

Debreczeni Dániel Géza

A videojátékok kéességfejlesztő hatása (3.)

A kongnitív képességek fejlesztése (II.)

A videojátékok motiválóan hatnak a gyerekekre, szívesen játszanak és tanulnak a gép előtt. Noha a közvélemény nagy része nem tulajdonít fejlesztő hatást a digitális játékoknak, azok a célirányos kiválasztás és mértéktartó használat esetén többféle képesség fejlesztésére is alkalmasak lehetnek. Sorozatunk ebből a nézőpontból veszi sorra a különböző játéktípusokat. Ebben a részben folytatjuk a kongnitív képességek fejlesztésére alkalmas játékok bemutatását. (a szerk.)

A problémamegoldó gondolkodás fejlesztése

A problémamegoldó gondolkodás fejlesztése a tanulási folyamat állandó kísérője. Annak érdekében, hogy a gyermekek megfelelően kezeljék az élet számos területén fellépő problémákat, élet szituációkat, állandó gyakorlásra, problémamegoldó feladathelyzetekre van szükség. Ha a diákok gyakran találkoznak megoldásra váró problémákkal, egy bizonyos idő elteltével már rutinosabban és rugalmasabban lesznek képesek a megoldásra. A probléma megoldása több részletből tevődik össze: a **probléma észrevételéből, elemzéséből, a megoldási stratégia kidolgozásából és annak alkalmazásából, valamint a megoldás sikerességének értékeléséből**. Sikertelen megoldás esetén új terv készítése és kipróbálása.

A funkciók begyakorlására sokféle videojáték alkalmas. Elsősorban azok, amelyekben a gyermeknek lehetősége van az adott problémát egy játéksituációban megjelenítve tanulmányozni, a megoldás sikeréről pedig azonnali visszajelzéseket kap. A szituációk nagyfokú változathatóságot mutatnak, az élet számos területét képesek modellezni. A szituáció megoldása egyben motivációt is hordoz magában, ami sok esetben jutalommal párosul, és sikerélményt is jelent a játékosnak. Fejlesztő hatásukat fokozza, hogy a problémamegoldással **többször próbálkoznak** a gyerek különösebb következmények nélkül, s a gyors visszacsatolások irányítják a helyes út megtalálásában.

A problémamegoldás képessége intenzíven fejleszthető bizonyos – életkornak megfelelő – akció, ügyességi, kaland, szerep, stratégiai és sport játékokkal.

A stratégiai gondolkodás fejlesztése

A játékokban megjelenő problémás szituációkat valamilyen stratégiai szempont alapján, annak egyedi mechanizmusával kell megoldani. A gyermeknek egyszerre több dolgot kell ehhez átgondolnia. Elsőként ismernie kell a játék nyújtotta lehetőségeket, a játék környezetét és fortélyait. Ezt követően ki kell választania a megoldáshoz hozzásegítő lehetséges stratégiák egyikét, de termé-

szetesen csak a játék feltételeinek és szabályainak függvényében. A választott stratégiát jól átgondolva, megtervezve, és a következmények eredményességét megbecsülve, véghez kell vinnie az elgondoltakat. Ennek a mechanizmusnak a gyakorlására, amit stratégiának nevezünk, a játékokban többször van lehetőség, ami a **hibák kiküszöbölésére ad lehetőséget**. A játékos felméri a helyzetet, stratégiát választ, eltervezi, majd megvalósítja azt. A képesség edzésére a **legalkalmasabb játékműfaj** a stratégiai játékok-csoportja, mely nevéhez hűen **domináns mértékben tartalmazza** a stratégiai gondolkodás elemeit. Ezek a játékok gyakran hosszabb ideig tartó játékelményt biztosítanak, amelynek során a gyermeknek bőven van ideje átgondolni és javítani a sikertelen megoldás-kísérleteken.

A megfigyelő képesség fejlesztése

A megfigyelés a megismerés alapvető eszköze, jelentős szerepe van a dolgok közötti összefüggések feltárásában is. A pontos megfigyelés **kettős szerepben** jelenik meg a játéktevékenységekben: részint mint a videojátékok használatához elengedhetetlen feltétel, részint pedig mint az intenzív játéktevékenység eredménye.

Megfigyelés útján tud a gyermek információkat szerezni az adott játék jellemzőiről, szabályairól, problémaszituációiról stb., és ezekre a megfigyelésekre támaszkodva tudja használatba venni az adott játékot. Minél fejlettebb szinten képes a megfigyelésre, annál összetettebb képet kap a játékról. Ez a valós életben is így működik a különböző élethelyzetekben való eligazodás során. Fontos tehát, hogy állandó fejlesztés alatt álljon ez a képesség.

Sok játék megkívánja például az **apró részletek megfigyelését** is. Ez lehet egy cselekvés eleme, vagy megoldásra váró rejtvényhez, illetve feladathoz szükséges vizuális adat. De a videojátékok gyakran építenek a **képi és esetenként a nyelvi részletek megfigyelési eredményeinek** a használatára is. Ezeket a megoldáshoz egy **összetett rendszerként** kell feldolgozniuk a gyermekeknek. Vagyis a részletek megfigyelését követően meg kell érteniük magának a megfigye-