

ANTRA DALIS**9-tas Skyrius: Įžaidybinimas ir savarankiškas mokymasis: mobiliųjų programėlių taikymas švietime ir mokymuisi visą gyvenimą****Santrauka**

Technologijos radikalai keičia mokomuosius tekstus ir kontekstą, kuriame jie atsiduria. Vienas iš pavyzdžių, susijusių su švietimo mokslo raida yra kompiuterinių žaidimų pritaikymas, pakeičiantis vadovėlius interaktyviais tekstais.

Knygų „tinklas“, kuris buvo toks svarbus anksčiau (bibliotekos – informacijos paieškai, tyrinėjimui, bibliografija – kaip navigacijos įrankis jose, jungiantis su svarbaus turinio, moksliniais šaltiniais), virsta į (hiper)teksto ir interaktyvaus mikrokosmų (mažų atskirų dalių) tinklu debesijoje. Svarbiausi šios *semiosferos* (erdvė, kurioje funkcionuojama) periferiniai įrenginiai yra, ir ateityje kur kas daugiau bus, mobilieji prietaisai, kurie turi tiesioginę, nepertraukiamą, nuolat reaguojančią ir interaktyvią prieigą prie debesijos per įvairias mobiliąsias programas (angl. *Apps*). Dėl šių priežasčių mobilieji prietaisai taps dar svarbesniais ateityje.

Šiame naujame žinių įsisavinimo per įžaidybinimą (angl. *gamification*) kontekste, mokymosi procesai labiau orientuojasi į savarankišką mokymąsi ne kiek į mokymąsi apskritai. Čia centre yra vartotojas-besimokantysis, o ne – autorius-mokytojas. Naujame kontekste ypač svarbus yra *vaizdas*, kadangi pagrindiniai aspektai šiuose mokymosi procesuose yra ir simbolinė, vaizdinė ir interaktyvi mintis. Naujosios dinamikos operaciniai aspektai turi daug pliusų, tačiau ir daugybę rizikos veiksnių. Iššūkis yra sugebėti valdyti šią besikeičiančią situaciją, tinkamai kontroliuojant jos probleminius aspektus.

Raktiniai žodžiai: žaidimų teorija, skaitmeninis paveldas, vizualinis menas, vizualinis mokymasis, simbolinės kalbos

Įvadas

Pagal jau klasikiniu tapusį Deterding (2011) apibrėžimą, įžaidybinimas pasižymi „*žaidimo elementų, dinamikos ir mechanikos pritaikymu kituose nei žaidimo kontekstuose*“. Taikant įžaidybinimo

metodiką, be abejo, reikalingos informacinės technologijos, tačiau dėmesį reikėtų sutelkti į pačio žaidimo pobūdį ir funkciją. Pastarųjų metų eksperimentinė veikla ir tyrimai atskleidė, kokios konceptualios ir metodinės priemonės, jei tinkamai suprastos ir pritaikytos, gali prisidėti prie tinkamo švietimo požiūrio į skaitmeninius vaizdo žaidimus ir interaktyvias technologijas.

Tačiau terminas „vaizdo žaidimas“ apibūdina dvi idėjas: ne tik žaidimo bet ir *vaizdo* (vaizdo įrašo) sąvoką. Todėl turėtume sutelkti dėmesį į abu aspektus. Pirmiausia į „žaidimą“, kurio analizė lemia skirtingas žaidimavimo patirtis, bet ir „vaizdą / vaizdo įrašą“, kuris sudaro vaizdo žaidimų ir visų dabartinių skaitmeninių programų sąsają (angl. *interface*). Į pastarąjį aspektą sutelkti dėmesį svarbu žinant, jog įspūdingi „judantys vaizdai“ savo struktūriniu ir simboliu „anatomija“ reprezentuoja, ką galima būtų pavadinti naujosios kartos „pasaulėžiūra“.

Todėl aptariami du tipiniai daugelio skaitmeninių programų „gryno matomumo“ elementai: interaktyvumo ir erdvinio grafinio vaizdo (angl. *three-dimensional graphic representation*) sąsajos, kurios kaip *įtraukiantis komponentas* (angl. *immersive component*) vaizdo žaidimų ir mobiliųjų programėlių trimatėje erdvėje geriausiai perteikia vizualumą.

Išvados

Šiandien įžaidybinimas reiškia metodinį požiūrį, susijusį tiek su įmonės rinkodara, tiek su švietimo ir humanistikos sritimis. Tam tikra prasme galima sakyti, kad tai yra dabartinės visuomenės antropologinis vardiklis.

Metodologiniu požiūriu būtina:

- 1 - tęsti mobiliųjų įžaidybinimą, dalinant šviečiamąjį turinį į pakartotinai naudojamus mokymosi objektus, o taip pat laikantis pagrindinių elektroninio mokymosi principų;
- 2 – nubrėžti, kuo „universalesnius“ šių mokymosi objektų jungiamuosius aspektus, sukuriant indeksuotus (arba hipertekstinius) kultūrinio turinio kelius, susijusius su įvairiais švietimo projektais, pasiekiamus kaip laisvai visomis kryptimis pereinami „žemėlapiai“;

3 - numatyti tolimesnius tikrinimo etapus (angl. *verification phases*), suteikiančius prieigą prie nebūtinai tiesioginių mokymosi proceso etapų, įkvėptų „atviro“ vaizdo žaidimų scenarijų. Šis metodas yra akivaizdžiai efektyvus ne tik mokymo įstaigose, bet ir taikant mokymosi visą gyvenimą koncepcijoje.

Iššūkis yra išlaikyti filosofinį žaidimo „kaip pasaulio simbolio“ (Fink, 1960) lygį, išvengiant vaikiškos kultūros ir visuomenės redukcijos.

