EXPLORAREA JOCURILOR VIDEO: RESURSĂ ACTUALĂ ÎN PROCESUL DE TRANSFORMARE A PARADIGMEI DE PREDARE – ÎNVĂȚARE

Vitalie GUȚU,
lector universitar, drd.
Facultatea de Jurnalism și Științe ale Comunicării, USM,
conducător de cerc, Pixel Media Center,
Centrul Republican pentru Copii și Tineret ARTICO
E-mail: vitalie.gutu@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-8398-7909

Rezumat: *Lucrarea științifică de față abordează tendința emergentă a utilizării jocurilor video în educație. Tot mai multe concepte și formule sunt dezvoltate despre avantajele și beneficiile implementării jocurilor video în procesul de predare-învățare, inclusiv creșterea motivației elevilor/studenților, îmbunătățirea gradului de asimilare a cunoștințelor și dezvoltarea de noi abilități. În același timp, în studiul respectiv sunt proiectate diverse tipuri de jocuri video educaționale, precum și exemple concrete de jocuri care pot fi utilizate în contexte specifice, pornind de la Game-Based Learning la Gamificare.*

Cuvinte-cheie: *jocuri video, nativi digitali, învățare bazată pe jocuri, edutainment.*

Introducere:

Infrastructura educațională, pe parcursul diverselor perioade, cunoaște traiectorii de dezvoltare multidimensionale. Acest lucru permite o dinamizare constantă a procesului de învățământ astfel încât să se poată realiza obiectivele de bază ale domeniului raportat la aspectele digitalizării și necesitățile studiului prin aplicarea elementelor de interactivitate. Autorul Sergiu Corlat în lucrarea sa *Direcţii prioritate în dezvoltarea resurselor digitale pentru educaţie* punctează un aspect important în această direcție, și anume faptul că: „complexitatea resurselor care trebuie dezvoltate presupune o perioadă de cercetare şi de modelare a paşilor aferenţi automatizării controlate a procesului educaţional în baza tehnologiilor digitale, urmată de apariţia primelor prototipuri de resurse interactive, interconectate (sau interconectabile) cu platformele de control al progresului instruirii. Acestea se vor dezvolta treptat, urmând etapele clasice de elaborare a produselor software” [1, p. 6]. În aceste condiții, sistemul educațional trece pas cu pas la digitalizare și componentele tehnologizării devin instrumente de bază în procesul de predare

– învățare. Actanții din domeniul învățământului sunt antrenați activ la trecerea de la un sistem de predare și învățare clasic la cel cu implicații interactive/dinamice utilizându-se aplicații și platforme digitale pentru ca materia sau informațiile din curricula școalră/liceeală/universitară să fie comprehensibilă și pliată la cerințele zilei.

„În condițiile digitalizării sporite, educația devine atractivă prin adoptarea noilor tendițe atât ca formă, cât și sub aspect de conținut, astfel încât produsele educaționale livrate să fie:

- creative;
- interactive;
- prompte;
- disponibile pe platforme special dedicate cursului/materiei;
- accesibile de pe orice gadget (*PC, laptop, tabletă, telefon etc*.);
- robuste, stabile, updatabile și customizabile” [2, p. 18].

Pornind de la aceste caracteristici și tendința de realizare a conținuturilor educaționale dinamice, interesante și care să capteze atenția elevului/studentului, astăzi o resursă importantă și actuală în procesul de transformare a paradigmei de predare – învățare este ***jocul video***. În literatura de specialitate jocul video educațional este cunoscut și ca ***edutainment***, ceea ce presupune „un software al cărui scop este de a preda utilizatorului anumite concepte (*logică, cunoștințe, diverse capacități intelectuale*) prin intermediul jocurilor” [3]. Prin implementarea jocurilor video în procesul educațional, conținutul materiilor/disciplinilor capătă noi valențe de livrare a informațiilor, pe de o parte, și dezvoltă noi abilități de predare din partea învățătorilor/profesorilor, și de însușire a cursului din partea elevilor/studenților.

