

сары, 22 мая 2016 г.: в 2 томах / под ред. О. Н. Широкова [и др.]. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. № 2 (7), Т. 1. С. 83–85.

4. Кузина Н. Г. Психологические основы формирования информационной культуры / Н. Г. Кузина // Вопросы преподавания информатики в средних, средних профессиональных и высших учебных заведениях: материалы научно-практической конференции. Ульяновск, 2007. С. 115–120.

5. Новгородова Н. Г. Информационные технологии в профессиональном образовании / Н. Г. Новгородова, Е. В. Чубаркова // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 6. С. 87.

6. Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного профессионального образования [Электронный ресурс]: профессиональный стандарт. Режим доступа: <http://fgosvo.ru/01.004.pdf>.

7. Шулежко О. В. Метод проектов: второе рождение / О. В. Шулежко // Университетское образование: традиции и инновации: материалы Международного молодежного научного форума. 2010. С. 240–243.

8. Шулежко О. В. О некоторых возможностях современного программного обеспечения в обучении / О. В. Шулежко, Г. Г. Абдреева, С. Чжоу // Информационные технологии в образовании: материалы международной заочной научно-практической конференции. Ульяновск: Изд-во Ульян. гос. пед. ун-та им. И. Н. Ульянова, 2015. С. 193–196.

9. Хеннер Е. К. Высокорастворимая информационно-образовательная среда вуза как условие реформирования образования / Е. К. Хеннер // Образование и наука. 2014. № 1. С. 54–72.

УДК 378.147.82:004.946

И. Н. Юкневичус, И. А. Суслова

I. N. Yuknevichus, I. A. Suslova

*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», Екатеринбург
Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg
yuknewitchous@yandex.ru*

ПЕРСПЕКТИВЫ И ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

PROSPECTS AND EXPERIENCE OF USING MODERN COMPUTER GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Аннотация. Рассматриваются вопросы использования компьютерных игр как эффективного инструмента обучения.

Abstract. Modern video games don't use educational potential in games sessions. Video game designers make new programs as simple entertainment.

Ключевые слова: игры, игровые технологии, обучение.

Keywords: games, gaming technology, application, training.

Современные компьютерные игры – яркий пример бурного развития информационных аудиовизуальных технологий XXI в. С каждым годом популярность компьютерных игр растет, все больше и больше людей играют в компьютерные игры, уже давно переставшими быть

только лишь развлечениями для детей и подростков. Современные компьютерные игры проникают в самые различные сферы как общественной, так и культурной жизни: искусство, образование, этику, психологию, социальные коммуникации и даже образование [1, 2].

Важный аспект культурологического анализа современных компьютерных игр связан с исследованием актуальнейшего феномена «виртуальной реальности». На данный момент не существует целостной концепции виртуальной реальности, в широком смысле она может рассматриваться как «любые измененные состояния сознания» или даже как «реальная» жизнь, в более узком – как вид экранного искусства или как законченное воплощение стиля и настроений постмодернистской культуры, и, наконец, в самом узком смысле – как реальность, создаваемая при непосредственном взаимодействии с компьютером [3, 5].

По мнению некоторых исследователей, в прикладном контексте компьютерные игры могут найти применение в инновационно-образовательном процессе, например, в качестве специальных игровых обучающих программ, используемых как в ходе лекций, так и в ходе зачетов, экзаменационных тестов. Другой продуктивный вариант – использование игровых обучающих программ студентами во время профориентационной практики.

Однако изначально требуется дать определение понятию «компьютерная игра». Компьютерная игра (иногда используется неоднозначный термин «видеоигра») нами будет пониматься как компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре или сама выступающая в качестве партнера.

Также требуется определить, какие современные компьютерные игры или какие жанры компьютерных игр возможно использовать в образовательном процессе.

Ответ на данный вопрос будет неоднозначным: игры, относящиеся традиционно к образовательной деятельности, и компьютерные игры имеют как минимум разные цели [4]. Компьютерные игры создаются с целью получения дохода за счет охвата большей аудитории. А игры как элемент образовательных технологий создаются с целью повысить эффективность изучения той или иной темы, в рамках которой эти игры реализуются.

Игры развивают необходимое в процессе обучения качество – заинтересованность. Современные компьютерные игры содержат не только часть геймплея, но и историю самой игры как в глобальном смысле, так и в определенный период времени. История раскрывает некоторые секреты или непонятные для игрока моменты. Конечно, не всем это может быть интересно. Люди также могут наслаждаться и самим игровым процессом. Но увлеченные историей игры игроки проявляют особый интерес к каждой ее части и к отдельным персонажам. Не редки ситуации, что неигрового персонажа нельзя встретить в игровом мире, даже если о нем сказано куда больше, чем о некоторых встреченных в виртуальном мире персонажах [4]. Очень часто разработчики оставляют о них упоминания или, как это принято называть в игровой индустрии, отсылки в виде сообщений в книгах или диалогах, мемориалах, названиях событий или территорий. Отсылки можно наблюдать все чаще в играх из других серий игр для того, чтобы пробудить интерес к ним. Все это является основными категориями заинтересованности игроков по конкретным играм.

Что же касается использования жанров компьютерных игр в образовательной сфере – с этим все гораздо сложнее. Мы можем установить некую связь между играми и процессом обучения, но очень сложно реализовать какой-то определенный жанр в образовательной сфере.

Рассмотрим следующую классификацию компьютерных игр по жанрам: action, симуляторы (менеджеры), стратегии, приключения, музыкальные игры, ролевые игры, головоломки, логические игры, пазлы, традиционные и настольные игры, текстовые: игры в псевдографике.

