

A játékműfajból következtetni tudunk a **fejlesztés célpontját** jelentő képességterületre. Például a sportjátékok képesek finomítani a gyermek reakcióját, gyorsasági koordinációját, térbeli tájékozódó képességét, a joystick és más eszközök használatával a mozgásszabályozást, ezáltal esetleg az ízületi mozgékonyt. Természetesen a gondolkodás, érzékelés-észlelés és a figyelem képességét a folyamatosan érkező ingerek készítetik mozgósításra. A leggyakrabban játszott játéktípusok tehát tájékozódási pontokként szolgálhatnak.

A gyerekek önismeretére építve megállapíthatóvá váltak azok a tevékenységeik és kompetenciáik, **amikben jó teljesítményre képesek**. Bár ezek az adatok részben az életkor függvényei, ám a játéssal töltött idő mennyisége miatt változó tényezőnek tekinthetők, így az fontos eleme volt a vizsgálatomnak: Ha a gyermekek többsége könnyen kezeli a számítógépet, ez jelentheti a játékok közvetett hatását is. Hasonlóképpen azokhoz az iskolai tantárgyakhoz, melyeket könnyen és szívesen tanulnak. Amelyikben sikeresek, jobban kompetensek benne, tehát a környezet ingerei ezekben erősítik őket. Joggal feltételezhető, hogy egy ilyen inger lehet a videojátékokkal való gyakori foglalkozás is.

Az ábrán látható három halmaz metszetéből következtetni lehet a 9–13 éves korú gyermekek videojátékok által fejlődő képességeire.

A **gyerekek szüleinek és a tanítóknak** a kérdésekre adott válasza i meglepő módon **nagyfokú hasonlóságot** mutattak, jelezve a témával kapcsolatos hasonló meggyőződésüket, egyetértésüket. A megkérdezettek **70%-a játszott már valamilyen videojátékkal**, tehát közvetlen tapasztalataik is formálták véleményüket. **Meglátásuk szerint** bizonyos képességek fejlődnek a játékok által, így például a logikus gondolkodás, az emlékezőképesség, a reakcióképesség, a gyors helyzetfelismerés és cselekvés, a finommotorika és a szem-kéz koordináció. A 39 szülő és 15 pedagógus közül ugyancsak **70% nyilatkozta** azt, hogy *a tanulás jól kiegészíthető lenne a digitális játékokkal, ezért érdemes lenne azoknak az intézményes oktatásba való integrálása*. Úgy vélekednek, hogy erre a feladatra a legmegfelelőbb játékműfajok a logikai, a kvíz- és az ügyességi játékok volnának.

(Folytatjuk)

(Sorozatunk következő részeiben – a szerző által – egyfajta rendszerbe foglalva kerülnek bemutatásra a játékfajtákban rejlő fejlesztő hatások. szerk.)



Markovits Judit PC-nemzedék az iskolában

Valószínűleg sokan vagyunk, akiknek a nyár egyik legérdekesebb és egyben legtöbb vitát kiváltó szakmai híre az volt, hogy az Amerikai Egyesült Államok két államában szeptembertől már nem tanítják az alsó évfolyamokon a hagyományos kézírást.

Valljuk be, hogy sok jó – például a resztoratív eljárások bevonása az oktatásba – amerikai modellen kívül, legalább annyi, számunkra ellentmondásosnak tűnő momentum is létezik a tengeren túli közoktatásban.

Céлом most nem a hazai és egy másik, távoli nevelési rendszer összehasonlítása, inkább olyan **alapvető szakmai kérdésekre** hívom fel az olvasó figyelmét, amelyek joggal merülnek fel bennünk, pedagógusokban egy ilyen hír hallatán.

■ Jó-e, ha a kisiskolás nem tanul kézírást?

Szerencsére bennünket még nem fenyeget ez a veszély! Igen, veszélyes döntésről van ugyanis szó, melynek súlyos következményei a személyiség fejlődésében előre megjósolhatók. Olyan pszichés **alapképességek/jellemzők fejlesztése szenved hátrányokat** általa, mint például a figyelem és akarat tartóssága, a memória, az elem-