

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВИДЕОИГР КАК СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ШКОЛЫ

PEDAGOGICAL POSSIBILITIES OF USING VIDEO GAMES AS A TEACHING MEANS IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF THE SCHOOL

В статье представлены теоретические основания и практические рекомендации по отбору и использованию видеоигр в образовательном процессе школы как средства обучения. В рамках статьи дается характеристика видеоигры как потенциального дидактического инструмента, указываются принципы и правила отбора и использования видеоигр в школьном образовательном процессе, а также на конкретных примерах даются практические рекомендации по использованию видеоигры 1) как средства наглядности, 2) как средства организации проектно-творческой деятельности и 3) как средства организации учебно-познавательной деятельности.

Ключевые слова: видеоигра, процесс обучения, средство обучения, инструмент проектно-творческой деятельности, инструмент учебно-познавательной деятельности.

The article provides theoretical foundations and practical recommendations for selecting and utilizing video games in the school educational process as a means of instruction. Within the framework of the article, video games are characterized as a potential didactic tool, principles and rules for their selection and use in the school educational process are outlined, and specific examples provide practical recommendations for using video games 1) as a means of visualization, 2) as a means of organizing project-based creative activities, and 3) as a means of organizing educational-cognitive activities.

Keywords: video game, learning process, learning tool, project and creative activity tool, educational and cognitive activity tool.

Филоненко Евгений Алексеевич, аспирант 1-го курса Института педагогики кафедры педагогики школы, РГПУ имени А. И. Герцена, учитель истории и обществознания, Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 152 Красногвардейского района Санкт-Петербурга имени Героя Российской Федерации Т. А. Апакидзе (г. Санкт-Петербург, РФ).
E-mail: Filonenko1998ea@mail.ru

В педагогическом научном дискурсе проблематика использования видеоигр актуальны по следующим причинам.

Во-первых, видеоигры являются одним из наиболее распространённых элементов досуга школьника [7]. Создание связи между урочной деятельностью школьника и его деятельностью вне школы, а также ее организация через такую форму досуга, как видеоигра, – это возможность создания одного из полей педагогического взаимодействия с обучающимися, их развития и воспитания.

Во-вторых, видеоигра способна влиять на формирование личности школьника через заложенные в ней ценностные смыслы, игровые сюжеты и механики. Понимание педагогом сущности видеоигры и причин, по которым содержание видеоигр увлекает школьника повторять игровой опыт и возвращаться к нему, – это возможность осмыслить игровой опыт школьника в рамках видеоигр вне урока и использовать его в образовательном процессе.

Такой объект педагогического исследования как видеоигра неоднозначен. С одной стороны, в ряде случаев элементы видеоигр способны развивать метапредметные умения (принимать и сохранять цель и задачи, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение, ставить новые цели и задачи, проявлять познавательную инициативу в сотрудничестве, осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания). С другой стороны, видеоигры влияют на развитие психических девиаций [4] и формируют деструктивные ценности, искаженное мировоззрение, негативные черты характера [2]. Одновременно с этим нет единого мнения педагогов о полезности видеоигры как средства обучения [5].

Подобного рода теоретические дискуссии нельзя воспринимать категорично без конкретных продолжительных наблюдений, измерений и анализа результатов качественного характера. Наличие подобных результатов [12] демонстрирует педагогический потенциал видеоигр как в теоретическом, так и практико-ориентированном смысле. Это позволяет углубить понимание видеоигры как объекта исследования и как педагогического средства обучения в рамках таких подходов и методов обучения, как *edutainment*, *ludopedagogy*, геймификация и *seriousgames*, а также совершенствовать их теоретическую и практическую базу в контексте использования видеоигры на уроке как средства обучения.

Таким образом, теоретической и одновременно прикладной **целью статьи** выступает выявление возможностей использования видеоигры в контексте школьного образовательного процесса как разнопланового средства обучения.

