

Elektronske igre v pedagoškem procesu

Tanja Pirih

Si predstavljate, da se lahko skozi igranje elektronskih iger tudi kaj koristnega naučite? Do nedavnega se je dostikrat slišalo, da so elektronske igre izguba časa in da nič kaj pametnega ne prinašajo.

Uvod

Vneti igralci iger na tem mestu protestirajo, saj se ob igranju sprostijo in vedo, da so njihove računalniške spretnosti boljše prav zaradi te dejavnosti. Nekaj podobnega je pokazala tudi mednarodna raziskava iz leta 2006, ki je na določenem vzorcu šolajočih ugotovila močno povezanost med igranjem iger in računalniško pismenostjo. V Sloveniji se s področjem elektronskih iger v izobraževalne namene ukvarjajo zadnjih nekaj let, v svetu pa že več kot dvajset. V posameznih svetovnih državah so dosegli vpeljavo elektronskih iger v nacionalni kurikulum, v nekaterih je uporaba tudi zares zaživila.

Elektronske igre

Šolajoči dandanes ogromno časa preživijo za računalniki, tisti najmlajši pa informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT) jemljejo za samoumevne, saj so bili rojeni, ko so IKT že obstajale. Ker že od rojstva dalje živijo z IKT, jih imenujemo tudi digitalni domorodci. Gre za generacijo Z (digitalna), ki obsega 18 % svetovne populacije.¹ Njena posebnost pa je množično komuniciranje po internetu. Ob razumevanju teh dejstev torej ni vprašanje ali v izobraževalni proces vpeljati inovativne digitalne metode dela ali ne, saj stanje v družbi zahteva prilagoditev na spremembe.

¹ Digitalni domorodci bodo kmalu vladali svetu. Dostopno prek: <http://med.over.net/i25296/> (4. maj 2012)

Elektronske igre v pedagoškem procesu, so zabavna in lahkotna popestritev, katere prvotni namen je učenje skozi igro. Elektronske igre z izobraževalnim učinkom so aplikacije, ki so dobro tehnično razvite, s poudarkom na reševanju problemov v najrazličnejših situacijah.² To je torej informacijsko komunikacijsko orodje za izobraževanje, prednosti uporabe pa so v možnostih ustvarjanja simulacije situacij, ki bi jih sicer težje prikazali učencem zaradi stroškov, varnosti in pomanjkanja časa. Učenci uporabo elektronskih iger pri pouku razumejo kot zabavni del pridobivanja znanja. Seveda učiteljeva vloga pri tem ni zanemarljiva. Učitelj se mora predhodno ustrezno tehnično in vsebinsko usposobiti, da bo lahko koordiniral in usmerjeval proces po pedagoških načelih. Raziskave so sicer pokazale, da so učitelji zainteresirani za uporabo elektronskih iger v učilnicah, a so lahko pomanjkanje ustrezne IKT opreme in časa ter neusposobljenost za uporabo ključne ovire za uvedbo inovativnih metod v izobraževalni proces.³ Učitelji, ki so v pedagoškem proce-

²Susi, Tarja, Mikael Johannesson, Per Backlund. 2007. *Serious Games – An Overview*. Dostopno prek: <http://www.his.se/PageFiles/10481/HS-IKI-TR-07-001.pdf> (3. maj 2011)

³Becker, Katrin, D. Michelle Jacobsen. 2005. *Games for learning: are schools ready for what's to come?*

Dostopno prek: <http://independent.academia.edu/KatrinBecker/Papers/450669/Ga->



su pomemben člen pri prenašanju znanja, so usposobljeni s klasičnimi metodami, kurikulum pa ne vsebuje možnosti uporabe elektronskih iger pri pouku.⁴

Raziskava

Na podlagi lastne raziskave, v kateri je bilo anketiranih 100 učiteljev/predavateljev iz različnih izobraževalnih organizacij (OŠ, SŠ in fakultete) širom Slovenije, ugotavljam, da anketirani elektronske igre v pedagoškem procesu prepoznajo kot inovativno in interaktivno metodo in so ji večinoma naklonjeni. Elektronske igre vidijo predvsem kot popestritev pri pouku in kot pomoč pri dvigu motivacije učencev za sodelovanje pri pouku (morda kot del uvodne motivacije). Hkrati pa opozarjajo na slabosti pri nezadostni opremljenosti šol s primerno IKT opremo, opozarjajo na kritično presojo pri uporabi ustreznih vsebin in izpostavljajo vpliv rabe na razvoj socialnih veščin. Se pa hkrati močno strinjajo, da elektronske igre dvigujejo digitalno pismenost učencev.

