

Skaitmeninių žaidimų taikymo galimybės įgyvendinant dailės mokomojo dalyko *Curriculum*

Birutė Vitytė

Lietuvos edukologijos universitetas, Ugdymo mokslų fakultetas, Šokio ir teatro katedra, Studentų g. 39, 08106 Vilnius, birute.vityte@leu.lt

Anotacija. Straipsnyje analizuojamos skaitmeninių žaidimų taikymo galimybės siekiant kokybiškai įgyvendinti dailės *curriculum*. Apibrėžiamos skaitmeninio žaidimo, žaidimais grįsto mokymo, rimtų žaidimų sampratos. Pateikiama skaitmeninių žaidimų kaip šiuolaikinio meno studija / analizė. Skaitmeniniai žaidimai analizuojami kaip dailės raiškos bei kaip dailės pamokai motyvuojanti priemonė.

Esminiai žodžiai: *skaitmeniniai žaidimai, dailės mokymas, dailės curriculum, inovatyvi mokymo(si) priemonė.*

Įvadas

Argi nebūtų puiku mokyklose turėti tokias priemones, kurios mokinius taip sudomintų ir įtrauktų, kad jie negalėtų atsitraukti nuo užduoties, skirtų jai daugybę laiko ir patirtų daug džiaugsmo bei iššūkių naudodamiesi tomis priemonėmis? (Gee, 2007; Lim, 2008). Tai turbūt kiekvieno šiuolaikinio mokytojo svajonė, juo labiau kuomet tenka dirbti su mokiniais, kurie yra užaugę su „vaizdo žaidimais“, kuomet daugiausia laiko praleidžiama prie kompiuterio, televizoriaus, planšečių, telefonų ir šios jų veiklos dažniausiai užima daugiau laiko negu bet kurios kitos (Chaudhary, 2008). Tokia skaitmeninių technologijų aplinka neabejotinai pakeitė mokinių mokymosi įpročius, stilių ir jų mokymosi galimybes. Tradiciniai mokymo metodai nebesiteisina ir tai vyksta be išimties per visus mokomuosius dalykus, nesvarbu, ar tai tikslieji, gamtos, kalbų ar

meniniai dalykai (Razak, Connolly, 2013). Šiuolaikiniai mokiniai labai greitai apdoroja informaciją, paraleliai gebėdami atlikti skirtingas užduotis, jų veikla dažnai neturi sistemos, kartais padrika. Tokiems mokiniams tai yra priimtinau nei tradicinės veiklos, kuriose veikiama žingsnelis po žingsnelio. Mokiniai mėgsta aktyvią mokymosi veiklą, fantastikos ir iliuzijos elementus ir, žinoma, jiems patinka naudotis technologijomis (Razak, Connolly, 2013).

Skaitmeniniai žaidimai yra unikali sritis, kuri apima pramogas, poilsį ir technologijas bei pasižymi tokiomis charakteristikomis: yra aktyvūs, orientuoti į tikslo siekimą, lengvai pritaikomi skirtinguose mokymo(si) kontekstuose bei lengvai prieinami. Dėl šių priežasčių būtent skaitmeniniai žaidimai daugelio mokslininkų tyrinėjami kaip vienas iš inovatyvių mokymo(si) metodų ir priemonių, kurios galėtų būti priimtinos ir suprantamos šiuolaikiniams mokiniams, juo labiau kad ir jų veikimo principas leidžia veikti mokiniams priimtinu būdu ir kartais tik jiems suprantama eiga (Shute, Rieber ir ft Van Eck, 2011; Bryce, Rutter, 2006). Nors yra daugybė skeptiškai nusiteikusių prieš skaitmeninius žaidimus ir jų taikymą mokyme, vis dėlto atlikti tyrimai leidžia daryti prielaidą, kad šiuolaikinis mokymas galėtų ir turėtų pasižymėti tokiomis savybėmis, kuriomis pasižymi skaitmeniniai žaidimai, juo labiau kad ir skaitmeninių žaidimų tyrimai edukaciniu aspektu siekia 1980 m., t. y. tokių žaidimų atsiradimo pradžią. Mokslininkai ir edukologai skaitmeninius žaidimus tyrinėja skirtingais aspektais (Bryce, Rutter, 2006). N. Alloway ir P. Gilbertas (1998) kalba apie žaidimų kenksmingumą bei priklausomybės problemas. J. Bryce ir J. Rutter (2006) analizuoja sampratas, susijusias su skaitmeniniais žaidimais, edukacines žaidimų galimybes. P. Gee (2003) ir M. Prensky (2001) – žaidimais grįstą mokymą bei žaidimų taikymo ypatumus. Žaidimus ir skaitmeninius žaidimus kaip meno reiškinių tiria E. W. Adamsas (2006), E. Aarsethas (2001), M. J. P. Wolfas (2001) ir kiti. Konkrečius skaitmeninių žaidimų taikymo mokyme įvairiais aspektais atvejus tiria M. Prensky (2008), R. Pattonas (2014). Galimybes ugdyti mokinių kūrybingumą taikant skaitmeninius žaidimus – V. Marone (2013). Tyrėjai kalba apie sėkmingą skaitmeninių žaidimų įtraukimą į tokių mokomųjų dalykų kaip gamtos, matematikos, užsienio kalbos ir istorijos turinius, tačiau nėra atlikta konkrečių tyrimų apie tai, kokios skaitmeninių žaidimų galybės įgyvendinant dailės *curriculum*, nors kai kurie tyrimai leidžia daryti prielaidas, jog skaitmeniniai žaidimai į dailės mokomojo dalyko turinį galėtų įsikomponuoti net keliais skirtingais aspektais.

Tyrimo objektas – skaitmeninių žaidimų taikymas įgyvendinant dailės *curriculum*.

Tyrimo tikslas – išanalizuoti ir atskleisti skaitmeninių žaidimų taikymo galimybes įgyvendinant dailės mokomojo dalyko *curriculum*.

Tyrimo metodas – mokslinės literatūros sisteminė apžvalga ir analizė susisteminant, vertinant literatūrą bei nustatant netirtus aspektus (Grant, Booth, 2009).

Pirmoje straipsnio dalyje pateikiama skaitmeninio žaidimo, žaidimais grįsto mokymo, rimtų žaidimų bei kitų sampratų analizė. *Antroje dalyje* skaitmeniniai žaidimai apžvelgiami kaip šiuolaikinio meno reiškinys. Kaip dailės raiškos priemonės skaitmeniniai

žaidimai analizuojami *trečioje dalyje*. *Ketvirtoje* – atskleidžiami kai kurie žaidimų kaip motyvuojančios priemonės aspektai.

Skaitmeninių žaidimų ir jais grindžiamo mokymosi sampratų lauko analizė

Skaitmeninis žaidimas yra daugialypis ir daugiabriaunis fenomenas. Šio fenomeno įvairumą ir sudėtingumą įdomiai ir vaizdingai atskleidžia J. Bryce ir J. Rutteris knygoje „Understanding Digital Games“ (2006). Šie autoriai skaitmeninio žaidimo sampratos aiškinimui pasirenka Johno Godfrey Saxe'o kūrinį apie šešis išmintingus, bet aklius vyrus. Poemos esmė: visi akli vyrai sutinka savo kelyje dramblių, visi jį paliečia, tačiau visi paliečia skirtingas dramblio dalis. Vienas paliečia tik straublį, todėl dramblys jam primena gyvatę, kitas – šoną, todėl pastarajam dramblys panašus į sieną ir pan. Visi vyrai diskutuoja apie dramblių, kiekvienas jų gina savo poziciją ir savo viziją apie tai, koks yra dramblys ir visi jie vienu metu klysta, ir visi yra teisūs. Todėl bet kokios skaitmeninio žaidimo studijos ir tyrinėjimai neatskleidžia šio fenomeno įvairovės, o tik apibūdina vienintelį aspektą.

Plačiausia prasme **skaitmeninis žaidimas** yra hibridinė terpė / laikmena, kuri apima skirtingas tradicijas ir skirtingas technologijas, tai pramogos ir technologijos sujungimas į vieną (Bryce, Rutter, 2006; Wolf, Perron, 2003). Edukologijos moksle dažniausiai sutinkamos ir vartojamos yra šios su skaitmeniniais žaidimais susijusios sąvokos: **žaidimais grįstas mokymas** (angl. *game – based learning/digital game – based learning*), **rimti / rimtieji žaidimai** (angl. *serious games*) (lietuviškoje literatūroje taip pat aptinkamas terminas – kompiuteriniai tiksliniai žaidimai (Targamadzė, Butkutė, 2010)) ir **šviečiamosios programos** (angl. *edutainment*).

