Изучение обществознания через Genshin Impact

В настоящий период времени до сих пор существуют споры относительно геймификации в современной методике обучения. Наталья Кошлякова, директор Игро-N-сервис (компания, занимающаяся программным обеспечением), утверждает, что игровая форма позволяет привести эмоционально-психологическую базу человека в продуктивное русло, помогает отвлечься от бытовых проблем и сосредоточить внимание на командной работе и решении конкретной задачи [1]. Наиболее ярким примером положительного восприятия новой информации считается внедрение в уроки системы изучения материала через игру Minecraft [2]. Учитель математики и естественных наук Стивен Элфорд утверждает, что данная практика позволяет детям научиться пространственному мышлению, рациональному моделированию, а также развить в себе навыки творческого мышления. Однако существует и другая точка зрения, например, Джейн Макгонигал (разработчик видеоигр и публицист) отмечает, что в процессе обучения и получения знаний у личности должна быть свобода выбора, поэтому при изучении материала через геймификацию человек теряет положительные моменты получения новой информации, потому что сконцентрирован на цели, а не на самом процессе. Такой подход может привести к отсутствию дальнейшего взаимодействия с информационными технологиями и отказе от информатизации жизни, в том числе из-за поверхностного изучения вопроса [3].

В данной статье мы попытаемся понять, как изучение и вовлеченность учащихся в прохождении компьютерных игр может быть использована в образовательном ключе. На данном этапе мы остановимся на игре Genshin Impact, которая достаточно быстро приобрела популярность среди подростков с разных частей света. Разработка процесса связана с китайской компанией hoYoverse, релиз состоялся в 2020 году [4]. Нужно отметить, игра вышла в период распространения вируса COVID-19, что повлияло на общий бюджет продаж игр. К положительным особенностям игрового пространства можно отнести открытый обновляющийся мир, разнообразные локации, структурированную сюжетную линию, которая помогает проанализировать мотивы и поступки главных персонажей. Среди отрицательных выделяют систему «баннеров», заставляющую детей, не имеющих финансовой грамотности, тратить деньги на покупку валюты – примогенов – для того, чтобы получить того или иного нового персонажа. Однако, из личного опыта, можно прийти к выводу, что заинтересованность молодых людей была связана с возможностями кооперативного взаимодействия, упрощающего общение во время самоизоляции населения.

Игровая история знакомит нас с персонажами Итэром/Люмин, которые пытаются найти друг друга, оказавшись в незнакомом им мире. Открывающиеся игроку локации представляют собой образы исторических эпох в разных государствах:

1. Мондштат – Средневековая Германия;
2. Ли Юэ – Китай;
3. Инадзума – Япония периода «закрытия» от европейского влияния;
4. Сумеру – смешение индийской и египетской культур [5].

Из-за такого взаимодействия с географическими локациями возникает возможность изучения нового материала как в плане исторического процесса, так и обществоведческого. В статье приводятся несколько упражнений на повторение разнообразных тем, которые могут встретиться в материале 6-9 классов.

Первое задание связано с анализом типов развития обществ. Ученики делятся на четыре группы и заполняют таблицу дома относительно следующих источников информации (готовая таблица представлена ниже, часть информации за первые два региона заполнена для ознакомления):

Таблица 1 – заполнение данных

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Территория  | Тип общества  | Основной фактор развития общества  | Основной продукт производства  | Занятия населения  | Социальная структура  |
| Мондштат  | Традиционная  | Земля, поскольку большое количество территории вокруг города связано с охотой или выращиванием пищи | Продукты потребления, которые можно приобрести на небольшой рынке в центре локации | Выращивание культур – например, цветов, небольшие ремесленные мастерские – также находящиеся на центральной площади города | Власть принадлежит жителям города, которые получили большее количество свободы вследствие восстания против сеньоров. Существует религиозная община, которая обладает популярностью среди жителей региона |
| Ли Юэ | Индустриальная  | Капитал, поскольку именно этот регион развивает торговлю и коммуникацию с другими территориям по вопросам экономического обмена, именно здесь появляется значение «моры» (единицы денег) как меры стоимости | Товары промышленного развития, потому что на территории региона находятся залежи полезных ископаемых, которые можно использовать при производстве товаров  | Торговля и развитие ремесел, развитие индустриализации | Существует социальная мобильность, формируются классовые объединения, власть представлена аристократией  |
| Инадзума  |  |  |  |  |  |
| Сумеру  |  |  |  |  |  |

Каждая группа готовит презентацию в качестве доказательства, используя фотографии из игры, локации местности, а также примеры персонажей – их места и деятельности в сюжете.

Второе задание может быть связано с повторением различных видов деятельности. Например, дети распределяют персонажей по разным категориям их активности, аргументируя свой выбор.

Таблица 2 – виды деятельности

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Игра  | Учеба  | Труд  | Общение  |
| Кли, рыцарь ордена, участвует в прятках, чтобы исследовать территорию вблизи стен города, представляя себя взрослой  | Библиотекарь Лиза обучалась в научной академии Сумеру, став лучшей на своем потоке  | Ноэль, помощница рыцарей, готовит комнаты для проведения встречи с делегацией из Ли Юэ | Эмбер, скаут, встречает путешественников и проводит экскурсию по городу  |
| Признак: воображаемая ситуация, поскольку Кли представляет себя взрослее, получение нового опыта | Признак: учеба характеризуется получением новых знаний и навыков  | Признак: использование физического труда  | Признак: эмоционально-психологическая связь позволяет наладить контакты для дальнейшей дружбы |

 Третье задание связано с одной из сюжетных веток в Сумеру. Один из персонажей пытается доказать, что он является живым человеком, а не «марионеткой», которую можно использовать для достижения чужих идеалов. Для повторения определений личность, индивид и индивидуальность, сознание и ответственность можно начать урок с дискуссии – «Можно ли считать персонажа (Скарамучча) действительной личностью?». Благодаря этому мы вспомним основные характеристики терминов, а в дальнейшем ребята смогут написать эссе на смежную тематику для развития писательской грамотности.

 Подводя итог, можно сделать вывод, что данная игра предоставляет возможности для проведения повторительно-обобщающих и исследовательских уроков, которые связаны с практической направленностью.

Список источников и литературы

1. Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе//РБК. – URL: [Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе | РБК Тренды (rbc.ru)](https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994) (Дата обращения: 20.11.22).
2. Как и зачем Minecraft применяют в образовании//Дзен. – URL: [Как и зачем Minecraft применяют в образовании | XYZ School | Дзен (dzen.ru)](https://dzen.ru/media/xyz/kak-i-zachem-minecraft-primeniaiut-v-obrazovanii-5f0f23f784070764576a099a) (Дата обращения: 20.11.22).
3. Преимущества и недостатки геймификации рабочего процесса//LPGeneration. – URL: [Преимущества и недостатки геймификации рабочего процесса (lpgenerator.ru)](https://lpgenerator.ru/blog/2014/10/15/preimushestva-i-nedostatki-gejmifikacii-rabochego-processa/) (Дата обращения: 20.11.22).
4. Genshin Impact. - URL: [Genshin Impact – Добро пожаловать в мир волшебных приключений (hoyoverse.com)](https://genshin.hoyoverse.com/ru/) (Дата обращения: 20.11.22).
5. Там же.