

Висока школа струковних студија за васпитаче
„Михаило Палов“ Вршац

Дигиталне игре
- семинарски рад-

Професор:
др Предраг Пртљага

Студент:
Вероника Мишковић Зајка
27/2018

Вршац, 2019.

Садржај

Резиме.....	3
1. Увод.....	4
2. Класификација дигиталних игара.....	5
2.1 Авантуристичке игре	
2.2 Акцијске игре	
2.3 Симулације ситуација	
2.4 Игре за размишљање	
2.5 Игре виртуелне реалности	
2.6 Едукативне игре	
2.7 Комерцијалне игре	
3. Дигиталне игре у настави.....	7
3.1 Карактеристике и избор дигиталних игара	
Закључак.....	10
Литература.....	11

Дигиталне игре

Резиме

Игре и технологија имају снажан утицај на способност ученика да одмах учи и стекне знање и вештине. Током играња и интеракције са различитим облицима стварности, ученици понекад могу да уче без да су то схватили. Забава и посвећеност су основа на којој се граде вештине и разумевање, а теорија и пракса су неприметно интегрисана у процес решавања проблема. Последњих година примећује се пораст броја игара које се продају у дигиталном формату. Савремене дигиталне игре су све више присутне на више нивоа савременог друштва. Игре су такође метаморфозирале у складу са технологијом, од игара на конзолама и РС рачунара до игара инсталиране у мобилним телефонима које се увек могу повезати на Интернету. Играч сада може увек да комуницира са игром ма где био, под условом да има приступ стабилној интернетској вези. Играчи сада могу у реалном времену комуницирати са другим члановима заједнице кроз игру. Игра је сада више од једног места састанка и постепено постаје део савремене медијске културе.

Кључне речи: дигиталне игре, дигитална писменост, дигитална комуникација, решавање проблема, постигнућа ученика.

1. Увод

Дигитална технологија суштински мења начин живота у развијеном свету. Данас дигитална писменост представља једну од најважнијих вештина за живот. Последњих деценија дигиталне технологије, фокусиране на обраду и пренос информација, преплавиле су наш свакодневни живот, Мобител, Интернет, рачунарске апликације, од рачунарских игра до процесора текста или базе података, присутни су у јавном и приватном простору. Готово све европске земље поседују стратегију развоја дигиталне писмености.

Читава генерација, сачињена од људи ређених после 1995 године, интензивно користи дигиталне технологије. Они су дигитална генерација, која користи рачунарске апликације као да дишу или пију воду. Виртуелност стварности у образовању може омогућити учење искуства симулирањем окружења из стварног света. Виртуелна стварност тако постаје фантастично средство јер мотивира децу и ученике. Деца и ученици осећају да су део искуства, тако да када нешто живиш, научиш нешто. У виртуелној стварности можете видети, додирнути и комуницирати са стварним, апстрактним и немогућим стварима. Истраживање на тему „Игра и учење“ игра важну улогу у подручју педагогије и психологије, јер је игра експериментални простор од пресудне важности за децу и адолесценте. Током игре деца развијају емоционалне и когнитивне вештине, тренирају своје моторичке способности, чулну перцепцију, граде самопоуздање и социјално понашање. Истовремено, деца и ученици постају креативни кроз игру и такође уче да се носе са победама и поразима. То је довело до оснивања нове струје, такозваног „учења заснованог на дигиталним играма“. То су дигиталне образовне игре у којима се образовном субјекту приступа кроз игру. Учење путем дигиталних игара може се користити као додатна опција поред наставе у учионици. Предност дигиталних игара за развој деце су: деца уче да следе упуте, логички размишљају како решавати проблеме, развијају кординацију руку и очију, планирају и управљају ресурсима, брзо размишљају и решавају проблеме., сналазе се у простору, науче сарадњу и тимски рад. Негативни утицаји дигиталних игара су: постојање насиља у игри, зависност о играма, друштвена изолација, губитак осећаја за стварност. Из тог разлога потребно је допустити само проврене игре, поставити временско ограничење и разговор.

„Игре су новији концепт у којем се елементи или механизми видео игаре слични видео играма имплементирају у материјале и садржаје који нису видео игра. Циљ имплементације је повећање мотивације и интереса ученика или подстицања одређеног понашања.” (Франковић: 2016, 3).

