

ЩЕ СПАСЯТ ЛИ ТЕХНОЛОГИИТЕ ОБРАЗОВАНИЕТО?¹⁾

Полина Иванова

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

На 30 март 2015 г. в публичната си лекция „Темпорални аспекти на видеоигрите“ – част от цикъла лекции на тема „Повторение и митологии: Как (не) обясняваме трансформациите?“, проф. Миглена Николчина представя връзката между света на фолклора, литературата, историята, архитектурата, от една страна, и света на игрите, от друга. Връзка между Омировия епос и видеоиграта **Gothic** тя открива чрез сравнение на хронологическата несъвместимост при древния епос, което е и една много често срещана характеристика на игрите по принцип. Омир не може да пресъздаде две действия, които се извършват едновременно, той ги изразява така, сякаш те се извършват последователно; не съществува „в същото време; през това време...“.

Разказът е за една случка, спира, захваща друга и след това се връща на предишната. Например, ако на Олимп се случва нещо, всички спят, ако на бойното поле се случва нещо, всички на Олимп гледат. И именно в тази игра – **Gothic**, разказва проф. Николчина, разхождайки се из непознато ниво, среща един овчар, който е нападнат от вълци; героят ѝ не е достатъчно силен, за да се пребори с вълците. Но тя трябва да продължи нивото, оставя овчаря и поема напред. Обикаля други светове, побеждава в битки и след доста дълъг период се сеца за този овчар, връща се, а той все още се бори с вълците. Тя, достатъчно силна вече, убива вълците и по този начин се връща към това действие от момента, в който го е оставила, както прави и Омир.

Връзката митология – игри и фолклор – игри, особено в „**Clash of the Titans**“, „**The Battle of Olympus**“, „**Metamorphic Force**“, „**Perseus and Andromeda**“, „**Age of Mythology: The Titans**“, е много силна. Децата, които играят подобни игри, могат да придобият представа за тази връзка, а защо не и сами да я открият. Трудната за запомняне гръцка митология в IX клас би била много по-достъпна за научаване от екрана, пред който децата така или иначе прекарват достатъчно време.

Компютърните игри могат да бъдат също продуктивни, използвани като ресурс в училищата. Ако децата играят образователен/стратегически тип игра в училище по даден предмет, вероятно вкъщи ще бъдат по-малко заинтересовани от монитора. Не е нужно задължително да бъде игра пред екран, има прекрасни настолни игри, които също биха могли да предизвикат интерес и да бъдат полезни за децата – „*Война за изкуство*“, „*DIXIT*“, „*The Resistance: Avalon*“, „*The Voyages of Marco Polo*“ и други. В един от епизодите на предаването Brain games по National Geographic доказват, че децата, които играят стратегически компютърни игри, игри за побеждаване и извоюване на територии, много по-лесно взимат решения, много по-бързо могат да преценяват как да се справят с даден проблем, имат силно развит усет и стремеж за постигане на най-добри резултати – и всички тези положителни въздействия върху характера на детето благодарение на игрите със състезателен характер. В изследване на Molecular Psychiatry, проведено през 2013 г., учени от Университета „Макс Планк“, занимаващи се със структурата и функциите на мозъка и с невропластичност, твърдят, че видеоигрите подобряват дейността на мозъка. Тези предположения са на базата на изследвания, които показват, че само след 30 минути на ден игра в продължение на два месеца се вижда повишаване на сивото мозъчно вещество в онези области на мозъка, които контролират съзнанието, паметта, стратегическото и пространственото мислене. Българската игра „*Triviador*“ – версия на познатата по цял свят „*Conquistador*“, дава много добри познания по история и география (чрез въпроси като: Колко страни имат излаз на Каспийско море? Кой хан създава първите писани закони? и др.). Играта „*О!Думи*“ е много популярна както сред децата, така и сред възрастните. Стремежът за търсене на думи едновременно обогатява, но и в същото време упражнява правописа.

