

PIRMA DALIS**5-tas skyrius: Vaizdo žaidimų vaidmuo švietimo sistemoje****Santrauka**

Šių dienų naujausios informacinės technologijos, jų pritaikymas ir išsilaikymas kiekviename žmogaus gyvenimo etape prasiskverbė per visus socialinius aspektus. Dėl technologinio tobulėjimo vaizdo žaidimų sferoje, jie sparčiai vystėsi ir persikėlė į virtualią realybę. Lieka tik laiko klausimas, kuomet šios technologijos bus pritaikytos mokymosi procese. Tiesa sakant, asmeninių ir planšetinių kompiuterių naudojimas ugdymo sistemoje (kaip esminio edukacinio elemento) tampa visiška priešingybe. Vaikai, paaugliai ir suaugusieji namuose turi vaizdo žaidimų konsoles bei kitus technologinius įrenginius laisvalaikio praleidimui, kurie šiais laikais nesusilaukia tokio pasipiktinimo kaip anksčiau. Tai yra dėl to, nes tėvai ir pedagogai pradeda pripažinti, jog kiekvienas žaidimas gali sąmoningai lavinti vaiko pasaulio pažinimą, tuo pačiu motyvuojant bei atskleidžiant naujas mokymosi galimybes. Šios medžiagos tikslas – suprantamai perteikti vaizdo žaidimų naudą ir pasiūlyti pagrindinius elementus, galinčius patobulinti edukacinį procesą ir padėti sėkmingai ugdyti mokinius pačiose įvairiausiose srityse.

Raktiniai žodžiai: vaizdo žaidimai, kompiuterių valdymo instrukcijos, ugdamosios paskirties programinė įranga, mokymosi metodai, informacinės technologijos

Įžanga

Per paskutiniuosius du dešimtmečius radikalai pasikeitė informacinio turinio panaudojimas ir laisvalaikio praleidimas. Žaidimai, ypač kompiuteriniai, tapo viena iš psirenkamiausių pramogų – 70 proc. pasaulinės rinkos sudaro vaizdo žaidimų industrija, tuo metu kitos pramogos ir su laisvalaikiu susijusios industrijos užima 17 proc. (De Prato, Feijoo ir Simon, 2014). Tiesa sakant, kompiuterinių žaidimų industrija (kartu su naujųjų technologijų vystymu) tapo siekiamu normatyvu paskutiniaisiais metais. Kinija, esanti rinkos aukštumoje, iš 2011 metais investavusių 27.15 milijardų dolerių tapo 368.10 milijardų dolerių investuojančia valstybe (Strom ir Ernkvist, 2014), kurios pėdomis seka Jungtinės Amerikos Valstijos, Japonija, Pietų Korėja ir Vokietija. Visos šios valstybės išlieka vaizdo žaidimų industrijos viršūnėje.

Technologijoms sparčiai besivystant vaizdo žaidimų ir edukacinės sistemos ryšys išlieka, tuo pačiu, siekiama prisitaikyti prie naujų studentų poreikių bei įgūdžių ir atsižvelgiant į darbo rinkos poreikius. Siekis vaizdo žaidimus realizuoti tiek mokomojoje aplinkoje, tiek už jos ribų, privertė iš naujo įvertinti mokymo programas. Dėl tokio įvertinimo edukaciniai planai pamažu tampa atviri alternatyvių metodikų taikymui, pavyzdžiui, mišrus mokymas, masiniai atvirieji internetiniai kursai (MAIK, angl. MOOC) ir, be abejonės, vaizdo žaidimų integravimas į mokymo procesą, ugdymas taikant žaidimus bei įžaidybinimo metodikas.

Šiame skyriuje teoriniai pamatai yra grindžiami naudojant bendrines vaizdo žaidimų charakteristikas, nuo vaizdo žaidimų transformacijos iš laisvalaikio pramogos į edukacinį elementą, aptariamas požiūris į edukacinius kompiuterinius žaidimus (įskaitant edu-žaidimo (angl. edugames) terminą). Praktinėje dalyje analizuojami keli edukaciniai žaidimai (*Minecraft Education*, *Fingu*, *Kokori*, *Dragon Box*, *GeoGuesser*). Pateikiami du socialiniai tyrimai, iš kurių vienas - susitelkiantis į 16-kos vaizdo žaidimų pritaikymą privačiose mokyklose (Kuenca, Ekvadoras), kitas – žaidimų taikymas aukštesnio lygio ugdyme – informacijos ir komunikacijos technologijų taikymo bei skaitmeninio mokymosi universitetinėse programose (Nebrijos universitete, Ispanija), remiantis „Tampame tuo, ką regime“ žaidimu (kurėjas *Nutcase Nightmare*), kuriame studentai yra vertinami klasės lentoje – virtualioje universiteto platformoje, demonstruojančioje ugdymo proceso svarbą.

Apibendrinimas

Šiame skyriuje pateikiamas išsamus požiūris į vaizdo žaidimų vaidmenį edukacinėje sistemoje, išskiriant vaizdo žaidimų bendrines charakteristikas, gilinamasi į žaidimo sąveiką, pasakojimą, tinkamumą žaisti, įsijautimo galimybę, estetiką ir universalumą. Visi šie elementai priskiriami esminiams, kuomet kalbama apie vaizdo žaidimų panaudojimą poilsavimui. Nepaisant fakto, jog vaizdo žaidimai labiau pripažįstami kaip laisvalaikio praleidimo veikla, jie taip pat tampa svarbiais edukaciniame procese. Jų dėka yra formuojami ir tobulinami kognityviniai bei psichomotoriniai įgūdžiai. Galiausiai – pedagoginė vaizdo žaidimų reikšmė, jų edukacinės savybės ir svarbiausi aspektai.

Kitoje dalyje, nagrinėjami pavyzdžiai, susiję su vaizdo žaidimais. Tyrimas atskleidžia, jog dauguma vaizdo žaidimų siekia save realizuoti mobiliųjų žaidimų nišoje (išmaniuosiuose telefonuose, planšetiniuose kompiuteriuose). Pavyzdžiui, *Minecraft Education*, vienas iš komercinių žaidimų, kurio siekis buvo pasinaudoti edukacine sritimi ir technologijų poreikiu, tuo pačiu skatinant vaizdo žaidimų taikymą ugdymo įstaigose. Taip pat prie edukacinių vaizdo žaidimų kūrimo ir programavimo prisideda plačiai žinomos, technologine plėtra garsėjančiomis, kompanijos (Mojang, Electronic Arts) ir universitetai.

Pirmo atvejo tikslas – atkreipti dėmesį į pradinės ir vidurinės mokyklos mokymą „akis į akį“, pabrėžiant mokyklų sutikimą įdiegti vaizdo žaidimus, kaip edukacinę priemonę, diskutuojant su pedagogais ir aptariant jų įsitraukimą į klasės veiklas. Antras atvejis – susitelkia ties aukštesnio ugdymo kursais, kuriuose veikla vykdoma pritaikius „Tampame tuo, ką regime“ vaizdo žaidimu. To rezultatas – socialinių struktūrų kritikavimas, masiškai skleidžiamos informacijos sumenkinimas (iš socialinių tinklų perspektyvos).

Apibendrinus, vaizdo žaidimų vaidmuo šiandieninėje visuomenėje yra neatsiejamas nuo augančių naujų kartų bei mokomojo turinio. Dėl šios priežasties derėtų kreipti išskirtinį dėmesį į trumpalaikį ir ilgalaikį vaizdo žaidimų poveikį.