
5. Sass, E. J. (1989). Motivation in the college classroom: What students tell us. *Teaching of Psychology*, 16(2), 86-88.

6. www.proeducation.md/dw.php3?.../Motivatia%20pentru%20a%20invata..
12.04.2010.

JOCURILE VIDEO – PLATFORME DE ÎNVĂȚARE

Mihaela Lozovanu,
studenta gr.FAF-081, FCIM

Cuvinte cheie: *jocuri video, homovidens, gamer, utilizator, overlearning, spațiu terapeutic, măiestrie, expertiză.*

Astăzi, noi nu mai suntem la începutul erei digitale. Noi ne aflăm în ea. Acest lucru este evident în urma examinării provocărilor socio-culturale, ca un rezultat direct al fenomenelor asociate cu noi tehnologii interactive. Noi nu putem discuta de interconexiunea a mass-mediei noi, fără a recunoaște dezvoltarea extrem de rapidă a relațiilor umane prin prisma acestei mass-medii. Suntem în acele timpuri în care avem nevoie de interconectarea inteligenței, a unui intelect cu altul. Astăzi, *homovidens* (termen introdus de G.Sartori) nu mai este limitat de o recepție pasivă a imaginilor. Utilizatorul dorește să aibă în față un corp-mașină, care permite nu numai vizualizarea evenimentelor, ci și posibilitatea de a explora și de a le trăi. De fapt, nu este suficient numai a vedea imagini, ci și de a le percepe în interiorul lor.

Ca mass-media cea mai captivantă până în prezent, jocurile video nu sunt exclusiv dispozitive de divertisment, dar de asemenea sunt utilizate în scop didactic. Acestea oferă o interfață de socializare pentru experimentarea personală și autoexprimare, oferind o pseudo sau cvasi- spațiu terapeutic. Ele sunt platforme pentru a observa și a înțelege interacțiunea umană, oferind motivația și nevoile generațiilor viitoare. Acestea sunt instrumente interactive care încâtușează emoțional participanții, manipulând visele și poveștile fantastice prin inteligența artificială și a experienței senzoriale extrem de reală, deschizând o fereastră către o lume plină de fantezie și imaginație. Totuși, în același timp , ele prezintă noi întrebări cu privire la consecințele individuale a jocurilor video în ceea ce privește sănătatea fizică și psihică a participantului, precum și aspecte mai largi sociale și etice.

Integrarea jocurilor video în activitățile și rutinele vieții de zi cu zi a devenit mai mult sau mai puțin naturală în urma utilizării computerelor nu numai în scop de muncă, ci și ca un vehicul de divertisment. Accesul liber la informațiile de joc, precum și flexibilitatea de multitask între muncă și joc, a propulsat și mai mult această integrare. Pentru prima dată în istorie avem posibilitatea de a accesa

informațiile doar cu un singur click, cu „viteza luminii”. Noi călătorim în jurul lumii nu în 80 de zile ca Jules Verne, ci în voie, rupând orice barieră de timp și spațiu. Ne aflăm într-un moment în care suntem cetățeni de drept ai erei digitale, în care învățăm „by doing”, nu numai prin recepția pasivă a informației abstracte. Internetul, precum și posibilitatea de contact, dă tinerilor senzația de autonomie și posibilitatea de a fi o parte reală a lumii, după o multitudine de evenimente, precum și schimbul de idei. Cel mai semnificativ poate fi o șansă pentru o dezvoltare accelerată de autocunoaștere prin disponibilitatea crescută a scenariilor de erori.

Jocurile la computer au un apel larg, care transcende de gen, cultură, vârstă și statutul socio-economic. Indiferent de faptul că astăzi mulți cercetători științifici sunt de părere că jocurile video sunt nocive, ele includ și principii bune de învățare, principii susținute de cercetarea în Științe Cognitive(Gee,2004). Jocurile la computer folosesc sistematic și eficient principii educaționale de învățare, cogniție și instruire. Cercetările tot mai clar subliniază faptul că jocurile violente pot provoca la oamenii gânduri, sentimente și comportamente mai agresive, dar acest set de observații este considerat „controversat”. Jocurile sunt din ce în ce mai sofisticate până la punctul când violența simulată în jocuri ca DOOM II au fost adoptate de către militari pentru a antrena unitățile militare marine(Provenzo,2003), care cred că beneficiile educaționale vor avea rezultate.

Jocurile video sunt profesori excelenți bazate pe mai multe principii. În primul rând jocurile video au obiective clare, de multe ori stabilite la mai multe niveluri de dificultate, pentru a se adapta la prealabile cunoștințe și competențe ale fiecărui jucător. Inventarea modurilor de potrivire a obiectivelor cu capacitățile jucătorilor nu este o realizare neînsemnată, atâta timp cât sunt cele mai importante în majoritatea modelelor de instruire, de la specificațiile obiectivelor a nivelului corect de dificultate la conceptul de aptitudine, în care timpul e necesar pentru a ajunge la un nivel de măiestrie. În plus, există dovezi empirice că pentru multe dintre sarcinile de memorie, rata medie de învățare a jucătorilor mai lenți este de trei ori mai mare decât la jucătorii mai rapizi.

