

ВИДЕОИГРА В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ практике школы



Евгений Алексеевич Филоненко,
аспирант 2-го курса института педагогики Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена, учитель истории и обществознания средней общеобразовательной школы № 152 Красногвардейского района Санкт-Петербурга имени Героя Российской Федерации Т. А. Апакидзе, Санкт-Петербург, Filonenko1998ea@mail.ru

Статья посвящена интеграции видеоигр в школьный педагогический процесс. Автор выделяет проблему отсутствия наглядных методик внедрения игр в практику обучения. В качестве ключевого метода предложен Action Research, сочетающий теоретический анализ и практическую ориентированность. Результаты апробаций показывают, что применение этого метода способствует выявлению педагогической ценности видеоигр в практике преподавания и адаптации системы задач для педагогического использования видеоигр.

• исследование действием • игропедагогика • эдьютейнмент • видеоигра

Видеоигра — востребованный элемент досуга современных школьников вне рамок учебной деятельности. Она стала элементом молодёжной культуры, о чём свидетельствуют результаты социологических опросов ВЦИОМ и «Вебер»: 1,6 тыс. опрошенных у ВЦИОМ и 1,2 тыс. опрошенных у «Вебера» указывают, что в видеоигры чаще всего играет молодёжь младше 18 лет и респонденты возрастного диапазона 18–23 лет (59 % от общего числа опрошенных) на мобильных телефонах и на персональных компьютерах [1, 2].

Видеоигра и её возможности как феномена закономерно стали предметом исследования в педагогике,

психологии, социологии. В рамках научного дискурса академическое педсообщество и педагоги-практики стремятся определить место видеоигры в образовательном процессе. Одни приписывают видеоигре развитие негативных проявлений, таких как эскапизм, инфантилизм, гедонизм и т. п. [3, 4]. Другие, напротив, доказывают целесообразность использования видеоигр в познавательном процессе как средства обучения, позволяющего достигать комплексных результатов [5, 6].

Опираясь на лонгитюдные психологические исследования [7, 8] и наши теоретические положения [9], мы уверены, что видеоигры могут быть использованы в процессе обучения и внедрены в школьный педагогический процесс. Мы осознанно используем термин «видеоигра», а не «компьютерная игра», так как

расширяем наши исследовательские рамки и видим необходимость осмыслять именно видеогры как развивающий и воспитательный инструмент из следующих соображений: 1) видеогры влияют на семейный микроклимат; 2) видеогры влияют на учебный микроклимат [10]; 3) видеогры влияют на внутренний мир учащегося, формируют его мировоззрение, ценностные ориентации, то есть потенциально она охватывает широкое поле педагогического воздействия и поле применения как в школе, так и вне её пределов.

Но если с теоретических позиций понятно, достижение каких образовательных результатов считается возможным с помощью видеогр, вопрос закономерно переходит в практическую плоскость — что и как нужно сделать педагогу для того, чтобы внедрить видеогры прямо на урок, сделать её педагогическим инструментом не в рамках абстрактной теории, а в рамках реальной практики, в условиях класса и школы.

Здесь возникает комплексная **практическая проблема**: несмотря на наличие теоретических статей о педагогическом потенциале видеогр и их соответствии федеральным образовательным стандартам, для их изучения и адаптации в реальных условиях школы не хватает: 1) полного понимания предмета исследования в практике; 2) универсального теоретического метода для его изучения до внедрения; 3) прикладного подхода, демонстрирующего применение видеогр в современной российской школе.

Известные методы решения проблемы

Метод решения проблемы уже существует, но не в пределах Российской Федерации. Он представлен как с теоретической, так и с практической стороны в виде метода Action Research на базе педагогических лабораторий при Педагогическом Университете Фрайбурга и при Университете Сорбонна Париж-Север.

Метод Action Research применяются этими лабораториями двумя разными, но одинаковыми по сути процессуальными путями.

Первый центр [11] использует метод Action Research рациональным путём: содержание от-

бираемых видеогр посредством игрового процесса подвергается анализу до непосредственного использования на уроках литературы, этики, иностранного языка и обществознания, в результате чего выявляются те составляющие видеогр, которые имеют педагогический смысл и могут применяться на уроке и в процессе обучения в целом.

