

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования  
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
им. В.П. АСТАФЬЕВА  
(КГПУ им. В.П.Астафьева)

Институт / Факультет Исторический

Выпускающие кафедры Английского языка

Кудашов Иван Вячеславович

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема: Гейминг как образовательный ресурс дисциплин «Иностранный язык» и  
"История" в 7-8 классах.

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями  
подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы: История и иностранный язык  
(английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

М.А. Битнер к.ф.н.,  
Зав. кафедрой  
Английского  
языка Битнер

« 8... » июня 2018

Руководитель

М.А. Битнер к.ф.н., Зав.  
кафедрой Английского  
языка Битнер

« 8... » июня 2018

Обучающийся

Кудашов И.В. ИВ

« 8... » июня 2018

Оценка, дата защиты

хорошо 16.06.2018

Красноярск 2018

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение .....	3
Глава 1. Гейминг как социальное явление и альтернативный мир молодежной субкультуры .....	8
1.1. Субкультура гейминга и геймеры .....	8
1.2. Структура и типология видеоигр .....	12
1.3. Формирование поликультурной личности через видеоигры	19
Выводы по главе 1.	24
Глава 2. Интеграция видеоигр в образовательный процесс .....	25
2.1. Зарубежный опыт использования видеоигр в образовательных целях	25
2.2. Проектирование учебных занятий по дисциплинам «Иностранный язык» и «История» с использованием видеоигровых ресурсов .....	37
Заключение .....	41
Приложение 1. Диаграмма роста компетенций CAS (Шкалы Дюрана) у участников эксперимента .....	44
Приложение 2. Технологическая карта урока 1 .....	45
Приложение 3. Технологическая карта урока 2 .....	51
Библиографический список.....	57

## **Введение**

Для продолжения эффективного образования и воспитания последующих поколений педагогика продолжает развивать новые методы обучения, использовать современные технологии и знания для выработки более совершенных и эффективных путей развития у обучающихся компетенций и навыков. Возможности для дистанционного образования, для родительского контроля через социальные сети, для интерактивного обучения через видео-медиа появились благодаря разработки методов обучения, основанных на достижениях научно-технического прогресса и его применения в школьной системе. Одновременно с этим, педагогам необходимо устанавливать коммуникативные связи с детьми в рамках воспитательного процесса, что требует знания той среды, внутри которой вращается большинство обучающихся. Для достижения этих задач мы решили рассмотреть гейминг как часть современной масс-культуры и достаточно популярном времяпрепровождении среди подрастающего поколения, и установить возможные пути и способы интеграции его в образовательный процесс.

Мы находим данное направление исследования теоретически плодотворным ввиду актуальности дальнейшего развития современной педагогической методологии, с акцентом на новизну, применение и развитие ИКТ и ИКТ-навыков, интегрирование коммуникативных умений, решения вопросов с мотивацией учащихся и их способностям к самостоятельной работе, проведению собственных исследований и работы с новым материалом при желательной минимизации объёма нагрузки на преподавателя в вопросах контроля и оценивания, ввиду существования итак чрезмерно высокого уровня требований к работникам учебных заведений в условиях новых учебных программ, разработанных Министерством.

Объектом данного исследования является гейминг как «ведущий» вид деятельности значительного числа детей и подростков, видеоигровая индустрия и созданная вокруг неё информационная инфраструктура

Предметом исследования является педагогический потенциал гейминга как образовательного ресурса в системе школьного образования для его последующего учета, интеграции и имплементации в образовательном процессе.

Нашей главной целью мы видим обоснованное доказательство возможности применения видеоигр в процессе школьного образования как образовательного ресурса, через разработку методов их интеграции в преподавание согласно предъявляемым требованиям.

Для этого мы должны решить ряд стоящих перед нами задач, а именно:

- предоставить краткую и сжатую информацию о состоянии и развитии видеоигровой индустрии, для того чтобы создать общее представление об объекте нашего исследования;

- дать характеристику видеоигровой среды как информационного медиа, в котором вращается подрастающее поколение;

- обозначить существующие педагогические возможности использования видеоигр;

- разработать первичные методические рекомендации по использованию обозначенного ресурса.

Для плодотворного анализа проблемы необходимо ознакомиться с проводимыми ранее исследованиями по применению видеоигр в педагогических целях, просмотреть на их влияние и интеграцию в учебный процесс, последствия их применения в качестве учебного ресурса для учащихся, сравнить сформировавшиеся у учеников умения в результате

проведённых экспериментов с требованиями, предъявляемыми к образовательным результатам.

Далее нам будет полезно рассмотреть уже существующие видеоигры, где мы рассмотрим их структуру и особенности, а также проанализируем их строение, причины популярности гейминга в целом, а также элементы, которые необходимо учесть при процессе интеграции продуктов видеоигровой индустрии, предназначенных исключительно для развлекательных целей, но несущих в себе определённый образовательный потенциал, в частности вопрос об историчности событий в видеоиграх и отношении разработчиков к данному вопросу.

Заключительным этапом работы можно считать проект применения видеоигр на примере одной конкретной видеоигры, возможности, способы ее применения, методы работы и ожидаемые результаты.

При написании данной работы мы ориентировались на прямые электронные источники информации. Основным источником для получения данных о распространении и популярности тех или иных игр для нас является [steamspy](http://steamspy.com)<sup>1</sup>, сайт, что отслеживает все статистические данные из наиболее популярной платформы для купли-продажи игр – Steam<sup>2</sup>. Мы также рассматривали интервью с разработчиками различных видеоигр для детей, включающих как развивающие игры, так и продукты, предназначенные лишь для развлекательного потребления. В качестве данных о уже произведённых исследованиях и практиках в данной области мы взяли результаты таких проектов как исследование Синди Л. Андертон из Винсонского Университета нацеленное на усиление самосознания студентов в части восприятия стереотипов и формирования отношения к различным этническим и социальным группам через ролевые видеоигры, подобные *The*

---

1 [Steamspy](http://steamspy.com)[электронный источник]/URL:<http://steamspy.com> (дата обращения: 08.06.2017)

2 [Valve.Steam//Steamstore](http://store.steampowered.com/about/)[электронный источник]/URL:<http://store.steampowered.com/about/> (дата обращения: 08.06.2017)

*Elder Scrolls: Oblivion*<sup>3</sup>, работу Рафаэля де ла Куэваса - Video Games In Education And Training, рассматривающую поставленный им эксперимент по сравнению коммуникативных навыков и способности к самообучению между контрольной группой, в образовательный процесс которой были включены видеоигровые материалы и стандартной обучающейся группой<sup>4</sup>, а также экскурсии в историю развития видеоигр и их аудитории как индустрии и как вида искусства<sup>567</sup>.

Необходимо подчеркнуть, что при написании этой работы и отборе методов обучения мы брали различные существующие видеоигры как основу для анализа и обработки. Несмотря на то, что компьютерные игры практически никогда не выступали в роли источника и анализируемого объекта в научных работах, дальнейшая работа с ними представляется нам многообещающей и плодотворной. Для точки сравнения и ориентации при работе с видеоиграми и гейм-культуры вокруг них мы взяли несколько подкорректированную под данную сферу медиа методологию работы с кинематографом, литературой, радио и теле-коммуникативной средой, а также использовали подход работы по восьми критериям оценивания привлекательности игр, выработанными на конференции и курса видеоигровых разработчиков - MDA: A Formal Approach to Game Design and

---

3 Grandstaff M. Summer school with Oblivion //Bethesda Blog.04.08.2012.  
URL:<http://www.bethblog.com/2012/09/04/summer-school-with-oblivion/> (дата обращения: 08.06.2017)

4 Letica Lafuente Lopez. Video Games In Education And Training//  
eLearningIndustry.14/08.2016.URL:<https://elearningindustry.com/video-games-education-training> (дата обращения: 08.06.2018)

5 Kent, Steven L. (2002). *The Ultimate History of Video Games: The Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*. New York: Random House International (дата обращения: 08.06.2017)

6 Tracey L. (02.12.2013).No Girls Allowed//Polygon.URL:<http://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed> (дата обращения: 08.06.2017)

7 Bennerstedt, Ulrika (2011). "How gamers manage aggression: Situating skills in collaborative computer games". *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*

Game Research<sup>8</sup>, и наконец была взята Шкала Дюрана для оценивания метапредметных компетенций у учащихся, подключённых к учебным программам, использующих видеоигры как учебный ресурс.

Работа прошла апробацию в рамках научно-практических конференций разных уровней, результаты исследования отражены в следующих публикациях:

1. Кудашов И.В. Формирование поликультурной личности через видеоигры // Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества : материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Красноярск, 3-4 декабря, 2015 г. / отв. ред. И.А. Майер; ред кол.; ; Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2015. С. 22-29
2. Битнер М.А., Кудашов И.В. Мультикультурализм в действии: английский язык как лингва франка в блогах представителей различных культур // Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества : материалы V Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, посвященной 70-летию факультета иностранных языков. Красноярск, 5-6 декабря, 2016 г. / отв. ред. И.А. Майер; ред кол.; ; Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2017. С. 40-47

---

8 Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research// Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose.URL: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> (дата обращения: 08.06.2017)

## **Глава 1. Гейминг как социальное явление и альтернативный мир молодежной субкультуры**

### **1.1. Субкультура гейминга и геймеры**

XXI век раскрыл новые грани общественно-политической жизни общества. Информационные технологии связали людей всего мира в единую сеть, где любое событие или высказывание может стать достоянием миллионов за считанные минуты. Общественно-политические процессы, происходящие в одной стране, оказывают прямое влияние на соседствующие нации, а общественность получила невиданные ранее возможности для давления на власть. С вступлением в информационную эру, появились и новые социальные группы, выросшие с этими технологиями и обладающие в связи с этим несколько иным взглядом на процессы, происходящие в обществе. Одной из таких групп, которая приобретает всё больший вес, являются геймеры. Если раньше они считались лишь небольшой субкультурой, принципиально асоциальной и неактивной, то теперь, когда люди из мира видеоигр попадают в СМИ, в политику, занимают должности, обеспечивающие их властью<sup>9</sup>, тем самым получая возможность влиять на социально-политические процессы на правах непосредственных участников, игнорировать их стало невозможным.

В сознании обывателя сложился определённый стереотип о геймерах: подростки мужского пола, не имеющие серьёзной занятости. Как правило, увлечение видеоиграми считается вредной зависимостью, отвлекающей от реальной жизни и посылающей негативные сигналы неокрепшей детской

---

<sup>9</sup> Kyle Orland. Ted Cruz and the rise of politics' "video game generation"//arstechnica.02.05.2015.URL:<http://arstechnica.com/gaming/2015/06/ted-cruz-and-the-rise-of-politics-video-game-generation/> (дата обращения: 09.11.2015)



психике. Идея, что видеоигры могут являться серьёзным увлечением взрослого человека, а то и средством заработка, рассматривается как абсурдная. Тем не менее, данный стереотип не подтверждается фактами. Видеоигровая индустрия уже перешагнула стадию простого хобби и стала серьёзным источником доходов, рабочих мест, услуг, превратилась в самостоятельное медиа, обладающее развитой инфраструктурой, с постоянно происходящими внутри процессами, противоречиями и сложившийся культурой поведения. К тому же, видеоигровая действительность стремительно развивается как независимая информационная среда, отражающая общественно-политические процессы, происходящие вокруг, и даже дающая собственную интерпретацию событий и явлений в мире. Сами геймеры являются прямыми проводниками этой интерпретации, выражая личное отношение к различным аспектам современного общества. Для осознания процессов и противоречий этого нового медиа, необходимо чётко определить, что именно представляет собой общность людей, занятых в этой сфере, и что именно попадает под определение “геймер”.

