

6. Hushchyna N. (2016). Osvita doroslykh – osnovni tendentsii v Ukraini ta Yevropi [Adult education – major trends in Ukraine and Europe. Retrieved from: <http://www.slideshare.net/omosvita/ss-62919356>.
7. Karpenko M. Osvita protiahom zhyttia: svitovi dosvid i ukrainska praktyka. Analitychna zapyska [Lifetime education: global experience and Ukrainian practice. Briefing note]. Retrieved from: <http://www.niss.gov.ua/articles/252>.
8. Lukianova, L. (2017) Zakonodavche zabezpechennia osvity doroslykh: zarubizhnyi dosvid [Legal support for adult education: international practices]. *Ukrainska asotsiatsiia osvity doroslykh – Ukrainian Adult Education Association*, 147 [in Ukrainian].
9. Lukianova, L. (2011) Kontseptsii osvity doroslykh v Ukraini [Adult education concept in Ukraine]. Nizhyn: PP Lysenko M. M. [in Ukrainian].

(переклад на англ. зроблено особисто автором статті)

УДК 37.012.3

ЛЕЩЕНКО Петро

аспірант Полтавського національного педагогічного університету ім. В.Г.Короленка,

вул. Остроградського, 2, м. Полтава, 03127, Україна

E-mail: peter_leshchenko@gmail.com

РОЗВИТОК ГЛОБАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Анотація. У статті проаналізовано зарубіжний досвід щодо використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі учнів загальноосвітніх навчальних закладів США у контексті їх впливу на формування глобальної компетентності. Аналіз американського досвіду використання комп'ютерних ігор для розвитку глобальної компетентності учнів дає підстави зробити такі висновки. Розвиток глобальної компетентності трактується як важливе завдання в аспекті формування в учнів умінь повноцінного й безпечного життя у ХХІ столітті.

Глобально-компетентний учень має оволодіти чотирма групами вмінь: 1) вивчати світ; 2) сприймати різні точки зору; 3) ефективно спілкуватися (вербально і невербально з різними аудиторіями); 4) діяти для зміни ситуації у світі. Науковцями доведено, що використання комп'ютерних ігор є ефективним шляхом розвитку глобальної компетентності учнів, оскільки ігри забезпечують активну експериментальну навчально-ігрову діяльність, спонукають до

© Лещенко П., 2018

дослідження проблем глобального значення, зацікавлюють емоційною активністю, допомагають розвивати критичне мислення та вміння спільно вирішувати проблеми, стимулюють розвиток цифрових умінь. Результати досліджень зарубіжних науковців показують, що віртуальна діяльність учнів в іграх щодо вирішення актуальних для місцевих громад проблем стимулює громадянську активність в реальному житті.

Ключові слова: «глобальна компетентність», «комп'ютерні ігри», «зарубіжний досвід», «глобальна освіта».

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями. Глобальний характер сучасного світу виявляється у безпрецедентній взаємозалежності явищ і процесів, що відбуваються в різних точках планети. Глобальна освіта спрямована на формування вмінь забезпечувати мирне життя повсюдно, в різний час, в різних місцях, і ґрунтується на усвідомленні єдності та взаємозалежності людського суспільства, на розумінні культурної різноманітності, прагненні до затвердження соціальної справедливості. Глобальна освіта сприяє позитивним цінностям і допомагає учням брати на себе відповідальність за свої дії та бачити себе громадянами глобального співтовариства, які можуть сприяти розвитку більш мирного, справедливого та стабільного світу.

Для України забезпечення ефективної глобальної освіти набуває особливої ваги з огляду на складні соціально-економічні, екологічні умови функціонування, як освітньої системи, так і суспільства в цілому. В цьому аспекті наукового і практичного значення набуває американський досвід розвитку глобальної компетентності учнів загальноосвітніх навчальних закладів на основі використання комп'ютерних ігор. Варто наголосити, що у 2018 році планується оцінювання рівня освітніх досягнень учнів на основі Міжнародної програми PISA (англ. – Programme for International Student Assessment, PISA) передбачатиме дослідження рівнів сформованості глобальної компетентності.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Проблеми формування глобальної компетентності учнів перебувають в полі пильної уваги зарубіжних учених. Наукові дослідження Б.Вайланкорт (B.Vaillancourt, 2014), В. Г. Гарднера (Gardner, H., 2007) [9], А. Джексона (A. Jackson, 2011) [10], В. Мансіли (V. V. Mansilla, 2011) [9,10], Дж. МакГонігал (J. McGonigal, 2012, 2016) [11,12,13] А. Ментен (A. Menten, 2012) [14], Г. Мурмен (H. Moorman, 2016) [15] особливо активізувалися на початку XXI століття, коли завдяки поширенню цифрових технологій та Інтернету глобалізаційні процеси проникли практично в усі сфери функціонування техногенного соціуму.

