

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ

Пантелеев И. В., Шихова А. Е.

Научный руководитель — ст. преподаватель Коренева В. В.

Сибирский федеральный университет, г. Красноярск

В отечественной литературе, посвящённой психологическим аспектам компьютерных игр, особое место уделяется изучению позитивных и негативных последствий взаимодействия человека с компьютером. Однако, компьютерным играм, и тем возможностям, которые относятся к развитию, воспитанию и образованию, в настоящее время, как в отечественных, так и в зарубежных исследованиях не уделено достаточно внимания. А ведь компьютерные игры имеют ряд преимуществ, так как обращаются к одной из древнейших потребностей человека — потребности играть. Следует отметить, что исследования в области компьютерных игр связаны, в основном, с анализом их воздействия на психическую деятельность человека (положительного или отрицательного), а не с возможностью их использования в образовании.

Однако, такие зарубежные исследователи как Окагаки Л., Шел С., Гринфильд П. и ряд других отмечают сильный развивающий эффект компьютерных игр на пространственные функции, такие как: преследующее и компенсаторное слежение, получение информации от многочисленных объектов, распределённых в пространстве, мысленное вращение. Кордес отмечает, что психомоторные навыки, приобретённые в процессе компьютерной игры, сохраняются длительное время. При этом наблюдается более эффективное восприятие пространственных отношений по сравнению с теми, кто не играл в видеоигры. Результаты исследований Гринфильда П., изучавшего влияние видеоигр на рассеянное зрительное внимание, позволили утверждать, что видеоигра распределяет внимание более экономно.

Возможности влияния компьютерных игр на познавательное развитие связаны не только с обучающими программами и специальными компьютерными средами, но и с развитием отдельных способностей, связанных с успешностью обучения. В группу исследований, изучающих связь компьютерных игр и когнитивного развития входят не только исследования по интеллектуальному развитию, но и по развитию восприятия, памяти, скорости реакции, тренировки конкретных навыков с помощью компьютера, включению компьютерных технологий в обучение детей разного возраста, а также исследования относительно особых случаев развития, например, для реабилитации (инвалиды, задержка развития, травмы).

В исследованиях Дагмана, Гольдштейна и др. были получены результаты, свидетельствующие о возможности развития памяти, моторной координации, способности восприятия пространства, внимания с помощью компьютерных игр. Эти эффекты были проверены для разных возрастов, как на испытуемых, не имеющих проблем развития, так и на испытуемых с ДЦП и с минимальными мозговыми дисфункциями. В этих экспериментах использовались простые игры на реакцию и головоломки, эффекты же современных развлекательных игр определить здесь значительно сложнее из-за большого их разброса как по содержанию так и по действиям играющего.

Однако, многие развлекательные игры содержат большое количество информации за счет насыщенного содержания, и в силу этого обучающийся получает знания в области истории, географии, экономики, особенно это касается стратегических игр. Создатели игр часто сознательно включают в них необходимость освоения некоторого объема знаний, выработку навыков. Но тем не менее исследования Лин и Леппера показали обратную зависимость между увлечением компьютерными играми и академическими успехами подростков и молодежи, но это связано скорее с количеством времени, которое они уделяют учебе, чем с уровнем их умственного развития. У студентов эта зависимость не обнаружена. (McCutcheon L.E. & Campbell J.D.) Эксперимент Оуэна и

Бобко показал, что при освоении одного и того же материала традиционным способом и в компьютерной игре, цели которой не являются учебными, но требуют использования этой информации, мотивация была выше у «компьютерной» группы, но по эффективности компьютер уступал преподавателю. Второстепенное, фоновое значение материала, множество неучебных целей, по предположению авторов, снизили «образовательный» эффект компьютерной игры.

В исследовании Фомичевой Ю.В. были выделены некоторые черты личности, по которым были получены значимые отличия у групп испытуемых играющих и не играющих в компьютерные игры. Студенты, у которых был большой игровой опыт, показали более высокие результаты при оценке активности, эгоцентризма, демонстративности, доминантности, дерзости, более высокую самооценку, высокую независимость от группы. При этом обнаружены в ряде случаев проблемы в общении и особенности нравственного развития (отрицательная оценка испытуемыми таких качеств как эмпатийность, принципиальность). В группе с большим игровым опытом было отмечено преобладание внутреннего локуса контроля, более дифференцированный и более противоречивый образ я и высокая вовлеченность и значимость игры. Эти исследования были проведены на студентах 17-19 лет и прямой перенос их результатов на другие возрасты был бы некорректен. Но их результаты имеют для нас важное значение как один из вариантов прогнозирования развития, так как, если среди сегодняшних 18-20-летних количество играющих в компьютерные игры уже велико, то будущие поколения будут еще сильнее увлечены компьютером.

Действительно, компьютерные технологии все чаще входят в нашу жизнь. Игровые и обучающие программы, так называемое «edutainment», предлагаются для детей начиная уже с трехлетнего возраста. С помощью компьютера ребенку предлагается овладеть начальными представлениями о цвете и форме, развить память, мышление и даже речь. Специально упрощенный интерфейс, введение сюжета и анимационные инструкции не требуют участия взрослого. Такие игры должны быть рассмотрены отдельно, и не только с точки зрения их влияния на интеллектуальное развитие ребенка, но и относительно их эффекта в сфере социального развития, особенностей отношений с родителями у детей, которые с младшего возраста общаются с компьютером.

Анализируя влияние и развивающий потенциал компьютерных игр на материале своих эмпирических исследований, А.Г.Шмелев отмечает: «...играя на компьютере ребенок ...активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же взаимодействует с каким-то миром. При этом он учится не только быстро нажимать на клавиши, но и строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх... и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта.» Но в то же время он указывает и на опасность, связанную с ранним приобщением к компьютерной игре: «...условность мира игр (как, впрочем, и мира «мультиков») требует чрезвычайного ограничения в доступе к ним дошкольника, вплоть до полного исключения в отдельных случаях. Пока не сформировался Образ Реального Мира, как интегративная основа элементарного здравого смысла, воздействие условных игр может оказаться в случае впечатлительного ребенка до определенной степени «шизофренизирующим»...». А.Г.Шмелев так же отмечает возможность аутизации, вызванной увлечением компьютерной игрой у ребенка.

Сегодня стало реальностью использование компьютерных игр в качестве средства обучения и развития. Их необходимо рассматривать как мощный инструмент развития человеческого сообщества. Они должны изучаться и осмысливаться как неотъемлемая часть культуры.