Достижение этой цели мы видим в следующих действиях:

1. Раскрыть сущность и назначение видеоигры как педагогического инструмента.
2. Обозначить основные принципы и правила отбора и использования видеоигры как педагогического инструмента.
3. Продемонстрировать возможности видеоигры как средства обучения в рамках наглядности в образовательном процессе школы.
4. Показать возможности видеоигры как средства обучения в рамках проектно-творческой деятельности в образовательном процессе школы.

5. Представить возможности видеоигры как средства обучения в рамках учебно-познавательной деятельности в образовательном процессе школы.

Раскроем последовательно решение поставленных задач.

Сущность и назначение видеоигры как средства обучения в образовательном процессе школы. Сущность видеоигры заключается в ее интерактивном игровом пространстве. В этом пространстве установленные и создаваемые разработчиком видеоигры правила и атмосфера, способы управления игровыми персонажами и ситуационные взаимодействия этих персонажей с интерактивными объектами внутри видеоигры создают игровой опыт. Участие в этом опыте и его получение как продукта игровой деятельности – игрока с виртуальным ненастоящим миром видеоигры через своего персонажа либо целенаправленного, либо нецеленаправленного характера – это поиск и одновременно возможность реализовывать свою субъектность. По С. Л. Рубинштейну, субъектность есть способность человека производить изменения в мире и в себе самом [3]. В видеоигре субъектность игрока проявляется в возможности совершать те или иные действия внутри видеоигры как зависимо, так и независимо от установленных в видеоигре правил и границ, а также от характера школьника, сформированного вне пространства видеоигры. В рамках видеоигры субъектность игрока реализуема в пределах интерактивных границ [5, 10]: игрок стремится делать в видеоигре то, что посчитает нужным, и то, что ему либо предлагает, либо не предлагает сюжет, игровые механики и общая игровая ситуация. Примечательно, что при изучении игрового мира и в ходе общения с персонажами видеоигры игрок реализует и познавательную потребность, и коммуникативную потребность, что является отражением его сетевой личности [1]. Это делает видеоигру для игрока независимо от ее жанровой принадлежности местом самореализации себя настоящего.

Изложенное выше необходимо перенести в целях достижения цели нашей статьи в педагогическое поле и педагогический дискурс, обозначив назначение видеоигры как средства обучения. Первоначально поставим обучающегося на место игрока и дадим ему возможность играть в видеоигру, но без постановки учебных целей и задач. После этого, отталкиваясь от сюжета и механик видеоигры, начинаем постепенно создавать и ставить к обучающемуся учебные цели и задачи по этой видеоигре. Учебные цели и задачи мы составляем на основе содержания преподаваемого нами учебного предмета. Мы создаем связь школьника с его учебной деятельностью и деятельностью вне школы, а также связь его субъектности внутри видеоигры с его учебной деятельностью за пределами видеоигры. Назначение видеоигры в школьной образовательной практике будет состоять в следующем: 1) развитии познавательного интереса к учебному предмету; 2) формировании развивающей игровой культуры; 3) создании

поля для реализации субъектности школьника не только в рамках видеоигры, но и в рамках учебной деятельности; 4) создании поля для усвоения и достижения метапредметных и предметных результатов обучения на основе образовательных стандартов и программ [10].

Основные критерии отбора и использования видеоигры как средства обучения в образовательном процессе школы. Критерии отбора видеоигр в педагогических целях уже существуют и предлагаются исследователями [5]. На их основе мы выводим собственные критерии:

- сюжетное содержание видеоигры;
- игромеханическое содержание видеоигры;
- педагогическая ценность видеоигры.

При отборе сюжетного содержания видеоигр нам необходимо руководствоваться тем, какие смыслы и какие идеи стремится донести видеоигра до игрока. Если мы будем использовать сюжетную видеоигру в образовательном процессе школы, обучающиеся, в случае возникновения интереса к видеоигре, захотят сыграть в неё вне рамок урока. Соответственно отбирать видеоигру по сюжетному содержанию нужно так, чтобы последнее формировало ценностные отношения к миру и содействовало развитию школьника в безопасной информационной среде.

