

Gry komputerowe w edukacji

Konieczna jest zarówno zmiana mentalności, jak i metod pracy z uczniami – zwracają uwagę praktycy, dydaktycy i naukowcy zajmujący się problemami współczesnej edukacji. Motywację uczniów w wieku gimnazjalnym do uczenia się może wzbudzić stworzenie takiego środowiska pracy, które umożliwi w sposób naturalny, zgodny z predyspozycjami, zainteresowanie nauką. Jak wskazują wyniki badań, **84% młodych ludzi gra w gry komputerowe przynajmniej raz na 2 tygodnie**. Z kolei **95% nauczycieli nigdy** w takie gry nie grało. Współczesne teorie dydaktyczne coraz częściej wymieniają **rolę gier dydaktycznych w zwiększeniu motywacji do nauki i zwiększeniu jej skuteczności**. Badania edukacyjne prowadzone w różnych ośrodkach na świecie coraz częściej wskazują na wartość gier edukacyjnych w procesie uczenia się.

Amerykańscy badacze z Uniwersytetu Stanowego Arizona na czele z prof. Jamesem Pailem Gee twierdzą, że w świecie szybkich zmian, globalizacji i Internetu, w którym nic nie jest przewidywalne, trzeba osiąść **trzy kluczowe umiejętności**. Pierwsza, to **umiejętność przetwarzania informacji**, czyli nauczyciel zmienia się z dostarczyciela informacji w moderatora. Druga to **globalna komunikacja**, a trzecia to **umiejętność zarządzania własnym procesem uczenia się**. **Wszystkie te kompetencje doskonale mogą rozwijać gry edukacyjne**. Zdaniem dr Dominiki Galańczuk – Urbańskiej z Polskiej Akademii Nauk **polem zwiększania efektywności edukacji jest łączenie edukacji z rozrywką, czyli edutainment**, który obejmuje wszelkiego rodzaju gry edukacyjne, rozwijające myślenie logiczne i strategiczne, umiejętności dedukcyjne, kojarzenie faktów oraz wykorzystywanie ich do rozwiązywania problemów.

Psycholog prof. David Williamson Shaffer z Uniwersytetu Wisconsin Madison przytacza doświadczenia amerykańskich pedagogów: „Jak zauważają nauczyciele (...) ta metoda edukacji, nawet trudnych zagadnień matematycznych, jest lepiej akceptowana przez uczniów niż jakakolwiek inna. Nie mają tu też znaczenia indywidualne zdolności – **każdy, lepszy lub gorszy z matematyki, jeśli tylko załapie sens gry, zdobywa wiedzę, której nauczyciel często nie był w stanie skutecznie przekazać w inny sposób**. I to jest prawdziwa **siła gier edutainment**.”

Wyniki badań naukowych nad rolą gier w edukacji coraz częściej potwierdzają hipotezy o **pozytywnym wpływie gier na proces uczenia się dzieci i młodzieży**. Dr David Miller z Uniwersytetu Dundee (Szkocja), prowadzący badania nad efektywnością procesu nauczania, uważa, że **gry edukacyjne prowadzą do „rzeczywistych i namacalnych“ korzyści i przekładają się na pozytywne wyniki nauki**.

„Gry komputerowe są częścią naszej kultury i pomimo, że mamy czasem wątpliwości co do niektórych aspektów popularnych gier, wszystkie one mogą sprawić, że uczenie się będzie procesem bardziej angażującym uczniów.“ – zauważa Miller. „Rodzice i nauczyciele zaczynają dostrzegać korzyści, które mogą osiągnąć dzieci. Ta większa motywacja uczniów, kiedy przebywają „w strefie grania“ jest czymś, co powinniśmy wykorzystać z pożytkiem dla edukacji.“

Portal www.edugames.pl jest miejscem wykorzystania fascynacji uczniów grami komputerowymi wzbogacając tym samym szkolną dydaktykę. Coraz bardziej staje się powszechny dostęp do tablic interaktywnych, który umożliwia stosowanie gier w zespołowej pracy uczniów. Uczniowie nie ograniczają się do samodzielnej pracy przy komputerze, ale wspólnie rozwiązują problemy wykorzystując nowoczesne tablice.