Al doilea principiu prin care jocurile exced este faptul că acestea necesită ca metodele de învățare să fie active prin experiență, feedback și practică mai mult la nivel de măiestrie. După cum este bine cunoscut pentru dezvoltarea unor competențe, cum ar fi în sport sau muzică, întrebările și feedback-ul vor apărea numai după încercarea de a face ceea ce a fost demonstrat. Practica ajunsă la punctul de măiestrie este previzibilă de câte ori este amintită mai târziu, precum și cât de mult salvările vor apărea în reînvățărilor ulterioare. Totodată, ajuns la nivelul superior de măiestrie, cunoștințele și competențele sunt practicate în continuare pentru învățarea mai aprofundată, numită *overlearning*. Cu *overlearning* cunoștințele și abilitățile devin automatizate și consolidate în

memorie, astfel încât persoana poate să se concentreze conștient pe înțelegerea și aplicarea noilor informații. Cu alte cuvinte, novicele începe să prelucreze și să organizeze informația cu o mai mare experiență.

Un alt principiu constă din faptul că stăpânirea unui obiect este atât extrinsecă (cu puncte, totaluri, arme mai bune, mai mulți bani etc.) cât și intrinsecă (prin avansarea la un nivel mai ridicat de complexitate și estimarea personală care contribuie la creșterea competenței). Acest principiu este subestimat din cauza faptului că de obicei persoanele sunt lăudate pentru a le crește stima de sine. Însă jocurile învață autoeficacitatea prin creșterea dificultății. Oamenii deseori oferă laude în loc de încurajarea descoperirii de sine. O gamă largă de teoreticieni sunt de acord că eficacitatea rezultă din competență, iar lipsa de competență duce la neputința de a învăța.

Jocurile video deasemenea sunt bine eșalonate în nivele de dificultate, complexitate și ritm, fiind trecute cu succes datorită competențelor acumulate la nivelele anterioare. Astfel, jucătorii nu joacă pentru a finisa un anumit nivel, ci mai degrabă pentru a vedea acest final ca pe începutul unui alt nivel de dificultate. Acum sunteți gata să utilizați aceste cunoștințe și abilități într-un fel mai semnificativ în drumul spre expertiză. Astăzi nu se mai fac jocuri ușoare și scurte, pentru a facilita învățarea, ci dimpotrivă ele sunt mai lungi, mai grele, necesitând mai multe investiții de timp, efort, activitate și reflecție. Dacă din prima nu obții succes, ai posibilitatea să mai încerci, ceea ce oferă jucătorului o mai mare îndemânare. Fiecare întâlnire ulterioară cu acest nivel oferă avantaje de memorie și practică, învățarea din nou a lucrurilor ce au fost uitate, oferă semnificativ noi pentru memorie, interpretări a informațiilor noi, sau exemple cu ceea ce este deja în memorie și reorganizarea lor. Această combinație de acumulare a cunoștințelor necesare pentru a juca un anumit joc, urmată de practica de peste câteva zile este optimală pentru dezvoltarea structurilor automatizate de cunoștințe și scheme.

Cunoștințele și abilitățile învățate și practicate în mai multe moduri pentru mai multe probleme sau într-o varietate de contexte, sunt mult mai ușor de aplicat decât cele practicate pe o singură problemă, într-un singur context. Acest tip de cunoștințe sunt oferite de către jocurile video. Astfel jocurile sunt stabilite în mai multe contexte: unele sunt stabilite în timpuri istorice, unele sunt moderne, altele sunt foarte realiste, futuriste etc. Jocurile, de asemenea, mai angajează o varietate de instrumente: luptele corp la corp, diferite tipuri de arme etc. Trăsătura comună a tuturor acestor jocuri diferite, cu diferit context este faptul că jucătorul este gata să înfrunte orice obstacol ce-i iese în cale indiferent de anturaj. Modificările vizuale și auditive, au și ele un rol semnificativ în educarea jucătorului. Modificările, cum ar fi schimbarea unghiului de vizualizare sau efectele de sunet, contribuie la îmbunătățirea memoriei de recunoaștere.

Totodată, scenele realiste nu numai ne captivează atenția, dar și ne alimentează cu imagini vii, naturale, care crează o mai bună memorie decât aceleași informații furnizate verbal.