V raziskavo je bilo vključenih 80 % žensk in 20 % moških, kar ustreza tudi slovenskemu statističnemu povprečju

[mes_for Learning_Are_Schools_Ready_for_Whats_to_Come](http://www.paulpivec.com/Games_in_Schools.pdf) (6. maj 2012)

⁴Pivec, Paul. 2008. *Games in schools*. Dostopno prek: http://www.paulpivec.com/Games_in_Schools.pdf (3. maj 2011)

delavcev v pedagoškem poklicu⁵. Največ anketiranih je bilo starih med 47 in 57 let (46 %), drugih največ pa od 25 do 35 let (28 %). Slovenski osnovnošolski učitelj je v povprečju star 43 let, srednješolski pa 44,3 leta.

Raziskava je potekala v začetku leta 2012, in sicer s pomočjo spletne ankete. Nastala je s pomočjo neverjetnostnega vzorca, zato pridobljenih rezultatov ni moč posploševati na celotno populacijo. Smiselno bi bilo napraviti obsežnejšo strokovno raziskavo na območju Slovenije, ki bi pokazala smiselnost implementacije elektronskih iger v pedagoški proces.

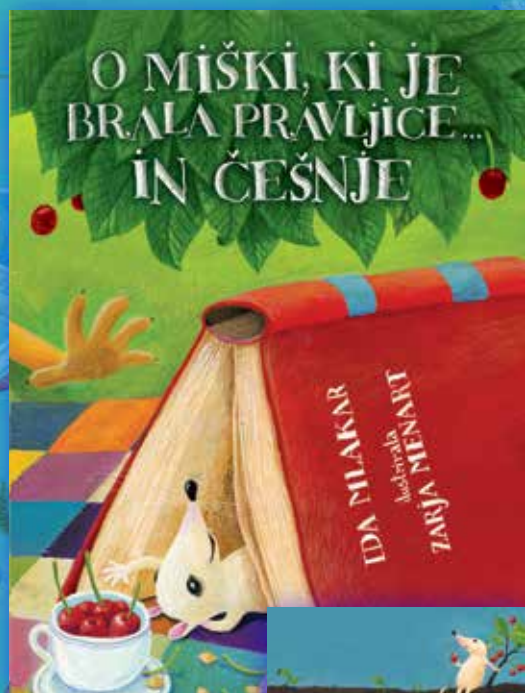
Zaključek

⁵ Ložar, Breda. 2011. Statistični urad Republike Slovenije. *Svetovni dan učiteljev 2011*. Dostopno prek: http://www.stat.si/novica_prikazi.aspx?ID=4231 (5. maj 2012)



Elektronske igre v pedagoškem procesu so ena izmed metod dela, ki učencem svet resnih vsebin približa na zabaven in njim bolj razumljiv način. Učenci postanejo bolj motivirani za učenje, saj se učijo skozi igro. Do širše uporabe v slovenskem prostoru bi bilo tako pred implementacijo elektronskih iger v pedagoški proces potrebno

pripraviti miselno okolje, omogočiti ustrezno tehnologijo, kritično presoditi rabo glede na posamezne ravni izobraževalnih organizacij, izbrati ustrezne igre in jih povezati z učnimi načrti ter seveda za to dodatno usposobiti učitelje.



Na voljo
tudi plakata
(2,99 €):

O miški, ki je brala pravljice ... in češnje

V veliki in živopisni slikanici Ide Mlakar je glavna junakinja miška Špela, ki je strastna bralka. Svojo knjigo pravljič, v kateri se skrivajo najrazličnejše modrosti in pravljične skrivnosti, zato nenehno prenaša s seboj.

KNJIGA, KI JE NAMENJENA MLAJŠIM BRALCEM, JE ZARADI SVOJE SPOROČILNOSTI IDEALNA ZA SPOZNAVANJE POMENA IN KORISTNOSTI, PREDVSEM PA SEVEDA ČAROBNOSTI BRANJA.

24 strani,
ilustracije:
Zarja Menart

cena
14,99 €

Hitra naročila:

☎ 04 5320 205
🌐 www.didakta.si
✉ zalozba@didakta.si
📘 www.facebook.com/zalozba.didakta

