

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Балашовский институт (филиал)

Кафедра истории

**РАЗРАБОТКА И СОЗДАНИЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ ВИДЕОИГРЫ ПО ИС-  
ТОРИИ РОССИИ ДЛЯ СТАРШИХ КЛАССОВ  
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студента 5 курса 252 группы  
направления подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование  
(с двумя профилями подготовки)».  
профилей «История. Обществознание»  
филологического факультета  
Мялкина Артема Вадимовича

Научный руководитель  
кандидат исторических наук,  
доцент \_\_\_\_\_

И. М. Самсонов  
(подпись, дата)

Зав. кафедрой истории  
кандидат педагогических наук,  
доцент \_\_\_\_\_

Т. А. Юмашева  
(подпись, дата)

Балашов 2024

## ВВЕДЕНИЕ

Видеоигры — новый вид развивающего обучения. Компьютерные технологии избавляют как педагога, так и ребенка от тяжелой рутинной работы. Ребенок нуждается в достаточном количестве знаний для дальнейшего формирования ума. В современном информационном мире школьники склонны получать большую часть информацию из компьютера, нежели из книг или учебной литературы, поэтому надо разрабатывать новые способы обучения, которые могут отвечать современным тенденциям информатизации и компьютеризации общества.

Сами видеоигры, являясь частью игровых технологий, введены для обучения, которое означает не столько накопление знаний, сколько их осознание, вплетение их в систему уже имеющегося опыта обучающегося.

Стоит сказать, что еще в 2022 году, на заседании наблюдательного совета АНО «Россия — страна возможностей» по словам Президента РФ, видеоигры должны быть на стыке искусства и образования, и главное здесь — не деньги, а польза. В ходе работы будет создана развивающая компьютерная видеоигра.

**Актуальность** данной темы определена тем, что сегодняшний век является веком информационных технологий. Сегодня различные гаджеты, такие как персональный компьютер или телефон есть у всех обучающихся. Таким образом современное образование должно отвечать развитию информатизации. Следовательно, информатизация не обошла стороной и игры, они встали на ступень выше и стали компьютерными. Таким образом работники образовательных организаций могут интегрировать компьютерные игры в школьную программу, как новый метод игрового образования.

**Историография.** Изучением данной проблемы занималось обширное количество методистов, психологов и педагогов. Такие авторы, как Клэр Икуми Хитосуги и Мэтью Шмидт, которые разработали систему обучения в школе на основе компьютерных игр как системы игровых технологий

(DGBL), Кэнтаро Хаяши, который в своей книге «Видеоигры — будущее образования», смог теоретически обосновать систематику компьютерных игр в методической работе преподавателей. Также важную роль в исследовании видеоигр в образовании сыграла Ясмин Кафай - ученый и разработчик онлайн-инструментов и сообществ для популяризации кодирования, творчества в классах, ее исследования касались разработок для деятельности учителя с внедрением компьютерных игровых технологий.

Вопросу о развивающих играх, их структуре и функциях уделяется внимание в работах таких отечественных исследователей, как Т. В. Рябова, А. А. Попов, Е. В. Горшков. Предлагали и изучали различные формы игрового обучения Е. Ю. Малыгина и Т. М. Галеев.

**Объектом** бакалаврской работы служит процесс разработки видеоигр.

**Предмет** работы — процесс разработки и внедрения развивающих видеоигр в школьное образование для обучающихся старших классов.

**Цель** данной бакалаврской работы — теоретически обосновать и разработать развивающую видеоигру для старших классов, а также выявить ее эффективность как средства обучения истории в школе.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи**:

- рассмотреть историческое развитие образовательных видеоигр с момента их зарождения до наших дней;
- спроектировать структуру развивающей видеоигры и сценарий игрового процесса;
- подобрать пакет диагностик по выявлению уровня готовности школьников к целевому использованию компьютерных игр в обучении;
- разработать развивающую видеоигру и осуществить ее функциональное тестирование;
- разработать программу по использованию видеоигр среди учащихся средней образовательной школы;
- разработать и протестировать развивающую видеоигру.

В работе использовались следующие **методы исследования**: анализ, описание, обобщение и синтез информации, полученной из научных статей и учебных пособий, сравнительный анализ, а также тестирование готового продукта.

