

Использование видеоигр «Valiant Hearts. The Great War» и «We. The Revolution» как систем учебно-познавательных задач в педагогическом процессе

Аннотация. Дается педагогический анализ видеоигр «Valiant Hearts. The Great War» и «We. The Revolution» на предмет их внедрения в педагогическую практику как систем учебно-познавательных задач. На основе методов наблюдений за игровым процессом и механиками видеоигр, анализа их педагогического потенциала, сравнения с учебными-познавательными задачами и синтеза полученных данных автор заключает, что данные видеоигры обладают характерными для учебно-познавательных задач свойствами. В качестве вывода и результата обосновывается необходимость продолжения исследования педагогического потенциала видеоигр и выдвигаются предложения по внедрению указанных ранее видеоигр в школьную педагогическую практику.

Ключевые слова: видеоигры, компьютерные игры, эдьютейнмент, геймификация, игропедагогика, людопедагогика, игровая педагогика.

Введение

Видеоигры — и компьютерные игры как разновидность видеоигр в том числе — представляют интерес для педагогических исследований благодаря заложенному, но до конца не раскрытому в научной литературе педагогическому потенциалу и воздействию в рамках реальной школьной педагогической практики. Основная цель данной статьи представляется в необходимости с учетом уже ранее высказанных нами предложений и гипотез о видеоиграх как потенциальном педагогическом инструменте [6, с. 281–284] продолжить научные изыскания в данном направлении, углубляя понимание педагогического сообщества о педагогической ценности находимых нами видеоигр и предлагая применять как целиком, так и элементы этих видеоигр в школьной педагогической практике.

Ранее мы увидели [4, с. 39–42; 6, с. 281–284], что видеоигра может служить средством обучения при выполнении и реализации результатов обучения истории и обществознания по ФГОС ООО и ФОП ООО. Но с учетом изученной зарубежной [9, с. 71–73] и отечественной [5, с. 374–380] литературы по аналогичному с нашим направлением исследований мы пришли к заключению, что в форме средства обучения возможности видеоигры раскрываются недостаточно. Более того, видеоигру возможно интегрировать в педагогическую школьную практику повсеместно для каждого предмета не только как средство обучения, но и как систему учебно-познавательных задач.

Перед приведением результатов педагогического анализа с помощью метода action research за содержанием видеоигр «Valient Hearts. The Great War» и «We. The Revolution» проясним понятийный аппарат данной статьи. Он позволит нам установить тот исследовательский ракурс, с помощью которого дальнейшее содержимое статьи будет понятно. Необходимо обозначить, что такое для нас учебно-познавательная задача, а с ней и система учебно-познавательных задач, а также какую педагогическую ценность и потенциал мы вкладываем в видеоигру с точки зрения ее осмысления как системы учебно-познавательных задач. Далее, перечислив необходимые для данного исследования характеристики задачи в разных ее аспектах, мы перейдем к рассмотрению методологии исследования видеоигр и рассмотрим их в контексте задачи учебно-познавательного характера.

Учебно-познавательная задача складывается из ряда ее взаимодополняющих друг друга определений и характеристик, сформулированных Д. Б. Элькониным, И. Я. Лернером, Л. М. Фридманом и Г. А. Баллом.

По Эльконину, учебная задача отличается от иных задач тем, что «ее цель и результат состоят в изменении самого действующего субъекта, т. е. в овладении определенными способами действия, а не в изменении предметов, с которыми действует субъект» [3, с. 142]. При этом для Эльконина игра как процесс развивает «<...> общие механизмы интеллектуальной деятельности» [8, с. 332–333] и таким образом приравнивает ее к инструменту развития и субъектности играющего, и его способностей. Для Эльконина игра имеет характер инструмента и развития внутреннего, обращенного к своей личности, и развития внешнего через налаживание связей субъекта с обществом, т. е. в процессе социализации.

В свою очередь И. Я. Лернер видит задачу в контексте познавательной деятельности — «задача, решение которой обращено на получение новых знаний, с помощью уже известных способов решения или новых способов решения» [2]. По Лернеру, задача должна вызывать у обучающегося затруднение, но одновременно и мотивацию решить ее в интересах нового знания независимо от способов решения.

