

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/diplomnaya-rabota/359570>

Тип работы: Дипломная работа

Предмет: Педагогика

Введение 5

Глава 1 Видеоигровая индустрия в образовательном процессе 8

1.1 Современное состояние видеоигровой индустрии 8

1.2 Аудио и видео технологии в обучении 17

Выводы к Главе 1 29

Глава 2 Подкасты как видеоигровой инструмент в актерских тренингах 30

2.1 Форматы подкастов 30

2.2 Применение подкастов в тренингах актерского мастерства 38

Выводы к Главе 2 56

Заключение 58

Список используемой литературы 60

При формировании дидактического материала для учебного процесса, как утверждает Т.В. Шевелева, следует учитывать ряд основополагающих требований :

- обучение должно быть научным и иметь мировоззренческую направленность.
- обучение должно быть активным и сознательным.
- обучение должно быть наглядным.
- обучение должно быть доступным.
- обучение должно быть систематическим и последовательным.
- обучение должно находиться в единстве развития и воспитания обучающихся.

Игра, являясь уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта, как практического - по овладению средствами решения задач, так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях, отвечает всем вышеперечисленным требованиям, т.к. она: помогает сформировать мировоззрение (открывает новое в творческой форме); является стимулом к активности и осознанию (правил игры, и т.д.); является наглядной (все происходит по определенным четким правилам); является доступной (так как игра – это знакомая с младенчества активность); является систематической и последовательной – правила игры и роли распределены и контролируются преподавателем и самими учащимися, обеспечивает единство развития и воспитания (дети учатся взаимодействовать в командах, развивают дух товарищества и поддержки).

Отметим, что появление игрового метода связано с требованиями повышения эффективности обучения за счет более активного включения слушателей в процесс не только получения, но и непосредственного использования знаний.

Рисунок 1 Классификация форм существующих в мире игр

Исследователем Эльконином Д.Б. в своей книге «Психология игры» дает следующее определение игры: «Игра представляет собой объективно-первичную стихийную школу, кажущийся хаос, который предоставляет возможность ребенку ознакомления с традициями поведения окружающих его людей» .

Игра на уроках позволяет выполнять важные методические задачи по:

- 1) Созданию психологической готовности учащихся к речевому общению.
- 2) Обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими материала.
- 3) Тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Игра для учащихся - это, прежде всего, увлекательное занятие. Кроме того, в игре все равны и она посильна практически каждому ученику.

На рис.1 приведена структура форм существующих в мире игр.

В настоящее время игры все больше перемещаются в область виртуальной реальности и компьютерных технологий.

Принято считать, что развитие виртуальной реальности началось в 50-е годы прошлого века. В 1961 году компания Philco Corporation разработала первые шлемы виртуальной реальности Headsight для военных целей, и это стало первым применением технологии в реальной жизни .

Отцом виртуальной реальности по праву считается Мортон Хейлиг. В 1962 он запатентовал первый в мире виртуальный стимулятор под названием «Сенсорамма». Аппарат представлял собой громоздкое устройство, внешне напоминающее игровые автоматы 80-х, и позволял зрителю испытать опыт погружения в виртуальную реальность, например, прокатиться на мотоцикле по улицам Бруклина. Но изобретение Хейлига вызывало недоверие у инвесторов и учёному пришлось прекратить разработки.

Через несколько лет после Хейлига похожее устройство представил профессор Гарварда Айван Сазерленд, который вместе со студентом Бобом Спрауллом создал «Дамоклов меч» — первую систему виртуальной реальности на основе головного дисплея. Очки крепились к потолку, и через компьютер транслировалась картинка. Несмотря на столь громоздкое изобретение, технологией заинтересовались ЦРУ и НАСА. В 80-е годы компания VPL Research разработала более современное оборудование для виртуальной реальности - очки EyePhone и перчатку DataGlove. Компанию создал Джарон Ланье - талантливый изобретатель, поступивший в университет в 13 лет. Именно он придумал термин «виртуальная реальность» .

Хотя области, в которых нашло свое применение трехмерное моделирование и 3D-графики в современном мире, обширны и практически безграничны, виртуальная реальность в массе своей ассоциируется, прежде всего, с компьютерными играми в формате 3D .

При этом современные технологии 3D позволяют использовать как уже существующие модели, так и модифицировать их и создавать свои уникальные модели.