Самое простое и наиболее широкое определение геймера – человек, который играет в видеоигры. Однако же это определение включает в себя самые разнообразные категории людей, различающихся по возрасту, полу, гражданству, социальному положению и многим другим параметрам. Гендерные, расовые или имущественные ограничения для увлечения видеоиграми отсутствуют, а возрастные ограничиваются только регулированием определённых тем, которые местными законодательными структурами считаются не рекомендованными для подростковых и детских возрастных групп. Проведённые опросы и исследования выявили, что потребительская база гораздо шире, чем сложившиеся вышеупомянутые стереотипы. По полученным данным<sup>1011</sup>, демографический портрет геймера

---

10 Rick G. The Myth of the Average Gamer: 2012 Entertainment Software Demographics Deconstructed//Geekquality.22.08.2012.URL:<http://www.geekquality.com/average-gamer-myth/> (дата обращения: 09.11.2015)

11 Facts & Figures//Askaboutgames.com.13.06.2007.URL:  
<http://web.archive.org/web/20070613033013/http://www.askaboutgames.com/?c=/pages/factsFigures.jsp> (дата

весьма интересен. Средний возраст геймера равен 30 годам (возрастные группы до 18, от 18 до 35 и старше 36 равны 32%, 31% и 37% соответственно). Женщины составляют 47% от числа игроков, а мужчины – 53%. Женщины от 18 до 30 лет представляют большую численную группу (30%), чем юноши младше 18 лет (18%). В США число людей, играющих в видеоигры, составляет 72% населения. 65% геймеров играют в непосредственном контакте с другими людьми. С 2006 года люди нетрадиционной сексуальной ориентации стали рассматриваться как отдельная группа участников видеоигровых процессов<sup>12</sup>. В 2011 году, в США видеоигровая индустрия обеспечила рабочими местами около 120 000 американцев.

Эти данные являются в принципе закономерными, если брать во внимание почти полувековую историю видеоигр и геймеров как постоянно растущей отрасли сферы развлечения. Массовое распространение домашних игровых платформ, компьютеризации общества, появление Интернета, а позднее и мобильных устройств каждый раз приводило к новому всплеску в индустрии, появлению новых жанров и включения всё большего круга людей в гейм-медиа. Вместе с расширением самого круга видеоигр появляется и новые отрасли инфраструктуры вокруг индустрии, новые методы становления видеоигровой среды как источника заработка и профессиональной деятельности.

Одним из самых ярких примеров этому является зарождение и расцвет киберспорта, известного за пределами СНГ как e-Sports. Киберспорт – это соревнование профессиональных игроков в заранее выбранных видеоиграх, или жанрах, проводимое на основе установленных правил участия и в обмен за определённую награду. Оно включает в себя самих игроков, про-геймеров, зрителей и болельщиков, а также и крайне широкую базу обслуживания,

---

обращения: 09.11.2015)

12 Alexander Sliwinski. First-ever survey of gay videogamers//Washingtonblade.com. 18.06.2006. URL: [http://web.archive.org/web/20060618040019/http://www.washingtonblade.com/thelatest/thelatest.cfm?blog\\_id=7415/](http://web.archive.org/web/20060618040019/http://www.washingtonblade.com/thelatest/thelatest.cfm?blog_id=7415/) (дата обращения: 09.11.2015)

состоящую из журналистов, профессиональных комментаторов, организаций, контролирующих проведение турниров и следящих за правилами, таких как Korean e-Sports Player Association (KeSPA), International eSports Federation (IeSF), United Kingdom eSports Association, различных частных лиц, финансирующих команды про-геймеров, спонсоров и даже тренеров. По данным на 2013 год было установлено что около 71 500 000 людей по всей планете смотрят проводимые турниры<sup>13</sup>.

Ряд общественных деятелей даже поднял вопрос о признании видеоигр новым видом искусства<sup>14</sup>. И несмотря на то, что эта претензия всё ещё является весьма спорной, постоянный рост индустрии и нынешнее количество геймеров показывает, что видеоигры становятся постоянной и неотъемлемой частью современной культуры. И геймеры являются прямыми носителями этой культуры.

---

13 Philippa Warr. E-Sports in numbers: Five mind-blowing stats//Redbull.com.09.05.2014.URL:  
<http://www.redbull.com/ca/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats> (дата обращения: 09.11.2015)

14 Thomas Crampton. For France, Video Games Are as Artful as Cinema//TheNewYorkTimes.06.11.2006.URL:  
<http://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html> (дата обращения: 09.11.2015)

## 1.2. Структура и типология видеоигр

Видеоигровая индустрия чрезвычайно разнообразна в вопросах жанров и тематики, поднимаемой в видеоиграх. Для понимания применения её как учебного ресурса, необходимо произвести определённую классификацию и анализ составляющих элементов видеоигры и их взаимодействия с аудиторией.

С точки зрения образовательного процесса, можно выделить две категории видеоигр – обучающие видеоигры, как правило выполненные под государственный или частный заказ конкретно для развития определённых навыков у ребёнка и ставящих коммерческую и геймплейную составляющую на второй план и занимающие крайне незначительную роль, и нишу в видеоигровой индустрии, как в количестве произведённых продуктов, так и выделенного на них бюджета и стандартные коммерческие видеоигры, ориентирующиеся на получение прибыли, удовлетворение потребностей различных ниш рынка, включение различных демографий и осуществление видения разработчиков. В данной работе мы будем ориентироваться на вторую категорию, и её использование. Причина состоит в том, что эта категория занимает доминирующую роль в видеоигровой культуре, наиболее привлекательна для демографий учащихся и как раз-таки с ней необходимо провести работу для трансформации её в образовательный ресурс. Обучающие игры, такие как Незнайкина Грамота<sup>15</sup>, Тысяча и одна Ночь: приключения Синбада<sup>16</sup>, Учимся читать: Страна Буквария, как правило выпускающиеся в России компанией “Бука”, как правило рассчитаны либо на детей дошкольного возраста, либо на развитие определённых навыков работы с электронными программами, и являются малоразвитым видеоигровым продуктом сами по себе, что снижает их качество и способность к удержанию внимания игроков.

---

15 Бука[электронный источник]/URL: <http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=90> (дата обращения: 08.06.2018)

16 Бука[электронный источник]/URL: <http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=500> (дата обращения: 08.06.2018)

При всём этом в стандартных и разнообразных видеоиграх мы можем увидеть обширный образовательный и воспитательный потенциал. Несмотря на популярность военной тематики, многие современные игры имеют ярко выраженный антивоенный характер<sup>17</sup>. Такие видеоигры как Spec Ops: The Line, This War of Mine, Fallout, Valiant Hearts и так далее, ставят игроков перед сложными моральными дилеммами, тем самым позволяя геймерам “пережить” ужасы военного времени. И это отнюдь не единственный пример позитивных посылов в индустрии. Одна из причин такой популярности видеоигр и состоит в том, что они позволяют игрокам “почувствовать себя в чужих ботинках”, получить новый опыт и ощущения, не сходя с места, “прожить” чужую жизнь<sup>18</sup>. И со стороны геймеров существует запрос в этих посланиях и идеях, который выражается в популярности игр, которые сумели этот запрос донести. Brothers: A Tale of Two Sons с идеей ценности семейных отношений, Papers, Please с критикой тоталитарного строя и железного занавеса, Bioshock, показывающая опасность попыток создания утопии любыми методами. Список можно продолжать долго. Многие видеоигры предпринимают попытки показать культуру и быт малых этнических народов, как например Never Alone, или же дать взгляд на различные проблемы современности. В частности, можно привести пример таких игр как Syrian Journey и Prison Architect. Первая из них является комментарием на миграционную проблему, возникшую в связи с войной в Сирии, и является основанной на реальных историях людей, которых коснулись эти события. Вторая посвящена вопросу о тюремной системе и позволяет игроку спроектировать модель тюрьмы в соответствии с его личными взглядами.

Для того чтобы понимать, какие элементы видеоигр взаимодействуют с аудиторией, мы обратились к MDA: A Formal Approach to Game Design and

---

17 Rick G. The Myth of the Average Gamer: 2012 Entertainment Software Demographics Deconstructed // Geekquality.22.08.2012.URL: <http://www.geekquality.com/average-gamer-myth/> (дата обращения: 09.11.2017)

18 Robert A. Lehrman. Video game nation: Why so many play//theChristianMonitor.18.03.2012.URL:<http://www.csmonitor.com/USA/Society/2012/0318/Video-game-nation-Why-so-many-play> (дата обращения: 09.11.2017)

Game Research<sup>19</sup> – это исследование структуры видеоигр и их восприятия геймерами, предоставленное на конференции для разработчиков по вопросам гейм-дизайна в Сан-Хосе, где на основе этого исследования в течение трёх лет преподавали гейм-дизайн. Согласно этому исследованию и курсу, в процессе разработки видеоигры, которая будет интересна игрокам и её построению выделяются три элемента – Mechanics, Dynamics и Aesthetics. Рассмотрим эти элементы и то, как их можно приложить к учебному процессу.

Mechanics – это законы и правила игрового мира, компоненты игры, представленные на уровне алгоритмов и подачи информации, своеобразный скелет видеоигры. С точки зрения педагогического процесса этот элемент не требует обработки или освящения, это техническая сторона вопроса образовательных игр, где единственное требование – это компетентность программистов, которые пишут код.

Dynamics – это взаимодействие Mechanics с действиями игрока, процесс взаимодействия его с алгоритмами внутри кода, и взаимодействие алгоритмов друг с другом на протяжении времени. Это явление также известно, как геймплей – и оно является, по мнению большинства критиков и геймеров, наиболее важным элементом внутри игры. Игрок взаимодействует с игровым миром через геймплей, он активно задаёт действия, и является непосредственным участником событий на экране. В случае если геймплей является неудовлетворительным или даже некомфортным, у его участника возникает естественная потребность сменить род деятельности. Также, как мы уже рассматривали выше интерактивность, является ключевой особенностью гейминга, его отличия от всех иных форм медиа, и максимального эффекта сюжет, посыл и идеи внутри игры достигают, когда они передаются через геймплей, а не пассивное поглощение. Таким образом,

---

19 Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research// Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose. URL: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> (дата обращения: 08.06.2017)

если говорить об образовательном процессе, то коммуникативная задача учеников должна решаться внутри игры через геймплей. Наибольшее образовательное воздействие, оказанное на учеников будет передано в том случае, когда оно получено в результате применения учащимися своих знаний, умений, навыков для решения целей игры, что позволит им развить свои компетенции через взаимодействие с механиками игры.

Наконец, Aesthetics. Этот элемент отвечает за тот эмоциональный отклик, который должна возбудить игра. Он отвечает за желание игроков продолжить взаимодействие с игровым миром, причины, почему люди приобщаются к геймингу в первую очередь, привлекательность видеоигр. Среди видеоигровых критиков и разработчиков в вопросах о хороших видеоиграх и правилах в гейминге существует одно распространённое правило – Games should be fun. Под словом “fun” мы должны однако понимать не прямой перевод – веселье, а подразумевать иное – притягательность игры, то, что она может дать игроку. Традиционно среди причин, по которым люди тяготеют к геймингу и виртуальным мирам выделяют восемь главных:

1. Sensation. Game as sense-pleasure.
2. Fantasy. Game as make-believe.
3. Narrative. Game as Drama.
4. Challenge. Game as obstacle course.
5. Fellowship. Game as social framework.
6. Discovery. Game as uncharted territory.
7. Expression. Game as self-discovery.
8. Submission. Game as pastime.

