

TREČIA DALIS**13-as Skyrius: Mokymasis vaizdo žaidimų ir šviečiamųjų programų pagrindu:
aukštasis išsilavinimas.****Santrauka**

Aukštajame moksle vaizdo žaidimai dar nėra paplitę taip, kaip pradiniam ir viduriniame ugdyme, nėra ištirtos jų galimybės. Viena iš priežasčių yra didelės išlaidos, kurios būtų reikalingos pritaikomo švietimo plėtrai, taip pat ir tam skirtas laikas. Kita priežastis – sunkiai apibrėžiami ir įvertinami absolvento gebėjimai.

Šiame skyriuje kalbama apie galimą šviečiamųjų ir laisvalaikio žaidžiamų vaizdo žaidimų taikymą, plėtojant ir vertinant absolvento gebėjimus ir pasiekimus. Aukštojo mokslo studentai turėtų išsiugdyti tokius pažintinius įgūdžius (angl. *cognitive attributes*) kaip problemų sprendimas, kritinė analizė ir bendravimo įgūdžiai, kad galėtų būti kompetetingi ir lankstūs dabartiniame ir būsimame dar neapibrėžtame kontekste. Vaizdo žaidimuose, panašiai kaip aukštojo mokslo kontekste, yra sudėtingų ir situacinių scenarijų, reikalaujančių išsiugdyti įvairius tarpusavyje susijusius sugebėjimus reikalingus strateguoti ir prisitaikyti prie nuolat kintančio istorijos sunkumo lygio. Šiuo atžvilgiu vaizdo žaidimai tampa medija, kuri galėtų būti naudojama kaip mokymosi priemonė, galinti modeliuoti sudėtingas ir intensyvias situacijas, būtinas norint įgyti ir pritaikyti plačius gebėjimus, kurių tikimasi iš absolvento. Skaitmeninė terpė leidžia mokytojams stebėti besimokančiojo elgesį mokymosi proceso metu, sekti jo sprendimus ir suteikti kokybišką grįžtamąjį ryšį žaidime, taip pat duoti papildomų patarimų jo tobulėjimui.

Šiame straipsnyje pateikiama vaizdo žaidimų taikymo aukštajame moksle analizė, sutelkiant dėmesį į vertinimo strategijas ir priemones, kurios galėtų būti naudojamos geriau apibrėžti ir stebėti absolventų gebėjimus. Taip pat bus pateiktos vaizdo žaidimų įtraukimo į mokymo programas gairės, supaprastinant aukštojo mokslo kompetencijų vertinimą ir sumažinant pedagogų subjektyvumą vertinimo procese.

Raktiniai žodžiai: Vertinimo metodai; Formatyvus vertinimas; Aukštasis išsilavinimas; Švietimo naujovės; Mokymo metodai

Įvadas

Technologijų ir paslaugų naujovės tapo daugelio kompanijų pagrindiniu interesu. Darbo aplinka reikalauja, kad darbuotojai nuolat prisitaikytų prie kintančių reikalavimų, užduočių ir rinkos poreikių. Studentai, ieškantys savo pirmojo darbo, vis dažniau supranta, kad jiems reikia įgūdžių, kurių nemokė universitete. Realybė yra tokia, kad daugumai naujų besikuriančių darbo vietų yra keliami reikalavimai įgūdžiams, kurie nėra dėstomi jokiose aukštojo mokslo disciplinose.

Nors darbo aplinka keičiasi, studijų organizavimas ir kompetencijų ugdymas aukštosiose mokyklose nekinta. Mokymosi procesas yra labiausiai orientuotas į teorinius dalykus, paliekant studentus be realaus gyvenimo patirties ir pavyzdžių. Tačiau tarp mokslininkų, analizuojančių darbo rinkos poreikius pradeda kilti diskusijos, kaip universitetai turėtų pakoreguoti savo mokymosi programas, kad paruoštų absolventus būsimam kontekstui.

