

ПОТЕНЦИАЛ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ШКОЛЬНОМ ИСТОРИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

Соболь Сергей Андреевич

магистрант, Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет, РФ, г. Пермь

Аннотация. В статье рассматриваются перспективы использования компьютерных игр в жанре «стратегия» школьными учителями-историками в профессиональной деятельности. Приводятся примеры таких игр, их сильные и слабые стороны. Объясняется, почему обращаться к компьютерным играм в образовании действительно важно.

Ключевые слова: Компьютерная игра, историческое образование, стратегия, учебный процесс, информатизация, история.

В современном мире технологический прогресс и процесс информатизации общества набирают всё большие и большие обороты. Без различных гаджетов нашу жизнь сейчас представить уже действительно сложно. Не секрет, что школьники особенно активно пользуются достижениями прогресса – главным образом, смартфонами и компьютерами. Однако старшее поколение – в нашем случае, педагоги и родители подростков, достаточно негативно относится к подобным увлечениям. В обществе также присутствует активная дискуссия по поводу вреда компьютерных игр – наверное, главного увлечения подростков. В общем-то, каждый имеет право на собственное мнение по поводу вреда или безвредности компьютерных игр. Мы же считаем, что педагог для повышения заинтересованности школьников и их вовлеченности в учебный процесс, достижения наивысших результатов обучения должен пользоваться всеми доступными ему способами.

Прежде чем говорить о необходимости использования компьютерных игр в образовании, нужно вспомнить, что с самого младенчества дети начинают играть (в данном случае речь идёт об играх в принципе), тем самым, познавая новый мир и стремительно приобретая необходимые начальные навыки. Стоит ли после этого сомневаться в полезности использования игр в обучении? Предупреждая вопрос читателя, не думаем, что игры в виртуальном мире кардинально отличаются от игр в мире реальном. Грубо говоря, если раньше дети играли в «войнушку» во дворе, то теперь они играют в ту же самую «войнушку» сидя за ПК.

В нашем случае, говоря исключительно об историческом образовании, мы обсудим возможности и перспективы использования компьютерных игр в жанре «стратегия» в учебном процессе. Отметим, что до сих пор не было замечено, чтобы данный жанр игр критиковался научным сообществом или обывателями по поводу его аморальности, пагубного воздействия на психику ребенка и т.д. Стратегическая игра — популярный жанр компьютерных игр, в котором залогом достижения победы является планирование и стратегическое мышление [1]. Фактически, предшественником компьютерных стратегий являются шахматы.

Компьютерные стратегии по их учебной направленности в историческом образовании можно разделить на два типа: игры, развивающие логику и стратегическое мышление, и игры,

способствующие усвоению предметных знаний. Однако, существуют и такие, которые гармонично сочетают в себе достоинства обоих типов. Исследователями выделяется ряд умений и навыков, которые развивает у школьников игра в стратегии: способность к преобразованиям (гибкость интеллектуальных процессов), способность к прогнозированию, интуитивное мышление (способность «чувствовать ситуацию»), дивергентность интеллекта (умение находить баланс) [2].

Например, игры серии «Civilization», предлагающие игроку встать во главе государства и пройти с ним весь путь развития от древности до новейшего времени, позволят наглядно понять принципы развития общества; усвоить, что в истории ландшафт играл одну из ведущих ролей при ведении военных действий; понять, что многие вопросы целесообразнее решать мирным путем, а силовой путь, напротив, может привести к быстрому краху. При этом, «Цивилизация» не делает упор на исторические события и их достоверность – игрок вполне может столкнуться с Ганди, который стремится расправиться с врагами с помощью ядерных бомб. Однако, ребенок вполне может познакомиться с оружием с сооружениями, соответствующих различным эпохам, поскольку по мере продвижения по «ленте времени» игроку для создания открываются новые юниты и становятся недоступны старые.

Другая серия игр, «Europe Universalis», совмещает в себе достоинства обоих выделенных нами категорий – в ней игроку в качестве, опять же, правителя государства предлагается поучаствовать в реальных исторических событиях. При этом, данная игра требует неординарного мышления и логики. Стоит отметить, что не каждый взрослый сможет сразу «разобраться» в тех игровых инструментах, которые предлагаются разработчиками. Также от «Цивилизации» игру отличает наличие реальной карты мира на которой и происходит всё действие. Карту можно переключать в режим физической, политической карты и ещё несколько режимов, а также детально разглядывать, приближая курсор к интересующим странам, областям и провинциям. Минусом по сравнению с «Цивилизацией» является тот факт, что юниты не отличаются разнообразием или детально прорисовкой, представленные исторические эпохи ограничиваются Средними веками и Новым временем, а также высокий «порог вхождения» для новичков. Из других компьютерных игр в жанре «стратегия», имеющих потенциал применения в историческом образовании, можно выделить такие, как «Stellaris», «Heart of Iron», серия «Total War».

Отметим, что мы не предлагаем, чтобы учителя истории на уроках усаживали детей за компьютеры, где они бы играли в ту или иную игру. Более целесообразно связывать с играми домашние задания. Особенно, учитывая, что дети дома всё равно уделяют отдыху за ПК достаточно много времени. Так почему бы не совместить приятное с полезным? Например, можно дать задание пройти «Цивилизацию 5» на максимальном уровне сложности, а потом предложить поделиться своими успехами. Отметим, что не развивая логику и мышление, не зная принципов развития государства, политических и экономических аспектов, выполнить данное задание будет невозможно. Поскольку партии в «Цивилизации» длятся не один и даже не 5 часов, можно предложить подросткам делиться своими планами по развитию виртуального государства и тем, что уже удалось сделать из ранее запланированного. Неудачи можно предложить анализировать на основе политических, экономических и географических аспектов. Можно даже предложить школьникам составить некую «дорожную карту» развития государства или вести дневник в письменном виде.

Таким образом, компьютерные игры имеют достаточно широкие перспективы как в образовании в целом, так и в школьном историческом образовании в частности. «Заделом» для этого является такое свойство игр, как увлеченность игрока, упрощающая доступ информации на уровень подсознания, а также возрастные характеристики аудитории – в компьютерные игры чаще всего играют дети и молодежь [3]. История – это наука, занимаясь которой исследователь никогда не столкнется в реальности с предметом своего исследования, а подросток за школьной партой никогда не увидит «в живую» то, о чём он читает в учебнике. Стратегии же в некотором смысле позволяют привнести практический аспект в изучение истории, позволяя ученику пережить в виртуальном мире то, что он изучает в школе. События и процессы, которые человек ассоциирует с самим собой, своими переживаниями (пусть и в виртуальном мире) запоминаются и понимаются гораздо лучше, чем те, которые просто проходили в далеком прошлом с какими-то абстрактными личностями.

Список литературы:

1. Компьютерная стратегическая игра – Wikimedia [Электронный ресурс]. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/977044> (дата обращения: 11.11.2019).
2. Фанталов А.Н. Психолого-педагогические аспекты компьютерных игр / А.Н. Фанталов // Герценовские чтения. Начальное образование. – Санкт-Петербург: ООО "ВВМ", 2012. – №1. – С. 162–166.
3. Белянцев А.Е., Герштейн И.З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект / А.Е. Белянцев, Герштейн И.З // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – Нижний Новгород: НИНГУ им. Н.И. Лобачевского, 2010. – №6. – С. 279–283.