При отборе игромеханического содержания видеоигр нам нужно отбирать такие видеоигры, которые будут посильны обучающимся для ознакомления вне школы. При этом нужно учитывать наличие или отсутствие у обучающихся игровой культуры [16]. Если мы стремимся к развитию игровой культуры, то необходимо отбирать видеоигры так, чтобы игровой процесс предполагал погружение в ситуацию принятия решений морально-нравственного характера или вычисления и решения математических задач, расчетов и вероятностей.

При отборе в видеоигре педагогической ценности нас интересует, чему и как видеоигра может научить обучающихся в ходе игрового процесса. Одни видеоигры подходят для развития метапредметных умений, другие сосредотачивают внимание игрока на ценностях, ее смысловых сюжетах. Подобный отбор необходимо осуществлять по жанрам. Если видеоигра сюжетного или ролевого жанра – «Ken Follett's The Pillars of the Earth», «Бессмертная симфония», «The Banner Saga», основной вопрос – как и какие ценности она формирует по ходу и сформирует к концу игрового процесса. Если видеоигры стратегического и экономического жанра, как серия «Anno», серия «Crusader Kings» и серия «Heart of Iron», важно определить, какие умения они способны формировать в ходе всего игрового процесса. То же самое касается и видеоигры в жанре головоломки или квеста («Brothers: A Tale of Two Sons», «Пекс и Крот», «Beholder», «Democracy 4»).

В дополнение к изложенному выше важно учитывать, что видеоигра должна быть адаптируемой для процесса обучения в разном качестве, то есть ее можно использовать как целиком, так и в качестве элементов на

уроках. Это требует от педагога наличия соответствующей компетенции и опыта в выборе элементов видеоигр. Видеоигра и ее элементы должны быть уместны в рамках урока и как средство обучения, и как предмет пробуждения познавательного интереса. Из опыта нашей педагогической практики видеоигры полноценно можно использовать на «сдвоенных уроках» и на повторительно-обобщающих уроках. Элементы видеоигр можно использовать на разных этапах урока, но в зависимости от материала предмета и контекстов, обсуждаемых в ходе урока.

Помимо этого, необходимо учитывать следующее:

- 1) содержание видеоигры или ее элемента должно заинтересовать обучающихся и согласовываться с содержанием образования;
- 2) содержание видеоигры или ее элемента должно быть осмыслено обучающимися [14];
- 3) содержание видеоигры или ее элемента должно быть отрефлексировано или проанализировано обучающимися в учебных целях [13, 14, 15].

Видеоигра как инструмент наглядности в школьном образовательном процессе. Видеоигры способны иллюстрировать понятия и события и формировать представления о них. Это особенно показательно на примере видеоигр на историческую тематику [8, 13, 14, 17]. Видеофрагмент с комментариями учителя или без них, интерактивная карта видеоигры или интерактивное пространство, которое могут увидеть все ученики на электронной доске, пока в видеоигру играет учитель или один из учеников, это есть апробированные способы использования элементов видеоигры на уроках как средства наглядности [14, 15, 17]. Эти элементы можно интегрировать в следующие этапы урока: 1) мотивационный этап, 2) этап изучения нового учебного материала и 3) этап закрепления нового учебного материала. Если нужно использовать саму видеоигру, необходимо выбирать сдвоенные уроки или повторительно-обобщающий урок.

Приведем примеры видеоигр, имеющих значительный педагогический потенциал в контексте их использования как средства обучения в образовательном процессе школы. Полный список игр, обладающих данными возможностями, мы ранее приводили в рамках наших ранних работ [9, 10].

