

Використання комп'ютерних ігор в контексті мотивації здобувачів дизайн-освіти

*Вячеслав Солопов,
асистент кафедри дизайну,
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: SlavaSA@krok.edu.ua,
ORCID: 0009-0000-2754-4217*

В сучасних умовах стрімкого розвитку суспільства відбувається глобальне переосмислення змісту та форм навчання, а також призначення освіти як головного фактору підготовки громадянина-фахівця. Освіта трансформується відповідно до актуальних вимог глобальної інформатизації, зростаючої динаміки соціально-культурних та економічних змін. Новий ринок праці вимагає від майбутніх фахівців відповідних компетентностей. Інноваційні платформи допомагають в реалізації людських потенціалів в реальному житті.

В умовах стрімкого розвитку однією з головних галузей є проектна діяльність та будівництво. Особливо важливим етапом є ефективне навчання за профільними спеціальностями на етапі проектування. Одним із пріоритетних напрямків в методиці проектування є набуття спроможності студента уявляти об'єкти проектування в просторі. Ця професійна навичка дає величезний спектр можливостей проектанту, який може оперувати в своїй уяві будь-яким предметом-об'єктом в дизайні чи архітектурі. Але перш ніж дійти до етапу уяви та образної фантазії студент повинен мати щире зацікавлення в процесі та в кінцевому результаті. Слово "щирий" можна трактувати, як живий, непідробний інтерес, який спроможний рухати думку людини та розвивати її в залежності від поставлених цілей. Цей інтерес і є головною рушійною силою мислення в просторі. Альтернативною мотивацією процесу проектування є комп'ютерна гра, звісно, архітектурного спрямування, як приклад, Tiny Glade (стратегія) чи імітація життєдіяльності людини The Sims (симулятор життя), де одним з головних завдань є створення простору навколо керованого персонажу. Зацікавлення у грі щодо створення простору, на думку сучасних дослідників, дає якісний ефект в розвитку просторового мислення, адже кожна об'ємна деталь вже має свій масштаб, форму, матеріал та місце.

Завдання на організацію простору має мету привчити студента до виважених дій в реальному житті через тренування у віртуальній реальності, яку треба правильно візуалізувати з урахуванням факторів впливу, а саме: *розмір, форма, розташування*. Поєднання всіх 3-х факторів в єдину систему дає змогу збагачувати "образами" уяву студента та швидко відтворювати їх в залежності від поставлених завдань.

Проектована реальність комп'ютерної гри на перший погляд – забавка, яка однак має низку властивостей, які допомагають студенту реалізувати себе в професійному житті:

- Формування базових навичок для навчання та майбутньої професійної

діяльності. Професійна дисципліна, яка виховує в майбутньому у фахівця своєчасне та належне виконання правил і зобов'язань, дотримання прийнятих законів і норм професійної діяльності.

- Розвиток операційного складу різних видів діяльності. Вміння якісно та швидко виконувати різнопланові задачі, які обмежені часом та умовами.

- Розвиток зорово-моторної координації та дрібної моторики. За допомогою зору людина вивчає навколишню дійсність, контролює свої рухи, завдяки чому вони стають досконалішими й точнішими.

- Розвиток просторового сприйняття. Здатність сприймати просторові характеристики навколишнього світу: величину та форму предметів, а також їхнє взаємне розташування.

- Формування навичок вирішення проблем і розвиток логічного мислення. Процес виявлення проблеми, розробки можливих шляхів вирішення та прийняття відповідного курсу дій за допомогою точного та послідовного мислення, не допускаючи протиріч в своїх міркуваннях, та вміння викривати логічні помилки.

- Формування навичок планування, управління ресурсами та логістики. Заздалегідь визначений порядок дій, які потрібні для досягнення поставленої мети та виявлення і аналіз потреб в матеріальних ресурсах різних фаз виробництва.

- Освоєння багатозадачності (одночасне відстеження багатьох змінних і управління декількома завданнями). Виконання двох або більше завдань одночасно або по черзі за короткий період часу з метою підвищення продуктивності.

- Тренування в швидкості прийняття рішень. Вольова дія, спосіб оцінки альтернативи та обрання найбільш прийняттого курсу дій.

- Розвиток діяльних та поведінкових стратегій, інтуїції ("передчуття"). Форма знання людини, яка виникає без усвідомлення конкретних шляхів та умов його отримання, ґрунтуючись на почуттях, а не на фактах.

- Ситуаційна обізнаність та ситуаційна компетентність. Набуті знання та практики, які доречні в нагальній ситуації.

- Формування корисних для високих досягнень особистісних рис, а саме: професійна дисципліна, інтелект, компетентність, обізнаність, оперативність.

- Навички оцінки та самооцінки. Спосіб аналізу та самоаналізу з подальшим висновком.

- Навички розпізнавання образів. Допомагає доцільно використовувати набуту інформацію та знання в будь-якій сфері діяльності.

- Індуктивно-дедуктивне мислення і перевірка гіпотез. Встановлювати причинно-наслідковий зв'язок і вибудовувати логічний ланцюжок подій покладаючись на реальні факти.

- Розвиток пам'яті. Для зручності оперування потрібними знаннями.

- Концентрація уваги. Підвищує якість виконання роботи.

- Навички роботи в команді і співробітництва. Вміння працювати в колективі для загальної мети.

Комп'ютерні ігри мають позитивний вплив на психічні процеси студента.

Вони допомагають розвитку таких корисних якостей як: зосередженість, моторика, швидкість реакції, сприйняття інформації, уява, креативність та розвиток просторового мислення. Інтеграція комп'ютерних ігор в освітній процес має носити зважений характер і повинна залежати від особливостей фахового профілю. Як приклад, здобувач архітектурної освіти, починає ознайомлюватись з базовими положеннями будівництва на першому курсі, тому йому потрібно починати опановувати головні будівельні принципи в Builder Simulator. Розробка та планування районів міста - Cities: Skylines. Дизайн інтер'єрів можна створювати в Home Design чи в Interior Designer. У вивченні історії, наприклад, середньовіччя, допоможе містобудівний симулятор Manor Lords. Стрімкий розвиток штучного інтелекту не має меж у розкритті та доповненні всіх складних особливостей професії, він чудовий помічник в навчанні, особливо коли навчання має форму цікавої комп'ютерної гри.

Ключові слова: Комп'ютерні ігри; дизайн-освіта; мотивація.

Список використаних джерел

1. Гордієнко А. Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти. *НАУКОВІ ЗАПИСКИ НаУКМА*, 2017. С. 58-61
2. Лугова Т.А., Блажко О.А. *Проектування комп'ютерних ігор для навчання: навчальний підручник*. Одеса : ФОП «Побута», 2018. 212 с.
3. Apperley T. H. *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. Simulation & Gaming, 2006.
4. Clearwater D. *What Defines Videogame Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*. The Journal of the Canadian Game Studies Association, 2011.
5. Crawford C. *The Art of Computer Game Design*. Osborne: McGraw-Hill, 1997.
6. Perron B. *The Video Game Theory*. New York : Routledge, 2009.