Для Л. М. Фридмана любая задача имеет одинаковую структуру: 1) она имеет предмет, ради которого и существует задача и ради которой задачу надо решить; 2) она имеет отношения, т. е. контекстные связи, связывающие группу объектов в рамках предмета задачи; 3) она имеет требование, т.е. условия для выполнения задачи; 4) она имеет оператора связи, т. е. «совокупность тех действий (операций), которые надо произвести над условиями задачи, чтобы выполнить ее требование» [7, с. 21]. Формируя данную структуру, Л. М. Фридман фактически констатирует универсальный метод и структуру для составления любой учебной задачи.

У Г. А. Балла задача есть система, складывающаяся из двух состояний: 1) исходного состояния (когда задача дана и не решена с учетом требований и условий к ней) и требуемого состояния (когда задача решена с учетом требований и условий к ней) [1, с. 31–33].

Методы исследования

В рамках исследования использованы такие методы исследовательской деятельности, как action research, наблюдение, анализ, сравнение, синтез и педагогическое моделирование.

Метод action research был ключевым в нашем исследовании. На его основе мы рассматривали видеоигры, играя в них самостоятельно, и вычленили из нее те отличительные черты, которые позволяли увидеть в видеоиграх элементы учебно-познавательных задач, а с ними создавать на их основе систему учебно-познавательных задач.

Метод наблюдения использовался нами на этапе рассмотрения видеоигр в их естественной среде протекания — во время игрового процесса в эти самые видеоигры. Методом наблюдения мы устанавливали закономерности и связи, позволявшие нам увидеть в сюжетах и механиках видеоигр «Valiant Hearts. The Great War» и «We. The Revolution» выявленные в них педагогические составляющие и педагогические аспекты. Наблюдение за их проявлениями позволили считать данные видеоигры аналогами системы учебно-познавательных задач, которые можно интегрировать в реальную школьную педагогическую практику.

Методы анализа и синтеза использовались нами на аналогичном этапе рассмотрения сюжета и игровых механик видеоигр «Valiant Hearts. The Great War» и «We. The Revolution» в ходе использования метода наблюдения.

Анализируя полученные данные об особенностях сюжетов и игровых механик как ключевых составляющих видеоигр, мы выделили и обосновали их элементы, имевшие явную педагогическую ценность и потенциально входившие в поле педагогического воздействия и влияния.

Далее, синтезируя информацию об изученных в ходе анализа элементах видеоигр, мы доказываем, как данные элементы в своей сути могут считаться и могут быть использованы в контексте системы учебно-познавательных задач для реализации педагогического использования данных видеоигр в реальной школьной педагогической практике.

Метод сравнения использовался нами в ходе сопоставления видеоигры и систем учебно-познавательных задач как таких инструментов педагогического воздействия, которые в сути своей являются идентичными по ряду элементов и которые в своей сущности обладают одинаковыми инструментами педагогического назначения. Через доказательство данного сходства, мы выводим одновременно гипотезу и заключение, что видеоигра и система учебно-познавательных задач есть различные по фактическому назначению и применению объекты, но косвенно одинаковые по наличию и в том, и другом инструментария педагогического назначения.

Метод педагогического моделирования использовался нами на конечном этапе исследования. С учетом проделанных нами научно-исследовательских действий на этапах наблюдения, анализа, синтеза и сравнения, мы выводим и разрабатываем методы и пути использования видеоигр или их элементов в реальной школьной педагогической практике.

Результаты и обсуждение

В ходе использования методов action research и наблюдения нами установлены жанровая принадлежность, основная сюжетная фабула и игромеханический инструментарий видеоигр «Valiant Hearts. The Great War» и «We. The Revolution». Поскольку формат научной статьи не позволяет читателю в полной мере увидеть, как применялся данный метод и каким образом мы добивались указанной ранее цели, мы предлагаем обратиться к QR-коду, который необходимо просканировать. Перейдя по коду, можно на примере одной из игр, указанных ниже, просмотреть видеозапись, где дается и содержание видеоигры, и наглядная демонстрация методологии данной статьи, и изложение общих соображений о том, какой педагогический потенциал заложен в видеоигре (рис).



