



7. ПОШУКИ ОБДАРОВАНОСТІ



Анастасія Олександрівна Ласкова-Ярмоленко,
науковий співробітник
відділу підтримки обдарованості
Інституту обдарованої НАПН України,
м. Київ, Україна

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9290-5357>

УДК 37.013:376-056.45

DOI: [https://doi.org/10.32405/2309-3935-2020-1\(76\)-76-80](https://doi.org/10.32405/2309-3935-2020-1(76)-76-80)

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ В КОНТЕКСТІ ВИЗНАЧЕННЯ І РОЗВИТКУ ОБДАРОВАНОСТІ

Анотація.

У пропонованій увазі статті описано стрімкий процес технологічного розвитку сучасного суспільства та важливість для працівників сфери освіти (вихователів, вчителів, викладачів) сприйняття і використання всіх новітніх можливостей в освітньому процесі. Сучасна молодь – це представники покоління, яке виросло разом із «новітніми технологіями». Зокрема, комп'ютерні ігри на сучасному етапі стали не просто дитячою забавкою, це – окрема культура, яка має не лише величезний розважальний, а й значний мистецький та навчальний потенціали. Гейміфікацію освітнього процесу не потрібно ігнорувати, адже комп'ютерні ігри можуть принести користь як в процесі пошуку та визначення обдарованості, так і для її розвитку. Існує широкий спектр можливостей застосування комп'ютерних ігор серед різних вікових категорій учнів, зокрема для вивчення окремих предметів, тем чи для проведення лабораторних робіт

Ключові слова: гейміфікація; комп'ютерні ігри; освітній процес; гра-стратегія; освітня гра; пошуки та визначення обдарованості; розвиток обдарованості.

На сучасному етапі розвитку суспільства аналіз будь-якої сфери є неможливим без урахування новітніх технологій. Молоде покоління легше адаптується до сучасних умов, адже діти здатні сприймати та фільтрувати значні масиви інформації. Вони легко орієнтуються у технологічних новинках. Нові пристрої, прилади, гаджети, програми та додатки є невіддільною частиною їхнього життя ще з дошкільного віку. Разом з тим, дорослому поколінню набагато важче постійно адаптуватися до нових швидкоплинних умов. Комп'ютерна техніка і технології є невід'ємною частиною функціонування кожного підприємства, установи, організації, а також побуту [1].

З огляду на зазначене потрібно зауважити, що перед освітянами постає складне завдання. *По-перше*, в очах молодого покоління вчителі мають залишатися авторитетом, бути прикладом, для чого необхідно розбиратися у трендах, розуміти сучасний сленг, цікавитися питаннями, що турбують молоде покоління. Вчителям постійно потрібно бути в курсі новинок, щоб знайти підхід до учнів, зацікавлювати їх, спрямовувати у заданому напрямі, орієнтувати на важливість освіти. Таким чином, сучасним учителям необхідно усвідоми-

ти, яку цінність становить використання цифрових технологій, зокрема, комп'ютерних ігор, для оволодіння знаннями з різних предметів. *По-друге*, сучасна система освіти також зазнає змін, адже дедалі більше вона стає особистісно орієнтованою та індивідуалізованою. Одним з головних завдань реформування сучасної загальноосвітньої школи є виявлення та підтримка обдарованої молоді, розвиток інтелектуальних, творчих здібностей, формування навичок самостійного наукового пізнання, здатності до самореалізації у майбутньому професійному житті [2]. Використання сучасних технологій має максимально сприяти формуванню та розвитку активної, ініціативної особистості, здатної творчо підходити до розв'язання поставлених завдань [1]. Учитель має приділяти увагу таким питанням, як пошук, виявлення, діагностика і підтримка обдарованих дітей. Проте неможливо працювати лише на користь одного учня, тому і методи, що використовуються в освітньому процесі мають бути сучасні, інтерактивні, щоб зацікавлювати і залучати до продуктивної діяльності якомога більше дітей.

Таким чином, проблему осучаснення освітнього процесу, завдяки використанню комп'ютерних ігор



та їх вплив на розвиток учнів досі розроблено недостатньо [3; 7]. Важливим постає питання розробки та впровадження різноманітних підходів до реалізації освітніх завдань, спрямованих на виховання і розвиток творчої активності та ініціативності учня [1].