В образовательной среде хорошо себя зарекомендовали такие жанры, как головоломки, логические, пазлы, традиционные и настольные игры, текстовые: игры в псевдографике, музыкальные игры: ритмические игры и симуляторы. Также можно заметить распространение сочетания нескольких жанров, таких как аркады с логической игрой или 3D-шутера с логической игрой и т. п. Но представление и реализация в образовании некоторых разновидностей жанров оставляют много вопросов, например, тактические RPG или стратегии, но также не исключается возможность их сочетания с другими жанрами.

Студенты нашего университета активно работают над проблемой использования компьютерных игр в образовательном процессе. На данном этапе имеющиеся разработки чаще всего представляют собой двумерную платформенную игру с обучающими элементами.

Среди разработок следует отметить компьютерную обучающую игру для Екатеринбургской музыкальной школы № 12 им. С. С. Прокофьева: игра рассказывает детям в простой игровой форме о музыкальном произведении великого французского композитора, творившего с середины XIX в. до начала XX в. Классическая музыка в мультипликационном изображении 14 музыкальных тем из знаменитого «Карнавала животных» в полной мере вводит ребят в музыкальный мир Сен-Санса. Они в игровой форме научатся не просто слушать звуки, но и слышать прекрасную музыку. Анимационные линии оживают под звуки мелодии, наполняются красками и переходят в живые картины бегущих антилоп, важных черепах и царственных львов. Игра ориентирована на аудиторию среднего дошкольного возраста (5–6 лет).

На сегодняшний день накоплен опыт создания компьютерных образовательных игр для музейных центров, среди которых Екатеринбургский музейный центр народного творчества «Гамаюн» и Свердловский областной краеведческий музей – один из крупнейших музейных центров на Урале, фонд которого насчитывает более 600 тыс. экспонатов. В ходе создания данных программных продуктов было важно изучить музейные фонды, образовательные проекты, осуществляемые в музейных центрах.

Основная задача игрока – прохождение игрового сюжета путем «лазанья» по платформам и нахождение различных артефактов, а именно: музейных экспонатов. Сбор предметов осуществляется простым прикосновением игрока к нему, дополнительных действий осуществлять не нужно. На каждом уровне есть один главный объект – картина. Когда игрок доберется до нее, перед ним откроется информация о картине и ее художнике. После сбора всех артефактов на уровне происходит переход на новый уровень. На 2-м и 3-м игровых уровнях появляется противник, который будет преследовать игрока и при соприкосновении с ним отнимать его жизненную силу.

Выделяют следующие ключевые особенности игр:

- игра-платформер с образовательными блоками позволяет игроку изучать музейные экспонаты и художников, а также развивать внимание, реакцию и логическое мышление;

- игра – это новый способ изучить культуру родного города, его художников и мастеров;

- героями игры являются оригинальные и самобытные персонажи, создаваемые индивидуально для каждого проекта;

- содержит новый сюжет, связанный с учреждением культуры города Екатеринбурга;

- невысокие технические требования (необходимо наличие браузера и подключения к Интернету).

Успешный опыт создания игр по музейным фондам позволил реализовать игровое приложение по музейному фонду своего университета, окунуть игрока в символику и традиции вуза. В рамках игры пользователь сможет познакомиться с такими симво-

лами РГППУ, как логотип и официальный герб, узнать, когда они появились, что означают. Кроме того, игра разрабатывалась таким образом, что игрок сможет исследовать и сам университет: узнает, где находится та или иная аудитория или институт, что особенно полезно для абитуриентов и студентов младших курсов.

Сегодня компьютерная игра для музея РГППУ расширяется. Ее сюжет используется для представления студентам заданий по информационным технологиям. Главной задачей игрока на уровнях становится сбор всех элементов пазла, после того как все элементы собраны, игроку необходимо подойти к преподавателю, где в помощь для правильного ответа показывается обучающий видеоролик.

Коллектив студентов и преподавателей университета находится еще в самом начале исследования, но уже сейчас становится понятно, что процесс обещает быть захватывающим и познавательным. В результате творческих поисков коллектив планирует расширить теоретические основы использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

Список литературы

1. *Классификация* компьютерных игр [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Классификация_компьютерных_игр.
2. *Компьютерная* игра [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/4846>.
3. *Компьютерные* игры как феномен современной культуры [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://media.ls.ur-fu.ru/219/643/1374/>.
4. *Надолинская Т. В.* Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики / Т. В. Надолинская // *Образование и наука*. 2013. № 7. С. 139–153.
5. *Сорока О. Г.* Определение критериев оценки качества дидактических компьютерных игр [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://elib.bspu.by/bitstream/doc/511/1/Сорока_ОГ_Полоцк_20-10.pdf.

УДК 069.015:[069.12:004.942]

С. Ю. Ярина, И. А. Сулова

S. Y. Yarina, I. A. Suslova

*ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Екатеринбург
Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg
svetlana-yarina93@yandex.ru*

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПРОДВИЖЕНИЯ МУЗЕЙНЫХ ФОНДОВ УНИВЕРСИТЕТА (НА ПРИМЕРЕ СОБСТВЕННОЙ РАЗРАБОТКИ) CREATION OF COMPUTER GAME FOR PURPOSE OF UNIVERSTY MUSEUM FUND (EXAMPLES OF COMPUTER DEVELOPMENT)

Аннотация. Описаны результаты анализа деятельности университета по использованию компьютерных игр в деятельности музея, практического использования современных информационных и коммуникационных технологий в продвижении музейного фонда университета.

Abstract. The paper describes the results of the analysis of the university's activities in the use of computer games in the activities of the museum, the practical use of modern information and communication technologies in promoting the museum's fund of the university.