

ПРОБЛЕМА ВИДЕОИГРЫ КАК СИСТЕМЫ УЧЕБНЫХ ЗАДАЧ

Филоненко Евгений Алексеевич

*аспирант 1 курса кафедры педагогики школы
Института педагогики Российского Государственного
Педагогического Университета им. А.И. Герцена,
учитель истории и обществознания
ГБОУ СОШ № 152 Санкт-Петербурга
имени Героя Российской Федерации Т.А. Апакидзе,
Санкт-Петербург, Россия*

E-mail: Filonenko1998ea@mail.ru

Аннотация. Настоящая статья посвящена проблеме использования и осмысления видеоигры в образовательном процессе школы в качестве системы учебных задач, направленных на формирование метапредметных умений и реализации результатов обучения по ФГОС ООО и ФОП ООО. В рамках данной статьи автор, опираясь на собственные педагогические опыты и опыты коллег-учителей показывает, в каком качестве видеоигра может выступать в рамках урока как система учебных задач, для которой и вокруг которой возможна организация продуктивной образовательной деятельности. На основе изложенного в статье материала автор заключает, что использование видеоигры в ходе образовательного процесса как учебной задачи развивает познавательную мотивацию, креативное мышление и умения у обучающихся по поиску внутри видеоигры учебной информации, а также ее анализу на предмет поиска взаимосвязей и закономерностей.

Ключевые слова: видеоигра, учебная задача, средство обучения, метапредметные умения, edutainment, ludo-pedagogy, цифровые технологии, цифровизация.

Появление и использование цифровых средств обучения и цифровых технологий не изменила сути взаимодействия педагога и обучающегося. Оно обновило пространство обучения, перенесло его из реального в виртуальное. До того непосвященные в виртуальный мир обучающегося педагоги столкнулись с

этим миром в разных ее проявлениях: от ограниченного правилами цифрового профиля обучающегося на специальном образовательном сайте и его учебной страницы в социальных сетях до его свободного цифрового альтер-эго в игровых виртуальных мирах – в видеоиграх.

Последние представляют интерес для педагогической науки и является актуальным объектом педагогического анализа по важной для современной российской школы проблеме – самореализации личности обучающегося. В видеоигре обучающийся – и игрок как таковой [6] - реализовывает свою личность и свои ценности свободно и независимо от оценки со стороны (в случае обучающегося - как родителей, так и педагогов). Действия игрока-обучающегося в этом пространстве обусловлены потребностью в поиске развлечения, отдыха от школьных заданий и родительского контроля. Но, в отличие от обычной игры, в видеоигре существует такая форма взаимодействия с играющим в нее, при которой игровые действия и содержание видеоигры нельзя однозначно отнести к развлечению. Ряд видеоигр разного жанра, помещая игрока в атмосферу соревнования либо с компьютером, либо с другими игроками создает пространство для пассивного обучения в игре, для обучения через игру фактически в рамках подходов ludopedagogiki и edutainment. В этих условиях и проявляется та часть субъектности обучающегося и те черты его характера, ранее не опознаваемые и не от-refлексированные ни родителями, ни педагогами обучающегося как стремящиеся к процессу познания, к процессу изучения мира вокруг себя и самого себя через видеоигру через свою сетевую личность [1]. Осмысление и анализ этого процесса в целях создания таких условий, при которых это пространство можно интегрировать в образовательный процесс и дать личности обучающегося раскрыться не только для досуга, но и для самоутверждения и самореализации в реальной жизни – **первый вопрос**, выходящий из заголовка статьи.