Norint, kad aukštasis mokslas taptų tinkamesnis ir mokymuisi ir studentų vertinimui, turėtų būti taikomos įtraukiančios technologijos. Kompiuteriniai žaidimai čia vertingi todėl, kad turi savybę kurti sudėtingus realaus gyvenimo modelius (angl. *simulations*), skirtus lavinti įvairius įgūdžius, leidžiančius supažindinti studentus su realiomis gyvenimo situacijomis ir problemomis, nerizikuojant nei sveikata, nei išlaidomis, eksperimentuojant vietoje. Tačiau technologijos aukštajame moksle diegiamos itin lėtai, nes dėstytojai vis dar yra skeptiški ir priešinasi pokyčiams. Neseniai darbą pradėję ar mažiau patirties turintys mokytojai noriai išbando naujoves ir pritaiko technologijas bei žaidimus, kaip mokymosi įrankius. Tuo tarpu labiau patyrę mokytojai laikosi tradicinių metodų, kuriuos moka kompetentingai, nenori rizikuoti, bandydami naujas technologijas. Kol mokytojai, pagrindiniai mokymosi pagalbininkai, nesidomės mokymosi naujovėmis, jokių pokyčių nebus. Taigi, siekiant pertvarkyti aukštojo mokslo mokymosi procesą turėtų būti inicijuotos mokytojų kvalifikacijos kėlimo programos, organizuojamas švietimas ir bendradarbiavimo komandos su tarpdisciplininiais specialistais.

Norint sėkmingai pritaikyti naujoves, neužtenka jas pristatyti kartu su tradicinėmis metodologijomis. Reikėtų vadovautis visiškai nauju mokymosi planavimo metodu. Vis dėlto, yra svarbu ištirti ir suprasti, kokie yra aukštojo mokslo tikslai ir kaip interaktyvias technologijas bei žaidimus būtų galima integruoti, sukuriant maksimalią vertę studentų ir dėstytojų bendruomenei. Technologiniai pokyčiai turėtų keisti ne tik studentų mokymąsi, bet ir iš naujo apibrėžti dėstytojo vaidmenį.

Išvados

Aukštojo mokslo kompetencijos yra bendresnės ir platesnės, palyginus su kitomis švietimo pakopomis, yra sunkiai vertinamos tiesiogiai. Daugelis jų yra su studijuojamų dalykų susijusių užduočių šalutinis produktas. Pagrindinis aukštojo mokslo tikslas yra sukurti aplinką, kurioje studentai galėtų praktikuoti savo įgūdžius sudėtingoje aplinkoje, leidžiančioje pritaikyti absolvento kompetencijas.

Kompiuterinius žaidimus, atitinkančius aukštojo mokslo kompetencijų ugdymą, galima būtų suskirstyti į su studijuojamu dalyku susijusius žaidimus ir bendruosius pažinimo raidos žaidimus. Su studijuojamu dalyku susiję žaidimai sukuria sudėtingą problemų sprendimo aplinką, leidžia mokytis tokių dalykų kaip inžinerija ar gamtos mokslai. Tuo tarpu bendrieji pažinimo raidos žaidimai nėra susiję su profesija, sukuria situacijas, kurias atlikti yra reikalingas sudėtingų problemų sprendimas ir pažinimo lankstumas. Abiem žaidimų tipams sėkmingai pritaikyti reikalinga bendrinė abiturientų kompetencija.

Mokymosi vertinimas turėtų būti integruojamas į žaidimą. Slaptas vertinimas (angl. *stealth assessment*) ir duomenimis pagrįstas dizainas (angl. *evidence-based design*) leidžia sekti ir analizuoti mokinių pasiekimus, koreguoti mokymosi užduotis ir grįžtamąjį ryšį, remiantis studento rezultatais. Toks vertinimo metodas sumažina studentų nerimą dėl testų, sustiprina įsitraukimą į kursą. Tačiau tokioms technologinėms naujovėms sukurti reikalingas švietimo įstaigos narių tarpdisciplininis bendradarbiavimas.

Žaidimais grįsto mokymosi srityje mokytojas dalyvauja kaip novatorius ir mokymosi dizaineris. Svarbu investuoti laiką į mokytojų kvalifikacijos kėlimą ir kursų pertvarkymą, kad būtų sukurti

visiškai funkcionalūs ir veiksmingi žaidimais grįsti kursai ir vertinimai, dėmesys būtų skiriamas studentų instruktavimui.

