

К вопросу об образовательном потенциале компьютерных игр

Акрамова Лола Юнусовна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры Иностранных языков, педагогики и психологии Ташкентского педиатрического медицинского института.

Аннотация: Статья посвящена проблемам современных средств обучения, а именно использованию новых цифровых технологий. За рубежом проблема изучается давно, исследователи пытаются выяснить почему у молодого поколения такой интерес к компьютерным играм и можно ли их использовать как новые средства обучения.

Ключевые слова: Интернет, компьютерные игры, традиционное образование, цифровое игра-ориентированное обучение (DGBL).

Благодаря информационным технологиям наша жизнь меняется почти каждый день. Если представить отключение Интернета хотя бы на несколько дней, то скорее всего разразится паника. И причем это касается всех возрастных категорий. Какое место занимают компьютеры и Интернет в сфере образования? Этот вопрос достаточно глубоко изучается зарубежными исследователями.

Традиционное образование (учебники, методические рекомендации, формы, методы обучения), как известно, создано профессионалами – академиком и профессорами. Во все времена главной целью образования

являлась передача наибольшего объема информации, знаний, привитие максимального количества умений и навыков. Обучение до сих пор было делом ответственным и серьезным. С появлением IT технологий происходит переосмысление всех фундаментальных постулатов традиционного образования. Оказывается, что важен не объем передаваемых знаний, а обучение нахождению самих знаний самостоятельно, в аудитории активным должен быть не педагог, а студенты, лекции должны быть не академически строгими, а интерактивными, допускающими громкое обсуждение фактов, излагающимися лектором, и, самое главное, теперь учеба это не работа, а игра.

Серьезно изменились методы и средства обучения. Что касается последних, то налицо огромный скачок в их разнообразии. Еще вчера было диковинкой аудио и видеокассеты в аудитории, а сегодня исследователи и технологи серьезно озабочены внедрением компьютерных игр в обучение. Почему? Поиски форм и методов обучения – это попытка совершенствовать и сделать более эффективным образование. Мы хотим максимально подготовить молодых людей ко взрослой жизни в профессии. Изучая интересы NET поколения, понятно, что их жизнь – это Интернет, смартфоны, iPad, планшеты, и конечно компьютерные игры. Их влияние на подрастающее поколение колоссально! Возникает вопрос можно ли эту зависимость направить в нужное русло, а именно - могут ли компьютерные игры помочь в учебе? Британские исследователи обнаружили, что компьютерные игры могут стать частью школьной программы, что моделирование и приключенческие игры могут иметь значительное воспитательное значение, развивая стратегические навыки детского мышления и планирования (конечно, не все игры, ни в коем случае агрессивные или со злодеями).

Надо сказать, что зарубежные сторонники цифрового игра-ориентированного обучения (DGBL) изучают эту проблему еще с 1999 года, но только в последние годы общественное внимание привлекло использование игр как средств обучения. При этом исследователи DGBL осторожно замечают, что игры могут быть эффективными, но не все игры хороши не для всех учащихся и не во всех результатах обучения. Сегодня задача состоит в том, чтобы объяснить когда, с кем и при каких условиях DGBL может быть интересным и эффективным и как оно может быть интегрировано в процесс обучения, чтобы максимизировать их потенциал обучения. В чем успех компьютерных игр? Прежде всего в их дизайн-привлекательности. Их красочность, правдоподобность, мобильность и т.д. сразу же захватывает внимание и детей и взрослых. В частности, отсутствием этих слагаемых у имеющихся развивающих играх объясняется их непопулярность, и это понятно. Академики, которые разрабатывали такие игры, конечно же не понимали искусства, науки и культуры игрового дизайна.[5].

Привлекательность обучения DGBL объясняется также и тем, что учение идет на фоне игры, что приветствуется в нетрадиционном обучении. Трудности внедрения игр в учебный процесс заключаются в их разработке, если игры, будут легко решаемы, они не будут представлять интерес, поэтому хорошие игры должны постоянно требовать действия ученика и обеспечивать обратную связь. Игры могут процветать в качестве учебно-методических пособий, когда они создают непрерывный цикл познавательного равновесия и разрешения (с помощью ассимиляции или проживания), а также позволяет игроку быть успешным. Джейн Хили, педагог-психолог считает, «что мы не только не разобрались, как сделать интеллектуально надлежащие, стимулирующие и содержательные игры для детей, мы также пока не можем понять влияние игр на умы детских достаточно хорошо, чтобы рекомендовать этот тип опыта обучения.[1]», Ларри Кубан в своей книге «Компьютеры в классе» (HarvardUniversityPress, 2001), утверждает, что введение компьютеров в учебный план без надлежащей подготовки учителя тратит

