

Szülők akadémiája

AZ E-SPORT POZITÍV HATÁSAI

„Az e-sport nem ellenség –
hanem lehetőség”



Kapcsolódás a szülőkhöz

Sokan hajlamosak kizárólag a kockázatokkal azonosítani az e-sportot. Ha meghalljuk azt a szót, hogy „videójáték”, rögtön eszünkbe jut a képernyő előtt ülő, beszűkült világú gyerek, aki nem mozog, nem tanul, nem kapcsolódik másokhoz. És természetesen, ezek lehetnek valós kockázatok – ha nincs keret.

Az e-sport valójában számos fejlődési lehetőséget kínál a fiatalok számára – akár akkor is, ha nem válnak belőlük profi versenyzők.

Szülőként akkor tudunk jól támogatni, ha ismerjük azt a világot, amiben a gyerekeink élnek – és ma már ez a világ sokszor digitális.

Amit a játék fejleszt

Kognitív képességek fejlődése

Az e-sport – vagyis a versenyszerű videojáték – elsőre talán játéknak tűnik, de ha közelebbről megnézzük, elképesztő mentális terhelést és készségeket kíván.

REAKCIÓ IDŐ

Egyes játékosok másodperc törtrésze alatt hoznak döntéseket.

Akciójátékok esetén például 25%-kal gyorsabb reakciókat mértek rendszeresen játszó fiataloknál. Ez a gyorsaság hasznos lehet élethelyzetekben is – gondoljunk egy orvos, katona vagy vezető munkájára.

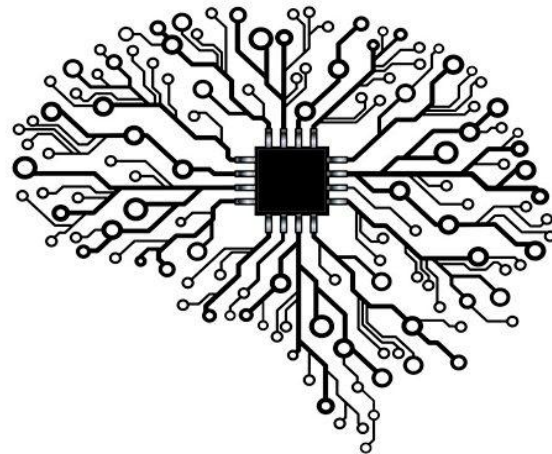


Amit a játék fejleszt

Kognitív képességek fejlődése

FIGYELEMMEGOSZTÁS

miközben egy játékos irányítja a karakterét, figyeli a térképet, a társait, hallgatja a kommunikációt – több szálon működik egyszerre. Ez a fajta fókuszmegosztás például a modern munkahelyeken is kulcsfontosságú.



Amit a játék fejleszt

Kognitív képességek fejlődése

STRATÉGIAI GONDOLKODÁS ÉS PROBLÉMAMEGOLDÁS

Egy jó játékos nemcsak gyors, hanem taktikus is. Előre gondolkodik, cseleket tervez, újratervez, ha kell. Ez az a készség, ami segít tanulásban, vizsgán, sőt, egy vállalkozás építésénél is.

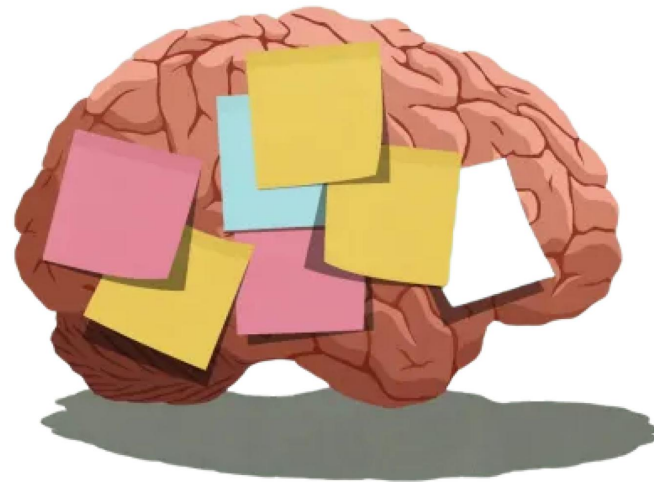


Amit a játék fejleszt

Kognitív képességek fejlődése

MEMÓRIA

Egyes kutatások szerint már napi 30 perc komplex játék is javíthatja a memóriát.