Kingdom Come: Deliverance. Видеоигру можно интегрировать в уроки всеобщей истории по учебнику Е. В. Агибаловой и Г. М. Донской 6-го класса, а именно в рамки глав IV и V данного учебника, посвященных формированию представлений и понятий об облике средневековых городов, их горожанах и устройстве, – благодаря видеоигре у обучающихся сформируются соответствующие представления. В рамках *Kingdom Come: Deliverance* учитель может организовать на уроке интерактивное взаимодействие с этими образами и показать: 1) образ средневековой деревни, 2) образ средневекового замка, 3) образ средневекового города, 4) образ средневекового торговца и 5) образ средневекового горожанина. Для это-

го учителю нужно ознакомиться с видеоигрой и выбрать один из двух путей ее интеграции в урок. Первый путь – использовать саму видеоигру на уроке и управлять персонажем на уроке, параллельно дав обучающимся задания репродуктивного и продуктивного характера по теме параграфа. Второй путь – создать единый видеофрагмент из разных тематических составляющих, делая видеоигру, таким образом, средством наглядности на уроке и давая к ней задания репродуктивного и продуктивного характера.

Crusader Kings 3. Данная видеоигра обладает двумя достоинствами, имеющими в своей основе ценные педагогические находки: 1) проработанная карта мира в эпоху средневековья, отражающая не только политический, но также религиозный, этнический, культурный, экономический и династические аспекты, и 2) четко отраженная феодально-вассальная структура общества того времени. И ту, и другую находку можно интегрировать в контекст урока как: 1) элемент модуля изучения нового материала в форме интерактивной карты, с которой обучающиеся могут взаимодействовать самостоятельно или под руководством учителя, и 2) как элемент модуля изучения нового материала в форме видеофрагмента, в рамках которого учителем комментируются его содержание на основе учебного материала. В обоих случаях к содержанию задаются вопросы репродуктивного и продуктивного характера, направленные на выделение смысловых единиц из темы урока.

Видеоигра как инструмент проектно-творческой деятельности в школьном образовательном процессе. Помимо использования на уроке как полноценного педагогического средства обучения, так и элемента наглядности либо в рамках изображения, либо в рамках видеофрагмента, видеоигра является одновременно и инструментом организации проектно-творческой деятельности. С помощью видеоигры обучающиеся могут создавать собственные творческие проекты, для которых можно использовать учебный материал того или иного предмета.

Minecraft. Видеоигру пробовали использовать на уроках информатики и географии [6, 11]. В рамках гуманитарных предметов функционал видеоигры можно использовать для создания видеофрагментов по теме учебного материала в форме театральной зарисовки. Например, в рамках уроков истории 7-го класса по блоку тем, связанных с Реформацией, обучающимся дать творческое видео, где нужно отразить основные деяния и исторические события в жизни Мартина Лютера от лица либо самого Мартина Лютера, либо от лица рассказчика. По аналогии, используя возможности интерфейса видеоигры в рамках уроков литературы, можно создать и обыграть эпизод из произведения классической литературы. Более того, в рамках продвинутого использования видеоигры можно не только предложить воссоздать сцену из книжного оригинала, но в ходе воссоздания сцены параллельно приводить анализ поступков и действий литературных персонажей.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Точно так же, как и в случае с Minecraft, содержание данной видеоигры можно использовать в рамках проектно-творческой деятельности на уроках географии. Подобного рода практика уже имела место в школьном курсе географии и нашла отражение в зарубежной научной литературе [14, 17]. Например, при изучении темы «Расы, народы, языки и религии мира» в 7-м классе обучающиеся могут провести анализ рас, народов, языков и религий игрового мира Скайрима и сопоставить их с аналогами из мира настоящего. При изучении темы «Города и сельские поселения» обучающиеся могут на примере больших городов и деревень Скайрима обозначить ключевые различия городского и сельского жителя.

