

ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИСТЕМ

Научная статья
УДК 371.68

ВИДЕОИГРЫ В ШКОЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ: АНАЛИЗ ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА

Евгений Алексеевич Филоненко

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт Петербург,
Россия

ГБОУ СОШ № 152 Красногвардейского района Санкт-Петербурга имени Героя Российской Федерации Т.А. Апакидзе, Санкт-Петербург, Россия

Аннотация. В статье анализируются зарубежные публикации, посвященные применению видеоигр в образовательном процессе средней школы. Особое внимание уделяется практическим кейсам, демонстрирующим эффективную интеграцию видеоигр для формирования критического мышления, мотивации и командной работы. Полученные результаты могут быть полезны педагогам, ищущим инновационные методы обучения и мотивации учащихся.

Ключевые слова: видеоигра, геймификация, эдьютейнмент, игровое обучение, ludopedagogy, цифровая дидактика

Для цитирования: Филоненко Е.А. Видеоигры в школьной педагогической практике: анализ зарубежного опыта // Непрерывное образование. 2025. № 4 (54). С. 147–152.

FOREIGN EXPERIENCE IN DEVELOPING EDUCATIONAL SYSTEMS

Original article

VIDEO GAMES IN SCHOOL PEDAGOGICAL PRACTICE: AN ANALYSIS OF FOREIGN EXPERIENCE

Evgeniy A. Filonenko

The Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg, Russia
State Budgetary Educational Institution Secondary School No 152 of Krasnogvardeysky District
Named After Hero of Russian Federation T.A. Apakidze, St. Petersburg, Russia

Abstract. The article analyzes foreign publications on the use of video games in the secondary school educational process. Special attention is paid to practical cases demonstrating the effective integration of video games for developing critical thinking, motivation, and teamwork. The findings may be useful for educators seeking innovative methods for teaching and motivating students.

Keywords: video game, gamefication, edutainment, in-game education, people pedagogy, digital didactics

For citation: *Filonenko E.A.* Video Games in School Pedagogical Practice: an Analysis of Foreign Experience. *Lifelong Education*. 2025; 4(54): 147–152. (In Russ.).

По данным опроса ВЦИОМ от июня 2024 года [3], по сравнению с аналогичным тематическим опросом от августа 2019 года [1] проявляется явная динамика, при которой молодое поколение в возрасте 18–24 лет является активной аудиторией видеоигр. По данным опроса социологического агентства «Вебер» от февраля 2025 года [2], больше половины родителей в рамках выборки подтвердили, что разрешают своему ребенку играть в видеоигры каждый день. Совокупные результаты опросов позволяют сделать вывод, что за последние несколько лет видеоигра как феномен стала неотъемлемой частью детской и молодежной игровой культуры и досуга. Это говорит о том, что их влияние на развитие и воспитание подрастающего поколения будет только возрастать не только в пределах семейного досуга.

Картина, когда обучающиеся проводят время в видеоиграх на переменах, есть реальность современной школы, которая подвергается научному анализу в ряде публикаций педагогической и психологической направленности. Имеющиеся результаты [4] уже позволяют сделать выводы, что видеоигры как феномен теоретически может считаться и применяться в целях педагогического воздействия и взаимодействия педагогами и учениками. Но практико-ориентированных примеров, имеющих варианты раздаточных материалов и способных быть использованными непосредственно на уроке или в рамках семейного досуга школьника, недостаточно в современных отечественных научных публикациях. Но существуют подобного рода статьи в зарубежных публикациях? Насколько практико-ориентированные исследования распространены там? Это необходимо выяснить ради того, чтобы использовать видеоигры как педагогический инструмент не только на основе чистой теоретической базы, но и обладая реальными и продуктивными кейсами применения видеоигр в целях развития и воспитания и в пределах школы, и в пределах семейного образования и воспитания.

Цель настоящей статьи – проанализировать содержание ряда зарубежных публикаций, имеющих в своей основе практико-ориентированные примеры использования видеоигр в школьной педагогической практике.

