

A JÁTÉKON ALAPULÓ (GAMIFIKÁCIÓS ELVŰ) FÖLDRAJZTANÍTÁS-TANULÁS HATÉKONYSÁGÁNAK VIZSGÁLATA

Exploring the efficiency of gamification principle in the education of geography

FÜRJES-SZEKERES STELLA RÉKA

Újpesti Csokonai Vitéz Mihály Általános Iskola és Gimnázium
furjes.stella@gmail.com

ABSTRACT

The stimulus-threshold and interests of students has massively been changed in the last few decades. Nowadays the students belonging to the generation Z and alfa; their education requires new methodology, of which part could be also the gamification. It is a method, which gamification helps. Gamification is a method which uses playful elements in ordinary situations, making the learning experience fun and interesting.

Keywords: game, play, gamification, motivation, commitment, non-playful environment, active

BEVEZETÉS

Játszva tanul a gyerek – tartja a mondás. A **játék** azonban nemcsak gyermekkorban jellemzi az ember magtartását, hanem egész életét végigkíséri. Gondoljuk röviden végig az emberi életutat, és próbáljunk meg olyan életszakaszt találni, ahol semmilyen formában nem jelenik meg a játék! Ugye nem tudunk ilyet említeni. De mit is nevezünk játéknak? Hogyan változik és mi alakul át a játszásban az ember felnőtté válása során?

A **játékot** alapjában véve leginkább az különíti el a gyermek más tevékenységétől, hogy a játéktevékenység **örömet szerez** számára, és ez az öröm önmagáért való. Az öröm azonban önmagában nem elegendő ahhoz, hogy valamit máris játéknak nevezhessünk. A játékban a gyermekek számára az is fontos, hogy az örömet maga a tevékenység, az elképzelés, az előkészületek okozzák, nem pedig a kielégülés. A játék tehát egyfajta **feszültségcsökkentést** eredményez, legyen az akár pozitív, akár negatív élmény hatására keletkezett belső feszültség. Ahogy egyre távolabb kerülünk a gyermekkortól, mind nagyobb lesz a gyermekkori és a felnőttkori játékok közötti különbség. A felnőtté válás során egyre nő az önérvényesítési vágy, így a játékok is egyre inkább a kielégülés irányába tolódnak. Többé már nem a megtett út, vagyis a játéktevékenység szerzi a legnagyobb és kizárólagos örömet, hanem a cél, a trófea, a nyereség megszerzése, elérése (MÉREI F. – V. BINÉT Á. 2017).

A játék gyermeki létben betöltött szerepét és a játéktevékenységek fejlesztő-nevelő hatását a társadalom már igen korán felismerte, amiben nagy szerepet játszottak a különböző történelmi korok kiemelkedő tudós, filozófus, pedagógus és pszichológus alakjai. Bár a történelem során a pedagógiai irányzatok folyton változtak, a játék – mint speciális pedagógiai módszer – valamilyen formában mindig jelen volt az oktatásban. A játékok segítségével a tanulók sokszínű ismeretekre és készségekre tehettek szert és tehetnek szert napjainkban is. Mindezt oldottan és kényszerektől mentesen tehetik, miközben felfedezik tárgyi és társas környezetük új lehetőségeit (MAÁR T.-NÉ 2009). Többek között ezért is olyan fontos, hogy a lehető legtöbb alkalommal és a legkülönbözőbb módokon alkalmazzuk a játékot vagy annak meghatározott elemeit a tanítás-tanulás folyamatában. A játék a 21. században új köntösbe burkolózva hódítja meg újra a világot **gamifikáció** néven.

Egyetemi tanulmányaimhoz kötődő tanítási gyakorlataim során azt tapasztaltam, hogy a köznevelésben tanuló diákok nagy része igencsak frusztrált és stresszes, amiért – véleményem szerint – napjaink célorientált oktatási közege a felelős. A diákok figyelmének felkeltése és fenntartása egy-egy téma iránt igencsak nehézkes, és a tanulás iránti elköteleződésük is nagyon változó. Úgy éreztem, hogy szükségem lesz egy számomra még ismeretlen, új módszerre, amivel jobban meg tudom nyerni a padokban ülő tanulókat és az általam tapasztalt problémákat, nehézségeket is mérsékelni tudom. Igyekszem megragadni minden lehetőséget, hogy új szemléletet, módszereket fedezzek fel és sajátítsak el. Ennek során találtam rá a **gamifikációra**. A módszer alapos megismerése után szerettem volna azt a gyakorlatban is kipróbálni, így belevágtam egy több mint fél éven át tartó vizsgálatba. A vizsgálat során szerzett tapasztalataimat, elért eredményeim és kipróbált játékaimat megosztva remélem, hogy az olvasók közül minél többen fogják majd sikerrel alkalmazni a tanítás során ezt a módszert.

