

УДК 004.7

*Мандрик О.В., магістрант,
Бродський Ю.Б., к.т.н., доцент,
Державний університет «Житомирська політехніка»*

АНАЛІЗ ПОТЕНЦІАЛУ ІГРОВИХ СИМУЛЯТОРІВ У РОЗВИТКУ МИСЛЕННЯ ТА ФОРМУВАННІ ПРАКТИЧНИХ НАВИЧОК У ГРАВЦІВ

Сьогодні бурхливий розвиток ігрової індустрії, експоненціальне покращення якості та складності ігрових додатків дозволяють ставити питання про розширення сфери застосування ігор, зокрема для навчання, тренування, вироблення корисних навичок тощо.

Вплив ігрових симуляторів на особливості мислення гравців сьогодні може вважатися беззаперечним, але ступінь такого впливу, як і стійкість відпрацьованих за допомогою такого впливу ментальних паттернів та практичних навичок потребує ретельного дослідження та оцінки. Також важливим лишається питання про негативні аспекти такого впливу – у чому вони полягають, наскільки сильними є, які сфери життя страждають від них найбільше, чи не нівелюють вони цілком позитивний вплив від ігрових симуляторів тощо.

Підвищена актуальність теми вимагає зосередити увагу на вивченні впливу ігрових симуляторів на мислеві процеси гравців та оцінці перспектив їх використання як незадіяних високоєфективних резервів для вироблення практичних навичок, отримання досвіду, максимально наближеного до реального, та вироблення необхідних паттернів.

В процесі проведення дослідження застосовувались методи опитування, проведені за допомогою мережі Internet, зокрема спеціально розроблених google-форм, опрацювання масиву відгуків на найбільш поширені та відомі ігрові симулятори, опубліковані результати наукових досліджень у англomовному сегменті мережі Internet тощо.

Аналіз останніх досліджень, зокрема в медичній сфері, було проведено кілька років тому під час якого учасники-студенти проходили чотирьох тижневе навчання за допомогою ігрових симуляторів, показало, що попри більшу зацікавленість у освітньо-ігровому процесі студенти не змогли виробити стійкі навички. Більше того, ігрова організація навчального процесу навіть істотно відволікала від самого навчання [1]. Водночас, опубліковано звіти і про інший експеримент, який досліджував вплив ігрового симулятору «Палата» на рефлексивне мислення студентів медсестринського фаху зі старших курсів. Кінцевий результат виявився помітним не тільки чисельно:

студенти порівнювали наявні знання в умовах командної роботи та співпраці, яких вимагала гра, і відзначали недоліки своєї роботи та помилки в опанованих знаннях. Подібний результат показало також дослідження із використанням ігрових симуляторів для пришвидшення мисленнєвих процесів та розвитку когнітивних здібностей у критичних ситуаціях [2]. Поєднання теорії та практики, яка концентрувалася навколо ігор, що імітували реальні критичні ситуації, призвело до значного пришвидшення мисленнєвих процесів та покращення результатів навчання в учасників експерименту. Про важливість ігрової симуляції у сучасному навчальному процесі свідчать і результати експерименту, проведеного на базі восьми загальних та спеціальних шкіл. Учні опановували основи точних наук, для прикладу, у дослідницькій ігровій симуляції вони власноруч проводили експерименти, змінювали вихідні умови їх проведення та робили висновки на основі отриманих даних, отримавши безпечне середовище для інтерактивного та цікавого навчального процесу [3].

В результаті проведеного аналізу дозволяють зробити висновок про значний потенціал ігрових симуляторів у сучасному навчальному процесі та професійному тренуванні – особливо за умови подальшого розвитку ігрових та віртуальних технологій. Звісно, для кожного окремого гравця результати будуть різнитися, але про вплив симуляційного процесу на мислення гравців можна говорити упевнено. Водночас нагальною лишається потреба вивчення кореляційного зв'язку між конкретними концепціями ігрових симуляторів, їх технічною реалізацією та ступенем позитивного впливу на мислення гравців. Існує потреба напрацювання та верифікації прийомів реалізації ігрових симуляторів, визначення мінімальних стандартів, які дозволять забезпечити бажаний вплив на мислення гравців та широке впровадження подібних додатків у навчальний процес та професійне тренування.

Список використаних джерел:

1. An experimental study on the effects of a simulation game on student's clinical cognitive skills and motivation.. URL: https://link.springer.com/article/10.1007/s10459-015-9641-x?utm_source.
2. Simulation game-based learning for cognitive apprenticeship development: a focus on processing speed.. URL: <https://doaj.org/article/43ba7028e1d0415d8e62c12502b7ecbd>.
3. Relative effectiveness of simulation games, blended learning, and interactive multimedia in basic science achievement of varying ability pupils.. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-023-12414-z>.