Sąvoka **rimti / rimtieji žaidimai** pirmą kartą pavartota C. C. Abto knygoje „Rimti žaidimai“ (*Serious Games*) 1970 m. (Abt, 1987; Sørensen, Meyer ir Egenfeldt-Nielsen, 2011). Paprastai kalbant, žaidimas yra veikla tarp dviejų ar daugiau nepriklausomų žaidėjų, kurie priima sprendimus siekdami savo tikslų tam tikrame limituotame kontekste. Pagal tradicinę apibrėžimą žaidimas – tai kontekstas su taisyklėmis, žaidžiamas konkuruojant su varžovu / priešininku siekiant laimėti. Rimtų žaidimų specifika yra ta, jog jie turi tikslų ir kruopščiai apgalvotų edukacinių siekinių, o svarbiausia tai, jog nėra skirti žaisti vien dėl pramogos (Abt, 1987; Sørensen, Meyer, Egenfeldt-Nielsen, 2011). T. Susi, M. Johannesson ir P. Backlundas (2007) bei B. Wu (2013) rimtus žaidimus (angl. *serious games*) priskiria žaidimams, kurių tikslas nėra vien pramoga, iš esmės pateikdami tokį patį apibrėžimą kaip ir anksčiau minėti autoriai. Rimtų žaidimų koncepcija / sąvoka neturi vieno konkretaus apibrėžimo, bet iš esmės visi autoriai laikosi pozicijos, jog tai yra tokie žaidimai, kurie naudojami kitais nei pramogos tikslais (Susi, Johannesson ir Backlund, 2007). Tikslingas atrodo lietuvių mokslininkų V. Targamadzės ir V. Butkutės (2010) var-

tojamasis terminas *kompiuteriniai tiksliniai žaidimai*, kai turima omeny žaidimus, kurių tikslas nėra pramoga. Dėl patogumo ir dėl aiškios sąsajos su anglų kalboje vartojamu terminu *serious games* šiame straipsnyje toliau bus vartojama sąvoka *rimti žaidimai*.

Sąvoką **skaitmeniniais žaidimais grįstas mokymas** (angl. *digital game-based learning* – DGBL) išplėtojo ir išpopuliarino P. Gee (2003) ir M. Prensky (2001). Skaitmeniniais žaidimais grįstas mokymas – tai mokymas per rimtus skaitmeninius žaidimus, kurie turi edukacinį potencialą. B. Wu (2013) skaitmeniniais žaidimais grįstą mokymą apibūdina kaip rimtų žaidimų šaką, kuri daro įtaką mokymosi rezultatams (2013). Skaitmeniniais žaidimais grįstas mokymas yra glaudžiai susijęs su žaidimais grįstu mokymu, skirtumas tik tas, kad žaidimo forma yra skaitmeninė (Michael, 2006; Wu, 2013). Apibendrinant šios sąvokos sampratą galima teigti, jog skaitmeniniais žaidimais grįstas mokymas yra mokymas grindžiamas prieš tai apibrėžtais rimtais žaidimais, kurie turi skaitmeninę formą. K. Corti (2006) teigia, jog žaidimais grįstas mokymas tobulina mokymo veiklą ir skatina įsitraukimą į ją, didina motyvaciją, suteikia galimybę žaisti skirtinguose vaidmenyse bei nepavykus – galimybę veiklą pakartoti dar kartą.

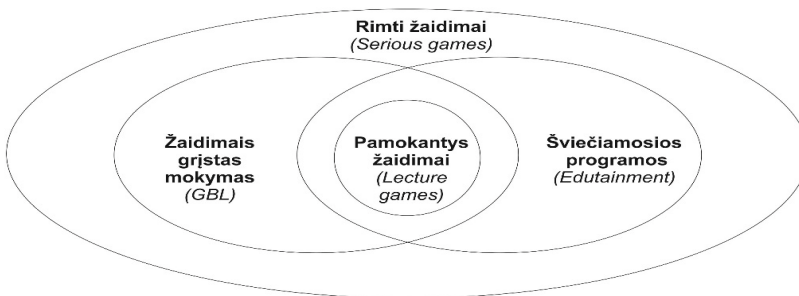
Kita dažnai vartojama sąvoka, kuomet kalbama apie skaitmeninius žaidimus edukaciniame kontekste, yra **šviečiamosios programos** (angl. *edutainment*). B. H. Sørensenas, B. Meyer ir S. Egenfeldt-Nielsenas (2011) teigia, jog sąvokos šviečiamosios programos (angl. *edutainment*) ir rimti žaidimai (angl. *serious games*) yra seniausi terminai, kai kalbama apie žaidimų taikymą mokyje / edukacijoje. Šviečiamosios programos (angl. *edutainment*) buvo itin populiarios apie 1990 m. ir tai buvo susiję su kompiuterių pramonės augimu. Iš esmės tai kompiuteriniai žaidimai, televizijos programos, kurios apima pramogos ir edukacijos aspektus. Platesniąja prasme tai bet kokia mokomoji edukacinė veikla, kuri yra linksma / linksmi ir yra susijusi su vaizdo žaidimais, televizijos programomis, turinčiomis edukacinių tikslų (Michael, 2006; Wu, 2013). Trumpai apibrėžiant šviečiamosios programos (angl. *edutainment*) – edukacija / mokymas per pramogą.

Rimti / rimtieji žaidimai (angl. *serious games*) ir šviečiamosios programos (angl. *edutainment*) turi tuos pačius tikslus, tačiau rimti žaidimai apima įvairesnes edukacines formas (t. y. ir mokymą, ir mokymąsi, treniravimąsi, žinių gavimą) bei tinkami pritaikyti įvairesnei besimokančiųjų auditorijai (Wu, 2013).

K. Corti (2006) skaitmeniniais žaidimais grįstą mokymą (DGBL) ir rimtus / rimtuosius žaidimus (angl. *serious games*) bei šviečiamąsias programas traktuoja kaip daugiau ar mažiau tą patį ir teigia, jog šias sąvokas galima būtų laikyti sinonimais, dažniausiai tai būna tiesiog kitas išsireiškimo būdas, kalbant apie tą patį reiškinį (2006). Kiti autoriai – B. H. Sørensenas, B. Meyer ir S. Egenfeldt-Nielsenas (2011) – teigia, jog žaidimų naudojimas edukaciniais tikslais buvo įvardijamas skirtingai ir nors nėra griežtų prieš tai minėtų sąvokų apibrėžimų (angl. *serious games*, *game-based learning*, *edutainment*) vis dėlto jos turi skirtingas koncepcijas ir reikšmes.

Išanalizavus skaitmeninio žaidimo, skaitmeniniais žaidimais grįsto mokymo, rimtų žaidimų ir šviečiamųjų programų sąvokas gali susidaryti įspūdis, kad rimti žaidimai,

kurie sietini su skaitmeniniais žaidimais grįstu mokymu, yra tik tokie žaidimai, kurie buvo tikslingai sukurti siekiant edukacinių tikslų. Vis dėlto daugybė šiuolaikinių skaitmeninių žaidimų, ypač populiarių tarp įvairaus amžiaus vaikų, nebuvo tikslingai kurti siekiant tam tikrų edukacinių tikslų. Šių žaidimų tikslas ir prigimtis nėra tokia pati, kaip tikslingai kuriamų rimtų žaidimų, bet jie lygiai taip pat gali būti taikomi siekiant edukacinių tikslų ir kartais net įvardijami taip pat – rimti / rimtieji žaidimai (angl. *serious games*) (Wu, 2013). B. Wu (2013) išskiria sąvoką – **pamokantys žaidimai** (angl. *lecture games*) bei pateikia tokį apibrėžimą: tai žaidimai, kuriuos žaisdami arba kurdami mokiniai motyvuojami mokytis. Šių žaidimų ryšys su rimtais žaidimais, žaidimais grįstu mokymu ir šviečiamosiomis programomis pavaizduotas 1 pav.