время и деньги и отвлекает от образования детей. Кроме того, доклад Эдварда Миллера, под названием TechTopic: На пути к новой технологии грамотности, утверждает, что нет достаточно доказательств в поддержку утверждения, что видеоигры улучшают успеваемость учащихся. Ни Хили, ни Миллер не категорически против использования видео игры или моделирования. В самом деле, Хили говорит, "моделирование может быть похоже на игру, и в нужном возрасте- около седьмого или восьмого класса- некоторые исследования показывают, что в математике она работает, если вы делаете это очень хорошо, и у учителей есть необходимое оборудование." [3]. В тоже время психолог доктор Дэвид Льюис, проводил исследование и обнаружил, что более трех четвертей поглощаются исторические факты, изложенные в видеоигре, по сравнению с письменной формой, та же информация усваивается только наполовину. [4]. Еще один немаловажный аспект: видеоигры предполагают работу в парах или команде, как известно, современные педагогические технологии также приветствуют работу в группах.

Курт Сквайр изучает использование игр и моделирования в официальных учебных средах, индустрии видеоигр и культуры, социально-культурной теории обучения, отмечает, что такие игры как SimCity, Civilization, SimEarth и другие позволяют учащимся взаимодействовать с системами более сложными способами. Игра может пережить исторические эпохи (как в пиратов), исследовать сложные системы, такие как химические и жизненные циклы Земли (SimEarth), управлять островными государствами (Tropico), управлять сложными промышленными империями (RailroadTycoon), они могут путешествовать во времени Древней Греции (Цезарь I, II, и III), Рим (Эпоха империй I, и II), Северной Америке (колонизации), или управлять колония муравьев, фермы, больницы, небоскреб, (ThemePark), зоопарк, аэропорт, или сеть быстрого питания. По неофициальным данным опыт учителей показывает, что влияние игр на миллионы геймеров, которые выросли, играя в самые продаваемые игры, таких как SimCity, Пираты или Цивилизации начинает ощущаться. По крайней мере можно говорить о трех факторах игр с точки зрения науки: (1) Изучение роли, игры, как SimCity и Цивилизация играют в жизни людей, и как она опосредует их понимание других явлений; (2) изучение, как такие игры могут быть использованы для поддержки обучения в формальных и неформальных контекстах обучения; (3) Создание и изучение новых режимов геймплея через игры, которые привлекают метафоры из других доменов. Например, Цивилизация может быть представлена как инструмент, который может быть использован для ответа на исторические вопросы, например, почему европейцы колонизировали Северную Америку, а не наоборот, или сравнительных преимуществ и недостатков политического изоляционизма. Гипотетически, студенты могут потратить 25 процентов своего времени, играя в игру Цивилизация III, а остальное время для создания карт, исследуя исторические сроки, проводя параллели с историческими или текущими событиями, или взаимодействовать с другими СМИ, таких как книги или видео. Таким образом, образовательная ценность опыта Игр исходит не от всей игры, но в творческой связи учебной среды с эффективной педагогикой. Так, исследования наводят на мысль учителя адаптировать учебные материалы. [2]

Игры как средства обучения, безусловно, заслуживают изучения. Активность и заинтересованность молодого поколения в компьютерных играх заставляют взглянуть на наши методы и средства обучения по-новому, и необходимо попытаться сделать так, чтобы учащиеся могли получать от учебы, такое же наслаждение, как от игры.

Список литературы

1. Видео игры стимулируют обучение [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ntws.ddc.uk/2/hi/ur_ntws/education/1879019.stm=map.
2. Курт Сквайр Культурная Обрамление компьютер / Видеоигры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.educause.edu>.
3. Как компьютеры влияют на детские умы - и что мы можем сделать (Simon&Schuster, 1999).
4. Пусть начнутся игры: Развлечение соответствует образованию [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.edutopia.org/video-games-classroom>.
5. Ричард Ван Эк. Цифровой Game-Based Learning [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.educause.edu/node/49394>.

{social}