегическая борьба по своей природе – это борьба за контроль пространства, если игра ведется на доске. А в более общем виде, стратегическое превосходство - это большая свобода в выборе игровых вариантов. Игрок, имеющий меньшую свободу, часто вынужден играть вариант, предложенный более свободным противником. А свобода вариантов игры прямо зависит от контроля пространства.
3. Сила фигур вещь относительная и зависит от взаимодействия с другими фигурами и от положения на доске.
4. Необходимо знать чего нельзя делать. Например, нельзя вначале партии в Реверси отдавать угол или терять ферзя в шахматах. Такие «нельзя» сильно зависят от природы игры и для начинающего игрока они совершенно не очевидны.

Необходимо уметь:

1. Видеть простые (одноходовые), прямые угрозы и парировать их, соответственно необходимо видеть возможность их создания.
2. Уметь считать варианты игры хотя бы на один ход вперед. (Я сделаю так, противник ответит так)
3. Одновременно со своими возможностями атаки видеть и возможность атаки противника и уметь оценивать силу атаки. У кого больше шансов добиться успеха.

4. Необходим очень важный психологический навык концентрации на игре в течение длительного времени.

Безусловно, можно выделить и другие игровые компетенции, но мне такой минимальный набор кажется достаточным, он на мой взгляд, дает достаточно хорошее понимание игры и способность вести партию разумно.

О содержании одного занятия. Очень важно не просто использовать несколько игр в учебном процессе. Крайне необходимо для каждого ученика играть в несколько игр, в пределах одного занятия. Это делает ум гибким и мобильным, тренирует память. Кроме того, мультиигровой режим одного занятия формирует психологический образ «Игры вообще». Ученик должен сформировать в себе игровое мышление без привязки к конкретной игре, для чего время перехода от игры к игре должно быть небольшим. Также важно, чтобы игры одного занятия имели существенные отличия между собой.

Стратегическое единство. Этот тезис в какой-то мере является продолжением предыдущего. Необходимо формировать набор игровых средств общих для разных игр. Это вполне возможно. Например, для динамичных игр характерен прием двойного нападения, когда одним ходом создается две или даже больше угроз, отбить которые одновременно невозможно. Для симметричных досок, (например шахматно-шашечных) большое стратегическое значение имеет центр. Это так, практически независимо от правил игры и набора фигур. То есть борьбу за центр можно давать как общеигровой принцип. Такие общие принципы необходимо показывать на нескольких играх, что помогает их усвоению.

Главный методический прием. Обучение лучше всего вести в игре не тратя времени на отработку отдельных игровых вариантов. Это означает, что занятие представляет собой партию, которую учитель ведет с учеником или два ученика между собой с комментариями учителя. Мультиигрок должен уметь видеть варианты игры в процессе партии. Запоминать необходимо обнаруженные общие принципы. Заучивание рецептов победы для конкретной игры сбивает настройку ума на поиск общих закономерностей.

Темп игры. На детских соревнованиях даже партию в Го молодые игроки умудряются сыграть за 20 минут. Скоростная игра ведет к потере концентрации и глубины понимания игры. И это проблема учителя. Необходимо приучать игроков тратить время на осмысление каждого хода и определенное время на всю партию. Темп для каждой игры конечно свой, но он есть.

Различия между оборонительной и наступательной игрой. Природа каждой конкретной игры накладывает определенное понимание на функции атаки и обороны. Например, в Рэндзю, второй игрок вынужден некоторое время обороняться, но постоянная оборонительная стратегия в этой игре ведет к поражению. Повторюсь, функция и необходимость обороны и атаки зависит от природы игры и эти функции необходимо специально выделять.

Правило вежливости. Я своих учеников приучаю предупреждать противника о прямых, явных угрозах. Таким образом, я стремлюсь исключить стремление к победе любой ценой, и попутно мы повышаем качество сыгранных партий. Учащиеся играющие друг с другом, таким образом, становятся не только соперниками, но и товарищами по созданию качественной партии. Кроме того, такой подход убирает ненужные эмоции по поводу победы или поражения.