

authors, which demonstrates the impact of the human environment on delinquency, is presented as a tool to address this issue.

Keywords: crime prevention, project-based learning, social studies, human habitat, architecture.

УДК 37.02

Филоненко Евгений Алексеевич^{1*}

*filonenko1998ea@mail.ru

Научный руководитель: Кузин Дмитрий Владимирович¹,

кандидат педагогических наук

¹РГПУ им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия

Французские и польские наработки и опыты использования компьютерных игр на уроках истории и обществознания

Аннотация: в статье анализируются французские и польские опыты использования компьютерных игр на уроках истории и обществознания. Французский опыт — в лице аспиранта Университета Сорбонна Париж Север, а также преподавателя истории и географии в Коллеж Европы (Шелль) Ромена Винсента по играм «Assassin's Creed», «Valiant Hearts: The Great War» и «Stronghold». Польский опыт — в лице кандидата гуманитарных наук, а также преподавателя польского языка, литературы и этики в Школе Коммуникации им. Ипполита Цегельского (Познань) Илоной Старостой по игре „This War of Mine“.

Ключевые слова: компьютерные игры, геймификация, обучение истории, обучение обществознанию, цифровизация, игры по истории, игры по обществознанию.

Введение

Ранее, в рамках статьи для конференции «Студент-Исследователь-Учитель» [Филоненко, 2023, с. 476], мы говорили о дискуссионных проблемах вокруг компьютерных игр как общественного феномена в России, в том числе затрагивая проблему внедрения компьютерных игр в процесс обучения обществознанию [Филоненко, 2023, с. 480]. Одной из заявленных тогда главных проблем был вопрос экономической целесообразности и поиска рынков сбыта для продажи игр целевой аудитории в России [Филоненко, 2023, с. 476]. Отечественные чиновники не только это понимали, но начали действовать в данном направлении на фоне заметного роста рынка игровой индустрии в период 2015–2019 гг. [Седых, 2020, с. 15–17]. В период 2022–2023 гг. со стороны государства начались шаги по популяризации истории и культуры памяти через компьютерные игры в рамках молодежной политики: это видно как по выходящим продуктам под патронажем государства [ТАСС, 2024], так и по мнению ключевых официальных лиц государства [ТАСС, 2023]. Интерес государства в использовании компьютерных игр сформулирован обывателю прямо — новый рынок сбыта, способствующий как пополнению бюджета, так и реализации политики патриотического воспитания среди молодежи [ТАСС, 2023].

Вышеуказанное обстоятельство позволяет нам воспользоваться ситуацией и обратить внимание на еще одно возможное поле инвестирования разработки компьютерных игр в рамках молодежной политики — образовательное. Данная практика не нова: многие страны — особенно среди лидеров производителей компьютерных игр на мировом рынке (США, Япония и часть Западной Европы) [Седых, 2020, с. 22–25] — финансируют компьютерные игры не только в целях выручки прибыли, но также в целях образовательных и культурно-просветительских. Более того, на примере систем образования Польши и Франции [Vincent, 2019, p. 69–70] есть случаи поощрения деятельности учителей-госслужащих по использованию даже коммерческих игр в учебных и просветительских целях.

На сегодняшний момент представляется важным изучение опыта иностранных коллег-учителей в данном направлении. Во-первых, их опыт уже осмыслен, имеет свою методическую

логику и нюансы, позволяющих нам проанализировать их эффективность и продуктивность как ориентир для создания собственных методических рекомендаций. Во-вторых, данные наработки и опыты опробованы среди разных возрастных групп обучающихся, позволяющих нам проследить психические особенности и мотивы последних играть на уроке — как от самых младших подростков среднего звена [Vincent, 2023, p. 71–75], так и среди старших подростков старшей школы [Starosta, 2021] — снова как ориентир для создания собственных методических рекомендаций и наработок.

Методы исследования

Анализ как один из методов научного исследования необходим для разбора французских и польских кейсов использования компьютерных игр на уроках в следующих аспектах: 1) место игры на уроке; 2) роль игры на уроке; 3) формируемые ценности; 4) формируемые умения; 5) методические наработки.