Аналіз публікацій зарубіжних науковців та фахівців Центру Глобальної освіти при Азійському Товаристві (провідна освітня організація, метою якої є сприяння взаєморозумінню та зміцненню партнерських відносин між народами, лідерами та установами Азії та Сполучених Штатів у глобальному контексті) дає можливість визначити сутність основної категорії дослідження: «Глобальна компетентність – це здатність досліджувати місцеві, глобальні та міжкультурні проблеми, розуміти та сприймати точки зору, світогляд інших, займатися відкритими, доцільними та ефективними взаємодіями з людьми з різних культур, діяти для колективного благополуччя та сталого розвитку» [21].

Серед вітчизняних науковців питанням глобальної освіти та розвитку глобальної компетентності присвячено праці Н. Авшенюк [1], Т. Аношкова [2], Я. Бондарук [3] та ін. Проте вітчизняними ученими не досліджувалися проблеми використання комп'ютерних ігор для розвитку глобальної компетентності учнів, тоді як існує багатий зарубіжний досвід застосування ігор для поєднання гравців через кордони під час навчання в школі, так і поза її межами.

Формування цілей статті (постановка завдання). Метою даної статті є вивчення зарубіжного досвіду розвитку в учнів загальноосвітніх навчальних закладів США глобальної компетентності на основі використання комп'ютерних ігор. До методів наукового пошуку, що були використані в дослідженні належать: аналіз, порівняння, синтез, абстрагування й узагальнення, нетнографія веб-сторінок, блогів. Використання цих методів забезпечило визначення та висвітлення особливостей формування глобальної компетентності учнів загальноосвітніх навчальних закладів США на основі використання комп'ютерних ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження. Протягом останнього десятиліття у міжнародному освітньому просторі спостерігається зростання інтересу до використання комп'ютерних ігор у різних видах і формах навчання з огляду на досвід, який набувають гравці. Дедалі найбільш широко застосовування отримують комп'ютерні ігри, в яких формується глобальна компетентність гравців. Значний внесок у розробку і поширення комп'ютерних ігор для глобальної освіти зробила Джейн МакГонігал, директор досліджень та розвитку ігор в Інституті майбутнього, відомий американський дизайнер і автор книг про використання комп'ютерних ігор для посилення позитивного ставлення та кооперації в реальному контексті [11].

У 2010 році на конференції «Технології, Розваги та Дизайн» (TED, 2010) Джейн МакГонігал (Jane McGonigal) висловила цікаву і дещо несподівану думку: «Якщо ми хочемо вирішити такі проблеми, як голод,

бідність, зміна клімату, глобальний конфлікт, ... ми повинні прагнути грати в онлайн-ігри не менше 21 мільярда годин на тиждень до кінця наступного десятиліття» [11]. На підтвердження сказаного вчена пояснила, що сотні мільйонів геймерів у всьому світі грають в онлайн-ігри протягом мільярдів годин на тиждень, і що її метою є «зробити так, аби врятувати реальний світ, адже це так само легко, як можна зберегти світ в онлайн-іграх» [11].

Результати досліджень зарубіжних науковців дають підстави стверджувати, що глобально компетентні учні мають володіти чотирма групами умінь: 1) вивчати світ; 2) сприймати різні точки зору; 3) ефективно спілкуватися (вербально і невербально з різними аудиторіями); 4) діяти для зміни ситуації у світі. Розглянемо зарубіжний досвід формування відповідних умінь за допомогою комп'ютерних ігор.

