Гайд по региональной адаптации игр

ЛАБОРАТОРИЯ ПОЛЕЗНЫХ ИГР



Введение

В последние годы разработка видеоигр перестала быть областью, доступной исключительно профессиональным студиям. Появление визуальных игровых движков, конструкторов, библиотек готовых решений и инструментов на основе искусственного интеллекта значительно снизило технический порог входа в разработку. Сегодня школьники могут самостоятельно создавать игровые проекты, используя современные программные средства, а создание видеоигр постепенно становится одной из перспективных форм проектной деятельности в системе общего и дополнительного образования.

Однако доступность технологий сама по себе не определяет образовательную ценность игрового проекта. Если рассматривать разработку игры исключительно как освоение программирования, графики или работы с игровым движком, то образовательный потенциал такого проекта оказывается существенно ограниченным. В этом случае игра становится лишь техническим упражнением, а её содержание оказывается вторичным по отношению к процессу разработки.

В настоящем пособии предлагается иной подход к организации проектной деятельности. Он основан на представлении о создании видеоигры как о **художественном исследовании**, в ходе которого обучающиеся не воспроизводят уже известные знания, а исследуют интересующий их объект, формируют собственное понимание изучаемого явления и создают произведение, позволяющее передать полученный опыт другим людям.

Под художественным исследованием в данном пособии понимается творческая деятельность, направленная не столько на получение нового научного знания, сколько на осмысление окружающей действительности и формирование авторского высказывания через художественные средства. Видеоигра занимает в этом процессе особое место. В отличие от многих других форм художественного высказывания, она строится вокруг активного участия человека. Игрок не только наблюдает происходящее, но и действует внутри специально организованной ситуации, принимает решения, сталкивается с последствиями собственных действий и приобретает уникальный опыт взаимодействия с исследуемым явлением. Именно поэтому видеоигра может служить эффективным средством передачи результатов художественного исследования и становиться инструментом достижения положительного социального эффекта.

В данном пособии рассматриваются вопросы построения художественного исследования в рамках тематик, актуальных для региона проживания участников проектной деятельности по созданию видеоигры. Выбор такой тематики обусловлен не только задачами сохранения и популяризации культурного наследия, но и особенностями подросткового возраста. Период обучения в 5–7 классах является началом процесса личностного самоопределения, в ходе которого ребёнок постепенно формирует представления о собственных интересах, ценностях и месте в окружающем мире. Исследование ближайшего окружения — природы, истории, культуры, промышленности, семейных традиций и повседневной жизни своего региона — становится важным ресурсом этого процесса.

При этом региональная тематика в рамках данного подхода рассматривается не как набор сведений, которые необходимо сообщить обучающимся, а как пространство для самостоятельного исследования. Целью проекта становится не воспроизведение известных фактов, а поиск ответа на исследовательский вопрос, который является значимым для самих участников проекта. Именно поэтому создание игры требует не только освоения технических навыков, но и наблюдения, анализа источников, обсуждения, рефлексии и коллективного поиска художественного решения.

Отдельное место в предлагаемом подходе занимает роль наставника. Он выступает и организатором образовательного процесса, и консультантом по техническим вопросам, и руководителем исследовательской группы. Его задача заключается в создании условий, при которых обучающиеся

смогут сформулировать собственные исследовательские вопросы, найти личностно значимую тему, научиться работать с различными источниками информации и преобразовать результаты исследования в игровое произведение, способное оказать положительное влияние на других людей.

Предлагаемые в пособии рекомендации не являются жёстким алгоритмом разработки игр. Они описывают педагогические принципы организации проектной деятельности, которые могут быть адаптированы к различным регионам, образовательным программам и тематическим направлениям. Центральной идеей пособия является понимание видеоигры как средства художественного исследования и общественно значимого высказывания, а региональной тематики — как пространства, в котором исследование становится личностно значимым для ребёнка и позволяет ему лучше понять как окружающий мир, так и самого себя.

Глава 1. Создание полезной игры как художественное исследование

Современные технологии значительно изменили возможности школьной проектной деятельности. Игровые движки, визуальные средства программирования, готовые библиотеки компонентов и инструменты на основе искусственного интеллекта сделали разработку видеоигр доступной даже для обучающихся основной школы. Сегодня школьники могут самостоятельно создавать игровые проекты, объединяя программирование, визуальное искусство, сценарную работу, дизайн и звук в единое художественное произведение. Несмотря на различие в уровне подготовки профессионального художника и обучающегося, логика исследовательского процесса остаётся сходной. Авторы начинают работу не с готовым ответом, а с вопросом, который им предстоит исследовать.

Важно отличать художественное исследование от иллюстрирования заранее известных фактов. Если автор ещё до начала работы точно знает, какое сообщение должно содержать произведение, то исследовательская составляющая оказывается сведена к минимуму. Работа превращается в поиск наиболее выразительной формы передачи уже имеющегося знания.

Напротив, художественное исследование начинается с ситуации неопределённости. Перед авторами стоит исследовательский вопрос, ответ на который ещё не найден. В процессе наблюдения, знакомства с источниками, обсуждений, экспериментов и совместного проектирования постепенно формируется собственное понимание изучаемого явления. Именно это новое понимание впоследствии становится содержательной основой игры.

Полезная игра как общественно значимое высказывание

В рамках данного пособия используется понятие **полезной игры**.