A GAMIFIKÁCIÓ ÉRTELMEZÉSE

A gamifikáció fogalma

A **gamification** egy angol kifejezés. Arra, amire a mi anyanyelvünkben csak egyetlen szó, a játék létezik, az angolban két különböző szó, a *game* és a *play* is megtalálható. A két szó jelentéstartalma között azonban lényegi különbségek vannak. Amíg a *play* főként a **szabad** játékot jelenti, tele **spontán** elemekkel és rögtönzéssel – mintha egy homokozóban játszana a gyermek –, addig a *game* olyan típusú játékot jelent, amit jóval **kötöttebb szabályok** építenek fel és valamilyen **cél** felé halad (LANGENDAHL, P-A. et al. 2016). A gamifikáció kifejezés a *game* szóból eredeztethető, tehát az utóbbi értelmezés vonatkozik rá. Egy alapjában véve nem szórakoztató közegbe emel be játékból vett elemeket.

A kifejezés háttérben álló tartalom pontos megértéséhez azonban nem elég ismerni a game szó mögöttes tartalmát. A gamifikációt az élet számos területén lehet alkalmazni nemcsak az oktatásban, hanem a marketingben, a közösségépítésben, a sportban, valamint egyéb projektek és kampányok megvalósítása során is. Éppen ezért mindenki egy kicsit másképp értelmezi. KAPP, K. M. – a Bloomsburg Egyetem Interaktív Technológiák Intézetének oktatója – értelmezésében „A *gamification* nem más, mint játékalapú működési elvek, játékesztétika és játéktervezői gondolkodásmód használata emberek lekötésére, cselekvésre sarkallására, tanulásuknak elősegítésére és problémák megoldására” (KIRYAKOVA, G. et al. 2014. p. 1.). Tehát játékos elemeket és ötleteket nem játékos környezetben alkalmazunk a résztvevők magatartásának befolyásolására, motivációjuk és elköteleződésük növelésére (MARCZEWSKI, A. 2013). PACSI D. (2017) értelmezésében a „*gamifikáció egy olyan eszköz, amivel az információkat játékos formában tudjuk közölni az élet olyan területein, melyek alapesetben nem tartoznának a játék fennhatósága alá...*”. A példák sorát végül egy vállalati játékosítással foglalkozó kutató megfogalmazásával zárom, aki szerint a játékosításról eddig született összes definíció egyaránt helyes, mivel a terület nagyon új, gyorsan fejlődik, és számos tudományágot, valamint annak eredményeit magában foglalja. Ebből kifolyólag a gamifikáció lehet egy gondolkodásmód, egy folyamat, egy módszer, egy élmény, egy rendszer, egy termék, vagy akár mindezek egyszerre (RAFTOPOULOS, M. 2015).

Mivel eltérő területeken lehetséges a módszer alkalmazása, ezért természetesen eltérő értelmezéseket von maga után. Azonban itt érdemes felhívni a figyelmet a felsorolt megfogalmazások néhány közös pontjára: játékos elemek, nem játékos környezet, motiválás, fejlesztés és elköteleződés. Nem játékos környezetről akkor beszélünk, amikor nem magáért a játékelményért cselekszünk, hanem hogy tanuljunk, üzeneteket közvetítsünk vagy a munkáltatónk céljai szerint fejlődjünk. A cél tehát ezekben a helyzetekben független a játéktól. A megfogalmazások közös kifejezéseit és a vizsgálatom alatt szerzett saját tapasztalataimat összefésülve az fogalmazható meg, hogy a gamifikáció egy olyan **módszer**, ami játékból kiemelt elemeket alkalmaz **köznapi helyzetekben**, és ezekkel az elemekkel a folyamatban résztvevőket egyrészt **motiválni** tudjuk az **aktívabb** részvételre, másrészt fokozni tudjuk a **hatékony** munkavégzésüket.