Сравнение как один из методов научного исследования нужен для нахождения схожих и противоположных подходов в понимании места и роли компьютерной игры на уроках французских и польских коллег-учителей.

Анализ прилагаемой литературы в данной статье важен в целях нахождения примеров использования компьютерных игр на уроках польских и французских учителей и их теоретического осмысления.

Обобщение как один из методов научного исследования позволяет вычлени из проанализированных аспектов использования компьютерных игр на уроках французских и польских коллег-учителей их общие и противоположные черты. Последние позволяют нам увидеть как положительные, так и отрицательные нюансы авторских разработок учителей.

Результаты и обсуждение

В результате исследовательской работы были переведены статьи с французского языка и методическая брошюра с польского языка на русский язык. Они важны с точки зрения понимания сущности педагогического подхода к месту и роли компьютерной игры на уроках.

Французские опыт и наработки. Методический опыт и наработки Винсента Ромена и его французских коллег базируются на классической для французской педагогической школы методики обучения истории [Vincent, 2021, p. 184.] и научной школе Жиля Бружера — наставника Винсета Ромена — доктора педагогических наук и профессора в области влияния игр и игровой культуры на воспитание, социализацию и образование дошкольников и младших школьников.

В своей первой научной статье Винсент анализирует возможности использования видеоигр в контексте обучения истории на примере игры „Valiant Hearts: The Great War“. Винсент описывает содержание игры: ее сюжет в контексте Первой Мировой Войны на Западном фронте, игровые механики головоломок, а также потенциальные педагогические составляющие в лице исторических справок о событиях исторической эпохи [Vincent, 2019, p. 66–69]. Далее на примере пяти учительских кейсов исследователь показывает, как игра используется в контекстах уроков истории, философии, французского языка как иностранного языка и для обучения обучающихся с ограниченными возможностями здоровья [Vincent, 2019, p. 71].

На примере кейса первого историка-педагога, Жульена, мы видим, что игра используется непосредственно на уроке самим учителем или одним из учеников. Учитель выбирает необходимый ему для урока отрывок игры. Затем либо сам учитель, либо один из обучающихся играет в данную игру, а остальные обучающиеся наблюдают за игровым процессом и фиксируют для себя исторические факты, отображенные в игре [Vincent, 2019, p. 72].

Далее следует пример Николаса, второго педагога-историка, который предлагает играть в игру в классе не одному ученику, а всему классу. Проходя игру на планшетах, обучающиеся должны ответить на заданные в рамках темы урока вопросы, частично касающиеся содержания игры [Vincent, 2019, p. 72].

Кейс Алексис, педагога французского языка как иностранного языка, как пример демонстрирует аналогичный примеру Николаса способ применения игры на уроке. На уроке играет либо один ученик, либо весь класс, но учебная деятельность с игрой построена вокруг отработки языковых правил прошедшего времени французского языка [Vincent, 2019, p. 72–73].

Кейс Дамьена, библиотекаря коллежа и руководителя библиотечного дискуссионного клуба, представляет игру как инструмент для организации дискуссии по схеме: 1) либо сам Дамьен, либо один из учеников играет в игру, 2) по ходу игры собираются исторические факты и дискуссионные темы из содержания игры и 3) проводится рефлексивная и одновременная критическая дискуссия на тему изученного содержания игры [Vincent, 2019, p. 73].

Последний кейс — педагога медико-социального учреждения Тьерри — представляет игру как инструмент, с одной стороны, для формирования умений у обучающихся с ОВЗ, так и, с другой стороны, инструментом социализации. На уроке играет один из учеников, тогда как остальные наблюдают за игрой. В конце занятия проводится рефлексия и в рамках домашнего задания предлагается написать эссе от лица солдата войны [Vincent, 2019, p. 73].