У попередніх наших публікаціях було окреслено різні тренди у сфері освіти, спрямовані на її осучаснення (формальна та неформальна освіта, тенденції наукової освіти, компетентнісне навчання, гейміфікація освітнього процесу, музейна освіта, навчальні квести, проектне навчання тощо).

Окремі психологічні аспекти проблеми дитячої обдарованості висвітлено у працях багатьох вітчизняних дослідників. Серед них потрібно згадати таких науковців: С. Шевчук, Т. Мотилько, Ф. Федосенко, М. Садовий, Т. Потапова, В. Смотрич, П. Лещенко та ін. Вони розглядали питання розвитку інтелектуальної обдарованості, проблеми підтримки розвитку обдарованості та творчих здібностей. На думку В. Теслик, обдарована дитина – це особистість, яка має яскраво виражену спрямованість на здобуття наукових знань, генерування нових ідей, знає історію, володіє значним обсягом інформації, має критичне мислення, високу допитливість, вмє аналізувати інформацію, формулювати висновки, організована, наполеглива в досягненні мети, має інтуїцію, здатна до передбачення, фантазування, відкритого спілкування. Більш ранніми проявами обдарованості є швидке оволодіння дитиною мовленням зі значним словниковим запасом у житті [2].

Згідно з твердженням В. Смотрича, обдарованість охоплює психофізіологічні особливості (наявність природних здібностей до адекватного й цілісного світосприйняття, природно зумовлена потреба у розумовій діяльності, прагнення особистої емоційної незалежності, засвоєння особистої природно-соціальної цінності, інтуїтивність); інтелектуальні здібності (пізнавальний інтерес, інформаційна ерудиція, високий рівень інтелектуального розвитку, нестандартність мислення, здатність до абстрагування, діалектичний світогляд); творчий потенціал (оригінальність у розв'язанні навчально-пізнавальних питань, ініціативність, цілеспрямованість у виборі видів діяльності, неординарність підходів, інтенсивність розумової діяльності); світоглядні цінності (високий рівень свідомості та культури, ініціативно-активна відповідальність, активність, високий рівень морально-естетичної рефлексії, самоаналізу та самоконтролю) [4].

У цьому контексті важливим постає тренд гейміфікації освітнього сучасного процесу в контексті використання методик компетентнісного навчання для різних категорій слухачів (учнів початкової та середньої ланки освіти, студентів закладів вищої освіти). На нашу думку, саме цей підхід заслуговує на увагу і впровадження в освітніх закладах різних типів.

Потрібно зазначити, що цифрові ігри вперше почали використовувати в освітньому процесі в

американських школах ще у 1980-х роках. Останніми роками кількість учителів, які використовують комп'ютерні технології, зокрема, ігри, стрімко зростає і в інших країнах світу [5].

Гра є прийомом навчання та дієвим інструментом управління освітньою діяльністю, що активізує розумову діяльність учнів і допомагає зробити освітній процес захопливим і цікавим для дітей різного віку [6]. Гра стимулює увагу і постає звичним для дітей середовищем діяльності. Молоде покоління комфортно почувається в ігровому середовищі, легко адаптується до нього, швидко прилаштовується до заданих правил і умов, легко сприймає та засвоює нову інформацію, що подана в контексті гри. Зокрема, В. Савченко та Н. Мітус вважають, що позбавлення дитини ігрової діяльності є рівнозначним позбавленню її головного джерела розвитку, адже гра стимулює творчість, натхнення, допомагає набувати життєвий досвід, активізує пізнавальні процеси [1]. У цій статті ми б хотіли зосередитися на використанні комп'ютерних ігор в освітньому процесі. Гра має відповідати певним вимогам та супроводжуватись дотриманням умов її проведення. Для вчителя гра стає інструментом виховання, що дає змогу повністю враховувати атмосферу розкутості, самостійності, творчості тощо. Навчальна гра має бути релевантною і мати особистісний сенс і значущість для кожного з учасників. Ігрова діяльність на занятті (як і будь-яка інша) має бути мотивована, а діти повинні відчувати потребу в ній. Окрім того, вчитель має бути впевнений у доцільності та виправданості використання гри для досягнення освітніх цілей; він повинен визначити мету гри відповідно до завдань освітнього процесу; використання навчальних ігор має бути системним; необхідно враховувати особливості групи її членів [6; 7].

