

**ANTRA DALIS****7-tas skyrius: Vaizdo žaidimai - edukacinis įrankis**

## Santrauka

Laisvalaikio praleidimui skirti kompiuteriniai, arba vaizdo žaidimai, egzistuoja jau dešimtmečius. Jų tikslas yra suteikti žaidėjui įvairių iššūkių, įtraukti į sukurtą pasaulį ir tiesiog smagiai praleisti laiką. Šiais laikais vaizdo žaidimai yra tapę kasdieniška laisvalaikio pramoga vaikų ir jaunimo tarpe. Pasak pedagogų, mokymo procesas turėtų būti kupinas iššūkių, įtraukiantis ir malonus. Dėl to, galima svarstyti: *„Kas nutiktų, jei populiarūs vaizdo žaidimai būtų panaudoti edukaciniais tikslais mokyklose? Ar tai turėtų koki nors ugdomąjį efektą?“*

Šio skyriaus tikslas – išnagrinėti vaizdo žaidimų taikymo ugdyme potencialą bei mėginti atsakyti į anksčiau minėtus klausimus. Nepaisant to, jog kai kurie pedagogai visuomet teigė, kad vaizdo žaidimai turi edukacinį potencialą, dauguma mokytojų turi keblumų suvokti kompiuterinių žaidimų naudą mokinių ugdymui. Pirmoje skyriaus dalyje pateikiamos specifinės instrukcijos, kaip integruoti vaizdo žaidimus į edukacinį procesą. Toliau aptariamos problemos, su kuriomis susiduriama eksploatuojant vaizdo žaidimus mokomojoje aplinkoje, taip pat pateikiami galimi problemų sprendimai. Trečioje dalyje dėstomos teigiamos pusės, tuo pačiu iššūkiai ir apribojimai, pasitelkiant vaizdo žaidimus pamokų metu. Taip pat šiame skyriuje pateikiami simuliaciniai bei realūs atvejai, kuomet vaizdo žaidimai sėkmingai pritaikomi edukaciniame procese.

**Raktiniai žodžiai:** žaidimais paremtas mokymasis, rinkoje prekiaujami vaizdo žaidimai, vaizdo žaidimai klasėse



*"Μη τοίνυν βία τοὺς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν ἀλλὰ παίζοντας τρέφε,  
ἵνα καὶ μᾶλλον οἷός τ' ἦς καθορᾶν ἐφ' ὃ ἕκαστος πέφυκεν"*

Πλάτων, Πολιτεία, 380 π.Χ.

*„Geriau žaisti, negu versti vaikus mokytis.*

*Tokiu būdu paprasčiau pavyks pamatyti kiekvieno vaiko individualias savybes“*

Plato, Republika, 380 m. prieš Kristų

(Allan Bloom vertimas)

Žmonės, žinduoliai ir paukščiai, visi turi gebėjimą mokytis (Crawford, 1982), o „žaidimo“ suvokimas egzistavo dar prieš visų žinomo pasaulio istoriją. Žaidimai, pagal Crawford, yra autentiška ir „fizinė“ veikla. „Klausimas ar žaidimai gali turėti edukacinę reikšmę yra nelogiškas. Ne žaidimai, bet mokykla sukuria naują idėją ir yra tradicijų laužytojai“. Pasak Marc Pensky (2003), vaikai, kaip ir visi žmonės, mėgsta mokytis, kuomet jie nėra verčiami tai daryti.

Anksčiau minėta citata apibūdina žaidimus kaip efektyvią priemonę vaikams susipažinti su juos supančia aplinka, vystyti turimus įgūdžius, bendrauti tarpusavyje. Kyla klausimas, ar skaitmeniniai žaidimai išlaiko šias teigiamas savybes, ypač kuomet vaizdo žaidimai gali tapti naudingu edukaciniu įrankiu.

Verta paminėti, jog šiuolaikiniai vaizdo žaidimai turi vis didėjančią vaidmenį kasdieniame vaikų ir suaugusiųjų gyvenime. Moderniame pasaulyje vaizdo žaidimai nebėra vien pramoga, jie tampa svarbiu elementu, formuojančiu nuomonę, vystančiu žmonių estetiką ir kuriančiu naujus būdus suprasti pasaulį. Dėl šių priežasčių, perspektyva pramoginius vaizdo žaidimus panaudoti klasėse, siekiant sustiprinti kokybišką mokymąsi, paskutiniaisiais metais buvo itin plėtojama. Tačiau, kaip vaizdo žaidimai gali būti taikomi klasės aplinkoje?

Apklausa rodo, jog mokytojai naudoja tris vaizdo žaidimų klasėje taikymo metodikas. Pirmu atveju mokiniai patys sukuria žaidimą nuo pagrindų. Antru atveju mokytojai, padedami žaidimų kūrėjų, bendradarbiauja ir kuria žaidimą, kuris būtų panaudotas mokomaisiais tikslais. Trečiu atveju – pasitelkiami komerciniai vaizdo žaidimai (Van Eck, 2006). Tokių vaizdo žaidimų sukūrimas daugiausia paremtas geru laiko praleidimu ir atsipalaidavimu, neatsižvelgiant į edukacinius poreikius. Tačiau, esant tinkamoms aplinkybėms, rinkoje esantys vaizdo žaidimai gali prisidėti prie ugdymo proceso efektyvumo. Verta paminėti, jog komerciniai kompiuteriniai žaidimai yra ekonomiškesni, nes nereikalauja laiko, pastangų juos kuriant bei gali būti panaudoti įvairių naudotojų tipų ir skirtingose mokslinėse srityse (Van Eck, 2006).

Siekiant įvertinti komercinių vaizdo žaidimų panaudojimo galimybes klasėse, šiame skyriuje aptariama, kaip žaidimų rinkoje esančius žaidimus pritaikyti edukaciniame procese, pateikiamos pagrindinės problemos, su kuriomis susiduriama komercinius žaidimus naudojant kaip ugdymo įrankį bei kaip jas išspręsti. Paskutinėje skyriaus dalyje aptariami privalumai, iššūkiai bei apribojimai, su kuriais susiduriama taikant rinkoje esančius žaidimus pamokų metu. Taip pat yra pateikiami penki simuliaciniai atvejai bei du realūs scenarijai, kuomet kompiuteriniai žaidimai buvo naudojami edukaciniame procese.

Apibendrinimas
----------------

Šiame skyriuje aptariama rinkoje pasiekiamų vaizdo žaidimų integracijos galimybė edukaciniame procese. Tokia perspektyva gali būti išnaudota, jei pedagogai tinkamai įvertintų vaizdo žaidimo turinį, mokomojo dalyko programą bei mokymo proceso etapą, kuriame žaidimas galėtų būti panaudotas.

Mokytojai gali sekti NTeQ modelio instrukcijomis siekdami efektyvios integracijos. Rekomenduojama leisti mokiniams prisidėti prie vaizdo žaidimų parinkimo ir panaudojimo klasės veiklose.

Apibendrinant, jei pedagogai tinkamai pasirengtų vaizdo žaidimų panaudojimo apribojimams (laiko galimybės, mokyklos technologinė infrastruktūra, keblus suderinimas su mokymo programa, galimas technologinių įgūdžių trūkumas), būtų įmanomas maksimalus rinkoje esančių edukacinių žaidimų panaudojimas.

