

Базеева Наталья Алексеевна, преподаватель факультета довузовской подготовки и среднего профессионального образования,

ФГБОУ ВО «Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва»

Щетинкина Олеся Сергеевна, студент факультета довузовской подготовки и среднего профессионального образования,

ФГБОУ ВО «Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва»

Цыганов Антон Станиславович, студент факультета довузовской подготовки и среднего профессионального образования,

ФГБОУ ВО «Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва»

КАК ИГРЫ ПОМОГАЮТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМУ ПРОЦЕССУ

Аннотация: В материале рассматриваются основные параметры выбора хостинга для размещения сайта.

Ключевые слова: хостинг, сайт, параметры хостинга, Интернет, продвижение сайта.

Abstract: The article discusses the main parameters of choosing a hosting service for hosting a website.

Keywords: hosting, website, hosting parameters, Internet, website promotion

Если бы вам задали вопрос "Вы бы предпочли учиться или играть?", многие из нас выбрали бы последнее. Но почему бы не сделать и то, и другое? Обучение всегда эффективнее, когда человек заинтересован в процессе.

Игры уже давно являются большой и растущей частью нашей культуры. Несколько лет назад компьютерные игры стали применяться в образовании. В настоящее время игры уже стали неотъемлемой частью обучения [1].

Игры относятся к активному способу обучения, так как обучающий

процесс проходит не только в форме пассивного слушания или чтения. Игры могут подстраиваться под индивидуальные нужды пользователя, открывают возможности для самостоятельных открытий. Игры помогают улучшить способность рассуждать и решать проблемы. Они помогают принимать решения за доли секунды, быстрее обрабатывать информацию. Игры способствуют более быстрому изучению материала. Игры являются важной частью процесса обучения, но их необходимо применять только в союзе с иными педагогическими методами. Современные игры непрерывно развиваются и совершенствуются. Увеличиваются графические возможности, скорость обработки информации, объемы носителей данных. В скором времени взаимодействие во время игр улучшится, когда начнется использование технологий передачи речи, неврологических и тактильных интерфейсов. Эти возможности получат широкое применение и в сфере обучения.

В последние годы возрос интерес к изучению использования игр в высшем и среднем образовании. Сюда входят образовательные игры (Çankaya & Karamete, 2009 г.), обучение на основе цифровых игр (DGBL) (Yang, 2012 г.) и прикладные игры (van Roessel & van Mastrigt-Ide, 2011 г.). Кроме того, ученые иногда включают интерактивные упражнения (Mueller, 2003), видеоигры (Biddiss & Irwin, 2010) или даже расширяют до видеоигр следующего поколения (Bausch, 2008) в категорию игр. Что касается сетевых игр, технологические платформы, на которых реализуется цифровой игровой код, включают компьютеры и консоли (Salen & Zimmerman, 2004). Они могут работать в веб-браузере на мобильных телефонах и других мобильных игровых устройствах (Willoughby, 2008).

Геймификация в образовании – это подход к стимулированию мотивации и вовлеченности учащихся путем включения принципов игрового дизайна в учебную среду. Важность поддержания мотивации студентов была давней проблемой для образования. Это объясняет значительное внимание, которое геймификация получила в образовательном контексте – ее потенциал для мотивации студентов. Тем не менее, процесс интеграции принципов игрового

дизайна в рамках различного образовательного опыта представляется сложным, и в настоящее время нет практических рекомендаций о том, как сделать это согласованным и эффективным образом. Обсуждение в настоящем обзоре было структурировано на основе комбинаций используемых игровых элементов, геймифицированных предметов, типа учебной деятельности и определенных целей, заканчивая тщательным обсуждением надежности и обоснованности сообщаемых результатов. Геймификация – это психологически обусловленный подход, нацеленный на мотивацию – желание и готовность что-то делать. С технической точки зрения это проблема мотивационного дизайна.

Существует несколько подходов к реализации обучения при помощи видеоигр. Первый подход – это целенаправленное обучение. Для него используются игры, главная цель которых обучить игрока чему-либо. Примером могут служить различные симуляторы вождения, например “City car driving”, в котором много точных деталей, имитирующих реальные дорожные ситуации.

Второй подход – это фоновое обучение. Для него используются игры, которые не ставят целью обучить игрока, но обучение все равно происходит. Примером может служить игра “Assassin’s Creed”, в которой детально представлены разные исторические эпохи и связанные с ними события. Эта игра заинтересовывает человека и дает базу для дальнейшего изучения конкретной эпохи [2].

В этой статье мы бы хотели рассказать об еще одном способе использования игр в процессе обучения. Это игры для адаптации студентов к образовательной среде. В обычных условиях адаптация студентов проводится в очной форме, но могут возникнуть непредвиденные обстоятельства. Примером служат недавние вспышки пандемии COVID 19, во время которых очное обучение и проведение адаптационного курса было опасным. Полное отсутствие «адаптива» может привести к трудностям в процессе обучения как для самого студента, так и для его преподавателей. Именно поэтому для выпускной квалификационной работы мы выбрали разработку игры-адаптива, которая знакомит первокурсников со структурой факультета, преподавателями и

внутренними правилами. В рамках данного проекта игрокам представится возможность увидеть и ощутить на себе несколько учебных дней в роли студента-первокурсника. Данный способ демонстрации студенческой жизни и учебного процесса является интересным, интерактивным и самое главное безопасным для здоровья не только студентов, но и преподавателей.