Естественно, что индивидуальный вкус геймеров разнится, и важность одних причин превышает значение других. Отсюда и разделение игроков на демографические группы интересов, отсюда стремление AAA-игр и их разработчиков быть как можно более широкими по содержанию, чтобы

охватить все эти восемь принципов в равном масштабе и тем самым максимально расширить свою аудиторию. Практически любая игра охватывает хотя бы большинство этих принципов, хотя уровень качество их представленности существенно разнятся. Отсюда даже в играх одного жанра и весьма сходных по содержанию, уровень их популярности разнится в зависимости от того какая из них выполнила эти принципы лучше. Те или иные жанры также лучше относятся к тем или иным принципам. Exploration games, и игры с открытым миром (где игрок волен исследовать игровой мир без нужды волноваться о конкретно заданной цели) например лучше всего выделяют в себе принципы Discovery, Fantasy, и Submission, в то время как онлайн игры основанные на коротких соревновательных матчах между игроками ставят на первое место Challenge, Fellowship, Expression и Submission. Таким образом эти принципы перекликаются даже в играх, основанных на абсолютно разных идеях и целях.

При внедрении видеоигр в процесс образования мы должны уделить всем этим принципам и элементам должное внимание. Одним из главных бичей образовательных игр является их некомпетентность в качестве непосредственно игр. Поскольку в классе представлено достаточно большое количество учеников, с различающимися взглядами, вкусами и предпочтениями в вопросах Aesthetics нам следует охватить наибольшее количество принципов, а так же уделить внимание классу и разработать план работы с учётом вкусов учеников, тем более что многие из этих принципов, как Challenge, Discovery, Fellowship, Narrative and Submission выходят из самого учебного процесса и достаточно легко сопоставимы внутри как педагогического, так и игрового процессов. Также, следует рассчитывать на то, что соединение развития необходимых навыков и компетенции у учеников в состав геймплея резко повысит производительность данного метода.



Наконец Aesthetics, элемент игры отвечающий потребностям игроков и состоящий из восьми принципов, к которым тянутся геймеры в зависимости от своих индивидуальных предпочтений. Для успешной работы со всем классом желательным является охват как можно большего количества этих принципов, и мы можем это увидеть.

Sensation. Game as sense-pleasure. Этот элемент зависит практически исключительно от качества самой игры, удобства её интерфейса, а также от преподавателя, и его способности организовать мероприятие и обеспечить наилучшие условия для учеников для проведения данного метода.

Fantasy: Game as make-believe – этот элемент можно ввести путём восприятия учащимися игровых ролей. При этом в качестве фантазийного образа можно предложить существующие реально социальные роли – учёного историка, математика, исследователя. Так как ученика находятся на определяющей ступени развития, где они примеряют на себя различные социальные роли и решают какие из них они намерены достигать в будущем, данное упражнение успешно сыграет в этом направлении.

Narrative. Game as Drama. В качестве нарратива здесь выступает та информация, которую мы хотим донести до класса, учебник и учебные пособия выступают в роли сценария, и факты представляются не как сухие данные, а как интригующее повествование.

Challenge. Game as obstacle course. Напрямую связана с учебным процессом. Временные границы урока, конечный результат и борьба за награду в виде позитивной отметки, сложность самих заданий являются вызовом для учащихся. Преподавателю необходимо хорошо знать способности своего класса, так как низкая требовательность игры нанесёт мотивации продолжать ей такой же ущерб, как и излишняя сложность.

Fellowship. Game as social framework. Полностью совпадает с коммуникативными задачами класса. Ученики находятся в одном

помещении, связаны одной целью и списком задач, выполняют схожую деятельность, которая порой требует кооперирования для преодоления проблем. Это превращает игру в мощнейший катализатор коммуникаций и укреплению межличностных связей в коллективе класса.

Discovery. Game as uncharted territory. То же самое, открытие новых фактов и расширение горизонтов мышления.

Expression. Game as self-discovery. Наиболее сложнодоступный элемент. Может быть выполнен за счёт приобретением учеником новых навыков и осознания своего потенциала, проявлением инициативы, но поскольку данный тип игры требует достаточно сильной дисциплины и подразумевает один правильный путь развития, представляется маловероятным для выполнения.

Submission. Game as pastime. Объяснений не требует, автоматически выполняет само себя до тех пор, пока игра благоприятствует своему ходу и не вызывает отторжения у учеников.

### **1.3. Формирование поликультурной личности через видеоигры**

В настоящее время можно говорить об использовании продуктов геймерской культуры как средства обучения и воспитания поликультурной личности. Одна из функций и основа популярности видеоигр – уход от реальности через ассоциации игрока с персонажем игры и вживание в роль, в результате чего геймер абстрагируется от собственного социального положения и культурных традиций и позволяет себе отыграть действия, которые в его реальной жизни либо невозможны, либо социально неприемлемы, получая тем самым ощущения и опыт с позиции, отличной от её или его собственной. Так осуществляется двойное воздействие: с одной стороны – игрок абстрагируется от собственной культурно-социальной позиции, что открывает путь к отрешённой рефлексии тех культурных и личностных идеалов, которые составляют основу персонального мировоззрения; с другой стороны, происходит восприятие себя как части игрового мира, принятие правил этого мира и норм внутри-игрового поведения. Таким образом игрок разрабатывает механизм взаимодействия с иной культурой, основанный на принципе её принятия и осознания.

В основе любой фантазии лежит отражение и комбинирование представлений и знаний об окружающем мире. То же самое относится и к видеоигровым мирам, которые берут своё начало из различных культур, вдохновляющих разработчиков. В целом, видеоигровые вселенные можно условно разделить на три группы: берущие начало в нашей реальности и отображающие культуру реально существующих народов и этносов; вымышленные миры, которые, как правило, основываются на культурах народов Земли, различных расовых стереотипах и истории; наконец, абстрактно-отвлечённая тематика, которая заменяет культурно-исторические параллели и корни личным видением автора, отражает сознание отдельного индивида, а не культурной группы.

Наиболее проста в этом отношении первая группа. Методом знакомства игрока с различными малыми этносами и их культурными особенностями, прививается идея о многокультурном составе населения Земли и уважении к чужим традициям. Например, в *Never Alone*, или *Kisima Ingitchuna* представлен быт, мифология и образ жизни Инупиатов, одного из коренных народов Аляски [Рескхам, 2014]. Представление различных культур и этносов, малознакомых основной массе геймеров, вызывает интерес с их стороны, что делает подобную тематику привлекательной для разработчиков. Так, через игру происходит комментирование этнонациональных конфликтов, представлена критика расизма и национализма. Весьма любопытной то, что в образе соперника или "врага" внутри игры тоже выступают реально существующие нации. В частности, в популярной серии *Call of Duty* и *Battlefield* игрок представляется как член вооружённых сил Соединённых Штатов, его соперниками являются три реальные геополитические силы – Китай, Россия и Исламское Государство, представленное различными странами Ближнего Востока. Последние выступают как агрессоры, а США выступает “хранителем мирового порядка”. Нужно подчеркнуть активное использование расовых стереотипов в видеоиграх. Как правило, подобного рода стереотипы негативно освещаются в прессе, ввиду некорректного отображения различных национальностей, а также ущемление их национального достоинства путём искажения их образа. Однако, стереотипы могут так же использоваться в качестве пародии, либо как ассоциативный инструмент в видеоиграх, изображающих вымышленные миры. Примерами таких игр могут послужить *Banner Saga* или *Skyrim*, основанные на скандинавской мифологии.

В играх стереотипы часто используются как способ вызвать у игрока ассоциацию внутри-игровых субъектов с реальными народами, тем самым ускорив процесс “акклиматизации” игрока. Безусловно, игры данной категории знакомят игрока с мифологией и культурой цивилизаций, однако

же их главная роль в воспитании поликультурной личности состоит несколько в ином аспекте. А именно, путём забрасывания игрока в вымышленную культурно-социальную среду, основанную тем не менее на реальных вещах, ему предоставляется возможность провести рефлексию межкультурных контактов и своего отношения к ним, абстрагируясь при этом от их реальных аналогов. Человек предстаёт перед рядом поведенческих шаблонов, внутри-культурных и межкультурных противоречий, норм, стереотипов и дилемм, участником которых он сам является в рамках виртуального мира, и формирует своё отношение к ним. При этом главное, что следует заметить – игрок не зависит от своего повседневного окружения и культурных факторов, а также не испытывает реальных последствий за свои действия. Тем самым, при принятии решения и при взаимодействии с игровым миром на первое место выходят личностные ориентации и ценности, формируется самостоятельное отношение к происходящему. Процессы, симулированные внутри игры, являются моделями реальных событий и несут в своей основе те же противоречия, с которыми человек сталкивается в своей повседневной жизни. Поэтому при их рассмотрении игрок формирует своё отношение напрямую к представленным проблемам без влияния предрассудков, сложившихся у него по отношению к участникам процессов объективного мира.

Проблемы неравенства, расизма, социальной справедливости, прогресса, общественной конфронтации и диалога культур представляются в форме отвлечённых от повседневной жизни дилемм, оценку которых игрок может осуществлять, экспериментируя с вариантами их разрешения и выбирая наиболее оптимальный путь действий в рамках собственных личностных установок. При этом со стороны самой игры осуществляется комментирование политических и исторических процессов через их внутри-игровые аналоги, их отображение с различных углов зрения, обращение к

игроку. И здесь вступает в силу главная особенность и отличие видеоигр от иных средств медиа – их интерактивность. Игрок способен оказывать влияние на поставленные перед ним проблемы, ведя своеобразный диалог с видеоигрой, при этом окончательный выбор остаётся за самим игроком. Эта интерактивность ведёт к системе последствий, характерной для видеоигр. Учет возможных последствий при принятии решения и оценке процессов — один из важных мировоззренческих аспектов, который игрок учится применять, проецируя игровой опыт на реальную жизнь.

Культура геймеров, основанная на подобной интерактивной дуалистичности, имеет значительный педагогический потенциал для изучения механизмов поведения и формирования поведенческих стратегий в поликультурном обществе. В частности, исследование Синди Л. Андертон из Винсонского Университета нацелено на усиление самосознания студентов в части восприятия стереотипов и формирования отношения к различным этническим и социальным группам через ролевые видеоигры, подобные *Oblivion* [Grandstaff, 2012].

Вышеизложенное позволяет сделать вывод о том, что в культуре геймеров идеи многообразия и плюрализма пользуются огромным авторитетом и являются скорее правилом, чем исключением. В вопросах дизайна и разработки видеоигры большое внимание уделяется набору персонажей и их происхождению. Даже такая вещь как речевой акцент является частью представления культурно-этнического многообразия для поликультурных игроков и подвергается критике и вниманию со стороны видеоигровых СМИ [Brice, 2011]. Политкорректность является обязательной и в этой индустрии, и её нарушение может стоить разработчикам репутации, что идёт в прямой разрез с их интересами. Стремление к мультикультурализму в индустрии настолько сильно, что его недостаток способен вызвать моментальную реакцию. Так, критике подверглась популярная игра *Ведьмак 3*, созданная польской компанией CD Project по

одноимённой серии книг. В основе виртуального мира этого продукта лежит польская мифология и влияние исторических процессов Восточной Европы. В связи с этим в игре отсутствуют представители афроамериканской и азиатской расы, что вызвало негативную реакцию общественности [Lenta.ru]. В ответ на упреки и последовавшие споры разработчик ответил, что воспитание поликультурной личности в рамках плюрализма основывается на знакомстве человека с разными культурами, например, с польской, а попытка включить в игру представителей разных рас является американизацией продукта, что искажает идею поликультурности [Bleja, 2015].