Так, останніми роками комп'ютерні ділові ігри стають дедалі більш популярними, адже це актуальна форма навчання, що вирізняється наочністю та динамічністю. Важливим у цьому контексті є організація освітньої діяльності дитини у віртуальному просторі, усвідомленість її дій в інформаційному освітньому середовищі. Так, навчально-ігрові проекти можуть буди спрямовані на розв'язання важливих суспільних проблем. Інтерактивні комп'ютерні ігри та проекти відіграють важливу роль у виявленні, підтримці та розвитку обдарованості через створення креативного комунікативного середовища взаємодії інтелектуально обдарованих учнів [8].

Гра передбачає значно краще засвоєння інформації, ніж книга чи фільм, адже у грі учням не просто розповідають про будь-яку ситуацію – вони змушені діяти відповідно до її умов. Учні її не просто спостерігають, а проживають, тобто виконують роль не пасивних, а активних учасників дії. Цікавою є думка фахівців про те, що гра (зокрема, комп'ютерна) є сучасним видом мистецтва,



який здатен навчити робити вибір та нести за нього відповідальність на практиці. Окрім цього, психологи зазначають, що сучасні діти спокійніше ставляться до власних помилок і можуть легше подолати невдачі. Це пов'язано з тим, що в іграх, в які вони грають змалечку, є можливість другої спроби і в цьому немає нічого страшного. Це вже не дитяча забавка і не просто розвага, це – окрема культура, до якої дотична значна кількість населення світу. І ця культура має не лише значний розважальний, а й мистецький та навчальний потенціали. Саме тому вчителям ігнорувати цю культуру молоді непотрібно – краще використовувати її на власну користь [9].

Які ж жанри ігор більше підходять для освітніх цілей? Так, Дж. Коллік зазначає, що учням старших класів подобаються стратегічні ігри в реальному часі. Наприклад, стратегія «Europa Universalis» є досить вдалою платформою для вивчення історії та географії. Ще одним цікавим варіантом для учнів старшого віку є та освітня гра, в якій потрібно розділити обмежені ресурси. Наприклад, симулятор космічного корабля «FTL: Faster Than Light» [10]. Деякі комп'ютерні стратегії можуть стати в нагоді у шкільній програмі, адже жодний підручник не дасть зрозуміти та відчути історичну специфіку так, як вони (наприклад, King of Dragon Pass – гра дає осягнути саму логіку існування у первісній, додержавній спільноті краще, ніж будь-яка книга) [9]. Комп'ютерні ігри з історичною тематикою можуть бути вдалим доповненням до освітнього процесу. Комп'ютерна гра надає можливість пережити історичні події, що може сприяти стійкому інтересу до історії в цілому або певного історичного періоду. Завдяки комп'ютерній грі дітей може зацікавити спеціальна й художня література, ознайомлення з якою сприятиме створенню та формуванню більш повної картини історичних подій. Також більшість персонажів і предметів в іграх повністю відповідають своєму часу (пейзажі, інтер'єри, військова техніка, військова форма, побутові предмети тощо).

Автори (розробники) більшості комп'ютерних ігор з історичною тематикою під час підготовки і створення користуються послугами консультантів, іноді – учасників реальних подій (наприклад, ігри про Другу світову війну, В'єтнамську війну, Чорнобильську катастрофу тощо) [3; 11]. Комп'ютерні ігри спроможні відтворювати певний історичний період (історія, географія, економічна географія); продукувати ситуації, що допомагають засвоювати точні науки (наприклад, хімію чи біологію); організувати поле для пошуку нових можливостей чи альтернатив розвитку подій. Науковці вважають, що можливість на основі симуляції досліджень, розв'язання проблем допомагає учням набувати життєвий досвід і переносити його в інші сфери діяльності [12]. Окрім того, комп'ютерні ігри відрізняються не лише за тематикою, а можуть бути різними та залежними від суті

ігрових дій. Цікаво, що комп'ютерні ігри можуть бути віртуальним всесвітом, створеним за аналогією реального світу. Такі світи мають мешканців – персонажей, власну історію, міфологію, а іноді, навіть, мову, культуру і систему цінностей [13].

Існує класифікація комп'ютерних ігор: *аркадні ігри*, чи *ігри-бойовики* (головне завдання – знищити ворогів); *адвентурні, пригодницькі ігри* (пошук доказів, слідство); *рольові ігри* (керування героями, персонажами); *стратегічні ігри* (пов'язані з керуванням будь-якою ситуацією, містом, країною); *квести* (пошук виходу з певної ситуації); *імітаційні ігри* (керування технікою у ролі водія); *спортивні ігри* (пов'язані з досягненням спортивного результату); *ігри-головоломки* (пасьянси, ігри-конструкції, мозаїки); *настільні ігри* (шахи, шашки, нарди, доміно, карти) [3; 7].