1 pav. Pamokančių žaidimų (angl. *lecture games*), rimtų žaidimų (angl. *serious games*), žaidimais grįsto mokymo (angl. *GBL*) ir šviečiamųjų programų (angl. *edutainment*) ryšys (Wu, 2013)

Šio straipsnio kontekste skaitmeniniai žaidimai, kurie nebūtinai yra sukurti mokymo tikslais, bet gali būti taikomi mokyme ir mokymuisi, bus laikomi rimtais žaidimais ir tinkami skaitmeniniais žaidimais grįstam mokymui(si). Vis dėlto dėl aiškumo toliau pateikiamos tam tikros žaidimų charakteristikos bei klasifikacijos pagal žanrus, kurie suteiks aiškumo, kokiomis savybėmis ir kokiam tipui priskiriami žaidimai gali būti laikomi rimtais ir taikomi edukacijoje.

P. Gee (2007), tyrinėjantis kompiuterinių žaidimų mokomąsias galimybes, pateikia požymių, charakterizuojančių edukacinių galimybių turinčius žaidimus, sąrašą. Jis išskiria *interaktyvumą*, kurį apibūdina kaip įvairių sąveiką tarp žaidėjo, kitų žaidėjų ir įrenginio. Šia savybe pasižymintys žaidimai yra lankstūs, suteikia galimybių žaidėjui interpretuoti, keisti, varijuoti žaidimo metu ar net keisti pačią žaidimo eigą. *Pritaikomumas* – žaidimo savybė, leidžianti jį taikyti skirtinguose mokymo(si) kontekstuose, žaidime sudarytos galimybės skirtingų gebėjimų žaidėjams veikti skirtingai. Žaidimai, kurie sukuria *tapatumo jausmą* su tam tikru virtualiu veikėju, kuris gali būti lengvai transformuojamas, suteikiant galimybę žaidėjui fantazuoti, kurti, įgyvendinti savo

viziją. Gerai sukurti žaidimo *iššūkliai ir problemos*, kurias reikia išspręsti, taip pat yra savybė, apibūdinanti edukacijai tinkamus žaidimus. Šia charakteristika pasižyminčiuose žaidimuose žaidėjams sudarytos galimybės pradėti nuo lengvesnių ir nuosekliai pereiti prie sudėtingesnių iššūkių. Kita savybė, kai žaidimo metu patiriamus pralaimėjimus ir *nesėkmes galima spręsti* žaidimui vykstant ir tuoj pat gauti grįžtamąjį ryšį. Geri žaidimai yra sukonstruoti taip, kad lavintų atmintį ir suteiktų pakartojimo galimybę, o tai leidžia praktikuotis ir tobulinti gebėjimus, kurie bus reikalingi naujiems iššūkiams žaidime. *Sąžiningumas* – taip pat yra savybė, būdinga edukacijai tinkamiems žaidimams, tai galimybė eiti tiesiai pirmyn žaidime, jei žaidėjas perpranta žaidimo specifiką ir pasižymi gera nuovoka žaidime. *Teisingumas*, kai yra daug iššūkių, tačiau taip pat patiriamos ir sėkmės, o tie iššūkliai yra išsprendžiami. Pasak B. H. Sørensen ir kt. (2011) bei P. Gee (2007), šios savybės įvardijamos reikšmingiausiomis apibūdinant kompiuterinių žaidimų savybes, lemiančias veiksmingumą mokymui ir mokymuisi.

B. Gros (2014) pateikia standartinę skaitmeninių žaidimų klasifikaciją pagal žanrus. Svarbu tai, jog nustatyta, kad tam tikriems žanrams priskiriami žaidimai dažniau yra tinkami taikyti edukacijoje. Išskiriami septyni pagrindiniai žaidimų žanrai / kategorijos: *veiksmo žaidimai* – šių žaidimų esmė yra puiki reakcija ir greitis. *Nuotykių žaidimai* – kai žaidėjai sprendžia įvairias problemas, siekdami progreso virtualiojoje žaidimo erdvėje. *Kovų žaidimai* – kovoti su kitu žaidėju arba žaidimo kontroliuojamu personažu. *Vaidmenų žaidimai* – žaidžiama prisiėmus tam tikro personažo charakteristikas. *Simuliaciniai* – žaidimo metu žaidėjai atlieka tam tikras užduotis, kad pasiektų konkrečių žaidimo tikslų. *Sporto* žaidimai dažniausiai paremti konkrečiu sportiniu žaidimu. *Strateginiai žaidimai* leidžia pačiam žaidėjui sukurti istorijas, pramanytas situacijas, pačiam sugalvotų būdu įveikti istorines arba pramanytas situacijas, pačiam kuriant ir apgalvojant savo veiksmų eigą ir strategijas. Didžioji dalis skaitmeninių žaidimų priklauso daugiau nei vienam žanrui, tačiau nustatyta, kad didžiausią edukacinį potencialą turi žaidimai, priskiriami simuliacinių ir nuotykių žaidimų žanrui (Gros, 2014).

Skaitmeniniai žaidimai – šiuolaikinio meno reiškiny

Riba tarp to, kas yra menas ir kas nėra menas, yra sunkiai apibrėžiama, tai tarsi „pilkoji pereinamoji riba ar zona“, – teigia E. W. Adamsas (2006). Tradiciškai suvokiami ir suprantami menai turi aiškias juos skiriančias ribas, tačiau šiuolaikiniai menai kartais sunkiai priskiriami tik vienai konkrečiai meno sričiai. Jei skaitmeninius žaidimus priskirsime meno reiškiniams / kūriniais, kokiai meno rūšiai, šakai ar žanrui jį priskirti? Ar skaitmeninis žaidimas, skirtas pramogai ir linksminimui, gali būti vertinamas ir įvardijamas kaip meno objektas bei įtraukiamas į dailės dalyko turinį?

Autoriai, tyrinėjantys skaitmeninius žaidimus, E. W. Adamsas (2006) ir E. Aarsethas (1997) juos priskiria literatūros menų tipui dėl to, kad vienas iš esminių skaitmeninių

žaidimų turinio elementų yra pasakojimo buvimas / pasakojimas. Tačiau grafinė ir vizualioji skaitmeninių žaidimų dalis taip pat ypatingai svarbi, nes skaitmeninio žaidimo, tokio, kokį matome dabar, raidą lėmė ne pramogos ir technologijos sujungimas į vieną, o grafikos ir estetikos kaip esminių žaidimų elementų vertinimas ir didelio dėmesio šiems elementams tobulinti skyrimas (Bryce, Rutter, 2006). Pasak M. J. P. Wolfo (2001), estetiškas skaitmeninių žaidimų turinys netgi turėjo įtakos mokslininkams / tyrėjams kuriant naujas koncepcijas ir teorijas apie vaizduotę, žaidėjų veiksmus, navigacijos ir algoritmo struktūras (Bryce, Rutter, 2006). Grįžtant prie skaitmeninio žaidimo kaip literatūros meno aiškinimo, kitas bruožas, leidžiantis skaitmeninius žaidimus priskirti literatūrinių menų sričiai (kuriai, remiantis Britannicos enciklopedija (<http://www.britannica.com/topic/the-arts>), taip pat priskiriami filmai ir televizija) yra tai, kad pats objektas nėra menas. Turima omeny tai, kad popierius ir rašalas, kuriuo parašyta knyga nėra menas, o tik meno laikmena. Ši savybė būdinga ir kinui, nes kompaktinė plokštelė (CD) ar juosta, į kuriuos įrašytas filmas, nėra menas.

Pagal tam tikrus požymius skaitmeninis žaidimas priskiriamas literatūrinių menų tipui, tačiau dėl vizualumo laikomas vaizduojamosios dailės sritimi (per tam tikras moderniosios dailės kryptis bei rūšis). Todėl, nors skaitmeninių žaidimų priskyrimas konkrečiai menų sričiai vis dar diskutuotinas ir tinkamiausia skaitmeninius žaidimus traktuoti tiesiog kaip šiuolaikinį meno reiškinių, juos dėl sąsajų su šiuolaikiniais menais galima įtraukti į dailės dalyko *curriculum*. *Specializuoto ugdymo krypties programų dailės ugdymo dalies programos* turinyje įtraukti XX a. dailės istorijos stiliai, kryptys ir judėjimai: fovizmas, ekspresionizmas, kubizmas, futurizmas, įvairios abstrakcionizmo rūšys, konstruktyvizmas, metafizinė tapyba, *Dada*, siurrealizmas, *art deco*, abstraktusis ekspresionizmas, optinis menas, popmenas, minimalizmas, konceptualizmas, hiperrealizmas, instaliacijos. Paskutiniųjų dešimtmečių populiariausi meno reiškiniai – žemės menas, performansas (akcijos) bei videomenas (Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija, 2013). Tam tikrais aspektais skaitmeniniai žaidimai atspindi net keletą minėtų meno tendencijų, gali būti priskiriami prie populiariojo meno, turi sąsajų su instaliacija, be abejonės, su vaizdo, optiniu ir kitais menais. Iš esmės skaitmeniniai žaidimai jau yra dailės programų turiniuose kaip tam tikrų dailės krypčių dalis. Tačiau ne kiekvienas skaitmeninis žaidimas gali būti įtraukiamas į dailės dalyko turinį, o tiksliau, ne kiekvienas yra vertas būti mokomojo dalyko turinio dalimi. Todėl ypatingas vaidmuo čia atitenka dailės mokytojo nuostatomis, pasirengimui bei gebėjimui tokį gana sunkiai apibrėžiamą fenomeną, vertinti ir tinkamai įtraukti į dailės mokymo turinį.