Існує безліч онлайн-ігор, призначених для вивчення глобальних проблем, включаючи екологічні проблеми, права людини та забезпечення миру у світі. Веб-сайт Нобелівської премії за мир містить гру «Голуби миру» («Peace doves»), розроблену для того, щоб допомогти гравцям дізнатися про розповсюдження ядерної зброї та гру «Правитель торгівлі» («Trade Ruler»), яка допоможе їм дізнатися, як країни отримують вигоду від міжнародної торгівлі [19]. Інші ігри вимагають від гравців прийняття рішень, які допомагають їм зрозуміти складний характер глобальних проблем. Наприклад, гра «Смітникові мрії» («Garbage Dreams») присвячена дослідженню життя людей, які століттями жили в Каїрі, переробляючи міське сміття [7]. Гравці усвідомлюють, що вони повинні розглянути різні фактори, щоб створити ефективний бізнес для переробки сміттєвих відходів. Гра «Продовольча сила» («Food Force») вимагає від гравців виконати шість місій, кожна з яких представляє собою наступний крок у процесі надання продовольства людям та допомоги у відновленні громад, які цього потребують.

У грі «Зупинка катастроф» («Stop Disasters») гравці навчаються запобігати природним катастрофам і готуватися до стихійних лих, щоб зменшити ризики та зменшити шкоду, яка виникає при стихійних катаклізмах [8]. Гра «Операція «Клімат-контроль» («Operation Climate Control») – це гра, що передбачає участь багатьох гравців, в якій команди працюють за різними сценаріями для прийняття політичних, управлінських рішень місцевого значення, які сповільняють кліматичні зміни. А в грі «Криза націй» («Crisis of Nations»), лідери чотирьох країн повинні дипломатично співпрацювати разом, щоб вирішувати міжнародні кризи, при цьому таємно збираючи ресурси, щоб спробувати виграти гру [8].

Потужний навчальний досвід отримується й виявляється в міру того, як активно учні залучаються до рольової гри. Ігри дають учням можливість висловлювати різні точки зору, моделювати ситуації, приймати рішення й

побачити, що станеться, в результаті реалізації таких рішень. Оскільки учні досліджують різні можливості, то вони навчаються визнавати й різні точки зору та діяти різними шляхами.

На веб-сайті Нобелівської премії у грі «Ув'язнені війни» («Prisoners of War») гравець бере на себе роль командира в таборі військовополонених і повинен діяти відповідно до Женевської конвенції для прийняття рішень про організацію життя в таборі [19]. Ще одна гра від «Taking IT Global» імітує «Помаранчеву революцію» в Україні «Ukraine's Orange Revolution». Гравець повинен приймати рішення для двох головних кандидатів у президенти та працювати над забезпеченням справедливих виборів без насильства. «Проти всіх шансів» («All Odds») – це гра, яка дозволяє учням дізнатися, як це бути біженцем, втікаючи від пригнічення та шукаючи притулку в іншій країні. А у грі «Виклик Корпусу миру» учні грають ролі Волонтерів Корпусу Миру, допомагаючи селянам навчитися реагувати на проблеми пов'язані зі здоров'ям, освітою, екологією та економікою. Гра «Комендантська кухня» («Curfew») пропонує гравцям вчитися орієнтуватися в можливих варіантах розвитку майбутнього, вивчати досвід життя у світі, де громадянські свободи, були відібрані в ім'я безпеки [8].

Як свідчать результати Національного конкурсу відеоігор для STEM освіти в США великий інтерес в учнів викликає розробка і створення різних ігор [18]. Одним із яскравих прикладів розвитку глобальної компетентності через створення ігор є «Globalogia», навчальна мережа та платформа для створення ігор, в якій учні розробляють дизайн, створюють програми та обмінюються новими іграми. Учні взаємодіють віртуально та безпосередньо, коли створюють навчальні ігри за темами, які їм важливі. Інтернет-мережа поєднує учнів з однолітками, викладачами та експертами для підтримки протягом усього творчого процесу [8].

Учні створили багато ігор, які зосереджуються на глобально важливих проблемах. Наведемо приклади кількох ігор. Комп'ютерна гра «Я можу закінчити депортацію» («ICED») була створена правозахисною організацією «Прорив». Ця гра була розроблена за участю багатьох учнів американських загальноосвітніх навчальних закладів. У цій грі учні грають ролі підлітків-іммігрантів, які намагаються отримати громадянство, і таким чином дізнаються про проблеми, що стоять перед молодими нелегалами.

