

УДК 929+159.99

В. А. Корецкая, В. Д. Сокол, Т. А. Тюлев,
факультет истории, философии и права
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. ист. наук, доц. С. В. Прищенко

Образовательные возможности игр-стратегии в школьном образовании

Аннотация. В статье рассматриваются образовательные возможности компьютерных игр-стратегий в школьном обучении. Авторы подчеркивают, что использование игр, таких как Sid Meier's Civilization, способствует активному вовлечению учащихся в учебный процесс. Игры создают эмоциональную и интерактивную атмосферу, повышая мотивацию и учебную активность. Обсуждаются ключевые аспекты игрового процесса, включая экономику, политику и культуру, которые развивают стратегическое мышление и навыки принятия решений. Подчеркивается важность внедрения игровых методов для эффективного усвоения учебного материала и формирования критического мышления у школьников.

Ключевые слова: образовательные возможности, игры-стратегии, компьютерные игры, школьное обучение, игровые методы обучения, мотивация учащихся, стратегическое планирование, цивилизация, эмоциональная активность, ФГОС.

Компьютерные игры в последнее время активно входят в современный учебный процесс. Они используются в передаче новых учебных сведений, для закрепления изученного материала и контроля знаний. Игры применяются на разных школьных ступенях — от начальной до старшей. Они создают такую атмосферу на уроке, в которой невозможно не учиться. Эмоциональность, привлекательность, интерактивность и соревновательность, свойственные практически каждой игре, повышают мотивацию и учебную активность обучающихся.

Игровые методы обучения, к которым принадлежат и компьютерные игры, основаны на максимальной концентрации внимания, увлечении и поиске. Они всегда вызывали и вызывают неподдельный интерес у школьников. Игра развивает воображение, активизирует эмоциональную сферу, способствует прочному усвоению учебного материала. Кроме того, она дает определенную свободу действий, настраивая школьника на поиск оптимальных стратегий в ходе решения тех или иных учебных задач. Работы о внедрении компьютерных игр изучались отечественными и зарубежными авторами. Так, Ханну Салми, автор книги “What is Digital History?”, рассматривает различные способы использования цифровых технологий, в том числе игр, для обучения истории [3]. В статье А. Д. Тимофеевой «К вопросу использования компьютерных игр в образовательной системе» определяются плю-

сы и минусы их использования в учебе [2]. В статье «Роль и значение игры в процессе обучения» М. М. Неженцев отмечает, что «сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны» [1, с. 2].

Для того чтобы такой процесс игры был направлен на обучение и запоминание, компьютерная игра должна быть разработана в рамках определенной исторической темы и способствовать погружению в различные исторические периоды. Выбор жанра «стратегия» обусловлен тем, что охватывает наибольший спектр развиваемых навыков, в том числе и закрепленных в новом ФГОС. Незаслуженно обойденными вниманием авторов, на наш взгляд, являются игры-стратегии. Игровой процесс в играх подобного типа сосредоточен на создании и развитии цивилизации с нуля до высшей точки ее возможного развития.

Рассмотрим игровой процесс на примере игры Sid Meier's Civilization. Игровая механика объединяет три ключевых блока: экономику, внешнюю и внутреннюю политику и культуру. В процессе игры игроки создают города и поселки сельскохозяйственного типа, наращивают военную мощь, осуществляют территориальную экспансию и развивают дипломатию. Эти действия требуют стратегического планирования и взаимодействия с соседями, что

может привести как к дипломатическим отношениям, так и к военным конфликтам. Экономический блок включает добычу ресурсов, развитие производства и инфраструктуры, а также торговлю. Игроки должны балансировать ресурсы и эффективно использовать территорию для экономического роста. Важно принимать стратегические решения как в мирное, так и в военное время, выбирая технологии, основанные на доступных ресурсах. Культурный блок, в свою очередь, фокусируется на религии, которая влияет на развитие цивилизации. Успешное распространение религии приносит преимущества, но также может вызывать конфликты, что подчеркивает связь между культурой и дипломатией.

Если на разных этапах игры включать для игроков различные вводные, без изучения которых игрок не может открыть следующий уровень, то кроме навыков развития стратегии и тактики, ученик сможет научиться выполнять и некоторые учебные задачи. Например, перед началом игры ученик должен выучить такое понятие как «цивилизация» и научиться его применять, усвоить его основные признаки, время появления этого социо-

культурного явления в истории. На этапе построения городов вводится информация о времени их появления, о том, какую функцию в древних цивилизациях они выполняли, как возникновение городов привело к разделению на городскую и сельскую жизнь, росту имущественного и социального неравенства. Когда на цивилизацию игрока впервые нападают, он должен освоить блок информации о типах войн, способах их ведения и возможных вариантах выхода из конфликта, а также о роли дипломатии. По мере развития цивилизации можно показать играющим, какие этапы в своем развитии проходили исторические цивилизации, и предложить варианты построения разных цивилизаций, например, древнеегипетской.

Таким образом, интеграция стратегических компьютерных игр в образовательный процесс способствует первичному вовлечению обучающегося в изучение истории, помогает визуализировать исторический процесс и осваивать не только теоретические аспекты государственного устройства, но и формировать практические навыки.

1. *Неженцев М. М.* Роль и значение игры в процессе обучения // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. — 2014. — № 35-2. — С. 48–52.

2. *Тимофеева А. Д.* К вопросу использования компьютерных игр в образовательной системе // Вестник Моск. гос. ун-та печати. — 2015. — № 5. — С. 81–84.

3. *Salmi H.* What is Digital History? — Medford : Polity Press, 2020. — 130 с.