Tinkama analogija, kalbant apie skaitmeninius žaidimus kaip apie vizualųjį meną, yra kinas. Kinas, be abejonės, yra laikomas meno forma, kartu suprantant, kad ne kiekvienas filmas yra meno kūrinys, o dažniau populiariosios kultūros išraiška. Analogiška situacija yra ir su skaitmeniniais žaidimais (Adams, 2006). Ne kiekvienas skaitmeninis žaidimas savo turiniu, grafika ir kitais elementais vertingas, tačiau kai kurie iš jų tikrai vertingi bei verti būti dailės dalyko turinio dalimi.

C. Pearce *Žaidimų meno istorijos simpoziume (Art History of Games Symposium)* Atlantoje (JAV) (2010) teigia, kad kai tik žodžiai *vaizdo žaidimas* ir *menas* yra pavartojami viename sakinyje, visuomet diskusija pasisuka apie tai, ar šie žaidimai yra menas ir labai retai kalbama apie vaizdo žaidimų naudojimą vizualiuosiuose menuose, nors šios srities menininkai jau daug metų naudoja žaidimų raiškos galimybes savo kūryboje (Art History, 2010).

Kitas aspektas, kuris galėtų lemti skaitmeninio žaidimo įtraukimą į dailės dalyko turinį, ne tik žaidimo suvokimas kaip tam tikros meno krypties, bet ir dėl paties žaidimo kaip kūrybos formos. Žaidimas yra kūrybos forma, kuri yra senesnė nei kultūra. Žmogui žaidimas buvo pramoga, švietimas, mankšta, konfliktų sprendimo forma, ritualas ir savi-raiškos galimybė. Nuo XX a. žaidimai ir žaidimų žaidimas imti vertinti bei traktuojami ir kaip meno forma. Dabar žaidimas – visavertė ir teisėta meno forma (Art History, 2010).

Meno supratimas bei jo vertinimas yra kintamas. XX a. pradžioje meno supratimas ėmė keistis. Menininkai kūrėjai ėmė suprasti, jog meno prasmė ir reikšmė yra ne tai, kaip konkrečiai ir tiksliai tu pavaizduoji konkrečius objektus bei reiškinius. Menas turi padėti išreikšti mintis. Skulptoriai ir dailininkai pradėjo vaizduoti reiškinius ne tikroviškai, o taip, kaip juos matė patys. Norėjo, kad ir kiti pamatytų, kaip mato jie. Todėl skaitmeninių žaidimų kūrėjai neturėtų būti eliminuojami iš menininkų tarpo dėl to, kad jų mintys, kūryba ir supratimas apie pasaulį ir jo vaizdavimo forma ir turinys būtų tokia – skaitmeninio žaidimo (Adams, 2006).

Yra tam tikri mechanizmai bei nuostatos, kuriomis pasižymi meno kūriniai, tai prasmė, turinio turtingumas, gilumas, reikšmingumas. Šios savybės būdingos ir kai kuriems žaidimams, be to, skaitmeniniai žaidimai turi vieną išskirtinį bruožą, kuriuo nepasižymi joks kitas menas, tai peržaidimo / pakartojimo (angl. *replayability*) galimybė. J. Sharpas (2010), žaidimų dizaineris, pedagogas ir meno istorikas, teigia, jog būtent dėl šios savybės, kad žaidimas gali būti pakartotas daug kartų, ir dėl specifinės estetikos bei „smagumo“ faktoriaus žaidimas nepripažįstamas menu. Perfomansas (kuris turi aiškų numatytą scenarijų) ir *hepeningas* (kurio esmė improvizacija ir netikėta, nesuplanuota eiga), pasižymėdami tradiciškai suprantamam menui nebūdingomis savybėmis, priklauso moderniajam menui, todėl skaitmeninis žaidimas, pasižymėdamas unikalia peržaidimo / pakartojimo savybe taip pat gali būti laikomas moderniojo meno dalimi.

P. Pattonas (2013), analizuodamas skaitmeninį žaidimą kaip meno reiškinį, ieško sąsajų su dadaizmu. Dados atstovai palaikė poziciją, jog meną gali kurti kiekvienas, bei visiškai atmesdavo menininko specializaciją. Tačiau iki šiol ne tik kultūros kontekstas, bet ir edukacinė sistema tam nėra palanki (*Dada ir dailės edukologija*, 2015). Marcelio Duchamp'o, dadaizmo atstovo, vienas žinomiausių kūrinių yra *Fontanas* (pisuaras, eksponuotas 1917 m.). M. Duchamp'as jį įvardijo kaip *readymade* [paties M. Duchamp'o sugalvoti žodžiai] – tai pramoniniu būdu pagamintas objektas arba kitų objektų kombinacija, esmė – tokio tipo kūrinių pristatymas, pasak M. Duchamp'o, tai, kad menininkas pats jį pasirinko, o menininko pasirinkimas yra kūrybinis veiksmas. Gamyklinis objektas buvo

„perreikšmintas“, o jo vietoje atsirado nauja reikšmė. M. Duchamp'as įtvirtino nuostatą, kad menininkas yra tas, kuris įvardija, kas yra menas (*Dada ir dailės edukologija*, 2015). Šis menininko kūrinys kėlė nemažai diskusijų, ar tokį kūrinį galima laikyti menu. Todėl kilo diskusijų, ar skaitmeniniai žaidimai yra menas, yra visiškai natūralios ir būdingos meno srityje atsirandant naujoms išraiškos formoms bei meno sampratoms. Tačiau tam tikri vyraujantys stereotipai ir nuostatos šių naujų meno reiškinių neturėtų eliminuoti nei iš meno, nei iš edukacinio konteksto.

Skaitmeniniai žaidimai kaip dailės raiškos priemonė

Skaitmeninių žaidimų taikymas dailės pamokose gali vykti keliais skirtingais būdais. Pirmasis būdas – skaitmeninio žaidimo kaip meno objekto kūrimas dailės pamokose. Antrasis – jau sukurtų skaitmeninių žaidimų žaidimas kaip tam tikrų dailės raiškos gebėjimų ugdymo priemonė.

Skaitmeninio žaidimo kaip meno objekto kūrimas dailės pamokose. Aktualiausias klausimas mokytojams, kalbant apie skaitmeninių žaidimų kūrimą dailės pamokose, būtų toks: ar vaikai pajėgūs tai daryti ir ar mokykla turi reikiamų priemonių, kad būtų galima kurti skaitmeninius žaidimus mokyklose?

M. Prensky (2008) teigia, kad mokiniai yra pajėgūs, gali kurti ir projektuoti žaidimus: jų scenarijų, grafiką, kitus elementus. Vaikai dar iki 10 metų ima naudotis programomis, leidžiančiomis kurti žaidimų dizainą: *Game Maker*, *Click&Play*, *Stagecast Creator* ar kitomis panašiomis. Paaugliai ir vyresni mokiniai dažnai jau geba valdyti ir profesionalams skirtas programas, tokias kaip *Flash*. Pasak M. Prensky (2008), mokiniai gali kurti net ir edukacinį aspektą turinčius žaidimus. Iš tiesų mokiniai jau tai daro ir jiems tai puikiai sekasi, o keletas mokinių sukurtų žaidimų yra net apdovanoti, pvz.: *PeaceMaker* – žaidimas apie Izraelio ir Palestinos konfliktą; *Eyewitness* – apie Kinijos istoriją ir kt. (Prensky, 2008). Didžioji dalis priemonių ir programų, kuriomis mokiniai gali kurti žaidimus, yra nemokamos ir nesunkiai prieinamos internetu.

