

## Fișă informativă

### Pot jocurile video să înlocuiască un profesor?

În acest ghid, scriem despre toate avantajele jocurilor pentru a încuraja profesorii și educatorii să le folosească în clasă. Unii chiar s-ar putea întreba dacă jocurile video ar putea învăța profesorii sau dacă ar putea înlocui cu totul educația formală. Deși acest lucru poate părea surprinzător pentru unii, este bine să-l punem în perspectivă, amintindu-ne cum apare această întrebare ori de câte ori o nouă tehnologie este adusă în educație. Gândiți-vă la modul în care s-a spus că computerele, roboții, tabletele sau inteligența artificială ar putea înlocui profesorii sau chiar școlile.

Răspunsul, desigur, este că jocurile video nu pot înlocui un profesor. Cele educaționale ar putea, în teorie, să dea informații elevilor și să le ofere spre completare exerciții și teste. Dar treaba unui profesor nu înseamnă doar să dai lecții și să testezi elevii.

Chiar și atunci când scriem că jocurile sunt interesante pentru a le permite elevilor să dezvolte abilități soft, nu vrem să spunem că sunt singurul instrument care o face, iar ele rareori pot evalua dezvoltarea unor astfel de abilități.

De asemenea, ca și în cazul oricărui alt instrument, o metodă ar putea funcționa pentru unii elevi, dar s-ar putea să nu funcționeze la fel de bine pentru alții. Prin urmare, jocurile video, chiar și cele educaționale care își propun să lucreze la anumite puncte din programa școlară, nu ar trebui considerate un instrument unic pentru toate dimensiunile. Ne propunem doar să arătăm că pot fi unul dintre nenumăratele instrumente pe care profesorii le pot folosi în pedagogia lor, împreună cu toate cele pe care le folosesc deja.

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