

ДОСЛІДЖЕННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У НАВЧАННІ

Воїнова В.І., Матюшенко М.В.

***Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків***

Традиційна освіта сьогодні в тому або іншому ступені переживає кризу в усіх країнах світу. Причинами цього є: недоступність, консерватизм, інерційність, локальність, обмеженість. Класична модель стає перешкодою подальшого розвитку освіти. Сучасній людині недостатньо наявних знань, їх треба безперервно поповнювати, тому необхідно навчити її орієнтуватися в умовах насиченого інформаційно-освітнього середовища. У Національній доктрині розвитку освіти стверджується, що система освіти повинна забезпечити безперервність освіти впродовж усього життя людини через розвиток дистанційного навчання, створення програм, що реалізують інформаційні технології в освіті.

За останні десятиліття комп'ютерні ігри здобули широку популярність серед молоді та дорослих, ставши не лише засобом розваг, а й потужним інструментом для навчання. Зокрема, візуальні новели та інші види комп'ютерних ігор виявляють значний потенціал для використання в освітніх цілях.

Розповідаючи про причини популяризації комп'ютерних ігор, можна виокремити кілька ключових факторів:

Технологічний прогрес. Швидкий темп розвитку технологій сприяє створенню все більш реалістичних та захоплюючих ігрових середовищ.

Зручний доступ/Розвиток інтернету та мобільних технологій дозволяє гравцям отримувати доступ до ігор у будь-який час та з будь-якого пристрою. З цього можна зазначити, чому комп'ютерні ігри є гарний варіант не лише для розваг, а й для навчання.

Залучення учнів. Комп'ютерні ігри, зокрема візуальні новели, можуть бути ефективним інструментом для залучення учнів до навчання. Вони надають можливість іммерсивного досвіду, що стимулює зацікавленість та мотивацію до вивчення матеріалу.

Розвиток навичок.

Індивідуалізоване навчання.

Усе більш широке використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі є не лише відповіддю на сучасні тенденції технологічного розвитку, але й важливим кроком у напрямку інноваційної освіти. Проаналізувавши причини популяризації ігор, можна зробити висновок, що їхнє використання у навчанні має значний потенціал для залучення учнів, розвитку навичок та створення індивідуалізованих навчальних середовищ.