Din punct de vedere psihologic, jocurile video atrag în mod eficient jucătorii de diferite profiluri de personalitate, deoarece jocurile satisfac activități distincte ca socializarea, lupta, jucarea rolului, personalizarea, construirea, consumul de bunuri virtuale etc. Această flexibilitate adesea puternic îndeplinește nevoile psihologice a gamer-ului în domenii precum: identificarea de grup, proprietate personală, catharsis personal, relaxare, auto-exprimarea și dezinhibiție. Recompensele primite de un gamer de la jocurile video nu se limitează la mecanismele specifice integrate în mod intenționat de către proiectanții de joc (de exemplu reguli fixe, puncte, niveluri). Rezultatul jocului este variabil. Jucătorii gestionează și administrează autorecompensa cu ușurință, prin cumpărarea diferitor articole, descoperirea locurilor noi sau schimbarea avatarului. Obiectivele gamer-ului nu sunt întotdeauna explicite, neajungând cu adevărat la rezultatul final, ei ating doar temporar succesul la punctul de logare în joc. Jucătorul de asemenea primește rezultate individuale și de colaborare derivate din interacțiunea lor socială.

Concurența extremă a devenit pilonul principal al societății contemporane, fie că este vorba despre muncă sau joc, și prin intermediul mass-media populare de consum (televiziune, muzică, forme de marketing) sau în cadrul experienței online extrem de interactivă. Astăzi, jucătorul nu concurează numai pentru a-și îmbunătăți clasamentul propriu, ci și pentru a stabili contactul și concurența masivă cu alți jucători, care are efectul de a provoca prezența extraordinară spațială, angajament, amenințarea anticipată, aprecierile post-joc. Succesul echipei implicate în jocuri multiplayer aduce recunoașterea și respectul de sine, a membrilor cheie din echipă, fiind foarte similar cu echipele din lumea reală a sportului profesionist.

Experiența de control a jocurilor de astăzi diferă în calitate și complexitate față de jocurile la computer din trecut, unde regulile erau mai stricte, iar provocările nu atât de variate. Tehnic vorbind, gradul de sofisticare a jocurilor de astăzi au produs în jucătorul calificat abilitatea de a sincroniza și sintetiza acțiunile mintale și fizice la un nivel comparabil cu un maestru muzician, unde este vorba de *thinking with your fingers* („a gândi cu degetele”). Experiența de a se perfecționa, de putere și de control nu este limitat doar de cunoștințele de joc, de calificare, precum și coordonare; ea necesită o implicare cu caracter personal datorate naturii sociale și mediului de joc imprevizibil comun pentru toate jocurile video. Acțiunile gamer-ului au devenit o serie de *teste de putere*, când rezultatul determină comportamentul viitor, precum și percepția jucătorului a propriilor abilități și calități. Jucătorul percepe și urmărește o combinație de două

tipuri foarte diferite de putere: unul ca obiect al posesiei, care este deținută ca o sabie, iar celălalt ca o stare de colaborare în grup, care necesită o permanentă întreținere pentru persistență.

În concluzie, jocurile video sunt spații de autoexprimare, experimentare și locuri emoționale care permit indivizilor să se realizeze și să se lege cu fațete noi ale propriilor personalități (de exemplu sentimente, temeri, anxietăți și frustrări). Acestea de asemenea sunt necesare pentru a învăța tinerii să fie asertivi, să delimiteze fantezia de fenomenul din lumea reală, și pentru a se putea proteja. Noi nu putem și nu ar trebui să evităm potențialul erei noastre digitale. Mai degrabă, trebuie să lucrăm cu sârguință pentru a optimiza beneficiile psihologice și sociale emergente a tehnologiilor interactive virtuale și în același timp să găsim modalități eficiente de reducere a riscurilor ce pot apărea în unele cazuri.

Referințe bibliografice

1. Ortiz, A. B., *Cum internetul poate schimba viețile noastre*, 1999
2. Ortiz, A. B., *Jocuri video online*, 2005
3. Janszm L., *Contextul social al jocurilor video*, 2005
4. Wallace P., *Psihologia internetului*, 1999
5. Turkle S., *Viața de pe ecran. Identitatea în epoca internetului*, 1997
6. Kline S., *Elevi, spectatori sau jucători?*, 2007

SISTEMUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT DIN REPUBLICA MOLDOVA ȘI CEL OCCIDENTAL

Mircea Zaharia,
student UTM, FTIMIA, gr TAP-82.

Analizând sistemele de învățământ occidentale, am constatat prin comparație ca metodele de învățare folosite în învățământul liceal moldovenesc să devină neatractiv și ineficient și datorită faptului că:

- nu se pune accent pe o pregătire corespunzătoare a cadrelor didactice, la pedagogie, psihologie, metodica nici pe parcursul studiilor universitare și nici după. Deci nu se ia în calcul că, un profesor trebuie să fie un bun pedagog.

- metodele de perfecționare a cadrelor din învățământul preuniversitar, se bazează numai pe reluarea materiei de specialitate parcursă în facultate și nu pe cunoașterea sau respectarea principiilor moderne, sanatoase, ale învățării, pe asimilarea metodelor noi de predare folosite în sistemele de învățământ performante.

De exemplu: La chimie, în țările occidentale sunt organizate antramente pentru profesori, în scopul familiarizării cu trusele și aparatura modernă de laborator și a prezentării diferitelor experimente care se pot face cu elevii în