Skaitmeninio žaidimo kūrimo procesas vyksta taip pat kaip bet kokio kito meno objekto kūrimas, ir tik kartais dėl konkrečių programų galimybių bei apribojimų reikia kruopščiau suplanuoti darbo eigą. Tačiau tokia kūrybinio darbo specifika turi daugiau tam tikrų edukacinių galimybių. R. M. Pattonas (2013), kuris dirbdamas su 8–13 metų amžiaus vaikais kūrė vaizdo žaidimus, teigia, kad žaidimų kūrimas buvo puikus būdas mokiniams kritiškai vertinti ir suvokti sudėtingas programas, o vaizdo žaidimų kūrimą įvardijo kaip naują kūrybos galimybę šiuolaikinėse dailės pamokose. Taip pat nustatyta, kad VI–VII klasių mokiniai, kurie kūrė skaitmeninius žaidimus, geriau ir lengviau perprato mokymosi būdus ir strategijas (Birmingham et al., 2013). H. Hsiao, C. Chang, C. Lin ir P. Hu (2014) teigia, jog skaitmeniniai žaidimai ugdo ir mokinių aukštesniuosius mąstymo gebėjimus. Taigi skaitmeninių žaidimų kūrimas ne tik įsikomponuoja į dailės

curriculum, bet ir teikia ugdomųjų galimybių, kurioms įgyvendinti sąlygos nėra tokios palankios, kai naudojamosi tradicinėmis raiškos priemonėmis.

Tačiau dar dažnai problemų kuriant skaitmeninius žaidimus dailės pamokose kyla dėl mokytojų. Tyrimai rodo, kad dauguma mokytojų, baigusių mokymus apie žaidimų edukacines galimybes ir pripažįstantys jų edukacinį potencialą, savo darbe jų taikyti nėra linkę. Taikantys skaitmeninius žaidimus savo darbe jaučiasi nepatogiai ir nesaugiai (Gros, 2007). Taip pat tenka susidurti, jog dailės mokytojai nepripažįsta skaitmeninių žaidimų, nes jų grafiką vertina kaip labai prastą ir primityvią, šiems mokytojams skaitmeninio žaidimo kūrimas dailės pamokose galėtų būti asmeninis iššūkis – išmokyti mokinius vertinti estetiinę žaidimo pusę bei, vadovaujamiems mokytojo, kurti kokybišką, originalų dizainą arba formuoti mokinių nuostatas, jog net ir žaidimai, kurie skirti tik pramogai, gali būti vizualiai vertingi ir patrauklūs.

Dažnai dailės pamokose kūrybinės užduotys yra atliekamos individualiai, skaitmeninių žaidimų kūrimas dailės pamokų metu gali būti puiki užduotis, skirta atlikti mokinių grupėlei. Žaidimo kūrimas grupėmis ar individualiai – tai puiki užduotis reikštis mokinių kūrybingumui (Birmingham et al., 2013). Juo labiau kad mokinių kūrybiškumas kuriant žaidimus neapsiriboja vien tik estetikos ir grafikos kūrimu, o apima daug daugiau – idėjos atskleidimą, gebėjimą kūrybiškai valdyti ir spręsti problemas, atsirandančias dėl specifinių programos, pasirinktos žaidimui kurti, galimybių. Nustatyta, kad būtent spęsdami tokių programų ribojimus mokiniai kuria netikėtai, netradiciškai, pasitelkdami vaizduotę (Birmingham et al., 2013). Skeptikai teigia, jog tokį patį kūrybiškumą mokiniai gali demonstruoti atlikdami bet kokias kūrybines užduotis dailės pamokose. Tačiau dėl technologijos specifikos būtent šis būdas leidžia kūrybos procese grįžti kelis žingsnius atgal, sukurti daugiau panašių jau sukurtų grafinių vaizdų prototipų, nes tam tikrus elementus galima lengviau pakartoti, padauginti ir pan. Taip mokiniai turi daugiau galimybių koreguoti, atnaujinti savo darbą. O turintys sunkumų grafiškai pavaizduoti objektus mokiniai taip pat gali patirti kūrybinio darbo sėkmę, nes kūrybiškumą gali demonstruoti varijuodami jau sukurtais objektais, juos koreguodami, dauginami ir pan. Kuriant skaitmeninį žaidimą dažnas žaidimų kūrimo žingsnis yra projekto ir grafikos vaizdavimas tradicinėmis priemonėmis, t. y. piešiant ant popieriaus, vėliau jas perkeltiant į žaidimo kūrimo programas. Tuomet mokiniai gali sekti, stebėti ir analizuoti, kaip keičiasi kūrybos vizija darbo metu ir ne tik. Šiuolaikiniams mokiniams, kuriems tradicinės dailės raiškos priemonės nepriimtinos, kuriant skaitmeninį žaidimą sudaromos sąlygos natūraliai „prisiliesti“ prie tradicinių raiškos priemonių.

C. Baines ir C. Newtonas (2003) savo tyrime pateikia duomenis, kaip žaidimo kūrimas padėjo plėtoti ne tik mokinių gebėjimus, bet ir patį dailės dalyko *curriculum*. Mokytojai kūrė žaidimus, remdamiesi savo dalykų aprašais, sukurtus žaidimus davė žaisti savo mokiniams. Mokinių pateiktos pastabos apie sukurtus žaidimus buvo naudojamos ne tik gerinant žaidimo kokybę, bet atnaujinant dailės *curriculum*.

Dailės gebėjimų raiška žaidžiant skaitmeninius žaidimus. Ne tik žaidimo kūrimas teikia galimybių ugdyti dailės raiškos gebėjimus, bet ir tam tikrų žaidimų žaidimas.

Skaitmeninio žaidimo žaidimas gali būti taikomas dailės pamokose keliais skirtingais aspektais. Vienas jų – vietoje tradicinių metodų, kuomet siekiama lavinti mokinių: komponavimo, projektavimo, maketavimo gebėjimus, galima pasiūlyti pažaisti tam tikrus žaidimus, kurie šiuos gebėjimus lavina. Pavyzdžiui, vietoj interjero ar eksterjero kūrimo užduoties tradicinėmis priemonėmis, mokytojas gali pasiūlyti mokiniams suprojektuoti gyvenamąją erdvę skaitmeniniame žaidime (pvz., žaidimas *The Sims*). Be to, galima pasiūlyti ne tik suprojektuoti gyvenamąją erdvę, bet ir sukurti žaidimo veikėją (pvz., žaidimas *LittleBigPlanet*), veikėjų grafinę formą siejant su jų charakteriais, veiksmais ir veikla, kurie numatomi pagal žaidimo scenarijų ir eigą. Žinoma, tokio tipo užduotys reikalauja specifinių dailės mokytojų žinių bei gebėjimų. Tokiose veiklose mokytojas vargu ar bus pranašesnis už mokinius, kuriems šios priemonės gerai žinomos arba iš prigimties lengvai įvaldomos, tačiau tuo pat metu tai puiki proga ne tik pažinti mokinius, bet ir diskutuoti apie žaidimų ribojimus ir galimybes kuriant. Be to, tokios užduotys, nors iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad tik žaidžiama, nėra tokios jau paprastos. Žaidžiant skaitmeninius žaidimus reikia suvokti žaidimo sistemą, struktūrą bei paslėptas žaidimo taisykles (Marrone, 2013). Jau paminėtas skaitmeninis žaidimas *LittleBigPlanet* yra platforminis žaidimas, kuris galėtų būti taikomas dailės pamokose kaip viena raiškos formų. Šis žaidimas specifiskas ir ypatingas tuo, jog patys žaidėjai gali kurti ne tik žaidimo veikėjus, bet ir skirtingais būdais kurti tam tikras žaidimo dalis. Kai kuriuose šio žaidimo lygiuose / etapuose žaidėjai gali patys kurti ir dekoruoti savo žaidimo erdvę *Žemę (Earth)* ir kurti žaidimo užduotis bei lygius savo *Mėnulyje (Moon)*. Vienoje šio žaidimo dalyje pateikiama apie šešiasdešimt mokomųjų įrašų, padedančių išmokti valdyti žaidimą ir kurti naujus žaidimo lygius, todėl mokymosi procesas gali vykti savarankiškai, mokytojui tik vadovaujant. Šio žaidimo žaidėjai yra sukūrę apie aštuonis milijonus žaidimo lygių, kuriais dalijasi su kitais žaidėjais. Žaisdami kitų žaidėjų sukurtuose žaidimo lygiuose, žaidėjai kartu mokosi, kaip išbandytus efektus galėtų pritaikyti kurdami savo žaidimo užduotis. Šis žaidimas atitinka visas edukacinių žaidimų savybes (Marone, 2013). *LittleBigPlanet* žaidimas turi savo pokalbių svetaines, kuriose žaidėjai gali aptarinėti vieni kitų sukurtas užduotis ir teikti siūlymus. V. Marone (2013), tyręs šio žaidimo teikiamas galimybes ugdytis kūrybiškumą, išskyrė, jog žaidėjai žaidimo estetikos vertę vertino pagal sudėtingumo kriterijų. Svarbiausias estetikos įvertinimas buvo sulaukti *wow* iš kitų žaidėjų. Tai dar kartą parodė, kokią didelę įtaką ir kokia svarbi kūrybos procesams yra socialinė aplinka. Visa tai vyksta ir dailės pamokų metu: mokiniai dažnai vengia kūrybinės veiklos dėl to, kad bijo sulaukti neigiamo vertinimo ne tik iš mokytojo, bet ir iš bendramokslų. Šiuo atveju kūrimas žaidime yra „saugesnis“ nes savo kūrybinės veiklos įvertinimą gauni, tačiau pirmiausia tas vertinimas susijęs tik su konkrečiu darbu, o ne su nuostatomis ir požiūriu į konkretų kuriantį asmenį, ir vertinimą gali gauti „slaptai“. Todėl kartais skaitmeninio žaidimo kaip vienos iš raiškos priemonės naudojimas dailės pamokose turi tam tikrą pranašumą, palyginti su kitomis