В ходе заключения статьи Винсент с позиции историка-педагога констатирует, что игровой процесс в большинстве кейсов лишен, с одной стороны, необходимого для обучения акцента на рефлексии полученного игрового опыта, а также, с другой стороны, элементов технологий критического мышления по схеме «Опыт → Размышление → Обучение». Его наличие позволяло бы обучающимся сформировать критический взгляд на содержание игры и не просто играть в игру на уроке, но вырабатывать предметные умения по ходу игры [Vincent, 2019, p. 74–75].

Эти соображения развиваются в следующей статье, где на примере игры „Assassin’s Creed Unity“ Винсент предлагает превратить компьютерную игру в интерактивный рабочий документ, который в ходе урока подвергается критическому анализу и деконструкции на предмет истина/ложь исторических фактов [Vincent, 2021, p. 183–184]. Анализируя повествовательное [Vincent, 2021, p. 185–186], игровое [Vincent, 2021, p. 186–187], медийное [Vincent, 2021, p. 187–189] и образовательное [Vincent, 2021, p. 189–191] измерения выбранной игры, Винсент констатирует педагогический потенциал игры в контекстах: 1) инструмента наглядности, 2) предмета для критического анализа и 3) мотивации обучения [Vincent, 2021, p. 190].

На примере кейса Камиллы исследователь показывает принцип ранее упомянутого подхода. Ученики на уроке смотрят трейлер игры, отвечают на относящиеся к нему вопросы репродуктивного и продуктивного характера, а после заполняют пробелы в названиях мест на розданных до начала урока неполных копиях карты Парижа того времени и читают исторический источник того же периода, что заканчивается написанием эссе в контексте домашнего задания [Vincent, 2021, p. 191–192]. Такой подход не идеален: во время работы с содержанием игры часть обучающихся воспринимает игру как игру, из-за чего учитель корректирует поведение учеников [Vincent, 2021, p. 193–194]. Но благодаря такому принципу обучающиеся способны отделять аспекты истина/ложь фактологии, деконструировать и реконструировать вымысел игрового нарратива в реальный исторический нарратив, апеллируя к умениям критического анализа в изучении исторических фактов [Vincent, 2021, p. 194–196].

Третья из наиболее важных статей Винсента относится к организации процесса обучения с использованием компьютерных игр по темам Средневековья. Именно здесь можно увидеть, какого вида и формы раздаточные материалы присутствуют на уроке (рис. 1), но, к сожалению, из-за объемов статьи мы демонстрируем их не полностью.

Пример с кейсом игры „Elder Scrolls: Skyrim“ показывается в контексте деконструкции игрового нарратива и предмета наглядности. В ходе занятия учитель играет в игру сам и комментирует свои действия и посещаемые по ходу игры места. Задачей обучающихся в этот момент является заполнение в тетрадях структуры средневекового города в виде рисунка или схемы, благодаря чему одновременно происходит и формирование представления о средневековом городе как таковом, и формирование критического анализа [Vincent, 2023б].

I] Les pouvoirs d'un seigneur à l'époque médiévale	
Dans sa seigneurie, le seigneur détient le pouvoir de commandement (droit de ban) sur la population. Il possède un pouvoir militaire (il assure la défense du territoire et peut imposer des corvées pour entretenir les fortifications), un pouvoir de justice (il juge les paysans et peut les condamner à la pendaison) et le pouvoir de lever des redevances. Le seigneur peut construire des installations collectives et obliger le paysan à les utiliser contre des redevances. Le seigneur est le propriétaire de toutes les terres. Les paysans installés sur des tenures sont ses locataires. Il a le devoir de les protéger. D'après B.Dumézil, <i>La société médiévale en Occident</i>, Ellipses, 2006	a) Dans ce texte, écrit par un historien, surlignez les différents pouvoirs du seigneur.
b) Associez chaque pouvoir du texte par un bâtiment ou un élément du jeu.	
c) Lisez le document 1p.72 : Que doivent payer les paysans au seigneur ? Quel type de travaux sont-ils obligés de faire ?	
d) Les paysans du jeu ont-ils les mêmes obligations? Comment le seigneur gagne de l'argent dans le jeu ?	
e) A l'aide de la p.72, notez les définitions des impôts et taxes que vous ne retrouvez pas dans le jeu :	
III] Travaux et mode de vie paysans	
a) Regardez le calendrier des travaux agricoles à la page 75 : Les travaux des paysans que vous retrouvez dans le jeu :	
b) Les travaux absents du jeu :	
c) Les travaux des paysans du jeu changent-ils en fonction de la saison ? Est-ce réaliste ? Expliquez pourquoi.	
	d) Quel est ce bâtiment ? e) Construisez-le dans le jeu. Que pouvez-vous faire grâce à lui (production, nouveau bâtiment...)?
f) Que mangent vos paysans dans le jeu ?	
g) Lisez le document 2 à la page 74 : les paysans du moyen-âge avaient-ils la même alimentation que dans le jeu ? Justifiez votre réponse :	
h) Pourquoi les paysans en Bourgogne ont souffert de la faim en 1033 (texte 3 p.74) ? Retrouvez-vous ce phénomène dans le jeu ? Pourquoi vos paysans peuvent-ils souffrir de la faim ?	

