

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА КОМП'ЮТЕРНА ВІДЕОГРА ЯК МЕТОД НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Одним з найбільш цікавих методів для навчання є метод, пов'язаний із застосуванням у навчальному процесі інтелектуальних комп'ютерних ігор. У сучасному світі нова освітня система орієнтована на вдосконалення розвиваючих та інформаційних технологій в системі навчання. Передбачається, що саме такий підхід до навчання, може дати можливість в повній мірі розвинути інтелектуальний потенціал особистості. Одним з аспектів, які сприяють активізації пізнавальної навчальної діяльності студентів - це підбір різноманітних видів і форм побудови навчання. В якості одного з подібних видів навчання використовують відеоігри. Гра займає найбільшу питому вагу в спілкуванні студента з різними девайсами. Переваги комп'ютерної гри пов'язують зазвичай з підвищенням мотивації, стимулюванням ініціативи і творчого мислення, залученням у навчальну діяльність практично всіх студентів, придбанням ними досвіду співпраці і системних уявлень, «структуруванням знань», які можуть застосовуватися в різних областях, їх об'єднанням в складну і збалансовану картину світу. Це новий вид навчання піднесе нові можливості для студентів.

Так, наприклад, при вивченні дисциплін економічного циклу, частина матеріалу, що була винесена на самостійне опрацювання, була представлена як додаток до основного курсу у формі відеогри. Спираючись на те, що основним завданням вивчення цього предмету є дати студентові уявлення про базові поняття: економіка, економічні процеси, інформатизація, інформаційні технології та їх використання в управлінні державним устроєм і економікою країни, було обрано і відповідне методологічне наповнення програмного продукту - відеогри «Victoria II». Студент зможе використати здобуті знання в процесі самостійного вивчення курсу «Інформатизація економіки», підготуватись до проміжного та результуючого контролю знань, а також самостійно оцінити свій рівень підготовки за допомогою відеогри «Victoria II» (рис.1).



Рис. 1 – Відеогра «Victoria II».

Ця гра дає змогу обрати будь-яку країну, яка існувала в XIX ст. і «розвинути» в цій країні економіку за допомогою покрокового прийняття рішень, спираючись на отримані знання. Гра надає можливість переконатись у якості отриманих знань, що є наслідком прийнятих рішень на кожному кроці, що впливають на самостійний вибір та можливість «впливу» на економічний розвиток країни. Прийняті рішення на кожному кроці гри обумовлюють можливі варіанти розвитку економічних процесів - від «розвалу» економіки до економічного «буму». Саме вірно прийняте рішення буде впливати на можливість подальшого розвитку обраної країни.

Сучасне суспільство ставить перед університетом завдання зробити заняття більш корисними і цікавими для студентів. На сьогодні інтерактивний метод навчання тісно пов'язаний з використанням інформаційних технологій. Використання даного навчального методу має дуже широкий спектр застосування, тому що виник порівняно недавно. Саме цей метод дасть студентові не лише зрозуміти зміст базових понять дисциплін економічного циклу, а і зрозуміти місце цієї дисципліни у складній системі формування компетентності майбутнього фахівця з інформаційних технологій.

Література

1. Wolf M. J. P. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* / Ed. by Mark J. P. Wolf. Santa Barbara, — CA: Greenwood, 2012. — 740 p.
2. Wolf Mark J. P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* / Mark J. P. Wolf. ABC-CLIO, 2008. — 380 p.
3. Давидов Т. Грай! Історія відеоігор / Трістан Давидов; пер. І. Вороніна. - М.: Біль Яблук, 2014. - 648 с.
4. Інформаційна культура: Нові погляди / Цимбалюк В.С., Новицька Н.Б. та ін. / За заг. ред. М.Я.Шевця, Р.А.Капозюжного. - Ірпінь, НУДПС України, 2007. - 234с.