priemonėmis. Šis konkretus žaidimas tik vienas iš skaitmeninių žaidimų pavyzdžių, kurių galima pakeisti ir kai kurias tradicines raiškos priemones.

Beje, žaidimų naudojimas, tiesa, ne skaitmeninių, dailės pamokose nėra toks jau naujas dalykas. Žaidimo kaip meno kūrybos praktika buvo naudojama Bauhauso, surrealistų, *Fluxus* ir kitų kūrėjų (Patton, 2014). Pasak R. M. Pattono (2014), dar 1965 m. L. Chapmanas savo disertacijoje (JAV) pabrėžė, jog žaidimai meno pamokose gali būti puiki motyvuojanti priemonė. Tas pats autorius teigia, jog A. Hurwitas ir S. Madeja 1977 m., mokydami mokinius meno suvokimo ir vertinimo, pasitelkdavo žaidimus, siekdami, kad mokiniai išliktų dėmesingi atlikdami užduotį ir kartu patirtų žaidimo džiaugsmą. Jie taikė tokius žaidimus kaip *Tic-Tac-Toe* (mums žinomą kaip *Kryžiukai ir nuliukai*), *Puzzles* (dėlionės) ir pan. Šie autoriai tokius žaidimus vadino ne žaidimais, o vizualių atradimų strategijomis. Panašūs metodai buvo taikomi ir mokant mokinius pažinti ir prisiminti garsius / žinomus meno kūrinius. Panašūs ir šiuos paminėtus žaidimus yra daugelis šiuolaikinių skaitmeninių žaidimų. Dėlionės dėliojimas planšetėje, jei sudeliojamas garsaus menininko kūrybos darbas, gali puikiai padėti norint, kad žymius meno kūrinius vaikai įsimintų geriau bei atkreiptų dėmesį į šių kūrinių detales (Patton, 2014). Taigi žaidimų žaidimas yra dailės dalyko turinio dalis ne tik dėl kai kurių dailės gebėjimų raiškos priemonių, bet ir dėl dailės istorijos mokymosi. Kompiuterių taikymas mokantis meno istorijos jau seniai patvirtintas tyrimais ir praktika. O suprantant skaitmeninį žaidimą kaip mokymuisi patrauklią formą yra tikslingai kuriami žaidimai meno istorijos mokymuisi. Šie žaidimai kuriami remiantis efektyviausiomis mokymosi technikomis: problemų sprendimo, bendradarbiavimo ir konstruktyvumo principais. Remiantis minėtais principais pridedamas intriguojantis pasakojimas, spalvingi veikėjai ir meno istorijos turinys, kad mokymosi patirtis būtų įtraukianti ir patraukli, nes šiuolaikiniai mokiniai nemoka mokytis ir skaityti nuosekliai, o yra linkę pasinerti į veiklą ir mokytis eksperimentuodami (Kinkley, 2009). Mokytojams belieka tokius skaitmeninius žaidimus įtraukti į dailės pamokas siekiant ne tik mokyti meno istorijos, bet ir motyvuoti mokinius.

Skaitmeniniai žaidimai – Z kartos mokinius motyvuojanti priemonė

Moksliniai tyrimai rodo, jog skaitmeniniai žaidimai yra motyvuojanti mokytis priemonė – savybės, kuriomis pasižymi žaidimai yra patrauklios mokiniams (Jeng-Chung, 2014). Kuo skaitmeniniai žaidimai taip patraukia? Šis klausimas aktualus ir skaitmeninių žaidimų skeptikams, nes bruožus, kuriais skaitmeniniai žaidimai patraukia mokinius, galima suteikti ir kitoms veikloms. W. Jeng-Chungas (2014), apibendrinamas Malone, Prensky, Huang, Johnson ir Garris, išskiria šias skaitmeninių žaidimų savybes, kurios labiausiai patraukia mokinius, tai: fantastikos elementai, smalsumą ir susidomėjimą žadinantis siužetas, galėjimas viską kontroliuoti, žaidimas vaidmenimis, linksmumas,

juokingumas, įdomumas, aiškios taisyklės ir tikslai, interaktyvi veikla, patiriami laimėjimai, galimybė spręsti konfliktus, rungtyniauti / varžytis, spręsti problemas, gauti ne tik rezultatus, bet ir grįžtamąjį ryšį. Pastebėtos gana ryškios sąsajos tarp to, kodėl būtent šios žaidimų savybės tokios patrauklios ir motyvuojančios mokinius, ir šiai mokinių kartai būdingų bruožų. Tai, kad žaidimų forma yra skaitmeninė, o Z karta¹ laikoma skaitmenine karta, o tiksliau – virtualios ir skaitmeninės erdvės čiabuvių karta (Targamadžė, 2014, pagal McCrindle, Wolfinger, 2010). Nustatyta, jog naudojimas technologijomis pakeičia smegenų veiklos struktūras bei funkcionavimo eigą, keičiasi ir skaitymo eiga, todėl natūralu, kad šios kartos mokiniai kitaip suvokia tekstą, kitaip gilinasi į jį, o skaitant daugiau veikia ne gilinimosi, o atpažinimo principai, kuomet atpažįstami raktiniai žodžiai. Skaitymas tampa ne linijinis, o kilpinis (kai skaitoma saitų atidarymo principu) (Targamadžė, 2014). Skaitmeniniai žaidimai veikia būtent šiems mokiniams natūraliai ir prigimtinai suvokiamu principu, todėl jie juos lengvai „perskaito“, perpranta ir valdo. Šioje veikloje jaučiasi patogiai ir saugiai, nes supranta jos specifiką bei gali patirti sėkmę.

Vis dėlto mokytojai, kurie žaidimus taiko kaip motyvuojamąją priemonę, daro tam tikrų klaidų, kurios lemia tai, ar žaidimo teikiamos galimybės bus tinkamai pasitelkiamos motyvacijai stiprinti. G. C. Lin, T. W. Tsai ir P. C. Chien (2011) pabrėžia, jog labai svarbu net tai, kaip žaidimas bus pristatomas pamokos metu. Šie autoriai įspėja, jog dažna mokytojų klaida taikant žaidimus kaip motyvuojamąją priemonę yra mokinių instruktavimas, pasakojimas, kaip reikės elgtis žaidimo metu, aiškinimas, kodėl jis taikomas, pristatymas, ko išmoks mokiniai žaisdami ir pan. Šie autoriai siūlo trumpai instruktavus, leisti mokinius tiesiog žaisti parinktą žaidimą, leisti jiems patiems atrasti ir suprasti taisykles ir žaidimo struktūrą. Galėdami patys kontroliuoti savo veiklą mokiniai labiau pasitikės savo jėgomis, nebijos klysti.