Современное состояние видеоигровой индустрии можно описать как весьма процветающее. В настоящее время игры являются одним из самых продаваемых и популярных развлечений как у молодых людей, так и у людей старшего возраста .

Одна из главных причин успеха видеоигр - это их доступность. С развитием технологий игры становятся все более доступными, общедоступными и дешевыми. Игры можно играть на компьютере, приставке, смартфоне, планшете, находясь где угодно и в любое время.

Кроме того, рост популярности игр стимулировал производство и выход на рынок новых технологий, таких как виртуальная реальность и устройства для ее использования. Это делает игры еще более интересными и увлекательными, позволяет более глубоко погрузиться в игровой мир и получить новые впечатления.

Сегодня существуют множество различных игровых жанров, от боевиков и гонок до стратегий и симуляторов.

Применительно к использованию игр как видеосимуляторов можно привести пример тренинга профессиональных пилотов.

Проанализируем для примера использование игровых авиасимуляторов.

Данный вид авиасимуляторов является разновидностью видео-игры.

Рисуно 2 Вид кабины авиасимулятора снаружи

Рисунок 3 Вид кабины авиасимулятора внутри

В целом подобный авиасимулятор позволяет передавать Физику полета, а именно:

- погодные условия
- ветер
- турбулентность
- облака
- осадки
- слепящее солнце

Аэродинамические эффекты:

- флаттер
- штопор
- перегрузка

Гироскопический эффект:

- реактивный момент воздушного винта
- гироскопический эффект воздушного винта

К Другим эффектам относятся:

- перегрев двигателя
- влияние тряски на перемещения головы пилота
- возможность сломать шасси или разбиться при посадке
- реалистичный вид из кресла пилота, из которого видна кабина
- реалистичные траектории при стрельбе и бомбометании
- ограниченные боезапас и запас топлива
- реалистичная система повреждений самолёта

Рассмотрим игровые авиасимуляторы поподробнее:

1. FlightGear

Платформы: Linux, Windows, macOS

Открытый (open source) проект, начатый еще в далеком 1996 году. Графика угловата. Для FlightGear разработана детализированная модель Земли с описанием поверхности, местонахождения аэродромов и других объектов. Карта огромна, и позволяет побывать практически во всех уголках планеты.

В программе достаточно точно воспроизведена физика полета и механика управления воздушным судном.

2. Digital Combat Simulator (DCS) World

Платформы: Windows

Достаточно известный продукт российских разработчиков, являющийся прямым развитием игр “Ka-50: Черная акула” и Lock On. В отличие от предшественников получил модульную структуру. Оболочка едина, а модели самолетов, карты и компании можно выбирать на свой вкус.

Ведется активная работа нескольких групп над параллельным развитием проекта. С одной стороны, команды объединяют уже созданные модули в единую систему. С другой, продолжается активная разработка новых и улучшение уже существующих веток развития проекта. Все они отличаются функциональностью и набором возможностей. В каких-то, упрощена физика полета. В каких-то – напротив, даже кабина представляет собой полную лицензированную копию настоящей боевой машины с возможностью управления не только физическими манипуляторами, но и кликами на виртуальной приборной доске. Наиболее хардкорные части проекта появились и вовсе по заказу. Например, модуль “DCS: A-10C Warthog” создана на базе элементов кода летного тренажера для летчиков морской пехоты США.

В отношении возможности управления, отметим, что в DCS поддерживаются все виды джойстиков, систем отслеживания движений головы Track IR, а также устройства виртуальной реальности Oculus Rift и HTC Vive.

3. Microsoft Flight Simulator

Одна из самых продолжительных серий авиасимуляторов, начатая еще в 1982 году. Текущая версия была опубликована в 2006 году. Но и по сей день она предлагает пользователю одно из самых обширных игровых пространств – более 510 миллионов квадратных километров.

Реализация полетов в этой игре практически безупречна. Физика, работа систем самолета, переговоры с диспетчером и реализация полета гражданского воздушного судна максимально приближены к реальным. Возможно включение синхронизации погодных условий в игре с реалтайм сервером. Приборное и техническое управление самолетом настолько точное, что позволяет готовиться к экзаменам для пилотов.

