

Mgr **Grzegorz Załęski**

Streszczenie pracy doktorskiej na temat:

Funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej grającej w gry wideo jako komponent postawy uczenia się

promotor: dr hab. Wojciech Walat, prof. UR

promotor pomocniczy: dr inż. Tomasz Warchoń

Streszczenie

Wstęp. Granie w gry wideo to druga najpopularniejsza aktywność deklarowana przez współczesnych nastolatków. Czynność ta może wpływać na poprawę sprawności poznawczej u młodzieży szkolnej, a tym samym przyczyniać się do zwiększenia możliwości uczenia się. Zauważył to m.in. polski ustawodawca, wprowadzając grę wideo na listę lektur w szkołach ponadpodstawowych. Pomimo podkreślanych korzyści w literaturze, dotyczących m.in. związku grania w gry wideo z poszczególnymi komponentami postawy uczenia się: emocjonalnym, behawioralnym i poznawczym, nauczyciele niezwykle rzadko odnoszą się do gier wideo jako do narzędzia pomocnego w procesie kształcenia.

Cel pracy. Zasadniczym celem pracy było wzbogacenie wiedzy w zakresie określenia różnic jakie występują w funkcjonowaniu komponentu poznawczego postawy uczenia się młodzieży szkolnej grającej i niegrającej w gry wideo. Wyodrębniono również cele szczegółowe. Pierwszy cel związany był ze wzbogaceniem wiedzy z zakresu funkcjonowania elementarnych procesów poznawczych, tj. uwagi, percepcji, pamięci i kontroli poznawczej wśród uczniów szkół ponadpodstawowych grających i niegrających w gry wideo. Drugim celem było sformułowanie rekomendacji dla instytucji oświaty w zakresie prawidłowej organizacji środowiska edukacyjnego młodzieży, wzbogaconego o celowo dobrane gry wideo. Ponadto określenie skuteczności gier wideo w uczeniu się konkretnego przedmiotu szkolnego, strategii uczenia się opartej na wykorzystaniu gier wideo oraz zmiany nastawienia nauczycieli do aktywności pozaszkolnej uczniów, jaką jest granie w gry wideo.

Materiały i metody. W badaniach uczestniczyło 121. osób w wieku od 14 do 16 lat (średnia 15). Byli to uczniowie sześciu szkół ponadpodstawowych z województwa małopolskiego oraz podkarpackiego. Ostatecznie wyróżniono 3 grupy ze względu na deklarację i częstotliwość grania w gry wideo: grających regularnie, grających sporadycznie oraz grupę osób niegrających. Uzyskano także opinie 22. nauczycieli pod kątem funkcjonowania poznawczego uczniów grających w gry wideo i ich osiągnięć szkolnych.

W badaniu zastosowano następujące narzędzia badawcze: *Ankieta ucznia* - obejmującą charakterystykę użytkownika gier wideo, poszerzoną o dane demograficzne, jak i dane dotyczące osiągnięć szkolnych; *Ankieta nauczyciela* - obejmującą opinie na temat funkcjonowania poznawczego uczniów w kontekście gier wideo; *Kolorowy Test Połączeń* w wersji dla dzieci oraz sześć narzędzi psychometrycznych, przeznaczonych do badania funkcji poznawczych, zaimplementowanych w nowatorskim systemie diagnostyki psychologicznej o nazwie *SDP - system*.

Wyniki. Odpowiadając na postawione pytania badawcze dotyczące różnic w funkcjonowaniu poznawczego komponentu postawy uczenia się u młodzieży szkolnej grającej w gry wideo w porównaniu z rówieśnikami, na podstawie badań własnych uzyskano wyniki różniące się w sposób istotny statystycznie. Młodzież szkolna grająca w gry wideo regularnie bądź sporadycznie charakteryzowała się krótszymi czasami reakcji, wyższą liczbą punktów i mniejszą liczbą popełnianych błędów w porównaniu z młodzieżą szkolną niegrającą w gry. Dodatkowo stwierdzono, że na wyższą sprawność w zakresie elementarnych funkcji poznawczych ma wpływ rodzaj użytkowanej gry wideo. Uczniowie grający w gry strategiczne, sportowe i zręcznościowe uzyskiwali lepsze wyniki, aniżeli gracze grający w pozostałe kategorie gier. Ponadto na podstawie badań własnych uzyskano odpowiedź na ostatnie pytanie badawcze dotyczące różnic w funkcjonowaniu poznawczym uczniów grających w gry wideo w zakresie ich osiągnięć szkolnych, stwierdzając brak korelacji pomiędzy poziomem funkcjonowania poznawczego uczniów grających w gry wideo a ich wynikami w nauce. Uzyskano także opinie nauczycieli w kwestii zależności grania w gry wideo a funkcjonowaniem poznawczym oraz zależności grania w gry z procesami uczenia się. Według sędziów kompetentnych wpływ gier wideo na funkcjonowanie poznawcze młodzieży szkolnej był neutralny oraz negatywny. Podobne opinie nauczyciele wyrażali w aspekcie wpływu grania w gry wideo na wyniki w nauce. Większość uzyskanych rezultatów wskazywała na znaczący udział ocen subiektywnych.

Wnioski. (1) Wyższa sprawność elementarnych funkcji poznawczych (uwagi, pamięci, percepcji i kontroli poznawczej) ucznia przyczynia się do efektywniejszego procesu uczenia się. (2) Granie w gry wideo (sporadyczne bądź regularne) ma istotny wpływ na poprawę sprawności funkcjonowania poznawczego uczniów w zakresie elementarnych funkcji poznawczych. (3) Gatunek użytkowanej gry wideo ma znaczenie w kontekście sprawności funkcji poznawczych ucznia. (4) Osoby niegrające w gry wideo, niezależnie od tego czy grały w przeszłości, charakteryzują się niższą sprawnością poznawczą. (5) Nauczyciele wyrażają negatywne oraz neutralne opinie w pytaniach dotyczących zależności grania w gry wideo

a funkcjonowania poznawczego uczniów. (6) Na podstawie wyników badań własnych nie wykazano zależności pomiędzy sprawnością elementarnych funkcji poznawczych oraz osiągnięciami w nauce wśród badanych uczniów.

Słowa kluczowe. Postawa uczenia się, komponent poznawczy, funkcje poznawcze, gry wideo, młodzież szkolna.