Необхідно коротко описати деякі з видів комп'ютерних ігор, які можливо вдало використовувати в контексті навчання. Адвентурні (пригодницькі) ігри – це ігри, що оформлені як мультиплікаційний фільм, однак з інтерактивними властивостями – можливістю керувати перебігом подій. У таких іграх для розв'язання поставлених завдань потрібно бути кмітливим і мати розвинене логічне мислення. Якщо завдання надто складні для дитини дошкільного віку, то вона швидко втрачає інтерес до гри, а якщо надто легкі – швидко «проходить» гру, не отримуючи задоволення. Учні можуть поглинути в певну атмосферу, відчути себе будь-ким іншим, приміряти на себе роль героя, який імponує дитині, подолати страхи тощо. Аркадні ігри передбачають поділ на рівні, а нагородою і метою є право переходу до наступного епізоду, так званої місії. Вони тренують окомір, увагу, швидкість реакції. Логічні ігри розвивають логічне мислення, особливо у дітей дошкільного віку. Здебільшого це гра з одним завданням чи набором головоломок, які гравець має розв'язати. Типовими іграми цього жанру є різні завдання на перестановку фігур або моделювання малюнків. Стратегії постають більш цікавими в освітньому контексті. Стратегічні ігри розвивають у дітей наполегливість, здатність планувати власні дії, тренують багатофакторне мислення [3; 11]. Ігрові стратегії наділені важливими структурними компонентами: задум, ігрові ролі, відповідний сюжет, ігрові дії, результат гри. Основою гри є інтрига, реальна проблема, визначено загальну мету, для реалізації якої необхідно об'єднати спільні зусилля, обговорюючи подальші кроки. Головна мета стратегічних ігор: управління ресурсами, корисними копалинами, військами, енергією тощо.

Під час використання стратегії у процесі навчання вчитель керує її процесом. Він має можливість ускладнювати завдання, створювати додаткові перепони, які учні долають під час гри. Вчитель має можливість спостерігати за процесом збагачення, соціального досвіду дітей, їхніми ціннісними пріоритетами, особистісними проявами



за непростих, наближених до реальних ситуацій, має можливість оцінити здатність кожної дитини до конструктивних рішень, самостійного вибору тощо. Учитель також має можливість оцінити здатність кожної дитини до прийняття конструктивних рішень, самостійного вибору тощо [14].

Таким чином, можна зазначити, що переваги навчання з використанням комп'ютерних ігор полягають у здатності ігор змінювати когнітивні процеси (розвиток логічного мислення та просторового відчуття), а також впливати на мотиваційну сферу, а також навчання дією, тобто за допомогою симуляції певних проблемних ситуацій, є досить результативним. Це надає учням особистий досвід і забезпечує подальшу саморефлексію, можливість розвитку обдарованості. Засвоєний за допомогою ігор матеріал довше зберігається у пам'яті. Також на користь використання комп'ютерних ігор в освітньому процесі потрібно зауважити, що вони дозволяють покращити навички взаємодії учнів між собою (іноді сприяють утворенню співтовариств). Учні спілкуються, пояснюють один одному певні ігрові моменти, нюанси, допомагають пройти складні рівні. Це може бути більш корисним ніж вивчення просто теоретичного матеріалу з підручника, що подано крізь призму бачення його автора.

Звісно використання комп'ютерних ігор не замінює, а лише доповнює традиційні форми і методи навчання. Однак їх потенціал у сфері освіти є беззаперечним.

Використані літературні джерела

1. Митус Н.О., Савченко В.Ф. Роль комп'ютерних ігор в процесі формування особистості учня. *Інтерактивні методи та мультимедійні засоби як важливі орієнтири в розбудові сучасної дидактики фізики*. С. 209–212.

2. Лисенко Б.В., Ковальчук Т.І. Виявлення та розвиток обдарованих дітей і молоді як напрямок роботи соціального педагога сільського ЗНЗ. *Вісник Національного університету оборони України*. 2014. № 3 (40). С. 106–110.

3. Андросчук О. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку творчих здібностей старших дошкільників. *Вісник Інституту розвитку дитини*. 2014. Вип. 34. С. 137–142. URL: <http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird-2014-34-23>. (Серія: «Філософія, педагогіка, психологія»).