Второй центр [10, 12] использует метод Action Research эмпирическим путём — видеогры апробируются в реальных педагогических условиях с ученика на уроках литературы, истории, обществознания, географии, этики, иностранного языка, в результате чего на основе полученных наблюдений выявляются промежуточные педагогические закономерности и составляются методические разработки.

Цель статьи

Данная статья преследует **целью** решить указанную ранее проблему, соединив два способа использования метода Action Research для анализа видеогр в один и на этом утвердить этот метод как основополагающий при изучении видеогр одновременно как предмета педагогического исследования до начала реального урока и как прикладного метода для адаптации видеогр в условиях реального педагогического процесса отечественной школы. Это решит вопрос теоретического анализа видеогр на предмет поиска в их сюжетах и механизмах педагогической ценности для педагогических целей и даст действующему педагогу-предметнику прикладной алгоритм действий при использовании видеогр в условиях школьного педагогического процесса.

Предлагаемые решения

Метод Action Research — дифференцированный и диалектический метод при изучении не только педагогического

[13], но и междисциплинарного предмета исследования, а видеоигра такова [14]. Метод предполагает практико-ориентированный подход к решению проблем, где исследователь активен в процессе изменения созданных им разработок. Наличие выраженной прикладной составляющей делает метод в условиях процесса обучения школы целесообразным: на основе долгосрочных циклических повторений мы выявляем закономерности, позволяющие констатировать конкретные, а не теоретические предположения о ценности видеоигры как инструмента педагогики и дидактики.

Метод Action Research в рамках внедрения видеоигры в школьный урок и школьный педагогический процесс должен использоваться в два этапа — до урока и во время урока.

На первом этапе применения метода Action Research при анализе видеоигры до урока:

- 1) самостоятельно выявляем педагогическую ценность сюжета и геймплея видеоигры и выбираем составляющие, подходящие целям и задачам урока и для организации вокруг них взаимодействия;
- 2) продумываем действия, предпринимаемые на уроке с учащимися для достижения желаемых результатов;
- 3) составляем раздаточный материал, инструкции и систему заданий по содержанию урока и видеоигры;
- 4) рефлекслируем возможности учащихся при выполнении составленной нами системы заданий и вопросов.

На втором этапе применения метода Action Research при анализе видеоигры на уроке:

- 1) в процессе апробации выявляем выражающиеся педагогические закономерности и связи, проявляющиеся в ходе использования видеоигры на реальном уроке;
- 2) определяем место, роль и действия ученика в ходе работы с содержанием урока и видеоигрой;
- 3) определяем место, роль и действия учителя в ходе работы с содержанием урока и видеоигрой;

- 4) рефлекслируем полученные в ходе апробации результаты, фиксируем основные закономерности использования видеоигры на уроке и перерабатываем составленные раздаточные материалы, инструкции и систему заданий.

Результаты апробации и их обсуждение

Теоретической и практической апробации методом Action Research подверглись видеоигры: «Europa Universalis IV»¹, «Democracy 4»² «Victoria II»³. Все видеоигры произведены вне пределов Российской Федерации. Практическая апробация происходила на базе ГБОУ СОШ № 152 Красногвардейского района Санкт-Петербурга имени Героя РФ Т. А. Апакидзе. В ходе апробации использовались офисные ноутбуки, размещённые в компьютерном классе школы.

Как пример результата использования метода Action Research при внедрении видеоигр в школьную практику рассмотрим видеоигры «Democracy 4»⁴ и «Victoria II»⁵. Данные видеоигры были отобраны для проведения с их помощью уроков истории и обществознания. При тезисном описании использования метода Action Research мы будем следовать его ключевым этапам: планирование, действие, наблюдение, рефлексия. Результаты совокупности теоретической и практической апробаций представлены ниже (см. рис. 1).

Теоретические и практические результаты апробации также представлены в виде авторских видео и авторских разработок

¹ Результат теоретической апробации: <https://youtu.be/7Ddqlfx9WfE?si=QEzclRpMtMOoAxcI>

² Результат теоретической апробации: <https://youtu.be/wkav7xIBQqk?si=JyRrp3mNzxPrI459>

³ Результат теоретической апробации: <https://youtu.be/mZrVVPq7U2Y?si=ICUaW6iVu8ecaXvk>

⁴ Результат практической апробации: https://youtu.be/oRlhVWC6py4?si=B5s_DPmf6zmjuQfP

⁵ Результат практической апробации: <https://youtu.be/xbi1o5yCGcQ?si=0CUlqLpizBlNackP>

на авторском сайте «Видеоигры и Педагогика», в разделах «Видеозаписи» и «Методология» [15].