Гра «Ціна життя» («Cost of Life») вимагає від гравця приймати рішення від імені сім'ї Гіннард, що проживає в сільській місцевості Гаїті. Мета гри – допомогти членам родини досягти благополуччя, здоров'я, щастя, здобути освіту і заробити достатньо грошей, щоб витримати випробовування, які на них чекають упродовж чотирьох сезонів. Ця гра була розроблена учнями, які беруть участь у програмі Global Kids 'Playing 4 Keeps [17].

Деякі ігри дозволяють користувачам виконувати активні дії щодо вирішення глобальної проблеми в межах гри. «Дарфур – це смерть» («Darfur is Dying»), рольова симуляційна гра про життя біженця [4]. Гравці можуть активно діяти, використовуючи інструменти ігрової активності, вбудовані в гру. Для того, щоб допомогти зупинити кризу в Дарфурі, надсилають повідомлення президенту, представникам держави або розпочати організувати підтримку у місцевих громадах. Коли учні активують свій словниковий запас, формулюючи філологічні, природничі, математичні поняття, на веб-сайті «Free Rice» вони можуть побачити, як чашки рису наповнюються, коли вони правильно відповідають на питання. І за кожну правильну відповідь, 10 зерен рису додається для боротьби з голодом у світі.

Гра «Світ бойової майстерності» (“World of Warcraft”) – це, мабуть, найвідоміший приклад рольової гри з багатьма гравцями, яка є спільним ігровим он-лайн середовищем для навчання учнів вирішувати проблеми [22]. Гравці не лише спілкуються та співпрацюють в ігровому просторі, вони також використовують соціальні мережі, вікі, блоги для наставництва та підтримки один одного. Існують ігрові розробки, спрямовані на використання потенціалу такого глобального спілкування та співпраці між гравцями для вирішення реальних проблем, таких як бідність, голод, освіта, здоров’язбереження.

Гра «Пробудження» (“Evoke”) запрошує гравців колективно уявити майбутні загрози нафтової кризи, наприклад, світ без нафти, та використовувати «мудрість натовпу» для розв’язання проблем і дає змогу командам спільно розробляти інноваційні рішення для нагальних проблем на місцевому рівні [5]. Хоча цільова аудиторія цієї гри, – перш за все, молоді люди в Африці, у неї грають люди в усьому світі. Упродовж десяти тижнів гравці вивчають десять можливостей, які надає ця гра, а саме навчитися: 1) співпраці, 2) мужності, 3) творчості, 4) підприємництва, 5) розуміння місцевих проблем, 6) здобувати знання за допомогою мережі, 7) винахідливості, 8) запальності, 9) стійкості, 10) стратегічного бачення. Гравці розробляють плани та реальні кроки для проекту, щоб змінити життя своєї спільноти. Окремі проекти з першого сезону гри вже фінансуються для втілення в життєві реалії. Гра «Пробудження» (“EVOKE”) належить до онлайн ігор альтернативної реальності, що підтримують соціальні інновації серед молоді у всьому світі. Перша версія гри дістала найвищу нагороду на 8-му Щорічному фестивалі «Ігри для змін». Упродовж останніх семи років у цю грали грали групи учнів, більш ніж у 100 країнах [6].

Наголосимо, що «Ігри для змін» (“Games for Change”) – це неприбуткова корпорація, яка була створена у 2004 році [6]. Її місія

полягає у наданні можливостей творцям і розробникам керувати реальними змінами, використовуючи ігри, які допомагають людям навчатися вдосконалювати свої спільноти та допомагають зробити світ кращим. Важливим напрямом роботи корпорації є національна програма «Ігри для змін: виклики для учнів» (“The Games for Change (G4C) Student Challenge”), метою якої є залучення учнів до створення цифрових ігор про проблеми, що впливають на життя громад [16]. Програма реалізується у містах Сполучених Штатів та поєднує професійний розвиток учителів з питань проведення цифрового ігрового центрального навчання, тренінги для учнів з ігрового дизайну соціальної тематики під керівництвом професійних фахівців з використанням сучасних мультимедійних технологій на базі шкіл та позашкільних закладів. На заняття для педагогів запрошується 20 місцевих учителів, яких навчають використовувати ігри для формування компетентностей XXI століття, стимулювання молоді до вивчення різноманітних аспектів глобальної освіти.

