

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНІХ ЦІЛЯХ

Момот І.В.

Науковий керівник - к.т.н., доц. Колендовська М.М.

Харківський національний університет радіоелектроніки
(61166, Харків, пр. Науки, 14, кафедра Медіаінженерії та інформаційних
радіоелектронних систем, тел. (057) 702-15-87
e-mail:vladyslav.lysychenko@nure.ua

Games are created directly for training, in any field. They can be equated to the category of "simulator" which is very strong from a farm simulator to a pilot simulator. Thus, we see the relevance of the use of gaming technology in various fields of human activity.

Гра. Що це таке? Розвага? Спосіб вбити час? Приємне заняття, щоб відволіктися? Однак, ігри - це щось більше, ніж просто спосіб розважитися. Це унікальний інструмент для навчання всіляким навичкам. Використання ігор у освітніх цілях - називається Гейміфікація.

Гейміфікація - це коли ігрові правила використовують для досягнення реальних цілей. Іншими словами, за рахунок гри ви робите нудні завдання цікавими, уникаюче - бажаним, а складне - простим. Освіта вже частково гейміфіціровано. У школі або ж університеті учень або студент правильно виконавши завдання - отримує хорошу оцінку. Найяскравішими прикладами Гейміфікація можна вважати наступні проекти:

1) Lingualeo - освітній проект для вивчення іноземних мов з використанням Гейміфікація. В даний час більше 18 мільйонів чоловік користуються платформою в освітніх цілях. Користувачі вивчають нові слова, побудова речень і багато іншого. Все це розбите по "рівнями" за проходження яких "гравець" отримує бали і досягнення, наприклад якусь кількість вивчених слів.

2) Американська армія - це серія шутерів від першої особи, розроблених і виданих армією США, призначених для інформування, навчання та найму майбутніх солдатів. Запущена в 2002 році, гра стала стратегічним комунікаційним пристроєм, розробленим, щоб дозволити американцям фактично досліджувати армію на своєму власному прикладі, і дозволяло визначати, чи відповідає професія військового їхнім інтересам і здібностям. Американська армія являє собою перше широкомасштабне використання ігрових технологій урядом США в якості стратегічної комунікації та підтримки рекрутингу армії США.

3) Mars Classroom Simulator Challenge, представлений Cisco на конференції ISTE 2019, являє собою квест, який вимагає від учасників спільної роботи для вирішення проблеми в вигаданому сценарії на

планеті Марс. Ідея полягає в тому, щоб дати вчителям можливість брати участь в спільному практичному навчанні зі своїми вихованцями. Симулятор також сприяє розвитку навичок вирішення проблем, які, за словами керівників Cisco, є найважливішим компонентом набору навичок 21 століття.

4) *Desertion Force* - спосіб зацікавити ІТ-фахівців в області кібербезпеки з допомогою розважального контенту, запобігаючи атакам на центри обробки даних. Дозволяє гравцям шукати і знищувати лиходіїв, одночасно вивчаючи технології вторгнення

5) Дія ігор серії *Assassin's Creed* відбувається в різні епохи в історії людства і в різних країнах, на тлі різних історичних подій, таких як Третій хрестовий похід або Велика французька революція де використовуються так само і реальні історичні особи, з додаванням там наукової фантастики, міфології і криптоісторія. Але не дивлячись на це все екоторіе люди дізналися і запам'ятали більше інформації, ніж з будь-якого традиційного підручника. І цьому є пояснення.

Візьмемо для прикладу гру *Assassin's Creed III*. В її основу розробники поклали події американської Війни за Незалежність. Людина в дійсності не вчиться чогось до тих пір, поки не відчує це на власному досвіді. Так, ви можете послухати розповіді про Бостонському чаюванні, епічних битвах і про те, як поселенці ставилися до корінних американців, але ви не зможете випробувати це, поки не зіграєте в гру. І як тільки це станеться, у вас з'явиться нове розуміння історії Америки.

Таким чином ця серія ігор може бути непоганим способом навчання не тільки історії але і культури інших країн.

Всі ці ігри створені безпосередньо для навчання, в якій-небудь галузі. Їх можна прирівняти до категорії "симулятор" яких сила-силенна від симулятора ферми до симулятора пілота. Таким чином ми бачимо актуальність використання ігрових технологій у різних галузях людської діяльності.

Перелік посилань:

1. M. Ivanov, O. Sergiyenko, V. Tyrsa, P. Mercorelli, V. Kartashov, W. Hernandez, S. Sheiko, M. Kolendovska. Individual scans fusion in virtual knowledge base for navigation of mobile robotic group with 3D TVS // Proceedings of 44th Annual Conference of IEEE Industrial Electronics Society (IECON).. -2018. – Washington DC, USA. -S. 3187-3192. ISBN 978-1-5090-6683-4/18/.