Рис. 1. Раздаточный материал на уроке истории для работы с игрой «Stronghold»

На примере кейса с использованием игры „Stronghold“ демонстрируется по аналогичному принципу работа по сравнению и критическому анализу содержания игры с реальными историческими фактами. Но теперь уже не учитель, а сами ученики играют в данную игру парами. Помимо игрового процесса перед обучающимися ставятся задачи репродуктивного и продуктивного характера, частично представленные нами выше в лице раздаточного материала (рис. 1). С помощью игры, учебника и исторического источника обучающимся требуется сравнить быт фермера Средневековья, возможности сюзерена, а также принципы налогообложения [Vincent, 2023б].

Кейс с использованием игры „Crusader Kings II“ пытается указанным выше аналогичным образом сформировать представления о вассальной системе у обучающихся в сложном, а не упрощенном виде. В этом кейсе педагог дал обучающимся полную свободу действий в рамках игры. По ходу игры на уроке обучающиеся в большинстве случаев объявляли войны компьютерному игроку или пытались сохранить свои владения в том виде, каком они достались им с начала игры. По итогу данного кейса не все обучающиеся смогли понять, что такое вассальная система в ее сложном виде, а только укрепили представление о вассальной системе в ее упрощенном виде. Также для обучающихся вассальная система была тесно связана с военными действиями, а их понимание ограничилось тем, что вассал только должен отправлять войска своему сюзерену [Vincent, 2023б].

Последняя из взятых для анализа статей Винсента является важной для нас. Она раскрывает не только разницу игровой культуры среди учителей и учеников обычных и престижных школ, но отражает половую разницу игровой культуры среди учеников [Vincent, 2023а, р. 69–70].

Так Винсент на примере учительского кейса педагога-историка Махауты замечает, что содержание ряда игр может вызывать в классе вражду на национальной почве [Vincent, 2023a, p. 72].

Приводимый далее учительский кейс Хлои показывает, что игра может выполнять рефлексивную функцию для обучающихся и активизирует процесс самоанализа в целях преодоления жизненных трудностей в обычной жизни [Vincent, 2023a, p. 74–75].

Учительский кейс педагога философии Пьера с играми „Papers, Please“ и „City Skylines“ демонстрируется в контексте рассмотрения компьютерной игры как феномена культуры, который обучающиеся по ходу урока изучают вместе с учителем и дискутируют на темы ее содержания по выбранной учителем проблематике [Vincent, 2023a, p. 75–77].

Далее Винсент указывает на разницу учителей в вопросе использования игровой культуры обучающихся в контексте урока. Одни учителя используют игровую культуру обучающихся в контексте проведения урока, а другие учителя игровую культуру игнорируют и дистанцируются от нее [Vincent, 2023a, p. 77–79]. При этом автор отдельно выделяет пример учительницы Эстель и обучающегося Армана, своей игровой культурой направляющего своих неопытных одноклассников проходить игру продуктивно в контексте заявленной на уроке темы [Vincent, 2023a, p. 79–80].