У кожному місті реалізація програми завершується церемоніями нагородження та публічними виставками ігор, створених учнями. У рамках проведення програми в 2017 році учні створили близько 400 цифрових ігор за трьома темами: зміна клімату; майбутні спільноти; місцеві історії та іммігрантські голоси. Ігри-переможці висвітлюють труднощі імміграції в США, навчають стратегіям створення екологічно чистих міст із урахуванням кліматичних змін, досліджують майбутню транспортну інфраструктуру та багато іншого [16].

Переможці та фіналісти з кожного міста щороку у червні нагороджуються професійно-орієнтованими преміями від Ubisoft (одна з найпотужніших компаній із виробництва ігор). Учні-переможці запрошуються до участі у Всеамериканському фестивалі (G4C Festival), на якому представлено всі зацікавлені сторони (розробники ігор, науковці, освітяни, митці, гравці), здійснюється експертна оцінка творчих проєктів, пропонуються різноманітні тренінги, організуються зустрічі на різних рівнях.

Таким чином, для формування глобальної компетентності учнів загальноосвітніх навчальних закладів США поєднуються зусилля державних, приватних, благодійних, громадських інституцій та організацій, які проводять підготовку вчителів до навчання ігрового дизайну, тренінги для учнів, організують виставки, конкурси, фестивалі, тим самим, визнаючи, що генеральним напрямом сучасної освіти має стати розвиток компетентностей XXI століття.

Висновки. Аналіз американського досвіду використання комп’ютерних ігор для розвитку глобальної компетентності учнів дає підстави зробити такі висновки:

- розвиток глобальної компетентності трактується як важливе завдання в аспеті формування в учнів умінь повноцінного й безпечного життя у XXI столітті;

- глобально-компетентний учень має оволодіти чотирма групами умінь: 1) вивчати світ; 2) сприймати різні точки зору; 3) ефективно спілкуватися (вербально і невербально з різними аудиторіями); 4) діяти для зміни ситуації у світі.

Науковцями доведено, що використання комп'ютерних ігор є ефективним шляхом розвитку глобальної компетентності учнів, оскільки ігри забезпечують активну експериментальну навчально-ігрову діяльність, спонукають до дослідження проблем глобального значення, зацікавлюють емоційною активністю, допомагають розвивати критичне мислення та вміння спільно вирішувати проблеми, стимулюють розвиток цифрових умінь. Результати досліджень зарубіжних науковців показують, що віртуальна діяльність учнів в іграх щодо вирішення актуальних для місцевих громад проблем стимулює громадянську активність в реальному житті; для розвитку глобальної компетентності учнів на основі використання комп'ютерних ігор реалізується два основних педагогічних підходи: перший передбачає участь учнів у спеціально підібраних іграх, другий – спрямований на оволодіння учнями вміннями створювати власні ігри (ігрові дизайнерські вміння).

Для вирішення завдань із розвитку в учнів глобальної компетентності на основі використання комп'ютерних ігор у США проводиться цілеспрямована робота, в якій беруть участь державні і громадські організації, що поєднують фахівців різних галузей. Визначальним напрямом цієї роботи є підготовка вчителя до використання комп'ютерних ігор для розвитку глобальної компетентності учнів в умовах формальної і неформальної освіти.

Ми вважаємо, що для вітчизняної педагогічної громадськості видається важливим усвідомлення позитивних ідей американського досвіду та визначення можливостей його впровадження в освітні практики. Подальшого дослідження потребує американський досвід використання комп'ютерних ігор у розвитку мистецько-творчих умінь в учнів американських шкіл.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Авшенюк Н. Міжнародні підходи до обґрунтування глобальної компетентності вчителя [Електронний ресурс]. Режим доступу: lib.iitta.gov.ua/4037/1/Binder1.pdf.
2. Аношкова Т. Впровадження глобальної компетентності в процесі підготовки студентів технічних спеціальностей [Електронний

