

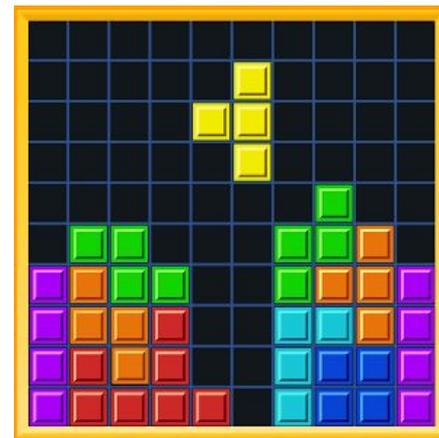


ПРИФФЕТ, Я
ИЛЬДАР

Образование и развитие

- Самое очевидное, о чем забывают противники видеоигр, это то что игра с самого нашего детства один из самых распространенных методов обучения. Но кто сказал что игры могут быть средством обучения лишь в детстве? Ценность применения видеоигр в сфере образования состоит в том, что они размывают грань между трудом и игрой, позволяя длительное время сохранять концентрацию на первоначальном уровне путем такого вот уравнивания работы и развлечения кроме того видеоигры влияют на наше восприятие и способны улучшить наши когнитивные способности.

- Пара примеров: видеоигры вроде "Medal of Honor" или «Call of Duty» улучшают периферическое зрение и способность воспринимать формы объектов и даже простые в графическом плане игрушки вроде «Тетриса» стимулируют нашу визуальную систему. Существует исследование, сравнивающее концентрацию внимания и моторные навыки, играющих людей и неиграющих и результаты в пользу игроков. Они показывают повышенные способности к сосредоточению визуального внимания и его распределению. Результаты таких исследований заставляют задуматься о возможности применения видеоигр при реабилитации пациентов, причем эти позитивные изменения в работе нашей нервной системы касаются и пациентов с амнезией, которые не способны вспомнить игру, но которые способны видеть геометрические фигуры связанные с этой игрой в своих снах конкретно в том случае или с "Тетрисом".



Стереотипы в гейм сфере

- Самый интересный, на мой взгляд, эффект наблюдается при прохождении тестов на пространственное мышление. Не секрет что в абсолютном большинстве тестов, связанных с отслеживанием подвижных объектов на экране и их трехмерным вращением, мужчины показывают лучшие результаты чем женщины. Всякие не очень добросовестные журналисты любят использовать это как аргумент о том, что женщины биологически предрасположены к априори худшему выполнению подобных заданий. Однако если мы возьмем группу женщин и дадим им всего лишь часов игры в шутер "Medal of Honor", как это сделали авторы одного канадского исследования -го года, О чудо! Разница между мужчинами и женщинами в ряде тестов на пространственное мышление исчезает, в других же сглаживается настолько, что статистически становится неразличимой для женщин, игравших в шутер, и мужчин, игравших в мирную аркадную головоломку.

- Бытует мнение, что женщины априори худшие геймеры чем мужчины Так ли это? Едва ли. В исследований -го года, где оценивали способности как мужчин так и женщин геймеров к освоению новых игр, оказалось, что игровое время необходимое обоим полам для перехода на более высокие уровни в игре абсолютно одинаково. Другой вопрос в том, что в среднем женщины меньше тратят времени на такие онлайн игрушки, но это ничего не говорит об их способностях в этих играх. Прогресс и производительность в игре не зависят от пола игрока, а зависят от времени, проведённого в этой игре. И знаете, то что есть люди которые привлекают к себе внимание, используя подобные общественные стереотипы, говорит лишь о личных качествах этих людей, но никак не о способностях геймерш в целом.

Интересные (нет) факты

- Кроме того, видеоигры могут помочь даже в спасении человеческих жизней. Так в американском исследовании -го года обнаружили, что хирурги, которые играли в видеоигры больше -х часов в неделю, совершали на % меньше ошибок при выполнении операций, чем их неиграющие коллеги. Такой результат можно объяснить улучшением визуального внимания, моторики и чувства глубины вследствие воздействия видеоигр, но их вклад не ограничивается лишь совершенствованием ваших способностей.



- Также существуют направления в совершенствовании образования, призванные позаимствовать элементы из коммерчески успешных видеоигр, которые могли бы улучшить систему образования. Так в видеоиграх вроде «Devil May Cry» применяется динамическая система оценки, вместо того что бы оценивать производительность игрока только в конце уровня вроде того как оценивают производительность студентов во время сессий или выполнений рейтинговых работ. В ДМС почти четверть дисплея во время игры занята динамическим счетчиком. Если геймер показывает продуманную стратегию и понимание игровой механики, счетчик сообщает ему об этом. И такая система оценки куда более эффективна нежели стандартная, поощряет к развитию способностей, делая игроков заинтересованными к получению высшего балла за уровень т.е. отдалённую перспективу, но непосредственно в данный момент.

Заключение

- Таким образом, помимо повышения уровня ваших когнитивных навыков видеоигры вполне могут и применяются в системе образования с эффективностью усвоения материала не хуже чем при использовании традиционных средств, но с гораздо большим удовольствием от процесса обучения.
- Так что упускать настолько шикарный инструмент образования как видеоигры - чудовищное расточительство. Если обучение может быть увлекательным как этим можно пренебречь?