Мы также рекомендуем, поскольку это невозможно сделать в рамках формата научной статьи, ознакомиться с выбранными для презентации результатов видеоиграми самостоятельно, чтобы увидеть рабочее пространство, где происходил педагогический процесс на уроке.

Представленный график на рис. 1 иллюстрирует и результаты, и фактически наш подход, который мы применяли в ходе адаптации видеоигры в педагогический процесс школы. Детализируем каждый пункт подробнее.

На этапе планирования определялись педагогические цели, место и особенности использования видеоигры как предмета исследования для применения в рамках школьного урока.

«Democracy 4» использовалась на уроке повторения темы «Политика» для закрепления понятий «политический режим», «форма правления» и «форма территориального устройства». Одновременно развивались метапредметные умения (работа с графиками, анализ содержания игры, построение причинно-следственных

Этапы АК	Видеоигры	
	Democracy 4	Victoria II
Планирование	1. Цели: 1.1. Повторение и систематизация знаний по блоку «Политика». 1.2. Развитие метапредметных и личностных умений. 2. Место — компьютерный класс. 3. Особенности: 3.1. Работа в парах; 3.2. Работа с графиками; 3.3. Работа с причинно-следственными связями	1. Цели: 1.1. Изучение нового материала в рамках темы «Мир XIX века: страны, население, идеологии» 1.2. Развитие метапредметных и личностных умений; 2. Место — компьютерный класс; 3. Особенности: 3.1. Работа в парах; 2.2. Работа с картой; 3.3. Работа с графиками
Действие	1. Сюжет — устройство общества и власти в демократической стране 2. Механики видеоигры: 2.1. Связи слов населения; 2.2. Связи сфер жизни, их «нижних на жизнь общества между собой»; 2.3. Связь влиятельных политических решений на слои населения, слои общества; 2.4. Подробные данные о сферах жизни общества, законах и инициативах; 2.5. Данные о состоянии бюджета страны (профицит, дефицит, долг); 3. Система вопросов и заданий репродуктивного и продуктивного характера по подпунктам № 2 с упором на продуктивные задания; 4. Составление наглядных инструкции в текстовом формате	1. Сюжет — мир в период XIX — начало XX вв. 2. Механики видеоигры: 2.1. Работа с режимами карты мира (политическая и физическая); 2.2. Данные о национальном, религиозном составе населения; 2.3. Данные о политическом устройстве общества; 2.4. Дивные о налоговом регулировании казны государства (доходы, расходы); 3. Система вопросов и заданий репродуктивного в продуктивного характера по подпунктам №2 с упором на репродуктивные задания; 4. Составление наглядных инструкций в текстовом и видеоформате, указание более четких формулировок в инструкциях
Наблюдение	1. Действия учеников и учителя: 1.1. Ученики в большинстве случаев работают с видеоигрой самостоятельно; 1.2. Учитель оказывает малую поддержку ученикам с видеоигрой; 1.3. Ученики более склонны играть, чем обучаться с видеоигрой; 1.4. Ученики не работают в парах, рассчитывают на себя; 2. Наблюдаемые закономерности: 2.1. Первые несколько минут уходят на ознакомление с интерфейсом видеоигры, ее управлением; 2.2. Видеоигра вызывает интерес как игра, а не как средство обучения; 2.3. Текстовые инструкции игнорируются; 2.4. Работа с видеоигрой не дает оценку за работу с ней; 2.5. Задания продуктивного характера выполняются редко	1. Действия учеников и учителя: 1.1. Ученики в большинстве случаев работают с видеоигрой самостоятельно; 1.2. Учитель оказывает постоянную поддержку ученикам с видеоигрой; 1.3. Ученики менее склонны играть, чем обучаться с видеоигрой; 1.4. Ученики целенаправленно работают в парах; 2. Наблюдаемые закономерности: 2.1. Первые несколько минут уходят на ознакомление с интерфейсом, управлением видеоигры; 2.2. Видеоигра мотивирует выполнять задания в интересах получения оценки за работу с ней; 2.3. Видеоинструкция помогает ученику, отправляет к текстовой инструкции. 2.4. Задания продуктивного характера на основе ответов на репродуктивные задания выполняются чаще
Рефлексия	1. Проблема «игра ради игры» без цели обучения чему-то; 2. Меньше заданий продуктивного характера, баланс их сложности; 3. Более конкретные формулировки вопросов и заданий; 4. Большой контроль за деятельностью учеников на уроке; 5. Больше детальной поддержки учителя в ходе работы с видеоигрой; 6. Больше наглядных, нетекстовых, инструкций по работе с видеоигрой; 7. Учитывать возможные сбои оборудования в ходе работы с видеоигрой; 8. Не рассчитывать на игровую культуру учеников; 9. Работа на уроке должна оцениваться оценкой	1. Проблема «игра ради игры» педагогически контролируема; 2. Баланс заданий репродуктивного и продуктивного характера в соотношении 2х1; 3. Учитель занимает проективную позицию консультанта-тьютора на протяжении всего урока; 4. Если пары разных полов, повышается продуктивность; 5. Упор на видеоинструкции как основные и на тестовые как вспомогательные; 6. Целенаправленно формировать игровую культуру учеников; 7. Присутствие оценки за работу с видеоигрой стимулирует обучающихся работать на уроке