Под полезной игрой понимается видеоигра, создаваемая с намерением оказать положительное влияние на окружающих посредством передачи определённого опыта, формирования новых знаний или развития эмпатии к исследуемому явлению.

В отличие от проектов, основной целью которых является исключительно развлечение игрока, полезная игра ориентирована на достижение общественно значимого результата. Это не означает отказа от увлекательного игрового процесса. Напротив, именно игровые механики позволяют сделать переживаемый опыт более личным и эмоционально насыщенным. Однако интересный игровой процесс становится не самоцелью, а средством достижения образовательного, культурного или социального эффекта.

При этом важно понимать, что полезность игры определяется не тематикой сама по себе. Игра, посвящённая истории, экологии или культурному наследию региона, ещё не становится полезной автоматически. Социальный эффект возникает тогда, когда авторы действительно исследовали выбранную тему, сформировали собственное отношение к ней и сумели передать его игроку.

Именно здесь проявляется уникальная особенность видеоигры как художественной формы. Любое произведение искусства способно передавать идеи, эмоции и авторское отношение к исследуемому явлению, однако видеоигра делает это через активное участие человека. Игрок не только воспринимает созданное авторами произведение, но и действует внутри специально организованной ситуации. Он принимает решения, взаимодействует с игровым миром, сталкивается с последствиями собственных действий и постепенно осваивает предложенную авторами модель исследуемого явления.

Благодаря этому игра способна передавать не только информацию, но и **опыт взаимодействия** с объектом исследования. Игрок получает возможность самостоятельно прожить ситуацию, которую авторы считают важной, а не только узнать о ней. Именно поэтому игровая форма оказывается особенно ценной для создания общественно значимых проектов, направленных на формирование знаний, понимания или эмпатии.

Такая особенность игры предъявляет особые требования и к самому процессу разработки. Авторам недостаточно собрать информацию и представить её в игровой форме. Им необходимо определить, **какой опыт должен получить игрок**, какие игровые действия помогут прожить этот опыт и каким образом он будет связан с исследовательским вопросом проекта. Таким образом, проектирование игрового процесса становится продолжением художественного исследования, а игровые механики — средством выражения авторского замысла.

В результате полезная игра представляет собой **авторское художественное высказывание**, основанное на исследовании реального объекта окружающего мира и направленное на позитивное изменение опыта другого человека.

Почему именно игра?

Любое художественное произведение способно передавать определённые идеи и переживания. Однако видеоигра обладает особенностью, которая делает её особенно интересным инструментом проектной деятельности.

Эта особенность заключается в активном участии игрока.

В процессе игры человек не только воспринимает созданное авторами произведение, но и становится непосредственным участником происходящих событий. Благодаря этому игра способна передавать не только информацию, но и **опыт взаимодействия** с исследуемым явлением.

Именно поэтому создание полезной игры требует от авторов значительно более глубокого понимания выбранной темы. Недостаточно сообщить игроку определённые сведения. Необходимо создать такую игровую ситуацию, в которой игрок самостоятельно проживёт тот опыт, который авторы считают важным передать.

По этой причине разработка игры естественным образом связывает исследование и проектирование. Авторы постоянно задают себе вопросы:

- какой опыт мы хотим передать игроку;
- почему этот опыт является значимым;

- какие игровые действия позволят игроку пережить этот опыт самостоятельно;
- какие эмоции и выводы должны возникнуть после прохождения игры.

Ответы на эти вопросы невозможно получить исключительно техническими средствами. Они рождаются в процессе исследования выбранной темы.

Художественное исследование как коллективная деятельность

Создание современной видеоигры практически всегда является коллективным процессом. Даже небольшой игровой проект объединяет множество различных видов деятельности: исследование, проектирование игрового процесса, программирование, создание визуального оформления, разработку звукового сопровождения, написание сценария и тестирование.

Однако необходимость коллективной работы обусловлена не только сложностью разработки.

С позиций культурно-исторической педагогики коллектив становится самостоятельным субъектом учебной деятельности. Каждый участник привносит собственный жизненный опыт, интересы и способы понимания исследуемого явления. В ходе обсуждений и совместного поиска решений возникает новое коллективное понимание объекта исследования, которое невозможно было бы получить индивидуально.

Поэтому наставнику важно организовать работу таким образом, чтобы коллективное обсуждение не сводилось к распределению технических задач. Предметом совместной деятельности должна становиться сама исследовательская проблема, а разработка игры — способом её осмысления и художественного выражения.

Выводы

Создание полезной видеоигры представляет собой не только технический процесс разработки цифрового продукта, но прежде всего форму художественного исследования.

Авторы начинают работу с открытого исследовательского вопроса, постепенно формируют собственное понимание изучаемого явления и превращают результаты исследования в игровое произведение, способное оказать положительное социальное влияние на других людей. При этом образовательный результат проекта заключается не только в созданной игре, но и в личностной трансформации самих участников, которые приобретают новый опыт исследования, коллективного творчества и общественно значимого авторского высказывания.

Глава 2. Работа с локальной культурой

Локальная культура как объект художественного исследования

При разработке игровых проектов на региональную тематику объектом исследования могут становиться традиции, образ жизни, ремёсла, архитектура, природный ландшафт, язык, фольклор, локальные легенды, семейные истории, особенности повседневной жизни и коллективной памяти

сообщества. Именно эти элементы делают каждый регион уникальным и позволяют создавать игровые проекты, обладающие собственной художественной индивидуальностью.

