

Роль мобильных приложений-игр в формировании логического, стратегического и критического мышления у детей и учащейся молодежи (на примере авторской игры «Magic Merger Mania»)

А. М. Федосов

¹Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, Минск, Республика Беларусь

В статье рассмотрена роль мобильных приложений-игр в формировании логического, стратегического и критического мышления обучающихся в их свободное время, без ущерба для психики детей и молодежи. Результаты исследования, включающего разработку и апробацию авторского приложения-игры «Magic Merger Mania» на базе межплатформенной среды разработки Unity, подтвердили их значимость для этих целей.

Ключевые слова: Логическое мышление, критическое мышление, стратегическое мышление, игра, мобильное приложение.

В современном мире игры занимают большую часть времени детей (в том числе учащихся), молодых людей и взрослых людей. Существует множество игр для проведения досуга, ориентированных на различные отрасли экономики (финансы, медицина, образование и т.п.).

Многие родители и педагоги воспринимают компьютерные игры как негатив, мешающий учебному процессу, развитию личности. Однако это не так. «Игра является одним из основных видов деятельности человека [1]». Логические процессы, заложенные в игру, позволяют развивать логическое и стратегическое мышление. Логическое мышление выступает основой для развития критического мышления. Очень важно развивать у детей и учащейся молодежи указанные 3 типа мышления: логическое, стратегическое и критическое. Критическое мышление выступает одной из ключевых компетенций работника-профессионала [1, 2].

Мышление, как психологический процесс познавательной деятельности, обработки информации и установления связей между предметами и явлениями, их свойствами, не дается в готовом виде человеку от рождения, а приобретает им в процессе развития. Этому способствуют игры, обучение, опыт и т.п. [2]

Построение связей между предметами и явлениями последовательно и непротиворечиво предполагает логическое мышление. Игры помогают в его развитии на любом возрастном этапе, когда требуют выстраивания логических связей и конструкций. В процессе игры в зависимости от контента и сценария может формироваться образно-логическое, абстрактно-логическое или словесно-логическое мышление. Развитое логическое мышление является опорой для развития критического мышления, как способности человека делать обоснованные выводы и принимать взвешенные решения по поводу полученной информации, ее правдивости. Это специфическое осмысление, оценка информации путем подключения ряда мыслительных процессов. Этому способствует и игра в свободное время, абсолютно не обязательно заменяя обучение. Однако для развития перечисленных видов мышления актуальным является использование игр и в обучении для повышения мотивации обучающихся, создания положительных эмоций на их основе. Развитость указанных видов мышления позволяет личности отвергать предикативное мышление, критически осмысливать информацию и не подвергаться влиянию различного вида пропаганды и рекламы, фишинговых атак и фейков.

Для формирования профессиональных свойств по ряду профессий, особенно требующих прогнозных действий (в т.ч. руководства коллективами или процессами) необходимо развивать стратегическое мышление, как способности мыслить системно и принимать решения по достижению долгосрочных целей и их наилучших результатов.

Конечно же, игры не заменят полноценного обучения. Поэтому нужно правильно выстраивать режим труда (учения) и отдыха, не игнорируя последний, а формируя навыки здорового образа жизни. Если в режиме отдыха обучающийся может работать в развитие своих качеств и свойств – это большой плюс сопутствующим средствам (в т.ч. – компьютерным играм), для которых важно не приносить ущерб психике человека (жестокость, унижение и т.п.). Формируемое мышление должно быть позитивным. Это касается сценария и оформления игр.

Мобильное приложение — программное обеспечение для мобильных телефонов, смартфонов, планшетов, смарт-часов и других современных гаджетов. Мобильные приложения могут выполнять различные функции, в т.ч. могут быть игровыми.

Разработанная авторская игра «Magic Merger Mania» представлена в виде головоломки, в которой необходимо соединить три и больше одинаковых элементов для того, чтобы эти элементы исчезли с игрового поля. И так до тех пор, пока не будет выполнено задание, которое дается в начале каждого уровня. Элементами первой версии игры являются разноцветные элементы. Уровней в игре предусмотрено 50. Каждый последующий имеет более высокую сложность для решения задачи за счет изменения конфигурации игрового поля и количества изначально присутствующих фигур. Первое игровое поле представляет собой рисунок маршрута по уровням с игровым сценарием: пользователю необходимо пройти все уровни игры для того чтобы главный персонаж смог открыть свое собственное заведение. Этому сценарию подчинено художественное оформление игровых полей и другие игровые атрибуты.

В настоящее время нами разработана и апробирована развлекательная версия игры, описанная выше. В процессе разработки находится аналогичная версия игры для учебных целей данная версия является доработкой игры версии выше для внедрения в образовательную систему. Она представляет с собой учебную и развлекательную игру. В ней будет как учебная программа которые студентам и учащимся необходимо будет освоить, учитывая их специальность и направление. Также в ней будет представлена развлекательная игра для того, чтобы учащиеся и студенты смогли отдохнуть от учебного процесс с пользой для себя

Список источников

- [1] Славинская, О. В. Игра как средство моделирования условий будущей профессиональной деятельности в процессе обучения / О. В. Славинская, М. Н. Демидко // Теория и методика профессионального образования: сб. науч. статей. – 2018. – Выпуск 5 (в 2-х ч.). – Ч. 1. – С. 185-193.
- [2] Славинская, О. В. Педагогическая психология в подготовке инженеров-педагогов: авторский взгляд на методику преподавания дисциплины с дидактическим материалом / О. В. Славинская // Мастерство online [Электронный ресурс]. – 2023. – № 4(37). – 31 с. – Режим доступа : <http://ripo.unibel.by/index.php?id=7398>.

The role of mobile game applications in the formation of logical, strategic and critical thinking in children and students (using the example of the author's game «Magic Merger Mania»)

A. M. Fedosov¹, V. V. Slavinskaya¹

¹Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Annotation

The article examines the role of mobile game applications in the formation of logical, strategic and critical thinking of students in their free time, without harming the psyche of children and youth. The results of the study, which included the development and testing of the author's application-game «Magic Merger Mania» based on the cross-platform development environment Unity, confirmed their significance for these purposes.

Keywords: Logical thinking, critical thinking, strategic thinking, game, mobile application.