Таким образом, культурный плюрализм является императивом видеоигровой индустрии. В связи с этим, видеоигры и культура гейминга, охватившая большую часть молодежи, являются сильнейшим педагогическим инструментом для формирования поликультурной личности. Любой участник межкультурной коммуникации выбирает свой путь вхождения в поликультурное пространство, будь то язык, музыка, спорт или видеоигра. Сотрудничество в области гейминга может дать значительные результаты, игнорирование же данного явления может привести к появлению альтернативных заказчиков, идеология которых отрицает любую культуру, кроме культа насилия.

## **Выводы по главе 1.**

Таким образом, мы можем увидеть, что гейминг и его носители являются гораздо более обширной и разносторонней группой, чем было принято считать не так давно. Рассмотрев все вышерассмотренные вопросы можем прийти к некоторым тезисам:

- Демографическая составляющая гейменга охватывает чрезвычайно широкие и разнообразные слои населения, не встречая ограничений по половому, расовому, национальному, профессиональному и возрастному признакам, и составляет количественно массивную общность, что позволяет говорить о гейминге как явлении мирового масштаба.
- В процессе разработки видеоигры, которая будет интересна игрокам и её построении выделяются три элемента – Mechanics, Dynamics и Aesthetics. Рассмотрим эти элементы и то, как их можно приложить к учебному процессу.
- Интерактивность является ключевой особенностью гейминга, его отличия от всех иных форм медиа, и максимального эффекта сюжет, посыл и идеи внутри игры достигают, когда они передаются через геймплей, а не пассивное поглощение. Таким образом, если говорить об образовательном процессе, то коммуникативная задача учеников должна решаться внутри игры через геймплей.
- Культура геймеров, основанная на принципах интерактивной дуалистичности, имеет значительный педагогический потенциал для изучения механизмов поведения и формирования поведенческих стратегий в поликультурном обществе.



- Одним из факторов, позволяющим использование видеоигр как образовательного ресурса является то, что основополагающие видеоигровые принципы Challenge, Discovery, Fellowship, Narrative and Submission выходят из самого учебного процесса и достаточно легко сопоставимы внутри как педагогического, так и игрового процессов. Также, следует рассчитывать на то, что соединение развития необходимых навыков и компетенции у учеников в состав геймплея резко повысит производительность данного метода.

## Глава 2. Интеграция видеоигр в образовательный процесс

### 2.1. Зарубежный опыт использования видеоигр в образовательных целях

Несмотря на то, что теория и идеи, стоящие за использованием видеоигр в процессе обучения, являются новаторскими и изучение этого вопроса не так освещено в методологических исследованиях, как некоторые другие области педагогики и дидактики, мы можем опереться в данной работе на практический опыт ряда исследователей, применявших видеоигры в ходе урока среди учащихся.

Интерактивный характер видеоигр и нормы культуры геймеров, их дуалистичность, имеют значительный педагогический потенциал для изучения механизмов поведения и формирования поведенческих стратегий в поликультурном обществе. В частности, исследование Синди Л. Андертон из Винсонского Университета<sup>20</sup> нацелено на усиление самосознания студентов в части восприятия стереотипов и формирования отношения к различным этническим и социальным группам через ролевые видеоигры, подобные *Oblivion* – ролевой игры от студии Bethesda, позволяющей игроку пережить “вторую жизнь” в вымышленном фантазийном мире, имеющим собственную историю и вариацию внутриигровых культур, абсолютное большинство которых имеют прямую или косвенную аллюзию на реальные прототипы, существующие на протяжении человеческой истории и доступных для интеракции с игроком.

Проблемы неравенства, расизма, социальной справедливости, прогресса, общественной конфронтации и диалога культур представляются в форме отвлечённых от повседневной жизни дилемм, оценку которых игрок может осуществлять, экспериментируя с вариантами их разрешения и

---

20 Grandstaff M. Summer school with Oblivion //Bethesda Blog.04.08.2012.  
URL:<http://www.bethblog.com/2012/09/04/summer-school-with-oblivion/> (дата обращения: 08.06.2017)

выбирая наиболее оптимальный путь действий в рамках собственных личностных установок. При этом со стороны самой игры осуществляется комментирование политических и исторических процессов через их внутри-игровые аналоги, их отображение с различных углов зрения, обращение к игроку. И здесь вступает в силу главная особенность и отличие видеоигр от иных средств медиа – их интерактивность. Игрок способен оказывать влияние на поставленные перед ним проблемы, ведя своеобразный диалог с видеоигрой, при этом окончательный выбор остаётся за самим игроком. Эта интерактивность ведёт к системе последствий, характерной для видеоигр. Учет возможных последствий при принятии решения и оценке процессов — один из важных мировоззренческих аспектов, который игрок учится применять, проецируя игровой опыт на реальную жизнь.

Если мы возьмём использование видеоигровых ресурсов для развития метапредметных направлений у учеников, нам будет весьма интересно взглянуть на работу Рафаэля де лас Гуэваса – Video Games In Education and Training<sup>21</sup>, Мэтью Барра – Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomized trial<sup>22</sup> и Итамара Шатца – Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process<sup>24</sup>. Эти исследования охватили широкую группу участников эксперимента – 526 человека, из них 360 мужчин и 166 женщин с целью выявить влияние видеоигр на такие элементы отношения учащихся к предмету как самооощение и самоанализ собственных способностей, готовность брать на себя ответственность, способность к самообучению, мотивации к работе,

---

21 Leticia Lafuente Lopez. Video Games In Education And Training// eLearningIndustry.14.08.2016.URL:https://elearningindustry.com/video-games-education-training (дата обращения: 08.06.2018)

22 Matthew Barr. Video Game can develop graduate skills in higher education students: A randomized trial//Elsevier Computers & Education.01.10.2017. с. 86-97 (дата обращения: 08.06.2018)

23 Jack Grove. Playing video games “improves students employability skills”//World University Rankings.05.06.2017.URL: https://www.timeshighereducation.com/news/playing-video-games-improves-students-employability-skills (дата обращения: 08.06.2018)

24 Itamir Shatz. Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process// Tel Aviv University, 2015 (дата обращения: 08.06.2018)

распределения времени на выполнение заданий, наличие коммуникативных навыков, способностей к командной работе и социальной напряжённости.

Для анализа всех этих составляющихся была взята в качестве основного классификационного инструмента Шкала Дюрана.

Многоуровневый личностный опросник (МЛО) «Адаптивность» был первоначально разработан А. Г. Маклаковым и С. В. Чермяниным в 1993<sup>25</sup>. В 2007, эта теория была доработана и дополнена Робертом Дюраном в работе *Communicative Adaptability: A Measure of Social Communicative Competence*<sup>26</sup>, и с тех пор известна как Шкала Дюрана. Предназначена для изучения адаптивных возможностей индивида на основе оценки некоторых психофизиологических и социально-психологических характеристик, отражающих интегральные особенности психического и социального развития. Шкала принята в качестве стандартизированной методики и рекомендуется к использованию для решения задач профессионального психологического отбора, психологического сопровождения учебной и профессиональной деятельности.

Результаты тестирования по МЛО могут быть интерпретированы от простейших суждений («годен — не годен») до подробной личностной характеристики.

Теоретической основой теста является представление об адаптации, как о постоянном процессе активного приспособления индивида к условиям социальной среды, затрагивающего все уровни функционирования человека. Эффективность адаптации в значительной степени зависит как от генетически обусловленных свойств нервной системы, так и от условий воспитания, усвоенных стереотипов поведения, адекватности самооценки индивида. Искаженное или недостаточно развитое представление о себе ведет к наруше-

---

25 Многоуровневый личностный опросник «Адаптивность» (МЛО-АМ) А.Г. Маклакова и С.В. Чермянина // Практическая психодиагностика. Методики и тесты. Учебное пособие. / Ред. и сост. Райгородский Д.Я. – Самара: Издательский Дом «БАХРАХ-М», 2006.- С. 549-672. (дата обращения: 08.06.2018)

26 Robert L. Duran. *Communicative Adaptability: A Measure of Social Communicative Competence*//cityweb, 2009 URL: <https://citeweb.info/20090026765> (дата обращения: 08.06.2018)

нию адаптации, что может сопровождаться повышенной конфликтностью, непониманием своей социальной роли, ухудшением состояния здоровья. Случаи глубокого нарушения адаптации могут приводить к развитию болезней, срывам в учебной, профессиональной деятельности, антисоциальным поступкам. Процесс адаптации чрезвычайно динамичен. Его успех во многом зависит от целого ряда объективных и субъективных условий, функционального состояния, социального опыта, жизненной установки и др. Каждый человек по-разному относится к одним и тем же событиям, а один и тот же воздействующий стимул у разных людей может вызвать различную ответную реакцию. Можно выделить некоторый интервал ответных реакций индивида, который будет соответствовать представлению о психической норме, а также можно определить некоторый «интервал» отношений человека к тому или иному явлению, касающихся, прежде всего категорий общечеловеческих ценностей, не выходящий за рамки общепринятых моральных норм. Степень соответствия этому «интервалу» психической и социально-нравственной нормативности и обеспечивает эффективность процесса социально-психологической адаптации, определяет личностный адаптационный потенциал (ЛАП), являющейся важнейшей интегративной характеристикой психического развития. Характеристику личностного потенциала адаптации можно получить, оценив поведенческую регуляцию, коммуникативные способности и уровень моральной нормативности.

**Поведенческая регуляция (ПР)** — это понятие характеризующее способность человека регулировать своё взаимодействие со средой деятельности. Основными элементами поведенческой регуляции являются: самооценка, уровень нервно-психической устойчивости, а также наличие социального одобрения (социальной поддержки) со стороны окружающих людей. Все выделенные структурные элементы не являются первоосновой регуляции поведения. Они лишь отражают соотношение потребностей, мотивов, эмоционального фона настроения, самосознания, «Я-концепции» и др. Система ре-

гуляции — это сложное, иерархическое образование, а интеграция всех её уровней в единый комплекс и обеспечивает устойчивость процесса регуляции поведения.

**Коммуникативные качества (коммуникативный потенциал — КП)** является следующей составляющей личностного адаптационного потенциала (ЛАП). Поскольку человек практически всегда находится в социальном окружении, его деятельность сопряжена с умением построить отношения с другими людьми. Коммуникативные возможности (или умение достигнуть контакта и взаимопонимания с окружающими) у каждого человека различны. Они определяются наличием опыта и потребности общения, а также уровнем конфликтности.

**Моральная нормативность (МН)** обеспечивает способность адекватно воспринимать индивидом предлагаемую для него определённую социальную роль. В данном тесте вопросы, характеризующие уровень моральной нормативности индивида, отражают два основных компонента процесса социализации: восприятие морально-нравственных норм поведения и отношение к требованиям непосредственного социального окружения.

Многоуровневый личностный опросник (МЛО) «Адаптивность» состоит из 165 вопросов и имеет 4-е структурных уровня, что позволяет получить информацию различного объёма и характера.

- Шкалы 1-го уровня являются самостоятельными и соответствуют базовым шкалам СМИЛ (ММПИ), позволяют получить типологические характеристики личности, определить акцентуации характера.
- Шкалы 2-го уровня соответствуют шкалам опросника ДАН («Деадаптационные нарушения»), предназначенного для выявления дезадап-

тационных нарушений преимущественно астенических и психотических реакций и состояний.

