

Gry na tablety – kiedy można mówić o ich aspektach edukacyjnych?

Proces wychowania i edukacji ma w kontekście gier na tablety, komputery ważną rolę do spełnienia, ponieważ to zarówno od twórców i producentów gier komputerowych, jak też od rodziców – a za ich pośrednictwem – od samych dzieci zależy, jakie treści będą powszechnie używane i akceptowane oraz czy w ogóle i jakie wartości będą im towarzyszyły. Edukacyjne programy komputerowe sprzyjają rozwojowi składników osobowości w zakresie postaw, takich jak emocje, temperament, zainteresowania, obraz siebie i świata, mogą także korygować zaburzenia rozwojowe dzieci.

Wartości kształcące gier dydaktycznych zależą głównie od dopasowania ich do predyspozycji dziecka. Gra na tablet nie może być dla dziecka zarówno zbyt łatwa, bo niczego nie nauczy i szybko się znudzi, jak też nazbyt trudna, ponieważ może to zniechęcić do podejmowania wysiłku i motywacji do pokonywania trudności. Aby gry na tablety i komputery przyczyniały się do przekazywania nowych informacji, ćwiczenia umiejętności oraz poszerzania już zdobytych, muszą spełniać następujące kryteria:

- 1) merytoryczne – dotyczą wiarygodnych i rzetelnych treści oraz poprawnego języka,
- 2) metodyczne – odnoszą się do szaty graficznej, koloru czcionki, jakości rysunków, map, animacji, co przyczynia się do atrakcyjności gry,
- 3) psychologiczne – dotyczą wpływu gry na zainteresowania dzieci, umożliwiania im indywidualnego tempa pracy.

Odpowiednio dobrane gry umożliwiają ich zastosowanie w pięciu wzajemnie dopełniających się sferach: percepcyjno-motorycznej, słuchowej, wzrokowej, intelektualnej i motorycznej. Towarzyszy tym oddziaływaniom edukacyjnym zaangażowanie emocjonalne, kształtuje się i zarazem ćwiczy pamięć wzrokowa i słuchowa, dostarczane są przeżycia wizualno-estetyczne.

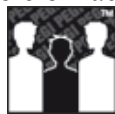
Korzystny potencjał edukacyjny gier komputerowych potwierdza ich jednocześnie oddziaływanie na wiele zmysłów. Prowadzony przez rodziców – stosowny do wieku i umiejętności dziecka – kontakt z grami na tablety/komputery sprzyja rozwojowi niektórych zdolności poznawczych poprzez usprawnianie procesów myślowych i decyzyjnych oraz rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów i ćwiczenia uwagi, rozwijania koncentracji.

Ich zastosowanie umożliwia przedłużanie skupienia uwagi dowolnej dziecka w trakcie interakcji skoncentrowanej na silnych bodźcach, dostarcza wrażeń wyobraźniowych, które sprzyjają gromadzeniu, ćwiczeniu i przyswajaniu nowych wiadomości. Zaletą gier dydaktycznych jest wspomaganie procesu uczenia się poprzez zabawę.

Pomocny dla rodziców, w wyborze odpowiednich gier komputerowych dla dzieci, może być Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier PEGI, który znajduje się na opakowaniu wszystkich legalnie dostępnych gier komputerowych i zawiera podwójne oznaczenia – w pierwszym wskazywany jest minimalny wiek, od którego powinna być dostępna gra (od 3., 7., 12., 16., 18. r.ż.), natomiast w drugim jest odniesienie do zawartości treściowej, którą odzwierciedlają następujące symbole oznaczające:



nadmierną przemoc,



dyskryminację,



treści erotyczne,



używki,



strach,



wulgarny język,



hazard



gry online.

RODZICU, pamiętaj jednak, że te oznaczenia w sposób bardzo ogólny opisują treści, dlatego najważniejszym działaniem jest zapoznanie się z zawartością gry, którą chcemy zainstalować na tablecie/komputerze dziecka.

Najbardziej korzystny potencjał edukacyjny gier komputerowych ma miejsce wówczas, GDY DZIECKO WSPÓLNIE Z RODZICEM poznaje grę, ponieważ można wtedy obserwować zachowania, reakcje i emocje dziecka, pytać/wyjaśniać/rozmawiać z nim o tym, co się dzieje na ekranie.

Tekst zamieszczony został w dodatku do salezjańskiego miesięcznika o wychowaniu "Don Bosco"