Amit a játék fejleszt

Szociális készségek

– az e-sport nem magányos műfaj

Sokan azt gondolják, hogy az e-sport elszigetel. De valójában ez egy csapatsport – csak a tér virtuális.

A gyerekek megtanulnak együttműködni: közösen megtervezni stratégiát, megosztani a feladatokat, rugalmasan alkalmazkodni.

A kommunikáció nemcsak gyors, hanem célzott és hatékony kell legyen – itt nincs idő körmondatokra.

Megtanulják vállalni a felelősséget – egy-egy hiba az egész csapatra kihat.

És megtapasztalják a pozitív visszacsatolás erejét – vagyis azt, hogyan tudnak egymásnak fejlődési visszajelzést adni. Ez ritka és értékes készség már felnőttként is.

Amit a játék fejleszt

Munkaerőpiaci készségek

– ami a játék mögött van

Ez talán meglepő, de az e-sport világa számos olyan készséget fejleszt, amit ma már elvárnak a munkahelyeken

Time management

azaz időbeosztás. Egy versenyző tudja, mikor kell edzenie, mikor van verseny, mikor pihen. Ez tanulható és hasznosítható az iskolában is.

Digitális kompetencia

Discord, streamelés, chatkultúra, önmenedzsment... ezek nem csak szórakozás, hanem naprakész tudás.

Amit a játék fejleszt

Munkaerőpiaci készségek

– ami a játék mögött van

Projektmenedzsment

mert egy versenyre készülni olyan, mint egy kis projektet levezényelni: cél, csapat, feladatok, határidő.

Kreatív gondolkodás és önismeret

egy gyerek, aki megtanulja, mik az erősségei egy játékban, azt is jobban fogja tudni, milyen területen boldogul az életben.

Amit a játék fejleszt

Fejlődési lehetőségek a sporthoz hasonló módon

Az e-sport sok tekintetben hasonlít a hagyományos sporthoz: van benne verseny, edzés, célkitűzés és mentális kihívás.

A jó játékosok fegyelmezettek, van napirendjük, fejlesztik magukat.

Rendelkeznek küzdőképességgel – egy vereség után újra próbálják.

Épül bennük a türelem, hiszen sokszor hónapok munkája kell egy magasabb szint eléréséhez.

Legyünk részesei – kapcsolódjunk be a játékban, ha van olyan, amit tudunk közösen játszani, akár csapatban, akár egymás ellen. Beszélgessünk, hogy érzi magát játék közben és utána, mit ad neki maga a játék. A kapcsolódás itt kezdődik.

Mit tehet a szülő?

Gyakorlati tanácsok

Fontos, hogy ne elzárkózzunk, hanem keretezzünk.

Érdeklődjünk! Kérdezd meg: Mi a szereped a csapatban?, Melyik játékban vagy a legjobb?, Mit tanultál egy vesztes meccsből?

Alkossunk közös szabályokat – például játék csak tanulás után, legyen offline nap is a héten, éjszaka nincs gépezés.

Támogassuk a pozitívumokat – ha kitartó, ha fejlődik, ha megtanult türelmesnek lenni, mondjuk el neki.

Legyünk részesei – kapcsolódjunk be a játékban, ha van olyan, amit tudunk közösen játszani, akár csapatban, akár egymás ellen. Beszélgessünk, hogy érzi magát játék közben és utána, mit ad neki maga a játék. A kapcsolódás itt kezdődik.

Az e-sport **lehetőség a tanulásra,
fejlődésre, közösségépítésre** – ha
jó kezekben van.

estb+
e-sport tudásbázis
MVM



**Köszönöm a
figyelmet!**

estb+
e-sport tudásbázis

MVM

hunesz
MAGYAR E-SPORT SZÖVETSEG

ESPORTMILLA