Рис. 1. Результаты использования метода Action Research

связей) и личностные умения (работа в парах, оценка вклада участников).

«Victoria 2» использовалась на уроке для знакомства учащихся с географией ведущих европейских держав и понятиями XIX века («колониализм», «рабство», «пролетариат», «буржуазия»). Развивались метапредметные умения (работа с картой, анализ содержания игры) и личностные умения (работа в парах, оценка вклада участников).

Содержание видеоигр совпадало с темами уроков, что позволило использовать их на двух типах занятий. В обоих случаях акцент делался на развитие метапредметных и личностных умений, поскольку функционал видеоигры ограничен и требует точечной организации работы. Подробнее о нашем подходе к отбору содержания видеоигр для педагогических целей можно узнать из авторских видеозаписей на сайте «Видеоигры и Педагогика» в разделе «Видеозаписи» [15].

На этапе действия до проведения уроков изучалось содержание видеоигр, игровой процесс в его рамках и поиск в их сюжетах и игровых механиках педагогической ценности и инструментария для составления системы вопросов и заданий для работы с ними на уроке. Процесс того, как мы это делали, также можно увидеть из авторских видеозаписей на сайте «Видеоигры и Педагогика», в разделе «Видеозаписи» [15].

Раздаточный материал по видеоиграм «Democracy 4» и «Victoria 2» создавался последовательно, с опорой на наработки зарубежных коллег. Система задач сначала строилась без системы, на основе предположений о сформировавшихся у учеников 9-го класса умениях.

Задания по первой видеоигре создавались с упором на продуктивную работу: присутствовали задания продуктивного характера на развитие критического мышления, предполагавшие развёрнутые ответы на основе выделения смысловых единиц из графиков

и построения причинно-следственных связей о составе населения, положения внутренней и внешней политики государства.

Задания по второй видеоигре уже делались с упором на репродукцию: работа с картой предполагала нахождение территорий ведущей державы этого XIX века, а работа с графиками состава населения, бюджетом государства, торговыми маршрутами подводила к углублению представления о понятиях, указанных нами ранее.

В обоих случаях готовились инструкции по работе с интерфейсом видеоигр, составленные учителем для поддержки учеников и с учётом зарубежного опыта. Для первой игры была только текстовая инструкция с изображениями, для второй — дополнительно видеоинструкция с комментариями. Примеры размещены на авторском сайте «Видеоигры и Педагогика», в разделе «Методология» [15].

Часть этапа действия переходила в **этап наблюдения**, оба проходили на уроках в рамках педагогической практики школы. Мы фиксировали действия учеников и учителя при использовании видеоигры на уроке, выявляли наблюдаемые закономерности применения видеоигры как педагогического инструмента. Ориентировались на практические результаты и опыты педагогической лаборатории Университета Сорбонна Париж-Север, ожидая обнаружить схожие педагогические проблемы, риски и закономерности.

В обоих случаях на уроках учитель сталкивался с одинаковыми проблемами, рисками и закономерностями, но решал их с учётом полученных наблюдений и выводов как во время первого урока, прямо в ходе урока, так и на втором уроке, но уже в меньшей степени.

