

УДК 372.893

***ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УРОКЕ ИСТОРИИ  
КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ***

***Фазлыева Р.А.***

*Студентка,*

*Башкирский государственный Педагогический университет им. М. Акмуллы,  
Россия, г. Уфа*

**Аннотация:** Статья посвящена актуальному вопросу применения интерактивных технологий в процессе обучения исторической дисциплины на примере внедрения в учебный процесс обучающих компьютерных игр, в том числе и при организации самостоятельной работы обучаемых. Дано понятие образовательной компьютерной игры и на основании исследования российского и зарубежного опыта применения компьютерных игр в образовании предложена их классификация.

**Ключевые слова:** геймификация, компьютерные игры, историческая дисциплина, мотивация, компьютерное обеспечение.

***USING COMPUTER GAMES IN HISTORY LESSON AS A WAY TO  
INCREASE STUDENTS 'MOTIVATION***

***Fazlyeva R.A.***

*Student,*

*Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla,  
Russia, Ufa*

**Abstract:** The article is devoted to the topical issue of the use of interactive technologies in the process of teaching a historical discipline on the example of introducing educational computer games into the educational process, including when organizing students' independent work. The concept of an educational computer game is given, and on the basis of a study of Russian and foreign

experience in the use of computer games in education, their classification is proposed.

**Key words:** gamification, computer games, historical discipline, motivation, computer support.

На сегодняшний день обучение в школе воспринимается как нечто обыденное и не вызывает у детей азарта, в то время как компьютерные, ролевые и настольные игры поглощают их целиком. При этом интегрированные в урок принципы геймификации заметно повышают у детей, растущих в эпоху компьютерных игр, мотивацию к обучению и уровень включенности в изучение нового.

Для достижения образовательных целей необходимо учитывать не только непосредственно учебную обстановку, но также и обстановку в мире в целом. Это позволяет существенно повысить эффективность образовательного процесса. Так, в современных условиях большую популярность имеют видеоигры, Интернет ресурсы, современные средства обучения. Подростки представляют собой ту категорию людей, которая испытывает значительный интерес к подобному виду деятельности. Таким образом, представляется, что перенесение особенностей видеоигр, связанных с их структурой и механикой, в образовательный процесс может оказать положительное влияние на последний.

Геймификация — это использование игровых подходов, которые широко распространены в компьютерных играх, для неигровых процессов, что позволяет повысить вовлечённость участников в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг, усилить лояльность клиентов.

Геймификация является относительно новой методикой, и потому обладает недостаточной изученностью, но в то же время и широким образовательным потенциалом. Она может быть задействована в различных сферах человеческой жизни, но в последнее десятилетие рассматривается как

Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

один из наиболее перспективных инновационных подходов к проведению занятий в средней школе.

Для понимания сущности геймификации необходимо обратиться к истории ее возникновения. В 1980 году Томас Мэлоун опубликовал исследование «Что делает то, чему нужно учиться: исследование мотивирующих компьютерных игр». Позже, в 2002 году, Международный Центр Ученых Вудро Вильсона, базирующийся в Вашингтоне, создал Инициативу серьезных игр для изучения применения принципов игры в вопросах государственной политики. Из этой инициативы возникла геймификация образования, которая постепенно превратилась в область изучения. Термин «геймификация» был придуман в 2003 году Ником Пеллингом. Сегодня многие исследователи игр, в том числе Кэти Сален, основатель «Quest for Learn public school», Джейн МакГонагалл, директор по исследованиям и разработке игр Института будущего, и Джои Дж. Ли, директор Лаборатории исследований игр в колледже учителей, Колумбийский университет, значительно расширили применение геймификации (или «игрового мышления») в образовательных контекстах. На современном этапе геймификация представляет собой особую форму организации учебного времени.[2]

Геймификация в обучении - использование игровых правил, используемых в современных онлайн-играх, для мотивации учащихся и достижения реальных образовательных целей в курсе изучения учебного предмета.

В современном цифровом поколении геймификация стала популярной тактикой для поощрения конкретных моделей поведения и повышения мотивации и участия. Во многих образовательных программах она помогает преподавателям находить баланс между достижением их целей и удовлетворением растущих потребностей учащихся.

Естественной средой для учащихся являются компьютерные игры, задача современного учителя истории активизировать познавательную деятельность учащихся с помощью компьютерных игр.

Учителя истории активно начали использовать видео игры в обучении. Они утверждают, что книги не дают забыть историю, но если использовать видео игры, то история может ожить. Дети могут погрузиться в то или иное событие. Современные видео игры имеют очень хорошую и продвинутую графику, действия на экране похожи на реальность.

