

Debreczeni Dániel Géza

A videojátékok kéességfejlesztő hatása (2.)

A kognitív képességek fejlesztése (I.)

A videojátékok nagyon motiválóan hatnak a gyermekekre, szívesen játszanak és tanulnak a gép előtt. Természetesen a tanulás sok esetben látenszen történik, anélkül, hogy a gyermek észrevenné. Ez az oka annak, hogy a közvélemény nagy része nem tulajdonít fejlesztő hatást a digitális játékoknak.

Ezért több kutatás – elsősorban a tengerentúlon – és felmérés is próbálja bizonyítani, hogy a videojátékok képesek a szórakoztatva fejlesztésre úgy, hogy a gyermeket „tanulás” közben semmi megterhelő élmény nem éri. Mivel a jó teljesítmény, a fejlődés centrális pedagógiai cél, a videojáték potenciális eszköz lehet a különböző képességek fejlesztéséhez. Sorozatunk további részeiben három képességcsoportra (kognitív, motoros és szociális képességek) fókuszálva tekintjük át a fejlesztés lehetőségeit.

■ A leginkább fejleszthető képességcsoport

A videojátékok által leginkább fejleszthető tartomány a kognitív képességek csoportja. A játékok folyamatában az emberi elme legmagasabb szintű tevékenysége, a gondolkodás összetett pszichikai folyamata megy végbe: a játékokban észlelt jelenségeket felhasználva az agy problémákat old meg. Így az értelmi erők szinte minden területén bekövetkezhet pozitív irányú változás. A célirányosan kiválasztott játékok a sok gyakorlás és a különféle váratlan helyzetekkel való szembesülés révén az egyszerű alkalmazástól a bonyolult problémák megoldásáig képesek támogatni a megismerő tevékenységet.

A videojátékok fejleszthetik a memóriát, a fantáziát, a figyelmet (fenntartás és megosztás), az innovatív (megújuló) gondolkodást, a koncentrációt, a kreativitást, a logikai, problémamegoldó és stratégiai gondolkodást, a megfigyelő képességet, a perceptuális (észlelési) képességet és a vizuális információfeldolgozó képességet. A fejlesztés mértéke az egyes játékoknál, játéktípusoknál eltérő lehet, illetve függ a játék minőségétől (a benne rejlő fejlesztő hatásoktól) és a játszás időtartamától.

A digitális világ feladathelyzeteinek megoldása megértésre alapozó tanulást tesz lehetővé, amely alkotómunkát eredményez. Ez a nagyon fontos képesség az

élet összes területén nélkülözhetetlen. A fejlesztésére leginkább alkalmas játéktípusok a kaland- és szerepjátékok, de szinte valamennyi műfaj képes ilyen hatást kiváltani.

A memória fejlesztése

Erre alkalmasak azok a programok, melyek lemásolják a manuálisan, kártyákkal játszható klasszikus memóriajátékot. Más esetben rejtetten jelenik meg a fejlesztés lehetősége a különböző műfajokban, például a szerep-, a kaland- vagy az akciójátékokban. Ezeknél gyakori, hogy a játék sikeres folytatásához jól kell emlékezni a játéktéren fellelhető elemek pontos helyére, amikor valamilyen okból szükséges ugyan elhagyni a helyet, de később vissza kell térni értük.

A képzelet fejlesztése

Egyes játékprogramok olyan képi világot tudnak bemutatni a felhasználónak, ami ösztönzőleg hat a képzeletre, és így továbbgondolásra készítheti a gyereket. Rajzai és más munkái készítésekor visszaemlékezik a játékban látott elemekre, melyekből újabb gondolatokat sző, és egyéni ötletekkel kiegészíti, ötvözi a mintát. Igaz, hogy videojátékok kész példákat adnak, de a gyermek belekapaszkodhat ezekbe és továbbgörgetheti azokat, ötletet meríthet mások kitalálásához. A fantázia szárnyalását elősegítik a kész vizuális képi elemek, és egyben sikerélményhez is juttatják az „alkotót”.

A figyelem fejlesztése

A videojátékok nagy része képes növelni a figyelem fenntartásának időtartamát. Ez azt jelenti, hogy a játékos koncentrációjának hossza növelhető a játék ideje