

СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

© **Хамзатова Л.А., Алироева З.Р**

*Грозненский государственный нефтяной технический
университет им. М.Д. Миллионщикова*

Данная статья посвящена обзору применения компьютерных игр в образовании, формирующий информационную культуру обучающихся с учетом специфики компьютерного обучения. Проведенный анализ позволяет утверждать, что использование компьютерных игр в образовательных целях имеет ряд преимуществ перед традиционными методами обучения и имеет хорошую перспективу для развития и применения в системе образования.

Цель статьи – изучить преимущество использования компьютерных игровых технологий в процессе обучения.

***Ключевые слова:** информационная система, обучающая система, видеоигры, метод обучения, образование.*

Если вас интересует идея игр как части образования и обучения, то Вас заинтересует книга Джеймса Джи «Чему видеоигры должны научить нас в обучении и грамотности». Книга Джи – важный текст, потому что он может дать количественную оценку тому, как люди учатся и применяют полученные знания в видеоиграх. Это убедительный материал для многих учителей, ищущих новые педагогические методы, и которые используют недавний рост популярности видеоигр. Он приводит убедительный аргумент, что видеоигры могут помочь нам пересмотреть то, как мы учимся, но он не говорит нам, как создавать игры, в которые ученики захотят играть и на которых будут учиться.

Современный этап развития образования характеризуется внедрением в систему обучения и воспитания Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС), который предъявляет новые требования к результатам обучения, ориентированный на достижение образовательных результатов, на формирование личности школьников, а также овладение ими универсальными учебными действиями.

Все выше перечисленные требования, должны обеспечить успешность на всех этапах дальнейшего образования.

Использование компьютерных игр в образовании нацелено на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов:

Личностные результаты включают стремление ученика к самопознанию и к саморазвитию.

Метапредметные: содержат освоенную теорию учеником и универсальные учебные действия; так же содержат способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике, а в дальнейшем и умение самостоятельно планировать и осуществлять учебную деятельность.

Предметные результаты содержит специфические умения для конкретной предметно области, которые были усвоены в результате обучения данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания и умение его преобразовывать и применять.

В таком случае вопрос для преподавателей состоит в том, как именно воспользоваться преимуществами использования игр в обучении. Как вы относитесь к захватывающим характеристикам видеоигр, которые сыграли ключевую роль в их росте популярности, и превращаете их в педагогические стратегии, которые повлияют на реальные изменения в классе и сделают процесс обучения лучше и полезнее для студентов? Несомненно, появятся несколько хороших игр для обучающих целей, и, поскольку эти игры доказывают свою ценность, они наверняка займут важную нишу в преподавании и обучении.

В прошлом веке обучение все чаще отождествлялось со школой. Но новые информационные коммуникационные технологии фундаментально бросают вызов этому союзу. Такие технологии сделали мировые библиотеки доступными для всех, у кого есть беспроводной КПК. Обширная социальная сеть – она буквально на кончиках пальцев любого, у кого есть мобильный телефон. В результате люди получили беспрецедентное свободу объединять ресурсы для создания собственных траекторий обучения. Теории обучения и преподавания, воплощенные в школьных системах, предназначенные учить большое количество студентов стандартизированной учебной программе, в этом новом мире устарело.

При рассмотрении взаимосвязи игр и обучения следует вы-

делить несколько моментов. Во-первых, учить сложно. Во-вторых, игровой дизайн – это сложно. Наконец, большинству педагогов невероятно сложно уметь хорошо разбираться в обеих этих вещах. Но ценность игр для развития педагогики не обязательно должна зависеть от дизайна и разработки обучающих игр. Это потому, что, хотя учителя, скорее всего, не будут дизайнерами игр, они являются дизайнерами учебных программ и курсов. Именно эта точка общности между играми и педагогикой наиболее благоприятна для слияния дизайнерских стратегий. Это не только дает учителям возможность просто добавить свои существующие наборы навыков вместо того, чтобы охватить всю ценность знаний из альтернативной области, но также позволяет им расширять или переосмысливать уже существующие материалы (курсы, программ), а не начинать заново. Таким образом, включение тех уроков, которые игры преподают нам об обучении и грамотности, немного проще, поскольку преподаватели могут иметь дело с более низким входным барьером (поскольку они разрабатывают новые методы на основе тех, с которыми они уже знакомы) и более поверхностная кривая обучения (поскольку им не нужно изучать обширные тонкости, стоящие за дизайном полной игры), чем при разработке игр для классной комнаты.

Игра – это формальная система, основанная на правилах, с переменным и поддающимся количественной оценке результатом, в которой разным результатам присваиваются разные значения, игрок прилагает усилия, чтобы повлиять на результат, игрок чувствует привязанность к результату. [6]

Развивающиеся информационно коммуникационные технологии меняют мир: то как мы работаем и с чем, как делаем покупки, как общаемся и развлекаемся. И так можно продолжать и дальше, но повлияют ли информационно коммуникационные технологии на способ обучения? Без сомнений да. Этот процесс уже идет, и одним из таких способов являются компьютерные обучающие игры. Смотреть на игры конечно же нужно, не как на замену школы, и выдвигении ее как лидирующий способ обучения, а как на дополнительное представление о том, как мы можем создать новые и более эффективные способы обучения в школах. Новые способы обучения для новой информационной эпохи. Так как они очень популярны среди подростков и молодых людей, они являются больше, чем просто игрушками, они

создают новые социальные и культурные миры: миры, которые помогают людям учиться, объединяя мышление, социальное взаимодействие и технологии.

