

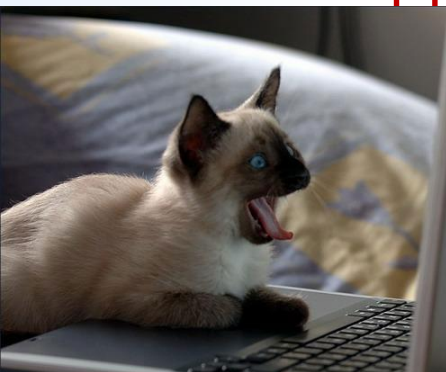
Презентацию
выполнила Подмогаева
А.В.
г. Екатеринбург



Использование видеоигр в процессе обучения

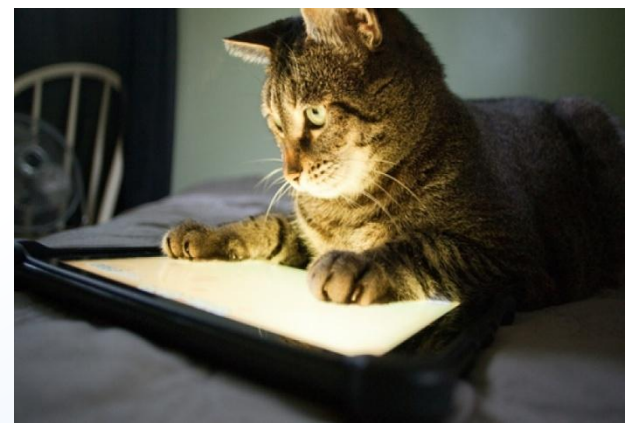
Классификация компьютерных игр по жанрам





ФУНКЦИИ ВИДЕОКАМЕРЫ

- Обучающая
- Развлекательная
- Коммуникативная
- Релаксационная
- Развивающая
- Воспитательная



Бен Сойер, один из основателей Конференции Серьезных игр, в сотрудничестве с Питером Смитом, который работает в Университете Центральной Флориды, считают, что можно классифицировать все игры следующим образом:

Виртуальная реальность

Симуляции

Игры социального влияния

Образовательные игры

Мотивирующие игры

Игры с альтернативными целями

Благотворительные игры

Игры для социальных изменений

Игры с обучающими и развлекательными целями



Совмещение игр и современного образования

Игры – мощный инструмент, если использовать их не только ради удовольствия. Сегодня существуют два основных направления применения игр в образовании – геймификация и серьезные игры.

Геймификация применяет элементы игры в неигровой деятельности: например, в учебных целях. Любая игра – это система из правил и элементов. Бейджи (награды), уровни, рейтинги, временные ограничения – типичные элементы игры. И их можно применять в образовании.



Игры дают образованию:

Мгновенную обратную связь

Игрок сразу видит, какой навык персонажа нужно улучшить, чтобы перейти на новый уровень, и ищет как именно (например, выполняет дополнительные квесты).

В школе и университете ученики получают обратную связь о собственных успехах в конце семестра. Это слишком поздно. Чем раньше мы узнаем о победах и промахах, тем лучше, ведь так можно быстрее уделить внимание слабым местам.



Игры дают образованию:

Право на ошибки

Научиться чему-то можно лишь на практике, с помощью ошибок. В играх у игрока часто есть несколько жизней: не вышло в этот раз – попробуй еще. Игрок делает столько ошибок, сколько нужно именно ему, чтобы продвинуться дальше.

Не существует среднестатистического игрока, как не существует и среднестатистического ученика. Кто-то решает задачу с первого раза, а кто-то – с десятого. Однако с каждой попыткой ученик (как и игрок) оттачивает навык и, в конце концов, выполняет задание.



Игры дают образованию:

Ощущение прогресса

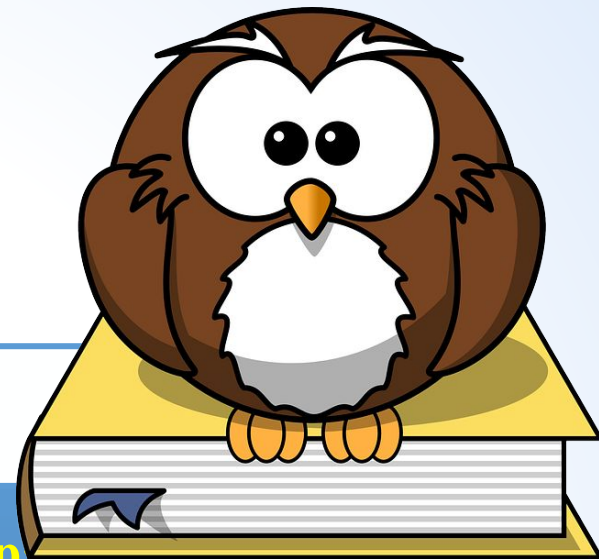
Следующий уровень, больше баллов, новые достижения, – все это осязаемые свидетельства прогресса. Они показывают игроку его компетентность и то, что он играет не зря, – ведь вот они, доказательства роста. Так игрок продвигается вперед и остается в состоянии потока.