Однако работа с локальной культурой значительно сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Современный ребёнок воспринимает окружающий мир одновременно через непосредственный жизненный опыт и через глобальное информационное пространство. Кино, компьютерные игры, социальные сети, анимация и интернет-культура формируют огромное количество универсальных для всего мира визуальных и сюжетных образов, которые постепенно становятся привычными и начинают восприниматься как естественная часть окружающей действительности.

Поэтому при разработке регионального проекта обучающийся может искренне считать, что использует локальную культуру, хотя в действительности воспроизводит уже знакомые ему массовые культурные модели. Например, при создании игры о жизни в небольшом городе обучающиеся могут использовать архитектурные решения, характерные для популярных компьютерных игр, вместо анализа реальной городской среды. При работе с народными легендами — опираться на привычные образы фэнтези, не замечая различий между локальной традицией и современными художественными интерпретациями. При изображении исторических персонажей — использовать визуальные клише, сформированные кинематографом или анимацией.

Подобные решения сами по себе не являются ошибкой. Они отражают культурный опыт современного ребёнка и могут стать частью художественного замысла. Проблема возникает лишь тогда, когда автор не осознаёт происхождение используемых образов и воспринимает их как единственно возможное представление исследуемой темы.

Поэтому одной из задач наставника становится развитие культурной рефлексии — способности осознавать источники собственных представлений и понимать, каким образом они влияют на художественные решения.

Работа наставника в данном случае заключается в том, чтобы помочь обучающимся задуматься над происхождением собственных представлений.

Полезными могут стать вопросы:

- Почему ты представляешь этот объект именно таким?
- Откуда появился этот образ?
- Видел ли ты его в реальной жизни или познакомился с ним через книги, фильмы или игры?
- Существуют ли другие способы представить это явление/персону?

Подобные вопросы не ограничивают творческую свободу обучающихся. Напротив, они делают художественное решение более осознанным. Ребёнок начинает понимать, какие элементы проекта основаны на результатах собственного исследования, а какие являются заимствованными культурными моделями.

Таким образом, рефлексия становится неотъемлемой частью художественного исследования.

Работа с аутентичными источниками

Важным инструментом исследования локальной культуры является обращение к аутентичным источникам.

Под аутентичными источниками понимаются материалы, непосредственно связанные с исследуемым объектом: архивные документы, фотографии, произведения местных художников, музейные

коллекции, интервью с жителями, семейные архивы, карты, предметы быта, произведения фольклора, документы предприятий, материалы местных библиотек и краеведческих музеев.

Использование подобных источников позволяет не только повысить достоверность проекта, но и существенно расширить представления обучающихся о выбранной теме.

При этом задача наставника заключается не в требовании буквально воспроизводить найденные материалы в игре. Аутентичные источники становятся отправной точкой исследования, позволяющей глубже понять особенности изучаемого явления и принять дальнейшие художественные решения. Если изменение исторических или культурных деталей происходит потому, что обучающийся не изучил предмет исследования, подобное решение свидетельствует о недостаточной глубине исследовательской работы. Если же автор хорошо понимает особенности исследуемого объекта и сознательно принимает решение изменить отдельные элементы ради художественного замысла, такая интерпретация становится частью авторского высказывания.

Именно понимание исследуемого материала позволяет автору свободно работать с ним, сохраняя уважение к локальной культуре и её носителям. Работая с региональной тематикой, наставник выполняет роль посредника между локальным культурным наследием и современным опытом обучающихся.

Он помогает найти достоверные источники информации, организует встречи с представителями местного сообщества, обращает внимание детей на детали повседневной жизни региона, поддерживает обсуждение различных интерпретаций и создаёт условия для осознанного художественного выбора.

Выводы

Локальная культура является не только источником сюжетов и визуальных образов для игровых проектов, но и важным пространством художественного исследования. Работа с ней требует от обучающихся умения анализировать происхождение собственных представлений, обращаться к аутентичным источникам и принимать художественные решения осознанно.

Роль наставника заключается не в противопоставлении локальной и глобальной культуры, а в развитии культурной рефлексии. Помогая детям замечать происхождение используемых образов и осмысленно работать с различными источниками, наставник создаёт условия для появления подлинного авторского высказывания, основанного на уважительном и вдумчивом отношении к культурному наследию своего региона.

Глава 3. Выбор темы проекта

Как из темы урока придумать идею игры

Одним из первых этапов проектной деятельности становится выбор темы будущей игры. Тема проекта является лишь отправной точкой исследования. Она определяет область, в которой обучающимся предстоит искать собственный исследовательский вопрос и формировать авторское высказывание.

Поэтому при организации проектной деятельности наставнику рекомендуется начинать обсуждение не с вопроса *«О чём будет игра?»*, а с вопросов:

- Что нас действительно удивляет?

- Что вызывает желание разобраться глубже?
- Какие явления окружающего мира кажутся недостаточно понятными?

Не каждая интересная идея становится удачной темой исследовательского проекта. При выборе направления работы рекомендуется учитывать несколько взаимосвязанных критериев.

Личная значимость: исследование требует продолжительной интеллектуальной и творческой работы. Поэтому тема должна вызывать у участников устойчивый интерес и желание *продолжать* поиск даже после первых трудностей.

