

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-277-7-218>

**DIDACTIC COMPUTER GAME  
IN PROFESSIONAL  
TRAINING OF CADETS**

**ДИДАКТИЧНА КОМП'ЮТЕРНА ГРА  
У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ КУРСАНТІВ**

**Sobolyeva S. M.**

*Candidate of Pedagogical Sciences (PhD),  
Associate Professor,  
Senior Lecturer at the Department  
of Psychology and Pedagogy  
Ivan Kozhedub Kharkiv University  
of Air Force  
Kharkiv, Ukraine*

**Соболєва С. М.**

*кандидат педагогічних наук, доцент,  
старший викладач кафедри психології  
та педагогіки  
Харківський національний  
університет Повітряних Сил  
імені Івана Кожедуба  
м. Харків, Україна*

Проблема дослідження інформаційних навчальних технологій і методів, упровадження їх у освітній процес була та залишається актуальною вже тривалий час. Сьогодні у сучасній педагогічній практиці накопичений достатній досвід щодо застосування активних методів навчання, метою яких є підвищення мотивації навчання та активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів та студентів. В умовах діджиталізації освіти одним із ефективних особистісно орієнтованих методів навчання вважається комп'ютерна дидактична гра. Саме завдяки тому, що гра дозволяє формувати певні практичні, професійні та комунікативні навички, сприяє створенню позитивного емоційного стану, пізнавальної та дослідницької активності, вона все більше поширюється в освітньому середовищі, зокрема й у військовій освіті. Тож, виникає необхідність уточнення сутності, ролі, місця, шляхів впровадження комп'ютерних дидактичних ігор у навчально-виховний процес ВВНЗ, їх переваг і недоліків та впливу на формування професійних якостей майбутніх офіцерів.

Дослідження та аналіз психолого-педагогічної літератури дозволяє стверджувати, що ігрова навчальна діяльність має глибокі історичні коріння, які сягають античності. Вперше схарактеризував ігрову діяльність як педагогічне явище, здійснив її класифікацію та визначив дидактичні можливості німецький педагог Фрідріх Фребель у своїй теорії гри.

Сучасна вітчизняна та зарубіжна наукова література містить достатньо велику кількість досліджень, присвячених ігровим формам навчальної діяльності, зокрема: проблемам застосування дидактичних ігор та ігрових технологій в процесі професійної підготовки (А. Вербицького, В. Коваленко, О. Парубока, А. Деркач, Т. Олійник, Г. Китайгородської, Л. Якубовської), ігровим формам навчання у військовій освіті (М. Нецадим, В. Телелим, В. Ягупова), питанням застосування елементів гри в системі військово-педагогічної освіти та практичної підготовки (О. Анцупова, В. Володько, В. Гуріна, М. Овчара, В. Хрипка, О. Торічного). Сьогодні комп'ютерна дидактична гра є предметом дослідження педагогіки комп'ютерної гри – складовою медіапедагогіки (або медіаосвіти).

У нашому дослідженні ми оперуємо поняттями «дидактична гра» та «комп'ютерна дидактична гра». Дидактична гра – це певна колективна цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані вирішенням головної задачі й орієнтують свою поведінку на виграш. Також дидактичну гру можна трактувати як активну навчальну діяльність з імітаційного моделювання досліджуваних систем, явищ, процесів.

Комп'ютерна гра – це взаємодія людини (групи людей) з комп'ютером або декількох людей між собою за допомогою комп'ютера для розваг, навчання чи тренування [3]. З іншої точки зору комп'ютерну гру визначають як вид діяльності, що характеризується взаємодією гравців, дії яких обмежені правилами та спрямовані на досягнення мети. Особливістю комп'ютерних ігор є використання середовища, що створюється за допомогою комп'ютера. Отже, комп'ютерна дидактична гра уявляє собою синтез дидактичної та комп'ютерної ігор і поєднує у собі всі їх ознаки. Це дозволяє використовувати її як дидактичний засіб у навчальному процесі в різних предметних областях [4].

Досвід застосування комп'ютерних дидактичних ігор на практичних заняттях з соціально-психологічних дисциплін у процесі підготовки курсантів з морально-психологічного забезпечення дає підстави визначити основні аспекти, що свідчать про ефективність їх запровадження [1; 2].

Основними складниками комп'ютерної дидактичної гри є: навчальне завдання (чітко сформульована мета за SMART критеріями); сетинг – сюжет гри; місце, ролі та час проведення; ігрове завдання; дії, правила та результат гри.