2. Класификација дигиталних игара

Новe генерације ученика захтевају потпуно нови и другачији приступ настави због другачијег погледа на свет. Учење кроз дигиталне игре може бити одличан допринос предавању у учионици.

Циљеви учења кроз игру су: истраживање, интерактивност, учење на грешкама, понављање градива.

Учење кроз игру се реализује тако што лекције су представљене кроз један вид забаве а то могу бити телевизијски програми, рачунари и видео игре, филмови, музика, веб сајтови, мултимедијски софтвери итд. Посебно су занимљиве оне игре које имају утицај на интелектуалне способности. Постоје многе различите игре које се могу користити у контексту учења.

2.1. Авантуристичке игре

Авантуристичке игре су сложеније од акцијских и захтевају већу посвећеност и више времена. У овим играма играч учествује у једној причи састављеној из више епизода. Ове игре су у ствари једна од верзија приче или романа јер се заснивају на истом сценарију али прилагођеном интерактивном карактеру игре. Кључни моменат у овим играма је доношење одлука, јер од играчеве одлуке изравно зависи исход игре. Да би се постигао напредак у причи треба решити читав низ енигми, пронаћи скривене предмете, употребити их у право време и на правом месту, итд. У оквиру ове групе игара развила се и посебна подгрупа, тј. игре улога у којима играч одабира одређени лик и његове пратиоце и користећи потенцијале сваког од њих покушава решити игру.

2.2. Акцијске игре

Акцијске игре су најтипичније представнице дигиталних игара, деца, поготово мушка, их најчешће играју, а родитељи и наставници се највише плаше њиховог негативног утицаја на децу. Генерално, ове игре стимулишу играчеве рефлексе и способност брзог и исправног реаговања. У оквиру ове групе најчешће су три подгрупе:

- игре пуцања – које обухватају читав низ разних игара са употребом разних оружја са основним циљем да униште непријатеља који се у разним видовима појављује на екрану,

- платформске игре – у којима лик путује прелазећи са платформе на платформу решавајући читав низ изазова и проблема и избегавајући разне опасности,
- игре сналажљивости (умешности) – су игре које подстичу прецизност играча, а то су све спортске и друге сличне игре у којима играч показује своју сналажљивост и спретност.

2.3. Симулације ситуација

Игре симулације ситуација добијају све већи значај и постају саставни део обуке сваког пилота, хирурга, инжињера, итд. Најпознатије су игре симулације летења, вожње аутомобила, бродова, операције болесника, градње мостова, небодера, итд.

2.4. Игре за размишљање

Игре за размишљање, као што им и име каже, ове игре су фокусиране на интелектуални напор. Са педагошког становишта ово су најпожељније игре, а најпознатије игре из ове категорије су електронске верзије традиционалних игара: шах, домино итд. У њима време углавном није толико значајно колико успешно решавање игре, односно проблема.

2.5. Игре виртуелне реалности

Игре виртуелне реалности се користе све више и више у домену забаве. Виртуелност подразумева одсуство видљивих, опипљивих граница. Углавном се ради о машти и уму. Све што се у данашњој стварности може сматрати превише опасним, скупо или непрактично може се превести у виртуелну реалност. „Јасно је да виртуелна реалност у рачунарском свету има претензије да буде нека врста *замене реалног света*, у визуелном и звучном смислу.” (Суботић: 2013).

2.6. Едукативне игре

Едукативне игре представљају најсавременије едукативне приступе процесима учења и наставе, али нажалост, њихов број још увек је незнатан у односу на комерцијалне игре. Ове игре нуде могућност избора из неколико категорија: математичке, језичке, логичке или научне.

2.7. Комерцијалне игре

У комерцијалне игре спадају игре које налазимо на тржишту и доступних на Интернету. Таквих игара има толико пуно да је сада скоро немогуће утврдити њихов коначан број.

Да би се концепт учења кроз игру спровео у настави, потребно је интегрисати га са постојећим системом за учење на даљину.

3. Дигиталне игре у настави

Едукативне игре (engl. Educational game) су рачунарске игре специјално дизајниране да науче кориснике одређеној теми, да прошире концепте и помажу у развоју одређених способности.

