

## A játékok jelenthetik az oktatás jövőjét



A szórakoztató programok még a videochat-szoftvereknél is komolyabb eredmények elérését tehetik lehetővé.

A játékos módon tanító alkalmazások iránt az elmúlt években jelentős mértékben nőtt az érdeklődés, és a koronavírus-járvány csak tovább erősítette ezt a trendet. Az Arc Institute, amely az egyik legnagyobb szereplő a területen, bevételei március óta havonta átlagosan közel 17 százalékkal nőttek. A PricewaterhouseCoopers (PwC) arra mutatott rá, hogy a jelenlegi folyamat csupán a kezdet, a szegmensben az éves növekedés akár a 19 százalékot is elérheti majd és 2023-ra 370 millió dolláros piac alakulhat ki.

*Sabine Kirsch* az Infineonnál a globális auditáláso-kért felel, és eredményesen alkalmazta a részle-gén a tanító játékokat. A különböző országokból származó szakemberek az anyanyelvükön sajátí-thatták el az új ismereteket és ennek ellenére ugyanolyan jó tanulási élménnyel gazdagodtak.

Elmondása szerint ezek a programok segítenek abban, hogy a munkatársak megtanuljanak döntéseket hozni, hiszen láthatóvá teszi, hogy például egy helyzetben a különböző választások mit eredményeznek.

Különösen igaz lehet ez például az egészségügyben. A Göttingeni Egyetemi Klinikán a hallgatók az Emerge nevű szoftverrel felkészülhetnek egy sürgősségi osztály hektikus mindennapjaira. Mielőtt virtuális orvosként felkeresnék a betegeket, nem felejtik el fertőtleníteni a kezeiket, különben a játék nem engedi őket tovább. *Tomislav Bodrozić*, a Fabula Games nevű játékfejlesztő startup ügyvezetője szerint a megoldások előnye, hogy a felhasználók akárhogy dönthetnek, közben nem okoznak kárt, mégis szembesülnek a lépéseik következményeivel.

A tanító játékok előnye, hogy gyakorlatilag minden területen alkalmazhatók, a karakterek, a megjelenített szituációk és a párbeszéd az adott igényekhez igazíthatók. *Dominik Förschler*, az Arc Institute ügyvezetője kijelentette, hogy az ügyfelek több mint 70 százaléka 18 óra után vagy hétvégén is használja az általuk a spanyol Game-Learn Serious Games céggel közösen kínált tanító játékokat.

Forrás: <https://sg.hu/cikkek/jatek/141974/a-jatekok-jelenthetik-az-oktatas-jovojet>

Válogatta: Berke Barnabásné