Винсент выделяет доминацию игровой культуры обучающихся мужского пола над женским полом. Мальчики-игроки в ходе урока могут не только перехватить инициативу у девочек-игроков, но и обвинить их в том, что они играют неправильно или не умеют играть в целом, из-за чего проблема различий игровой культуры перерастает в проблему взаимоотношений среди обучающихся по половому признаку [Vincent, 2023a, p. 80–82].

Таким образом французские наработки и опыт Винсента Ромена и ряда его коллег позволяют нам выделять ключевые для их подхода положения по использованию компьютерных игр на уроке. Игра и ее содержание должны: 1) быть подвергнуты деконструкции и реконструкции на предмет истина/ложь приводимой в игре фактологии, 2) быть подвергнуты критическому анализу с помощью исторических источников, 3) выполнять рефлексивную функцию для обобщения полученного в целях понимания сути принципа историзма и разницы истина/ложь фактологии.

Польский опыт и наработки. В отличие от французских коллег, польские опыт и наработки представлены в контексте уроков польского языка, обществознания и этики в лице Илоны Старосты, кандидата гуманитарных наук и одновременно преподавателя польского языка и литературы, а также этики. Судя по новостным ресурсам, Староста была первой среди польских учителей, рискнувших использовать компьютерную игру „This War of Mine“ вместо обычного литературного текста [Starosta, 2021]. Ценность польского опыта заключается в методической брошюре, представленной на сайте правительства Республики Польша.

В рамках данной статьи рассмотрим часть методической брошюры, относящейся к обществознанию и переведенной нами с польского языка на русский (рис. 2).

В ходе урока перед обучающимся ставится задача проанализировать и сравнить положения документов ООН о правах человека в военное время. Игра „This War of Mine“ выступает в качестве наглядной демонстрации того, как положения документов ООН в контексте военного конфликта функционируют. Игра присутствует в качестве самостоятельного средства обучения на уроке, а также как часть домашнего задания. На уроке обучающиеся играют в игру в течение 20–30 минут и далее должны представить ответы на поставленные учителем вопросы репродуктивного и продуктивного характера, связанными с документами ООН. Более того, учитель в ходе урока не только формирует у обучающихся умения работать с источником, но и старается обращать внимание на эмоциональное состояние обучающихся по ходу игры. Им задаются вопросы рефлексивного характера, предполагающие осмыслить феномен войны во время игры за персонажей, уже погруженных в этот контекст.

Таким образом польский опыт и наработки использования компьютерных игр на уроке обществознания позволяют констатировать, что игра и ее содержание на уроке должны: 1) наглядно помогать обучающимся понять обсуждаемый феномен глубже за счет эффекта погру-