Разработана игра, содержащая следующие модули:

- главное меню;
- меню загрузки сохранений;
- игровая сцена;
- мини-игры.
-

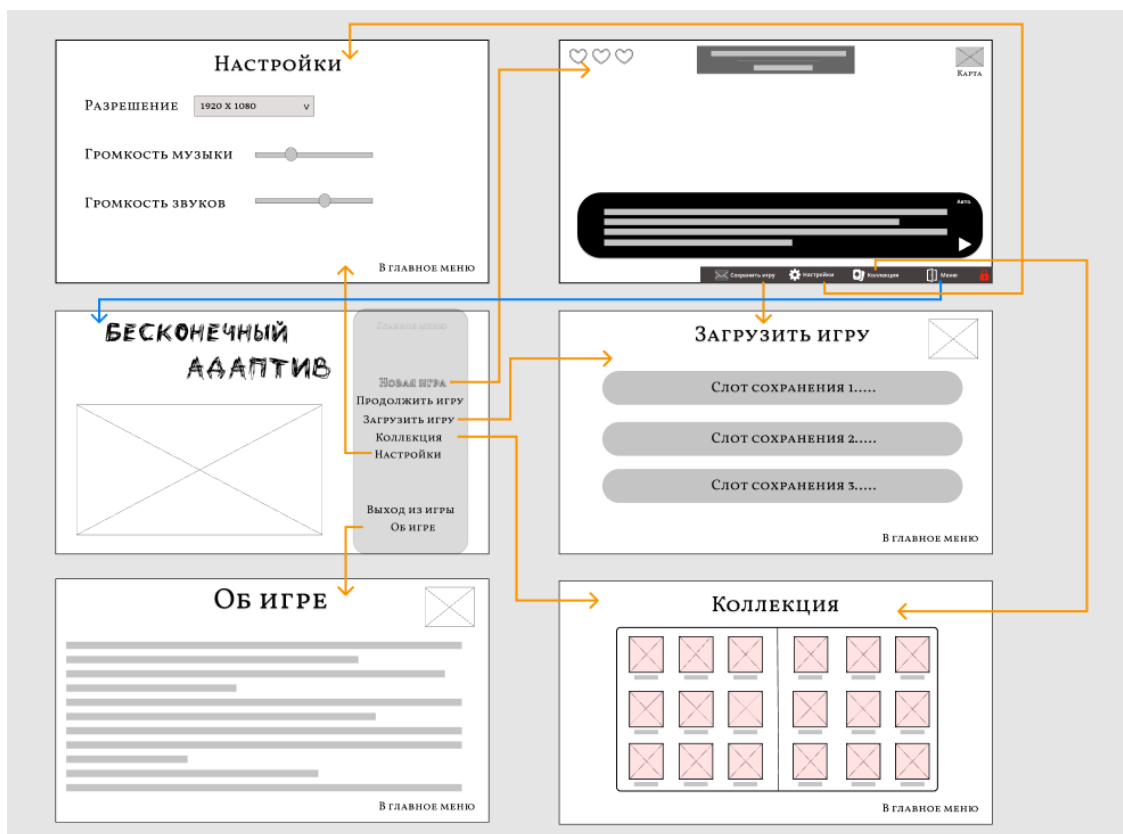


Рисунок 1 – Навигация по игре



Рисунок 2 – Сцена «Основной интерфейс игры»

Мини-игра «Змейка» запускается автоматически по ходу сюжета, но в дальнейшем игрок сможет сам открывать ее, кликнув по иконке телефона.

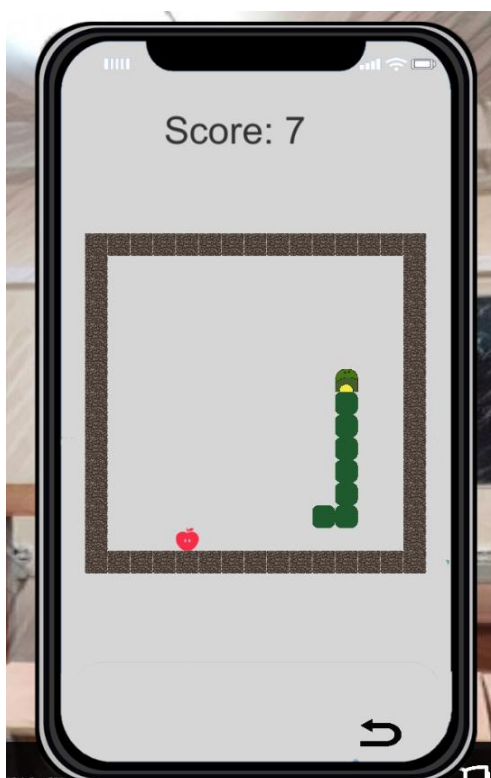


Рисунок 3 – Мини-игра «Змейка»

Мини-игра «Пазлы» запускается один раз по ходу сюжета. Пользователю предстоит собрать пазл, на котором изображён преподаватель.

Главной перспективой данного приложения будет являться использование при проведении адаптационного курса для студентов-первокурсников факультета довузовской подготовки и среднего профессионального образования.

Библиографический список:

1. Базеева Н. А. Языки программирования для создания игр // E-Scio / Н. А. Базеева, Д. С. Лебедев: Электронное периодическое издание «E-Scio.ru» – Эл № ФС77-66730. – Режим доступа: <http://e-scio.ru/wp-content/uploads/2019/04/Базеева-Н.-А.-Лебедев-Д.-С.pdf> : Загл. с экрана.
2. Использование серьезных игр в обучении [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://hr-portal.ru/story/ispolzovanie-sereznyh-igr-v-obuchenii>.