Cercetătoarea Angela Golban în lucrarea *Valențe formative ale jocurilor digitale* opinează că, „... jocurile sunt metode optimale de stimulare a gândirii critice/logice, de dezvoltare a orientării în spațiu și timp, de maximizare a creativității etc. Ținând cont de era digitală și de nativii digitali, va trebui să acordăm o atenție sporită mediului digital de învățare” [4, p. 8]. Pregnant, în acest context, se ilustrează dezvoltarea paradigmei de predare – învățare din optica digitalizării prin utilizarea tot mai frecventă a jocurilor video și aplicațiilor de joc interactiv. Or, cerințele pieței educaționale demonstrează că astăzi sistemul de învățământ ia direcția tehnologizării și necesită adaptabilitate la solicitările nativilor digitali. Autoarele Carmen Ioana Iuhos și Carmen Bal de la Universitatea Tehnică din Cluj Napoca consideră *că* „jocurile educative sunt concepute în scopul educației, având valori educaționale. Sunt concepute pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă concepte, dezvoltându-le abilități de rezolvare de probleme, în același timp să permită formarea unui set de abilități specifice urmărite în realizarea obiectivelor educaționale” [5, p. 100]. Tendințele din aria jocurilor video arată că un rol important trebuie să-l joace

componenta educațională. Astfel, specialiștii în domeniu tot mai mult optează pentru dezvoltarea diferitor tipuri de game-uri (*jocuri video*) din persectiva învățământului.

În literatura de specialitate se utilizează, tot mai des, conceptul de *gameficare*, ceea ce presupune „aplicarea mecanicii de joc în contexte non-gaming pentru a stimula implicarea utilizatorilor și pentru a îmbunătăți rezolvarea problemelor. Punctele, insignele, clasamentele, provocările și recompensele sunt câteva exemple de mecanică de joc. Gamificarea nu creează jocuri noi în lumea reală, ci folosește tehnici de joc pentru a implica elevii și studenții în mecanisme cuprinzătoare de învățare” [6]. Astfel, se poate remarca faptul că informațiile livrate la lecții sau cursuri sub forma jocurilor video sunt asimilate de elevi și studenți mai repede, dar și îi antrenează tot mai mult în procesul de învățare a materiei. De asemenea, procesul de predare, chiar dacă e unul provocator pentru învățător sau profesor, se transformă într-o dinamică pozitivă atunci când obiectivele și sarcinile la disciplină sunt sintetizate și proiectate prin intermediul jocurilor.

Cercetătoarea Roxana Gaiţă subliniază în articolul științific *Gamificarea în educaţie. definiţie, elemente, mituri, tipuri de jucători şi limite* că, „gamificarea este o strategie de predare-învățare și, ca atare, nu constituie o metodologie educațională. Nu este vorba despre frivolizarea învățării și transformarea ei într-o simplă competiție de puncte, insigne și clasamente. Este o strategie care ne permite să adoptăm structura sau arhitectura unui joc pentru a da sens curriculum-ului educațional, asumând întotdeauna că ceea ce este esențial este curriculum-ul și că gamificarea este un mijloc de a motiva și de a trezi emoții care facilitează procesul de învățare în rândul elevilor şi studenților” [7, p. 79]. Conținuturile educaționale „ambalate” sub forma jocurilor video sunt mai accesibile și capătă caracter de interactivitate. Aceste elemente contribuie esențial la sporirea gradului de conștientizare și asimilarea informațiilor pe direcția predare – învățare.

Context:

Universul jocurilor video este unul bogat și complex, tocmai de accea trebuie să remacrăm că acestea au diverse clasificări, ținând-se cont de mai mulți factori precum:

- genul jocurilor video;
- audiența căreia i se adresează;
- valoarea educațională;
- carcaterul și obiectivul jocurilor video;
- gradul de implicare a jucătorilor etc.