Риск игнорирования текстовых инструкций подтвердился: ученики не читали их самостоятельно и выполняли задания некорректно и с опозданием, пока не получали указания учителя. На втором уроке

эта проблема была частично решена с помощью видеоинструкции, которую трижды показывали в начале занятия и которая ссылалась на текстовую инструкцию. В результате ученики стали внимательнее читать инструкции и выполнять задания быстрее и более корректно.

Риск, что учащиеся будут играть, а не выполнять задания раздаточного материала, был очевидной проблемой на первом уроке и регулировался учителем чаще нужного. Но проблема была частично ликвидирована учителем на втором уроке, когда задания по видеоигре уже оценивались, о чём учащиеся были уведомлены до начала работы с видеоигрой, а также упрощением заданий, их репродуктивной ориентации и более проактивной позицией учителя на уроке.

Риск неспособности учеников справиться с составленными заданиями на первом уроке тоже стал проблемой, которую учитель оперативно решал, помогая ученикам выполнять задания (особенно продуктивного характера) посильной помощью. Но на втором уроке эта проблема была частично решена за счёт более точных формулировок заданий, их градаций от двух простых к одной сложной, а также более проактивной позиции учителя на уроке.

Риск того, что офисное оборудование компьютерного класса может не справиться с требованиями видеоигр, частично оправдался, но не стал значимой проблемой ни на первом, ни на втором уроке, поскольку некорректно работали не сами видеоигры, а их управление, частично зависимое от состояния программного обеспечения компьютеров в классе.

После уроков учителем проводился **этап рефлексии**, осмысление увиденных закономерностей и проблем, принятие решения о продолжении/окончании использования видеоигры в целях обучения.

В конечном итоге результаты учительских наблюдений и фактические результаты учеников при взаимодействии с обеими видеоиграми и выполнения заданий по ним выявили схожие с зарубежными коллегами проблемы и закономерности.

Это особенно проявилось на первом уроке, когда ни учитель, ни ученики не имели опыта использования видеоигр в обучении. Урок оказался близок к провалу: ученики не справлялись с продуктивными заданиями без уточняющих вопросов, а отсутствие видеоинструкции и чётких формулировок усугубило ситуацию. Учитель переоценил самостоятельность учеников, и в итоге видеоигра использовалась как развлечение, а не как учебное средство.

Но первый урок и количественные и качественные результаты учеников не были бесполезными и провальными. Напротив, они показали, что *видеоигру интегрировать в реальный урок возможно*, но целесообразно при условии, если:

- 1) упростить задания, сделать баланс простых и сложных задач;
- 2) выстроить задания в градации от простых к сложным;
- 3) дать более наглядные инструкции, больше ссылаться на них в работе, повторять их;
- 4) увеличить количество и качество учительской поддержки на уроке;
- 5) создать контроль оценкой и взаимоконтроль учеников между собой.

На втором уроке ситуация улучшилась: проблемы первого урока решались быстрее и минимизировались. Хотя качество и количество ответов учеников существенно не выросло, урок стал более системным и управляемым. Чёткие инструкции, градация заданий и активная поддержка учителя превратили видеоигру в учебное средство.

Одновременно было установлено, что смешанные по полу и уровню успеваемости пары работали быстрее и слаженнее, чем пары одного пола. Обычно ученицы занимались систематизацией информации, а ученики — поиском информации и поддержкой. Однако эта закономерность не проявилась среди

отличников и двоечников, что требует дальнейшего изучения и педагогического осмысления в ином исследовательском контексте.

Выводы

Благодаря методу Action Research мы получили следующие значимые для нашей дальнейшей научной работы и педагогического сообщества выводы:

1. Работа с видеоигрой до урока требует от учителя:

- 1.1. Составления чёткого и последовательного плана действий на уроке.
- 1.2. Учёта возможностей класса, понимания сильных и слабых сторон каждого ученика.
- 1.3. Учёта уровня сложности заданий, составления их с упором на репродуктивный характер в сторону продуктивных.
- 1.4. Учёта технических возможностей техники класса.
- 1.5. Создания более наглядных инструкций, баланса текстовых и видео-инструкций.

2. Работа с видеоигрой на уроке требует:

- 2.1. От учителя:
 - 2.1.1. Активного участия в ходе урока.
 - 2.1.2. Готовности занимать позицию консультанта, направлять решение задачи ученика.
- 2.2. Для ученика:
 - 2.2.1. Проведения и наличия наглядного и подробного инструктажа.
 - 2.2.2. Мотивацию оценкой за количественное и качественное выполнение представленных вопросов и заданий.
 - 2.2.3. Командного духа в паре, желательного иного пола или иного уровня академической успеваемости.