4. Lockheed Martin Prepar3D

Платформы: Windows, macOS

Своеобразное продолжение Microsoft Flight Simulator X. Игра использует тот же движок, но доработана инженерами Lockheed Martin. Наиболее техничный вариант симулятора. Поддерживает большинство аддонов для MFS X.

Есть две версии. Prepar3D® Professional разработана для частных пилотов, коммерческих организаций. Prepar3D® Academic — классическая версия симулятора, которая подходит для использования в виде игры. Текущий симулятор версии 3.0 поддерживает Direct X 11. При этом основная нагрузка в таких играх – на процессор (физика, воздушный трафик).

5. X-Plane

Платформы: Android, Windows, macOS, Linux и iOS

В отличие от предыдущих приложений, X-Plane не использует готовые данные о физике модели того или иного летательного аппарата. Вместо этого используется конечно-элементное моделирование аэродинамических свойств планера и двигательных установок. Графика строится по тому же принципу, и жестко привязана к физике, чего нет ни в одном другом симуляторе, и что дает возможность энтузиастам использовать X-Plane в качестве средства разработки собственных самолетов. В X-Plane нет различий между типами воздушных судов, всё определяется типами и конфигурацией двигателей и грузом. Поэтому это единственная игра, в которой существуют комбинированные двигательные установки.

Проведя обзор существующих версий и делая вывод относительно технической оснащенности авиасимулятора, можно сказать, что минимальными системными требованиями, которые могут дать качественное применение, будут следующие:

- ОС: Windows XP, Windows Vista или Windows 7
- Процессор: Intel Core Duo / Quad, 2ГГц и выше. Чем больше ГГц, тем лучше, количество ядер на FPS в FSX практически не влияет. AMD, разумеется, тоже потянет, но с их процессорами я плохо знаком.
- Память: 2Гб и выше. Скорость памяти влияет на FPS, поэтому лучше предусмотреть заранее вопросы частоты и таймингов.
- Жесткий диск: любой современный винчестер со свободным объемом не менее 100 Гб.
- Видеокарта: предпочтительно от nVidia, т.к. у пользователей Radeon иногда возникают проблемы. GeForce 8800 GT или лучше. Также, предпочтительнее иметь более высокую частоту GPU и побольше памяти (256Мб — минимум, 512Мб — хорошо, 1024Мб — отлично), нежели делать SLI или покупать дорогостоящие многоядерные видеокарты.
- Джойстик: например, Logitech Extreme 3D Pro

Как видно для того, чтобы применять видеотехнологии в обучении, необходимо иметь определенный набор инструментов, а также технологии, которые рассмотрим далее подробнее.

1.2 Аудио и видео технологии в обучении

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) являются посредником, а также причиной возникновения так называемого общества 5.0. Распространение ИКТ было достигнуто всеми элементами общества. ИКТ используются для всех аспектов деятельности, таких как образование, здравоохранение, экономическая деятельность, туризм, правительство и развлечения.

Кроме того, все более высокое развитие ИКТ изменило парадигму взаимодействия в обществе, например, технология блокчейн (криптовалюта) создала новую парадигму в мире платежей и банковского дела, что привело к сдвигу в экономике и банковском секторе.

Разработки в мире виртуальной реальности повысили качество игровой индустрии, разработки в области искусственного интеллекта повлияли на интеллектуальные технологии, формирование новой платформы, а именно метавселенной и других.

За последние несколько десятилетий информационные и коммуникационные технологии предоставили обществу широкий спектр новых коммуникационных возможностей. Например, люди могут общаться в режиме реального времени с другими людьми в разных странах, используя такие технологии, как обмен мгновенными сообщениями, передача голоса по IP (VoIP) и видеоконференции. Социальные сети, такие как Facebook, позволяют пользователям со всего мира оставаться на связи и общаться на регулярной основе. Современные информационные и коммуникационные технологии создали «глобальное сообщество», в котором люди могут общаться с другими людьми по всему миру, как если бы они жили по соседству. По этой причине ИКТ часто изучают в контексте того, как современные коммуникационные технологии влияют на общество.

Чтобы быть успешными, люди должны иметь возможность демонстрировать ряд функциональных и

критических навыков мышления, связанных с информацией, средствами массовой информации и технологиями (таб.1).

Парадигма и модели работы в современной действительности зависят в первую очередь от ИКТ. Компании и сотрудники вынуждены разбираться в ИКТ для ведения своего бизнеса, а школы и университеты изучают ИКТ для того, чтобы процесс обучения проходил более эффективно.