„Виртуелна реалност носи у себи огроман образовни потенцијал и вероватно ће постати основа за симулације следеће технолошке генерације.“ (Бранковић, Мандић: 2003, 154).

Игре се све више намећу као изванредно средство преноса знања, пре свега јер држе пажњу ученика и стварају дојам забаве учења. Посебно је важна улога рачунарских игара у образовању. Развој информацијске технологије данас омогућава стварање све занимљивијих игара које имају све већу снагу да активно укључе играча и уведу га у причу. То оставља широки простор за примену образовних игара. Развојем Интернета отварају се многе могућности образовања на даљину и више физичке укључености удаљеним корисницима у едукативну игру. Игра је темељена на правилима где различити исходи добивају различите вредности, играч улаже труд и тако утиче на исход. Игре се примарно играју због уживање и забаве, али могу имати и образовну улогу.

Заједничке особине за све игре су такмичарска активност. Учење кроз игру је појам везан за мултимедије.

„Образовне игре имају потенцијал за побољшање учења и мотивацију међу играчима, особито у инжењерском образовању и истраживању. На интернету је доступан све већи избор игара у подручју технике (...) ученицима али и студентима” (Мирковић: 2015, 4).

Дигиталне игре у настави мотивишу ученике, потстицајне су и забавне. Постоје одређене образовне домене у којима концепти и приступи учењу кроз игру имају велику важност за учење. Кориштење игара у наставном процесу захтева велики ангажман наставника. Да би се игре са сврхом користиле, најважније је прво упознати ученичке потребе. Треба водити рачуна

да је игра прилагођена доби и интелектуалним способностима ученика, изузетно је важно прилагођавање игре појединим ученицима. Игра прилагођена слабијим и просечним ученицима често ће бити прелогана и незанимљива даровитим ученицима, док ће игра прилагођена даровитим ученицима бити претешка слабијим или просечним ученицима, те је они једноставно неће моћи пратити. Како би игра била што динамичнија, задаци не би требали бити предугачки, треба проценити колико ће времена игра трајати, а да не постане досадна или заморна.

Игре се могу користити при:

- понављању
- усвајању различитих нових садржаја
- увежбавању или
- као увод у ново градиво.

Могу се користити за:

- индивидуалан рад
- рад у паровима или
- групни рад.

„Основно обележје дигиталне игре јесте интеграција образовног садржаја са карактеристикама игре као и мотивисаност ученика да понавља циклусе у оквиру игре.“ (Ристић & Радовановић: 2013, 111).

Ако гледамо на игре у контексту учења, за разлику од активности само за слободно време, разликује се ученичка и наставничка перспектива кориштења игара за учење. Са стајалишта ученика, коришћење игре за учење може имати различита значења, нпр. учење и забава, суочавање са изазовом и постизање бољих резултата, испробавање различитих улога, развијање способности експериментисања и посматрања резултата, способност изражавања осећаја, итд.

3.1. Карактеристике и избор дигиталних игара

Обзиром на чињеницу да истраживачи нису у могућности да тестирају сваку апликацију и процене њену образовну вредност пре него што постане доступна на тржишту, родитељи често не знају од чега да крену када бирају апликације или видео-игре за своје дете. Изабрати квалитетну апликацију или видео-игру постао је прави изазов, не само за родитеља коме то није

струка, већ и за искусног познаваоца видео-игара и дечјих потреба. Нису све апликације и видео-игре намењене деци или примерене њиховим узрастним и развојним потребама. Већину апликација креирали су дизајнери који нису стручњаци за дечји развој.

За децу предшколског и млађег школског узраста најбоље су оне апликације и видео-игре које имају образовни потенцијал, промовишу позитивне вредности и доприносе да се деца осећају тако да могу нешто добро да ураде.

У тренутно најпопуларнијој интернет продавници Google Play Store, видео-игре разврстане су у категорије према жанру (акционе, авантуристичке, игре улога, симулације, спортске игре, стратешке, итд.). Оне су намењене играчима свих узраста, али нису класификоване према узрасту. Без обзира на то да ли се купује (на интернету или у продавници) или преузима бесплатно, уз сваку игру требало би да се налази и опис њених карактеристика. За процењивање узрастне примерености видео-игара користи се ПЕГИ.

