



УДК 791,5

## THE ROLE OF GAMES IN AUDIOVISUAL ART EDUCATION РОЛЬ ГРИ В АУДІОВІЗУАЛЬНІЙ МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ

**Kovalenko Y.B. / Коваленко Ю.Б.***PhD in Art Studies, Ass. Prof. / канд. мист., доц.*

ORCID: 0000-0001-6694-8329

**Loginova T. O. / Логінова Т. О.**

ORCID: 0000-0002-2783-7500

*Kharkiv State Academy of Culture, Bursatskyi uzviz, 4, 61057  
Харківська державна академія культури, Бурсацький узвіз, 4, 61057*

**Анотація.** У роботі розглядаються ігрові методи навчання, що використовуються у викладанні фахових дисциплін на аудіовізуальних факультетах. Закцентовано увагу на важливості та позитивному впливі на якість освіти формату гри, який сприяє емоційно-гедоністичному засвоєнню знань та професійних навичок, а також формуванню уявлень про моделі професійної поведінки на виробництві. Простежено зв'язок між традиційними ігровими формами та їхніми новітніми інноваційними моделями за використання онлайн-інструментів дистанційної освіти, соціальних медіа, віртуальних навчальних осередків. Комплексне поєднання ігрових засобів в освітньому процесі надає можливість модернізувати аудіовізуальну освіту, підвищити якість підготовки фахівців аудіовізуальних медіа та привести її до відповідності сучасним вимогам кінотелевиробництва.

**Ключові слова:** навчальна гра, онлайн-квіз, віртуальне освітнє середовище, цифрова гра, соціальні медіа, симулятивні ігри.

### Вступ.

Гра активно використовується сучасною педагогікою як ефективний метод навчання, дієвий спосіб засвоєння знань, що супроводжується спрямованістю на отримання певного результату. Ігрові методики сьогодні активно поширюються у практичних курсах та шкільному навчанні, поступово впроваджуються на інших освітніх рівнях та у виробничих середовищах для підвищення кваліфікації працівників. Самі по собі ігрові технології навчання не є принципово новими, хоча й тлумачаться як інноваційні. Іншими словами, при традиційності та сталості самої ігрової ситуації у навчальному процесі, революційних змін зазнають технології гри та її контент, що відповідає вимогам часу.

Відсутність уваги аудіовізуальної мистецької освіти до ігрових методів пояснюється природною інтегрованістю гри у творчий процес та, відповідно, у навчання, де виробництво екранних творів стає необхідною практичною складовою. Проте не варто виключати можливості впровадження інноваційних засобів фахової освіти, враховуючи технократичну специфіку самого виду мистецтва, його пряму залежність від удосконалення та розвитку знімального, монтажньо-тонуального обладнання, засобів фіксації та відтворення рухливого зображення. Залучення сучасних ігрових методів та форм до процесу підготовки фахівців кіноіндустрії сприяє удосконаленню якості аудіовізуальної професійної освіти, її модернізації відповідно до часу та практичних вимог.

### Основний текст

Ігрові методики активно використовуються у галузі вивчення мов, природничих та комп'ютерних науках, де симулятивні справи допомагають



опанувати виробничі ситуації, змоделювати реальні умови для практичної діяльності. Питаннями впровадження ігрових технологій цікавляться дослідники з психології та педагогіки, медіафахівці та розробники телевізійних ігрових шоу [4]. Зокрема, значна доля науково-прикладних досліджень присвячена ігровій цифровізації навчання, поширенню й створенню освітніх віртуальних середовищ [1]. Найбільшого впливу на професійну освіту цифрові ігри досягають у природничих та комп'ютерних науках, але поступово починають опановуватися й гуманітарним напрямком [2]. Суттєвою виявляється роль гри у навчанні медіаграмотності та критичному мисленню, про що доводять аналітичні дослідження останніх років [3]. Ретельна увага наукової думки до ігрових технологій свідчить про великий вплив гри на формування світогляду та якість засвоєння інформації, ефективність навчання, пізнавальні здібності людини.