Создатель данной методики, уникального подхода к обучению истории Джеффри Маммет, преподаватель средней школы в Пенсильвании, кандидат общественных наук. Он утверждает, что, к примеру, в игры World of Warcraft, игроки управляют персонажами человеческой расы, в которых отчетливо можно разглядеть европейский тип лица, в то время как враг расы, орки, имеют четкие ближневосточные черты. Эту игру можно использовать, чтобы зажечь дискуссии о расовой принадлежности в обществе и стереотипах.[3]

В последнее время появились разнообразные онлайн сервисы и сообщества, которые используют геймификацию для образования (Codecademy, Code School, Motion Math Games, Mathletics, Coursera, Spongelab), а также порталы, предлагающие для удобства геймификации процесса обучения готовые плагины и платформы (Mojo, ClassDojo, Teacher Gaming Network, HabitRPG, Classcraft и др.). Рассмотрим некоторые из них.

Предложенная учителем физики Шоном Янгом в 2013 г. образовательная ролевая онлайн-игра для старших классов Classcraft разработана для игры учителя и ученика на уроке. Игра радикальным образом повысила мотивацию обучающихся. Используя принципы современных игр, она дает ученикам возможность работать в команде и приобретать компетенции, необходимые в реальной жизни. Системы игрофикации, как ClassCraft, добавляют слой игры, приключения сверху

Дневник науки | [www.dnevnika.ru](http://www.dnevnika.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

существующей инфраструктуры курса. Студенты создают персонаж, игра как часть команды, и приобретают опыт, баллы и вознаграждения на основе связанных с классом поведений. Студенты вознаграждены за помощь другим студентам, производство образцовой работы, и т.д. Учитель ведёт урок в обычном режиме, игра же, запущенная на фоне, управляет сбором очков и распределением поощрений. В Classcraft играют по пять или шесть учеников на протяжении всего учебного года. Такой подход поощряет менее общительных учеников взаимодействовать с другими учениками для достижения общей победы.

Опыт использования мобильных технологий и геймификации в учебном процессе представлен А. В. Худяковой, которая описала использование бесплатного русскоязычного сервиса «Kahoot!» для опросов учеников 9-х классов. Он позволяет организовать фронтальный онлайн опрос учащихся и выстраивает их рейтинг после каждого ответа. Педагог также подчёркивает активность и высокую мотивацию школьников, однако указывает на недолговечность знаний, приобретаемых в ходе игры. Полученные в ходе игры знания не обладают и свойством «переноса». Так, правильно решая задачи с экрана, учащиеся затрудняются при решении текстовых задач из сборника. Вероятно, отсутствие развлекательных стимулов, блокирует мыслительную работу отдельных учащихся.

Рассмотрим самые популярные в России исторические игры.

Pride of Nations. Данная игра позволит учащимся освоить материалы по истории конца XX – начала XXI вв. Что можно изучить: мировую историю с 1850 по 1920 годы. Ключевая цель программы – моделирование исторических событий восьми крупнейших держав того времени. Игра отличается рядом особенностей, включая максимальную реалистичность. Учащийся сможет прочувствовать события битвы за Крым, продажи Аляски, гражданских войн и революций. Игра становится хорошим помощником в изучении истории.[7]

В серии игр Total War (2000 – наше время) центральным элементом геймплея является завоевание окружающих территорий и масштабные сражения. В этой серии выпускаются игры из разных исторических периодов: феодальная Япония (Total War: Shogun и Shogun 2); античность (Total War: Rome, Rome 2, Atilla); раннее Средневековье (Medieval Total War), а также эпоха колониальных войн и эпоха Наполеона (Empire: Total War и Napoleon: Total War). Игры, таким образом, охватывают широкий временной период от эпохи Древнего Рима до наполеоновских войн.[6]

Во всех этих играх игрок берёт на себя роль полководца из определённой страны определённого временного промежутка и получает возможность пройти исторический путь того государства, за которое он играет. Для игрока же возможности практически не ограничены: играя в серию Total War, историю той или иной войны можно «переписать» по своему усмотрению, что напрямую зависит от личных умений игрока. Однако историчность проявляется в серии этих игр условно: несмотря на точно воссозданные типы войск того или иного исторического периода, а также взаимодействия их друг с другом, в режиме «Кампания» исторические события являются скорее фоном, задающим стартовые условия и тон игры. В серии игр также присутствует режим «Исторические сражения», где можно взять под контроль войска той или иной страны в определённом решающем сражении (к примеру, Бородинская битва в Napoleon: Total War или битва в Тевтобургском лесу в Rome: Total War). Данные сражения примечательны тем, что на занятиях истории в школе могут использоваться как «интерактивные» карты: вместо карт-схем учащемуся самому предлагается поучаствовать в командовании сражением.[7]

