

FIȘĂ INFORMATIVĂ

Sunt jocurile educative singurele care au un loc în educație?

Ce sunt jocurile educative ?

Jocurile educaționale sunt programe de calculator care au ca scop transmiterea cunoștințelor jucătorilor în timp ce îi distrează.

Începând cu anii 1980, dar mai ales în anii 1990, au fost create destul de multe jocuri educaționale, precum „Unde în lume este Carmen San Diego” (1985) sau seria Adi și Adibou (1992) a lui Coktel Vision. În primul, jucătorul descoperă lumea urmărind un spion transformat în hoț de artă, iar în cel de-al doilea, jucătorul finalizează exerciții în abilitățile de bază ale școlii în timp ce descoperă viața de zi cu zi a unui personaj din spațiul cosmic.

În zilele noastre, este ușor să găsești aplicații sau jocuri scurte care să permită elevilor efectuarea exercițiilor de abilități de bază care să răspundă nevoilor programelor școlare. Nu s-ar părea că sunt instrumentele perfecte de utilizat în clasă? Iată câteva perspective care arată că jocurile educaționale nu sunt întotdeauna adecvate pentru învățământul secundar.

Limitele jocurilor educaționale în învățământul secundar

În primul rând, jocurile educaționale tind să răspundă nevoilor învățământului primar și nivelurilor inferioare ale învățământului secundar. Este mai ușor să creai programe care să poată verifica rezultatele exercițiilor de ortografie și calcule simple, decât să

verificați dacă un student a scris un eseu logic.

În al doilea rând, jocurile educaționale sunt deseori dezvoltate ținând cont de nevoile părinților sau ale educatorilor. Ele pot avea adesea rezultate înguste și pot fi infantilizante. Nu sunt întotdeauna foarte atrăgătoare pentru elev, deoarece rareori există vreo poveste reală în spatele finalizării sarcinilor. Un joc educativ prost ar putea să vă înstrăineze elevii.

Concluzia nu este să te aștepți ca jocurile video să fie doar o transpunere digitală a ceea ce faci deja bine în lecțiile tale.

În timp ce jocurile educative s-ar putea potrivi unor scopuri educaționale, rareori profită de toate oportunitățile oferite de utilizarea unui joc real.



Sursa: Character vector created by vectorjuice - www.freepik.com

Cum pot contribui jocurile de masă la educație?

Jocurile de masa sau „non-educative” își au locul într-un cadru educațional. Unele care nu au fost concepute inițial pentru a fi educative, cum ar fi Sid Meier’s Civilization sau seria SimCity, pot dezvolta abilitățile jucătorilor și îi pot determina să cerceteze fapte istorice și exemple pentru a înțelege mecanica jocului. În Civilization, jucătorii își

Încep viața pe Pământ și avansează prin timpuri istorice gestionând resursele și dezvoltându-și influența. În SimCity, jucătorul este primarul orașului modern pe care îl creează și trebuie să-l facă să crească în timp ce gestionează multe provocări (criminalitate, catastrofe naturale, aprovizionare cu utilități etc.). Ambele pot oferi o privire practică asupra istoriei, geografiei, urbanismului și politicii. Exemplele sunt nenumărate și chiar jocurile de bază, cum ar fi Super Mario Bros, ar putea fi o bună introducere pentru a arăta că învățarea nu este un proces lin.

Versiuni educaționale ale jocurilor de masă

Tot mai multe jocuri de masă oferă acum versiuni educaționale. În Minecraft EDU, elevii își pot crea mediul și pot completa exerciții. Producătorii Assassin's Creed au creat versiuni Discovery Tour care ne permit să explorăm Egiptul Antic și Grecia Antică. Aceste ediții de educație permit să se construiască din relația jucătorului cu jocul original, dar în funcție de posibilitățile pe care le oferă, nu sunt întotdeauna nici cele mai antrenante jocuri. De exemplu, în Assassin's Creed's Discovery Tours, jucătorul poate să meargă, să asculte naratorul și să dialogheze cu personaje, dar nu poate lupta. Nu ar fi sincer să spunem că nu sunt interesante de utilizat în clasă, deoarece oferă redări frumoase și mai multă interacțiune decât un manual sau un videoclip.

Sunt confuz: ce fel de jocuri ar trebui să folosesc?

Cel mai simplu răspuns este să alegeți un joc în funcție de rezultatul învățării pe care îl vizați în ceea ce privește abilitățile sau cunoștințele. O regulă bună nu este să te concentrezi doar pe jocuri care sunt marcate drept educative, ci să folosești diferite jocuri care abordează subiectul pe care dorești să îl explorezi în lecțiile tale.

REFERINȚE

Broderbund (1985). Where In The World Is Carmen San Diego? [Video Game] San Rafael, United States: Broderbund.

Electronic Arts (1989) Sim City [Video Game] Redwood Shores, United States: Maxis.

Mindscape (1992). Adibou [Video Game] Paris, France: Coktel Vision.

Mojang AB (2011) Minecraft [Video Game] Stockholm, Sweden: Mojang Studios.

Nintendo (1985) Super Mario Bros. [Video Game] Kyoto, Japan: Nintendo.

Take-Two (1991) Sid Meier's Civilization [Video Game] Hunt Valley, United States: MicroProse.

Ubisoft [2018] Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt [Video Game] Montréal, Canada: Ubisoft Montréal.

Proiectul #Gaming4skills a fost finanțat cu suportul Comisiei Europene. Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Numărul de referință al proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

[#gaming4skills](https://www.gaming4skills.eu/)