

Наконечная Марина, студентка 4 курса, кафедра журналистики, факультет культуры, Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов, г. Санкт-Петербург



ВИДЕОИГРЫ КАК ДЕЙСТВЕННОЕ СРЕДСТВО В РАСКРЫТИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА ЛИЧНОСТИ

Играй, развлекайся и обучайся

Нынешнее подрастающее поколение находится в условиях развивающегося технологического прогресса, где у каждого человека теперь есть гаджет. Даже с детства родители позволяют нам воспользоваться их телефоном или планшетом. И ребёнок неизбежно попадает в игровой мир и сталкивается с цифровой культурой. И сейчас игры становятся нечто большим, чем просто развлечение. Что если теперь они способны образовывать? Оказывается, что современные игры имеют обширный потенциал в развитии критического мышления и познании окружающего мира.

Что такое игровой формат

Такой игровой подход в образовании нельзя назвать геймификацией. Ведь геймификация – это лишь применение конкретных игровых форматов и способ передачи информации в повседневном процессе. Она позволяет повысить мотивацию и значительно способствует проявлению интереса к изучению нового. И инструменты вовлечения различны: награды за прохождение уровней, составление рейтинговой таблицы, постоянная обратная связь. Они дают стимулы принимать участие в какой-либо активности и продвигаться по лестнице знаний.

Геймификация – это лишь применение конкретных игровых форматов и способ передачи информации в повседневном процессе.

Игры имеют нелинейный сюжет, что даёт возможность расширить умения принимать верные решения в соответствии со своими моральными ценностями и убеждениями.

Игровой формат же представляет собой обучение в определённой игре. Тем самым этот метод направлен на познание нечто нового, а также концентрацию внимания на конкретной проблеме, например, экологических катастроф, урбанизации или роботизации. Помимо этого, он развивает творческие способности и интеллектуальный потенциал играющего. Так происходит образование посредством

развлечения, что называют эдьютейментом (с английского языка – edutainment – слово образовалось в результате слияния «развлечения» и «образования»). В процессе игры человек увлечён решением задач, что позволяет ему не отвлекаться на посторонние дела. Это разрушает консервативные стереотипы об игровом формате и его неспособности к образовательным элементам.

Игры позволяют детям не просто изучить неизведанное, но и развить в себе коммуникативные навыки за счёт встречи с иными игроками, попробовать на себе новые роли и модели поведения, выбрав наиболее подходящий им путь прохождения и выполнения задач. Ведь игры имеют нелинейный сюжет, что даёт возможность расширить умения принимать верные решения в соответствии со своими моральными ценностями и убеждени-

ями. Кроме того, они же учат нести ответственность за принятие неправильного выбора.

В любом случае, что геймификация, что полноценная игра пробуждают в человеке интерес к изучению нового посредством игрового подхода к предоставлению знаний. Кроме того, они позволяют разнообразить рутинные и монотонные действия в результате творческого метода в создании. Игры отвлекают от повседневных забот и погружают в свободный нереальный мир, тем самым человек преодолевает состояние напряжённости, которое всё продолжает преследовать его в период пандемии.

Однако бывает, когда игры увлекают настолько, что у людей появляется зависимость – и это негативная сторона такого подхода в образовании. Или же у человека происходит выгорание, и игры начинают надоедать. Поэтому они не могут полностью заменить полноценное обучение, но при этом значительно его дополняют.

Видеоигры с образовательными элементами

Может ли action-adventure игра образовывать? Безусловно. Потенциал подобных игр огромен, и он заложен в самой её сути. Например, популярная серия игр Assassin's Creed позволяет окунуться в прошлое и изучить исторические моменты и личностей. В ней человек играет за персонажа,

который является непосредственным участником этих событий. Таким образом, лучше всего чему-либо научиться – это испытать новое на собственном опыте в игре. Вы можете сидеть на уроке и слушать рассказ о том, как поселенцы относились к коренным американцам, или смотреть документальный сериал о жизни Черной Бороды, а можете сами взглянуть на это своими глазами, познакомиться с пиратом и лично пообщаться с ним, а также поучаствовать в эпических сражениях разных эпох.

И из этого сложится более ясное понимание истории. Не интересна история Америки? Тогда отправляйтесь в Древнюю Грецию во время Пелопоннесской войны, в Эллинистический Египет во время правления Клеопатры, на территорию Англии XI века – в период враждующих королевств и завоеваний викингов. В Assassin's Creed игрок попадает в вымышленный мир, в котором управляет собственной жизнью и порой историей. В любой версии в центре внимания герой-ассасин: он выступает на стороне революционеров и борется с тиранией и несправедливостью.

Ещё одно захватывающее дополнение от разработчиков совместно с Университетом Макгилла в помощь педагогам – интерактивные образовательные туры в прошлое. В них игрок свободно отправляется в путешествие по Древней Греции, Древнему Египту и землям викингов

В любом случае, что геймификация, что полноценная игра пробуждают в человеке интерес к изучению нового посредством игрового подхода к предоставлению знаний.

в сопровождении рассказов от историков и экспертов. Этот культурный туризм позволяет узнать больше о повседневной жизни в те времена: от искусства и архитектуры до философии, политики и религии. И точное воссоздание государств обеспечивает полное погружение в эпохи. Вместе с этим они выпустили руководство для преподавателей по этим интерактивным турам.

А что с играми вне категории «action»? Могут ли они учить нас и быть захватывающими? Конечно! Возможно, в них игрок не встретит большого количества движения и сражений. Например, к этой категории можно отнести градостроительный симулятор — City: Skylines. В ней игрокам предоставлены широкие возможности по созданию собственного города, но это не значит, что всё так просто, как кажется на первый взгляд. Создание города – процесс сложный, и человек неизбежно сталкивается со множеством проблем: от небольших пробок до масштабных экологических катастроф. И их решение – полностью в руках игрока.

Помимо этого, в игре есть типичная модель, которая значительно влияет на благосостояние города, – это образование. И именно оно является основным базисом процветающего города. А как его наладить? Всё просто: необходимо строить школы,

университеты, библиотеки. Образованные горожане меньше загрязняют окружающее пространство, занимают значимые должности в бизнес-сфере, активно путешествуют, не совершают преступлений и стараются платить больше налогов. Вместе с этим рост образованности влияет и на состояние природной среды. Ведь люди без образования вынуждены работать в сфере промышленности, которая значительно загрязняет почву и производит вредные выбросы. А образованные стремятся к работе в офисе, тем временем деловые зоны лишены токсичных выбросов в атмосферу. Они, несомненно, приносят больше пользы городам, нежели необразованные люди. Но сама система образования является недешёвой.

Образованные горожане меньше загрязняют окружающее пространство, занимают значимые должности в бизнес-сфере, активно путешествуют, не совершают преступлений и стараются платить больше налогов.

Игры стали неотъемлемой частью нашей жизни точно так же, как и социальные сети. Всё больше людей проводит в них свободное время. Это подтверждают результаты исследования этого года, когда был зафиксирован бум игровой индустрии: например, в Санкт-Петербурге число покупок игр выросло в четыре раза, что прямо говорит о небывалом подъёме спроса на продукцию. Они позволяют совместить приятное с полезным: развлечение и образование. И такой подход является отличным способом привлечь интерес людей любого возраста к исследованию и познанию мира.