

МІЖНАРОДНИЙ ДОСВІД ЗАСТОСУВАННЯ ВІДЕОІГОР У НАВЧАЛЬНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Голобородько Ю.К.¹, студ.

Купенко О.В.², к.пед.н., доц.

Сумський державний університет

¹*mail@crack.in.ua*

²*lena@dl.sumdu.edu.ua*

У 2012 р. на відеоігри користувачами було витрачено 20.8 мільйонів доларів, у той час як індустрія кіно отримала близько 10.8, а музична індустрія – 16.5 мільйонів. Відеоігри починають відігравати провідну роль у сфері розваг. За статистикою, близько 58 % американців і 48 % громадян ЄС грають у відеоігри; при цьому близько третини батьків грають разом із дітьми. Якщо скласти разом загальний час гри усіх гравців «World of Warcraft», це складатиме більше часу, ніж знадобилося для еволюції людини – близько 6 мільйонів років. У той же час на домашні завдання учні в середньому витрачають близько години на день.

Трансформувати сферу розваг у дієву просвітницьку платформу – це головний принцип інноваційного навчального формату під назвою «ед'ютейнмент» (англ. edutainment), дослівно – «розважальне навчання».

Проте використання відеоігор в освіті викликає сумніви стосовно впливу на фізичне та психологічне здоров'я дітей. У відповідь на ці сумніви представники об'єднаної комісії лікарів та експертів з віртуальної реальності в 2009 р. виступили з доповіддю Європарламенту, в якій стверджується, що відеоігри не тільки не шкодять здоров'ю дітей, а й сприяють розумовому розвитку підростаючого покоління. Відповідна резолюція була схвалена членами Європарламенту.

Ідея поєднання відеоігор та навчання виникла ще минулого століття і вперше була втілена у життя в 1971 р. з виходом американської «Oregon Trail» – освітньої відеоігри про життя американських піонерів, що широко використовувалася в школах Північної Америки. Згодом було створено й багато інших

навчальних відеоігор («Where in the World Is Carmen Sandiego?» (1985), «Logical Journey of the Zoombinis» (1995) та інші). З початку 2000-х років деякі школи в США не просто використовують навчальні відеоігри, але й будують навколо них цілі курси. У Флориді існує так звана «віртуальна школа» (Florida Virtual School), що передбачає можливість дистанційного навчання школярів за посередництвом інтернет-технологій, а вчителі під час підготовчих занять отримують рекомендації щодо того, як включити відеоігри в уроки.

Центр розвитку та проектування освітніх ігор «The Consolarium», заснований 2006 р. в Шотландії, пропонує навчальний метод на базі відеоігор, що передбачає використання учнями віком 6-7 років пристроїв Nintendo для навчання читанню. Подібну ініціативу підтримують й спеціалізовані ігрові програми, розроблені в Німеччині, що заохочують дітей 5-7 років вивчати німецьку мову, граючи в відеоігри у віртуальному світі слів, синтаксису та фонології.

Не лише спеціалізовані відеоігри мають потенціал для навчання. Сучасні ігри на кшталт «Grand Theft Auto» чи «Medal of Honor» підвищують уважність гравців до деталей. Засновані на історичних подіях ігри, подібні до «Civilization», не тільки покращують розуміння історичних процесів та їх причин, але і знайомлять з реаліями історичного розподілу території. У деяких школах Швеції відеогра «Minecraft» включена в обов'язкову програму навчання. Засновники ініціативи вважають, що гра дає дітям можливість наочно вивчати питання планування, міського проектування та екології.

Отже, можливостей для інтеграції відеоігор у структуру занять і цілих курсів є багато. Це допоможе підвищити інтерес учнів до навчання, сприятиме розвитку дослідницьких, комунікативних і творчих навичок, також додасть нову складову в організацію практичної діяльності учнів.

Електронні засоби та дистанційні технології для навчання протягом життя: тези доповідей ІХ Міжнародної науково-методичної конференції, м. Суми, 14–15 листопада 2013 р. / Відп. за вип. В.В. Божкова. - Суми: СумДУ, 2013. - С. 50-51.