- Шкалы 3-го уровня: поведенческая регуляция (ПР}, коммуникативный потенциал (КП) и моральная нормативность (МН).
- Шкала 4-го уровня — личностный адаптационный потенциал (ЛАП).

**Шкала достоверности (L).** Включает те утверждения, которые выявляют тенденцию представлять себя в более выгодном свете, продемонстрировать очень строгое соблюдение правил. Высокие показатели по данной шкале (70 Т и выше) указывают на умышленное стремление приукрасить себя, отрицая наличия в своем поведении слабостей, присущих любому человеку.

**Шкала надежности (F).** Высокие показатели (70 Т и выше) свидетельствуют об излишней самокритичности. Тенденции к преувеличению существующих проблем, стремление подчеркнуть дефекты своего характера. Признаки отсутствия гармонии и психологического комфорта. Признаки защитных реакций: возможно, неосознанная попытка изобразить другое (выдуманное) лицо, а не свои личностные особенности. Повышенные значения по данной шкале, возможно, являются следствием излишней взволнованности при проведении процедур обследования.

**Шкала коррекции (K).** Тенденция к искажению результатов обследования, что связано с чрезмерной осторожностью, высоким самоконтролем в ходе обследования и (или) желанием показать себя «в лучшем свете». Также возможен неосознанный контроль поведения.

1. **Шкала ипохондрии (Hs).** Тенденция к астеноневротическому типу реагирования. Склонность к социальной пассивности, подчиняемости.

Медленная адаптация к профессиональным условиям деятельности, климатическим факторам и новому коллективу. Плохая переносимость смены обстановки. Плохое самообладание в ходе межперсональных конфликтов.

2. **Шкала депрессии (D).** Направлена на выявление депрессивных состояний. Тенденция к сниженному фону настроения, неуверенности в своих силах, тревоге, повышенном чувстве вины, ослаблении волевого контроля. Признаки излишней сензитивности (повышенная чувствительность, обидчивость). Низкая толерантность (устойчивость) к психическим и физическим нагрузкам. Неспособность быстро принимать самостоятельные решения. При неудачах — склонность впасть в отчаяние.

3. **Шкала истерии (Hy).** Повышение показателей по шкале выявляет эмоциональную лабильность, вытеснение сложных психологических проблем, социальную и эмоциональную незрелость личности, вплоть до истерических проявлений (при повышении показателей выше 80 T). Признаки истероидных черт характера. Стремление казаться значительнее, лучше, чем это есть на самом деле. Склонность к эгоцентризму и самосожалению. Выраженное желание во что бы то ни стало обратить на себя внимание окружающих.

4. **Шкала психопатии (Pd).** Признаки социальной дезадаптации. Тенденция к повышенной агрессивности, межперсональной конфликтности, частой перемене настроения, интересов и привязанностей, обидчивость. Склонность к аффектам, особенно в ситуациях ущемления чувства собственного достоинства. В ходе принятия решений преобладает импульсивность. Зачастую — пренебрежение к социальными и корпоративным нормами и ценностями. Временный подъем по этой шкале, возможно, вызван какой-нибудь ситуационной причиной.

5. **Шкала мужественности-женственности (Mf).** Шкала измеряет степень идентификации пациента с мужским или женским ролевым поведением. По-разному интерпретируется в зависимости от пола пациента. Высокие показатели в мужском варианте профиля характеризуют наличие жен-



ских черт характера: чувствительность, ранимость, способность тонко чувствовать нюансы межличностных отношений, гуманистическую направленность интересов.

6. **Шкала паранойяльности (Pa).** Склонность к ригидной (негибкой) системе в подходе к решению различных жизненных проблем, медленной смене настроения, постепенному накапливанию аффекта. Конкретность мышления, излишняя детализация и педантизм. Тенденция к упорному и активному насаждению своих взглядов и ценностей, что является причиной частых конфликтов с окружающими. Зачастую — переоценка собственных удач и достижений, формирующих совершенную идею исключительности. Склонность к соперничеству, ревности, злопамятству, мстительности, формированию сверхценных идей отношений.

7. **Шкала психастении (Pt).** Характерна излишняя тревожность по любым причинам, нерешительность и боязливость в принятии решений. Постоянные сомнения в правильности выбора решения и поставленных целей. Тенденция к тщательной перепроверке своих поступков и проделанной работы. Повышенное чувство вины за малейшие неудачи и ошибки. Мнительность, неуверенность в себе. Обязательная ориентация на мнение коллектива (группы), приверженность к общепринятым нормам. Склонность к альтруистическим проявлениям, действиям на маргинальном (предельном) уровне своих возможностей, только чтобы заслужить одобрение со стороны окружающих лиц.

8. **Шкала шизоидности (Sc).** Шизоидный тип поведения, проявляющийся сочетанием повышенной чувствительности с эмоциональной холодностью и отчужденностью в межличностных отношениях. Выраженная интуитивность, способность тонко чувствовать и воспринимать абстрактные образы. Повседневные (житейские) радости и горести, как правило, не вызывают должного эмоционального отклика. Склонность к фантазированию, ориентация на своё субъективное видение сущности явлений, нежели на общепринятые, устоявшиеся, шаблонные представления. Иногда — продуциро-

вание нелепых и труднообъяснимых поступков, странных и непонятных идей и высказываний.

9. **Шкала гипомании (Ma).** Гипертимный тип поведения (независимо от обстоятельств, приподнятое настроение, чрезмерная активность, бурная деятельность, «плещущая через край» энергия без четкой направленности). Хорошая коммуникабельность (охотное и быстрое установление контактов с окружающими людьми). Постоянное стремление к поиску «острых ощущений». Желание испытать себя и свои силы в экстремальных и нестандартных ситуациях. Ориентация на работу с частыми командировками, сменной коллективов и мест проживания. Однако, интересы, как правило, скоротечны, поверхностны, неустойчивы. Все быстро «приедается», дефицит выдержки и настойчивости. Эгоцентризм, эмоциональная незрелость, ненадежность моральных установок и привязанностей.

10. **Шкала социальной интроверсии (Si).** Склонность к ограничению социальных контактов. Определенные сложности в установлении межперсональных контактов. Ориентация на общение в узком кругу друзей и знакомых.

В качестве экспериментов им были предложены ряд задач, связанных с выполнением тестовых заданий по иностранному языку, запоминанию значения иностранных слов и их заучивания, решение языковых ситуаций. После проведения тестирования знаний были проведены психологические тесты и опросы, стремящиеся обозначить индивидуальные психоэмоциональные портреты участников эксперимента и их классификации по шкале Дюрана. В результате были выявлены 3 группы – высокого, среднего и низкого уровня коммуникативной компетенции и рископринятия. Результаты уровня знаний и качества выполнения заданий совпадали с уровнем коммуникативно-психосоопределяющих параметров этих групп, как и ожидалось.

Однако затем, в течении следующих трёх недель всем участникам экспериментов выделили игровую лабораторию, где они могли играть в ряд видеоигр после занятий, в группе режимом онлайн либо в одиночку, на добровольных началах, продолжая в течении всего этого срока регулярно проходить повторные тестирования.

В качестве игровых материалов были взяты классические видеоигры, во многом основанные на тактике и стратегии, такие как Warcraft 3, Minecraft, Sims, Simscity и модификации к ним выполненные в том числе и компанией- исследовательской организацией Institute of Play, основанной в 2007 году группой американских разработчиков из Нью-Йорка<sup>27</sup>, ставящих своей целью разработку более образовательно-направленных продуктов и включение видеоигровой индустрии в воспитательно-познавательский процесс.

Результаты оказались весьма позитивными и многообещающими – уровень коммуникативных навыков, ресурсности и самоуверенности вырос у всех групп в среднем на 3,5-4%, особенно наблюдаемо у групп низкого потенциала – до 5,3% всего за пару недель эксперимента, что в ответ сказалось на улучшении показателей тестирования знаний учащихся. При это уровень улучшений был прямо пропорционален частоте посещения игровой лаборатории (См. Приложение 1).

При этом для исследователей оказался неожидан факт сроков пребывания в компьютерной лаборатории. Изначально, предполагалась что свобода посещения игровой лаборатории и отсутствие заданных временных рамок приведут к постоянному нарушению учащимися режима учебной работы, опозданиям, невыполнением домашних заданий и так далее. Однако этого не произошло. Напротив, участники эксперимента очень быстро выработали своё собственное расписание дня, включающее в себя

---

27 Institute of Play//2007[электронный источник].URL: <https://www.instituteofplay.org/about> (дата обращения - 08.06.2018)

установленные ими же временные рамки проведения времени за играми и время на подготовку к непосредственным занятиям. Временные отрезки, установленные ими для работы за компьютерами, основывались на естественном темпе сюжета внутри игры, что привело к выработке гораздо более органичного расписания, основанного на индивидуальных потребностях учащихся в вопросах игровой лаборатории.

## **2.2. Проектирование учебных занятий по дисциплинам «Иностранный язык» и «История» с использованием видеоигровых ресурсов**

Для того чтобы показать возможности применения видеоигр в качестве учебного ресурса, нами было составлено несколько примеров уроков на основе ряда отобранных нами видеоигр, содержание и механика которых может быть применена на уроках истории и иностранного языка при достаточно простых и лёгких модификациях этих игр для лучшего подстраивания под формат и тематику занятий.

The Temporal Invasion<sup>2829</sup> – это видеоигра, выпущенная пятого июня прошлого года небольшой инди-студией, расположенной в Индии, под названием HybrionaLabs<sup>30</sup> и основанная на идеи логических головоломок, мыслительных задач и крайне интересного жанра ARG (Augmented Reality Game), основанного на идеи взаимодействия игрока, геймплея и реального мира, где игрок использует знания и элементы реальности чтобы достичь целей, поставленных игрой через геймплей.

Сюжет The Temporal Invasion, и основная идея позади этого продукта состоит в том, что игрок получает загадочные и зашифрованные послание от неких личностей, которые просят его о помощи, чтобы расшифровать ряд

---

28 The Temporal Invasion//SteamStore[электронный источник].URL:[http://store.steampowered.com/app/454220/The\\_Temporal\\_Invasion/](http://store.steampowered.com/app/454220/The_Temporal_Invasion/) (дата обращения: 08.06.2017)

29 Walker J (5.07.2016). Impressions: The Temporal Invasion//Rock Paper Shotgun[электронный источник].URL:<https://www.rockpapershotgun.com/2016/07/05/impressions-the-temporal-invasion/> (дата обращения: 08.06.2017)

30 Hybriona[электронный источник].URL:<http://www.hybriona.com/> (дата обращения: 08.06.2017)

документов и найти некую “страшную правду” о мире. Сюжет активно черпает вдохновение из теорий заговоров и белых пятен истории, несомненно видны отсылки к популярным новеллам, телесериалам и городским мифам. Убийство Кеннеди, Зона 51, и прочие события, которые горячо любимы сочинителями мало доказуемых гипотез. Однако несмотря на вопросительное качество самих теории, то, как игрока просят найти доказательства для них крайне интересно с точки зрения организации классной работы. Даётся ряд заданий, разного уровня сложности, каждое из которых включает в себя ряд документов – электронные копии старых выпусков газет, фотографии и аудиофайлы. От игрока требуется либо найти место событий, опираясь на имеющиеся документы, либо расшифровать спрятанный внутри документов код или шифр, либо определить имя участника событий, о которых говорится в документах, название организации. И для того, чтобы дать ответ, игрок начинает использовать свои общие знания, поисковые системы в интернете, приведённые в игре главы из энциклопедий и так далее. И это можно достаточно легко подвести под необходимый предмет урока, всё, что требуется это лишь отредактировать имеющиеся внутри игры задания, которые даются через простой текстовый интерфейс.

