

TRƯỜNG HỌC MỸ SẼ BÓT SÁCH, THÊM... GAME?

Trong

Trong số những giải pháp đề xuất cải thiện chất lượng các trường học yếu kém của Mỹ, một ý tưởng có thể sẽ khiến nhiều em nhỏ thích thú, đó là giảm bớt sách giáo khoa và tăng thêm game video trong tài liệu giảng dạy ở trường học.

Cần thay đổi cách nhìn về game

Không phải tất cả nhưng ít nhất cũng một vài nhà giáo dục cho rằng, cách làm này sẽ giúp bọn trẻ hứng thú hơn với trường lớp. Thêm nữa, game cũng là cách để lũ trẻ tập đương đầu với những vấn đề nan giải trong cuộc sống thực tiễn.

Tất nhiên không ai đề cập tới những game bạo lực kiểu như Doom hay Mortal Kombat vì lo sợ làm phát sinh hành vi côn đồ trong học đường.

Đã có nhiều nhà giáo dục mà đơn cử là giáo sư liên kết đào tạo của đại học Indiana, Sasha Barab đang xây dựng các trò game mang tính vừa chơi vừa học.

Giả sử trong trò game của Barab, người chơi đóng vai nhà đầu tư phải tìm hiểu nguyên nhân tại sao cá trong các công viên ảo bị chết dần. Rất nhiều giả thuyết khác nhau được đặt ra như tình trạng khai thác gỗ quá mức, các loại phân bón ở khu nuôi thả, những người chơi sẽ cùng thảo luận với nhau thông tin về chất lượng nước cũng như nhiều giả thuyết khác. Nếu chúng đề nghị loại bỏ những người đốn gỗ, công viên có thể bị phá sản, đây là ví dụ cụ thể để học sinh mừng tượng được những tình cảnh tiến thoái lưỡng nan trong thực tế cuộc sống.

Một nhân vật khác cũng đồng quan điểm với giáo sư Barab về vấn đề này là bà Katie Salen. Là một chuyên gia viết game, Salen hiện đang hoạt động trong nhóm New Visions for Public Schools (Tầm nhìn mới cho các trường công lập). Đây là nhóm chủ trương xây dựng một trường học tại thành phố New York gồm các lớp từ 6 đến 12, trong đó có kế hoạch đưa các trò game video vào toàn bộ khoá học.

Bà Salen tâm sự: "Nhiều người vẫn e ngại về tình trạng nghiện chơi game của trẻ. Nhận thức của công chúng là tiêu cực và chúng tôi hiểu cần phải thay đổi điều đó. Chúng tôi đang xem xét những tác dụng của game và tìm mọi cách để tạo ra cách nhìn nhận mới. Đây là lĩnh vực hoàn toàn chưa được biết tới".

Thế giới không phải một trò game

Một cảnh trong game Quest Atlantis. Nguồn Reuters.

Quỹ MacArthur đang đầu tư khoảng 50 triệu USD cho công tác nghiên cứu tìm hiểu khả năng khuyến khích học tập của game. Tháng vừa qua, MacArthur cũng tài trợ tổ chức chương trình hội thảo về vấn đề này tại Chicago.

“Lũ trẻ không chỉ chơi không, game còn giúp chúng hứng thú hơn với sách vở. Đúng là có nhiều trò game không tốt, nhưng mọi người luôn có xu hướng buộc tội chúng thay vì tìm cách học hỏi từ những trò game bổ ích”. Đó là nhận xét của Connie Yowell, giám đốc giáo dục của quỹ MacArthur.

Quả thực, khi đặt trên tương quan so sánh với sách vở và những phương tiện giáo dục truyền thống khác, đã có không ít câu hỏi đặt ra về vấn đề giá trị giáo dục thực tiễn của những trò game video.

Tiến sĩ Joshua Freedman, chuyên gia tâm lý học thần kinh đại học California, Los Angeles cho rằng, những trò game video luôn có tính tương tác, do đó trẻ sẽ có ý niệm rõ hơn về không gian. Dẫu vậy ông vẫn tỏ ra dè dặt: “Nhưng ở một chừng mực nào đó vẫn còn một thắc mắc về tính giá trị của phương pháp này, cả thế giới không thể biểu đạt hết trong một trò game, vậy thì làm sao bọn trẻ biết được hết những nan giải phải đối mặt trong thế giới thực”.

Thêm nữa, theo ông Freedman, các trò game đều lôi cuốn trẻ em vào những hoạt động liên tiếp không nghỉ, chơi tới mức mê mệt, do đó sẽ làm tăng ngưỡng phụ thuộc vào trò chơi.

Ông nói: “Điều này cũng giống như khi ta cho trẻ ăn quá nhiều kẹo rồi lại thắc mắc sao chúng chẳng chịu ăn các thực phẩm khác nữa”.

Cũng có nhiều nghiên cứu chỉ ra việc chơi game video còn làm tăng tình trạng rối loạn thiếu tập trung (ADD) trong trẻ em, đồng thời tạo ra hành vi ứng xử hung bạo. Tuy nhiên, về nguyên nhân cũng như hệ quả của điều này tới nay vẫn chưa thể chứng minh được.

Ông Freedman thận trọng nói: “Tôi không nói là không nên bổ sung thêm các trò game để phục vụ công tác giáo dục, mà tôi cho rằng, chúng ta rất cần lưu ý trong khi triển khai phương pháp đó”.

Áp dụng nhưng cần thận trọng

Shelby Levin, cậu học sinh lớp 10 trường trung học North Farmington ở Farmington, Michigan thừa nhận, cậu chơi game chủ yếu để giải trí.

Levin là fan của các trò game thể thao, game hành động. Cậu nói: “Tôi không nghĩ là người ta có thể học thêm được gì từ việc chơi game cả”.

Song Levin cho rằng, khi tham gia thế giới ảo Second Life, cậu lại học được nhiều kỹ năng quan trọng từ đó. Cậu cho biết: “Trong Second Life, tôi được chơi cùng với các bạn ở Pháp, Ý và Đức. Chúng tôi gặp gỡ và cùng nhau lang thang trong thế giới ảo. Bạn sẽ học được cách làm kinh doanh bởi khi ấy bạn buộc phải cạnh tranh với mọi người để kiếm tiền”.

Đây cũng là lý do để một số người khuyến nghị các giờ học trên lớp nên dạy cho các em biết cách xây dựng những thế giới ảo. Hãy để các em tập làm những nhà khảo cổ học, các kỹ sư và nhiều ngành nghề khác, để cách em cùng vui chơi với bạn bè khắp nơi trên mạng Internet.

Bản thân giáo sư Barab rất kinh ngạc trước những kỹ năng con trai bà học được từ các trò game video, song bà chỉ cho phép Julian – con trai bà – chơi game 6 tiếng một tuần để không bị nghiện.

Bà nói: “Thằng bé Julian mới 6 tuổi nhà tôi đã có thể chơi game video và bước vào khám phá một thế giới của những quy tắc, luật lệ. Cháu sẽ không sợ hãi trước những điều chưa từng biết và cũng sẽ không sợ bị thất bại. Tôi cho rằng đây là điểm rất hay mà các trò game tạo được. Nhưng tôi muốn cháu được trải nghiệm cuộc sống hơn nữa, nhất là trong cả các mối quan hệ bên ngoài những game này”.

Đỗ Dương