Материалами и методами для статьи послужило содержание научных статей зарубежных авторов, а также их анализ и сопоставление полученных в рамках анализа статей общих черт, которые позволяют выделить общие практико-ориентированные кейсы для использования видеоигр в условиях школьной педагогической практики.

Поиск статей осуществлялся на научных интернет-ресурсах, а именно: SpringerLink, HAL и Dialnet. Поиск проводился по ключевому слову «видеоигра» на английском, французском и испанском языках, а также в рамках тематики «Педагогика».

На всех трех интернет-ресурсах статьи, связанные с использованием видеоигр в образовании, можно поделить на три условные тематические категории: теоретические, практико-измерительные и практические. В первой категории представлены статьи, освещающие теоретические вопросы и проблемы по теме использования видеоигр в образовании. Вторая категория статей сосредотачивает внимание на лонгитюдном измерении когнитивных способностей и эмоционального состояния обучающихся, играющих в видеоигры как в пределах, так и вне пределов процесса обучения в школе. Третья категория статей отображает практические кейсы использования видеоигр в школьной педагогической практике. Соотношение статей по категориям можно определить в соотношении 50/30/20. В ходе поиска помимо ключевого слова «видеоигра» в рассмотренных нами статьях встречались ключевые слова: «серьезные игры», «цифровая дидактика», «игровое обучение», «эдьютейнмент». Большинство представленных на ресурсах статей, касающихся использования видеоигр в образовании, написаны в 2015–2020-х годах.

Отобранные для настоящей статьи исследования относятся к третьей категории статей.

Статья Барраля [5] на примерах видеоигр “Discovery Tour: Ancient Greece” и “Papers, please!” демонстрирует опыт обоснованного эксперимента с использованием видеоигр на уроке как способа «оживить» сложные темы, повысить вовлеченность и рефлексивность учеников

в их осмысление. В ходе проведенного эксперимента акцент делается на продуктивности деятельности учеников во время использования видеоигр, а не только на сравнении эффективности игрового обучения с традиционным. В ходе эксперимента автору удается показать, что выбранные видеоигры могут быть полезны для учеников с дислексией, помогая им концентрироваться и использовать визуальное восприятие, а также развивать критическое мышление, способность сравнивать игровые ситуации с реальными историческими и современными явлениями. Но в ходе эксперимента использования этих видеоигр на уроке автор фиксирует и недостатки применения видеоигр на уроке. Недостаточно «играть» на уроке: необходимо обсуждать, анализировать и делать выводы о том, как в видеоигре осмысливается историческая или географическая реальность.

Статья Винсента [8] фиксирует несколько кейсов использования учителями видеоигр на разных предметах в школьном педагогическом процессе, но более всего акцентирует внимание на феноменологии видеоигры в школьном педагогическом процессе. В статье описываются различные педагогические практики использования элементов видеоигр на уроке: от анализа видеоотрывков и трейлеров до ограниченного игрового опыта (например, через режим “Discovery Tour” без боевых элементов). При этом в большинстве случаев ученики не играют в саму игру, а лишь смотрят видео или используют фрагменты геймплея, подобно просмотру фильмов на уроках. Наиболее важный вывод статьи заключается в том, что видеоигра, попадая в школу, адаптируется к потребностям учебного процесса и теряет свою функциональность как игра. Она используется для развития критического мышления и повышения вовлеченности учеников, но не становится новым видом педагогического инструмента, радикально отличающимся от уже существующих. На этой основе констатируется, но не решается важная для практических исследований подобного рода дихотомия – игра ради обучения или обучение ради игры, – которая имеет как недостатки, так и достоинства.