Важливим є визначення балансу гри – встановлення рівноваги між учасниками, командами, тактиками, ігровими об'єктами. Видами такого балансу може бути: математичний (кількісний, часовий тощо); емоційний (створення сприятливого емоційно-психологічного клімату) та художній баланс (оформлення, що повинне відповідати сутності гри, її цілям, ураховувати вплив кольорів на емоційний стан учасників та доречність їх використання).

Ігрова діяльність на заняттях передбачає вирішення основних психолого-педагогічних завдань, як то: опанування нового матеріалу, формування вмінь і практичних навичок, узагальнення та контроль знань, розвиток критичного мислення, взаємне навчання, формування лідерських якостей та уміння працювати в команді тощо.

Виокремлюють два види ігрових методів навчання:

1) власне дидактична гра, що ґрунтується на автодидактизмі (самонавчанні) та самоорганізації тих, хто навчається;

2) гра-заняття (гра-вправа), під час якої курсанти засвоюють доступні знання, відбувається активізація мимовільної уваги, покращується процес запам'ятовування, формуються необхідні вміння, удосконалюються психічні процеси (сприймання, уява, мислення, мовлення).

Основними видами комп'ютерних ігор, що доцільно використовувати під час психолого-педагогічної підготовки курсантів вважаємо: комп'ютерне навчання з ігровими елементами, ділові ігри, (максимально наближені до реальних ситуацій професійної діяльності); тактичні та стратегічні ігри; відеоігри, що створюють ефект симуляції дії, занурюють гравців у віртуальну реальність, сприяють формуванню тактичних навичок та досягненню мети у грі в умовах відсутності очевидної небезпеки.

Українські та зарубіжні розробники постійно оновлюють ринок навчальних комп'ютерних програм, якими можна скористатися для створення дидактичної гри. Зручними є також онлайн-платформи для розробки дидактичних ігор. Так, за допомогою онлайн-конструктора Learningapps можна створювати інтерактивні ігрові завдання з будь-якої навчальної дисципліни, обравши шаблон, мову навчання та вписавши свої завдання. Ця платформа дозволяє використовувати різні інструменти, комбінувати блоки та створювати 19 типів завдань (вікторини, пазли, ігри-перегони тощо).

Безкоштовний аналог всесвітньовідомої гри Minecraft – англомова платформа MineTest, спеціально створена для освітніх цілей, дозволяє у тривимірному просторі щось досліджувати та будувати.

Для створення командної рольової онлайн-гри із сучасною графікою існує двомовна платформа Classcraft. Мета цієї гри – якомога швидше виконати блок завдань. Завдання викладача – створити місію гри, визначити черговість подій та розробити систему бонусів та штрафів.

Підсумовуючи зазначимо, що, як і будь-який інший метод навчання, комп'ютерна дидактична гра має свої переваги та недоліки. Серед недоліків можна визначити наступні: гра потребує великої підготовчої роботи та певних умов для створення ігрового середовища; не завжди існує можливість об'єктивно оцінити знання курсантів (переважає колективне оцінювання); не на кожному занятті можна ефективно використовувати гру; обмеженість часу на занятті; можливість засвоєння за час гри невеликого обсягу інформації; недостатня передбачуваність результатів роботи тощо.

Перевагами комп'ютерних ігор вважаємо: підвищення мотивації навчальної діяльності; стимулювання ініціативи, розвиток творчого та креативного мислення; залучення у навчальну діяльність всіх курсантів, набуття ними досвіду співпраці і взаємодопомоги; активізація різноманітних розумових процесів; самостійний пошук знань; створення комфортних умов для навчання; панування позитивних емоцій; запобігання домінування одного учасника навчального процесу над іншим.

### Література:

1. Капінус О. С. Методологія, теорія і методика формування професійної суб'єктності майбутніх офіцерів Збройних сил України : монографія. Житомир : Вид. О. О. Євенок, 2020. 600 с.
2. Нехаєнко С. І. Розвиток професійної компетентності офіцерів – організаторів морально-психологічного забезпечення в процесі оперативно-тактичної підготовки : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Київ, 2021. 407 с.
3. Пилипчук Р. В., Кацалап Р. Г. Комп'ютерна гра. *Енциклопедія Сучасної України : енциклопедія* / за ред.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк та ін. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2014. Т. 14. URL: <https://esu.com.ua/article-4393> (дата перегляду: 21.11.2022).
4. Васько О. О., Лебеда М. О. Комп'ютерні дидактичні ігри: сутність, структура, створення. URL: [https://repository.sspu.sumy.ua/bitstream/123456789/8146/3/Vasko\\_Lebeda\\_tezykonf.pdf](https://repository.sspu.sumy.ua/bitstream/123456789/8146/3/Vasko_Lebeda_tezykonf.pdf)