

3. Формирование системы прогнозирования рынка труда: зарубежный опыт : [сайт]. URL: <https://aqm.by/stati/economika-tryd-buh/formirovanie-sistemy-prognozirovaniya-rynka-truda-zarubezhnyy-opyt/> (дата обращения: 21.11.2020).

УДК 37.091.33:[796:004.382.7]

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

С. К. Горошко

*Младший научный сотрудник Института экономики
Национальной академии наук Беларуси, г. Минск*

Компьютерные игры – важная часть улучшения образования, поскольку они заставляют игроков представлять реалистичные симуляции реальных ситуаций. Приводятся примеры подобных игр и раскрываются положительные аспекты включения их в образовательный процесс.

Ключевые слова: образование; компьютерные игры; навыки; цифровизация; киберспорт.

COMPUTER GAMES AS AN EDUCATIONAL TOOL

S. Haroshka

*Junior Researcher of the Institute of Economics
of the National Academy of Sciences of Belarus, Minsk*

Computer games are an important part of improving education through its ability to force players to present realistic simulations of real-life situations. The article provides examples of such games and reveals the positive aspects of their inclusion in the educational process.

Keywords: education; computer games; skills; digitalization; cybersport.

В настоящее время большое количество игр создается и адаптируется под использование в образовательной сфере. Начиная с самого детства, игры выполняют важную роль в воспитании ребёнка, поскольку помогают в формировании социальной и интеллектуальной основы личности.

Достигнутый прогресс предоставляет возможность использования компьютерных игр для развития множества навыков у молодёжи. Огромные достижения в области технологий позволяют дизайнерам создавать богатые цифровые миры со значительно улучшенными звуками и графикой. Хороший игровой дизайн погружает пользователей в интерактивную цифровую вселенную. В компьютерных играх можно научиться летать на истребителе F-14 или построить целую цивилизацию (Civilization, Age of Empires, Alpha Centauri), можно создать семью (The Sims) или побыть в роли магического персонажа (Final Fantasy VIII).

Компьютерные игры стоит использовать не только для развлечений, но также и для обучения. Так, стоит отметить, что в 2016 году одним из самых популярных методов обучения являлась MinecraftEdu (Minecraft Education Edition) – модификация игры Minecraft, разработанная преподавателями-программистами из Финляндии и США, поддержку которым оказала сама компания-разработчик Minecraft [1].

Нельзя не отметить положительное влияние образовательной версии игры. Во-первых, улучшается коммуникация между учениками, поскольку правила игры

предполагают наличие командной работы в одном виртуальном мире. Во-вторых, игра способствует повышению навыка решения проблем, что развивает критическое мышление. Игроки анализируют и оценивают полученную ими информацию, а затем совершают определённые шаги и приходят к конкретным выводам. В-третьих, содействует развитию творческих способностей, поскольку в виртуальном мире намного больше возможностей для раскрытия воображения, а также содействует развитию таких навыков как логическое мышление и сообразительность. Компьютерные игры улучшают обучение за счёт визуализации, поскольку игроки могут увидеть последствия совершённых ими действий, увидеть причинно-следственную связь.

Также следует отметить, что использование компьютерных игр может стать неотъемлемым атрибутом для изучения иностранных языков. В данном случае, пользователи онлайн-игры могут взаимодействовать с игроками из разных стран, что дает видимые преимущества, такие как знакомство напрямую с целевым языком, а также погружение в среду применения иностранного языка посредством повышенной вовлеченности в игру и более активным участием, коммуникацией пользователей между собой для выполнения заданий. Примерами таких игр являются World of Warcraft and League of Legends. Высокая интерактивность участников подобных игр может поспособствовать приобретению словарного запаса и осознания, в какой ситуации необходимо применять то или иное выражение. Существуют также игры, которые содержат красочные истории, в которых большое количество диалогов и неожиданное развитие событий, что позволяет расширить кругозор и словарный запас – Game of Thrones, The Walking Dead и др. С другой стороны, не все компьютерные игры могут подходить для изучения языков, а словарный запас будет ограничен определёнными темами, не всегда пригодными к использованию в формальной обстановке. Естественно, что отсутствие знаний о компьютерных играх среди преподавателей языков в учебных заведениях препятствует правильному использованию данного метода.

Также стоит отметить, что в последнее время большую популярность получил киберспорт – матчи между людьми, использующими электронные игры через локальные сети или Интернет, для сравнения своих интеллектуальных навыков и навыков игры. Многие зарубежные университеты и школы добавили подобные дисциплины и принимают студентов для обучения. На сегодняшний день, Белорусская федерация киберспорта вплотную занялась развитием образования в данной сфере. В некоторых школах были открыты специально оборудованные классы для обучения молодых людей, которые заинтересованы в развитии компьютерных технологий. Киберспорт превратился в растущий бизнес-сектор, который непосредственно связан с досугом, соревнованиями и образованием [3].

Посредством правильного введения и применения компьютерных игр в образовательном сегменте, появляется возможность улучшить образование и облегчить ученикам получение информации. Существует необходимость в разработке научных методов использования игр, обеспечивающих эффективное обучение, а это требует более тесного сотрудничества между различными участниками игровой цепочки (студенты, ученики, учителя, преподаватели, разработчики и т. д.).

Библиографические ссылки

1. Microsoft launches Minecraft: Education Edition for schools : [site]. URL: <https://www.theverge.com/2016/11/1/13489340/minecraft-education-edition-launches> (date of access: 15.02.2021).
2. Video games as tools for education : [site]. URL: https://www.researchgate.net/publication/332898703_Video_Games_as_Tools_for_Education (date of access: 15.02.2021).
3. Беларусь впервые примет участие в чемпионате мира по киберспорту : [сайт]. 2021. URL: <https://cybersport.by/> (дата обращения: 15.02.2021).