

Edutainment: направление дидактических видеоигр

Научный руководитель – Сиротина Ирина Казимировна

Петрусенко Алина Николаевна

Студент (бакалавр)

Белорусский государственный университет, Гуманитарный факультет, Минск, Беларусь

E-mail: coolestdoggie1@gmail.com

На сегодняшний день рынок образовательных услуг является одним из самых мобильных и быстро развивающихся. Растет интерес к познанию, меняются цели образования, изменяются приоритеты в обучении - и как следствие, это требует внедрения в учебный процесс новых методик и технологий. Одной из эффективных современных технологий развития творческого потенциала личности является эдьютейнмент. Эдьютейнмент представляет собой гибридное сочетание двух слов английского происхождения: education - обучение и entertainment - развлечение. Следовательно, эдьютейнмент - это особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету познания с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к получению знаний [2]. Выделим основные функции эдьютейнмента: 1) развлекательная (пробуждает интерес, доставляет удовольствие); 2) развивающая (улучшают концентрацию внимания, развивают долгосрочную и краткосрочную память, формирует способность к многозадачности и быстрому принятию решений) 3) творческая (развивает креативность, воображение и фантазию, творческий потенциал и способности); 4) коммуникативная (способствует поиску способов взаимодействия с окружающим миром, взаимопониманию и сотрудничеству); 5) дидактическая (расширяет кругозор, формирует практические умения и навыки); 6) воспитывающая (развивает самостоятельность и ответственность, формирует нравственные, эстетические и мировоззренческие позиции); 7) социализирующая (способствует приобщению к нормам и ценностям общества, адаптации к условиям среды) [3].

Преимущества эдьютейнмента в том, что эта технология: активно вовлекает в процесс получения знаний; человеческий фактор и фактор преподавателя перестают играть доминирующую роль в освоении предмета; происходит повышение мобильности в образовании; можно учиться где угодно и когда угодно; происходит персонализация обучения. Но в эдьютейнменте есть и свои недостатки: 1) поскольку эдьютейнмент делает акцент на использование в процессе обучения компьютеров и умных гаджетов, то иногда может содержать вводящую в заблуждение информацию; 2) длительное занятие за компьютером может оказать негативное влияние на здоровье обучающихся, в особенности на зрение и осанку; 3) нехватка активности сказывается на работе мозга: развивается слабость, снижается трудоспособность и умственная активность, появляются бессонница и чрезмерная утомляемость; 4) происходит уменьшение социального взаимодействия между людьми, изменения поведенческих навыков; 5) возможно неполное покрытие целевой аудитории в связи с доступностью гаджетов [3]. В последнее время технология эдьютейнмент стала «модным» трендом в системе образования, хотя новизна ее относительна. Ведь опытные педагоги в целях повышения эффективности обучения всегда включали различные игровые методики в образовательный процесс. Выделяют две категории средств эдьютейнмента: традиционные и современные. Традиционными средствами являются книги, журналы, музыка, фильмы, образовательные игры, телепрограммы и многое другое. Современные средства эдьютейнмента можно разделить на 3 группы, а именно: электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), компьютерные системы

(компьютерные видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, вики, чаты, видео-конференции). Мы рассмотрим одно из самых востребованных направлений эдьютейнмента: дидактические видеоигры. Научные исследования доказали, что видеоигры оказывают положительное влияние на привлечение интереса учащихся к образованию. Следовательно, в педагогической практике целесообразно использовать новые стратегии управления процессом обучения, которые побуждают детей улучшать свое умственное и физическое развитие, что одновременно является забавным, интересным и увлекательным. На рынке видеоигр существует достаточно большое количество обучающих проектов: градостроительные симуляторы, такие как SimCity, помогающие изучить экономические процессы; Europa Universalis - симулятор политики, который предложит еще и краткий экскурс в историю и др. Мобильный сегмент пестрит головоломками, квестами, симуляторами, но образовательных игр-тамагочи нет ни одной [1]. Разрабатываемая нами игра-тамагочи QualiPet не уступает любой мобильной игре на рынке по качеству: ни в графике, ни в музыке, ни уж тем более в геймплее. Игрок является хозяином забавного питомца из параллельной вселенной, который совсем не приспособлен к жизни на Земле, поэтому постоянно требует заботу и уход со стороны играющего. Он может расплакаться, если не покормить его, будет мило зевать, когда устанет, а игроку, в свою очередь, необходимо сделать все, чтобы этот маленький любимец чувствовал себя в смартфоне как дома. Равнодушное же отношение к питомцу неблагоприятным образом скажется на его развитии, оно его тормозит, обедняет и ослабляет. Игра QualiPet, помимо развлекательной функции, выполняет и образовательную: она развивает математические способности и формирует аналитическое мышление. Здесь пользователь не увидит скучных мини-игр, повторяющихся из одного тамагочи в другой. Они заменены на математические и логические головоломки, соответствующие программе по математике для учащихся начальной школы. Игрок, проходя уроки, постепенно открывает все новые игры: как сугубо развлекательные, так и обучающие и закрепляющие знания, полученные на уроках. Выполняя упражнения, головоломки, задачи, ребенок получает игровую валюту для получения пищи, нужной питомцу для жизни, одежды, интерьера, бытовых принадлежностей для создания комфорта и атмосферы в доме любимца. Эдьютейнмент - современная технология обучения, имеющая целый ряд методических преимуществ и перспектив. Однако нельзя отрицать тот факт, что эдьютейнмент не может и не должна заменять академическое образование. Эта технология обучения представляет собой интересный способ получения новых знаний с помощью современных технических и дидактических средств обучения, через активное участие и интерес, а также доступный метод обучения людей любых возрастов для достижения конкретных и быстрых результатов.

Источники и литература

- 1) Петрусенко, А. Н., Ваниславчик, М. Ю. Анализ игр жанра "тамагочи" // Студенческий: электрон. научн. журн. 2019. № 40(84).
- 2) Эдьютейнмент как эффективная технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/edyuteynment-kak-effektivnaya-tehnologiya-razvitiya-tvorcheskogo-potentsiala-lichnosti-v-uchebnom-protsesse/viewer>. – Дата доступа: 20.02.2020.
- 3) What is Edutainment? Advantages & Disadvantages [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.edusys.co/blog/what-is-edutainment>. – Дата доступа: 19.02.2020.