

13 марта 2019 г.) науч. Ред. В. И. Прокопцов; ред. Кол С. И. Анейко [и др]. – Мир: Музей «Замковый комплекс «Мир», 2019 – 284 с.

Зиневич А.А., магистрант
заочной формы обучения

Научный руководитель – Самерсова Н.В.,
кандидат педагогических наук, доцент

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ВИРТУАЛЬНЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ НРАВСТВЕННЫХ КАЧЕСТВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Тема использования виртуальных и игровых технологий до сих пор является спорной, особенно в сфере нравственного воспитания личности. Некоторые авторы, например, А. М. Прихожан, Нил Постман и др. указывают, что электронные (виртуальные) игры способствуют поверхностному, безответственному отношению ребенка к жизни, к собственным поступкам [3].

Американский писатель и педагог Нил Постман и вовсе утверждает, что «...наша новая медиа-среда с телевидением в центре ведёт к быстрому исчезновению детства...» [2].

Следует заметить, что приведенным высказываниям уже более 10-ти лет, однако тема виртуальных игровых технологий, использования педагогического потенциала виртуальных игр, их влияния на растущего человека, на наш взгляд, в полной мере не раскрыты до сих пор. Думается, что данные противоречия связаны, прежде всего, с тем, что современное общество – это общество информационного, электронного и компьютерного века. Информационное общество меняется с огромной скоростью, но стереотипы восприятия виртуального пространства как среды вредной для ребенка живы по сей день.

Между тем, виртуальная деятельность, представляющая собой способ взаимодействия человека и компьютера, обеспечивает возможность погружения пользователя в трехмерную интерактивную информационную среду средствами программирования на основании компьютерных технологий, что позволяет данный потенциал активно использовать в воспитательных целях [1].

Для начала, чтобы понять, что под собой подразумевают виртуальные игровые технологии, нам необходимо прояснить сущность ключевых понятий «игровые технологии» и «виртуальность». Итак, игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо [5].

Соответственно, можно сказать, что виртуальные игровые технологии – это группа методов и приемов организации деятельности в форме различных игр, созданных с помощью взаимодействия человека и компьютера, которые обеспечивают погружение пользователя в трехмерную интерактивную информационную среду на основании компьютерных технологий.

Эффективность игровых технологий как средства развития нравственных качеств младших школьников многими специалистами в области педагогики и психологии уже не подвергается сомнению (Богус М. Б., Лахин Р. А., Арестова И. С., Запорожец А. В., Давыдов В. В., Михайленко Н. Я. и др.). Однако, как известно, в 21 веке огромную популярность и востребованность обретают виртуальные или компьютерные игры. Вопросами пользы и вреда таких игр активно занимаются такие ученые, как Горенко А. Б., Красноперова Н. В., Машкина М. Л., Одинцова Ю. В., Осадчая Е. А. и др. На протяжении последних десяти лет ими представлены многочисленные исследования по использованию технологий виртуальной реальности в сфере обучения и воспитания. Было выявлено, что VR-обучение в определенных

ситуациях более привлекательно и может привести к лучшим результатам обучения по сравнению с традиционными методами [4].

На наш взгляд, виртуальные игровые технологии позволяют сделать процесс развития нравственных качеств младших школьников более привлекательным, давая возможность в большей степени сконцентрировать внимание детей на самой сути данного процесса. Так, исходя из проведенных исследований, можно сказать, что, концентрация внимания детей увеличивается, если виртуальный наставник выступает в роли нетрадиционной фигуры обучения (это могут быть различные любимые виртуальные герои, ожившие игрушки, животные и т.д.). Яркий примером этого и хорошим аргументом этого может служить серия коротких интерактивных мультфильмов «Смешарики. Азбука доброжелательности», которые собирают на крупнейшем видеохостинге YouTube миллионные просмотры детей и их родителей.

Одним из основных преимуществ виртуальных игровых технологий является *наглядность*. Виртуальное пространство позволяет педагогу смоделировать конкретные ситуации, требующие от ребенка морального выбора, детально рассмотреть объекты, действия героев, погрузить в них учеников, благодаря чему процесс развития нравственных качеств будет проходить с большей степенью эффективности.

Исходя из этого, вытекает следующее важное преимущество – *непроизвольное вовлечение* учащихся в процесс обучения. Сценарий процесса обучения можно запрограммировать и контролировать. В виртуальной игровой реальности обучающиеся могут отвечать на какие-либо вопросы в увлекательной и игровой форме, опробовать на себе различные роли, проводить эксперименты, в реальном времени увидеть пример и реакцию на тот или иной нравственный поступок.

Например, с помощью онлайн сервера Joyteka можно создавать различные онлайн квесты и викторины. Так, виртуальная игра «Весёлые уроки детского этикета», представленная в виде интерактивных сказок, с помощью

специальных упражнений позволяет ученикам получить знания о хороших манерах, правилах поведения и культурном общении. Особого внимания в этом контексте заслуживает SiLAS Solutions – веб-приложение на основе браузера для обучения детей доброжелательному взаимодействию друг с другом, а также помощь детям, испытывающим социальную тревогу.