-
- ресурс]. Режим доступу: www.kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/anoshkova_vprovadgennia.pdf
3. Бондарук, Я. В. Формування глобальної компетентності у контексті навчання англійської мови майбутніх філологів як новий виклик системі освіти в інформаційному суспільстві [Електронний ресурс]. Режим доступу: dspace.udpu.edu.ua:8080/jspui/handle/6789/6115
 4. Darfur Is Dying Review for Teachers [E-Reader Version] / Common Sense Education. Retrieved from: <https://www.commonsense.org/.../game/darfur-is-dying>
 5. Evoke – An online alternate reality game supporting social innovation [E-Reader Version]. Retrieved from: www.worldbank.org/.../evoke-an-online-alternate-reality-ga
 6. Games For Change [E-Reader Version]. Retrieved from: www.gamesforchange.org.
 7. Garbage Dreams [E-Reader Version]. Retrieved from: <http://www.pbs.org/independentlens/garbage-dreams/classroom.html>.
 8. How Games Promote Learning – Global Learning – Education Week, 2016 [E-Reader Version]. Retrieved from: blogs.edweek.org/.../global.../games_promote_learning.html
 9. Mansilla, V. B., & Gardner, H. (2007). From Teaching Globalization To Nurturing Global Consciousness. In Suárez-Orozco (Ed), Learning in the Global Era: International Perspectives on Globalization and Education Berkeley & Los Angeles, California: University of California Press. P.48-64
 10. Mansilla, V. B., & Jackson, A. W. (2011). Educating for Global Competence: Preparing Our Youth to Engage the World. Council of Chief State School Officers [E-Reader Version]. Retrieved from: <https://asiasociety.org/files/chapter2.pdf>
 11. McGonigal, J. Gaming can make a better world [E-Reader Version]. Retrieved from: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world
 12. McGonigal, J. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World – Vintage, Reprint edition, 2012. – 416 p.
 13. McGonigal, J. Supper Better: The Power of Living Game. – HARPER COLLINS, Reprint edition, 2016. – 480 p.
 14. Menten, A. Five Ways to Use Technology and Digital Media for Global Learning [E-Reader Version]. Retrieved from: <https://asiasociety.org/.../five-ways-use-technology-and-digit>
-

15. Moorman, H. Gaming: Leveling Up Global Competence [E-Reader Version] / Asia Society. Retrieved from: <https://asiasociety.org/.../gaming-leveling-global-competence>
16. National Games for Change Student [E-Reader Version]. Retrieved from: www.gamesforchange.org/studentchallenge/
17. Playing 4 Keeps [E-Reader Version] / Online Leadership Program – Global Kids. Retrieved from: www.olpglobalkids.org/gaming/playing-4-keeps
18. The National STEM Video Game Challenge, 2017 [E-Reader Version]. Retrieved from: <https://stemchallenge.org/>
19. The Nobel Peace Prize, 2017 [E-Reader Version]. Retrieved from: https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/peace/laureates/2017/
20. Vaillancourt, B. Digital Literacy on a Global Level Through Games – Zulama, 2014 [E-Reader Version]. Retrieved from: zulama.com/education.../digital-literacy-global-level-games/
21. What is Global Competence? [E-Reader Version] / Asia Society. Retrieved from: <https://asiasociety.org/education/what-global-competence>
22. World of Warcraft – Game Spot [E-Reader Version]. Retrieved from: <https://www.gamespot.com/world-of-warcraft/>.

Стаття надійшла до редакції 22.01.2018.

ЛЕЩЕНКО Петр

аспирант, Полтавский национальный педагогический университет им. В. Г. Короленко,

ул. Остроградского, 2, г. Полтава, 03127, Украина

E-mail: peter [leshchenko@gmail.com](mailto:peter_leshchenko@gmail.com)

РАЗВИТИЕ ГЛОБАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Резюме. В статье проанализирован зарубежный опыт по использованию компьютерных игр в учебном процессе общеобразовательных учебных заведений США в контексте их влияния на формирование глобальной компетентности учеников. Анализ американского опыта использования компьютерных игр для развития глобальной компетентности учащихся позволяет сделать следующие выводы. Развитие глобальной компетентности трактуется как важная задача в аспекте формирования у учащихся умений полноценного и безопасного сосуществования и жизни в целом в XXI веке.