Возможность исследования: перспективной становится тема, допускающая различные интерпретации, сравнение источников, наблюдение, общение с экспертами, анализ культурных объектов или поиск собственного взгляда на проблему.

Возможность передачи опыта: поскольку результатом проекта становится игра, важно заранее задуматься, какой опыт сможет получить будущий игрок. Не каждая тема легко переводится в игровую форму. Иногда проблема оказывается исключительно информационной и значительно лучше раскрывается в статье, фильме или лекции.

Источником проекта могут стать:

- природные территории и особенности местного ландшафта;
- памятники архитектуры;
- музеи и культурные учреждения;
- предприятия и особенности развития промышленности;
- экологические проблемы территории;
- ремёсла и традиционные виды деятельности;
- семейные истории;
- выдающиеся жители региона;
- локальные легенды и городской фольклор;
- особенности городской среды;
- современная жизнь региона и её изменения.

При этом важно понимать, что сами по себе перечисленные объекты ещё не являются темами исследования. Например, тема «река Волга» значительно менее продуктивна, чем вопрос «Как река изменила жизнь нашего города?» или «Почему жители по-разному воспринимают реку сегодня и сто лет назад?».

Именно исследовательский вопрос превращает объект изучения в основу художественного проекта.

Исторические проекты как художественное исследование

Особое место среди региональных проектов занимают игры, посвящённые историческим событиям, памятникам и людям. Историческая тематика традиционно востребована в образовательной практике, однако при её реализации возникает риск превратить игровой проект в интерактивный учебник.

Более интересный результат может получиться, если предметом исследования становятся не только события, но и человеческий опыт, стоящий за ними.

Вместо вопроса *«Что произошло?»* исследование может быть построено вокруг вопросов:

- Почему люди принимали именно такие решения?
- Какие последствия имели эти события для повседневной жизни?
- Как изменилось восприятие этого события современниками и потомками?
- Почему память об одном событии сохраняется, а о другом постепенно исчезает?
- Какие следы прошлого можно обнаружить в современном городе?

Подобные вопросы позволяют перейти от простого воспроизведения исторической информации к осмыслению её значения для современного человека.

Достоверность и художественная интерпретация

Исторический игровой проект неизбежно требует художественной интерпретации.

Игровой процесс предполагает наличие целей, выбора, конфликтов, персонажей и игровых механик, тогда как реальные исторические события редко обладают подобной структурой. Поэтому авторы вынуждены преобразовывать исторический материал, сокращать события, объединять персонажей или моделировать ситуации, которых в действительности не существовало.

Такая работа является естественной частью художественного творчества. Однако любое изменение исторического материала должно быть осознанным.

Авторы имеют право предложить собственную интерпретацию событий только тогда, когда они достаточно хорошо понимают исторический контекст и способны объяснить причины своих художественных решений.

Поэтому исследование исторических источников предшествует разработке игровых механик.

Наставнику рекомендуется регулярно возвращать команду к вопросам:

- Какие источники подтверждают выбранную интерпретацию?
- Что является историческим фактом, а что — художественным допущением?
- Почему именно такое изменение помогает раскрыть авторский замысел?

Подобная работа формирует у обучающихся уважительное отношение к историческому материалу и развивает навыки критического анализа источников.

Особенности нелинейного повествования в исторических играх

При разработке исторических игр особое внимание следует уделять использованию механик выбора игрока.

Современные игры часто строятся вокруг нелинейного повествования, позволяющего принимать решения и получать различные варианты развития событий. Однако в исторических проектах подобный подход требует особой осторожности.

Если выбор игрока приводит к созданию альтернативной истории, существует риск размывания границы между художественным вымыслом и реальными историческими событиями. Особенно сложно воспринимать подобные изменения детям младшего подросткового возраста, которые ещё только учатся критически работать с историческими источниками.

Это не означает, что исторические игры должны полностью отказаться от выбора.

Наиболее продуктивным оказывается использование игровых решений, не изменяющих исторические факты, а позволяющих игроку исследовать различные точки зрения, проживать события глазами разных участников, принимать решения в рамках реальных исторических обстоятельств или исследовать причины уже произошедших событий.

В тех случаях, когда художественный замысел предполагает создание альтернативной истории, рекомендуется ясно обозначать её как самостоятельную авторскую интерпретацию, не претендующую на реконструкцию реального прошлого.

Такой подход позволяет сохранить исследовательский характер проекта и одновременно использовать выразительные возможности игровой формы.

Выводы

Выбор темы проекта представляет собой не поиск привлекательного сюжета, а определение направления будущего художественного исследования. Ключевым элементом становится не сама тема, а **исследовательский вопрос**, который позволяет обучающимся сформировать собственное авторское высказывание.

Особое место занимают исторические проекты. Их образовательная ценность заключается не в передаче готовых знаний о прошлом, а в создании условий для осмысленного исследования исторического опыта. Именно сочетание работы с достоверными источниками и осознанной художественной интерпретации позволяет превратить историческую игру в общественно значимое произведение, способное не только сообщать факты, но и побуждать игроков к размышлению о прошлом и его связи с настоящим.

Глава 4. Подготовка проектного кейса

Проектный кейс как начало исследования

После выбора темы проекта перед наставником возникает следующая задача — подготовить условия, в которых обучающиеся смогут начать собственное исследование. Для подростков 11–13 лет самостоятельный поиск информации по новой теме часто оказывается затруднительным. Они ещё не обладают достаточным опытом работы с различными типами источников, не всегда способны оценить достоверность найденной информации, испытывают трудности при выделении главного и зачастую не понимают, с чего вообще следует начинать исследование.