Pasak V. Targamadžės (2014), Z kartos veiklai būdinga intensyvumas, orientavimasis į rezultatą ir siekimas, kad veikla būtų įdomi. Visomis šiomis savybėmis pasižymi skaitmeniniai žaidimai. Žaidimai turi sužetą, kartais primenantį kino filmo eigą, todėl mokiniams ne tik įdomu, bet jiems priimtinas ir intensyviai besikeičiantis sužetetas, be to, žaidžiant kiekvienas mokinytis gali pats rinktis bei pats lemti ne tik savo veiklos intensyvumą. Žaidime greitai pasiekiamas rezultatas – įveikiamas žaidimo lygmuo, todėl besiorientuojantiems į rezultatą Z kartos atstovams tai patinka. Turintys bendravimo sunkumų ir linkę į individualizmą mokiniai žaisdami skaitmeninius žaidimus taip pat patiria sėkmę ne tik dėl to, kad juos galima žaisti individualiai ir grupėmis (kai siekiama paskatinti bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus), bet ir tada, kai reikia vertinti veiklos rezultatą ar eigą, nes vertinimui pasitelkiant virtualiąją erdvę, kurioje nebus atskleidžiama tapatybė, bet bus gaunamas svarbus mokymosi procesui grįžtamasis ryšys. Skaitmeniniai žaidimai kai kuriems pedagogams gali atrodyti pernelyg patogi ir

¹ Z karta, remiantis lietuvių mokslininkais P. Pečiuliauskiene, I. Valantinaite ir V. Malonaitiene (2013), laikomi vaikai, gimę po 1995 m., bei siejama su interneto atsiradimu.

pataikaujanti mokiniams veikla, tačiau mokymo procese būtina atsižvelgti į mokinių mokymosi savybes ir kartos, su kuria dirbama, bruožus. Pedagogai turi kurti tokias mokymosi aplinkas, kad mokiniai galėtų patirti sėkmę, džiaugsmą ir kartais atsipalaidavimą. Skaitmeninius žaidimus taikant kaip motyvuojamąją priemonę pakanka ir kelių minučių sužadanimui, nuteikimui ar įkvėpimui numatytai veiklai, kuri nebūtinai turi būti susieta su technologijomis.

Pavyzdžiu galima pateikti 60 milijonų peržiūrų sulaukusį žaidimą *Dumb Ways to Die* (<https://www.youtube.com/watch?v=IJNR2EpS0jw&feature=youtu.be%29>). Žaidimo esmė labai paprasta – žaidime keistais ir kvailais būdais galima prarasti gyvybes. Žaidimo grafika lakoniška, bet tuo pačiu estetiška, veikėjai juokingi, ir, nors iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad žaidimas gana primityvus, mokytojai jį sėkmingai taiko motyvuodami mokinius veiklai. Net po reklaminiu šio žaidimo filmuku galima rasti mokinių atsiliepimų, kad apie šį žaidimą sužinojo iš mokytojų, kurie žaidimo siužetą panaudojo kaip vaizdinę priemonę pamokos metu, kalbėdami apie nesaugaus elgesio pasekmes ir pan. Be to, šis žaidimas pasižymi kai kurių autorių pabrėžiamu ne tik linksmumu, bet kvailumo faktoriumi, motyvuojančiu mokinius (Jeng-Chung, 2014).

H. Hsiao, C. Chang, C. Lin ir P. Hu (2014) teigia, jog skaitmeniniai žaidimai ne tik motyvuoja mokinius, bet ir gerina mokymosi pasiekimus, ugdo aukštesnius mąstymo gebėjimus, tokius kaip kūrybiškumas, problemų sprendimas, bendradarbiavimas ir kritinis mąstymas. Šie autoriai teigia, jog sužadinančios žaidimų užduotys mokiniams padeda plėtoti teigiamas nuostatas mokymuisi, didina pasitenkinimą mokymosi veikla. Dailės pamokose motyvacijos stiprinimas kūrybinei veiklai aktualus dėl įvairių priežasčių. Viena jų – mokiniai pernelyg prisirišę prie technologijų ir nesijaučia patogiai kurdami kitomis priemonėmis, todėl skaitmeninių žaidimų pasitelkimas yra kaip viena iš motyvavimo priemonių ir būtų patraukli dailės pamokose. Antra – mokinių mąstymas, skaitymas, suvokimas gerokai skiriasi nuo kitai kartai priklausančių mokytojų, todėl priemonės, kurios geriau suprantamos ir perprantamos mokiniams, o ne mokytojams, sudomins veikti. Trečia – ši priemonė lengvai prieinama, jai nereikia papildomų finansinių išteklių. Be to, skaitmeniniai žaidimai į dailės mokomojo dalyko *curriculum* įsiterpia labai skirtingais aspektais, todėl naudojami kaip motyvuojamosios priemonės į pamokos turinį įsilies natūraliai ir organiškai, tikrai neišskridami iš konteksto bei laisvos, kūrybai palankios atmosferos, kuri itin svarbi dailės pamokose.

Išvados

Skaitmeniniai žaidimai yra unikali sritis, atitinkanti naujausias mokymo(si) tendencijas bei Z kartos mokinių mokymosi ypatumus, nes, apimdami pramogas ir technologijas, taip pat pasižymi ir edukacinėmis galimybėmis. Šio fenomeno sampratos nėra konkrečiai ir galutinai apibrėžtos. Edukologijos moksle dažniausiai vartojamos rimtų / rimtųjų žai-

dimų, skaitmeniniais žaidimais grįsto mokymo, šviečiamųjų programų ir pamokančių žaidimų sąvokos. Šios sąvokos / sampratos glaudžiai persipynusios tarpusavyje, todėl dažnai vartojamos kaip sinonimai, nors kai kurie autoriai išskiria tam tikrus jų skirtumus. Vis dėlto apibendrintai galima sakyti, jog šios sąvokos reiškia skaitmeninius žaidimus ir jų naudojimą siekiant edukacinių tikslų. Į šią sritį patenka ne tik tikslingai mokymui (si) sukurti skaitmeniniai žaidimai, bet ir žaidimai, kurti neturint edukacinių siekinių, bet pasižymintys tam tikromis specifinėmis savybėmis ir dėl to puikiai taikomi edukacijoje.

Skaitmeninių žaidimų taikymo galimybės įgyvendinant dailės *curriculum* atsiskleidžia per kelis skirtingus aspektus. Pirmiausia – skaitmeniniai žaidimai iškomponuoja į dailės mokomojo dalyko turinį kaip šiuolaikinio meno reiškiny. Žaidimas apskritai yra įvardijamas kaip kūrybos ir meno forma, o skaitmeninis žaidimas atspindi net keletą šiuolaikinių dailės tendencijų ir gali būti priskiriamas prie populiarinio meno, turi sąsajų su instaliacija, vaizdo, optiniu ir kitais menais. Profesionalūs menininkai jau gana ilgai naudoja skaitmeninių žaidimų raiškos galimybes savo kūryboje, o besikeičianti meno samprata apima vis įvairesnes kūrybos išraiškos formas, taip pat ir skaitmeninius žaidimus.

Kaip dailės raiškos priemonė dailės pamokose skaitmeniniai žaidimai gali būti taikomi keletu būdų. Kaip raiškos priemonė, pakeičianti tradicines raiškos priemones atliekant tam tikras komponavimo, maketavimo, dizaino ir kt. užduotis, tiesiog žaidžiant tam tikrus žaidimus arba jų dalis. Arba skaitmeninį žaidimą kuriant kaip meno objektą dailės pamokose. Skaitmeninį žaidimą kuriant kaip meno objektą, lavinami ne tik kūrybiniai, grafiniai, komponavimo, bet ir kiti specifiniai gebėjimai, susiję su programos valdymu, taip pat lavinamas kritinis mąstymas, problemų sprendimas, gebėjimas bendradarbiauti.

Skaitmeniniai žaidimai įgyvendinant dailės mokomojo dalyko *curriculum* gali būti taikomi ir kaip mokinius dailės pamokoms motyvuojanti priemonė. Skaitmeniniai žaidimai dėl savo specifinės formos bei pasižymėdami tam tikromis charakteristikomis, tokiais kaip fantastikos elementai, linksmumas, galėjimas viską kontroliuoti ir kt., kurios nėra būdingos kitoms mokymosi veikloms, bet yra patrauklūs Z kartos mokiniams. Skaitmeninių žaidimų struktūra suprantama mokiniui, jie lengvai įvaldomi skirtingo amžiaus vaikų, be to, tai yra ta sritis, kurioje galima jaustis saugiai, pasitikėti savimi, patirti sėkmę ir džiaugsmą.