Materialul *Clasificarea jocurilor video* semnat de Nicoleta Sfetcu pentru portalul www.telework.ro plasează jocurile video în următoarele categorii:

- „**Jocuri ocazionale** – uşor de înţeles, şi se pot juca repede întrucât seturile de reguli sunt uşor de înţeles... Jocurile ocazionale ca format au existat cu mult înainte ca termenul să fi fost inventat, şi includ jocuri video, cum ar fi Solitaire

sau Minesweeper, care pot fi frecvent întâlnite pre-instalate pe mai multe versiuni ale sistemului de operare Microsoft Windows.

- **Jocuri serioase** – destinate în primul rând pentru a transmite informaţii sau o experienţă educativă unui jucător... Jocurile serioase pot include aspecte de orice gen, cum ar fi jocurile de exerciţii, educative, sau de propagandă, și pot avea o reprezentare mai mare în acest grup datorită subiectului lor. Unul dintre jocurile serioase cele mai îndelung jucate este **Microsoft Flight Simulator**, publicat pentru prima dată în 1982 sub acest nume. Un exemplu de mediu non-joc utilizat ca platformă pentru dezvoltarea de jocuri serioase ar fi lumea virtuala din Second Life, care este utilizată în prezent de mai multe departamente guvernamentale din Statele Unite (de exemplu: NOAA, NASA, JPL), sau universităţi (Universitatea Ohio, MIT etc.), pentru programe educaţionale şi de învăţare la distanţă, ca şi de întreprinderi (precum: IBM, Cisco Systems), pentru întâlniri şi training.
- **Jocuri educative** – există mai multe tipuri şi stiluri diferite de jocuri educative, de la numărare la ortografie şi de la jocuri pentru copii la jocuri pentru adulți. Unele dintre jocuri nu au un anumit public ţintă, fiind destinate să educe pur şi simplu sau să informeze pe oricine vede sau joacă jocul” [8].

În domeniul educației este dezvoltat încă un concept al interactivității între cadru didactic și elev sau student. Este vorba despre *Game-Based Learning* (GBL) ceea ce reprezintă „utilizarea jocurilor digitale cu obiective serioase (de ex. *obiective educaţionale*), ca instrumente care susţin procesul de învăţare într-un mod semnificativ... Se susţine din ce în ce mai mult faptul că, acestea pot spori motivaţia studentului pentru învăţare datorită naturii acestora de angrenare” [9]. Mai jos vom proiecta exemple de jocuri video care pot fi plasate într-un areal și context educțional propice atât pentru cadrul didactic, cât și pentru elev/student.

Tip Joc	Exemple de jocuri de acest tip	Valoare educaţională
Acţiune	Violente: Counter Strike, Call of Duty, Battlefield, Tomb Rider, 1942; America's Army, Brothers in Arms, Gears of War, Callout 3. Non violente: Mirrors Edge, Super Mario Bros, Re-Mission, Need for Speed, Mario Galaxy, Pac-Man, Asteroids.	Planificarea resurselor, abilităţi spaţiale şi realitate virtuală
Joc de rol	Fable, Dragon Age: Origins, Dragon Age 2, Neverwinter Nights, The Elder Scrolls, Baldur's Gate.	Cooperare şi managementul resurselor. Promovează gândirea strategică şi rezolvarea problemelor.
Aventură	Braid, Portal; Monkey Island, Maniac Mansion, Zelda; Indigo Prophecy, Heavy Rain; King's Quest; Spyro, Callout 3.	Să spună poveşti / încurajează explorarea, rezolvarea problemelor, şi stabilirea relaţiilor între diferite concepte.
Strategie	Civilization, Lemmings, Starcraft 2, Supreme Commander, Age of Empires, Dune II, Warcraft, Command and Conquer.	Cum să rezolvi probleme / încurajezi planificarea / înţelegerea unui set complex de reguli / recreerea evenimentelor istorice
Simulare	The Sims, Sim City, Angry Birds, World of goo; RollerCoaster Tycoon, Theme Hospital; F-16 Allied Forces, Il-2 Sturmovik, X-plane, Flight Simulator.	Să trăieşti în lumea virtuală / explorare şi confirmarea teoriei / observarea fenomenului cauză – efect
Lupă şi Sport	Fifa Soccer Saga, Pro Evolution Soccer, NBA Live, Tekken (saga), Street Fighter (saga).	Lucru în echipă practicarea sporturilor / reflex şi coordonare mâini – ochi