Поэтому художественное исследование в школьном проекте не начинается с поиска информации в сети Интернет. Оно начинается с подготовки **проектного кейса**.

В настоящем пособии под проектным кейсом понимается специально подготовленный наставником комплект материалов, который создаёт для обучающихся стартовую исследовательскую среду. Проектный кейс не содержит готовых ответов и не определяет будущие выводы команды. Его задача — познакомить участников с исследуемой темой, обозначить круг возможных вопросов и предоставить достаточное количество разнообразных материалов, позволяющих начать самостоятельное исследование.

Таким образом, проектный кейс становится не источником готового знания, а инструментом организации исследовательской деятельности.

Почему исследование не начинается с поиска в интернете

Распространённой практикой является предложение обучающимся самостоятельно найти информацию по выбранной теме. На первый взгляд подобный подход способствует развитию самостоятельности. Однако на практике он нередко приводит к противоположному результату.

Поисковые системы предлагают огромное количество материалов различного качества, рассчитанных на разную аудиторию. Школьники сталкиваются с академическими публикациями, популярными статьями, блогами, новостями, рекламными материалами и контентом, созданным без научной проверки. Без опыта анализа источников им трудно определить, какие сведения заслуживают доверия, а какие требуют дополнительной проверки.

Кроме того, поиск информации сам по себе ещё не является исследованием. Если большая часть времени проекта уходит на случайное чтение найденных материалов, у участников остаётся значительно меньше возможностей для обсуждения, анализа, рефлексии и формирования собственного авторского высказывания.

Именно поэтому задача первичного отбора информации ложится на наставника. Подготавливая проектный кейс, он снижает когнитивную нагрузку, позволяя обучающимся сосредоточиться не на поиске материалов, а на их осмыслении.

При этом важно подчеркнуть, что проектный кейс не заменяет самостоятельный поиск информации. По мере развития проекта обучающиеся могут обращаться к дополнительным источникам, однако старт исследования становится значительно более осмысленным и управляемым.

Принципы подготовки проектного кейса

Эффективность проектного кейса определяется не объёмом собранной информации, а качеством её отбора. Наставнику рекомендуется руководствоваться несколькими принципами.

Доступность

Материалы должны соответствовать возрасту участников проекта. Слишком сложные научные тексты могут стать серьёзным препятствием для исследования, поэтому рекомендуется использовать адаптированные материалы или сопровождать сложные источники комментариями наставника.

Разнообразие источников

Исследование становится значительно глубже, если обучающиеся работают не с одним типом информации, а с несколькими различными источниками. При этом важно сочетать **цифровые материалы** с **опытом «живого» соприкосновения** с темой.

В состав проектного кейса могут входить:

- научно-популярные статьи и адаптированные научные публикации;
- архивные документы и карты;
- фотографии разных исторических периодов;
- музейные экспонаты, их описания, а также **реальные артефакты** (вещи эпохи, старые приборы, элементы быта, которые можно принести на урок и подержать в руках);
- **живые интервью** (аудио- и видеозаписи воспоминаний очевидцев или организованная встреча-интервью с местным краеведом, архивистом, экспертом);
- статистические данные, произведения искусства и фрагменты художественной литературы;

- видеоматериалы, аудиозаписи и материалы местных средств массовой информации;
- ссылки на цифровые архивы и музейные коллекции;
- **маршруты мини-экскурсий** (короткие целевые выходы с классом на конкретную улицу, к памятнику или в локальный музей для фиксации деталей будущей игровой локации).

Использование различных типов источников позволяет рассматривать исследуемое явление с разных точек зрения и формирует у обучающихся представление о многогранности культурного исследования.

Сбор живого материала (интервью, экскурсии) — это новый опыт в обучении, поэтому используем четкий алгоритм фиксации собранных данных в применения их в игре. В Приложении 2 даны карточки-памятки для проектных команд.

Карточка превращает историческую вещь в игровой объект, наделяя её свойствами, ценностью и функцией внутри игрового мира. Карточки снимают у подростков страх перед «взрослым» исследованием и автоматически переводят академические факты на язык игровых механик.

Исследовательский потенциал

Материалы должны не только сообщать информацию, но и побуждать к постановке вопросов.

Иногда одна архивная фотография, **необычный вещественный артефакт** или **неожиданная деталь из рассказа краеведа** оказываются более ценными, чем несколько страниц готового текста, поскольку вызывают эмоциональный отклик и желание разобраться в деталях ситуации. Для учащихся 5–7 классов именно осязаемый или визуальный стимул работает лучше всего.

Наставнику рекомендуется включать в кейс материалы, содержащие элементы неопределённости, различные точки зрения или вопросы, не имеющие очевидного ответа. Именно такие материалы чаще всего становятся отправной точкой художественного исследования и легко переводятся на язык игровых задач (квестов, загадок и миссий).

Структура проектного кейса

Практика показывает, что наиболее удобной является модульная структура проектного кейса.

1. Введение в тему

Небольшой обзор, позволяющий участникам понять общую проблематику проекта.

На этом этапе не следует стремиться к исчерпывающему изложению материала. Основная задача — заинтересовать обучающихся и обозначить круг будущего исследования.