3. Вопросы и задания репродуктивного и продуктивного характера должны:

- 3.1. Составляться на основе содержания предмета и содержания видеоигры.
- 3.2. Даваться в соотношении 2 к 1, первые должны направлять мысль к эталонному ответу последней.

3.3. Быть посильными для выполнения учащимися как в одиночку, так и в группе.

4. Использование видеоигр в школе:

- 4.1. Создаёт дополнительную возможность вовлечения учащихся в процесс обучения не только на уроках, но и за их пределами, формируя связь «школа — дома».
- 4.2. Создаёт поле педагогического воздействия.
- 4.3. Создаёт пространство для формирования игровой культуры школьников видеоиграми.
- 4.4. Способствует налаживанию коммуникации учителя с учениками, класса в целом.
- 4.5. Способствует выражению творчества ученика.

Заключение

Результаты данной статьи не являются исчерпывающими и не являются окончательной инструкцией к действию. Но они создают первые основания для того, чтобы признать возможность применения видеоигры в условиях реального школьного урока не в теории, а на практике. Более того, если составлять задания к видеоигре с учётом положений развивающего обучения и делать акцент на развитии метапредметных и личностных результатов обучения в ходе урока с видеоиграми, мы можем дать видеоигре в школе ещё одну возможность проявить себя как средство обучения и как составляющую проблем современной дидактики.

Полученные результаты позволяют сделать вывод о том, что видеоигра вовлекает учащегося в процесс обучения, так как выражает ту часть его личности, которую учитель не видит в пределах школы, и создаёт связь школьного знания с личным опытом ученика. Это её ключевое достоинство, поскольку создаётся поле педагогического воздействия, где педагог способен влиять на формирование знаний, умений и ценностных ориентаций ученика.

В статье не был затронут вопрос о достижении образовательных результатов обучения через видеоигры. Их достижение есть сопутствующая цель при использовании видеоигры как педагогического инструмента. Методика их достижения зависит от инструментария методики преподавания конкретного предмета. Видеоигра оперирует к универсальным знаниям, умениям и ценностным ориентациям, то есть она развивает ученика комплексно, а не только в рамках конкретного предмета. В случае с историей и обществознанием видеоигра способна формировать устойчивые образные представления и логичные причинно-следственные связи.

Изучение детальной результативности Action Research касательно видеоигры как предмета исследования в рамках педагогической практики, а также его влияние и взаимосвязь с другими методами научного исследования при изучении педагогического потенциала видеоигр непосредственно в рамках школы при разных ракурсах — дальнейшие ориентиры и поле для будущих научных дискуссий и научной публицистики. **НО**

Список использованных источников

1. Гейминг по-русски // Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ): [сайт]. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (дата обращения: 24.05.2025).
2. «Вебер»: в видеоигры играют 44 % россиян // ТАСС: [сайт]. URL: <https://tass.ru/obschestvo/23116805> (дата обращения: 24.05.2025).
3. Агеев, Н. Я. Влияние видеоигр с агрессивным контентом на эмоциональное состояние и поведение игроков: обзор современных исследований / Н. Я. Агеев, И. А. Дубовик // Современная зарубежная психология. 2024. Т. 13. № 4. С. 108–119. DOI: 10.17759/jmfr.2024130410.
4. Репринцева, Е. А. Игровые практики в современной культуре детства: остаётся ли игра традиционным средством этнокультурного воспитания детей и подростков? / Е. А. Репринцева // Этнокультурное образование в современном мире. Сборник научных статей по материалам Всероссийской очно-заочной научно-методической конференции, Саратов, 18–20 апреля 2017 года / Научный редактор Е. А. Александрова. Саратов: Издательство «Перо», 2017. С. 631–647.
5. Лаптева, Н. М. Обзор современных исследований влияния видеоигр на когнитивные процессы // Современная зарубежная психология. 2023. Т. 12. № 4. С. 111–122. DOI: 10.17759/jmfr.2023120410
6. Клопотова, Е. Е. Компьютерные игры как фактор познавательного развития дошкольников / Е. Е. Клопотова, Ю. А. Романова // Вестник практической психологии образования. 2020. Т. 17. № 1. С. 32–40. DOI: 10.17759/bppe.2020170104
7. Coronel-Oliveros, C., Medel, V., Orellana, S., Rodico, J., Lehue, F., Cruzat, J., Tagliazucchi, E., Brzezicka, A., Orío, P., Kowalczyk-Grkbska, N., & Ibáñez, A. (2023). *Gaming expertise induces meso-scale brain plasticity and efficiency mechanisms as revealed by whole-brain modeling* Gaming expertise, neuroplasticity and functional dynamics. bioRxiv: the preprint server for biology, 2023.08.21.554072. <https://doi.org/10.1101/2023.08.21.554072>
8. Агеев, Н. Я. Связь цифровых технологий с развитием когнитивных и коммуникативных процессов подростков и юношей: обзор эмпирических исследований / Н. Я. Агеев, Ю. А. Токарчук, А. М. Токарчук, Е. В. Гаврилова // Психолого-педагогические исследования. 2023. Т. 15. № 1. С. 37–55. DOI: 10.17759/psyedu.2023150103
9. Филоненко, Е. А. Педагогические возможности использования видеоигр как средства обучения в образовательном процессе школы / Е. А. Филоненко // Управление качеством образования: теория и практика эффективного администрирования. 2025. № 3. С. 57–65.
10. Vincent R. *Du ludique au pédagogique: la scolarisation du jeu vidéo par les enseignants*. Education. Sorbonne Paris Nord, 2024. 612 p. URL: <https://hal.science/tel-04964996v1> (дата обращения: 23.05.2025).
11. Boelmann Jan M. ZfdC — Computerspiele für den Unterricht — Journey [видеообзор] // YouTube, 13 июля 2023. URL: https://youtu.be/bW7FkLOLtlg?si=hsPjshW5LT2hJ_2e (дата обращения: 13.02.2025).
12. Vincent R. Apprendre en jouant? Assassin's Creed Discovery Tour [видеообзор] // YouTube, 15 сентября 2019. URL: <https://youtu.be/6cwEoZtN6Ag?si=Pac3J1jChibT3sdg> (дата обращения: 13.02.2025).
13. Михайлова, А. М. Исследование действием как способ трансформации представлений педагогов о применении цифровых сервисов на уроке / А. М. Михайлова // Вопросы образования / Educational Studies Moscow. 2024. № 2. С. 139–169. <https://doi.org/10/17323/vo-2024-16663>
14. Васильев, А. А. Компьютерные игры как предмет междисциплинарного исследования / А. А. Васильев, Ю. В. Печатнова // Российско-азиатский правовой журнал. 2022. № 3. С. 16–21. DOI 10.14258/raij(2022)3.3.

15. Видеоигры и Педагогика. Педблог Евгения Филоненко: [сайт]. 2024. URL: <https://videogamesandpedagogy.ru/> (дата обращения: 13.02.2025).

Video Game In School Teaching Practice

Evgeny A. Filonenko, 2nd-year postgraduate student at the Institute of Pedagogy of the A. I. Herzen Russian State Pedagogical University, teacher of history and social studies at Secondary school No. 152 Krasnogvardeysky district of St. Petersburg named after Hero of the Russian Federation T. A. Apakidze, St. Petersburg, Filonenko1998ea@mail.ru

Abstract: The article is devoted to the integration of video games into the school teaching process. The author highlights the problem of the lack of visual techniques for introducing games into teaching practice. Action Research, combining theoretical analysis and practical orientation, is proposed as a key method. The results of the tests show that the use of this method helps to identify the pedagogical value of video games in teaching practice and to adapt the task system for the pedagogical use of video games.