Игровая серия Казаки. Разработана в 2006 году украинской студией GSC Game world. Хроника происходящих событий охватывает временной период с XVII по XIX в. В ней игрок может взять под контроль одну из шестнадцати стран: Австрию, Алжир, Англию, Венецию, Испанию, Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

Нидерланды, Польшу, Португалию, Пруссию, Пьемонт, Россию, Саксонию, Турцию, Украину, Францию и Швецию. Большинство стран, преимущественно страны Западной Европы, обладают стандартным набором строений и юнитов. Юниты каждой страны, кроме внешних отличий, имеют свои индивидуальные особенности.

Браузерная flash-игра 1066, посвященная истории нормандского завоевания Англии, вышла вместе с одноименным сериалом. Картина получилась скорее художественная, поэтому образовательную миссию взяла на себя игра. Она рассказывает о трех ключевых сражениях 1066 года — битвах при Фулфорде, Стамфорд-Бридже и Гастингсе. Каждый этап открывается анимированным рассказом о ходе событий: по карте Англии движутся стрелки, стройными рядами маршируют викинги и нормандцы. В роли рассказчика выступает Иэн Холм — Бильбо Бэггинс из «Властелина колец».[7]

Проблема современных компьютерных игр заключается в том, что те из них, в сюжете которых используется некое историческое событие, имеют лишь косвенное отношение к истории, в них нет исторической точности и достоверности, наличие вариативности приводит к искажению исторического события.

Вся работа с компьютерной игрой представляет собой диалог программы и пользователя. Следовательно, при таком подходе учебная игра на компьютере может быть рассмотрена как особая форма учебной деятельности, в процессе которой меняются учебные задачи особого рода, что само по себе обеспечивает возможность латентного обучения.

Таким образом, используя технику геймификации и трансформируя рутиную работу в игровую, педагог получает возможность увлечь и сплотить учеников, развивая их творческое и неординарное мышление. Однако, существует ряд процессуальных трудностей и ограничений, на которые стоит обратить внимание. Недостаточная игротехническая и компьютерная

Дневник науки | [www.dnevnikaui.ru](http://www.dnevnikaui.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

компетентность учителя и коммуникативная культура субъектов образовательного процесса могут вызвать растягивание игры на многочасовые занятия и отсутствие знаний. Ряд учащихся могут сосредоточиться на получении наград, но не на самом обучении, другие же, в силу личностных особенностей, могут проявить апатию или неготовность к продуктивному общению, физическим либо психическим нагрузкам.

### Библиографический список

1. Добычина, Н. В. Компьютерные игры – театр активных действий / Н.В. Добычина // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2019. № 1. С. 149–158.
2. Евплова Е.В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению / Е.В.Евплова // Одинцовские чтения ОГУ. 2020. № 2. С. 23-31.
3. Ермаков А.В., Бессмертный А.М., Иванов П.П. Модель оценки сценариев игрофикации в учебном процессе / Ермаков А.В., Бессмертный А.М., Иванов П.П. // Вестник СВФУ. 2020. № 6. С. 42-46.
4. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. СПб.: СПб АППО, 2015. 170 с.
5. Иглин Д.А. Игрофикация как перспективная технология образовательного процесса / ИГЛИН Д.А. // Сборники конференций НИЦ СОЦИОСФЕРА. 2020. № 17. С. 87-90.
6. Карпенко, О. М. Геймификация в электронном обучении / О.М. Карпенко, А.В. Лукьянова, А.В. Абрамова, В.А. Басов // Дистанционное и виртуальное обучение, 2018. № 4. (94). С. 28-43.
7. Корнилов, Ю.В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю.В. Корнилов // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 5. С. 27-34.
8. Лычаева, М.В. Проектно-ориентированное обучение в системе элитного технического образования в ТПУ / М.В. Лычаева // Сборник Дневник науки | [www.dnevnikaui.ru](http://www.dnevnikaui.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327



трудов научно-методической конференции «Уровневая подготовка специалистов: государственные и международные стандарты инженерного образования», Издательство Томского политехнического университета, Томск. 2016. С. 160-163.

*Оригинальность 93%*