Есть возможность развивать географические знания учеников через работу с картами, вычисление расстояний, нахождение нужных мест. Находящийся в документах билет на поезд, и карта железнодорожных путей даст игрокам мотивацию высчитывать расстояния и развивать знания о крае, применять навыки, выработанные на уроках математики в ходе урока истории.

Многочисленные письменные источники, шифры, полные или частичные изображения предметов искусства различных времён, представленные в игре, также представляют педагогу широкое поле для учебной деятельности. Математические формулы, требования перевести

фразы на другие языки, игра слов, ознакомление с иностранными фразеологизмами и метафорами – всё это может быть выполнено в ходе геймплея.

При этом возможна как индивидуальная работа каждого ученика с заданным материалом, например, анализ текста и его датировка, нахождение правильного ответа на поставленный игрой вопрос, так и работа в парах и небольших группах, где на основе нескольких источников требуется выполнять одно задание, учитывая требования неравномерности информации, доступной ученикам, что вызывает необходимость коммуникации. Задания соотношения автора и произведения искусства, работа с карточками, уже встроенными в саму игру – всё это позволяет развивать как личностные, так и межпредметные и предметные компетенции учащихся. И благодаря тому, что эти задания являются частью игры, и их решение необходимо для прогрессии, а верное решение заложено внутри самой игры, то тем самым с преподавателя частично складывается задача объяснения, контроля и оценивания, что облегчает работу на уроке (более подробно См. Приложение 2).

Другой вариант работы на уроке основан на недавно вышедшей игре *Where the Water taste like Wine*, отрывающей новые пути работы с учениками и учебным материалом на уроках литературы и английского языка. *Where the Water taste like Wine*<sup>31</sup> - нарративное приключение на основе фольклора, ставящее своей целью заставить игрока полностью окунуться и понять сложные переплетения народных истории и сказаний определённой эпохи, созданное компанией Dim Bulb Games and Serenity Forge.

В данной игре главный персонаж бродит по просторам определённой эпохи (в данном случае, Америки времени Депрессии), разговаривая со случайными попутчиками и собирая истории – народные сказания, городские

---

31 *Where the Water tastes like Wine*//SteamStore[электронный источник].URL: [https://store.steampowered.com/app/447120/Where\\_the\\_Water\\_Tastes\\_Like\\_Wine/](https://store.steampowered.com/app/447120/Where_the_Water_Tastes_Like_Wine/) (дата обращения: 08.06.2018)

легенды, байки, слухи, основанные на реальных событиях и аутентичном фольклоре тех лет. Главная цель – сплести все эти истории в общую картину действительности пост-депрессивных Соединённых Штатов, подобно барду-историку, отличить вымысел от правды и составить картину культурно-общественной жизни разных слоёв населения.

Работает частично принцип сломанного телефона, где реально произошедшие события со временем искривляются через слухи и устные предания, частично принцип работы с несколькими источниками, при этом не столько письменными, сколько устными. При замене эпохи на любую подходящую под тему урока, будь то время Великой Французской Революции, Нормандского завоевания, Литературы и искусства Англии, открываются богатейшие возможности для метода полного или частичного погружения, работы в группах, проектной деятельности и многих других методологических приёмов. При этом в случае с обучением английского языка есть возможность представлять естественно возникавшие коммуникативные ситуации, проследить изменения языка на протяжении эпохи, ознакомиться с акцентами, диалектами и говором разных сословий и территориальных общин (см. Приложение 3).

Обе этих продукта могут быть использованы на уроках как основа для изучения нового материала и проверки знаний.

## **Заключение**

Данная работа представляет собой попытку ответить на вопрос, может ли гейминг и игровая индустрия использоваться в образовательном процессе в качестве дидактического ресурса. С развитием информационных технологий и расширение круга интересов молодого поколения, наиболее чувствительной группы для внедрения этих технологий, возникает естественная необходимость отвечать регулированием и искать методы использования этих новых веяний в целях образовательного процесса. Видеоигровая индустрия несёт в себе массивный толчок для развития мировой массовой культуры и игнорировать её представляется банально непродуктивно. Нами были рассмотрены причины и возможности гейм-среды для преподавания, а также методы интеграции в сам процесс обучения.

Видеоигры занимают в жизни обучающихся в школе значительное место, порой вытесняя такие виды деятельности как учебная, досуговая, межличностное общение. Отстраненность педагогов от игровой культуры, нежелание участвовать в процессе виртуального взаимодействия может привести к созданию сообществ, противопоставляющих себя когорте «непросвещённых» в данной области. Отказавшись от изучения гейминга, отказавшись от признания гейминга как части культуры, как социального явления, педагоги не только проигнорируют ценный ресурс, но могут полностью потерять авторитет, доверие и возможность наставничества и контроля в различных сферах образования и воспитания.

В данной работе были рассмотрены примеры использования гейминга в образовательной практике западной школы, а так же проанализированы исследования, касающиеся потенциала видеоигр и способов измерения образовательных результатов, достигаемых в процессе игры. На основании изученной литературы нами была рассмотрена возможность включения видеоигр в непосредственный учебный процесс.



В вопросах внедрения и разработки подобных методов необходимо помнить об особенностях гейминга и его структуры, для сочетания элементов урока и элементов игры в симбиозе и максимальном использовании образовательного потенциала этой смеси. Несомненно, что образовательные задачи не стоят на первой месте у разработчиков, и педагогу необходимо провести определённый уровень работы с материалом прежде чем пускать его в оборот, однако мы можем заметить, что многие элементы видеоигр на удивление органично сочетаются с особенностями обучения в классе. Сильная сторона такого метода заключается в сочетании развития комплекса знаний, умений и навыков через геймплей, что улучшает качество приобретённых компетенций у учеников.

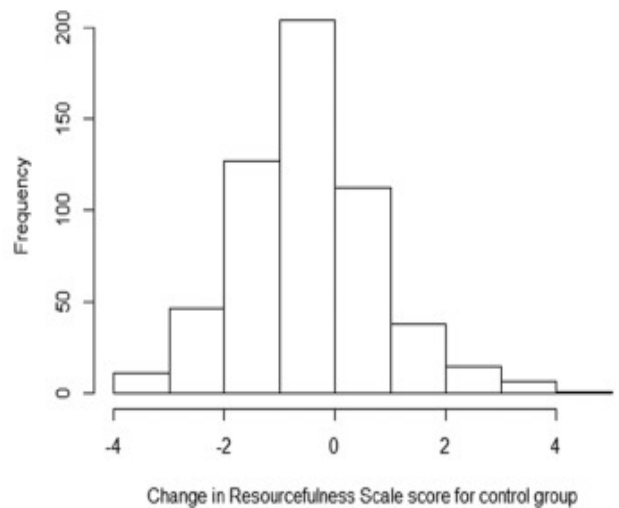
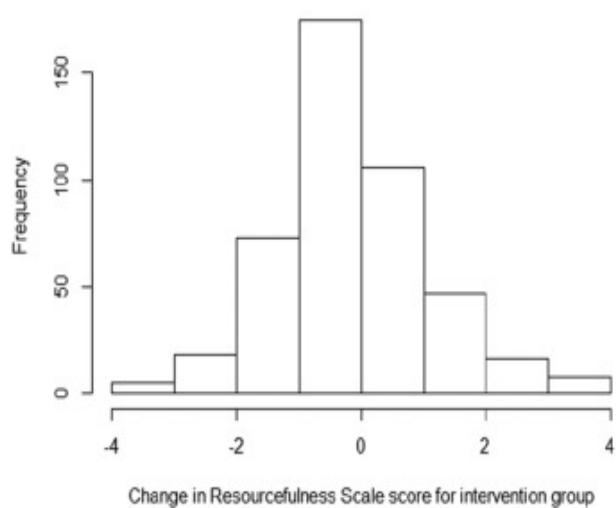
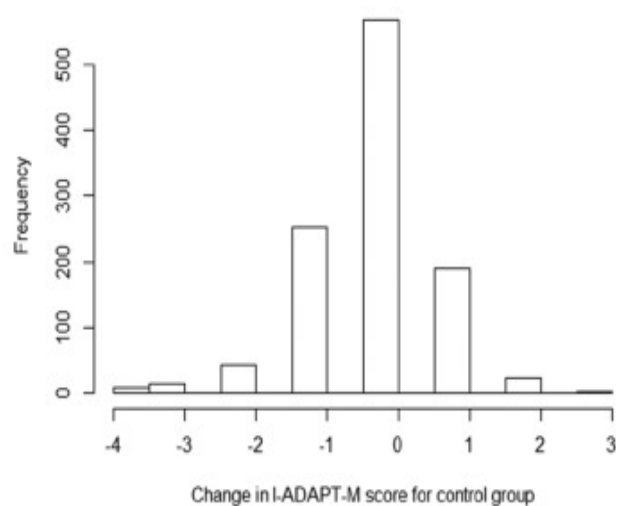
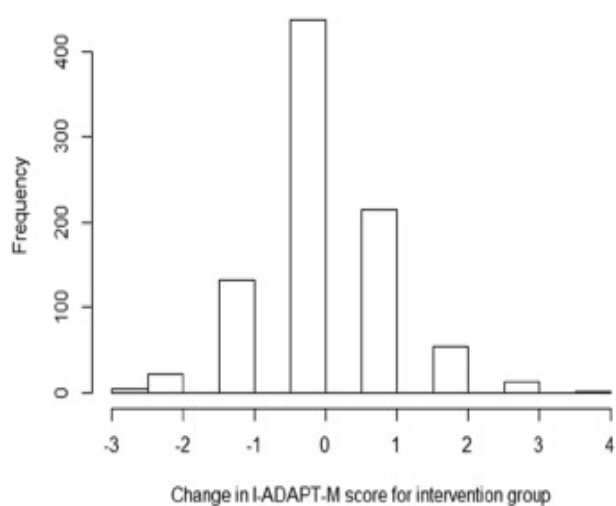
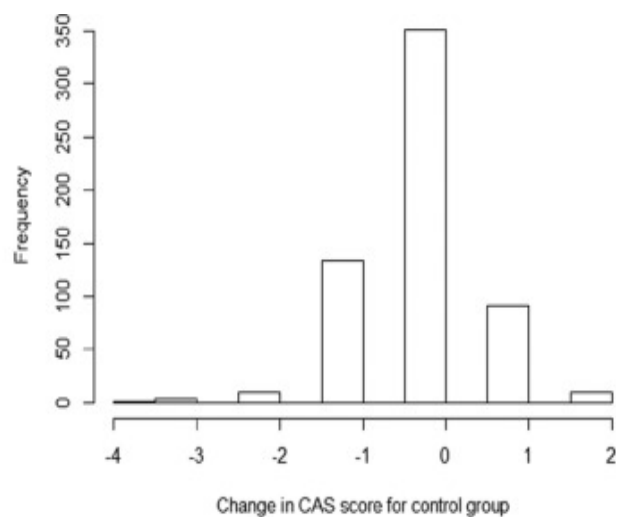
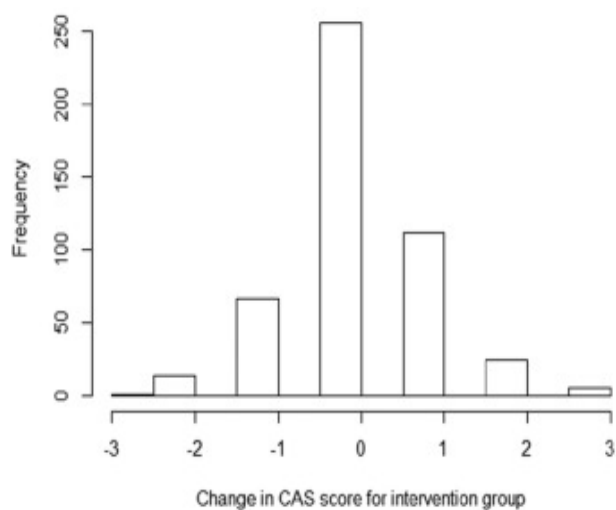
В числе преимуществ этой методики: создание у детей мотивации к учёбе и коммуникации между собой созданной в ходе игры и связанной с её ходом и основанном на тех же принципах, что мотивируют людей вне образовательного процесса уделять своё время и усилия на участие в гейминге; развитие коммуникативных способностей у учащихся, необходимых для выполнения условий игры, создающаяся на этой платформе система внутриклассовых связей и консолидация класса под эгидой общей цели и связывание их в дальнейшем общим опытом и интересами, проявившимися в ходе игры; развитие навыков и компетенций логического мышления, работы с документами, аудио и видеофайлами, умение анализа предоставленных данных под давлением ограниченного времени на решение задачи, способностей поиска необходимой информации в сетях интернета и научных изданий, выработка приёмов фильтрации данной информации и обобщения главных идей, работа с различными языковыми системами, включая математические, разработка внутри учащихся инициативности и осознание основных принципов совместной работы; общая проверка знаний, умений и навыков учащихся как по пройденному материалу, так и их способностей к самостоятельной работе и