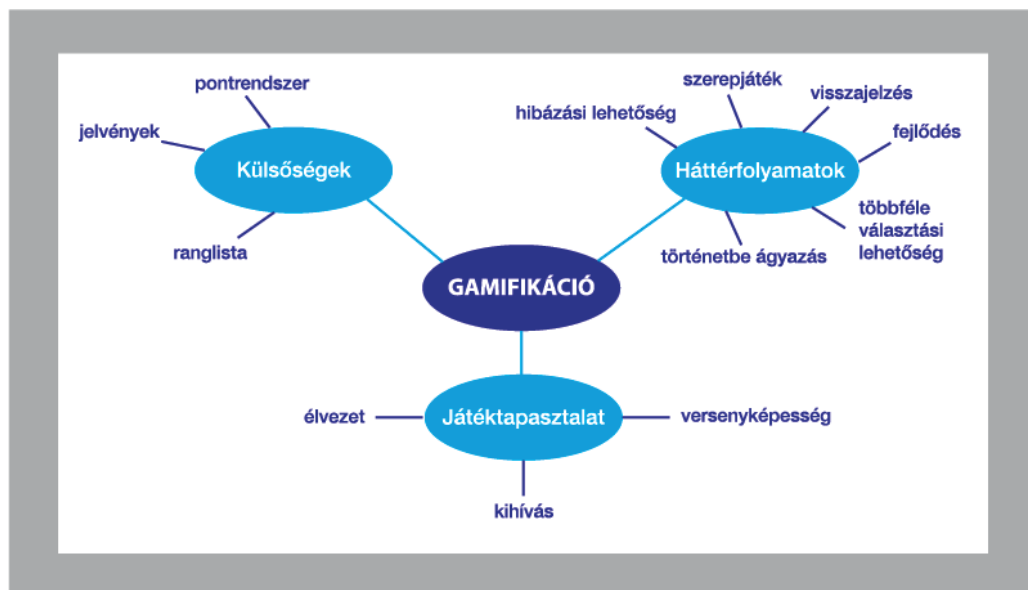
Gamifikáció az oktatásban

A gamifikáció egy célorientált, játékos elemeket tartalmazó módszer. A szabad játék nem tartozik ebbe a tárgykörbe. Ebből kifolyólag az osztálytermi alkalmazása során sem arra kell gondolni, hogy mindenképpen egy teljes, egész játékot kell a diákokkal eljátszatni, sokszor elég csupán a játékokból ismert egy-egy elemet beépíteni az órába. Valójában már **ismert oktatási formák új szemszögből való megközelítéséről** van szó.

A játékelemekkel való kibővítésnek három meghatározó része ismert (LANGENDAHL, P-A. et al. 2016) (1. ábra). A **külsőségek** közé tartoznak a játékok vizuális és kézzel fogható elemei. A **jelvények** olyan grafikus szimbólumok, amiket egy-egy képesség elsajátításakor szerezhethetünk meg és azokat kitűzőként használva üzenhetünk is, hiszen viselésükkel információkat árulhatunk el magunkról: mi a hobbink, milyen jártasságot sikerült megszernünk az adott területen. A jelvények megszerzésének háttérben sokszor **pontrendszerek** húzódnak, amik szintén a kézzel fogható elemei a játékoknak. A tanulóknak ezek az elemek számszerű visszajelzést is biztosítanak, amire a jelenlegi oktatási rendszerben amúgy is számítanak.

A gamifikáció másik nagy szerkezeti eleme a **játéktapasztalat**. Olyan játékelemek tartoznak bele, amelyek a nem játékos tevékenységeket a résztvevők számára játékelménné alakítják. Ilyen például a kihívás, a verseny és a tevékenység élvezete. A résztvevők a játékokban mindig az újabb kihívásokat keresik, ezzel egyúttal saját versenyképességüket is tesztelik. Fontos megjegyezni, hogy sikerélményt és élvezetet csak akkor tud átélni a játékos, ha a kihívások a játékos adott szintjéhez optimalizáltak. Ahogyan a játékokban, úgy a mindennapi életben és az oktatásban is folyamatosan kihívásokkal kerülünk szembe, amik az idő múlásával egyre összetettebbé, nagyobbá válnak. A kihívás érkezhethet egy felelet, egy beadandó feladat, az érettségi vagy esetleg a diplomamunka formájában is.

A gamifikáció legtöbb elemmel rendelkező szerkezeti egysége a **háttér folyamatok** csoportja. Ezeket az elemeket nem tudjuk fizikálisan érzékelni, illetve érzelmileg sem



1. ábra. A gamifikáció fő területei (LANGENDAHL, P-A. et al. 2016. p. 13. alapján)

vált ki belőlünk olyan erős hatást, mint a játéktapasztalat területe, azonban elemei kulcsfontosságúak, folyamatosan körülveszik a játékost, egyfajta függőséget is kialakíthat bennük (MCGONIGAL, J. 2010). Az 1. ábrán látható kapcsolatrendszer elemeit végignézve megállapítható, hogy a köznevelésben szinte mindegyikkel találkozhatunk külön-külön. Ezekből egy általam nagyon fontos összetevőt szeretnék kiemelni, a **hibázási lehetőséget**. Véleményem szerint osztálytermi környezetben a diákok sokszor azért nem mernek jelentkezni, mert félnek, hogy hibáznak, és ezt valamilyen negatív esemény követi majd (pl. kinevetik, csúfolják, leszólják őket). Ennek elkerülése érdekében a tanárok felelőssége, hogy támogató, biztonságos légkört teremtsenek a tanítási órán, ahol a diákok nem félnek hibázni. A biztonságos hibázás lehetőségének nagy jelentősége van, hiszen a játékosokhoz hasonlóan a diákok is tudnak tanulni a hibáikon keresztül. Megtanulhatnak kockáztatni, újratervezhetik korábbi gondolatmenetüket, ezáltal önreflexiót is gyakorolhatnak, és kritikus gondolkodásuk is fejlődhet. Továbbá az újabb és újabb próbálkozások során a tanulók hozzájutnak a feladat megoldásához szükséges tudáshoz. Mindebben a gamifikáció segítséget jelenthet, hiszen szerves részét képezi a hibázás lehetősége, mivel játékból átvett elemekkel „dolgozik”. A háttérfolyamatok mindegyik elemével külön-külön is találkozhatunk a köznevelésben, de ezeket az elemeket a gamifikáció egyszerre hordozza magában, ezért is lehet nagyon hatásos a módszer.

Játék vagy gamifikáció?

Most, hogy már ismerjük a játék fogalmát és tulajdonságait, valamint a gamifikáció felépítését, lássuk a két tevékenységforma közötti legfőbb különbségeket! A legnagyobb különbség az időtartamban van. A klasszikus játékok esetében a játékosok tudatában vannak, hogy egy játékban vesznek részt, és az egy adott feladat megoldása után véget ér. Ezen felül tisztában vannak azzal, hogy vesztesként vagy nyertesként kerülhetnek ki belőle. A gamifikáció során azonban mást tapasztalhatnak a résztvevők. A hagyományos játékoktól eltérően itt egy feladat teljesítése többféle módon is lehetséges, ezzel pedig a játékosok részvételi motivációját, nagyobb bevonódását tudjuk biztosítani, így nem lesz megterhelő számukra a részvétel (HADADI Á. 2019). Ezeknek az elemeknek az a céljuk, hogy hosszú távú elköteleződést alakítsanak ki a játékosokban.

A GAMIFIKÁCIÓS ELVŰ FÖLDRAJZTANÍTÁS-TANULÁS HATÉKONYSÁGÁNAK VIZSGÁLATA

Vizsgálatom során egy kísérleti és egy kontroll csoporttal dolgoztam a 8. évfolyamon. Első lépésként egy pontrendszert alakítottam ki. A végső jegy, vagyis a témazáró

dolgozatok jegye két részből tevődött össze. Egyik részét az órákon kapott pontok tették ki, amelyeket a diákok különböző munkaformákban, valamilyen gamifikált elem során szerezhették meg. Azok számára, akik nem tudtak elég pontot gyűjteni a tanórákon, mert betegség vagy más okok miatt nem tudtak részt venni azokon, esetleg nem sikerültek jól az órai munkáik, vagy csak egyszerűen szorgalmasak és szerették volna bebiztosítani magukat, lehetőségük volt plusz feladatok megoldásával is pontokat szerezni. A jegy másik része a tanítási egység végén megírt témazáró dolgozatról származó pontokból állt össze, ez adta a diákok megszerezhető jegyeinek nagyobb százalékát. A pontokat egy online elérhető Excel táblázatban vezettem. Ezt az egyszerű és kissé unalmas táblázatot jelvényekkel igyekeztem feldobni a diákok számára. A tanulók bizonyos pontszám elérése után jelvényt kaptak, amiket a nevük mellett fel is tüntettem a táblázatban. A vizsgálat során a diákok véleményének megismerése érdekében kérdőívekben fejthették ki a gamifikációval kapcsolatos érzéseiket, véleményüket.