Рис. QR-код на «We. The Revolution»

«Valiant Hearts. The Great War» — приключенческая сюжетная видеоигра-головоломка.

Сюжет данной видеоигры линейный, без возможности для игрока выбрать исход того или иного события, проходит в контексте Первой мировой войны, на Западном фронте, затрагивая ключевые события и битвы этой эпохи. Под управлением игрока находится пять играбельных вымышленных персонажей с заранее прописанными характерами, взглядами на события и с разных сторон конфликта с учетом исторической эпохи. Первый герой — Эмиль, немолодой мужчина, солдат французской армии, призванный в армию в связи с началом войны. Второй герой — Фредди, мужчина средних лет, афроамериканец и солдат-доброволец, прибывший в Европу в составе американского корпуса войск и подружившийся с Эмилем. Третий герой — Анна, молодая девушка, бельгийка и медсестра, чья судьба по сюжету игры тесно переплетается с остальными героями видеоигры. Четвертый герой — Карл, молодой мужчина, до войны живший вместе с дочерью Эмиля, Марией, во Франции, но в связи с началом войны вынужденный вернуться на родину и вступить в ряды немецкой армии. Пятый герой — Уолт, дрессированный пес-спасатель, чья судьба пересекается со всеми героями истории и благодаря которому в ряде случаев сюжет видеоигры развивается. Ключевая фабула сюжета — сложная судьба и неоднозначные действия маленького человека на фоне больших исторических событий и процессов, бесповоротно меняющих и судьбы государств, и судьбы их граждан. Сюжет видеоигры несет гуманистический и антивоенный посыл, призывает чтить память погибших

на полях сражений Первой мировой войны независимо от того, на какой стороне конфликта они воевали.

Основная игромеханика видеоигры — головоломки, преимущественно на развитие логики и смекалки, продуктивного характера выполнения. Большинство головоломок направлены на соединение необходимых элементов между собой либо без, либо в заданный промежуток времени. Решение головоломок открывает путь к дальнейшему прохождению сюжета. Важной деталью для педагогического анализа и наблюдения в рамках видеоигры является наличие исторических справок о событиях Первой мировой войны по ходу прохождения видеоигр, а также коллекционные предметы эпохи, которые разбросаны по всем уровням (или главам) видеоигры и которые, когда игрок их находит, открывают историческую справку о назначении и значимости данного предмета в рамках событий Первой мировой войны как исторического события.

«We. The Revolution» — сюжетно-ролевой симулятор с элементами головоломки и стратегии.

Сюжет данной видеоигры проходит в контексте Великой французской революции. Сюжет видеоигры линейный, заданный разработчиками, без возможности изменения глобального сюжета. Но по ходу сюжета видеоигры предоставляется набор второстепенных выборов, открывающих для нас дополнительные детали сюжета и раскрывающих политическую подоплеку событий видеоигры на разных сторонах конфликта и на известных исторических личностях эпохи. Под управлением игрока находится один вымышленный главный герой с прописанным характером с учетом исторической эпохи — Алексис Фидель, судья революционного трибунала. Второстепенные персонажи видеоигры — семья Фиделя и основные исторические персоналии Французской революции (Людовик XVI, Дантон, Робеспьер, Марат, Эбер и др.) — выступают преимущественно сюжетным фоном, но в определенный момент с ними главный герой, а с ним игрок, должен будет решить их судьбу и повлиять на развитие второстепенных деталей сюжета. Ключевая фабула сюжета — сложная судьба и неоднозначные действия маленького человека на фоне больших исторических событий и процессов, бесповоротно меняющих и судьбы государства, и судьбы ее граждан. Сюжет видеоигры несет гуманистический и философский посыл, обозначающий неоднозначность политических действий в дни сложных исторических событий и призывающий через оценку прошедших событий Великой французской революции оценивать политику настоящего.

