

Jak wykorzystać fascynację dzieci grami komputerowymi w szkole?

Ponad połowa (57%) młodych internautów korzysta z sieci **codziennie lub prawie codziennie**. Jak wynika z badania badania Megapanel PBI/Gemius **2,2 miliona dzieci w wieku 7-14 lat** korzystało w listopadzie 2009 roku z internetu. Łączny czas w sieci tej grupy wyniósł 67,5 miliona godzin. Daje to blisko **31 godzin miesięcznie na statystyczne dziecko-internautę**. W populacji internautów w wieku 7-14 jest więcej chłopców (58%), niż dziewczynek (42%), a także zdecydowanie więcej osób w wieku 11-14 lat (86%), niż 7-10 (14%). Dzieci w wieku 7-14 najchętniej odwiedzają witryny z kategorii kultura i rozrywka (100%), poszukiwanie informacji (98%), a także społeczności (91%) i nowe technologie (86%). **84% młodych ludzi gra w gry komputerowe przynajmniej raz na 2 tygodnie**.

Czas więc na zmianę i wykorzystanie fascynacji dzieci grami komputerowymi w szkole.

Portal Eduagmes.pl jest projektem edukacyjnym opartym na zasadzie **edutainment** (edukacji rozrywkowej). Istotę edutainment dobrze oddaje powiedzenie „uczyć bawiąc”. Edutainment jest polem zwiększania efektywności edukacji poprzez łączenie jej z rozrywką. Obejmuje on wszelkiego rodzaju gry edukacyjne, rozwijające myślenie logiczne i strategiczne, umiejętności dedukcyjne, kojarzenie faktów oraz wykorzystywanie ich do rozwiązywania problemów. Pod pojęciem edutainment kryją się takie działania których celem jest przede wszystkim edukacja, zaś forma rozrywki jest wyłącznie sposobem uatrakcyjnienia lub ukrycia przekazu o charakterze edukacyjnym. Inaczej mówiąc, programy wykorzystujące edutainment edukują z użyciem metod rozrywkowych (są narzędziem „rozrywkowej” edukacji). Celem ich jest zaktywizowanie osoby do nauki i zbudowanie interakcji pomiędzy edukatorem (lub narzędziem edukacji) a osobą uczącą się.

Zasadniczym celem portalu www.edugames.pl jest **kształcenie określonych kluczowych umiejętności, ważnych z punktu widzenia edukacji przez całe życie**. Mogą one być osiągnięte tylko w synergicznym oddziaływaniu dobrze użytej TI oraz właściwej filozofii uczenia się, wspartej konstruktywistycznym modelem nauczania, tworzących razem właściwe środowisko dla uczenia się poprzez wzmocnienie umiejętności i wewnętrznej motywacji uczniów do rozwiązywania problemów, działania zespołowego, planowania i realizacji własnego rozwoju. **Stała obecność TI w każdym czasie i na każdym etapie procesu nauczania – uczenia się nie jest celem, ale niezbędnym środkiem, narzędziem.**

Efektywność nauczania nie jest funkcją nowej technologii, ale jest osiągnana raczej przez adaptowanie środowiska nauczania do zmieniającego się kontekstu. Szczególne znaczenie w przemianie polskiej edukacji musi odegrać ewolucja postaw i praktyk nauczycieli. Chodzi nie o deklaratywne, ale o bardzo praktyczne działania, dostrzeżenie wagi krytycznego rozumienia świata, twórczości, innowacyjności, stawiania

i rozwiązywania problemów. Nasz system edukacyjny wymaga daleko idących zmian, by szkoła przygotowywała do udziału w społeczeństwie wiedzy. Zmiany nie mogą polegać jedynie na nasycaniu szkoły sprzętem i oprogramowaniem oraz przygotowaniu nauczycieli do jego obsługi. Potrzeba przebudowy wzorów uczenia się oraz strategii kształcenia. **Taniejący sprzęt, rozkwit otwartego oprogramowania, powszechny dostęp do Internetu, usunęły realne bariery technologiczne i finansowe** mimo ubóstwa oświaty. Web 2.0 oraz bezprecedensowe upowszechnienie osobistych multimedialnych urządzeń komunikacyjnych o potężnym potencjale edukacyjnym (w tym komórek), to potencjał edukacyjny, o którym w poprzednich pokoleniach nikt nie marzył. Jest dziś jednak chyba ostatni dobry moment na rozpoczęcie procesu zmiany wzorów nauczania, w tym roli komputera w pedagogice szkolnej. Państwa będące w czołówce rankingów edukacyjnych, szybko uciekają do przodu; Polska wchodzi w okres obniżonych możliwości budżetu państwa (kryzys), ale jednocześnie w pierwszy i ostatni okres ogromnego potencjału finansowania zmian edukacyjnych (okres programowania funduszy unijnych 2007-2013). Integracja uczenia się przedmiotowego z IT jest niezbędna. **Technologie cyfrowe muszą stawać się integralną częścią całego procesu kształcenia – elementem planowania pracy nauczyciela, metod pracy uczniów, procesu sprawdzania i oceniania wiedzy i umiejętności.** Narzędzia, formy i metody nowoczesnego, w tym zdalnego nauczania muszą sobie znaleźć miejsce w praktyce szkolnej.