Актуальність впровадження ігрових технологій до аудіовізуальної мистецької освіти пов'язана з проблемами якості підготовки фахівців кіноіндустрії, про що зазначають роботодавці й практики, зауважуючи на необхідності модернізації сталих традицій. Колективний спосіб креативної діяльності в аудіовізуальному виробництві актуалізує командні форми гри, які допомагають оволодінню “груповими методами мислення та діяльності” [8, 142]. Особливо ефективними є “управлінські ігри моделювання різних реальних ситуацій і процесів” [8, 142], оскільки вони відтворюють виробничі умови професійної діяльності. Ігрові елементи супроводжують навчання аудіовізуальної майстерності у сталих формах практичних занять, де використовується моделювання виробничої ситуації на знімальному майданчику, апаратних відеомонтажу, студійної та редакційної роботи, пітчінгування та грантово-проектної діяльності. Використання ігрових технологій у навчанні дозволяє поєднати теоретичні знання з практичними навичками, засвоїти на практиці професійні інструменти та отримати певні результати від творчо-виробничої діяльності. Крім того, окремі види гри сприяють апробації практичних “шаблонів поведінки” [7, 150], залученню до властивого майбутній професії фахового середовища.

Медійна природа аудіовізуальної творчості та, відповідно, освіти сприяє збагаченню навчального процесу ігровими технологіями на основі комунікації й цифрових онлайн-платформ. Соціальні мережі стають для медіа-фахівців об'єктом презентації творчої роботи, а для студентів аудіовізуальних факультетів – ігровим навчальним інструментом. Моделювання професійної діяльності відбувається через проектну творчість у нових медіа, створення та ведення блогів. Таким чином, формат моделюючої гри стає початковим етапом фахового виробництва, де проходять практичну перевірку отримані теоретичні знання.

Дистанційні освітні технології стають ігровою формою теоретичного навчання, коли, наприклад, через онлайн-квізи опановуються навички аналітичної роботи з дослідження аудіовізуальної творчості, вивчення творчого досвіду інших кіномитців. Вдалим доповненням тут виступають вебінари та воркшопи, які допомагають дистанційно моделювати виробничі ситуації.

Нарешті, ігровий підхід в аудіовізуальній освіті можливий в умовах



створення віртуального освітнього простору. Це можуть бути інтерактивні цифрові ігри та ігри-симуляції, які сприяють виробленню практичного досвіду з сюжетотворення та екранної оповіді. Платформи відеозв'язку та месенжери виконують роль віртуального середовища для навчання з аудіовізуального фаху наживо, що стає альтернативою прямого етеру телебачення. Ігрові ситуації розігруються між реальними персонажами та можуть бути оздоблені анімованими образами масок-фільтрів й аватарів.

Таким чином, роль гри в аудіовізуальній мистецькій освіті стає вирішальною на шляху її модернізації та посилення якості підготовки фахівців з кіновиробництва. На користь використання ігрових методів навчання свідчить емоційна складова, яка супроводжує ігровий процес, оскільки вона посилює ефект засвоєння інформації й пізнавальні можливості.

Уява та натхнення, які виявляє в людині гра, є також умовами для інноваційної творчої діяльності. А відтак, гра може стимулювати розвиток емоційного інтелекту та евристичних здібностей, а також виконувати роль мотиватора в опануванні професією. Через гру та гедоністичне сприйняття інформації, що супроводжує ігрову ситуацію, підвищується ефективність набуття теоретичних знань, вироблення позитивного ставлення до виробництва. Ігровий метод змінює комунікативні умови у навчальному процесі, коли замість вертикального співвідношення ментор-менті, де перший бере ініціативу та відповідальність на себе, в ігровому процесі складаються рівноправні горизонтальні відносини, де гравці розділяють відповідальність за результат, але кожен залишається при власних інтересах: викладач – при дидактичних намірах, студент – при отриманні навичок та знань. Використовуючи ігрові методи у навчальному процесі, викладач змінює функцію з ретранслятора знань на менеджера, що створює умови для креативної діяльності, та партнера, який бере участь у вирішенні завдань.

### **Висновки.**

Розглянуті у дослідженні функціональні особливості та фактори впливу гри на освітній процес дозволяють відзначити важливість залучення ігрових форм до теоретичного навчання та практичних занять. Роль гри в аудіовізуальній мистецькій освіті приховано творчим характером практики, яка природним чином містить ігрову ситуацію.

З метою підвищення якості аудіовізуальної мистецької освіти, її модернізації відповідно до сучасних виробничих умов, у дослідженні пропонуються формати поєднання традиційних ігрових методів з новітніми, народженими цифровізацією суспільства. Рольові моделюючі ігри створюють умови для плідної командної роботи над аудіовізуальним проектом, дозволяють відпрацювати типові виробничі ситуації й практично випробувати себе у професії.