Основная игромеханика видеоигры — работа с документами. В ходе видеоигры игроку приходится брать на себя роль судьи. Когда он берет на себя эту роль, основное времяпрепровождение игрока завязано на: 1) чтении и осмотре документов и улик судебного дела, 2) установлении и построении причинно-следственных связей и гипотез, 3) заслушивании точек зрения сторон обвинения и защиты и их интерпретации либо в пользу обвинительного, либо в пользу оправдательного приговора, 4) учете мнения о деле суда присяжных и 5) заполнении бланка протокола, где игроку необходимо ответить на вопросы представителя от революционной прокуратуры, сообщаящего в вышестоящие органы о лояльности или, напротив, неблагонадежности игрока-судьи. От последней механики зависит судьба игрока: если он не будет заполнять протокол верно и с учетом общих сведений каждого судебного процесса, его могут отстранить от судебного процесса, а игра на этом может закончиться. Важной деталью для педагогического анализа и наблюдения в рамках видеоигры является процесс работы игрока с документами: их нужно прочитать, вникнуть в суть, найти смысловые единицы, выделить причинно-следственные связи и гипотетически установить виновность/невиновность человека, которого игрок судит в ходе каждого судебного заседания.

Рассмотрев перечисленные видеоигры и выделив в них те элементы, которые обладают педагогической ценностью, можно зафиксировать их сходство с задачами как обычного, так и учебно-познавательного характера. Более того, видеоигры в жанре стратегии и нелинейного сюжетного приключения обладают идентичными для учебно-познавательных задач характеристиками.

Видеоигра стремится к тому, чтобы изменить не содержание нарратива видеоигры — это лишь ее инструментарий — но отношение субъекта-игрока и к содержанию видеоигры, и к процессу изучения любого нарратива через процесс игры. За счет этого меняется восприятие игровых сюжетов, отношение к героям и ситуациям видеоигры. В свою очередь игрок меняется сам, его личность и ценности до и после прохождения сюжета видеоигры уже другие.

Также в видеоиграх подобного жанра играющий стремится познать мир видеоигры, изучить его закономерности и возможности, какие были прописаны разработчиком, реализовывая таким образом свою потребность в познании, свободном или ограниченном. В видеоигре игрок свободен или свободен наполовину в выборе совершать и достигать целей видеоигровых задач так, как ему позволено и как он их осмыслит при определенных игровых условиях, опять же прописанных разработчиками видеоигры. При этом, с одной стороны, игроку-субъекту могут быть прописаны четкие правила и указания того, как можно выполнить игровую задачу. С другой стороны, условия и правила выполнения заданий игроку могут не предоставить — и игроку придется самому продумывать и просчитывать, что, кто и как будет выполнять задачу, не прописанную разработчиком конкретных игровых условий и правил.

С помощью видеоигры игрок выполняет задачи разного уровня. Условно они делятся на простые и сложные. Первые — элементарные, прописанные с одной смысловой связью — выполняются сразу и быстро, поскольку не требуют построения сложного плана действий. Например, игроку необходимо без дополнительных прописанных условий добраться от точки А до точки Б. Вторые — сложные, прописанные с наличием нескольких связей — выполняются дольше и медленнее, поскольку требуют построения сложного плана действий. Например, снова возьмем пример с перемещением от точки А до точки Б, но теперь игроку ставятся условия: 1) он не должен потерять по пути между точками А и Б n -количество игровых ресурсов и 2) преодолеть расстояние между точками А и Б за n -количество минут или часов.

Помимо изменения условий задачи в обеих задачах независимо от их уровня сложности игрок по-разному «включается» в решение задачи, пребывая в одном из двух состояний — активном или пассивном. При последнем состоянии игрок тратит меньше ресурсов и сил, потому что задача: 1) либо простая по условиям ее выполнения, 2) либо уже осознанная и пройденная игроком, которую игрок определяет для себя как простую, 3) либо не требует неординарного подхода к ее решению. В этом случае, чем меньше игрок тратит сил, тем более он пассивен в ходе видеоигры, не учится с ней и у нее. Во втором случае игрок тратит больше усилий, потому что задача: 1) либо сложная и комплексная по условиям ее выполнения, 2) либо требует еще неотработанного алгоритма действий, 3) либо требует нестандартного подхода к ее решению. В этом случае, чем больше игрок тратит сил, тем более он активен в ходе видеоигры, учится у нее и с ней.