Sursă tabel: *Proiectul European „ProActive: Creşterea creativităţii profesorilor prin Învăţarea Bazată pe Jocuri”*

Concluzii: Indiferent de clasificarea jocurilor video, întotdeauna trebuie să se dea răspuns la câteva întrebări esențiale, cum ar fi:

1. Care este rolul jocului video?
2. Ce elemente fac un joc video/digital atrăgător pentru elev/student, dar și pentru învățător/profesor?
3. Care este rezultatul final al proiectării jocurilor video pentru materia predată și învățată?

Oferind răspunsuri plauzibile la cele trei întrebări atât cadrul didactic, cât și elevul/studentul merg într-o coeziune dinamică trasnformând paradigma de predare – învățare într-o nouă direcție a marketingului educațional. Prin urmare, actorii sistemului educațional își focalizează atenția și resursele pentru a deveni furnizori de calitate a informațiilor didactice, în cazul înățătorului/profesorului, și a recepta livrabilele educaționale de către elev/student într-un mod creativ, dinamic și optim. Aceste valențe se înscriu, primordial, în conceptul de metamorfozare a paradigmei de predare – învățare prin exprimarea clară a posibilităților de interconectare cu procesele și activitățile educaționale la nivel instituțional, dar și social. Rezultatele exercițiului interactivității prin explorarea jocurilor video ca resurse actuale pe palierul de învățământ duce la o mai bună înțelegere a sistemului, dar și a necesităților tuturor participanților implicați în promovarea și stabilirea gradelor de performanță de pe piața educațională atât din Republica Moldova, cât și pe plan internațional.

Bibliografie și webografie:

1. CORLAT, Sergiu. Direcţii prioritate în dezvoltarea resurselor digitale pentru educaţie. In: *Didactica PRO. Revistă de teorie şi practică educaţională a Centrului Educaţional PRO DIDACTICA.* Nr. 2-3 (120-121), 2020. ISSN 1810-6455.
2. GUŢU, Vitalie. Tehnici și instrumente inovative utilizate în procesul educațional. Aspecte teoretico-practice. In: *Perspectivele și Problemele Integrării în Spațiul European al Cercetării și Educației*. 2023. p. 18-22.
3. Despe *Software Edutainment.* Disponibil: https://ro.frwiki.wiki/wiki/Logiciel_ludo-%C3%A9ducatif. Accesat [03.03.2024]
4. GLOBA, Angela; GASNAŞ, Ala. Valențe formative ale jocurilor digitale. *Acta et commentationes (Ştiinţe ale Educaţiei)*, 2023, 32.2: 7-19.
5. CARMEN, B. A. L. Învățarea bazată pe jocurile educative Learning with the educational games. *UNIVERSITATEA TEHNICĂ CLUJ-NAPOCA*, 98.
6. Global Education Gamification Market to Grow 66.22% Through 2020. Disponibil: https://thejournal.com/articles/2016/12/14/global-education-gamification-market-to-grow-66.22-percent-through-2020.aspx. Accesat [03.03.2024]
7. GAIŢĂ, ROXANA. GAMIFICAREA ÎN EDUCAŢIE. DEFINIŢIE, ELEMENTE, MITURI, TIPURI DE JUCĂTORI ŞI LIMITE. *Timişoara, 2021,* 66.
8. Clasificarea jocurilor video. Disponibil: https://www.telework.ro/ro/clasificarea-jocurilor-video/. Accesat [03.03.2024]
9. Realizarea Scenariilor Creative de Învăţare Bazate pe Jocuri. Manual pentru profesori. Disponibil: http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook_creative_gbl_ro.pdf. Accesat [04.03.2024].