4. Сяпрунова О.Г. Дидактичні умови розвитку інтелектуальної обдарованості учнів початкової школи: дис. ... канд. пед. наук. 2019. С. 56.

5. Лещенко П. Комп'ютерні ігри у процесі вивчення історії: американський досвід навчання учнів середньої школи. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2018. № 1 (75).

6. Кіш Н.В. Ігрові технології як ефективний засіб навчання професійного іншомовного спілкування майбутніх фахівців різних спеціальностей. *Науковий вісник Ужгородського університету*. 2016. Вип. 2 (39). (Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»).

7. Шерман О. Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів. *Українська національна ідея: реалії та перспективи розвитку*. 2008. Вип. 20. С. 150–154. URL: http://vlp.com.ua/files/31_34.pdf.

8. Поліхун Н.І. Ділові ігри як форма підготовки обдарованих дітей до дослідницької діяльності. *Інформаційні технології*. 2010. С. 187–192.

9. Комп'ютерні ігри та користь від них. URL: <http://uchoose.info/komp-yuterni-igry-ta-koryst-vid-nyh/>.

10. Користь комп'ютерних ігор у навчанні. URL: <https://pedpresa.ua/199796-koryst-komp-yuternyh-igor-u-navchanni.html>

11. Комп'ютерні ігри у навчанні історії. URL: https://pidruchniki.com/2015082665979/informatika/kompyuterni_igri_navchanni_istoriyi.

12. Токарева А.В. Використання комп'ютерних відеоігор у сучасному навчальному процесі. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*. 2016. № 2 (12). (Серія «Педагогіка і психологія»). URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vduer_2016_2_63.

13. Беримець Ю. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку психологічних процесів. *Наукові записки молодих учених*. URL: <https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/SNYS/article/view/1557/pdf>.

14. Гра-стратегія – інтерактивна форма навчання дошкільників. URL: <https://studopedia.info/4-113188.html>.

References

1. Mitus, N.O., & Savchenko, V.F. (2005). Rol kompiuternykh ihor v protsesi formuvannia osobystosti uchnia [The role of computer games in the formation of the student's personality]. *Interaktyvni metody ta multymediini zasoby yak vazhlyvi oriientyry v rozbudovi suchasnoi dydaktyky fizyky – Interactive methods and multimedia tools as important guidelines in the development of modern didactics of physics*. P. 209-212.

2. Lysenko, B.V., & Kovalchuk, T.I. (2014). Vyiavlennia ta rozvytok obdarovanykh ditei i molodi yak napriamok roboty sotsialnoho pedahoha silskoho ZNZ [Identification and development of gifted children and youth as a direction of work of the social teacher of rural ZNZ]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu oborony Ukrainy – Bulletin of the National University of Defense of Ukraine*. No. 3 (40). P. 106-110.

3. Androshchuk, O. (2014). Kompiuterni ihry yak zasib rozvytku tvorchykh zdbnostei starshykh doshkilnykiv [Computer games as a means of developing the creative abilities of older preschoolers]. *Visnyk Instytutu rozvytku dytyny – Bulletin of the Institute for Child Development*. Vol. 34. P. 137-142. Retrieved from: <http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird-2014-34-23>.

4. Saprunova, O.H. (2019). Dydaktychni umovy rozvytku intelektualnoi obdarovanosti uchniv pochatkovoї shkoly [Didactic Conditions for the Development of the Intellectual Gifted Elementary School Students]: *Candidate's thesis*. P. 56.

5. Leshchenko, P. (2018). Kompiuterni ihry u protsesi vyvchennia istorii: amerykanskyi dosvid navchannia uchniv serednoi shkoly [Computer games in the process of



studying history: the American experience of teaching high school students]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii – Pedagogical sciences: theory, history, innovative technologies*. No. 1 (75).

6. Kish, N.V. (2016). Ihrovi tekhnolohii yak efektyvnyi zasib navchannia profesiinoho inshomovnoho spilkuvannia maibutnikh fakhivtsiv riznykh spetsialnosti [Game technologies as an effective means of teaching professional foreign language communication to future specialists of different specialties]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu – Scientific Bulletin of Uzhgorod University*. Vol. 2 (39).

7. Sherman, O. (2008). Kompiuterni ihry yak zasib vprovadzhenia politychnykh stereotypiv [Computer games as a means of introducing political stereotypes]. *Ukrainska natsionalna ideia: realii ta perspektyvy rozvytku – Ukrainian National Idea: Realities and Prospects for Development*. Vol. 20. P. 150-154. Retrieved from: http://vlp.com.ua/files/31_34.pdf.