В обучението по български език може да се използва и прилага моделът на нивата както в компютърните игри, които учениците да „минават“ успешно. Игра, която би могла да е полезна за обучението по български език, може да представлява например подреждане на пъзел, в частите на който да са написани различните видове местоимения. Като по-трудно следващо ниво може да се предложи на учениците да „решават загадки“, като подреждат изречения, в които да включват подходящи форми на откритите вече местоимения, и така да преминават към по-високо ниво. Играта би могла да бъде направена като анимация, местоименията да представляват съкровища, които децата да търсят. Мотивацията за победа ще бъде полезна, за да се поддържа интерес, а намирането на съкровищата местоимения ще упражни у децата знанията им за успешно разграничаване на отделните видове местоимения. Онова, което би могло да заинтригува децата, е

именно това търсене и намиране, сблъскване с предизвикателства, борбата с непознатото и най-вече придаване на занимателен, игрови характер на уроците по български език.

Игрите са много забавен и интересен начин, чрез който децата лесно могат да превърнат информационните и комуникационните технологии в образователен ресурс. Учителите, които успяват да балансират желанията на децата за разнообразяване на учебния процес чрез електронни средства и все пак да поддържат интереса към книгата, са облагодетелствани да получават повече внимание от децата. Актуалните учители, които дори включват картинки от *9gag* в презентациите си, правят часовете съчетание от полезно и приятно и често получават одобрението на учениците. Защото поколението на „геймърите“ е такова, че за тях информацията основно идва от сайтове и те разчитат най-често на тях. Фейсбук е новата емисия новини, но не само сутрин, обед и вечер, а ежесекундно. Нова и нова информация блика от сайтовете. Събитието на века – засичането на гравитационните вълни, породило голям интерес в медийното пространство. Но децата първо трябва да си изяснят какво представляват гравитационните вълни. В час по физика със сигурност е споменато, но не и запомнено. Сайтове като *9gag* притежават картинки от типа: 10 въпроса – 10 отговора. Последователно в един „пост“ е обяснено първо какво представляват тези вълни, след това откритието на Айнщайн и потвърждението за съществуването на тези вълни днес. В учебника пише всичко за теорията на Айнщайн, но не и за откритието на 12 февруари (и няма как!). Определено информационните и комуникационните технологии не бива да заместват изцяло помагалата и учебниците, но могат много умело да служат за допълване и актуализиране на информация. Огромният набор от възможности, които компютрите притежават, биват усвоени от децата още в ранна възраст и днес една от най-скъпоплатените дейности е тази на програмистите.

В заключение, няма как да отучим децата от технологиите, няма как да им забраним да прекарват времето си пред компютъра, когато ние самите правим същото. По-добре би било да насочим правилно децата към технологиите и колкото се може повече да „ъпдейтнем“ системата в училище, защото така ще спечелим вниманието на децата. Така те ще намерят границата между забавление, развлечение пред компютъра и средство за научаване на нови знания, особен вид „учебно помагало“. Успеем ли да превърнем компютрите в източник и на развлечение, и на полезна информация, тогава децата ще започнат да правят разлика между шестчасово играене на *Counter strike*, включващо стрелба и убиване на противника с нож, и игра на *Conquistador*, където освен че ще отговорят на въпроси по история, ще завладяват територии, ще тренират паметта си и ще придобият добри познания по география, математика, музика.

БЕЛЕЖКИ

1. Авторката е студентка в IV курс, специалност „Българска филология“, СУ „Св. Климент Охридски“. Есето е създадено като семестриален писмен изпит по дисциплината „Аудио-визуални и информационни технологии в образованието“.

WILL TECHNOLOGY SAVE EDUCATION?

✉ **Mrs. Polina Iliyanova Ivanova, Bachelor Student**

Sofia University

15, Tsar Osvoboditel Blvd

Sofia, Bulgaria

E-mail: polina_ilianova_ivanova@abv.bg