**Методологической и теоретической базой исследования** являются рассмотрение и анализ источников и статей; современные педагогические концепции и понятийный аппарат; продукты индустрии видеоигр.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**Первая глава** называется «Теоретические основы использования видеоигр в образовании». В параграфе 1.1. («Сущность понятие видеоигр и история использования видеоигр в образовании») были рассмотрены и проанализированы понятие «видеоигра» от таких научных деятелей, как Николас Эспозито, А.Л. Каткова, а также определения из словарей по типу Кембриджского словаря или Большой российской энциклопедии. Мы пришли к выводу, что нет единого толкования этого определения. Но на основе анализа различных понятий можно выделить общие черты в понимании видеоигр, а именно: для всех видеоигр нужен ЭВМ (компьютер (ПК), смартфон и/или игровая консоль); видеоигры это всегда интерактивность.

В параграфе 1.2. («Нормативная область использования видеоигр в работе учителя») нами были рассмотрены и проанализированы нормативно-правовые акты, регулирующие использование видеоигр в общеобразовательной организации, а именно:

— «Конституция Российской Федерации» (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);

— Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями от 17.02.2023);

— Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

— Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. № 413).

Проанализировав данные нормативно-правовые акты, мы можем отметить, что законодательно нужно детально разработать документ, который будет регламентировать данную сферу в образовании.

В параграфе 1.3. («Образовательные преимущества видеоигр их классификация и сравнительная характеристика») мы отметили общие положительные черты использования видеоигр в обучении и их влияние на успеваемость, знания и когнитивные способности школьников. Мы пришли к выводу, что основываясь на имеющихся исследованиях и данных, можно сказать, что видеоигры способны оказывать положительное влияние на учеников. Также было проведено исследование разнообразия видеоигр в плане жанров, что крайне важно в случаях при выборе образовательной видеоигры.

**Вторая глава** называется «Практическая разработка и реализация развивающей видеоигры». В параграфе 2.1. («Разработка и создание образовательной видеоигры») описывается процесс разработки и создания развивающей видеоигры. В рамках выпускной квалификационной работы была разработана и создана развивающая видеоигра на тему «Великая Отечественная войны» и апробирована в МОУ СОШ № 7 г. Балашова среди учащихся 10-го класса.

Планирование и создание видеоигры проходило в несколько этапов, каждый из которых включал какую-либо отдельную ступень производства видеоигры. Во-первых, первым этапом стало планирование и подготовка прототипа.

Во-вторых, был проработан сюжет, что особенно полезно в рамках реализации видеоигр в рамках школьного обучения.

Следующим этапом стала разработка общего аудио- и видеоантуража, в том числе создание спрайтов, фонов и стилистики, создание и планирование основных геймплейных элементов, игровых механик, а также интерфейса и управления.

После того как основные контуры и элементы записаны на бумаге, а общая тема определена, начался следующий этап создания игры, а именно прототипирование.

И последним этапом создания видеоигры стало производство.

В параграфе 2.2. («Составление и реализация технологической карты по использованию видеоигры») была проведена реализация созданной видеоигры. Для этого составлены рабочая программа, где указаны цель, задачи, планируемые результаты, и тематическое планирование.

С данной целью было разработано несколько внеурочных занятий с использованием компьютерных игр.

Также был разработан план по внедрению видеоигры, в соответствии с которым и проводилась работа на уроке.

Почти все уроки имеют следующую структуру:

- организационный момент;
- объяснение задач для каждой главы видеоигры;
- прохождение одной главы;
- ознакомление с разделом, справка для изучения открытых по ходу игры исторических данных.
- практические задания.

После практической реализации дистанционного курса проводился всесторонний анализ.

В начале с каждым учащимся была проведена диагностика школьной мотивации и знаний у старшеклассников. Цель диагностики — определить психологическую готовность ребенка к будущему, уровень развития его кру-

гозора и интеллекта. Данное исследование проводилось в группе, направленной на выяснение ориентировки ребенка в окружающем, запас его знаний в исторической и обществоведческой сфере. Затем оценивались результаты каждого учащегося: выявлялся итоговый уровень ориентировки и запас имеющихся знаний.

Учебный курс состоит из 4 уроков, каждый из которых представляет тематический блок с определенной главой игры. Также, основываясь на том, что сам урок длится примерно 1 час, а лимит по использованию ПК для старших классов является 30 минут, были созданы и загружены видеоматериалы, исторические справки, учебные презентации, практические задания для проверки уровня усвоения материала, которые находятся в разделе справка внутри самой видеоигры.

Алгоритм работы обучающихся заключается в следующем: им предлагается ознакомиться с самой игрой/главой игры. Далее они актуализируют уже имеющиеся знания по пройденному материалу учебника. Затем играют в игру, в ходе которой должны закончить главу, данную на это занятие, а по окончании предоставляют результаты. После чего можно изучить раздел «Справка» внутри игры, содержащий различные исторические данные про события, личности, оружие и т. д., открывающиеся по ходу сюжета.

