

MIT

Toți adolescenții știu să joace jocuri video

Analizând numărul real de adolescenți care joacă jocuri video în țările europene

Cercetările din întreaga UE au arătat că, în rândul copiilor și adolescenților, o medie de peste 70% dintre aceștia joacă jocuri video (Wikipedia, 2021). Deși acesta este un număr mare, nu înseamnă neapărat că toți adolescenții știu să joace jocuri video. Există jucători care aleg doar anumite jocuri video și care ar putea să nu fie familiarizați cu alte genuri și tipuri de jocuri video.

Ce tipuri de jocuri video sunt cele mai populare în rândul adolescenților?

Cele mai bune jocuri din Europa în acest moment sunt jocurile video de acțiune concentrate pe câmpuri de luptă și sarcini de împușcături, cum ar fi League of Legends, Call of Duty etc. (IFSE, 2021). Aceste statistici, însă, se schimbă anual. De exemplu, în 2020, cel mai vândut joc video a fost FIFA 21. Call of Duty a fost și printre cele mai bune jocuri video din 2020, dar și alte jocuri precum Animal Crossing: New Horizons au fost incluse în topul jocurilor video din 2020 (IFSE, 2021).

Care sunt beneficiile jocurilor video?

Jocurile video au multe beneficii, inclusiv punerea adolescenților la conducerea treburilor lor și oferirea de oportunități de creare de rețele, deși adolescenții nu sunt adesea conștienți de aceste beneficii atunci când joacă (iThrive Games, 2016). Atunci când sunt utilizate din perspectivă educațională, jocurile video pot ajuta educatorii să observe abilitățile și caracteristicile elevilor lor pentru a identifica ceea ce ar putea îmbunătăți (Gilboa, nd).

Cum pot educatorii să introducă jocurile video elevilor care nu sunt familiarizați cu jocurile video?

Prezentarea jocurilor video elevilor care nu sunt familiarizați cu jocul lor este un pas foarte important pentru utilizarea jocurilor video în educație. Inițial, educatorii ar trebui să explice povestea jocului video și a personajelor sale principale și apoi să treacă la aspectele mai practice ale modului de a juca jocul. Când cineva nu este familiarizat cu jocurile video, va avea nevoie de mai multă practică decât studenții care au deja experiență în jocul video. Acest lucru este normal și educatorul ar trebui să explice tuturor elevilor că ar trebui să se sprijine și să se ajute reciproc în acest proces.

REFERINȚE

Referințe

Ukiepedia, „Player Diversity & Demographics”, (2022), https://ukiepedia.ukie.org.uk/index.php/Player_Diversity_%26_Demographics#GLOBAL.

IFSE, „2021 Key Facts”, (2021), <https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>.

iThrive Games, „Why Do Teens Play Video Games?”, (2016), <https://ithrivegames.org/newsroom/blog/why-do-teens-play-video-games/>.

Gilboa Deborah, „Efectele jocurilor video asupra adolescenților: cele bune, cele rele și cele utile”, (nd), <https://yourteenmag.com/technology/teens-video-games>.

Proiectul #Gaming4skills a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Conținutul și materialul acestuia reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în acestea.

Cod proiect: 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>