До інноваційних ігрових форм віднесено сучасні мережеві й дистанційні технології, які пропонується використовувати як інструмент симулятивної гри інтерактивного формату. Соціальні мережі та платформи відеозв'язку стають альтернативою телевізійного етеру й надають можливості практично випробувати відповідні навички.



Отримані у процесі дослідження результати дозволяють визначити вирішальну роль гри в аудіовізуальному навчанні та у мистецькій освіті в цілому.

### Література:

1. Blumberg, Fran C. (ed.), Learning by Playing: Video Gaming in Education (New York, 2014; online edn, Oxford Academic, 24 Mar. 2015), <https://doi.org/10.1093/acprof:osobl/9780199896646.001.0001>, accessed 14 Oct. 2022.
2. Gdowska, K. (2018). Gamification in teaching humanities – „gamehub” Project. In: Zeszyty Naukowe Wydziału Elektrotechniki i Automatyki Politechniki Gdańskiej, 58, 27–32.
3. Ishak, S.A., Hasran, U.A., Din, R., 2023. Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance. Education Sciences 13, 102. <https://doi.org/10.3390/educsci13020102>
4. Noroozi, O., Dehghanzadeh, H., & Talae, E. (2020). A systematic review on the impacts of game-based learning on skills. Entertainment Computing, 35. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100369>
5. Ковальчук В. І. Тенденції інноваційного розвитку вітчизняної системи мистецької освіти // Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. Київ: Тонар, 2015. С. 17-33.
6. Лісневська А. Журналістська освіта: теоретичні підходи до формування професійного мислення телевізійних репортерів. // Неперервна професійна освіта: Теорія і практика (Серія: Педагогічні науки). Випуск 1-2 (46-47). 2016. С. 12-16. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/NPO\\_2016\\_1-2\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/NPO_2016_1-2_4)
7. Огнев В.А., Чухно І.А. Ігрові технології як сучасний інструмент навчання в закладах вищої освіти. Студентоцентризований навчальний процес як запорука забезпечення якості вищої медичної освіти: матеріали ЛІІІ навч.-метод. конф. ХНМУ (Харків, 29 січня 2020 р.). Вип. 10, С. 150-152.
8. Олійник Н. Ю. Ділова гра як ефективна модель пізнавальної діяльності студентів при вивченні економічних дисциплін. Інноваційна педагогіка. Випуск 22. Т. 2. 2020. С. 141-144.

**Abstract.** The study examines game-based learning methods used in the teaching of professional disciplines at audiovisual faculties. The functional differences and introduction of game technologies at all levels of education – from practical courses, school education to universities – were traced. A review of research sources allows us to judge the active scientific interest in game methods and their implementation in the educational process, in particular in the field of natural and technical sciences, partly in the humanitarian and behavioral fields of knowledge. Special attention is paid to the latest digital technologies and their use in modern educational game forms. Attention is drawn to the relative lack of attention to game methods from the side of audiovisual art education, which is explained by the integration of the game into the collective creative process. The connection between traditional game forms and their latest innovative models using online tools of distance education, social media, and virtual educational centers is traced. The educational process of training film production specialists on the subject of using innovative game formats and their connection with production practice has been analyzed. The need to introduce a team business game for modeling the production situation, which reproduces patterns of behavior in professional activity, is indicated. Through communication with the media, the possibility of using social networks and



*online platforms to create a virtual educational environment, which allows simulating practical activities and can serve as an analogue of a live simulation game, has been demonstrated. Distance learning technologies relevant in modern conditions can also serve as a tool for a playful way of learning theoretical knowledge through online quizzes and interactive webinars. Attention is focused on the importance and positive impact on the quality of education of the game format, which promotes the emotional and hedonistic assimilation of knowledge and professional skills, as well as the formation of ideas about models of professional behavior at work. The complex combination of game tools in the educational process provides an opportunity to modernize audiovisual education, improve the quality of training of audiovisual media specialists and bring it into compliance with modern requirements of film and television production.*

**Key words:** *educational game, online quiz, virtual educational environment, digital game, social media, simulation games.*

Статья отправлена: 26.03.2023 г.

© Коваленко Ю.Б.

© Логінова Т. О.