Статья Дюссарпа [6] представляет собой пример того, как видеоигры исторического содержания выступают неформальным источником освоения знаний по предмету. На примерах видеоигр “Crusader Kings 2” и “Europa Universalis 4” и на основе проведенного опроса автор показывает, что играющие в указанные ранее видеоигры обучающиеся чаще демонстрируют высокий интерес к истории и считают себя более эрудированными, чем игроки других жанров. Благодаря этим видеоиграм, как считает автор, происходит овладение историческими знаниями, когда игроки лучше отвечают на исторические вопросы, аргументируют ответы и приводят примеры того, что узнали и чему научились в ходе игрового процесса (например, о структуре феодализма, глобальных исторических событиях и процессах). Но, по замечанию авторов, знания, полученные из видеоигр, остаются как бы «фрагментированными» и не всегда интегрируются в общее историческое понимание, что требует дополнительной практической работы. Наиболее значимое наблюдение автора – игровой процесс в рамках таких видеоигр создает у играющих в них игроков предпосылки для внеигрового обучения, когда игроки начинают искать дополнительную информацию об исторических событиях вне видеоигр.

Менее продуктивные результаты использования видеоигр в школьном педагогическом процессе демонстрирует статья Чжао и Шута [9], проводивших эксперимент с использованием созданной авторами видеоигры “Penguin Go” для развития навыка вычислительного мышления у обучающихся средней школы. Проведя эксперимент с участием 69 учеников и анализ результатов игрового процесса у 43 и 69 игроков по конкретным критериям с использованием визуального программирования и типовых задач для развития алгоритмического мышления, абстрактного мышления и навыков работы оператора и отладки, исследователи вывели следующие результаты:

- навыки вычислительного мышления стали выше после прохождения игры у всех участников, причем эффект статистически значим (средний прирост, умеренный эффект);

- отношение к информатике как к предмету, во-первых, не улучшило отношение к программированию и, во-вторых, результаты экспериментальной группы по сравнению с обычной группой ухудшились.

В качестве итоговых выводов авторы заключают, что разрабатывать обучающие видеоигры нужно на визуальных языках программирования, ориентируясь на развитие всех ключевых аспектов вычислительного мышления (алгоритмы, декомпозиция, отладка, условия и пр.), а также не ожидать, что подобные видеоигры радикально улучшат отношение учеников к информатике без поддержки другими образовательными подходами. Иначе говоря, видеоигры могут снизить мотивацию и интерес к обучению, если заключать их в строго обучающие рамки без свободы действия в рамках игрового процесса.

Монография под редакцией Лопез Гомез и Родригеса Родригеса [7] представляет собой обширные практические сведения использования видеоигр в школьной педагогической практике среди учеников начальной и средней школы.

Так, в статье Мораль Перез и Лопез-Бузас [7, р. 97–111] предлагается использовать видеоигру “Journey” в рамках преподавания искусства, литературы и философии в средней школе. В статье представлены несколько вариантов организации работы с видеоигрой. Например, на основе работы пяти групп с текстами «Дон Кихот», «Песнь о моем Сиде», «Маленький принц», «Одиссея» и «Сэр Гавейн и зеленый рыцарь» ученикам после игрового опыта в видеоигре “Journey” предлагается обсудить сходства и различия сюжетов текстов с содержанием видеоигры, в ходе которого будет оцениваться творческая способность и умение обобщать пересказанный материал, а также понимание литературного материала и устная речь. Другой пример – предлагается организовать занятие с использованием текстов А. Шопенгауэра и В. Франкла, где делается акцент на пути преодоления одиночества: прочитав содержание отрывков текстов этих авторов, до того сыгравшие в “Journey” ученики должны сопоставить содержание текстов с содержанием видеоигры

и составить связный рассказ о личном пережитом опыте в “Journey”, который учитель будет оценивать:

- по логике изложения рассказа;
- найденным чертам сходств и различий;
- эстетике рассказа.