Глобально-компетентный ученик должен овладеть четырьмя группами умений: 1) изучать мир; 2) воспринимать различные точки зрения; 3) эффективно общаться (вербально и не вербально с различными

аудиторіями) 4) действовать для изменения ситуации в мире. Учеными доказано, что использование компьютерных игр является эффективным путем развития глобальной компетентности учащихся, поскольку игры обеспечивают активную экспериментальную учебно-игровую деятельность, побуждают к исследованию проблем глобального значения, интересуют эмоциональной активностью, помогают развивать критическое мышление и умение совместно решать проблемы, стимулируют развитие цифровых умений. Результаты исследований зарубежных ученых показывают, что виртуальная деятельность учащихся в играх по решению актуальных для местных сообществ проблем стимулирует гражданскую активность в реальной жизни.

Ключевые слова: глобальная компетентность, компьютерные игры, зарубежный опыт, глобальное образование.

LESHCHENKO Petro

Postgraduate student, Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University

vyl. Ostrogradskogo, 2, Poltava, 3600, Ukraine

E-mail: peter leshchenko@gmail.com

DEVELOPMENT OF GLOBAL COMPETENCE BY MEANS OF COMPUTER GAMES

Summary. The article analyzes foreign experience in the use of computer games in the educational process of students of US general education institutions in the context of their influence on the formation of global competence. Analysis of the American experience makes it possible to draw the following conclusions.

The development of global competence is interpreted as an important task in the aspect of forming students skills of a full and safe life in the XXI century.

A globally competent student must master four groups of skills: 1) investigating the world; 2) take different points of view; 3) communicate effectively (verbally and non-verbal with different audiences); 4) act to change the situation in the world. Scientists have proved that the use of computer games is an effective way of developing the global competence of students, since the games provide active experimental learning activities, encourage research of global importance problems, interest in emotional activity, help develop critical thinking and ability to collaborative problem solving, stimulate development of digital skills. The results of foreign scientists' research show that virtual game activity of students in solving problems relevant to local communities stimulates their civic activity in real life.

Key words: global competence, computer games, foreign experience, global education.

Abstract. The modern world is a global space, which manifests itself in almost uncontested interdependence of phenomena and processes taking place in different parts of the planet. In such conditions, education also acquires global characteristics and focuses on the development of abilities to ensure the peaceful coexistence of humanity and is based on the awareness of the unity and interdependence of mankind, on the understanding of cultural diversity, the desire to establish social justice. For Ukraine, the provision of effective global education becomes particularly important taking into account the complex socio-economic, environmental conditions of functioning of both the educational system and society as a whole. In this aspect of the scientific and practical importance is the American experience of developing global competence of students of general educational institutions on the basis of the computer games use.

It should be noted that the problems of forming the global competence of students are in the field of close attention of foreign scientists. The scientific works by B. Vaillancourt (2014), H. Gardner (2007), A. Jackson (2011), V. B. Mansilla (2011), J. McGonigal (2012, 2016), A. Menten (2012), H. Moorman (2016) became especially popular in the early 21st century, when globalization processes have penetrated virtually all areas of the functioning of anthropogenic society through the spread of digital technologies and the Internet.

The analysis of the works of foreign scholars and specialists of the Center for Global Education at Asia Society (a leading educational organization whose purpose is to promote mutual understanding and strengthen the partnership between nations, leaders and institutions of Asia and the United States in a global context) makes it possible to determine the essence of the main category of research: “Global competence is the ability to investigate local, global and intercultural problems, to understand and perceive the points of view, the worldview of others, to engage in open, viable and effective interaction with people from different cultures, to act for collective well-being and sustainable development”.

The subject of the research is the study of foreign experience of the computer games use in general educational institutions in the United States, the topic concerns the formation of global competence by means of computer games. The methods of scientific research used in the study include: analysis, comparison, synthesis, abstraction and generalization, netnography of web pages, blogs. The use of these methods provided the definition and coverage of global competence formation of students of general educational institutions in the United States on the basis of the computer games use.

Scientists have proved that the use of computer games is an effective way of developing the global competence of students, since the games provide active experimental learning activities, encourage research into problems of global

significance, interest in emotional activity, help develop critical thinking and ability to jointly solve problems, and stimulate the development of digital skills.

