Вересов Дмитрий

КЭО 1 курс

1 Шпаковский Юрий Францевич, Данилюк Максим Демьянович “Видеоигры в процессе образования” // Труды БГТУ.. - 2018. - №Серия 4: Принт- и медиатехнологии. - С. 50-55.

2 Богданова Диана Александровна “Обучение на основе видеоигр” // Народное образование. - 2014. - №3

3 Matthew Barr Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial // Computers & Education. - 2017. - №113. - С. 86-97.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Основные Идеи | Содержание | Заключение |
| Видеоигры в процессе образования | Использование игр в процессе обучения. Игры использовались и раньше для обучения, видеоигры – игры с использованием изображений сгенерированных электронной аппаратурой. | Примеры из истории 19 век в Пруссии использовалась стратегическая настольная игра “Кригшпиль”. Описываются исследования в США 1970-х годов. Игра моделировала ситуацию из реального мира и предлагала множество вариантов решения, которые повлекут за собой последствия. Рассматривая видеоигры в контексте обучения, западные исследователи оперируют понятием “серьезные игры”( умственный поединок, в процессе которого человек по специальным правилам взаимодействует с компьютерной программой, которая в ***развлекательной*** форме позволяет получить полезные знания по определенной теме, именно развлекательный характер программы делает ее игрой а не пособием или симуляцией) Углубление в тему видеоигр. Описываются современные подходы к реализации обучения в видеоиграх. Погружение и теория потока. | Современные видеоигры предлагают уникальный инструментарий, который позволяет интегрировать их в процесс обучения. Пользователи могут в увлекательной форме, пусть и опосредованно, взаимодействовать с образовательными программами в различных областях знаний и другими видами учебной деятельности (развитие логики, реакции и т. д.). Однако при этом требуется более подробное изучение специфики подходов к разработке образовательных и обучающих видеоигр, которые бы в равной степени развлекали и увлекали пользователя, мотивировали его к прохождению и, как следствие, дальнейшему обучению на всех уровнях: программном и текстовом. |
| Обучение на основе видеоигр | Многие дети играют в видеоигры, большая часть в онлайн игры. Цитата ”И многие специалисты, работающие в сфере образования, исследуют новый инструментарий для того чтобы помочь детям учится в том что они так любят больше всего – в игре.” | Описывается идея, где игра выступает средой общения между учителем и учеником, учеником и учеником. Игра имеет правила(структура), цель(мотивация), проблемы(решения, действия). Игра воздействует на эмоции, в процессе игры возникает взаимодействие, таким образом, формируются социальные группы. В игре присутствует результат, и обратная связь, что способствует обучению. Приводится статистика имеющих свой аватар в онлайн играх детей по возрасту. Описывается сущность характеристики игры. Подробно раскрывается тема игр “Песочниц” как ноу-хау в дидактике на примере игры Minecraft. Приводятся примеры школ использующих игры в обучении. | Была создана компания Minecraftedu, объединяющая разработчиков игры — специалистов образования из Финляндии и США, ставит задачу — сделать игру доступной во всех смыслах для использования с образовательными целями, в классной комнате. Что уже говорит о жизнеспособности идеи и представляет ее как инновацию в образование.  Однако существовала проблема с демонстрацией проектных достижений участников. Очень сложно полученные ими умения и знания, которые бесспорно пригодятся им дальнейшей жизни, встроить в существующие учебные программы и методы оценки знаний. По мнению энтузиастов Schome Park, cуществующая система образования требует пересмотра. Каким видится будущее обучения организаторам проекта: адаптивное, интерактивное компьютерное обучение; обучение родителей; мобильное образование; школа — одна большая классная комната |
| Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial | В этом исследовании оценивалось влияние коммерческих видеоигр на развитие желаемых навыков и компетенций, которые иногда называют «качествами выпускников». Студенты бакалавриата искусств и гуманитарных наук были случайным образом распределены либо в экспериментальную, либо в контрольную группу. Обеим группам были применены ранее проверенные инструменты самоотчета для измерения адаптивности, находчивости и коммуникативных навыков. Группа вмешательства играла в определенные видеоигры в контролируемых условиях в течение восьми недель. Наблюдался большой [размер эффекта : изменение среднего балла на 1,1, 1,15 и 0,9 стандартных отклонений было более положительным в группе вмешательства, чем в контрольной группе по шкалам общения, адаптивности и находчивости соответственно](https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/size-effect) |  |  |