

ВПЛИВ ВІЙНИ НА СПЕЦИФІКУ ВИКОРИСТАННЯ ВІДЕОІГОР У ОСВІТНЬО-ВИХОВНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Віталій Гудима

Початок ХХІ століття ознаменував якісно новий етап в історії інформаційного суспільства. Масова культура, у всіх своїх формах, стала доступною кожній людині. Нове осмислення своєї ролі у житті суспільства отримали відеоігри, як якісний і популярний продукт. Їхнє значення стрімко зростало як в Україні, так і за її межами. Безперечно сучасні відеоігри є одним з наріжних каменів розв'язку сучасних мультимедійних технолоґій та сприяють зростанню ефективності освітнього процесу [5; 6].

Станом на сьогодні, індустрія відеоігор є однією із найбільших і наймасовіших сфер культури. Як і належить культурній галузі, у відеоіграх відображаються актуальні для суспільства процеси, тому війни завжди знаходили своє відображення у даній індустрії.

Відеогра – це вид гри, в яку грають шляхом взаємодії із цифровими зображеннями, яка забезпечується комп'ютерною програмою на моніторі або іншому виді дисплею [2]. Із поширенням персональних комп'ютерів, а згодом планшетів та смартфонів, відеоігри стали надзвичайно масовими явищем, яке у той чи інший спосіб охопило значну частину суспільства. Особливої популярності вони набули серед осіб молодшого віку – школярів, студентів. Такий розвиток подій вимагає перегляду існуючих культурно-освітніх догм, чим і ґрунтується актуальність нашої роботи. У 2011 році, спеціалізована комісія у США визнала відеоігри новим окремим видом мистецтва, і на законодавчому рівні забезпечила їм рівну підтримку [1].

Процеси інтеграції елементів відеоігор у навчально-виховні процеси все ще є експериментальним напрямком педагогічних досліджень. Однозначно можна відзначити, що у 2010-х роках прийняття відеоігор, як нової ефективною платформи для впливу на дітей та молодих осіб, отримало новий виток розвитку. Перш за все, уряди окремих країн (у нашому контексті РФ) ідентифікували нову індустрію, як напрямок пропаганди із ціллю реалізації власної ідеологічної мети. Популярні ігри (World of Warcraft, Roblox, Minecraft, World of Tanks, WarThunder) та ігрові ресурси (Discord, Steam) використовуються, як багатоцільові майданчики, де поширюються наративи російської пропаганди [3]. Тогочасний міністр оборони України, Олексій Рєзніков, у січні 2023 року, заявив, що російські спецслужби «намагалася використовувати українських дітей для несвідомого надання інформації про розташування стратегічно важливих об'єктів через рухливу гру». Немає жодних прогнозів, які вказували на тенденцію до зменшення кількості подібних випадків. Школи, як інститути первинної соціалізації, заклади подальшої післяшкільної освіти повинні бути забезпечені кваліфікованими педагогами. Медіаграмотний освітній персонал дозволить зменшити шкоду від подібних актів маніпуляцій цифровим контентом для молодого покоління.

Окремо варто зазначити, що українська сторона також оцінила перспективи використання відеоігор, як інформаційного поля нового зразка. Відеоігри присвячені тематиці російсько-українського протистояння, зазвичай є продуктом приватних розробників, але іноді вони формують кооперації із державними інституціями. Особливої гри заслуговує гра «Sniffer-dog». Це відеогра про собаку, який займається

розмінуванням. Прототипом головного героя став медійно відомий пес Патрон. Гра носить цілеспрямовано освітній характер. У грі відображено (за допомогою малюнків та фото) широкий спектр вибухонебезпечних предметів, постійно нагадаються правила поведінки при їх виявленні, робиться акцент на усвідомленні своєї безпеки та вивченні алгоритму необхідних дій. Розважальна складова необхідна лише для захоплення та утримання уваги гравця [7]. Подібну ж ініціативу проявили фінські розробники. Використовуючи платформу популярної в Росії гри Counter-Strike, волонтери створили секретне приміщення на одній із карт, куди можна потрапити через візуальні підказки. В середині спеціальна зала, у якій зібрано багато матеріалів різних форматів, які присвячені реальному перебігу російсько-української війни [4].

Інтеграція елементів відеоігор у робочі процеси державних структур України відбувається повільними темпами, приватна сфера реагує на нові виклики та можливості значно оперативніше. Недовіра до нового напрямку, відсутність комплексного розуміння специфіки його застосування негативно впливає на подібну динаміку. Станом на сьогодні, державна політика загалом, і у сфері освіти зокрема, лише частково використовує можливості відеоігор. У контексті динамічного розвитку досліджень подібного напрямку в інших країнах, українській педагогіці потрібно інтенсифікувати вказану сферу досліджень. Особливо важливим є включення відеоігор у процеси підготовки медіаграмотних фахівців.

Отже, відеоігри це велика частина сучасної індустрії розваг та культури загалом. Вона продовжує розвиватися і розширювати свою зону впливу. Подібна тенденція вимагає якісно нових фахівців, зокрема педагогів, які б допомогли знівелювати ризики негативних елементів та ситуацій для українського суспільства. Розуміння технологій та психологічних аспектів ігор дозволить створювати більш освічене суспільство, здатне відповідально та конструктивно використовувати цей тип розваг. Особливої уваги заслуговує недостатньо досліджений потенціал використання відеоігор у процесах навчання та виховання дітей.

Література

1. Video Games Are Art, Says U.S. Government. *Business insider*. URL: <https://www.businessinsider.com/video-games-are-art-says-us-government-2011-5> (дата звернення: 04.11.2023).
2. Video game. *Oxford dictionary*.. URL: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/video-game> (дата звернення: 04.11.2023).
3. Minecraft і World of Tanks. Як Росія веде пропаганду війни проти України у відеоіграх. *BBC News Україна*. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/news-66369684> (дата звернення: 04.11.2023).
4. Sniffer-dog. URL: <https://sniffer-dog-quest.web.app/> (дата звернення: 04.11.2023).
5. Гриценко А. Психолого-педагогічні аспекти використання мультимедійних технологій у процесі навчання історії студентів закладів вищої педагогічної освіти. *Наукові записки БДПУ*. Серія: Педагогічні науки. Вип.1. Бердянськ : БДПУ, 2020. С. 241-247. <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2020-1-1-241-247> (дата звернення: 04.11.2023).
6. Гриценко А. Теоретичні основи використання мультимедіа технологій у процесі викладання історії. *Науковий вісник Миколаївського національного*

університету імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки: зб. наук. пр. / за ред. проф. Тетяни Степанової. 2019. № 2 (65). С. 69-73.

5. У Counter-Strike з'явилася секретна кімната «Правди про війну в Україні» для росіян. URL: https://gamedev.dou.ua/forums/topic/43350/?from=similar_topics (дата звернення: 04.11.2023).

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

Олександр Атаманчук

В статті розглянуто питання забезпечення належного рівня інформаційного обслуговування навчального процесу. У навчанні гуманітарного спрямування активно використовуються інформаційно-комунікаційні технології в пошуку та отриманні додаткової інформації; розширення та поглиблення знань з використанням системи Інтернет.

Кожного року питання забезпечення належного рівня інформаційного обслуговування навчального процесу стає все більш актуальним. Розширення впливу інформаційно-комунікаційних технологій на систему навчання – це постійний і безперервний процес.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) – це сукупність методів, засобів і прийомів, що використовуються для добору, опрацювання, зберігання, подання, передавання різноманітних даних і матеріалів, необхідних для підвищення ефективності різних видів діяльності.

ІКТ – це технології опрацювання інформації за допомогою комп'ютера та телекомунікаційних засобів. Впровадження ІКТ в освітній процес стимулює інтерес до освітньої діяльності, сприяє формуванню логічного та творчого мислення, сприяє розвитку здобувачів освіти та формуванню інформаційної культури [2].

Для предметів гуманітарного спрямування активно використовуються ІКТ в пошуку та отриманні додаткової інформації; розширення та поглиблення знань з використанням системи Інтернет, більш повного задоволення особистісно-орієнтованих запитів здобувачів освіти; формування та закріплення навичок, прийомів, способів, умінь їх застосування. Напрямки використання ІКТ на уроках історії:

- використання Інтернету,
- виконання будь-якого творчого завдання;
- використання на уроках мультимедійних можливостей комп'ютерної техніки, що виступає наочним матеріалом.

Модель сучасного закладу загальної середньої освіти передбачає створення єдиного освітнього простору, що формує умови для вільного руху інформації, швидкого доступу до неї всіх учасників освітнього процесу. Цього можна досягти шляхом використання інформаційно-комунікативних технологій під час освітнього процесу [1, с. 484].