Второй вопрос связан не только с накопившимся научным материалом и статьями [4, 5], освещающими образовательный потенциал видеоигр в ходе преподавания разных предметов, но наличием во многих из этих исследований общего для всех подхода применения видеоигр в образовательном процессе. Видеоигра осмысливается и используется педагогами как средство обучения, независимо от формы которого и вокруг которого фактически создается ситуация обучения [5]. Присутствие видеоигры на уроке в форме изображения, видеоклип, аудиозапись, школьного проекта – все это поля и формы, где видеоигра: 1) очевидно выступает как единичная учебная задача, которую надо решить в ходе столкновения с ней в рамках образовательного процесса школы, не принимая участие в создании этой задачи; и 2) неочевидно выступает как совокупность учебных задач для обучающегося, которые он сам создает и решает для себя вне рамок и контроля образовательного процесса школы. А учебная задача требует «анализа фактического материала с целью обнаружения в нем некоторого общего отношения, имеющего закономерную связь с различными проявлениями

этого материала, т. е. построения содержательной абстракции и содержательного обобщения» [2]. Более того, в обоих случаях взаимодействия обучающегося с видеоигрой происходит формирование метапредметных умений. Осмысление и анализ того, какие существуют пути интеграции и адаптации видеоигры в школу не просто как средства обучения, но как системы учебных задач, направленных на развитие метапредметных умений.

В совокупности упомянутые вопросы формируют общую **проблему** – как видеоигра, способная активно реализовывать и утверждать субъектность игрока-обучающегося, а также вызывать интерес к процессу познания как таковому через процесс игры, может быть интегрирована в образовательный процесс школы как система учебных задач так, чтобы они, учебные задачи, целенаправленно развивали в динамике познавательную мотивацию, а с их помощью достигались качественные образовательные результаты обучения.

На базе средней общеобразовательной школы №152 им. Т.А. Апакидзе Красногвардейского района Санкт-Петербурга нами в течение 2024-2025 учебного года в рамках написания кандидатской работы были проведены соответствующие мероприятия по использованию видеоигр в учебном процессе как учебных задач. Учебные предметы – в рамках которых видеоигры были использованы как единичные учебные задачи и как система учебных задач – история и обществознания. Видеоигры использовались и как средство обучения, к которым ставились серия учебных задач, и как система учебных задач, которые обучающиеся должны были решить и проанализировать информацию, полученную в ходе взаимодействия с видеоиграми. В ходе данных мероприятий использовались следующие видеоигры: «Democracy 4», «Victoria 2», «Europa Universalis 4», «Anno 1800» и «Minecraft». Все указанные видеоигры не есть продукт российского производства. Принимавшие участие в данных мероприятиях классы и возрастной диапазон обучающихся – 7 и 9 классы, средние и старшие подростки.

Как средство обучения в рамках работы с изображениями и видеоотрывками использовались все перечисленные видеоигры. С помощью данных видеоигр обучающиеся седьмых и девярых классов на уроках знакомились с рядом тем, представленных в линейках учебников по обществознанию под ред. Л.Н. Боголюбова, по истории России под ред. А.В. Торкунова, всеобщей истории под ред. А.Я. Юдовской. Примеры тем: «Россия в системе международных отношений в XVII веке», «Экономика и ее основные участники», «Человек в обществе. Труд и социальная лестница», «Зачем нужно государство», «Политические партии и движения», «Парламент против короля. Революция в Англии». К изображениям и видеоотрывкам задавались вопросы репродуктивного и продуктивного характера: требовалось и извлечь информацию из изображений и видеоотрывков, и осмыслить и проанализировать его, выявить причинно-следственные связи и закономерности. Более того, полученную информацию обучающиеся встречали в рамках

контрольно-измерительных материалов: те обучающиеся, которые активно принимали участие в уроках, выполняли подобного рода задания успешно.