Literatūra

- Aarseth, E. (2001). *Computer Game Studies, Year One, Game Studies* [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.gamestudies.org/0101/editor-ial.html>.
- Abt, C. C. (1987). *Serious Games*. University Press of America. Lonham, New York, London. Prieiga per internetą: <https://books.google.lt/books?hl=lt&lr=&id=axUs9HA-hF8C&oi=fn>

- d&pg=PR13&dq=C.+Abt+serious+games&ots=dZV-hlv7vU&sig=sWDXEqE7QkwDGWmxmv3HM4Ai3k&redir_esc=y#v=onepage&q=C.%20Abt%20serious%20games&f=false.
- Adams, E. W. (2006). Will Computer Games Ever be a Legitimate Art Form? *Journal of Media Practice*, 7(1), 67–77. <http://dx.doi.org/10.1386/jmpr.7.1.67/1>
- Art History. (2010). *Computer Graphics World*, 33(2), 44.
- Bain, C., Newton, C. (2003). Art Games. *Art Education*, 56(5), 33.
- Birmingham, S. S. et al. (2013). Approaches to Collaborative Game-Making for Fostering 21st Century Skills. *Proceedings of The European Conference On Games Based Learning*, 45–52.
- Bryce, J., Rutter, J. (2006). *Understanding Digital Games*. London: SAGE Publications Ltd.
- Chaudhary, A. G. (2008). Digital game-based learning – future of education? *Pranjana: The Journal of Management Awareness*, 11(2), 1–15.
- Corti, K. (2006). *Games-based Learning; a serious business application* [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci777s2c/lectures/Ian/serious%20games%20business%20applications.pdf>.
- Dada ir dailės edukologija. What is dada?* (2015). Redas Diržys (sud.). Alytus.
- Encyclopedia Britannica* [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.britannica.com/topic/the-arts>.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Second Edition: Revised and Updated Edition. Palgrave Macmillan.
- Grant, M. J., Booth, A. (2009). A Typology of Reviews: An Analysis of 14 Review Types and Associated Methodologies. *Health Information & Libraries Journal*, 26(2), 91–108. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23–38. <http://dx.doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494>
- Hsiao, H., Chang, C., Lin, C., Hu, P. (2014). Development of Children's Creativity and Manual Skills within Digital Game-Based Learning Environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(4), 377–395. <http://dx.doi.org/10.1111/jcal.12057>
- Jeng-Chung, W. (2014). Digital Game-Based Learning Supports Student Motivation, Cognitive Success, and Performance Outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(3), 291–307.
- Kinkley, J. (2009). Art Thief: An Educational Computer Game Model for Art Historical Instruction. *Leonardo*, 42(2), 133–137. <http://dx.doi.org/10.1162/leon.2009.42.2.133>
- Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija. (2013). *Specializuoto ugdymo krypties programų (pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo kartu su dailės ugdymu programų) dailės ugdymo dalis*.
- Lim, C. P. (2008). Spirit of the Game: Empowering Students as Designers in Schools? *British Journal of Educational Technology*, 39(6), 996–1003. http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8535.2008.00823_1.x

- Lin, G. C., Tsai, T. W., Chien, P. C. (2011). *Computer Games Functioning as Motivation Stimulants*. Online Submission.
- Marone, V. (2013). *Constructing Meanings by Designing Worlds: Digital Games as Participatory Platforms for Interest-Driven Learning and Creativity* [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: http://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3053&context=utk_graddiss.
- Michael, D. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*. Boston, Mass: Course PTR.
- Patton, R. M. (2011). *Games as Artistic Medium: Interfacing Complexity Theory in Game-Based Art Pedagogy*. ProQuest LLC [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.slideshare.net/nurnabihah1/thesis-games-as-artistic-mediumof-learning-32630447>.
- Patton, R. M. (2013). Games as an Artistic Medium: Investigating Complexity Thinking in Game-Based Art Pedagogy. *Studies in Art Education*, 55(1), 35–50.
- Patton, R. M. (2014). Games That Art Educators Play: Games in the Historical and Cultural Context of Art Education. *Studies in Art Education: a Journal of Issues And Research in Art Education*, 53(3), 241–252.
- Pečiuliauskienė, P., Valantinaitė, I., Malonaitienė, V. (2013). *Z karta: kūrybingumas ir integracija: Monografija*. Vilnius: Edukologija.
- Prensky, M. (2008). Students as Designers and Creators of Educational Computer Games: Who Else? *British Journal of Educational Technology*, 39(6), 1004–1019. http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8535.2008.00823_2.x
- Razak, A. A., Connolly, T. T. (2013). Using Games for Learning, From the Students' Perspectives. *Proceedings Of The European Conference On Games Based Learning*, 706–713.
- Shute, V. J., Rieber, L., ft Van Eck, R. (2011). Games and learning. In R. Reiser, J. Dempsey (Eds.), *Trends and issues in instructional design and technology* (3rd ed., pp. 321–332).
- Sørensen, B. H., Meyer, B., Egenfeldt-Nielsen, S. (2011). *Serious Games in Education: A Global Perspective*. Aarhus: Aarhus University Press.
- Susi, T., Johannesson, M., Backlund, P. (2007). *Serious games: An overview* [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: http://www.scangame.dk/downloads/HS-IKI-TR-07-001_PER.pdf.
- Targamadžė, V. (2014). Z karta: charakteristika ir ugdymo metodologinės linkmės išvalga. (Lithuanian). *Tiltai*, 4, 95–104. <http://dx.doi.org/10.15181/tbb.v68i4.952>
- Targamadžė, V., Butkutė, V. (2010). Kompiuteriniai tiksliniai žaidimai kaip pedagoginės sistemos kaitos agentas. *E-Education: Science, Study and Business* [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: http://www.lvu.lt/cms/files/liedm/resources/3931_e_svietimas_pranesimu_medziaga.pdf#page=58.
- Wolf, M. J. P. (ed.) (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin, TX: University of Texas.
- Wolf, M. J. P., Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge.
- Wu, B. (2013). *Theoretical Foundation for Lecture Games* [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:625527/FULLTEXT02.pdf>.

Possibilities of the Application of Digital Games in the Implementation of the Curriculum of Arts Subject

Birutė Vitytė

Lithuanian University of Educational Sciences, Faculty of Education, Department of Dance and Theater, Studentų St. 39, LT-08106 Vilnius, Lithuania, birute.vityte@leu.lt

Summary

Digital games that involve entertainment, relaxation and technology are very attractive to modern students, while the traditional learning/teaching methods are inefficient and unattractive to them due to the change in learning habits. Surveys testify the successful incorporation of digital games into the curricula of Nature, Mathematics, Foreign Languages and other subjects and allow assuming that they might also be incorporated into the curriculum of the subject of Arts; therefore, this article investigates and reveals the possibilities of the application of digital games in the implementation of the curriculum of Arts subject.

Many different interpretations of the concept of a digital game show that it is a manifold and multifaceted phenomenon. In addition to the concept of a “digital game” which can be understood in its broadest sense as the integration of technology and entertainment, the concepts of *serious games*, *game-based learning / digital game-based learning*, *edutainment*, and *lecture games* can also be encountered in the education contexts.

Digital games can be incorporated into the subject of Arts first of all as a phenomenon of modern art. In certain aspects, digital games can be attributed to pop art and they have certain connections with installation art and, no doubt, with video and optic art and other art branches. The idea of digital games as a form of art is still questioned but some researchers suggest that their artistic value should be grounded on the analogy with art cinema. Cinema is undoubtedly considered a form of art although it is understood that not all films are works of art but, instead, an expression of the popular culture.

Digital games can be incorporated into art classes as a means of artistic expression in several different ways. The first method is the creation of a digital game as an art object during art classes. The second method involves playing already created digital games as the tool/means of development of certain artistic expression abilities. Surveys show that children under 10 years of age are already capable of designing games: their script, graphics and other elements. Teenagers and older students are often capable of controlling programs intended for professionals. The process of creation of a digital game is analogous to the process of creation of any other art work but, according to the researchers, the nature of such creative work offers more education possibilities in certain aspects in comparison to traditional creative activities. The playing of digital games during art classes could be applied instead of traditional methods aiming to train the composing, designing and modelling abilities of the students or to deepen their knowledge

on art history. Learning through digital gaming is an attractive and engaging experience to modern students who cannot learn and read consistently but are rather inclined to act and learn through experimenting; therefore, digital games can also be incorporated into art classes as a motivating element.

Keywords: *digital games, teaching of art, curriculum of art, innovative learning/teaching tool.*

Īteikta / Received 2016-05-30
Priimta / Accepted 2016-06-23