Следует заметить, что несомненным преимуществом виртуальных игровых технологий является увеличение *мотивации* детей к познанию. Виртуальные игровые технологии могут дать видимый и осязаемый результат действий, предложить поощрение в виде баллов, звездочек и т.д., что повышает интерес ребенка к участию в воспитательном процессе. Например, сервис ClassDojo позволяет создать уникальную позитивную атмосферу обучения и воспитания. Педагоги могут активно поощрять учеников за демонстрацию нравственных навыков или моральных ценностей – усердную работу, доброту, уважение, помощь другим и так далее.

Также важно отметить, что виртуальные игры обычно имеют понятную и обоснованную цель, выполняя различные задания и упражнения (например пройти некий сложный лабиринт и спасти принцессу). Упражнения обычно выстраиваются последовательно, повышая уровень сложности или важности с каждым разом, что также помогает с большей степенью эффективности погрузить ученика в процесс воспитания.

Наконец, заметим, что наиболее значимой педагогической ценностью виртуальных игровых технологий, на наш взгляд, является их *доступность*. Как нами было отмечено ранее, такой способ организации воспитания для младшего школьника наиболее доступен, понятен и внутренне принимаем, в связи с его наглядностью, понятной целью и возможностью глубокого погружения в смысловое поле.

Сегодня трудно представить образовательное учреждение без компьютера, телевизора, мультимедийного или демонстрационного экрана (необходимость их наличия отражена в «Инструктивно-методическом письме Министерства Образования Республики Беларусь «об использовании

современных информационных технологий в учреждениях дошкольного, общего среднего и специального образования в 2022/2023 учебном году»»). Соответственно, чтобы включить ребят в активный воспитательный процесс с помощью какого-либо образа, педагогу не обязательно искать и наряжаться в костюм героя или приглашать артиста, поскольку любимых героев можно предоставить виртуально. Также процесс подготовки какого-либо дополнительного раздаточного материала требует от педагога много сил, времени, а главное – достаточно серьезных материальных и финансовых средств (чего нельзя сказать о виртуальных игровых средствах, которые можно отыскать бесплатно и сгенерировать за более короткое время). Кроме того, материал на мультимедийном экране лучше видно с большого расстояния. Следовательно, реализация любых идей, игр и т.д. в виртуальном пространстве проще выполнима и удобна.

Таким образом, можно сделать вывод, что в виртуальных игровых технологиях заложен огромный педагогический потенциал. Данные технологии позволяют охватывать большое количество средств и методов виртуальной, игровой, мультимедийной, интерактивной и компьютерной сферы, для развития нравственных качеств младших школьников. Их использование легко доступно, как для педагога, так и для самого ребенка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ковалев А. И., Старостина Ю. А. Технологии виртуальной реальности как средство развития современного ребенка // Национальный психологический журнал. 2020. №2 (38).
2. Постман Н. Исчезновение детства // Отечественные записки. – 2004. – N 3(17).
3. Прихожан, А. М. Влияние электронной информационной среды на развитие личности детей младшего школьного возраста / А. М. Прихожан // Психологические исследования. – 2010. – № 1(9). – С. 2.

4. Пырнова, О. А. Технологии виртуальной реальности в образовании / О. А. Пырнова, Р. С. Зарипова // Приоритетные направления развития спорта, туризма, образования и науки: сборник материалов международной научно-практической конференции, Нижний Новгород, 12 ноября 2020 года. – Нижний Новгород: НИНГУ им. Н.И. Лобачевского, 2021. – С. 694-696.

5. Сайгушева, Л. И. Игровые технологии как средство приобщения младших дошкольников к самообслуживанию / Л. И. Сайгушева, И. С. Стряпухина // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 7-2. – С. 39-41.

Иванова М.Д., магистрант
дневной формы обучения

Научный руководитель – Касап В.А.,
кандидат педагогических наук, доцент

ПОНЯТИЕ И КЛАССИФИКАЦИЯ АРТ-ОБЪЕКТОВ БИБЛИОТЕК КАК ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ И ПРИКЛАДНАЯ ПРОБЛЕМА БИБЛИОТЕКОВЕДЕНИЯ

Одним из перспективных трендов успешной библиотеки является продвижение потенциала искусства, достижений региональной культурной сферы, создание среды для приобщения людей к художественному творчеству [12]. Для этой цели многие библиотеки – как отечественные, так и зарубежные – занимаются организацией арт-пространств как общедоступной территории, предназначенной для реализации креативного потенциала личности. Если рассматривать арт-пространство как систему, то одним из ее элементов можно назвать «арт-объект» или «комплекс арт-объектов» – по сути, то, что экспонируется на данном арт-пространстве.

Вопросы организации арт-пространств библиотек разработаны более на практике, чем в теории. Кроме того, понятие «арт-объект» как таковое и