

Геймификация воскресных школ: мультиплатформенные игры как инструмент катехизации

Научный руководитель – Ярцев Александр Борисович

Иваницкая Елизавета Алексеевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия

E-mail: ayakstinavi@gmail.com

Современное религиозное образование сталкивается с вызовами цифровизации и снижением интереса молодёжи к традиционным методам обучения. Одно из решений данных проблем - геймификация, внедряющая игровые элементы в образовательный процесс. В катехизации она играет особую роль, помогая детям и подросткам освоить сложные богословские концепции через интерактивные и наглядные методы. Основные игровые механики, применяемые в образовательных целях, включают систему наград, соревновательные элементы и иммерсивный опыт, обеспечивающий более глубокое погружение в религиозные знания [1, 2].

Исторически в церковной среде использовались театрализованные постановки библейских сюжетов, интеллектуальные игры на знание Писания и практики совместного обсуждения религиозных текстов в неформальной обстановке. В XXI веке технологические возможности позволяют вывести этот подход на качественно иной уровень. Развитие цифровых технологий привело к появлению образовательных компьютерных игр, ориентированных на изучение христианства, что значительно расширяет возможности катехизации [3].

Перспективным направлением является использование цифровых образовательных игр. Современные проекты включают мобильные приложения, платформы для изучения Библии и религиозные квесты. Среди них можно выделить Bible App for Kids, для изучения библейских историй в интерактивном формате, Guardians of Ancora, обучающую приключенческую игру, основанную на евангельских сюжетах, и Superbook Bible Trivia, представляющую собой викторину для проверки знаний Священного Писания [4, 5]. Опыт применения этих игр в США и странах Европы показал, что подобные технологии позволяют глубже осмыслить религиозные тексты и делают процесс обучения более интересным. В России существует ограниченный выбор подобных цифровых решений, однако православные образовательные организации уже начали разработку аналогичных приложений и онлайн-платформ [6].

Кроме того, важную роль в процессе катехизации играют настольные игры, проводимые в церковных кружках. Наиболее популярные игры - это «Десять заповедей», обучающая библейским морально-нравственным принципам, «Путешествие апостола Павла», которая знакомит игроков с миссионерской деятельностью апостола, и «Царство Божие», направленную на изучение основ христианской нравственности [7, 8].

Согласно исследованиям, проведённым в рамках проекта «Миссия возможна», включение игровых технологий в образовательные программы увеличивает посещаемость занятий и повышает уровень усвоения материала [9]. Также, игровой формат снижает стресс и тревожность у детей, делая процесс религиозного воспитания более комфортным.

Несмотря на преимущества, внедрение игровых методик в систему религиозного образования сталкивается с рядом трудностей. Один из ключевых вызовов - необходимость баланса между развлекательной и образовательной составляющей. Важно, чтобы игра не

замещала процесс изучения религии, а дополняла его, создавая прочную связь между теоретическими знаниями и практическим применением христианских ценностей [1, 3].

Также проблемой является адаптация игр для различных возрастных групп: разработка игровых методик должна учитывать возрастные и психологические особенности учащихся [10].

Использование цифровых технологий в образовании уже широко распространено, но геймификация в катехизации всё ещё воспринимается как инновация, требующая обоснования её эффективности. Мировой опыт показывает, что игровой подход может быть органично интегрирован в религиозное обучение, обеспечивая новый уровень вовлечённости и понимания христианских концепций [5, 6].

Современные религиоведы активно исследуют влияние цифровых технологий, в том числе компьютерных игр, на религиозное образование. Работы таких авторов, как Хайди Кэмпбелл, исследуют, как игры и цифровые технологии могут служить эффективными инструментами для религиозного обучения и служат важной частью религиозных практик. В своей работе «Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds» Кэмпбелл анализирует влияние цифровых технологий на духовность и религию, отмечая, что цифровая религия не просто распространяет традиционные религиозные идеи, но и создаёт новые формы взаимодействия и сообщества [7].

Религиоведческие исследования указывают на возможность использования игровых платформ как новых форм религиозных сообществ и пространств для виртуального поклонения и духовных практик [9]. Современная социология религии также обращает внимание на то, что цифровые игры становятся важным инструментом для объяснения социальных процессов в современном религиозном мире, таких как интернет-церкви и киберрелигия.

Геймификация воскресных школ представляет собой перспективное направление катехизации, объединяющее традиционные формы религиозного обучения с современными технологическими возможностями. Несмотря на существующие вызовы, такие как необходимость балансирования между игрой и образованием, сложности адаптации и вопросы восприятия, дальнейшее развитие этого направления может значительно повысить эффективность катехизации и способствовать духовному воспитанию нового поколения верующих [8, 13].

Источники и литература

- 1) Геймификация в образовании: теория и практика / Под ред. А. В. Смирнова. – М.: Изд-во МГУ, 2021.
- 2) Захаров И. П. Игровые технологии в образовательном процессе. – СПб.: Питер, 2020.
- 3) Православное образование. Миссия возможна: методические рекомендации по катехизации. – М.: Азбука, 2020.
- 4) Романов С. Ю. Цифровые технологии в религиозном обучении: перспективы и ограничения. // Журнал «Религиозное образование», 2021.
- 5) Чеснокова Л. В. Роль настольных игр в образовательных процессах. // Педагогика и психология, 2022.
- 6) Campbell, Heidi. Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds. – New York: Routledge, 2012.
- 7) Campbell, Heidi et al. "Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming" // Journal of the American Academy of Religion. 2015.

- 8) Clark, Terry Ray; Clanton, Dan W. Understanding Religion and Popular Culture: Theories, Themes, Products and Practices. – Routledge, 2012.
- 9) Fernandes D., Gonzalez Y. Gamification in Business and Education. – New York: Routledge, 2020.
- 10) Religious Education Journal. Gamification in Religious Studies: Case Studies and Research. – London: Taylor & Francis, 2021.
- 11) Phillips R., Mitchell T. The Role of Digital Games in Religious Learning. – Boston: Cambridge Scholars, 2022.
- 12) Использование настольных игр в воскресных школах. // pravobraz.ru (дата обращения: 09.03.2025).
- 13) Цифровые игры в катехизации: современный взгляд. // religiouseducationjournal.com (дата обращения: 09.03.2025).