Потом учащимся предлагаются практические задания по пройденному материалу, раздел с заданиями также находится внутри игры. При этом варианты заданий могут быть разные, например, тестовые или где необходимо вписать нужное словосочетание, задание с изображением и/или картой и др. Сами задания можно решить как в ходе урока, так и дома.

После прохождения всех 4-х глав видеоигры, а также материала учебника был проведён итоговый контрольный тест, состоящий из 22 заданий. Сами задания включают в себя вопросы и задания из материала, который был дан в видеоигре и из материала учебника.

На основе полученных данных, мы можем сделать вывод, что разработанная нами видеоигра в ходе его апробации в образовательном процессе по-

казал свою практическую реализацию среди учащихся. Это подтверждается полученными результатами учеников в ходе тестирования, которые дали положительную оценку курсу. Обучающиеся показали высокие баллы по итогам прохождения курса.

Оценивая результаты итогового контрольного теста, мы можем сказать, что обучающиеся имеют высокий уровень знания, как материала учебника, так и исторического внутриигрового материала.

Для сбора результатов данного метода обучения мы также разработали анкеты для учеников.

Обучающимся было предложено ответить на вопросы анкеты для анализа качества и результатов видеоигрового метода обучения. Ученикам предлагалось ответить на 9 вопросов, где 4 вопроса предполагают развернутый ответ.

Результаты, полученные на заключительном этапе, позволяют сделать вывод об эффективности использования созданной видеоигры для обучения. Хотя из-за кратковременности уроков и самой видеоигры, а также малого объёма работы, нельзя с полной вероятностью утверждать, что на рост знаний и сформированности повлияла именно созданная видеоигра.

Но сама динамика роста показателей сформированности и знаний согласуется с более авторитетными исследованиями и данными из первой главы и демонстрирует, что использование развивающих видеоигр в школьном образовании оказывает положительное влияние на развитие психических и интеллектуальных качеств, способствует всестороннему развитию личности и его познавательной деятельности.

В параграфе 2.3. («Рекомендации по совершенствованию») на основе полученных результатов нами были даны рекомендации по организации и совершенствованию использования видеоигр в школьном обучении, которые помогут правильно организовать будущее обучение на основе видеоигр, что может вызвать познавательный интерес обучающихся.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра по теме «Разработка и создание развивающей видеоигры для старших классов» была проделана следующая работа. Определена актуальность темы, которая объясняется тем, что сегодня остро стоит вопрос о современных образовательных технологиях, которые направлены на организацию деятельности учащихся через современные приемы образования и, в частности, компьютерные. Но данные приемы имеют ряд недостатков, которые стоит проработать для дальнейшего совершенствования.

Также рассмотрены теоретические аспекты, доказывающие пользу видеоигр в обучении. Работа носит как теоретический характер, так и практический.

В процессе разрешения задачи была теоретически обоснована и разработана развивающая компьютерная игра старших классов.

Для достижения поставленной цели были решены следующие задачи:

— На основе анализа предметной области, а также учебной и научно-технической литературы были раскрыты теоретические аспекты проектирования развивающих компьютерных игр, их история развития и на этом анализе сформулированы требования к разработанной игре.

— На основе жанрового анализа видеоигр был обоснован выбор жанра видеоигры, а также средства разработки игры и платформа выхода. Спроектированы структура развивающей игры, ее интерфейс и сюжет игрового процесса.

— Подобран пакет диагностик по выявлению уровня готовности школьников к целевому использованию компьютерных игр в обучении.

— Была разработана компьютерная развивающая видеоигра, осуществлено ее функциональное тестирование, позволяющее оценить качество проделанной работы.

— Разработана программа по использованию видеоигры среди учащихся средней образовательной школы.

— Созданная видеоигра была апробирована в рамках учебного процесса, проведена работа по изучению ее влияния на знания учеников.

Данная видеоигра может быть использована педагогами для проведения внеклассных мероприятий в школе или проведения занятий в ходе внеклассных мероприятий в группе образовательного учреждения.

Проверка выдвинутых положений позволила подтвердить эффективность применения видеоигр в работе учителя, а также в развитии детей.

Проведенная работа позволила на практике подтвердить пользу видеоигр в образовании. Анализ полученных результатов дает возможность сделать умозаключение, что видеоигровой способ обучения предоставляет как многообразие путей для дальнейшего совершенствования, так и требует серьезного развития в рамках нормативно-правового регулирования.

Таким образом, поставленная цель была достигнута, задачи выполнены.