Видеоигра как инструмент учебно-познавательной деятельности в образовательном процессе школы. Наиболее трудоемкое и энергозатратное поле применения видеоигры – ее адаптация и переориентация в инструмент учебно-познавательной деятельности. Не каждая видеоигра может быть инструментом учебно-познавательной деятельности, что особенно заметно на ряде некоторых игровых проектов [9]. Но если педагогу удастся найти такую видеоигру на несколько уроков, то с ее помощью обучающиеся не только узнают новую информацию в понятной наглядной форме, но и в ходе игрового процесса обучаются новым подходам к взаимодействию с этой информацией и ее интерпретации в целях личного и учебного характера.

Democracy 4. Видеоигра представляет собой симулятор политического управленца. Интерфейс видеоигры – набор связанных между собой показателей и цифр, отражающих показатели бюджета государства, общественные процессы в разных сферах общества с разными социальными группами этого же общества. Задача игрока – найти баланс между этими показателями и выработать такие политические решения и действия, которые будут эффективны в выбранном им государстве. Анализ содержания видеоигры показал, что оно пересекается с материалами учебника обществознания Л. Н. Боголюбова в 9-м классе по блоку тем «Политика». Это дает возможность адаптировать и использовать видеоигру как интерактивный наглядный инструмент при изучении данных тем. Обучающиеся смогут увидеть: 1) как политический режим влияет на устройство общества, 2) как принятие того или иного закона влияет на общественные настроения, 3) как тот или иной инструмент политического влияния формирует отношение и к политику, и к политическим партиям как субъектам политических отношений. Для достижения этих целей прежде всего надо познакомить обучающихся с интерфейсом видеоигры, научить их работать с ними и использовать видеоигру как вспомогательный инструмент наглядности. Более того, если разработать задания продуктивного характера, направленные на развитие рефлексивного и критического мышления, видеоигра не только становится полем для учебно-познавательной

деятельности, но и одновременно развивает метапредметные умения работы с информацией (применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников географической информации с учетом предложенной задачи и заданных критериев).

Обсуждение и заключение. Мы показали, как видеоигру можно использовать как средство обучения в рамках образовательного процесса школы. Используя видеоигры разных жанров как средство наглядности на уроке, мы способствуем усвоению и формированию сложных для восприятия представлений и понятий с помощью визуализации этих же представлений и понятий. Используя видеоигру как средство проектно-творческой деятельности, мы способствуем развитию креативного и творческого мышления обучающегося. Используя видеоигру как средство обучения в рамках учебно-познавательной деятельности, мы не только обучаем школьника извлекать информацию из видеоигры, но и при наличии соответствующих методических разработок позволяем ему интерпретировать эту информацию в целях развития рефлексивного и критического мышления. Изложенные выше возможности видеоигры как средства обучения позволяют обучающимся продемонстрировать свою субъектность в рамках видеоигры. Благодаря этому обучающиеся, получив знания и информацию в видеоигре, применяют их в реальной жизни в разных контекстах, что способствует развитию и познавательного интереса, и метапредметных умений.

В заключение стоит добавить дискуссионные вопросы для изучения видеоигры как средства обучения в рамках таких подходов и методов обучения, как *edutainment*, *ludopedagogy*, геймификация и *seriousgames* в контексте возможности достижения метапредметных и предметных результатов обучения с помощью видеоигр как средства обучения. Более того, остается также необходимым провести качественные измерения и продемонстрировать исчерпывающие результаты того, как использование видеоигры в конкретном качестве на уроке или вне его влияет на показатели академической успеваемости и динамики познавательного интереса школьника.