поиску необходимых данных; наконец, передача новых знаний и умений ученикам через данные нетрадиционные методы подачи информации может стать весьма продуктивным методом образования, при условии соблюдения всех необходимых требований, так как образовательные задачи совпадающие с игровыми целями и аспектами строения видеоигры дают возможность сделать сам геймплей, который, являясь интерактивным процессом, что повышает его воздействие на игрока, ввиду вложения мыслительных, физических и эмоциональных усилий со стороны геймера, может оказывать большее воздействие на учеников чем пассивное восприятие ими информации, становится в итоге носителем и проводником образовательного процесса.

Проблемы, встающие перед педагогом в этом методе – это сложности с оборудованием и технической стороной вопроса, которая, к сожалению, всё ещё представлена в образовательные учреждения России, необходимость скоординировать данный тип урока и поддерживать определённый уровень дисциплины, а также тот факт, что видеоигры – это коммерческий продукт, и соответственно любая работа с ними или разработчиками требует включения этого вопроса в бюджет учебного заведения.

Перспективой данного исследования должна стать работа по созданию учебно-методических материалов по использованию видеоигр в образовательных целях, разработка технологии включения видеоигр в образовательный процесс, создание системы оценки личностных, предметных и метапредметных результатов обучения с использованием игры.

## Приложение 1. Диаграмма роста компетенций CAS (Шкалы Дюрана) у участников эксперимента.



**Приложение 2. Дидактическая карта урока с использованием видеоигр.**

<b>Этапы урока,</b>	<b>Содержание урока</b>		<b>Анализ/ комментарий</b>	<b>Характеристика урока по достижению образовательных результатов</b>  <b>(личностных, предметных, метапредметных)</b>
	<b>Деятельность учителя</b>	<b>Деятельность учащихся</b>		
их логическая последовательность и дозировка во времени, соответствие построения урока его содержанию и поставленной цели  <i>(*этапы указаны примерные, при необходимости их можно объединить)</i>	Какова доля репродуктивной и поисковой (исследовательской) деятельности? Примерное число заданий репродуктивного характера: («прочитай», «перескажи», «повтори», «вспомни») и заданий поискового характера («докажи», «объясни», «оцени», «сравни», «найди ошибку»)			
<b>Организационный момент</b>	<b>Приветствие и учебная мобилизация класса, направление учеников к компьютерным средствам, распредел</b>	<b>Учебное мобилизование, рассадка по компьютерным места, внятия инструкций, открытие нужной программы, выбор требуемой главы/задания.</b>	<b>Задание лучше давать вербально самому учителю ради ускорения процесса. В зависимости от направленности работы на коллективн</b>	(личностные) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умение самоорганизоваться.  Метапредметные – работа с электронными материалами и компьютерной

	ение их, объяснение предстоящей работы дача ученикам разные задания в программе.		ость или индивидуальное решение даётся номер задач в программе, возможна конкуренция между учащимися, кто быстрее справится.	техникой
Мотивация к учебной деятельности	Мотивация предоставляется игре, контроль порядка.	Мотивация через игру, условия и предоставленный сценарий, ответ на вызов игры.		(личностные) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умение самоорганизоваться.  Метапредметные – работа с электронными материалами и компьютерной техникой
Целеполагание	Контроль порядка	Цель даётся через игру	Дети занимают ведущую роль, цели могут различаться от задания к заданию	(личностные) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умение самоорганизоваться

				оватся. Метапредметные – работа с электронными материалами и компьютерной техникой
<b>Изучение нового материала</b>	<b>Поддержка порядка, помощь в виде подсказок внутри игры, указать, куда следует уделить внимание</b>	<b>Работа с предоставленными документами, изучение задания, поиск через интернет и учебные пособия дополнительные данные о предоставленной ситуации.</b>	<b>Материала должно быть подготовлено достаточно заранее, включая доп. Материалы. Эта фаза и закрепление уже изученного будут сливаться в ходе игры</b>	(личностные) принятие и освоение социальной роли обучающегося, примерение роли исследователя, предоставленного игрой, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения, (предметные) овладение основами логического и исторического мышления, прикидки и оценки.
<b>Первичное закрепление /- Применение изученного</b>	<b>Поддержка порядка, помощь в</b>	<b>Работа с документами, использование своих знаний,</b>	<b>Класс наслаждается возможностью</b>	(личностные) овладение способностью принимать и

<b>материала</b>	<b>виде подсказок внутри игры, указать, куда следует уделить внимание</b>	<b>расшифровка скрытых посланий на основе этих знаний, возможна групповая работа, разбивка задания на составные части, обмен информацией, сравнение знаний своих и соседей, дискуссии о правильном ответе.</b>	<b>ью дискуссии и самостоятельной работы, учитель играет направляющую роль. На основе пройденного материала ученики способны решить поставленную перед ними цель, обмен информацией позволяет задействовать максимальное количество учеников, каждый вносит вклад.</b>	сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления.  Метапредметные: работа с электронными системами поиска и хранения информации.
<b>Самостоятельная работа с проверкой, Контроль.</b>	<b>Слежение за порядком. Возможна помощь наиболее слабым звеньям,</b>	<b>Чтение и анализ документа, всё вышперечисленное продолжается. Проверка ведётся самой</b>	<b>Класс заинтересован в анализе реальных документов. Независимость игры её беспристраст</b>	<b>(метапредметные ) смысловое чтение, анализ (предметные) овладение основами логического и исторического</b>

	привлечение на их сторону более сильных учеников.	игрой, фиксирующей правильные и неправильные ответы. Идут споры и рефлексия. Поиск истины.	ность снижают риск межличностных конфликтов, повышают азарт поиска истины.	мышления, прикидки и оценки.
Завершение работы с техникой.	Объявление о завершении работы, подсчёт баллов, выключение техники	Завершение своих заданий, предоставление баллов, сравнение успеха себя и других, выключение техники	Контроль учителя необходим для успеха.	(метапредметные) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения.
Домашнее задание – обобщение.	Вербальная дача домашнего задания	Внятие домашнего задания	Возможно визуальная дача задания меловым путём.  В целях д/з должна быть цель написать обобщающий вывод по узанному сегодня для лучшего закрепления работы учеников.	(личностные) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления.
Подведение итогов	Подчитываются	Была внята тема, проведён	В ходе подсчёта	(метапредметные) освоение



<p><b>учебного занятия/ Рефлексии учебной деятельности.</b></p>	<p><b>баллы, на их основе объявляются оценки, задаются направляющие и рефлексирующие вопросы по темам, пройденным внутри игры.</b></p>	<p><b>анализ реформы своих результатов, общее обсуждение и заполнение учениками пробелов друг у друга.</b></p>	<p><b>баллов и выдачи оценок, следует уделять внимание не только количеству пройденных заданий внутри игры, но и качества работы друг с другом, взаимопомощи, дискуссий.</b></p>	<p><b>мышления, работы в коллективе.</b></p>
---	--	--	--	--

**Приложение 3. Дидактическая карта урока с использованием видеоигр  
2.**

<b>Этапы урока,</b>	<b>Содержание урока</b>		<b>Анализ/ комментарий</b>	<b>Характеристика урока по достижению образовательных результатов (личностных, предметных, метапредметных)</b>
	<b>Деятельность учителя</b>	<b>Деятельность учащихся</b>		
их логическая последовательность и дозировка во времени, соответствие построения урока его содержанию и поставленной цели <i>(*этапы указаны примерные, при необходимости их можно объединить)</i>	Какова доля репродуктивной и поисковой (исследовательской) деятельности? Примерное число заданий репродуктивного характера: («прочитай», «перескажи», «повтори», «вспомни») и заданий поискового характера («докажи», «объясни», «оцени», «сравни», «найди ошибку»)			
<b>Организационный момент</b>	<b>Приветствие и учебная мобилизация класса, направление учеников к компьютерным средствам, распределение их,</b>	<b>Учебное мобилизование, рассадка по компьютерным местам, внятия инструкций, открытие нужной программы, выбор требуемой главы/задания.</b>	<b>Задание лучше давать вербально самому учителю ради ускорения процесса. В зависимости от направленности работы на коллективность или</b>	(личностные) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умение самоорганизоваться.  Метапредметные – работа с электронными материалами и компьютерной техникой

	<p><b>объяснение предстоящей работы дается ученикам разные задания в программе.</b></p>		<p><b>индивидуальное решение дается номер задачи в программе, возможна конкуренция между учащимися, кто быстрее справится.</b></p>	
<p><b>Мотивация к учебной деятельности</b></p>	<p><b>Мотивация предоставляется игре, контроль порядка.</b></p>	<p><b>Мотивация через игру, условия и предоставленный сценарий, ответ на вызов игры.</b></p>		<p>(личностные) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умение самоорганизоваться.</p> <p>Метапредметные – работа с электронными материалами и компьютерной техникой</p>
<p><b>Целеполагание</b></p>	<p><b>Контроль порядка, Распределение заданий между группами, для слабых</b></p>	<p><b>Цель дается через игру, Но для разных групп даются разные задания.</b></p>	<p><b>Дети занимают ведущую роль, цели могут различаться от задания к заданию</b></p>	<p>(личностные) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умение самоорганизоваться.</p>