Все описанное выше применимо и по отношению к обычной задаче в целом и к учебно-познавательной задаче в частности. И обычная задача, и учебно-познавательная задача имеют условия выполнения и желаемый результат. Условия задачи могут быть выстроены по четкому алгоритму действий или не иметь никаких указаний вовсе, ставя обучающегося перед проблемой и погружая в ситуацию проблемного обучения. Более того, в ходе выполнения этих задач независимо от уровня сложности субъектность обучающегося проявляется одинаково и в целях: 1) познания, изучения мира вокруг, 2) коммуникации с окружающими, социализации внутри коллектива.

В этой связи и видеоигры, и учебные задачи по своей форме различны, но идентичны по сущности. Но если учебные задачи могут быть единичными и сформированными в одну систему, то видеоигра с самого начала уже есть система учебных задач разного характера. Если учитель стремится к тому, чтобы интегрировать видеоигру в урок, основная цель для него в этом контексте состоит в том, чтобы выделить в видеоигре то ее содержание, которое может быть отнесено и стать учебно-познавательной задачей для образовательного процесса, в том числе и в рамках школы, для обучающихся. При этом алгоритм и подход к составлению учебно-познавательных задач для видеоигры в целом не отличается от составления обычных учебно-познавательных задач. Если ранее задачи и условия к ней задавались и строились, к примеру, вокруг содержания параграфа учебника по любому предмету, то в случае с видеоигрой задачи и условия к ней задаются и строятся вокруг содержания нарратива видеоигры. Здесь меняется форма подачи материала и требуется продвинутый уровень ИКТ-компетенций, чтобы использовать компьютер в целях внедрения видеоигр как системы-учебно-познавательных задач.

Подводя общий итог всему написанному выше, мы заключаем наиболее явный аспект этой статьи. Видеоигра — в тех ее формах, какие мы продемонстрировали и описали в формате

текста — есть не что иное, как система учебно-познавательных задач, не изменившихся по прикладному своему назначению, но изменившихся по форме своего проявления. На примере видеоигр «Valiant Hearts. The Great War» и «We. The Revolution» мы обнаружили внутри них такие составляющие, которые можно отнести к составляющим учебных задач в целом и к учебно-познавательным задачам в частности. Для это потребовалось рассмотреть данные видеоигры при активном использовании метода action research и наблюдения. Полученные результаты, в том числе и в рамках непосредственной педагогической деятельности на базе ГБОУ СОШ № 152 Красногвардейского района Санкт-Петербурга им. Героя РФ Т. А. Апакидзе с использованием видеоигр на уроках, определённо вызывают дискуссии о целесообразности и необходимости использовать видеоигры в образовательном процессе в целом, о дидактических и методических ролях и месте видеоигры в образовательном процессе (особенно в школьном курсе любого предмета), о возможности положительного и негативного влияния подобных практик в школе. Эти и ряд иных вопросов, которые в рамках статьи подняты не были, станут частью нашей будущей научной работы.

Литература

1. Балл Г. А. Теория учебных задач: психолого-педагогический аспект. — Москва: Педагогика, 1990. — 184 с.
2. Лернер И. Я. Проблема познавательных задач и обучение основам гуманитарных наук и пути ее исследования [Текст] / И. Я. Лернер // Познавательные задачи в обучении гуманитарным наукам / под ред. И. Я. Лернера. — Москва: Педагогика, 1972. — с. 42–57.
3. Семенюк Л. М. Хрестоматия по возрастной психологии: учебное пособие для студентов / под ред. Д. И. Фельдштейна: 2-е изд., дополненное. — Москва: Институт практической психологии, 1996. — 304 с.
4. Соболева О. Б. Учебная интерактивно-нарративная компьютерная программа для обучения истории и обществознанию: сущность и методика применения / О. Б. Соболева, Е. А. Филоненко // Преподавание истории и обществознания в школе. — 2024. — № 6. — С. 39–50. — DOI 10.47639/2074-4935_2024_6_40
5. Тарабукин И. М. Predynastic Egypt и Egypt: 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. Выпуск XII. — Москва: Московский педагогический государственный университет, 2021. — С. 364–386.
6. 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
7. Фридман Л. М. Логико-психологический анализ школьных учебных задач. — Москва: Педагогика, 1977. 208 с.
8. Эльконин Д. Б. Психология игры. — Москва: Педагогика, 1976. 304 с.
9. Vincent R. Apprendre la Grande Guerre avec Soldats Inconnus? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire / José-Louis de Miras // Essais. 2019. N 15. p. 65–76. DOI: <https://doi.org/10.4000/essais.1498>