2. Основные материалы

Комплект источников, необходимых для знакомства с исследуемой темой.

Именно эти материалы становятся основой первых коллективных обсуждений.

3. Материалы для углублённого исследования

Дополнительные статьи, архивные документы, интервью, видеозаписи, цифровые коллекции и другие материалы для участников, желающих подробнее изучить отдельные аспекты темы.

Такое разделение позволяет учитывать различный уровень исследовательской мотивации внутри группы.

4. Вопросы для обсуждения

Вместо контрольных вопросов рекомендуется использовать вопросы открытого типа, стимулирующие коллективную рефлексию.

Например:

- Что удивило вас больше всего?
- Какие вопросы возникли после знакомства с материалами?
- Какие точки зрения представлены в разных источниках?
- Каких материалов, по вашему мнению, не хватает?
- Какой опыт можно передать игроку через эту тему?

Подобные вопросы помогают перейти от чтения материалов к формированию исследовательской позиции.

Проектный кейс как инструмент региональной адаптации

В рамках региональных проектов проектный кейс становится одним из основных инструментов адаптации общей тематики к особенностям конкретной территории.

Даже если образовательная программа реализуется одновременно в нескольких субъектах Российской Федерации, структура проекта может оставаться единой, тогда как содержание проектного кейса изменяется с учётом местного контекста.

Например, при реализации проекта, посвящённого промышленному наследию, различные регионы могут исследовать разные предприятия, технологии, профессии и судьбы людей. Проект, посвящённый природным территориям, также будет строиться на различных локальных объектах, сохраняя общую исследовательскую логику.

Таким образом, именно проектный кейс позволяет сочетать единство образовательной программы с разнообразием регионального содержания.

Проектный кейс как приглашение к исследованию

Важно помнить, что проектный кейс не должен создавать у обучающихся впечатление завершённости исследования.

Хороший кейс не отвечает на все вопросы. Напротив, после знакомства с ним участники должны почувствовать, что знают достаточно, чтобы начать исследование, но недостаточно, чтобы считать тему полностью понятной.

Именно это состояние исследовательской незавершённости становится отправной точкой дальнейшей проектной работы.

Поэтому проектный кейс следует рассматривать не как набор учебных материалов, а как приглашение к совместному поиску, обсуждению и художественному осмыслению выбранной темы.

Выводы

Подготовка проектного кейса является одной из ключевых задач наставника при организации исследовательской проектной деятельности. Именно на этом этапе создаётся образовательная среда, позволяющая обучающимся включиться в художественное исследование без необходимости начинать поиск информации с нуля.

Качественно подготовленный кейс не подменяет исследование готовыми ответами, а создаёт условия для постановки вопросов, коллективного обсуждения и формирования собственного авторского высказывания. Благодаря этому исследовательская деятельность становится доступной для обучающихся 5–7 классов, а проект получает необходимую содержательную основу для дальнейшей разработки полезной игры.

Заключение

Создание видеоигр в системе дополнительного образования обладает значительным образовательным потенциалом. Однако этот потенциал раскрывается не благодаря использованию современных цифровых технологий самих по себе, а благодаря тому, каким образом организована проектная деятельность обучающихся.

В настоящем пособии был предложен подход, в котором разработка видеоигры рассматривается как форма художественного исследования окружающего мира. Такой подход позволяет объединить творческую деятельность, исследовательскую работу, коллективное взаимодействие и личностное развитие участников проекта в единый образовательный процесс.

Центральной фигурой этого процесса становится не готовая игра, а сам обучающийся. Именно он исследует окружающую действительность, задаёт вопросы, ищет источники информации, обсуждает различные точки зрения, формирует собственное отношение к исследуемому явлению и преобразует полученный опыт в художественное произведение. Видеоигра становится способом осмысления этого опыта и средством его передачи другим людям.

Особое значение в предлагаемой методике приобретает региональная тематика. Регион рассматривается не только как объект изучения, но и как пространство личного опыта ребёнка. Исследуя историю своего города, природные особенности территории, промышленное наследие, культурные традиции или семейные истории, подросток постепенно начинает осознавать собственную связь с окружающим миром. Таким образом, художественное исследование способствует не только получению новых знаний, но и становлению региональной идентичности, развитию субъектной позиции и началу процесса личностного самоопределения.

Вместе с тем региональная адаптация не предполагает механического переноса известных фактов в игровой формат. Напротив, она требует внимательной работы с локальной культурой, обращения к аутентичным источникам, критического анализа различных интерпретаций и формирования собственного авторского взгляда. Именно поэтому особое значение приобретает подготовка проектного кейса, позволяющего создать для обучающихся условия, в которых самостоятельное исследование становится возможным уже на начальном этапе работы.

Не менее важной является роль наставника. В рамках предлагаемого подхода наставник выступает не только организатором проектной деятельности и консультантом по техническим вопросам, но прежде всего руководителем исследовательского процесса. Его задача заключается не в передаче готовых знаний и не в определении содержания будущего проекта, а в создании образовательной среды, поддерживающей исследовательскую инициативу обучающихся. Подготавливая проектный кейс,

организуя коллективное обсуждение, помогая работать с источниками и сопровождая рефлексию, наставник становится соавтором образовательного процесса, но не автором самой игры.

