

fiukat, ezt a nevet ők választották.) A fiúk közül többen rögtön utánozni kezdték Szupi mozdulatait, mások nevettek, s miközben a témától szorongtak, így gúnyolták a fiút: „öklözhetnél te akárhogy, elintéznének...”

A nevelő ekkor szituációs játékot kezdeményezett: Játsszuk el! Kik lesznek a bőrfejük, kik lesznek bent abban a házban, amelyet megtámadnak... A gyerekek beszélgetéséből és a nevelő kezdeményezéséből napokig tartó drámajáték keletkezett – különféle befejezésekkel – ezek között volt egy olyan is, amikor a bőrfejüknél erősebb férfit játszó gyerek leültette a két támadót a kép-

zeletbeli konyhában, és nem nyugodott addig, amíg nem válaszoltak érdemben arra a kérdésre, hogy mit keresnek itt a faluban, miért akarták ezt a családot bántani².

(Folytatjuk)

■ Jegyzetek

¹ Füle Sándor: Napközi otthoni neveléstan, Okker, 2004. 99. o.

² Pólya Zoltán osztályában, Csenyétén történt.



Debreczeni Dániel Géza

A videojátékok képességfejlesztő hatása (5.)

A szakirodalom 12 kognitív képességet jelöl meg, melyek valószínűsíthetően fejleszthetők egyes videojátékok által. Közülük 6 gondolkodási képesség, tehát leginkább az emberi gondolkodás tartománya helyeződik hatás alá játék közben. A motorikus képességek sorában a legnagyobb mértékben a mozgásszabályozás részterületei állhatnak pozitív hatás alatt. A külföldi tanulmányok foglalkoznak mindezekon kívül a játékok által fejleszthető egyéb nevelési területekkel is, melyek az élet számos területén hasznosítható tudás birtokába juttathatják a játszó gyermeket.

Ilyen fejlődő tartomány lehet a gyermek egyéni, önálló tanulása, az önfejlesztés, az idegen nyelv tanulása, a lexikális ismeretek bővítése, egyes tanulási funkciók/mechanizmusok kialakulása és fejlődése, számítógépes ismeretek, sőt, optimális felhasználás esetén még néhány jellemvonás is (pl. kitartás, következetesség, rendszeresség, pontosság, mértéktartás, azonosulás, empátia).

Fontos azonban még egy aspektust beemlíteni a fejlesztő hatások sorába, ez pedig a társas kapcsolatok alakulásának befolyásolása. Eddig ugyanis az elemzés a játszó gyermeket mint egyént vizsgálta a fejlesztés lehetőségeit kutatva. Pedig ezt a játéktevékenységet is gyakran végzik társas közegben a gyerekek, illetve játékelményeiket folyamatosan megosztják egymással. Ezért sorozatunk befejező részében áttekintjük a videojátékok szociális képességekre és a kommunikációra gyakorolt fejlesztő hatását is.

■ A szociális képességek fejlődésének támogatása

A gyerekek társas kapcsolatainak alakulására azok a játékok lehetnek fejlesztő hatással, amelyekben jelentősége van a **kooperativitásnak**. Az ilyen játékban az egyének egymásra utalva végzik tevékenységüket, hiszen tár-

sak nélkül a játék semmilyen módon nem lehet társasjáték. Márpedig a szociális képességeket csak társas érintkezés során lehet fejleszteni. A videojátékok egy része képes megteremteni azt a közeget, melyben az emberek közti viszonyok, kapcsolatok a közösségi viselkedésben megnyilvánuló szociális kölcsönhatásokká lesznek. Ezeket a játékokat eredményesen használhatjuk olyan direkt nevelő célzattal is, amikor **nemcsak a barátságot erősítjük** az egymást kedvelő társak között, hanem például egy-egy problémás vagy **közösségből kiszorult** gyerek beillesztését, a társakkal való elfogadását szeretnénk elősegíteni a játékban való együttműködés által.

■ Kommunikáció a társas játéktevékenységekben

A kooperatív videojátékok nagy előnye, hogy folyamatos kommunikációt tesznek lehetővé a részt vevő felek között. A kommunikáció történhet **közvetlen** módon, egymás légtérben tartózkodva, offline, vagy **közvetett** módon, online. Utóbbi lehet írott formátumú, auditív és vizuális jellegű, vagy csak auditív, mikrofonon keresztüli kapcsolattartás. A **kommunikálás lehetősége** fontos szerepet tölt be a játékban, hiszen ezek a speciális társasági videojátékok folyamatos diskurzus, vagy ún.