„Свеевропске информације о играма (engl. Pan European Game Information) је Европски систем рангирања дигиталних игара. Подржан је од већине издавача игара и компанија које се баве њиховим развојем у Европи .. Тај систем рангирања помаже осигурати прикладност садржаја одређене игре циљаној публици. То је добровољни систем који се користи у 32 европске земље, али је заиста стандард у две (Финској и Норвешкој)” (Патрик : 2008 – 2009, 22).

„Процењивање вредности неког наставног средства, па тако и мобилних апликација, не може се заснивати само на слободним проценама корисника, без обзира на то да ли се ради о корисницима којима су апликације намењене (деца и родитељи) или професионалцима у области образовања (наставници)”(Ристић & Благданић: 2017, 5).

Требало би имати у виду да се неке видео-игре оцењују пре него што се објаве (игре за Microsoft Xbox конзоле, игре за Sony PlayStation конзоле, већина РС игара), док се друге оцењују након што се објаве (нпр. све игре и апликације на *Google Play* и *Microsoft Windows Store* за *Windows PCs*, паметне телефоне и таблете). У опису видеоигра могу се пронаћи карактеристике као што су: ПЕГИ ознака, датум када је игра објављена, колико простора заузима на уређају, колико је пута преузета, итд. Ако видео-игра има нпр. ознаку ПЕГИ 7, то значи да је намењена деци која имају 7 или више година. У многим студијама испитивана је повезаност између играња видео-игара и повећања насилног и агресивног понашања у стварном животу. Утицај насилних видео-игара на дечје понашање разматран је из различитих теоријских перспектива. Закључци су и даље контроверзни. Велики број студија указује на то да постоји корелација између изложености насиљу у видео-играма и агресивног понашања. ПЕГИ узрастне ознаке :

ПЕГИ 3 Садржај игре са овом ознаком процењен је као примерен свим узрасним групама.

ПЕГИ 7 У овој категорији налазе се видео-игре чији садржај (звукови, слике) могу да застраше млађу децу. Веома благи облици насиља.

ПЕГИ 12 Налази се на видео-играма које садрже сликовитије приказе насиља.

ПЕГИ 16 У овој категорији видео-игара прикази насиља или сексуалних активности одговарају стварном животу.

ПЕГИ 18 Видео-игре намењене су одраслима јер садрже грубо насиље, убијање или насиље према беспомоћним ликовима. Садрже употребу илегалних дрога и експлицитне сексуалне активности.

„Дигитална игра не сме да садржи садржинске грешке у односу на постојећа научна сазнања, али ни синтаксичке или граматичке грешке. Наставници треба да се потруде да ученици разумеју циљеве игре и да прецизно знају шта се од њих очекује“ (Ристић & Радовановић: 2013, 123).

„Охрабрује податак да је на тржишту све већи број мобилних апликација, међу којима је велики број бесплатних апликација. Тако је у јуну 2017. године било преко 3,5 милиона апликација доступних за преузимање на дигиталној дистрибутивној платформи за андроид апликације - 5 Нове перспективе у образовању – ванучионичка настава у дигиталном окружењу познатој под именом *Google Play* продавница” (Ристић & Благданић: 2017, 4).

Закључак

Компјутерске игре су феномен који данас постаје све равноправнији са другим облицима забаве путем класичних и електронских медија. Феномен дигиталне технологије досегао је огромне размере и са собом је донео низ позитивних промена попут једноставне комуникације, ресурса за образовање и учење, апликација које нам олакшавају живот - *google*, апликације спорт, музика итд. Дигитална писменост (или дигитална компетенција) представља једну од кључних компетенција за животно учење и развој детета. Дигиталне игре су део наше реланости на којима се упражњава велики део слободног времена. Дигиталне игре доносе низ образовних предности. Кроз игре у којима се дете игра са другом децом, оно учи да ради у групи, да преговара и решава конфликте. Кроз игру деца такође откривају свет око себе, сазнају, уче нове ствари, али и социјализују се, уче да сарађују, да се поставе, поштују туђе ставове и одлуке.

