

ЛУДОНАРРАТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ В ИГРАХ

Рассматриваются методы, используемые в игровой индустрии для обучения, а также их применимость в других сферах.

I. ВВЕДЕНИЕ

Игры и обучение

Обучающие игры занимают важное место среди современных психолого-педагогических технологий обучения. Игры являются интуитивным способом обучения и их элементы проявляются у многих млекопитающих. Однако за последние полвека игровая индустрия значительно изменилась, образовалась отрасль компьютерных игр. В связи с этим педагогу необходимо глубоко осмыслить и понять теорию игры, чтобы практически и эффективно применять ее современную технологию.

II. ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Геймификация — это дизайн-техника, основывающаяся на использовании игровых механик в других деятельности. Грамотно реализованная геймификация улучшает вовлечение и пользовательский опыт в целом. Геймификацию часто ассоциируют с PBL (points, badges, and leaderboards — баллы, бейджи, рейтинги). Легко предположить, что можно оживить пользовательский опыт, просто разнообразив его какими-нибудь бонусными баллами, но это не так. Задача геймификации заключается не во введении игровых концепций, а в повышении мотивации. Если у людей есть мотивация что-то делать, они будут заниматься этим куда больше. Люди играют в игры не из-за баллов, а из-за того, что это доставляет им удовольствие и бросает вызовы.

III. ОБУЧЕНИЕ В ИГРАХ

Всякая игра содержит в себе обучение, поскольку с необходимыми для игры навыками игрок в прошлом не сталкивался. В процессе обучения участвуют все элементы игры: интерфейс,

игровые механики, повествование, дизайн персонажей и локаций, сеттинг, управление. Всё, с чем прямо или косвенно взаимодействует игрок, влияет на его обучение.

Важный инструмент обучения — левелдизайн. Геймдизайнер Коиши Хаясида разработал технику левелдизайна, позволяющую интуитивно знакомиться и осваивать новые механики без каких-либо пояснений игроку. Его техника заключается в разбиении обучения на четыре этапа: вступление, развитие, кульминация и завязка.

IV. НАШ ПРИМЕР

Возвращаясь к современным технологиям образования, попробуем применить технику геймификации к процессу образования. Практический пример, который мы рассмотрим — разработать игру, которая расскажет абитуриенту про вступительную кампанию БГУИР.

Поскольку процесс подачи не является навыком или поведением, представить его в виде игровой механики затруднительно. Выбранное нами решение — геймификация процесса изучения подачи документов, а не геймификация самой подачи.

V. ВЫВОДЫ

Заимствование методик и техник из игровой индустрии в процесс образования это хороший способ повысить вовлеченность ученика и его интерес к обучению. Одновременно с этим очевидно, что можно добиться хороших результатов, используя игры в качестве инструмента для подачи и освоения новой информации. Однако это подразумевает большие усилия со стороны педагога по декомпозиции и представлению знаний.

Подрез Кирилл Вячеславович, Власова Елизавета Андреевна, Демьянцева Яна Александровна, Киселёва Наталия Михайловна, студенты группы 724402.

Научный руководитель: Шатилова Ольга Олеговна, старший преподаватель кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, shatilova@bsuir.by.