The analysis of the American experience of using computer games to develop the global competence of students provides grounds for making the following conclusions: the development of global competence is interpreted as an important task in the aspect of developing students' ability to have a full and safe life in the 21st century; a globally competent student should master four groups of skills: 1) study the world; 2) take different points of view; 3) communicate effectively (verbally and non-verbal with different audiences); 4) act to change the situation in the world.

REFERENCES

1. Avshenyuk, N. International approaches to the substantiation of the global competence of the teacher [E-Reader Version]. Retrieved from: lib.iitta.gov.ua/4037/1/Binder1.pdf.
2. Anoshkova, T. Introduction of global competence in the process of training students of technical specialties [E-Reader Version]. Retrieved from: www.kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/anoshkova_vprovadgennia.pdf.
3. Bondaruk, Ya. Formation of global competence in the context of teaching English a future philologist as a new challenge to the education system in the information society [E-Reader Version]. Retrieved from: dspace.udpu.edu.ua:8080/jspui/handle/6789/6115.
4. Darfur Is Dying Review for Teachers [E-Reader Version] / Common Sense Education. Retrieved from: <https://www.commonsense.org/.../game/darfur-is-dying>.
5. Evoke – An online alternate reality game supporting social innovation [E-Reader Version]. Retrieved from: www.worldbank.org/.../evoke-an-online-alternate-reality-ga.
6. Games For Change [E-Reader Version]. Retrieved from: www.gamesforchange.org.
7. Garbage Dreams [E-Reader Version]. Retrieved from: <http://www.pbs.org/independentlens/garbage-dreams/classroom.html>.
8. How Games Promote Learning – Global Learning – Education Week, 2016 [E-Reader Version]. Retrieved from: blogs.edweek.org/.../global.../games_promote_learning.html.
9. Mansilla, V. B., & Gardner, H. (2007). From Teaching Globalization To Nurturing GlobalConsciousness. In Suárez-Orozco (Ed), Learning in the Global Era: International Perspectives on Globalization and Education Berkeley & Los Angeles, California: University of California Press. P.48-64.
10. Mansilla, V. B., & Jackson, A. W. (2011). Educating for Global Competence: Preparing Our Youth to Engage the World. Council of Chief

- State School Officers [E-Reader Version]. Retrieved from: <https://asiasociety.org/files/chapter2.pdf>.
11. McGonigal, J. Gaming can make a better world [E-Reader Version]. Retrieved from: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.
 12. McGonigal, J. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World – Vintage, Reprint edition, 2012. – 416 p.
 13. McGonigal, J. Supper Better: The Power of Living Game. – HARPER COLLINS, Reprint edition, 2016. – 480 p.
 14. Menten, A. Five Ways to Use Technology and Digital Media for Global Learning [E-Reader Version]. Retrieved from: <https://asiasociety.org/.../five-ways-use-technology-and-digit>.
 15. Moorman, H. Gaming: Leveling Up Global Competence [E-Reader Version] / Asia Society. Retrieved from: <https://asiasociety.org/.../gaming-leveling-global-competence>.
 16. National Games for Change Student [E-Reader Version]. Retrieved from: www.gamesforchange.org/studentchallenge/
 17. Playing 4 Keeps [E-Reader Version] / Online Leadership Program – Global Kids. Retrieved from: www.olpglobalkids.org/gaming/playing-4-keeps.
 18. The National STEM Video Game Challenge, 2017 [E-Reader Version]. Retrieved from: <https://stemchallenge.org/>.
 19. The Nobel Peace Prize, 2017 [E-Reader Version]. Retrieved from: https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/peace/laureates/2017/
 20. Vaillancourt, B. Digital Literacy on a Global Level Through Games – Zulama, 2014 [E-Reader Version]. Retrieved from: zulama.com/education.../digital-literacy-global-level-games/.
 21. What is Global Competence? [E-Reader Version] / Asia Society. Retrieved from: <https://asiasociety.org/education/what-global-competence>.
 22. World of Warcraft – Game Spot [E-Reader Version]. Retrieved from: <https://www.gamespot.com/world-of-warcraft/>.

(переклад на англ. зроблено особисто автором статті)