A VIZSGÁLAT SORÁN ALKALMAZOTT JÁTÉKOK

Az órai játékok tervezésnél igyekeztem játékos elemekkel ellátott, eltérő időigényű feladatokat készíteni, így csak egy-egy órarészletre vonatkozó és több tanórán átívelő feladatokat is alkottam. A játékos elemek alkalmazásán túl igyekeztem mindig valamilyen érdekességet is átadni az adott témával kapcsolatban. A következőkben a diákok által kedvelt feladatokból mutatok be néhányat részletesen, amelyekhez egy-egy példafeladatot is melléklek.

1. Csengős párbaj

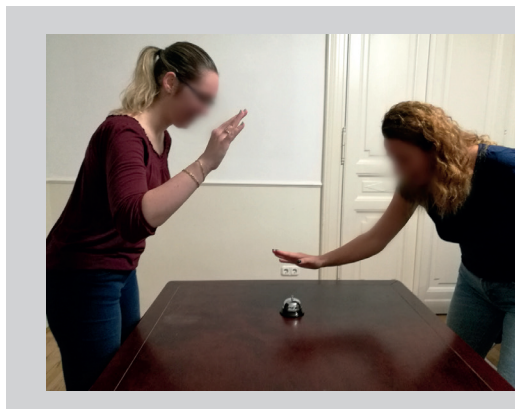
A játék fejlesztési és nevelési céljai:

- a tanulók anyanyelvi kommunikációjának, valamint a helyes szakmai nyelv használatának fejlesztése;
- a diákok interaktivitásának fejlesztése.

Játékleírás

- A játéknak két résztvevője van. A játékosokat sorsolással választja ki az osztály.
- A két játékos a tanári asztal két oldalán áll, egymással szemben. Mindkettőjük kap egy-egy csengőt, amivel jelezhetik válaszadási szándékukat.
- Az előző órák anyagából rövid kérdésekre adott válaszokon keresztül adhatnak számot. Ezek során a tudás mellett szükség van a tanulók gyorsaságára is, hiszen aki előbb megnyomja a csengőt, az válaszolhat.

- Ha az elsőként csengető nem tudja a választ, akkor az ellenfele elrabolja tőle a kérdést és lehetőséget kap arra, hogy válaszával pontot szerezzen.
- Abban az esetben, ha egyikük sem tudja a választ, az osztálynak kell válaszolni a kérdésre. Természetesen ebben az esetben egyik játékosnak sem jár pont.
- A párbaj résztvevői annyi pontot szerezhetnek, ahány kérdésre helyesen válaszoltak.
- A párbaj három megnyert kérdésig tart.



2. ábra. Diákok a csengetős párbaj közben
(fotó: Fűrjes-Szekeres S.)

Megjegyzések, tapasztalatok

- A játékhoz használt kérdések az előző órák anyagaiból készültek, így ellenőrizni tudtam, hogy mire emlékeznek a korábban tanultakból. Az órák eleji ismétlést ezzel a kis játékkal fel tudtam dobni, és a diákok jobban ráhangolódtak az órára, nem volt olyan éles váltás az órák közti szünet és a tanítási óra között.
- Párbajonként maximum öt rövid, egy-egy szóval is megválaszolható kérdést tettem fel. A játék rövid és pörgős, ezért viszonylag sok tanuló tud részt venni benne.
- [Példafeladat](#) letölthető.

2. Memo-Mese

A játék fejlesztési és nevelési céljai:

- a diákok interaktivitásának fejlesztése játékosítással;
- reális tudáson alapuló magyarságtudat kialakítása és annak megerősítése a tanítási folyamat során;
- a diákok közösségi életre való nevelése, a közösségben való munkavégzés, viselkedés és az közösségi együttműködés alapjainak gyakorlása, elmélyítése;
- társas kapcsolati kultúra fejlesztése.

