

Концепция Game Based Learning (GBL). Принципы образования с помощью видеоигр (по Джеймсу Полу Джи)

Локальные тренинги 24-25 мая 2017 г. Проект 561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP Лектор: Тихонова Оксана Анатольевна



Игры как способ развития и обучения

Современное развитие информационных и компьютерных технологий обусловливает широкое использование игровой индустрии в образовании с целью активизации субъектов обучения и интерес их учебным процессом.

Такой подход лег в основу развития концепции **Game Based Learning** (GBL), которая реализует учебные процессы с использованием компьютерных игр, позволяет заинтересовать пользователя и способствует повышению эффективности процесса получения знаний в целом.

Поэтому разработка и исследование игровых технологий как средств активизации учебного процесса является актуальной задачей современной системы образования.



Вовлечение

Обучающие компьютерные игры обеспечивают чрезвычайно высокий уровень вовлечения в образовательный процесс и удерживают внимание, «втягивая» незаинтересованных учеников в освоение новых знаний



Постановка целей

Видеоигры по своей природе наделены четким целеполаганием: там есть сюжет, среда, персонажи, их отношения, цели, к которым стремятся персонажи.



Выбор уровня сложности

Это соотносится с обычной учебной ситуацией: все ученики находятся на разном уровне освоения материала, способности и особенности восприятия тоже у всех разные. С помощью игр решается эта проблема: ученики играют в одну и ту же игру (общий контекст), но совершенствуют и закрепляют навыки на своем уровне сложности



Интерактивность и

симуляционный эффект

Видеоигры, как правило, направлены на отработку определенной компетенции.



Тренировка комплекса

жизненно важных навыков

Видеоигры тренируют у игроков стратегические и тактические навыки, пространственное мышление, совершенствуют способность к решению проблем.



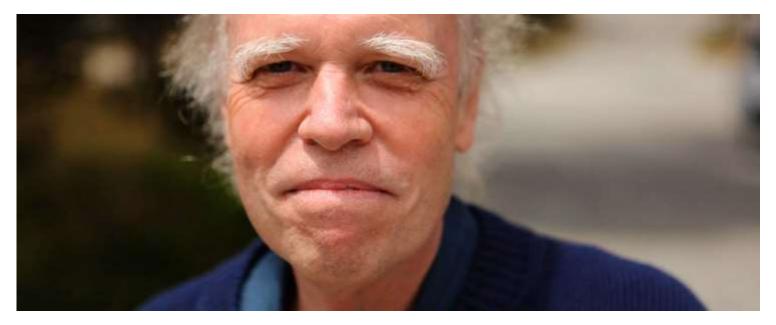
Развитие мелкой моторики

Видеоигры без какого-либо конфликта поддержали природную «идею» развивать мозг через мелкую моторику. Ведь во время игры мозг непрерывно дает рукам команды вовремя нажимать нужные кнопки и быстро менять сочетания клавиш.

Хорошая мелкая моторика оказывает колоссальное влияние на общее развитие человека, в том числе, укрепляет психику, совершенствует речевую функцию, творческие способности, мышление, память и логику.



Game Learning: научная база



Джеймс Пол Джи — известный исследователь в области психолингвистики, социолингвистики и билингва-образования, эксперт с мировым именем в области образования с помощью видеоигр. Профессор Джи занимается разработкой теоретической, университетской, академической базы для дальнейшего развития этого образовательного направления.



Из интервью Джеймса Пола Джи

Как старик, я понимаю, что нам не часто удается узнать что-то новое. Мы опираемся на свой опыт, и мы очень хорошо тренируемся, поэтому мы выглядим умными. Но когда мы должны узнать что-то новое, нам приходится сталкиваться с собой как с новичком, как с совершенно новым учеником впервые за долгое время. И это не самое приятное ощущение. Так я понял, азартные игры-это вроде неприятно, но они помогают в жизни. Я столкнулся с тем, насколько плохо я учусь после всех этих лет, и получил совершенно новую возможность сделать это в игре.