Одним из важнейших результатов подобной работы становится изменение самих участников проекта. Осваивая различные способы исследования окружающего мира, обучающиеся приобретают опыт коллективного творчества, учатся задавать вопросы, анализировать информацию, принимать совместные решения, аргументировать собственную позицию и осознанно использовать художественные средства для выражения своих идей. Эти результаты имеют значение далеко за пределами конкретного игрового проекта и становятся основой формирования исследовательской культуры, гражданской ответственности и способности к самостоятельному творческому мышлению.

При этом итогом проектной деятельности является не только приобретение новых компетенций, но и появление общественно значимого культурного продукта. Полезная игра становится способом вступить в диалог с другими людьми, предложить им новый опыт, обратить внимание на важные особенности региона, вызвать интерес к его истории, природе, культуре или современным проблемам. Таким образом, обучающиеся выступают не только как участники образовательного процесса, но и как авторы произведений, способных оказывать положительное влияние на окружающее общество.

Современная школа всё чаще сталкивается с необходимостью подготовки человека, способного не только воспроизводить уже известные знания, но и самостоятельно исследовать сложный и постоянно меняющийся мир. Разработка видеоигр открывает для этого уникальные возможности, поскольку объединяет исследование, художественное творчество, инженерное мышление, коммуникацию и цифровые технологии в едином проекте.

Именно поэтому главной целью деятельности кружка становится не создание определённого количества игр и не освоение конкретного программного обеспечения. Главной целью является формирование человека, который способен внимательно наблюдать окружающий мир, задавать вопросы, искать ответы, работать вместе с другими людьми и превращать результаты собственного исследования в произведения, имеющие значение для общества.

Если по окончании работы над проектом подросток начинает по-новому смотреть на место, в котором живёт, чувствует личную ответственность за результат совместной работы, испытывает гордость за созданную игру и понимает, что его исследование оказалось важным не только для него самого, но и для других людей, — значит, образовательная задача кружка выполнена.

Адаптация темы космоса и фронтира

Космос как измерение региональной идентичности

В системе современного образования тема освоения космического пространства зачастую воспринимается обучающимися как некая абстрактная категория, лишенная материальной связи с их повседневной действительностью. Космос в представлении подростка 11–14 лет нередко ограничивается образами из массовой культуры или сводится к узкому перечню общеизвестных исторических дат и фамилий.

Однако в рамках предлагаемого методического подхода космическая деятельность рассматривается не как изолированная технологическая отрасль, а как **общенациональный сверхпроект**, в реализацию которого исторически вовлечены территории и сообщества всей страны. Региональная адаптация космической тематики позволяет ребенку преодолеть дистанцию между «далекими звездами» и местом, в котором он живет.

Целью проекта в данном случае становится поиск материальных, биографических и ценностных следов освоения космоса в жизни родного края. Это способствует не только получению новых знаний, но и становлению **региональной идентичности**: подросток начинает воспринимать космический проект как результат коллективного интеллектуального и созидательного труда, в том числе — жителей своего региона.

Оптика исследования

Приступая к художественному исследованию космоса в региональном контексте, наставнику важно направить внимание команды на преодоление визуальных и сюжетных клише. Подобно работе с локальной культурой, исследование космоса требует обращения к **аутентичным источникам**.

Наставнику рекомендуется ориентировать обучающихся на поиск «космических следов» в трех измерениях:

1. **Материальное измерение:** анализ деятельности местных предприятий, научных лабораторий или учебных заведений, чьи разработки (от элементов обшивки ракет до систем питания или подготовки кадров) внесли вклад в развитие отрасли. Объектом исследования могут стать и природные ландшафты региона, выступающие научными аналогами внеземных условий.
2. **Биографическое измерение:** изучение судеб выдающихся земляков — ученых, инженеров-конструкторов, врачей космической медицины, летчиков-испытателей и космонавтов. Особую ценность здесь представляют «непарадные» истории: воспоминания о детстве, периоде учебы в регионе, профессиональном становлении.
3. **Символическое измерение:** исследование топонимики, архитектуры и монументального искусства. Как мечта о космосе отразилась в названиях улиц, мозаиках на стенах школ, эстетике городских парков и общественных пространств? Почему в определенные эпохи регион «грезил» будущим, и как это восприятие изменилось сегодня?

Человек в космосе: проектируем ценности и полезные смыслы в игре

В центре «полезной игры», посвященной космической тематике, должен находиться не технический прогресс сам по себе, а **человеческий опыт** пребывания на границе познанного мира.

Художественное исследование должно быть направлено на поиск ответа на вопрос: как качества, сформированные в земных условиях (в контексте специфики региона, его климата, традиций преодоления трудностей или трудовой этики), помогают человеку осваивать экстремальное пространство вне Земли? Такой фокус позволяет сделать игровое высказывание глубоко гуманистическим и личностно значимым для авторов и игроков.

Темы, объединяющие регион и российский космос

Ниже представлены примерные направления для формирования исследовательских вопросов. Каждое направление предполагает поиск уникального локального содержания.

- **Направление «Труд ради мечты»**
    - *Объект исследования:* региональные производственные площадки, конструкторские бюро или иные технологические комплексы, работающие на нужды космоса.

