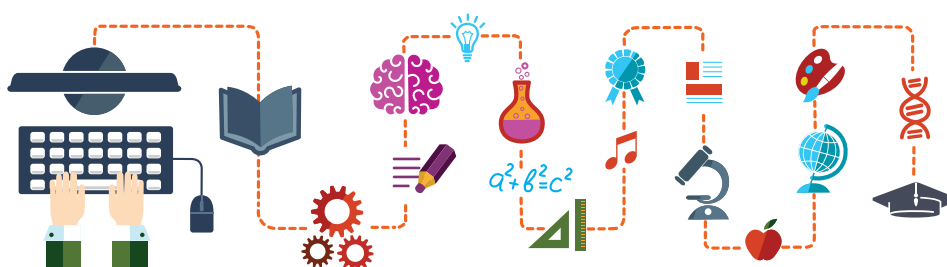


ZGRANA SZKOŁA,

CZYLI CZEGO UCZĄ GRY KOMPUTEROWE

Gry komputerowe wkraczają do szkoły. To proces, który się rozpoczął, a jego dynamika będzie rosła. Zapaleni gracze, czyli uczniowie wszelkie e-jaskółki, w tym zwiastuny edutainmentu i gamifikacji witają z radością. Nauczyciele natomiast, bywa że z niedowierzaniem pytają, czy gry komputerowe czegoś uczą?



Dla współczesnego ucznia, bez względu na etap edukacyjny, gry komputerowe to chleb powszedni, to najlepsza zabawa, rozrywka, sposób komunikacji i integracji społecznej w grupie rówieśniczej, a także przestrzeń wszechstronnej edukacji.

POZYTYWNE ASPEKTY GIER KOMPUTEROWYCH

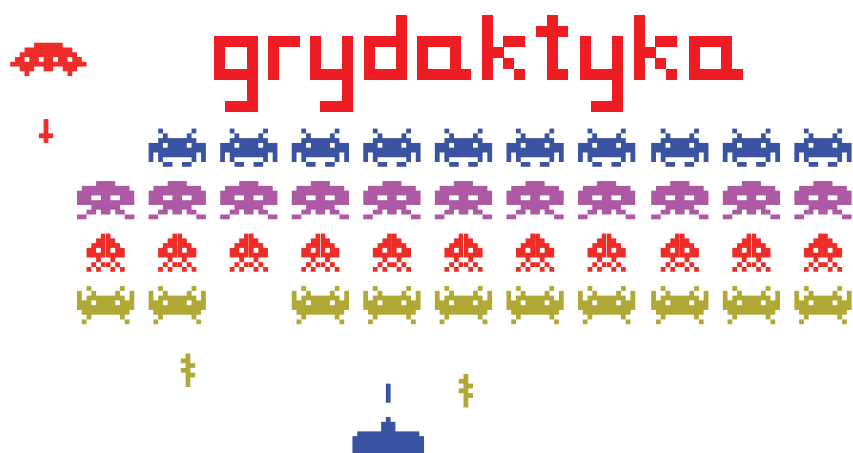
- gry uczą rozwiązywania problemów;
- rozwijają spostrzegawczość, wyobraźnię przestrzenną, refleks;
- ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową, rozwijają sprawność manualną;
- wzbogacają wiedzę oraz umiejętności poprzez zabawę i rozrywkę;
- doskonalą logiczne myślenie;
- uczą samodzielności, współpracy;
- wdrażają do dobrej rywalizacji;
- redukują lęk i różnego rodzaju fobie;
- uczą cierpliwości i wytrwałości w dążeniu do zaplanowanego celu;
- ułatwiają nawiązywanie nowych kontaktów,
- uczą języków obcych;
- tworzą nawyki nieustannego poszukiwania rozwiązań oraz wskazówek, co rozwija samokształcenie;
- gry inspirują zainteresowanie prawdziwym światem.

WALORY EDUKACYJNE GIER

Gry edukacyjne mają ogromne znaczenie w procesie kształcenia i wychowania. Znacznie ułatwiają oba procesy, dzięki temu, że spełniają rolę:

- **motywacyjną** - motywują gracza;
- **symulacyjną** - symulują rzeczywiste sytuacje, imitują pewne doświadczenia, które mogą zostać wykorzystane w praktycznym, codziennym życiu;
- **ułatwiająca** - ułatwiają zrozumienie skomplikowanych procesów i struktur teoretycznych np. algorytmów w matematyce, dzięki podejmowaniu odpowiednich strategii w grze.

Gry komputerowe - edukacyjne wspomagają koordynację psychoruchową, uczą taktycznego myślenia, szybkiego reagowania w określonych sytuacjach i dostrzegania szczegółów. Te umiejętności można wykorzystać w wielu codziennych sytuacjach, np. przy prowadzeniu samochodu lub też na zarządzaniu sprzętem komputerowym i bazami danych, gry symulacyjne - używane są do celów szkoleniowych, uczą zarządzania oraz mogą być pomocne w rozwiązywaniu zadań problemowych w szkole. Gry strategiczne - mogą zostać wykorzystane w realnych sytuacjach, w których trzeba przyjąć odpowiednią taktykę i umieć przewidzieć ruch partnera (np. gra w brydża). Osobną grupę stanowią gry, które zaliczyć można do podgatunku gier edukacyjnych, np. gry matematyczne czy nauka pisania.



Więcej informacji, materiałów dydaktycznych, badań, filmów i prezentacji dostępne na stronie <http://grydaktyka.pl/biblioteka/>

Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego