

# Не стесняйтесь играть в Minecraft в школе. Как выбрать образовательную игру (Джордан Шапиро)



Несколько советов от профессора психологии и главного геймификатора системы образования Америки Джордана Шапиро о том, как выбрать хорошую обучающую игру.

Ученые уже давно доказали, что не все компьютерные игры одинаково вредны. Они стимулируют нашу нервную систему, развивают мышление и учат быстро принимать решения. Однако все ли игры полезны и развивают память? Как выбрать правильные игры и пробудить внутреннего гения? На все эти вопросы отвечает один из спикеров Глобальной конференции по технологиям в образовании [EDCRUNCH 2019](#), эксперт по цифровому обучению и воспитанию детей в 21 веке Джордан Шапиро.



## Игра как учитель: первые шаги



Компьютерные игры оказывают очень большое влияние на взаимоотношения взрослого и ребенка. Важность игры заключается в том, что через нее ребенок знакомится с поведением и взаимоотношениями взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения. Таким образом, дети приобретают основные навыки общения, а также качества, необходимые для установления контакта со сверстниками.

Многие желают попробовать обучающие игры, но не знают с чего начать. Несмотря на то, что каждый может найти свой собственный путь, профессор психологии Джордан Шапиро составил идеи первых шагов для новичков.

### Шаг 1: Оцените свои ресурсы

Для начала нужно оценить свои возможности. Аппаратное обеспечение является одним из главных факторов, определяющих выбор игры.

Несмотря на то, что у каждой платформы есть свои плюсы и минусы отличным решением будут именно планшеты. Будь то iPad или Android, сенсорный интерфейс делает их хорошим выбором. К тому же, у планшетов самый большой выбор развивающих игр, и, похоже, что на данный момент большинство разработчиков фокусируют свое внимание именно на них.

У ноутбуков свои достоинства. Нельзя отрицать удобство портативного многофункционального устройства с большой вычислительной мощностью. Выбор игры зависит и от операционные системы: это может быть Windows, Mac или

Chromebook. Дебаты о Windows и Mac продолжаются десятилетиями. Это похоже на спор между Honda и Mercedes: оба могут надежно доставить пассажира из точки А в точку Б, но у Mercedes есть множество роскошных дополнений, которые сделают поездку более плавной. Преимущество Chromebook — меньше технических проблем и более низкая цена. Жертва заключается в том, что нельзя использовать многие

популярные программные опции. Тем не менее, Chromebook подходит для многих из лучших обучающих игр.

Существуют и гибридные устройства, лучшим примером которых является Microsoft Surface. Он может функционировать как планшет или как полноценный ноутбук (с клавиатурой). В настоящее время большинство разработчиков игр для планшетов не делают версии для Windows Tablet, но, вероятно, это изменится в ближайшем будущем.

## **Шаг 2: Поиск обучающих игр**

Определившись с оборудованием и своими возможностями, можно приступить к поиску игр. Все мы знаем о Google Play Store и магазинах приложений iOS, Windows и Mac.

Несмотря на то, что они предлагают специальные образовательные игры, по мнению Шапиро, это все равно что делать покупки в универмаге. Одни производители могут заплатить за приоритет в показе, а одни из лучших независимых игр остаются скрытыми внизу страниц результатов поиска. Так как же получить наилучшие рекомендации, в том числе и о менее известных играх?

В этом случае помогут образовательные порталы и блоги.

## **Шаг 3: Играйте**

Компьютерные игры - это не учебники. Механизм действия у них другой. Подготовка к назначению игры - это игра. Речь идет не о запоминании и повторении материала. Игра - это исследование. Она вовлекает воображение. Если игра используется просто для того, чтобы «убить время» и развлечься, критика будет верной. В этом случае мы сталкиваемся с проблемой. Однако использование игры для представления и/или подкрепления материала, становятся еще одним эффективным методом обучения.

## **Шаг 4: Смотрите, как это делают другие**

Джордан Шапиро рекомендует учиться у других. Смотрите как другие используют обучающие игры. В The Joan Ganz Cooney Center есть отличная серия видеороликов о том, как учителя используют игры в процессе обучения. В том числе и об использовании MinecraftEDU.

## **Шаг 5: Найдите поддержку**

Обучение на основе игр становится очень популярным, но найти поддержку по-прежнему сложно. Однако поиск единомышленников и поддержки очень важен.

## Angry Birds или стрелялки? Что выбрать.



Пейзаж видеоигр очень разнообразен, к тому же, он быстро растет и меняется. Игры часто обновляются и повторяются, так что новые версии заменяют старые еще до того, как мы их попробовали. Как же выбрать правильную игру? Angry Birds или стрелялки? Приключения или аркады? Игровых жанров очень много. Какие критерии нужно использовать?

Выбор правильной игры напоминает хождение по канату. Это как если бы пятиклассникам дали прочитать «Улисс» Джеймса Джойса. Вероятность того, что он их заинтересует, очень мала. Скорее всего, для школьников это будет очень сложно и неинтересно. Учебная программа по литературе выбирает книги, которые одновременно подходят под их возраст и могут чему-то научить. Это относится и к обучающим играм. Джордан Шапиро считает, что нужно выбирать игры, в которые весело играть, а не крутые, но скучные игры, которые ничему не научат.

По мнению ученых полезны всего несколько жанров игр: учебные, стратегии, ролевые и логические. Губительными считаются MMO-игры (Massively Multiplayer Online), в которых непосредственным участниками являются сразу несколько игроков.

По мнению ученых к развивающим играм можно отнести такие, как Quantum Conundrum и Eye-scan.

Для поиска игр Джордан рекомендует иностранный портал Graphite. Graphite - краудсорсинговый (на самом деле, учительский) сайт, полный списков и рейтингов образовательных приложений и игр. Например, стоит обратить внимание на Slice Fractions - короткую игру, для детей 2-5 классов. Graphite высоко оценивает ее во всех трех категориях: вовлеченность, педагогика и поддержка.

Также стоит обратить внимание на Mars Generation One: Argubot Academy. Это ролевая игра для iPad, разработана нью-йоркской студией гейм-дизайна Institute of Play в сотрудничестве с NASA. Игрокам нужно создать колонию на Марсе. Цель игры в том, чтобы научить аргументированно доказывать свою точку зрения.

Для планшетов Джордан Шапиро рекомендует такие игры, как Motion Math: Pizza ! и Toontastic. Для Mac и Windows замечательным решением будут Spore, Duolingo и Lightsail. А Angry Birds оказывается можно использовать для изучения физики. Хорошие образовательные игры можно также бесплатно приобрести в BrainPop.

Узнайте все последние новости о мировых тенденциях в образовании 1-2 октября 2019 года в Москве на Глобальной образовательной конференции [EDCRUNCH 2019](#).