	<b>учеников выдаются карты- ключи</b>			Метапредметные – работа с электронными материалами и компьютерной техникой
<b>Изучение нового материала</b>	<b>Перед началом игры сделать краткий исторический экскурс, дать, возможна предыду щая подготовк а в виде домашнег о изучения, работы с учебнико м</b>  <b>Поддержа ние порядка, помощь в виде подсказок внутри игры.</b>	<b>Работа с предоставленны ми фольклорными единицами, изучение задания, поиск через интернет и учебные пособия дополнительные данные о предоставленной ситуации.</b>  <b>Сопоставление содержания легенд внутри игры с содержание учебных материалов.</b> <b>Поиск несоответствий и парралелей.</b>	<b>Материала должно быть подготовлен о достаточно заранее, включая доп. Материалы. Эта фаза и закрепление уже изученного будут сливаться в ходе игры</b>	(личностные) принятие и освоение социальной роли обучающегося, примерение роли исследователя, предоставленно го игрой, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения, (предметные) овладение основами логического и исторического мышления, прикидки и оценки.
<b>Первичное закрепление /-</b>	<b>Поддержка ние</b>	<b>Работа с документами,</b>	<b>Класс наслаждаетс</b>	(личностные) овладение

<p><b>Применение изученного материала</b></p>	<p>порядка, помощь в виде подсказок внутри игры, указать, куда следует уделить внимание</p>	<p>использование своих знаний, соотношение фольклора внутри и вне игры, проведение параллелей с историческими событиями групповая работа, разбивка задания на составные части, обмен информацией, сравнение знаний своих и соседей, дискуссии о правильном ответе.</p>	<p>я возможность дискуссии и самостоятельной работы, учитель играет направляющую роль. На основе пройденного материала ученики способны решить поставленную перед ними цель, обмен информацией позволяет задействовать максимальное количество учеников, каждый вносит вклад.</p>	<p>способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления.  Метапредметные: работа с электронными системами поиска и хранения информации.</p>
<p><b>Самостоятельная работа с проверкой, Контроль.</b></p>	<p>Слежение за порядком. Контроль над группами,</p>	<p>Чтение и анализ документа, всё вышеперечисленное продолжается.</p>	<p>Класс заинтересован в анализе реальных документов.</p>	<p>(метапредметные) смысловое чтение, анализ (предметные) овладение основами</p>

	<b>превенция внутригрупповых конфликтов или некорректного распределения ролей</b>	<b>Проверка ведётся самой игрой, фиксирующей правильные и неправильные ответы. Идут споры и рефлексия. Поиск истины.</b>	<b>Независимость игры её беспристрастность снижают риск межличностных конфликтов, повышают азарт поиска истины.</b>	логического и исторического мышления, прикидки и оценки.
<b>Завершение работы с техникой.</b>	<b>Объявление о завершении работы, подсчёт баллов, выключение техники</b>	<b>Завершение своих заданий, предоставление баллов, сравнение успеха себя и других, выключение техники</b>	<b>Контроль учителя необходим для успеха.</b>	(метапредметные) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения.
<b>Домашнее задание – обобщение.</b>	<b>Вербальная дача домашнего задания</b>	<b>Внятие домашнего задания</b>	<b>Возможно визуальная дача задания меловым путём.  В целях д/з должна быть цель написать обобщающий вывод по узанному сегодня для лучшего закрепления работы</b>	(личностные) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления.

			<b>учеников.</b>	
<b>Подведение итогов учебного занятия/ Рефлексии учебной деятельности.</b>	<b>Подчитываются баллы, на их основе объявляются оценки, задаются направляющие и рефлексирующие вопросы по темам, пройденным внутри игры. Обязательно домашнее задание в виде самостоятельной работы, например эссе для личного закрепления материала</b>	<b>Была взята тема, проведён анализ реформы своих результатов, общее обсуждение и заполнение учениками пробелов друг у друга.</b>	<b>В ходе подсчёта баллов и выдачи оценок, следует уделять внимание не только количеству пройденных заданий внутри игры, но и качества работы друг с другом, взаимопомощи, дискуссий.</b>	<b>(метапредметные) освоение мышления, работы в коллективе.</b>

## Библиографический список

Битнер М.А., Кудашов И.В. Мультикультурализм в действии: английский язык как лингва франка в блогах представителей различных культур // Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества : материалы V Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, посвященной 70-летию факультета иностранных языков. Красноярск, 5-6 декабря, 2016 г. / отв. ред. И.А. Майер; ред кол.; ; Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2017. С. 40-47

Бука[электронный источник]/URL: <http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=90> (дата обращения: 08.06.2018)

Бука[электронный источник]/URL: <http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=500> (дата обращения: 08.06.2018)

Грэй С. В каких странах мира видеоигры наиболее популярны // Hi-News.ru.17.10.2014.URL:<http://hi-news.ru/games/v-kakix-stranax-mira-videoigry-naibolee-populyarny.html> (дата обращения 09.11.2015)

Кудашов И.В. Формирование поликультурной личности через видеоигры // Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества : материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Красноярск, 3-4 декабря, 2015 г. / отв. ред. И.А. Майер; ред кол.; ; Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2015. С. 22-29

Многоуровневый личностный опросник «Адаптивность» (МЛО-АМ) А.Г. Маклакова и С.В. Чермянина // Практическая психодиагностика. Методики и тесты. Учебное пособие. / Ред. и сост. Райгородский Д.Я. – Самара: Издательский Дом «БАХРАХ-М», 2006.- С. 549-672. (дата обращения: 08.06.2018)



Alexander Sliwinski. First-ever survey of gay videogamers // Washingtonblade.com. 18.06.2006. URL: [http://web.archive.org/web/20060618040019/http://www.washingtonblade.com/thelatest/thelatest.cfm?blog\\_id=7415/](http://web.archive.org/web/20060618040019/http://www.washingtonblade.com/thelatest/thelatest.cfm?blog_id=7415/) (дата обращения: 09.11.2015)

*Bennerstedt, Ulrika (2011). "How gamers manage aggression: Situating skills in collaborative computer games". International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*

Bleja D. The Melting Pot and the Salad Bowl: Why the Witcher 3 is a step forward for ethnic diversity in games // Volnaiskra. 05.06.2015. URL: <http://www.volnaiskra.com/volblog/the-melting-pot-and-the-salad-bowl-why-the-witcher-3-is-a-step-forward-for-ethnic-diversity-in-games> (дата обращения: 09.11.2015)

Brice M. Speaking in Accents and the American Ethnocentrism in Video Games // Pop Matters. 15.11.2011 URL: <http://www.popmatters.com/post/151275-speaking-in-accents-and-the-american-ethnocentrism-in-video-games/> (дата обращения: 09.11.2015)

Crampton T. For France, Video Games Are as Artful as Cinema // The New York Times. 06.11.2006. URL: <http://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html> (дата обращения: 09.11.2015)

Facts & Figures // Askaboutgames.com. 13.06.2007. URL: <http://web.archive.org/web/20070613033013/http://www.askaboutgames.com/?c=/pages/factsFigures.jsp> (дата обращения: 09.11.2015)

Grandstaff M. Summer school with Oblivion // Bethesda Blog. 04.08.2012. URL: <http://www.bethblog.com/2012/09/04/summer-school-with-oblivion/> (дата обращения: 09.11.2015)

Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research// Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose.URL:

<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> (дата обращения: 08.06.2017)

Hybriona[электронный источник].URL:<http://www.hybriona.com/> (дата обращения: 08.06.2017)

Institute of Play//2007[электронный источник].URL:  
<https://www.instituteofplay.org/about> (дата обращения - 08.06.2018)

Itamir Shatz. Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process// Tel Aviv University, 2015 (дата обращения: 08.06.2018)

Jack Grove. Playing video games “improves students employability skills”//World University Rankings.05.06.2017.URL:  
<https://www.timeshighereducation.com/news/playing-video-games-improves-students-employability-skills> (дата обращения: 08.06.2018)

Keith Stuart.Syrian Journey: why BBC was right to make a game about the refugee crisis//Theguardian.06.04.2015.URL:  
<http://www.theguardian.com/technology/2015/apr/06/syrian-journey-bbc-game-refugee-crisis> (дата обращения: 09.11.2015)

*Kent, Steven L. (2002). The Ultimate History of Video Games: The Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World. New York: Random House International* (дата обращения: 08.06.2017)

Leticia Lafuente Lopez. Video Games In Education And Training// eLearningIndustry.14/08.2016.URL:<https://elearningindustry.com/video-games-education-training> (дата обращения: 08.06.2018)

Matthew Barr. Video Game can develop graduate skills in higher education students: A randomized trial//Elsevier Computers & Education.01.10.2017. с. 86-97 (дата обращения: 08.06.2018)

Max Fisher. Ten-country comparison suggest there's little or no link between video games and murders // The Washington Post. 17.12.2012. URL: <https://www.washingtonpost.com/news/worldviews/wp/2012/12/17/ten-country-comparison-suggests-theres-little-or-no-link-between-video-games-and-gun-murders/> (дата обращения: 09.11.2016)

Orland K. Ted Cruz and the rise of politics' "video game generation" // Arstechnica. 02.05.2015. URL: <http://arstechnica.com/gaming/2015/06/ted-cruz-and-the-rise-of-politics-video-game-generation/> (дата обращения: 09.11.2015)

Peckham M. Never Alone is a narrowing Journey into the folklore of Alaska natives // WIRED.com. 21.11.2014. URL: <http://www.wired.com/2014/11/never-alone-review/> (дата обращения: 09.11.2015)

Philippa Warr. E-Sports in numbers: Five mind-blowing stats // Redbull.com. 09.05.2014. URL: <http://www.redbull.com/ca/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats> (дата обращения: 09.11.2015)

Rick G. The Myth of the Average Gamer: 2012 Entertainment Software Demographics Deconstructed // Geekquality. 22.08.2012. URL: <http://www.geekquality.com/average-gamer-myth/> (дата обращения: 09.11.2015)

Robert L. Duran. Communicative Adaptability: A Measure of Social Communicative Competence // cityweb, 2009 URL: <https://citeweb.info/20090026765> (дата обращения: 08.06.2018)

Robert A. Lehrman. Video game nation: Why so many play // theChristianMonitor. 18.03.2012. URL: <http://www.csmonitor.com/USA/Society/2012/0318/Video-game-nation-Why-so-many-play> (дата обращения: 09.11.2017)

Steamspy[электронный источник]/URL:<http://steamspy.com> (дата обращения: 08.06.2017)

Stuart K. Syrian Journey: why BBC was right to make a game about the refugee crisis // Theguardian.06.04.2015.URL:  
<http://www.theguardian.com/technology/2015/apr/06/syrian-journey-bbc-game-refugee-crisis> (дата обращения: 09.11.2015)

The Temporal Invasion//SteamStore[электронный источник].URL:[http://store.steampowered.com/app/454220/The\\_Temporal\\_Invasion/](http://store.steampowered.com/app/454220/The_Temporal_Invasion/) (дата обращения: 08.06.2017)

Thomas Crampton.For France, Video Games Are as Artful as Cinema//TheNewYorkTimes.06.11.2006.URL:  
<http://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html> (дата обращения: 09.11.2015)

Valve.Steam//Steamstore[электронный источник]/URL:<http://store.steampowered.com/about/> (дата обращения: 08.06.2017)

Warr P. E-Sports in numbers: Five mind-blowing stats // Redbull.com.09.05.2014.URL:  
<http://www.redbull.com/ca/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats> (дата обращения: 09.11.2015)

Walker J (5.07.2016). Impressions: The Temporal Invasion//Rock Paper Shotgun[электронный источник].URL:<https://www.rockpapershotgun.com/2016/07/05/impressions-the-temporal-invasion/> (дата обращения: 08.06.2017)

Where the Water tastes like Wine//SteamStore[электронный источник].URL:

[https://store.steampowered.com/app/447120/Where\\_the\\_Water\\_Tastes\\_Like\\_Wine/](https://store.steampowered.com/app/447120/Where_the_Water_Tastes_Like_Wine/) (дата обращения: 08.06.2018)