

FIȘĂ INFORMATIVĂ

Cum să atragi tot felul de cursanți cu jocuri video

Jocurile video pot fi instrumente educaționale excelente pentru a **implica și integra toți elevii în învățare**, chiar și cei care sunt de obicei mai greu de atins din cauza nevoilor educaționale speciale sau a mediului socio-economic defavorizat..



Visual by Memed_Nurrohmad

Acest lucru se datorează faptului că jocurile video:

- sunt **adaptabile**. Elevii pot avansa în ritmul lor, prevenind sentimentele de frustrare sau plictiseală.
- sunt **distractive!** Acest lucru ajută la crearea unui mediu de învățare pozitiv și îi face pe elevi să se simtă bine în timp ce învață.
- oferă **feedback** instantaneu. Studenții nu trebuie să aștepte câteva zile înainte de a obține rezultatele la un test, dar își pot adapta strategia instantaneu în funcție de feedback-ul pe care îl primesc.
- face din **eșec** o parte a procesului. Elevii pot învăța să accepte eșecurile și să încerce din nou prin joc, ceea ce le poate spori și încrederea în sine.

Toți acești factori conduc la un angajament sporit în învățare, care la rândul său poate avea un **efect pozitiv asupra realizărilor academice ale elevilor**.

Atunci când utilizați jocuri video pentru a atrage diferite tipuri de cursanți, ar trebui:

- **Să adaptați utilizarea jocurilor video la abilitățile TIC ale cursanților** și nu presupuneți că elevii dvs. sunt foarte pricepuți din punct de vedere digital.
- **Alegeți cu atenție jocul**. Aflați în prealabil despre cultura jocurilor video a elevilor dvs. și încercați să anticipați provocările (de exemplu, abilități motorii fine sau

luarea de decizii prea rapidă necesară).

- **Nu folosiți jocul direct pentru a evalua**, ci doar ca suport.

Îndrumați-vă elevii și oferiți un cadru care să permită învățarea activă prin joc.

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