Теория обучения видеоигр Джи

Джи фокусируется на принципах образования с помощью видеоигр, которые можно применить на практике, в классах. Он сформулировал теорию игрового обучения Gee's Video Game Learning Theory, которая включает 14 базовых принципов:

- 1) Активный контроль.
- 2) Принцип дизайна.
- 3) Семиотический принцип.
- 4) Мышление на мета-уровне.
- 5) Принцип психологического моратория.
- 6) Семиотическая область.
- 7) Принцип передаваемого знания.

- 8) Принцип самобытности.
- 9) Практический принцип.
- 10)Принцип увеличения вклада.
- 11)Принцип самопознания.
- 12)Принцип достижения.
- 13)Принцип продолжающегося обучения.
- 14)Принцип режима

компетентности.







Из интервью Джеймса Пола Джи

Бэби-бумеры, как и я, унаследовали от школьной системы взгляд на интеллект, который говорит, что тот, кто быстрее и эффективнее достигнет цели, самый умный. Если вы изучите алгебру за шесть недель и я выучу ее за шесть месяцев, вы умнее меня. Если ваше доказательство составляет 14 строк, а мое 20, вы умнее меня. Это очень плохой взгляд на интеллект.

Игровая культура включает в себя другой взгляд на интеллект, в котором говорится: «Пробуйте разные способы, рискуйте, терпите неудачу. Если что-то не работает, переосмыслите их. Давайте думать нестандартно, а не только линейно. Не пытайтесь спешить с вашими задачами самым быстрым и эффективным способом, потому что вы можете пропустить кучу всякого материала».



«Концепция триединства Видеоигры» – теория Джеймса Пола Джи





Полномочия (Empowered Learners):

ученики могут сами настраивать, «кастомизировать» свой образовательный процесс.

Решение проблем (Problem Solving):

ученики формируют навыки и осваивают построение стратегий в безопасном и аутентичном режиме.

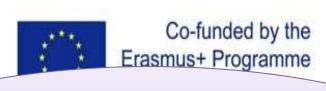
Понимание (Understanding):

игры формируют системное мышление.



Согласно Джеймсу это не просто характеристика видеоигр как образовательного метода, но и определение успешности той или иной видеоигры.

Каждая игра может быть оценена по этой характеристике, и только если она совмещает эти три процесса, то ее использование в процессе обучения будет эффективным и принесет определенные плоды.







Я не люблю играть в развивающие игры. То что я в них играю, потому что множество людей присылает их мне, и подавляющее большинство из них ужасные... Однако не все.

Из интервью Джеймса Пола Джи

Одна из причин, почему так много не очень хороших образовательных игр - это потому что трудно сделать хорошую игру. Сердце хорошей игры заключается в том, чтобы жениться на контенте, а это проблемы, которые нужно решить, с игровым механиком. И этот брак обычно также требует большого искусства.





...я никогда не утверждал, что мы должны приносить игры в школу. Я всегда утверждал, что мы должны использовать глубокие способы преподавания и обучения, которые используют гейм-дизайнеры, чтобы мотивировать решение учебы в школе, независимо от того, используют ли учителя и ученики игру.

Дизайнеры игр - это не просто разработка программного обеспечения. Они проектируют интересное сообщество. Они создают пространства близости, в которых люди собираются вместе, чтобы продолжить игру: модифицировать, анализировать, разрабатывать стратегии и делиться ими. Такое социальное взаимодействие между группой людей, управляемой страстью, поддерживает игру и создает огромное количество новых знаний.

Я хотел бы видеть то же самое в школе. Я хотел бы увидеть учебную программу, которая предлагает набор проблем с очень хорошим механиком для их решения, а также связанную с социальной активностью и пространством для участия в школе и вне школы, чтобы дети могли проявлять активность и идти дальше, И даже научиться проектировать.



Дякую за увагу! Чи є запитання?

The lecture was performed with support of the Erasmus+ Programme of the European Union (561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP). The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Цей матеріал ліцензовано на умовах Ліцензії Creative Commons Із Зазначенням Авторства — Некомерційна — Поширення На Тих Самих Умовах 4.0 Міжнародна.