И так вопрос в следующем: как мы можем использовать мощь видеоигр в качестве конструктивной силы в школе? Отвечая на этот вопрос, мы приводим здесь аргументы в пользу особого взгляда на игры – и обучение – как действия, которые наиболее эффективны, когда они имеют личный смысл, эмпирический, социальный и эпистемологический одновременно.

Первый шаг к пониманию того, как видеоигры могут (и мы утверждаем, что будут) преобразовать образование, меняет широко распространенное мнение о том, что игры – это просто развлечение. Например, использование игр виртуального мира для повышения уровня образования. Сегодня в мире игр, обучение уже больше не означает лишь только столкновение с символами. Например, где и как это можно использовать? Благодаря виртуальному миру и играм, законы физики не что-то понимаемое исключительно через уравнение; студенты могут виртуально прогуляться по мирам меньшей массы, чем Земля, или спланировать пилотируемые космические полеты, которые требуют понимания изменяющихся эффектов гравитационных сил в разных частях солнечной системы. В виртуальных мирах учащиеся познают конкретные реалии, которые теория описывают. Благодаря такому опыту в различных контекстах учащиеся могут понять и усвоить материал.

Исследование показывает, что большинство компьютерных игр – от консольных игр до стратегий, могут создать сильные игровые сообщества. В то время как школы в основном изолируют учащихся друг от друга и от внешнего мира, игры объединяют игроков с одной целью. В школе, учащиеся в основном работают в одиночку с разрешенными школой материалами; а заядлые игроки напротив ищут новостные сайты, читают и пишут ответы на часто задаваемые вопросы, участвуют в дискуссионных форумах и, что наиболее важно, становятся потребителями информации.

Виртуальные миры игр мощны так как играть в игры означает развивать набор эффективных социальных практик, они являются мощным контекстом для обучения, потому что действия в таких мирах позволяют развивать понимание ситуации, эффективные социальные практики, сильные идентичности, об-

щие ценности и образ мышления важных сообществ практиков.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок»)

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Этот интерес к играм обнадеживает, но большинство образовательных игр на сегодняшний день разработано в отсутствие какой-либо последовательной теории обучения или основного исследования.

Необходимо задавать важные вопросы об этом относительно новом носителе и отвечать на них. Нам надо понимать, как создавать захватывающие виртуальные миры. Нам нужно понять, как проживание в виртуальном мире развивает ситуативное знание. Нам необходимо понять, как игроки развивают эффективные социальные практики и навыки в навигации по сложным системам, и как эти навыки могут помочь в обучении в других сложных системах. И самое главное, нам нужно использовать это понимание для создания игр, которые развивают для игроков эпистемологические рамки ученых, инженеров, юристов и других ценных сообществ.

Видеоигры могут изменить привычный нам ландшафт образования. Ответы на такие фундаментальные вопросы, как эти, сделают возможным использование видеоигр для обучения и помогут вывести нашу систему образования за рамки традиционных академических дисциплин, к новой модели обучения через осмысленную деятельность в виртуальных мирах в качестве

подготовки для значимой деятельности в нашем постиндустриальном, технологичном, реальном мире.

Хорошие учителя и хорошие школьные руководители борются за новые технологии и новые практики. Но индивидуалистов разочаровывает фундаментальное несоответствие между социальной организацией образования и реалии жизни в постиндустриальном, глобальном, высокотехнологичном обществе.

Новые технологии и медиа безвозвратно меняют требования эффективного лидерства в образовании в двадцать первом веке. Образовательные лидеры должны позитивно управлять внедрением новых технологий в образовательную среду, эффективно поддерживать студентов, вовлеченных в цифровую среду, и подготовить учащихся к технологически насыщенной среде.

В конечном итоге понимание того, можно ли использовать цифровые игры для улучшения результатов обучения будет информировать руководителей системы образования при принятии важных решений о доступе и распределении ресурсов. Кроме того, поскольку учителя стремятся интегрировать технологии в свои классы, им будет требоваться информация об эффективности и передовых методах реализации. Это исследование может предоставить преподавателям ценную информацию относительно эффективности использования цифровых игр для улучшения обучения.

Таким образом, мы утверждаем, что, чтобы понять будущее обучения, мы должны смотреть дальше. Мы полагаем, что видеоигры имеют значение, потому что они представляют игрокам смоделированные миры: миры, которые, если хорошо сконструирован воплощают определенные социальные практики.

Литература

1. Аствацатуров Г.О. Технология конструирования интерактивного плаката [Электронный ресурс] // Дидактор. – Режим доступа: <http://goo.gl/cjdzYQ> (Дата обращения: 23.07.2020).

2. Былинский, А.И. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем: учебное пособие / А.И. Былинский. М.: Информационно-издательский дом «Филинь», 2013. 616 с.

3. Голицына, И.Н. Эффективное управление учебной деятельностью с помощью компьютерных информационных технологий / И.Н. Голицына. М.: МГУР, 2013. 583 с.

4. Гришин, В.Н. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебник / В.Н. Гришин. М.: Форум, Инфра-М, 2011. 230 с.

5. Краснова, Г.А. Технологии создания электронных обучающих средств: учебник / Г.А. Краснова. М.: Академия, 2013. 336 с.

6. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студентов. высш. учеб заведений / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; под ред. Т.С. Паниной. М.: Академия, 2012. 176 с.