Но важнее для нас привести примеры использования видеоигр как систем учебных задач. Таковыми видеоиграми выступили «Democracy 4» и «Victoria 2». Данные видеоигры использовались на уроках истории и обществознания в девятом классе. В отличие от упомянутых ранее способов использования видеоигр на уроке, «Democracy 4» и «Victoria 2» использовались и включались прямо на уроке. Для этого использовался компьютерный класс ГБОУ СОШ №152: компьютеры класса офисные и не предназначенные для современных видеоигр, но снабжены продвинутым функционалом для 3D моделирования. С видеоиграми обучающиеся работали на уроке в парах и напрямую, ориентировались и перемещались по видеоигровому полю. Данные уроки отличались активным участием и обучающихся, и учителей при извлечении и осмыслении информации из видеоигры. Обучающимся были предоставлены специальные инструкции по работе с видеоигрой и дополнительные материалы, куда надо было заносить необходимую информацию. При использовании и «Democracy 4» и «Victoria 2» обучающиеся извлекали из видеоигры информацию, связанную с учебным содержанием урока. В ходе уроков за рядом обучающихся требовался контроль. Они отвлекались и вместо обучения через игру играли в видеоигру – но большинство обучающихся выполняли поставленные учителем задачи в срок и корректно. На следующих уроках обучающиеся при поддержке учителя закрепляли и рефлексировали изученную информацию, выявляя необходимые для продолжения обучения информацию, причинно-следственные связи и закономерности.

Как итог количество и качество обратной связи из вовлечения в содержание уроков и результатов контрольно-измерительных материалов от обучающихся демонстрируют следующие **выводы** из практики. Первый – видеоигра вызывает интерес у обучающихся из-за того, что является частью его досуга вне школы и малого представительства на обычных уроках, потому благодаря новизне вызывает вовлеченность в процесс обучения. Второй вытекает из первого – используя видеоигру на уроках и налаживая коммуникацию, учитель закономерно создает с учеником новое поле педагогического взаимодействия и влияния на воспитание ценностей ученика. Третий – видеоигра может дополнять и усиливать эффект классических методов и приемов обучения. Четвертый – при детальном методическом осмыслении видеоигры и использовании видеоигры на уроке может стать реальной педагогической практикой и реальным педагогическим инструментом, но для этого учитель должен обладать необходимыми компетенциями [3].

Литература

1. *Ахаян А.А.* Сетевая личность как педагогическое понятие: приглашение к размышлению // Письма в Эмиссия.Оффлайн: электронный научный журнал. 2017. №8 (декабрь). ART 2560. URL: <http://emissia.org/offline/2017/2560.htm> (дата обращения: 08.01.2025)
2. *Гуружанов В.А.* О феноменологии постановки и решения учебной задачи в развивающем обучении: попытка интеграции идей В.В. Давыдова и Дж. Дьюи // Культурно-историческая психология. 2006. Том 2. № 2. С. 82–88.
3. *Ершова Н.А.* Структура педагогической ИКТ-компетентности будущего учителя // Известия ВГПУ. 2009. №01. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/struktura-pedagogicheskoy-ikt-kompetentnosti-buduschego-uchitelya> (дата обращения: 05.04.2025).
4. *Тарабукин И.М.* Predynastic Egypt и Египт: Old Kingdom как инструменты преподавания истории Древнего Египта в 5 классах / И.М. Тарабукин, А.Ю. Маракуша, А.Р. Насырова // CLIO-SCIENCE: проблемы истории и междисциплинарного синтеза: Сборник научных трудов / Под общей редакцией С.Ю. Рафалюк. Том Выпуск XII. – Москва: Московский педагогический государственный университет, 2021. – С. 364-386. – EDN QZEUMH.
5. *Филоненко Е.А.* Учебная интерактивно-нарративная компьютерная программа, или Как компьютерная игра станет самостоятельным средством обучения истории и обществознанию / Е. А. Филоненко // Проблемы современного образования. – 2024. – № 5. – С. 276-288. – DOI 10.31862/2218-8711-2024-5-276-288.
6. *Шаев Ю.М.* Топосы виртуального нарратива: познание и освоение мира игроком // Манускрипт. 2016. №12-2 (74). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/toposy-virtualnogo-narrativa-poznanie-i-osvoenie-mira-igrokom> (дата обращения: 08.01.2025).