Игры дают образованию:

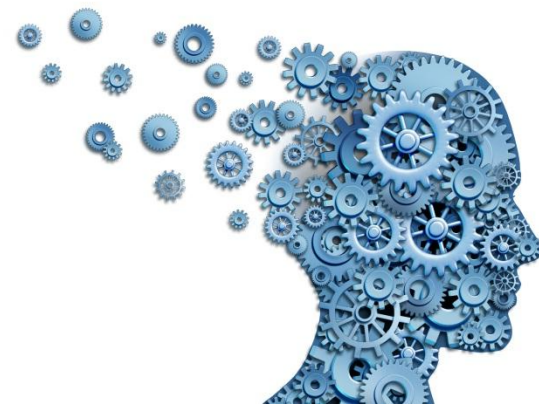
Увлекательную историю

Люди любят истории. Самый простой пример – игра «Монополия», рассказ о том, как стать крутым бизнесменом. При этом историю необязательно выдумывать: в учебном контексте она может быть вполне реалистичной. Так ученики сразу поймут, как можно применять новые знания на практике. Например, вместо того, чтобы просто учить список слов английского языка, можно предложить разыграть жизненную ситуацию, в которой они применяются.



Использование видеоигр учителями

- Исследователи Games&Learning опросили учителей, активно использующих в процессе обучения видеоигры, о пользе и эффективности последних.



Как вы используете цифровые игры в вашей педагогической практике?



gamesandlearning.org

Исследование среди учителей средней школы, которые используют игры в обучении.

Ист.: The National Survey of Digital Game Use Among Teachers is a project of the Games and Learning Publishing Council and produced by the Joan Ganz Cooney Center, with support from the Bill and Melinda Gates Foundation. See gamesandlearning.org

Развивающие видеоигры



Microsoft Flight Simulator

Игра учит базовым принципам управления самолетом

Flight Simulator — не только многолетний объект поклонения любителей авиасимуляторов, но и серьезный инструмент обучения будущих пилотов, признанный во многих летных школах. О том, как эффективно использовать игру в гражданской авиации, даже написана толстенная книга за авторством бывшего сотрудника Microsoft и заядлого летчика Брюса Уильямса.

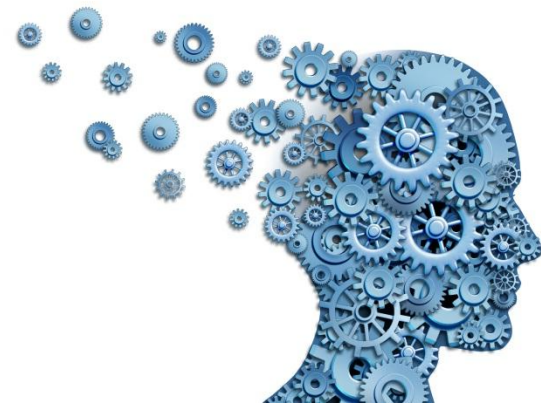


Microsoft
Flight Simulator X



Life is Strange

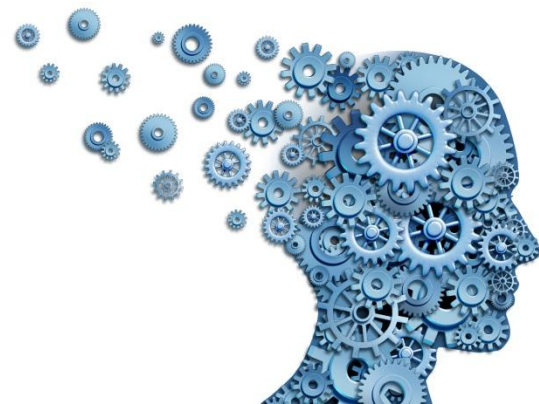
- Особенность игры в том, что в её основе лежат диалоги, в которых героине (то есть игроку) постоянно приходится делать непростой выбор: к примеру, помогать одним друзьям, стараясь не потерять других. Благодаря своему дару Макс, совершив ошибку, может вернуться в прошлое и попытаться её исправить. Но скоро вы поймёте, что любое действие может иметь нежелательные последствия. От ваших решений зависит, как именно будет развиваться сюжет, судьба некоторых персонажей и концовка — в игре два возможных финала.
- Игра является одной из лучших для изучения **английского языка**.



LittleBigPlanet

Игра учит мыслить
абстрактно

Честь попасть в школьную
программу также выпала и
LittleBigPlanet. В 2009 году
одна из нью-йоркских
школ нашла ей интересное
применение: с помощью
местного редактора
уровней ученики
воссоздавали басни Эзопа.





Спасибо за внимание!

