

УДК 372.893

Т. В. Асадов,факультет истории, философии и права,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: ст. преподаватель А. И. Голикова

Привлечение личного видеоигрового опыта обучающихся для достижения личностного результата во внеурочной деятельности

Аннотация. В статье автор анализирует возможности использования личного видеоигрового опыта. Приводит классификацию видеоигр по их возможностям в обучении истории, предлагает варианты того, как тот или иной тип видеоигр может быть использован, а также приводит пример заданий, которые можно дать на основе игры Valiant Hearts: The Great War.

Ключевые слова: видеоигры, обучение, история, личностный результат, внеурочная деятельность.

Видеоигры — современный вид искусства. Согласно исследованиям [1], в мире проживает 3,7 млрд игроков. Неоспоримо, что видеоигры встали на один уровень с кино и литературой. Если художественная литература и фильмы уже используются в обучении, то видеоигры пока не получили достаточного методического обоснования применения в учебном процессе.

Видеоигры уже давно используются в обучении. Так, есть Game Based Learning (GBL) [6], есть разработки для английского языка [3], программирования и в том числе истории [2]. Эти работы касаются прежде всего предметного результата. Возникает несколько вопросов: какой личностный результат из видеоигр мы можем получить и как им воспользоваться на уроках истории?

Прежде чем рассматривать возможности видеоигр, стоит пояснить, что выбор сделан в пользу внеурочных занятий, так как данная форма позволит обойти множество проблем, которые указаны далее. Следует также разделять игры образовательные и развлекательные, аналогично тому, как разделяют учебники и художественную литературу. Работа как раз направлена на «художественные» игры. Развлекательные игры следует разделять на три категории: исторические игры, игры с историческим контекстом и игры, лишь косвенно связанные с историей.

Рассматривая исторические игры, стоит учитывать, что они менее популярны, чем игры с историческим контекстом. Например, Europa Universalis IV имеет меньшие продажи за 10 лет на онлайн-рынке, чем оригинальная Call of Duty, которая продавалась на CD-дисках более 20 лет

назад, а это более 1 млн у EUIV [4] против 4,5 млн у CoD [5]. Исторические игры гораздо сложнее, чем игры с историческим контекстом.

Применяя исторические игры, стоит учитывать, что они не только гораздо сложнее, но и требуют больше времени, также вполне вероятно, что у них нет перевода на русский язык и, скорее всего, ученики с ними не знакомы. Поэтому учителю надо четко рассчитывать продолжительность задания с учетом того, что учащийся может запутаться. Задания в данных играх должны быть ориентированы именно на игровой процесс, так как большинство таких игр не имеют сюжета и их можно отнести к категории «Песочница», или «Развлеки себя сам». Если имеются фанатские переводы, нужно дать ссылку. Кроме того, на самом уроке необходимо отметить игровые условности, такие как отсутствие валюты и товарно-денежной экономики в Hearts of Iron IV.

Игры, имеющие исторический контекст, например Call of Duty или Mafia, популярнее, известнее, сюжетно ориентированы, и время прохождения обычно не превышает 10 ч., что позволяет использовать актуальный опыт одних игр и задать на дом другие. Но здесь та же проблема, что и у художественных фильмов про историю, — наличие исторических допущений, а также собственная ограниченность, связанная с игровыми условностями. Эту группу мы спокойно можем задать на дом и быть уверенными, что учащиеся ее пройдут и выполнят задания, связанные как с игровым процессом, так и с сюжетом данных игр.

Игры, косвенно связанные с историей, мы можем использовать лишь как примеры конкретных

явлений. Например, можем использовать Gran Turismo 4 для ознакомления с исторически важными автомобилями Benz Patent-Motorwagen и Ford Model T. Это наименее эффективная группа игр, на основе которых не рекомендуется создавать задания ввиду сильной ограниченности исторического материала.

Разберем конкретный пример из второй категории, для этого рассмотрим игру Valiant Hearts. Данную игру можно взять на тему Первой мировой войны. Сюжет ее развивается с 1914 по 1917 г. на Западном фронте, а в качестве героев участвуют французский фермер Эмиль; медсестра Анна; Карл, зять Эмиля, который волею судьбы оказался в армии Германии; американский доброволец Фредди. Задания, которые можно предложить:

1. Пройти игру.
2. Составить краткий пересказ сюжета.
3. Выделить причины и назвать участников Первой мировой войны.
4. Указать упоминаемые важные события.
5. Описать, с какими проблемами сталкиваются простые солдаты на этой войне.
6. Дать оценку действиям героев.

Игра Valiant Hearts является довольно сильным эмоциональным произведением с достаточно простым игровым процессом, поэтому не стоит сомневаться, что будут получены и предметный результат — целостное представление о Западном фронте Первой мировой войны как о жестокой мясорубке, изменившей представление о ценности человеческой жизни, и личностный результат — представление, что война не есть лучший способ решения противоречий, и понимание тяжести жизни простых людей в условиях войны.

К общим рекомендациям при использовании видеоигр следует отнести то, что учитель должен быть ознакомлен с игровой индустрией и конкретными играми из опыта учащихся, которыми учитель может воспользоваться.

Какие проблемы могут возникнуть при использовании видеоигр? Учащиеся могут быть не ознакомлены с выбранными учителем играми; при выдаче задания на дом может отсутствовать аппаратура/техника или быть непригодной, поэтому учитель должен знать системные требования игр и потенциал устройств игроков; большинство игр платные и, скорее всего, недоступны в покупке в нашем регионе; большая продолжительность и сложность игры; негативное отношение родителей к видеоиграм; риск введения ограничений или запрета на данную индустрию со стороны государства; тема использования видеоигр в формировании личностного результата пока не проработана в методической науке. Как решить часть из этих проблем: в случае, если дети не ознакомлены с игрой, учитель может вкратце объяснить тему и сюжет и показать примеры; в случае отсутствия устройств и недоступности игр в нашем регионе есть альтернатива — игрофильмы. Это видео прохождения игры, где оставлены только сюжетные элементы, хронометраж которых обычно от 1,5 до 5 ч., и, по сути, учащиеся просто посмотрят «фильм», в таком случае теряется интерактивность, но это лучше, чем ничего.

Таким образом, мы рассмотрели на конкретном примере, как можно воспользоваться видеоиграми как для достижения личностного результата, так и просто в качестве иллюстративного материала.

1. Джаббаров Д. Исследование показало, что почти половина населения Земли играет в игры // Газета.Ru : [сайт]. — 2023. — 12 апр. — URL: <https://www.gazeta.ru/tech/news/2023/04/12/20197243.shtml> (дата обращения: 17.01.2025).

2. Иванов А. Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. — 2019. — № 3. — Электрон. версия. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-istorii> (дата обращения: 18.12.2024).

3. Сибиряков А. В. Использование видеоигр при обучении английскому языку // Уникальные исследования XXI века. — 2015. — № 8 (8). — С. 200–204. — Электрон. версия. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-videoigr-pri-obuchenii-angliyskomu-yazyku> (дата обращения: 10.01.2025).

4. Call of Duty: A Short History // IGN : [сайт]. — URL: <https://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/index.html> (дата обращения: 10.01.2025).

5. Europa Universalis IV Steam Charts // SteamDB : [сайт]. — URL: <https://steamdb.info/app/236850/charts/> (дата обращения: 10.01.2025).

6. Perrotta C. Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions. — Slough : NFER, 2013. — 19 p.