За процењивање узрасне примерености видео-игара користи се ПЕГИ.

За децу предшколског и млађег школског узраста најбоље су оне апликације и видео-игре које имају образовни потенцијал.

„Игре ће се наставити развијати што мења традиционални начин размишљања о учењу и решавању проблема те ће на одређени начин традиционални учитељи бити приморани прихватити их и више имплементирати у наставу. У том погледу треба испитати који је најбољи начин преласка с традиционалног начина поучавања на дидактичке рачуналне игре“ (Франковић: 2016, 7).

„Србија се у августу 2015. године укључила у међународно истраживање Деца света на интернету (енг. Global Kids Online) , које у целом свету организује УНИЦЕФ истраживачка канцеларија – Innocenti, у партнерству са LSE (London School of Economics and Political Science)“ (Кузмановић, Лајовић, Грујић, & Меденица: 2016, 22).

Литература

1. Бранковић, Д., Мандић, Д. (2003), *Методика информатичког образовања са основама информатике*, Филозофски факултет Бања Лука, Медиаграф Београд, стр. 154.
2. Франковић, И. (2016) , *Учење темељено на дидактичким рачуналним играма*, стр. 1-8, Одел за информатику, Свеучилиште у Риједи, доступно на: https://www.inf.uniri.hr/files/studiji/poslijediplomski/kvalifikacijski/Frankoivc_Ivona_Kvalifikacijski_rad.pdf (05.11.2019, 20:40)
3. Кузмановић, Д. , Лајовић, Б. , Грујић, С. & Меденица, Г. (2016), *Дигитално насиље – превенција и реаговање*, Цицерио, Београд , доступно на: http://socijalnoukljucivanje.gov.rs/wp-content/uploads/2016/03/Digitalno_nasilje_prevenција_i_reagovanje.pdf, стр. 22. (06.11.2019, 22:00)
4. Мандић, Д., Ристић, М.(2011), *Европски стандарди информатичких компетенција*, Чигоја, Београд.
5. Мандић, Д., Ристић М. (2017), *Образовање на даљину*, Учитељски факултет, Београд.
6. Мандић, Д. (2010), *Интернет технологије*. Чигоја, Београд, стр 223-225.
7. Мирковић, М (2015), *Примена рачунарских игара у образовању*, стр. 1-6, Техничка школа, Пожега, Хрватска, доступно на: <http://marina-mirkovic.from.hr/files/2015/08/Primjena-računalnih-igara-u-obrazovanju1.pdf> (08.11.2019, 21:00)
8. Патрик, Ф. (2008 - 2009), *Digital games in schools / Дигиталне игре у школама*, стр. 22, European Schoolnet, Белгија, доступно на: http://www.mobilnost.hr/cms_files/2015/07/1437640603_04-487-digitalne-igre-u-skoli-prirucnik-za-ucitelje.pdf. (08.11.2019, 23:15)
9. Ристић, М. , Радовановић, И. (2013), *Интернет у образовању*, Учитељски факултет, Боград, стр. 111, 123.
10. Ристић, М., Благоданић С. (2017), *Иновације у настави*, XXX, 2017/2, стр. 1–14 , Универзитет у Београду, Учитељски факултет, доступно на: <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-2334/2017/0352-23341702001R.pdf> (09.11.2019, 19:00)

11. Суботић, О. (2013), *Човек и информационе технологије*, сајт, доступан на <https://www.covekitehnologija.com> > .. (08.12.2019)
12. УНИЦЕФ (2017), *Стање деце у свету: Деца у дигиталном свету*, Дечији фонд Уједињених нација, САД, доступно на: <https://www.unicef.org/serbia/sites/unicef.org.serbia/files/2018-05/deca-u-digitalnom-svetu.pdf> (09.11.2019, 23:00)
13. https://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2019/08/2019_ODK_Nastavnik-za-digitalno-doba.pdf (05.11.2019, 18:00)
14. https://www.teachtoday.de/me/Informisati/Digitalne_igre/2554_U_enje_uz_igru.htm (06.11.2019,18:30)
15. Шуваковић, У. (2010), *Академско писање у друштвеним наукама*, Досије, Београд.