

Т. С. Жилинская,

*кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой
информационных технологий в культуре;*

Н. Г. Гончарик,

*старший преподаватель кафедры информационных
технологий в культуре учреждения образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»,
г. Минск, Беларусь*

ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация. Статья посвящена проблеме использования дидактических компьютерных игр в культурологическом образовании. В работе осуществлена попытка выявить образовательный характер компьютерных игр в соответствии с традиционной классификацией методов обучения (культурологическое образование рассматривается авторами не только как целенаправленный процесс и результат воспитания и обучения личности, но и как составной компонент системы гуманитарного образования, и как система профессиональной подготовки кадров). Проанализированы возможности применения дидактических компьютерных игр в культурологическом образовании, проблемы их встраивания в культурологический образовательный процесс, а также принципы создания.

Ключевые слова: геймификация, игровое обучение, дидактические компьютерные игры, культурологическое образование.

T. Zhilinskaya,

*PhD in Pedagogy, Associate Professor, Head of the Department
of Information Technologies in Culture;*

N. Goncharik,

*Senior Lecturer of the Department of Information Technologies
in Culture of the Educational Institution "The Belarusian State University
of Culture and Arts", Minsk, Belarus*

ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

Abstract. The article is devoted to the problem of using didactic computer games in cultural education. The work makes an attempt to identify the educational nature of computer games in accordance with the traditional classification of teaching methods (cultural education is considered by the

authors not only as a purposeful process and the result of the education and training of an individual, but also as an integral component of the system of humanitarian education, and as a system of professional training). The article analyzes the possibilities of using didactic computer games in cultural education, the problems of their integration into the cultural educational process, as well as the principles of creation.

Keywords: gamification, game learning, didactic computer games, cultural education.

В настоящее время в образовательном процессе набирает популярность игровое обучение. В современной дидактике активно используется термин «геймификация», который подразумевает включение в образовательный процесс элементов игры с целью мотивации и вовлечения. Однако если обратиться к истории игрового обучения, мы видим, что игра начинается там, где начинается обучение. Этот тезис подтверждается известным положением психологической науки об игре как о деятельности, имеющей существенное значение для развития ребенка [1, с. 130].

Согласно В. М. Букатову, игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что оно:

- связано с хорошо известной, привычной и любимой формой деятельности;
- позволяет достигнуть высокого уровня активности добровольно;
- стимулирует инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность;
- многофункционально, все его возможные воздействия актуализируются одновременно;
- осуществляется преимущественно в групповой деятельности, в основе которой часто лежит соревновательный аспект, но в качестве соперника могут выступать и обстоятельства, и сам обучающийся (преодоление себя, повышение результата);
- нивелирует значение конечного результата, так как мотивация может быть самой разнообразной: материальной, моральной, психологической (самоутверждение, подтверждение самооценки) и др., а в группе результат и вовсе воспринимается через призму общего успеха, успех группы отождествляется с собственным [2].

Именно отмеченные особенности игрового обучения стали особенно привлекательны в условиях стремительного увели-

чения информации, в том числе учебной. Появление и развитие технических и электронных средств, возникновение Интернета, виртуальной среды и их воздействие на человека породило новые феномены человеческого существования, изменило поведение современных учеников, способы потребления ими информации. Стоит отметить, что развитие игровых форм обучения стало происходить благодаря внедрению компьютерных технологий в образовательный процесс и появлению компьютерных игр, имеющих специфические особенности в сравнении с прочими инструментами человеческой деятельности. Главные из этих особенностей – интерактивность, погружение, возможность создания новой виртуальной реальности, моделирование социально-культурных процессов. Интерактивные компьютерные игры основаны на взаимодействии игроков с виртуальным миром, создаваемым компьютером. Многие из них базируются на отождествлении игрока с персонажем игры, видимым или подразумеваемым. Разновидностей компьютерных игр большое количество. По критерию компьютерных платформ данные игры классифицируются как мультиплатформенные или кроссплатформенные, по игровому жанру – приключенческие, экшен, стратегические, симуляторы, головоломки, обучающие и т. п. Другими критериями классификации являются, например, способ представления (аудиовизуальные); размерность игрового пространства, количество участников игры и т. д. Выбор компьютерной игры, встраиваемой в образовательный процесс, зависит от цели обучения и технологии его реализации. Содержание и механика обучающих компьютерных игр прежде всего должны учитывать возраст обучаемых и отвечать целевой направленности образовательного процесса.

