

ИГРИ В КЛАСНАТА СТАЯ – СЕРИОЗНИТЕ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ КАТО МЕТОД ЗА ОБУЧЕНИЕ

Антоанета Кацарова, Красимира Брозиг

Национална агенция за професионално образование и обучение (НАПОО)

Компютърните игри са забавни, вълнуващи и интригуващи. Хората – малки и големи, погълнати от играта, могат да прекарат часове на компютъра. Игрите са универсален начин за комуникация между хора от различни поколения и държави. Средната възраст на „gamer“ в САЩ и Великобритания е 33 г. Мъжете в САЩ прекарват 7,6 часа седмично в компютърни видеоигри, а жените – 7,4 часа. Компютърните игри постепенно надминават другите медии по важност и влияние.

Дали елементите, които правят игрите толкова обсебващи, не могат да бъдат използвани в процеса на обучение и да направят и ученето също толкова увлекателно?

Сериозните компютърни игри са разработени на базата на технологията, философията и принципите за оформление за игри за забавление. Те могат да се използват като алтернатива и в допълнение на традиционните методи за обучение, защото комбинират обучение и симулиране на забавни за потребителя ситуации. Сериозните игри са такива игри, които ангажират потребителите и допринасят за постигането на определена цел, различаваща се от чистото забавление.

Въвеждането на сериозните компютърни игри като метод за обучение е предмет на проекта „Сериозните компютърни игри като средство за обучение“ (SCOGATT), финансиран по програмата „Учене през целия живот“, дейност „Леонардо да Винчи“. Координатор на проекта е колеж от Великобритания, а Националната агенция за професионално образование и обучение е българският партньор. Партньори по проекта са Регионалният инспекторат по образование в Анкара, Колеж Ланкастър и Морекамбе (Обединено кралство), Нимеген колеж (Холандия), институтът Имотек, разработващ мобилни технологии в сферата на образованието и културата (Литва), Департамент за обучение на възрастни в община Ваксио (Швеция), Европол – асоциация на обучители и изследователи в сферата на образованието (Италия). В края на септември предстои провеждането на заключителната конференция по про-

екта във Вилнюс, Литва, като по предварителна оценка интересът към разработения инструментариум е много голям.

SCOGATT надгражда проекта EnerCities, в рамките на който е разработена компютърна игра с цел обучение на млади хора (ученици) в сферата на енергийната ефективност. Проектът е много успешен и е носител на национални награди както в Холандия и в Германия, така и в цяла Европа. Един от проблемите, идентифициран по време на проекта, е неумението на учителите от системата на професионалното образование и обучение (ПОО) да интегрират сериозната компютърна игра в учебния процес. Това е общ проблем в цяла Европа и е свързан с разликите в условията за ползване на компютърни игри с учебна цел в различните обучаващи институции.

Целите на проекта „Сериозните компютърни игри като средство за обучение“ (SCOGATT) са насочени към популяризиране на EnerCities (преведена на езиците на партньорите, вкл. и на български), изграждането на база данни с компютърни игри, подходящи за използване в ПОО, разработване на инструментариум (Наръчник и учебна програма за подпомагане на учителите в усвояване на умения за използване на игрите в процеса на обучение).

На интернет страницата на проекта <http://www.scogatt.eu/> са публикувани разработените по проекта:

- База данни с компютърни игри, в която всяка игра е съпроводена с кратко представяне – ниво на трудност, език, за кои предмети е подходяща. Там може да бъде намерена и играта EnerCities – единствената преведена на български.

- Учебна програма за учители – подходяща за институции, обучаващи учители и обучители, пилотно тествана в проекта и съобразена с препоръките на учители от различни страни.

- Наръчник, с помощта на който всеки учител може да подготви урок, в който да използва компютърна игра като обучителен метод.

Вече наличният инструментариум и направените изследвания показват пречките и предизвикателства пред учителите, които искат да интегрират игрите в процеса на учене и обучение. Сред тях са умението да проектираш урок, да предвидиш различните ситуации и да оцениш ефекта от използването на този иновативен инструмент върху обучаваните, родителите, колегите. Подготвени са и няколко примерни урока, базирани на играта EnerCities. Всички материали (базата данни с компютърни игри, учебната програма за учители, наръчника и примерните уроци) могат да бъдат намерени в интернет на страницата на проекта и на български език. Те са прилагани пилотно във всичките страни партньори по проекта и беше установено, че са добър сценарий за провеждане на интересен и полезен урок.

Интересът към игрите като метод за обучение е висок. Включването на компютърни игри в учебния процес вече е част от визията на ПГСАГ „Пеньо Пенев“ – Русе, която се включи в проекта и изпрати свой представител на

специално обучение в гр. Нимеген, Холандия. Идеята за интегрирането на компютърни игри в обучението обаче не е непозната за българските учители. Част от тях вече са опитвали да ползват игри или симулатори за обучение по ИКТ, чужд език, български език. На базата на предишния им опит те идентифицират и **най-трудно преодолимите бариери**: общоприетото схващане, че игрите са нещо лесно, само за забавление – шега, свободно време, нереални ситуации; липсата на опит като „геймъри“ на учителите и директорите и неумението им да разберат философията на игрите; липсата на информация, необходима на дизайнерите на компютърни игри относно целите на обучение. За учителите в България сериозен проблем е и липсата на подходящи игри на български език, които да са достъпни (безплатни).

От друга страна, **предимствата в използването на сериозна компютърна игра** в обучението са достатъчни да мотивират много обучители: висока степен на интерактивност; незабавна обратна връзка – успял/неуспял; възможност за сравнение с другите, наличие на състезателен елемент; ангажира-



Фиг. 1. EnerCities предлага достъп на 12 езика, включително български.

не на вниманието на всички ученици (обучавани) едновременно и поставяне на обективна оценка; различните нива правят игрите подходящи за ученици с различни възможности – образователните игри са проектирани на принципа на спиралата – във всяко следващо ниво трудностите и препятствията се увеличават, но още на първо ниво се усвояват най-важните знания и умения. Компютърните игри предлагат нетрадиционен подход към някои трудни ученици; повишават мотивацията за участие в учебния процес; улесняват запаметяването.

Световната практика показва че компютърните игри (и симулатори) са едни от най-ефикасните методи за активно обучение на възрастни (ръководни кадри, специалисти или студенти), без необходимост от отделяне на големи ресурси като в традиционното обучение. В Съединените щати обучението на военни, социални работници, здравни работници, дори учители с помощта на компютърни игри се радва на изключителна популярност, защото дава възможност да „попаднеш“ в ситуация от работния свят/живота, в която последиците от евентуална неправилна реакция не биха били непоправими. Друг плюс на компютърните игри – забавни и обучителни, е създаването на усещането за значимост у участника– играещият става кмет, мениджър, президент.

SCOGATT се реализира от екипа от НАПОО, който предоставя пълна и актуална информация на английски и български на сайта на проекта.

LET'S PLAY IN CLASS – EDUCATIONAL COMPUTER GAMES AS A TEACHING METHOD

Antoaneta Katzarova

✉ National Agency for Vocational Education and Training
125 Tsarigradsko Shose Blvd.
1113 Sofia, Bulgaria
Email: a.katzarova@navet.government.bg

Krasimira Brozig

✉ Agency for Vocational Education and Training
125 Tsarigradsko Shose Blvd.
1113 Sofia, Bulgaria
Email: k.brozig@navet.government.bg