Так, по данным исследований в памяти остается 75% материала, если ученик вовлечен в активные действия в процессе обучения. Поэтому формировать ключевые компетенции необходимо через компьютерные технологии и ИКТ, функции которых незаменимы в образовательном процессе (рис. 5).

Наглядно-образные компоненты мышления играют ведущую роль в запоминании и воспроизведении информации, они особенно важны в научном образовании (химии, биологии, информатике), когда общее невозможно без частного, а многообразие велико и где можно легко запутаться.

1. Соснова М. Л. Искусство актера: учеб. пособие для вузов / М. Л. Соснова. М: Академический проект; Трикста, 2008. с. 397
2. Режиссерская школа Сулимова: сб. статей и материалов / авт.-сост. С. Д. Черкасский. СПб.: СПбГАТИ, 2013.
3. Сарабьян Э. Большая книга актерского мастерства. Уникальное собрание тренингов по методикам величайших режиссеров. Станиславский, Мейерхольд, Чехов, Товстоногов / Э. Сарабьян; В. Полищук. М: Изд-во АСТ, 2018.
4. Шевелева, Т.В., Енекова И.В. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРИНЦИПОВ ДИДАКТИКИ В ТЕОРИИ ОБУЧЕНИЯ // Актуальные проблемы гуманитарных и социально-экономических наук. - 2013. № 7-4-2. С. 97-98.
5. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 1987.
6. Artigas J., Jee-Hwan R., Preusche C. and Hirzinger G. Network representation and passivity of delayed teleoperation systems, Intelligent Robots and Systems (IROS), 2011 IEEE/RSJ International Conference on 25-30 Sept. 2011, pp. 177-183.
7. Pryanichnikov V., Andreev V. The Application of Network Technologies to Constructing Group Controlled Systems with Machine Vision for Mobile Robots, Annals of DAAAM for 2012& Proceedings of the 23th International DAAAM Symposium, 24-27th October 2012
8. Pryanichnikov V., Andreev V. The Application of Network Technologies to Constructing Group Controlled Systems with Machine Vision for Mobile Robots, Annals of DAAAM for 2012& Proceedings of the 23th International DAAAM Symposium, 24-27th October 2012
9. ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ НА МАТЕРИАЛЕ СРАВНЕНИЯ ИНДИ-ИГР С КОММЕРЧЕСКИМИ ИГРОВЫМИ ПРОЕКТАМИ [Электронный ресурс]
<https://core.ac.uk/download/pdf/162258152.pdf>
10. Flight Gear [Электронный ресурс] www.flightgear.org
11. Digital Combat Simulator [Электронный ресурс] <https://www.digitalcombatsimulator.com>
12. Microsoft Flight Simulator [Электронный ресурс]
<https://www.microsoft.com/Products/Games/FSInsider/product/Pages/>
13. Lockheed Martin Prepar3D [Электронный ресурс] www.prepar3d.com
14. X-Plane [Электронный ресурс] www.x-plane.com
15. http://dtconf.unibel.by/doc/Conference_2019.pdf
16. What is a training video? [Электронный ресурс] <https://www.wyzowl.com/create-training-videos/>
17. 8 Podcast Formats To Consider For Your Show [Электронный ресурс] <https://castos.com/podcast-format/>
18. Сысоев П.В. Спорные вопросы коммуникативного контроля умений учащихся воспринимать речь на слух // Иностранные языки в школе. 2008. № 1. С. 8-15
19. Актерское мастерство: Речь [Электронный ресурс] <https://partacademy.ru/akterskoe-masterstvo-rech>
20. mir3d [Электронный документ]. - (<http://www.mir3d.ru/learning/930>)
21. Википедия: Захват движения [Электронный документ]. - (https://ru.wikipedia.org/wiki/Захват_движения)
22. Википедия: Autodesk Maya [Электронный документ].- (https://ru.wikipedia.org/wiki/Autodesk_Maya)
23. Википедия: Компьютерная анимация [Электронный документ].- (https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_анимация)
24. Tony White. The Animator's Workbook (Тони Уайт. Рабочая книга художника - аниматора)
25. Пример создания обучающего подкаста [Электронный ресурс] <https://www.wyzowl.com/create-training-videos/>

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/diplomnaya-rabota/359570>