Czy granie na komputerze może być nauką?

Granie na komputerze mało komu kojarzy się z nauką. A to błąd! Ostatnie miesiące pokazały, że komputery mogą sprzyjać nauce.

Pierwsze gry wynaleziono tysiące lat temu. Od ponad pół wieku w epoce digitalizacji kolejne pokolenia chętniej od kart czy kości wybierają gry komputerowe. Czy to dobry pomysł? Czy granie na komputerze to jedynie niezdrowa rozrywka i *"zjadacz czasu"*, czy jednak może być nauką i formą rozwoju? Sprawdźmy to!

Ciemna strona gier komputerowych

Krzywe kręgosłupy, przekrwione oczy, gorsze wyniki w nauce czy w pracy. To pierwsze problemy, jakie przychodzą nam na myśl, gdy wyobrażamy sobie nałogowego gracza komputerowego.Właśnie. Nałogowego. Zbyt dużo czasu przy komputerze bez wątpienia generuje negatywne przypadłości natury psychicznej i fizycznej. Tymczasem kolejne wyniki badań pokazują, że okazjonalne granie w gry, szczególnie wyselekcjonowane tytuły i rodzaje gier, mogą nam pomóc w rozwoju. Tak dla młodszej, jak i starszej części fanów gamingu.

Granie na komputerze - czego nas uczy?

Czy są jakieś przydatne lekcje, które możemy wyciągnąć z grania na komputerze? Okazuje się, że… tak! Dzięki grom rozwijamy spostrzegawczość, strategiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, wiedzę historyczną czy nawet wykorzystujemy nasze zdolności językowe. Co dokładnie daje nam gaming?

Nauka języków obcych

Większość topowych tytułów gier, szczególnie tych online, jest tworzona w języku angielskim. Nie dość, że dzięki nim możemy poznać mnóstwo zwrotów po angielsku, to jeszcze porozmawiać z graczami z innych krajów. Regularne granie np. godzinę dziennie, sprawi, że poznamy zarówno język pisany, "oficjalny", jak i mówiony, *"praktyczny"* w gronie native speakerów.Przykład gry, która wspiera naukę języków: „Fortnite"

Ćwiczenie strategicznego, logicznego myślenia i pamięci

Fabularne, przygodowe gry komputerowe trenują nasz analityczny umysł. Gracz musi znaleźć przedmiot x, połączyć go z przedmiotem y i w odpowiednim momencie fabuły wykorzystać stworzone narzędzie, aby wygenerować efekt z. Gry zachęcają nas do poszukiwania rozwiązań, analizy przebiegu zdarzeń, a także dynamicznego i skutecznego podejmowania decyzji. Tu i teraz. Także pod presją czasu.Przykład gry: „Syberia"

Zręczność i szybkość reakcji

Pamięć i logiczne myślenie to nie wszystko. Gry mogą wspierać rozwój refleksu, spostrzegawczości i szybkości reakcji. Gracz często ma kilka sekund na wykonanie odpowiedniej akcji.Przykład: „Need For Speed"

Cierpliwość, wyrozumiałość, empatia i współpraca

Pedagodzy i psycholodzy potwierdzają, że gry mogą wspierać zdolności przywódcze, uczyć konsekwencji, cierpliwego dążenia do celu i poprawy wyników, a także pokazywać, że współpraca naprawdę popłaca i że zespołowo można osiągnąć jeszcze lepsze efekty. Gracze mogą współpracować lub rywalizować ze sobą i w ten sposób pielęgnować w sobie empatię do innych. Uczą się przegrywać i wygrywać, a szczególnie to pierwsze przydaje się w codziennym życiu.Przykład: „Minecraft"

Granie na komputerze jako lekcja historii

Gry historyczne to ogromny segment w świecie gamingu, którego najwięksi pasjonaci nie omijają żadnego nowego tytułu. W końcu kto z nas nie chciałby poznać dokładnego przebiegu kluczowych wydarzeń historycznych, znaleźć się wśród postaci z konkretnej epoki i na własne oczy zobaczyć np. lądowanie w Normandii (*Call Of Duty*) lub bitwę o Anglię (*Dywizjon 303*). Nie bez powodu jako IPN stworzyliśmy „Grę Szyfrów", dzięki której gracze mogą odkryć najskrytsze tajemnice wywiadu, dotyczące wojny polsko-bolszewickiej z ubiegłego wieku.Przykład gry? Nasza Gra Szyfrów

Podsumowanie: czy granie na komputerze może być nauką?

Może. Oczywiście gry komputerowe mają swoje ciemne strony. Podane w zbyt dużej dawce uzależniają, generują agresję, a także utrudniają prawidłowy rozwój fizyczny młodzieży. Jeśli jednak zachowamy zdrowy rozsądek, a do tego dobierzemy gry odpowiednio do naszych zainteresowań, wieku i charakteru, możemy naprawdę zdobyć wiele nowych umiejętności i solidną porcję wiedzy. A do tego spędzić świetny czas z rodzicami, dziećmi lub przyjaciółmi.

Poprzedni Strona
Następny Strona