Keywords: action research, igropedagogy, edutainment, video game

References

1. Gejming po-russki // Vserossijskij centr izucheniya obshchestvennogo mneniya (VCIOM): [сайт]. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/gejming-po-russki> (дата обращения: 24.05.2025).
2. «Veber»: v videoigrы igrayut 44 % rossiyan // TASS: [сайт]. URL: <https://tass.ru/obschestvo/23116805> (дата обращения: 24.05.2025).
3. Ageev, N. Ya. Vliyaniye videoigr s agressivnym kontentom na emocional'noe sostoyaniye i povedeniye igrokov: obzor sovremnyh issledovaniy / N. Ya. Ageev, I. A. Dubovik // Sovremennaya zarubezhnaya psihologiya. 2024. T. 13. № 4. S. 108–119. DOI: 10.17759/jmfp.2024130410.
4. Reprinceva, E. A. Igrovyye praktiki v sovremennoj kul'ture detstva: ostaetsya li igra tradicionnym sredstvom etnokul'turnogo vospitaniya detej i podrostkov? / E. A. Reprinceva // Etnokul'turnoe obrazovanie v sovremennoy mire. Sbornik nauchnyh statej po materialam Vserossijskoj ochno-zaочноj nauchno-metodicheskoy konferencii, Saratov, 18–20 aprelya 2017 goda / Nauchnyj redaktor E. A. Aleksandrova. Saratov: Izdatel'stvo «Pero», 2017. S. 631–647.
5. Laptёva, N. M. Obzor sovremnyh issledovaniy vliyaniya videoigr na kognitivnyye processy // Sovremennaya zarubezhnaya psihologiya. 2023. T. 12. № 4. S. 111–122. DOI: 10.17759/jmfp.2023120410
6. Klopotoва, E. E. Komp'yuternye igry kak faktor poznavatel'nogo razvitiya doshkol'nikov / E. E. Klopotoва, Yu. A. Romanova // Vestnik prakticheskoy psihologii obrazovaniya. 2020. T. 17. № 1. S. 32–40. DOI: 10.17759/bppe.2020170104
7. Coronel-Oliveros, C., Medel, V., Orellana, S., Rodico, J., Lehue, F., Cruzat, J., Tagliazucchi, E., Brzezicka, A., Orio, P., Kowalczyk-Grkbska, N., & Ibáñez, A. (2023). *Gaming expertise induces meso-scale brain plasticity and efficiency mechanisms as revealed by whole-brain modeling Gaming expertise, neuroplasticity and functional dynamics*. bioRxiv: the preprint server for biology, 2023.08.21.554072. <https://doi.org/10.1101/2023.08.21.554072>
8. Ageev, N. Ya. Svyaz' cifrovyyh tekhnologiy s razvitiem kognitivnyh i kommunikativnyh processov podrostkov i yunoshej: obzor empiricheskikh issledovaniy / N. Ya. Ageev, Yu. A. Tokarchuk, A. M. Tokarchuk, E. V. Gavrilova // Psihologo-pedagogicheskie issledovaniya. 2023. T. 15. № 1. S. 37–55. DOI: 10.17759/psyedu.2023150103
9. Filonenko, E. A. Pedagogicheskie vozmozhnosti ispol'zovaniya videoigr kak sredstva obucheniya v obrazovatel'nom processe shkoly / E. A. Filonenko // Upravleniye kachestvom obrazovaniya: teoriya i praktika effektivnogo administrirovaniya. 2025. № 3. S. 57–65.
10. Vincent R. *Du ludique au pädagogique: la scolarisation du jeu vidéo par les enseignants*. Education. Sorbonne Paris Nord, 2024. 612 p. URL: <https://hal.science/tel-04964996v1> (дата обращения: 23.05.2025).
11. Boelmann Jan M. ZfdC — Computerspiele für den Unterricht — Journey [videoobzor] // YouTube, 13 iyulya 2023. URL: https://youtu.be/bW7FkL0LtIq?si=hsPjshW5LT2hJ_2e (дата обращения: 13.02.2025).
12. Vincent R. Apprendre en jouant? Assassin's Creed Discovery Tour [videoobzor] // YouTube, 15 sentyabrya 2019. URL: <https://youtu.be/6cwEoZtN6Ag?si=Paq3J1jChibT3sdg> (дата обращения: 13.02.2025).
13. Mihajlova, A. M. Issledovanie dejstviem kak sposob transformacii predstavlenij pedagogov o primenenii cifrovyyh servisov na uroke / A. M. Mihajlova // Voprosy obrazovaniya / Educational Studies Moscow. 2024. № 2. S. 139–169. <https://doi.org/10.17323/vo-2024-16663>
14. Vasil'ev, A. A. Komp'yuternye igry kak predmet mezhdisciplinarnogo issledovaniya / A. A. Vasil'ev, Yu. V. Pechatnova // Rossijsko-aziatskij pravovoj zhurnal. 2022. № 3. S. 16–21. DOI 10.14258/ralj(2022)3.3.
15. Видеоигры и Педагогика. Педблог Evgeniya Filonenko: [сайт]. 2024. URL: <https://videogamesandpedagogy.ru/> (дата обращения: 13.02.2025).