Játékleírás

- A játék során a tanulók egy kitalált történetet hallgatnak meg, amiben egy külföldi diáknak kell segíteniük fogalmazást írni. Az általam kitalált történetben egy képzelet-

beli tanuló, akinek magyar származású nagypapája mesél gyermekkori élményeiről, Magyarország természeti értékeit szeretné bemutatni, azonban sajnos pontos helymeghatározást már nem tud adni, ehhez kell az osztály segítsége.

- A játékhoz szükség van egy falitérképre az adott országról vagy kontinensről. A térkép lehet domborzati vagy közigazgatási, esetleg kontúrtérkép, attól függően, hogy miről tanulnak és hogy mi a célunk a játékkal.
- A diákok csoportokba osztva dolgoznak, mindegyik csoport kap egy kártyacsomagot. A csomagban különböző ábrákat tartalmazó kártyákat találnak, mindegyik ábrából ugyanannyit (pl. 3 db-ot). Azonban kevesebb ábra van a csomagokban, mint amennyi helyre fel lehetne rakni azokat a térképre. A csapatok kártyacsomagjai azonos színkóddal vannak ellátva, hogy meg lehessen különböztetni az egyes csapatok kártyáit.
- A diákok első körben kirakják a kártyákat kategóriánként, majd meghallgatják a teljes mesét. Ezután eldöntik, hogy melyik szimbólumot melyik diák fogja felragasztani a falitérképre.
- A diákok ezután újra meghallgatják részleteiben a mesét. Minden egyes olyan rész után megáll a tanár, amihez kapcsolódóan valamilyen szimbólumot fel lehet rakni a térképre. A csoportok eldöntik, hogy szerintük milyen jelkép kapcsolódik a szövegrészhez, és minden csoportból az adott ábráért felelős diák kijön a falitérképhez.
- A padban maradt diákoknak össze kell gyűjteniük a helyszíneket, ahová fel kell helyezni a következő szimbólumot (3. ábra). Az információkat egy Post-it-lapon gyűjtik, amit oda is tudtak adni az éppen soron következő csapattársuknak, ezzel is gyorsítva a játékot.
- Azt, hogy a csapatok küldöttei milyen sorrendben tehetik fel a kártyáikat a térképre, két dobókockával dobják ki. Aki a legkisebb számot dobja, az kezdheti a kártyák felhelyezését. Az utána következő játékosoknak már nehezebb dolguk lesz, hiszen fogyanak a helyek, és nem is biztos, hogy az összes kártyájukat fel tudják rakni a térképre.
- A játék addig folytatódik, amíg a mese véget nem ér. Az a csapat győz, amelyiknek a legtöbb kártyát sikerül helyesen felhelyeznie a térképre.

Megjegyzések, tapasztalatok

- A játékot összefoglaló órára ajánlom. Az egész osztályt megmozgatja.
- [Példafeladat](#) letölthető.

3. Szövegbingó

Fejlesztési és nevelési célok:

- anyanyelvi kommunikáció fejlesztése;
- az információfeldolgozó készség fejlesztése önálló munkával.



3. ábra. Magyarország térképe a Memo-Mese feladatban (fotó: Fűrjes-Szekeres S.)

Játékleírás

- A játék során a diákok önállóan dolgoznak.
- A diákok az adott óra anyagával kapcsolatban hallgatnak meg egy ismeretterjesztő szöveget vagy nagyobb (maximum 10 mondat hosszúságú) szövegrészletet.
- A felolvasás során minden tanulónak három kérdést kell megfogalmaznia a hallott szöveggel kapcsolatban.
- A kérdések megfogalmazás után az osztályból véletlenszerűen kiválasztunk egy tanulót, aki felolvassa a két kérdését. Azok a diákok, akik a felolvasott kérdésekkel azonos kérdést írtak, kihúzzák a füzetükből a mondatokat és kiesnek a játékból. Az a tanuló lesz a nyertes, akinek maradt legalább egy olyan típusú kérdése, amelyet senki más nem írt az osztályban.

Megjegyzések, tapasztalatok

- Fontos, hogy ne adjunk lehetőséget háromnál több kérdés írására, és a felolvasott szöveg hossza se haladja meg a maximum 10 mondatot, mert ezek nélkül a korlátok nélkül a játék unalmassá, vontatottá és élvezhetetlenné válik.

4. Párban küzdünk**Fejlesztési és nevelési célok:**

- a diákok interaktivitásának fejlesztése;
- a társas kapcsolati kultúra fejlesztése.