Группа I	Группа II	Имя/профессия	Предпринятые действия	Пережитый опыт войны и ужасов войны	Пример нарушения стандартов прав человека и норм гуманитарного права или их прямого нарушения	
1. Какую роль играют сегодня права человека? Ответ: Они являются основой справедливого правового, политического и социального порядка. В своем популярном приеме они дополняют идеи естественного права и общественного договора.	1. Что означает термин <i>ius in bello</i> ? Ответ: «Закон на войне». Это современное международное гуманитарное право вооруженных конфликтов.	Ката – репортер	Пыталась купить продукты в местном супермаркете.	Спасла ресурсом от вооруженных бандитов	Нарушение гуманитарного права	
2. Каковы наиболее важные особенности прав человека? Обсудите важность трех выбранных законов. Ответ: всеобщие, неотъемлемые, неотчуждаемые, неприкосновенные, естественные и неделимые. Пример: • Универсальные – применяются во всем мире и распространяется на всех людей. • Врожденные – навсегда закрепляются за каждым человеком. • Не подлежат отказу – отказ от участия невозможен. Их ограничение допускается только в исключительных случаях (например, ограничение права на свободу на основании решения суда). • Неприкосновенные – существуют независимо от власти. • Естественные – применяются независимо от их подтверждения государственным органом. • Неделимые – они составляют единое и взаимосвязанное целое.	2. Каковы три основных условия ведения военных действий? Представьте и обсудите одно из них на примере. • Ответ: условие минимума силы для достижения назначенной цели, условие соразмерности средств, условие дифференциации. • Пример: условие дифференциации требует проведения военных действий (и в более широком смысле: насилия) только против противостоящей воюющей стороны (включая солдат, партизан, агрессоров). Невозможно, чтобы нападения были нацелены на людей, не принимающих участия в боевых действиях.	Марко – пожарный	Искал расходных материалов	Скайпер, убивающие мирных жителей, пытающиеся перейти на другую сторону улицы. Разом лежат тела погибших людей.	Нарушение принципа уважения права на жизнь; Нарушение предписания об оказании медицинской помощи пострадавшему; Нарушение гуманитарного права	
3. Что означает понятие «достоинство» для прав человека? • Это оправдание и источник прав человека. Ввиду тесной связи с последним это понятие не может быть исключено из нормативных текстов. Концепция «человеческого достоинства и ценности» также встречается в международных документах (например, Уставе Организации Объединенных Наций и Всеобщей декларации прав человека).	3. Существует ли один нормативный акт, регулирующий вопросы прав человека во время войны? • Не существует единого нормативного акта, который бы регулировал вопросы прав человека во время войны. Полный набор правил – каталог прав – создает множество соглашений, конвенций, пактов и деклараций.	Бруно – владелец ресторана и ведущий телешоу «Кухня Бруно».	Получил информацию по радио	Информация об артиллерийском обстреле в близлежащем районе	Вероятность нарушения принципа пропорциональности при нападении	
4. Есть ли какой-то нормативный акт, который бы регулировал вопросы прав человека во время войны?	4. Какова основная предпосылка международного гуманитарного права?	Антон – ученик, Злата – студентка медицинского факультета	Пытались сохранить убежище, который	Ночные нападения вооруженных мародеров	Преступные деяния, сопровождающие военные действия (например, кража, грабеж, убийство), несут в себе реальную угрозу потери здоровья или жизни (и, следовательно, нарушают основные права человека).	
		Марин – разнорабочий	–	Обыскал убежище	Голод и болезни	Нарушение запрета на голодание (из-за отрезания поставок припасов осаждающим город). Нарушение доступа к медицинской помощи (опасная для жизни ситуация)
		Роман – солдат-доброволец (по сюжету – дезертир)	Информация из биографии: отряд повстанцев захватили один из районов города.	Оккупация ключевых территорий военными или вооруженными формированиями или вооруженными силами. Облавы на	Нарушение прав личной свободы	Совершение военных преступлений (убийство беззащитных,

Рис. 2. Раздаточный материал на уроке обществознания с игрой «This War of Mine»

жения, 2) способствовать формированию умений самоанализа и рефлексии в ходе прохождения игры и 3) служить наглядной демонстрацией де-факто, а не де-юре работы документов.

Заключение. Французские и польские опыты и наработки использования компьютерных игр представляют методическую ценность. Если адаптировать указанные выше наработки на реалии российской школы, мы можем углубить методическое осмысление использования компьютерных игр на уроках социально-гуманитарных наук и составлять собственные методические рекомендации и брошюры, создав свои методические подходы по использованию отечественных компьютерных игр на уроках истории и обществознания.