В соответствии с общепринятыми подходами, вслед за И. Я. Мурзиной мы рассматриваем культурологическое образование не только как целенаправленный процесс и результат воспитания и обучения личности, но и как составной компонент системы гуманитарного образования, и как систему профессиональной подготовки культурологических кадров, являющаяся частью государственной системы образования [3].

Специфика культурологического образования состоит в трансляции и воспроизводстве ценностей культуры. В основе системы культурологического образования лежат базовые

законы существования и развития культуры общества. На социальном уровне культурологическое образование является основным механизмом сохранения и воспроизводства культуры, а на личностном уровне – индивидуальной инкультурацией. Учитывая, что цель культурологического образования состоит не только в освоении норм и ценностей культуры, но и в осознании смыслов данных норм и ценностей, необходимо формировать способность личности соотносить индивидуальную и общественную деятельность с упомянутыми смыслами. В связи с этим особо значимы для культурологического образования такие особенности культуры, как целостность, историзм и субъектность.

Целостность культуры обуславливает усвоение всеобъемлющей картины культуры, а не дифференцированного культурологического знания.

Историзм культуры, рассматривая существование социально-культурных явлений в развитии, приводит к задаче формирования способности человека видеть себя в историческом контексте, соотносить с ним свою деятельность, чувства и интенции.

Субъектность культуры, выражаясь в деятельности творца, который одновременно является ее творением, ставит задачу формирования деятельной личности, созидающей себя и пространство вокруг себя.

В соответствии со спецификой культурологического образования используемые в его процессе образовательные компьютерные игры выступают в двойной роли. С одной стороны, будучи культурным феноменом, компьютерные игры являются объектом изучения культурологии, с другой стороны – часть из них имеет образовательную направленность, позволяющую использовать их возможности в дидактических целях.

Несомненно, использование компьютерных игр расширяет традиционные формы обучения, позволяет вовлекать студента в активную познавательную деятельность по формированию знаний, умений и навыков, закреплению и контролю усвоения, является хорошим мотиватором, воздействует на рациональную и эмоциональную сферу познания.

С позиции компьютерного воздействия на игрока обучающее воздействие компьютерной образовательной игры можно представить несколькими этапами, такими как:

– бихевиористский: прохождение тестов или алгоритмов, позволяющих тренировать память или моторику и получать за это баллы;

– когнитивистский: анализ полученной (визуальной, аудио- или текстовой) информации для принятия решения в возникшей ситуации, что превращает игровой процесс в обучающий;

– конструктивистский: обучаемый-игрок выбирает путь в игре в соответствии с конструируемой им самим виртуальной реальностью.

Из вышесказанного следует, что дидактические компьютерные игры расширяют традиционные способы обучения, позволяют тренировать память и моторику, развивать аналитические способности, принимая решение в моделируемой ситуации, конструировать социокультурную ситуацию. Проблемы встраивания компьютерной игры в культурологический образовательный процесс зависят от многих факторов. Одним из значимых является разработка не только образовательной технологии на основе использования компьютерных игр, но и сюжета, содержания и игровой механики, требующих понимания учебных запросов технических и предметных знаний, а также креативных способностей. Несмотря на популярность компьютерных игр, с точки зрения философии и психологии игра остается сложным предметом изучения. Несомненно одно: концепция компьютерной дидактической игры, по нашему мнению, должна соответствовать принципам культурологического образования: целостности, историзму культуры, субъектности, диалогичности.

1. Эльконин, Д. Б. Детская психология : учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин. – 4-е изд., стер. – М. : Академия, 2007. – 384 с.

2. Букатов, В. М. Секреты дидактических игр: психология, методика, дисциплина / В. М. Букатов – СПб. : Речь ; М. : Сфера, 2010. – 203 с.

3. Мурзина, И. Я. Культурологическое образование сегодня: необходимо или достаточно [Электронный ресурс] / И. Я. Мурзина // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 6. – Режим доступа : <https://science-education.ru/ru/article/view?id=16602>. – Дата доступа : 17.09.2022.