Evgeniy A. Filonenko¹

filonenko1998ea@mail.ru

Research supervisor: Elena V. Piskunova¹, Doctor of Sciences (Pedagogy)

¹Herzen University, Saint Petersburg, Russia

The video games Valiant Hearts. The Great War and We. The Revolution as a system of educational and cognitive tasks

Abstract. This article provides a pedagogical analysis of the video games Valiant Hearts. The Great War and We. The Revolution with respect to their application in teaching as a system of

educational and cognitive tasks. The author describes the gameplay and mechanics of the games, evaluates their pedagogical potential, compares them with traditional educational and cognitive tasks, and synthesizes the findings to conclude that these video games possess characteristics typical of educational and cognitive tasks. The author substantiates the need for further research into the pedagogical potential of video games and offers recommendations for integrating the analyzed video games into school teaching practice.

Keywords: video games, computer games, edutainment, gamification, game pedagogy, ludopedagogy.

УДК 372.862

Чухлиб Анна Юрьевна¹

anna.tchuhlib@yandex.ru

Научный руководитель: Полупан Ксения Леонидовна², доктор педагогических наук

¹БФУ им. И. Канта, Калининград, Россия

²МАИ, Москва, Россия

Внедрение индивидуализированного подхода к обучению на уроках труда (технологии) в 5 классе

Аннотация. Представлен углубленный научный анализ результатов экспериментально-педагогической деятельности, направленной на реализацию учёта личностных особенностей обучающихся в процессе формирования предметных компетенций в рамках учебного предмета «Труд (технология)». Особое внимание уделено изучению влияния на учебную деятельность подхода, учитывающего ведущую перцептивную модальность каждого обучающегося, на уровень развития учебной мотивации и познавательной самостоятельности. Практическая значимость исследования заключается в разработке комплекса специально ориентированных учебных заданий для трёх выделенных подгрупп учащихся — аудиалов, визуалов и кинестетиков, что позволило провести тщательную оценку эффективности предложенного метода путём анализа обширных эмпирических данных.

Ключевые слова: восприятие, канал восприятия, перцептивная модальность, учебная мотивация, познавательная самостоятельность.

Введение

Развитие информационного общества сопровождается увеличением объёма и разнообразием доступной для восприятия информации, поступающей из множества источников. Современные школьники находятся в условиях постоянного взаимодействия с различными источниками информации — книгами, электронными устройствами, социальными сетями и др. Это создаёт объективные сложности для восприятия и переработки информации детьми, поскольку традиционные подходы к подаче учебного материала зачастую игнорируют разнообразие путей, которыми ребёнок способен воспринимать и усваивать новые сведения.

Процесс восприятия представляет собой комплекс физиологических и психологических реакций человека на внешние раздражители, результатом которых становится формирование представлений и понятий. Особенности восприятия зависят от уникального сочетания анатомо-физиологических свойств нервной системы и приобретенного опыта. Именно поэтому педагоги сталкиваются с задачей оптимального подбора способов подачи информации, соответствующих ведущим каналам восприятия конкретного учащегося [1].

Согласно научной литературе, основополагающим элементом успешного обучения является осознание индивидом своего ведущего канала восприятия информации. Так, согласно классификации, разработанной профессором Владимиром Александровичем Слостёниным [5, с. 181], восприятие включает ряд взаимосвязанных этапов: первичное получение информации органами