    - *Исследовательский вопрос:* Каким образом созидательный вклад жителей нашего региона (вчера и сегодня) обеспечивает физическое выживание и деятельность человека в безвоздушном пространстве?
- **Направление «Космическая колыбель»**
    - *Объект исследования:* период жизни выдающихся деятелей космонавтики, связанный с данным регионом.
    - *Исследовательский вопрос:* Какие особенности среды нашего края (школа, природа, люди, события) повлияли на формирование личности исследователя и предопределили его путь к звездам?
- **Направление «Космос в городской повседневности»**
    - *Объект исследования:* городская среда, архитектурные формы, символика и локальный фольклор космической эпохи.
    - *Исследовательский вопрос:* Как менялось восприятие космического будущего жителями нашего края в разные десятилетия и какие следы этой мечты определяют облик нашего города сегодня?
- **Направление «Метафора выживания в космосе»**
    - *Объект исследования:* экологические системы региона, уникальные природные циклы или технологии замкнутого производства.
    - *Исследовательский вопрос:* Как принципы поддержания хрупкого природного или технологического равновесия, характерные для нашего региона, могут стать моделью для проектирования жизни человека в космосе?

Роль наставника: между фактом и художественным допущением

В игровых проектах о космосе роль наставника как руководителя исследовательской группы приобретает особую значимость. Он выступает верификатором научной и исторической логики, помогая обучающимся избегать создания «псевдоистории».

Задача наставника — поддерживать баланс между **достоверностью регионального факта** и **художественной необходимостью**. Если для реализации авторского замысла обучающимся требуется изменить определенные детали (например, смоделировать ситуацию, которая могла бы произойти на основе реальных фактов), наставник должен стимулировать команду к осознанию этого шага.

Через рефлексию наставник помогает участникам ответить на вопрос: «Что в нашем проекте является результатом изучения источников, а что — нашим творческим высказыванием, помогающим игроку глубже прочувствовать тему?». Таким образом, работа над игрой о космосе становится школой ответственного отношения к знанию и культуре.

Выводы

Включение космической тематики в процесс региональной адаптации видеоигр расширяет горизонты художественного исследования обучающихся. Космос перестает быть абстрактной декорацией и становится живым пространством человеческой деятельности, неразрывно связанным с историей и культурой родного края. Полезная игра, созданная на стыке локальной идентичности и космического фронтира, позволяет авторам сформулировать актуальное высказывание о месте человека во Вселенной, опираясь на твердую почву собственного регионального опыта.

Приложение 2.

Карточки-памятки для фиксации информации

Карточка 1. Памятка для сценариста: «Живой звук» (интервью с экспертом)

Используется на этапе сбора нарратива. Она помогает команде (особенно, сценаристам) слушать эксперта, выделяя из его рассказа яркие детали, которые можно превратить в игровые диалоги, квесты или описания предметов.

Задача: найти в рассказе краеведа или очевидца зацепки для сюжета и диалогов игры.

1. Слушай не только факты, но и эмоции. Запиши 2–3 яркие фразы или словечка, которые использует эксперт. Их можно вставить в реплики игровых персонажей для реалистичности.

2. Ищи скрытые конфликты. Задай вопрос: *«А что в этой истории шло не по плану? Какая была главная трудность?»* (Это готовая завязка для игрового квеста или миссии).

3. Фиксируй детали. Если эксперт говорит о событии, спроси: *«А какая тогда была погода? Во что были одеты люди? Что они видели вокруг?»* (Это поможет художникам нарисовать правильный фон).

Карточка 2. Памятка для левел-дизайнера: «Взгляд геймдизайнера» (мини-экскурсия).

Применяется при выходе на локацию (на улицу, в музей, к памятнику). Карточка учит детей смотреть на реальный мир глазами разработчика: замечать текстуры, планировать границы уровня, придумывать препятствия и прятать «пасхалки» на основе реальной архитектуры.

Задача: перенести реальное пространство улицы или музея в виртуальный игровой уровень.

1. **Границы и препятствия.** Посмотри по сторонам. Что в реальном мире мешает пройти? Забор, обрыв, закрытая дверь, река? Запиши эти объекты — они станут естественными ограничителями карты в твоей игре.
2. **Главная точка (доминанта).** Найди глазами самый крупный или яркий объект на локации (башня, памятник, необычное дерево). В игре он станет «маяком», к которому стремится игрок.
3. **Секреты и пасхалки.** Найди незаметную деталь: трещину в стене, старую вывеску, странную нишу. Придумай, какой игровой бонус или записку с историческим фактом можно туда спрятать.

Карточка 3. Памятка для геймдизайнера: «Игровой артефакт» (изучение вещей).

Помогает, когда в класс приносит реальный предмет или когда дети изучают экспонат в музее. Карточка превращает историческую вещь в игровой объект, наделяя её свойствами, ценностью и функцией внутри игрового мира.

Задача: превратить реальный исторический предмет в полезный внутриигровой объект.

1. **Внешний вид и вес.** Опиши предмет тремя словами (например: *ржавый, тяжелый, кованый*). Какие свойства это дает ему в игре? (Тяжелый предмет замедляет шаг героя, но им можно разбить преграду).
2. **Функция предмета.** Для чего его использовали в прошлом? Как это применить в игре? (Например, старинный ключ открывает тайник, а старый компас — показывает скрытые аномалии на карте).
3. **Легенда (внутриигровое описание).** Придумай короткий текст (1-2 предложения), который игрок прочитает, если найдет этот предмет в своем инвентаре. *Пример: «Этот прибор принадлежал первому смотрителю станции. На нем до сих пор видны следы лунной пыли...»*