8. Polikhun, N.I. (2010). Dilovi ihry yak forma pidhotovky obdarovanykh ditei do doslidnytskoi diialnosti [Business games as a form of preparing gifted children for research]. *Informatsiini tekhnolohii – Information Technology*. P. 187-192.

9. *Kompiuterni ihry ta koryst vid nykh [Computer games and the benefits of them]*. Retrieved from: <http://uchoose.info/komp-yuterni-igry-ta-koryst-vid-nyh/>.

10. *Koryst kompiuternykh ihor u navchanni [The benefits of computer games in training]*. Retrieved from: <https://pedpresa.ua/199796-koryst-komp-yuternyh-igor-u-navchanni.html>

11. *Kompiuterni ihry u navchanni istorii [Computer games in history teaching]*. Retrieved from: https://pidruchniki.com/2015082665979/informatika/kompyuterni_igri_navchanni_istoriyi.

12. Tokarieva, A.V. (2016). Vykorystannia kompiuternykh videoihor u suchasnomu navchalnomu protsesi [The use of computer video games in the modern learning process]. *Visnyk Dnipropetrovskoho universytetu imeni Alfreda Nobelia – Bulletin of the Alfred Nobel Dnipropetrovsk University*. No. 2 (12). Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdupe_2016_2_63.

13. Berymets, Yu. Kompiuterni ihry yak zasib rozvytku psykholohichnykh protsesiv [Computer games as a means of development of psychological processes]. *Naukovi zapysky molodykh uchenykh – Scientific Notes of young scientists*. Retrieved from: <https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/SNYS/article/view/1557/pdf>.

14. *Hra-stratehiia – interaktyvna forma navchannia doshkilnykiv [Strategy game - an interactive form of teaching preschoolers]*. Retrieved from: <https://studopedia.info/4-113188.html>.

Laskova-Yarmolenko Anastasia. Use of Computer Games in Educational Process in the Context of Definition and Development of Giftedness.

Summary.

This article describes the rapid process of technological development of modern society and the importance for educational workers (educators, teachers, teachers) of understand-

ing and use of all the latest opportunities in the educational process. Modern youth are representatives of a generation that has grown along with “the latest technology”. In particular, computer games at the present stage have become not just children’s fun, today it is a separate culture, which has not only great entertaining, but also significant creative and educational potentials. The gamification of the educational process should not be ignored, because computer games can be useful both in the search and determination of giftedness, and for its development. There is a wide range of possibilities for using computer games among various age categories of students, including for the study of individual subjects, topics or for laboratory work. The game is a learning technique and an effective tool for managing learning activities that activates students’ mental activity and helps make the learning process fun and engaging for children of all ages. It has been noted that computer business games are becoming more and more popular as it is an up-to-date form of learning that is distinguished by its clarity and dynamism. Interactive computer games and projects play an important role in identifying, supporting and developing giftedness by creating a creative, communicative environment for the intellectually gifted students. Thanks to the computer game, children may be interested in special and fiction literature, which will help to create and form a more complete picture of historical events for students.

Key words: gamification; computer games; educational process; strategy game; educational game; searches and definitions of giftedness; development of giftedness.

Ласкова-Ярмоленко А.А. Использование компьютерных игр в образовательном процессе в контексте определения и развития одаренности.

Аннотация.

В предлагаемой вниманию статье описан стремительный процесс технологического развития современного общества и важность для работников сферы образования (воспитателей, учителей, преподавателей) восприятие и использование всех новейших возможностей в образовательном процессе. Современная молодежь – это представители поколения, которое выросло вместе с «новейшими технологиями». В частности, компьютерные игры на современном этапе стали не просто детской забавой, сегодня это – отдельная культура, которая имеет не только огромный развлекательный, но и значительный творческий и учебный потенциалы. Геймификацию образовательного процесса не нужно игнорировать, ведь компьютерные игры могут принести пользу как в процессе поиска и определения одаренности, так и для ее развития. Существует широкий спектр возможностей применения компьютерных игр среди различных возрастных категорий учащихся, в том числе для изучения отдельных предметов, тем или для проведения лабораторных работ.

Ключевые слова: геймификация; компьютерные игры; образовательный процесс; игра-стратегия; образовательная игра; поиски и определения одаренности; развитие одаренности.