Литература и источники

1. Ахаян А. А. Сетевая личность как педагогическое понятие: приглашение к размышлению // Письма в Эмиссия. Оффлайн. – 2017. – № 8. – С. 2560.
2. Брешковская К. Ю., Бобровникова Н. С. Проблема развития социальных навыков и самооценки у подростков, играющих в компьютерные игры // Мир науки. Педагогика и психология. – 2023. – Т. 11. – № 6. – URL: <https://mir-nauki.com/PDF/25PSMN623.pdf> (дата обращения: 27.01.2025).
3. Дьячков А. А., Шабанов Л. В. Познавательная субъектность: психологический взгляд на эпистемологический анализ деятельно-преобразующего способа бытия // Мир науки. Педагогика и психология. – 2020. – Т. 8. – № 5. – URL: <https://mir-nauki.com/PDF/31PSMN520.pdf> (дата обращения: 27.01.2025).

4. Ельникова О. Е., Комлик Л. Ю., Фаустова И. В. Компьютерные игры как фактор агрессивности студентов в эпоху цифровизации // Мир науки. Педагогика и психология. – 2021. – № 3. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/05PSMN321.pdf> (дата обращения: 27.01.2025).
5. Ковтонюк П. И., Столбов А. А., Новиков М. Ю. Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников // МНИЖ. – 2022. – № 8 (122). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tsifrovyyh-obrazovatelnyh-igr-v-uchebnom-protsesse-shkolnikov> (дата обращения: 11.02.2025).
6. Мишин В. А. Использование платформы Minecraft: Education Edition на уроках информатики // Информатика в школе. – 2021. – № 3(166). – С. 50–59. – DOI 10.32517/2221-1993-2021-20-3-50-59.
7. Морозова А. А., Селютин В. А. Роль видеоигр в жизни современного подростка: мнение детей и родителей // Медиасреда. – 2021. – № 2. – С. 46–52. – DOI: 10.47475/2070-0717-2021-10208.
8. Овчинников В. М. Репрезентация исторических событий и реалий в пространстве виртуализированных игровых вселенных глобальных стратегий // Концепт: философия, религия, культура. – 2023. – Т. 7, № 3(27). – С. 7–25. – DOI 10.24833/2541-8831-2023-3-27-7-25.
9. 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, Санкт-Петербург, 04–15 апреля 2022 года. – СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, 2023. – С. 475–481.
10. Филоненко Е. А. Учебная интерактивно-нарративная компьютерная программа, или Как компьютерная игра станет самостоятельным средством обучения истории и обществознанию // Проблемы современного образования. – 2024. – № 5. – С. 276–288. – DOI 10.31862/2218-8711-2024-5-276-288.
11. Хангельдиева И. Г. Позитивные практики инновационных педагогических подходов за рубежом и в России: опыт адаптации видеоигры Minecraft // Мир университетской науки: культура, образование. – 2020. – № 8. – С. 47–55. – DOI 10.18522/2658-6983-2020-08-47-55.
12. Coronel-Oliveros, C., Medel, V., Orellana, S., Rodiño, J., Lehue, F., Cruzat, J., Tagliazucchi, E., Brzezicka, A., Orio, P., Kowalczyk-Grębska, 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>.
13. Möring, S., Pohl, M., Riemer, N., Distelmeyer, J., Lenz, P., Fritsch, M., Lucke, U., Moebert, T., Zoerner, D., Ernst, S., Wienecke, M., Montag, A. & Goetz, I. (2021). DidaktikdesdigitalenSpielens. 328 p. <https://doi.org/10.25932/publishup-50957>.
14. McCall J. Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History. Second Edition. Routledge 2022. 210 p.
15. Vincent R. Du jeu vidéo au document de travail: la scolarisation d'Assassin's Creed // Le Temps des medias. 2021. № 37(2). pp. 183–199. <https://doi.org/10.3917/tdm.037.0183>.
16. Vincent R. Faire entrer le jeu vidéo en classe: les cultures ludiques juvéniles au prisme des pratiques enseignantes // Éducation et sociétés. 2023. №50. pp. 69–85. <https://doi.org/10.3917/es.050.0069>.
17. 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. 2023. pp. 127-138. URL: <https://books.openedition.org/pur/191686> (дата обращения: 09.11.2023).