Литература

1. Историческая компьютерная игра «Смута» выходит в VK Play // ТАСС. 2024. 3 апреля.
2. Путин: РФ должна иметь свои компьютерные игры с уважительным отношением к ее истории // ТАСС. 2023. 18 декабря.
3. Седых И. А. Индустрия компьютерных игр 2020 / Центр развития // Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики 2020. 74 с.
4. Филоненко Е. А. Компьютерные игры This War of Mine и Frostpunk как средства обучения на уроке обществознания // «Студент — Исследователь — Учитель» : Материалы 24-й Межвузовской студенческой научной конференции [Электронный ресурс] / ред. кол.: К. Г. Антонян, Н. И. Верба, Т. С. Вологова и др. — Санкт-Петербург, Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2023. с. 475–481;
5. Starosta I. Zagraj w to jeszcze raz // Filozofuj.eu. URL: <https://filozofuj.eu/ilona-starosta-zagraj-w-to-jeszcze-raz/> (дата обращения: 07.04.2024);
6. Vincent R. Apprendre la Grande Guerre avec Soldats Inconnus? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire / José-Louis de Miras // Essais. 2019. № 15. P. 65–76. DOI: <https://doi.org/10.4000/essais.1498>;
7. Vincent R. Du jeu vidéo au document de travail: la scolarisation d'Assassin's Creed // Le Temps des medias. 2021a, № 37(2). P. 183–199. DOI: <https://doi.org/10.3917/tdm.037.0183>;
8. Vincent R. Faire entrer le jeu vidéo en classe: les cultures ludiques juvéniles au prisme des pratiques enseignantes // Éducation et sociétés. 2023a, № 50. P. 69–85. DOI: <https://doi.org/10.3917/es.050.0069>;

9. Vincent R. Médiévalisme et jeux vidéo. Jouer au Moyen Âge à l'école / Aurell M., Besson F., Breton J., Malbos L. // Les médiévistes face aux médiévalismes. Rennes: Presses universitaires de Rennes. 20236. p. 127–138.

Evgenij A. Filonenko^{1*}

*filonenko1998ea@mail.ru

Research supervisor: Dmitrij V. Kuzin¹,

Candidate of Sciences (Education Studies)

¹Herzen University, Saint Petersburg, Russia

French and Polish approaches to using computer games in teaching history and social studies

Abstract. The article analyzes French and Polish experiences of incorporating computer games in history and social studies lessons. The French case is represented through the work of Romain Vincent, a graduate student at Sorbonne Paris Nord and a history and geography teacher at Collège de l'Europe (Chelles), who utilizes games such as Assassin's Creed, Valiant Hearts: The Great War, and Stronghold. The Polish perspective is provided by Dr. Ilona Starosta, a teacher of Polish language, literature, and ethics at the Hipolit Cegielski Communication School (Poznan), who uses the game This War of Mine in her lessons.

Keywords: computer games, gamification, history teaching, social studies teaching, digitalization, historical games, social studies games

УДК 316

Яковлев Вадим Ярославович^{1*}

*vyayakovlev@edu.hse.ru

Научный руководитель: Козина Ирина Марксовна¹,

кандидат социологических наук

¹НИУ ВШЭ, Москва, Россия

Поведенческие стратегии учителей истории и обществознания на фоне образовательных реформ 2022–2024 годов

Аннотация: сегодня особое внимание со стороны государства уделяется социально-гуманитарному образованию, задачей которого является не только изучение исторических событий и общественных процессов, но и воспитание патриотизма и духовно-нравственных ценностей. Цель работы: выявление существующих поведенческих стратегий, применяя которые, учителя истории и обществознания осуществляют свою профессиональную деятельность. В ходе исследования было проведено 10 полуструктурированных интервью с московскими учителями истории и обществознания. Результат работы состоит в выявлении различий проявления конформизма как наиболее распространенной стратегии поведения среди учителей. С одной стороны, «внутренние» конформисты в целом одобряют процесс реформирования и, поддерживая проводимую политику государства, готовы отвечать на политические вопросы учеников. С другой стороны, «внешние» конформисты скептически воспринимают проводимые реформы в образовании, стараются сохранять свои убеждения, но не готовы вступать в открытые дискуссии не только с учениками, но и с коллегами.

Ключевые слова: социология образования, преподавание истории и обществознания, учительство, поведенческие стратегии, конформизм.

Введение

Ситуация трансформации роли учителя и образовательного пространства далеко не новая проблема для многих учителей, переживших кризисные 1990-е годы, заставших и новую образовательную политику 2000-х и 2010-х с появлением ОГЭ и ЕГЭ, постепенной информати-