Другая коллективная статья (Мануэль Кетроера, Мартино Мура, Феррьеера, Сулла, Оливьера) [7, р. 113–125] в рамках этой же монографии предлагают использовать цифровую игру дополненной реальности “FootMath” в целях преподавания математики. “FootMath” начинается с отображения футбольного поля и использует физические 2D-маркеры для активации различных функций. Когда камера распознает маркеры, игра показывает футбольное поле в 3D с мячом, и на экране появляется выбор математических функций. Для взаимодействия с игрой можно перемещать маркер фиксированной рукой или вращать его, чтобы управлять параметрами функций, таким образом меняя траекторию мяча. На основе работы с 11 преподавателями математики и использования листа заданий, которые должны были выполнять участники, наблюдений за действиями участников во время выполнения заданий, опросника и группового интервью или обсуждения получены выводы об использовании этой цифровой игры. Во-первых, игра может быть использована на уроках как ресурс для изучения функций, что позволяет относить ее к контексту современных образовательных технологий. Во-вторых, можно внедрять на уроках в школе как дополнение к традиционным занятиям или использовать во внеурочное время для закрепления изученного материала. В-третьих, различные функции игры помогают учащимся понять связи между параметрами функции, а также общее понимание математики. Стоит заметить, что такой опыт важен для нашего анализа: в отечественной научной литературе не так много статей, которые показывают практические кейсы использования видеоигр в обучении предметов точных наук.

Сделаем выводы. Анализ зарубежного опыта внедрения видеоигр в школьную педагогическую практику показал, что этот феномен

не является невозможной практикой. Напротив, учителя разных предметов пытаются использовать видеоигры как для формирования мотивации учеников, так и для формирования предметных и метапредметных умений. Представленные примеры указанных ранее видеоигр показывают, что зарубежные педагоги используют видеоигры для развития критического мышления, эмпатии, командной работы, аналитического мышления, системного мышления, рефлексивного мышления, навыков работы в команде. Более того, продуктивность подобных практик напрямую зависит от умения педагога интегрировать игровой опыт в систему урока, организовать обсуждение, рефлексии и систематизацию знаний через системы

либо вопросов репродуктивно-продуктивного характера, либо через систему заданий, направленных на полусамостоятельную и полностью самостоятельную работу обучающихся на уроке под руководством и при поддержке педагога.

Таким образом, видеоигры могут выступать полноценными инструментами педагогического воздействия, педагогического взаимодействия и саморазвития учащихся при грамотной педагогической работе. Более глубокое осмысление зарубежных практик использования видеоигр в школьном образовании, адаптация видеоигр в реалиях отечественной школы и их апробация в условиях реального урока – ориентиры дальнейшего научного поиска и осмысления видеоигры как инструмента педагогического назначения.

Список источников

1. Видеоигры – и кто в них играет? URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet>
2. «Вебер»: в видеоигры играют 44% россиян. URL: <https://tass.ru/obschestvo/23116805>
3. Гейминг по-русски // Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ). URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki>
4. Филоненко Е. А. Педагогические возможности использования видеоигр как средства обучения в образовательном процессе школы // Управление качеством образования: теория и практика эффективного администрирования. 2025. № 3. С. 57–65.
5. Barral G. Quand les élèves se prennent au jeu (vidéo). Faire cours d'Histoire-Géographie avec Assassin's Creed Odyssey et Papers, please!. 3e édition du colloque international Telling Science Drawing Science. TSDS#3, Jun 2022, Angoulême, France. URL: <https://hal.science/hal-03798861v1>
6. Dussarps C. Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire: l'exemple de Crusader King 2 et Europa Universalis 4. Sciences du jeu. 2020. N° 13. URL: <https://shs.hal.science/halshs-03046988v1>
7. López Gómez S., Rodríguez Rodríguez J. Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios. Barcelona: Editorial Octaedro. 2021.
8. Vincent R. Du jeu vidéo au document de travail: la scolarisation d'Assassin's Creed. Le Temps des médias. Revue d'histoire. 2021. N° 37 (2). P. 183–199. URL: <https://hal.science/hal-03695530v1>
9. Zhao W., Shute V.J. Can playing a video game foster computational thinking skills? // Computers & Education. 2019. N° 141. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103633>

Информация об авторе

Е. А. Филоненко – учитель истории и обществознания, аспирант, filonenko1998ea@mail.ru

Information about the author

E.A. Filonenko – History and Social Studies Teacher, graduate student, filonenko1998ea@mail.ru

Статья поступила в редакцию 17.12.25; одобрена после рецензирования 29.12.25; принята к публикации 09.01.26.

The article was submitted to the editorial office at 17.12.25; approved after reviewing at 29.12.25; accepted for publication at 09.01.26.