Játékleírás

- A diákok párokba rendeződnek. A párt alkotó diákok egymással és más párral is megküzdnek a játék során.
- A játék két részből áll:

1. a párok küzdelme: a feltett kérdésre a pároknak három lehetőség közül kell kiválasztani a helyes megoldást, amire 30 másodpercük van (például: Mikor csatlakozott Magyarország az Európai Unióhoz? A. – 2004. 05. 01., B. – 2002. 05. 01., C. – 2004. 01. 05.) Az a páros, amelyik a helyes választ adta, egyéni pontszerzési lehetőséget nyer.

2. egyéni küzdelem: a nyertes páros tagjai pontot tudnak szerezni. Az egyéni küzdelem során olyan kérdést kapnak a diákok, amire meg kell tippelniük a választ, amire egyenként 15 másodpercük van. (Pl. Hány tagállama van ma az Európai Uniónak?) Az a tanuló, aki a jó megoldáshoz közelebbi választ adja, pontot nyer.

Megjegyzések, tapasztalatok

- Ezt a játékot bármilyen témakörnél lehet használni.
- Tapasztalatom alapján minimum 5, maximum 10 kérdéssel érdemes játszani.
- Érdemes nehezebb kérdéseket vagy nagyon megtévesztő válaszlehetőségeket adni a játék első felében, hogy a párok a feladatok megoldását valódi küzdelekként és versenyként éljék meg.
- Néhány alkalommal egyes kérdésekhez képeket is vetítettem, így még színesebbé vált a játék.

5. Tabu**A játék fejlesztési és nevelési céljai:**

- a tanulók anyanyelvi kommunikációjának, valamint helyes szakmai nyelvhasználatának fejlesztése;

- a tanulók erkölcsi érzékének fejlesztése, cselekedeteikért és azok következményeiért viselt felelősségtudatuk elmélyítése, igazságérzetük kibontakoztatása.

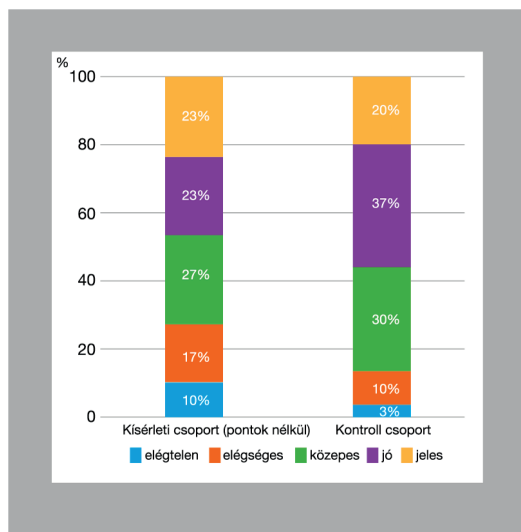
Játékleírás

- Az osztályt minimum két csoportra osztjuk.
- A két csoport kiválaszt egy-egy tanulót, akit a legalkalmasabbnak találnak a beszélő szerepére.
- A két játékos egy közös kártyapaklit használ. A kártyákon egy-egy kifejezés szerepel, amit a játékosoknak el kell magyarázniuk, körül kell írniuk úgy, hogy a szavak alatt található 3-5 tiltott, azaz tabu szót nem használhatják fel.
- Ha a játékos csapata kitalálja a megfejtést, akkor kapnak egy pontot.
- Ha a játékos úgy érzi, hogy nem fogja tudni elmagyarázni az adott kifejezést, akkor passzolhat. Ebben az esetben a kártya visszakerül a pakli aljára, és a passzoló játékos húzhat egy új kártyát.
- Ha a játékos kimondja bármelyik tabu szót, akkor el kell dobni a kártyát, újat kell húzni a pakliból és nem kap pontot a csapat.
- A játék időre megy. Minden játékosnak egy perce van arra, hogy a lehető legtöbb szót elmagyarázza és csapata kitalálja azt. A játék addig megy, amíg el nem fogynak a kártyák.
- Fontos, hogy az ellenfél csapata nem mondhatja meg a megoldást, nem rabolhat és természetesen nem segíthet az éppen játékban lévő csapatnak.
- Megjegyzések, tapasztalatok
- A játék kiválóan alkalmas meghatározások, fogalmak visszakérdezésére.
- Szóbeli felelés részeként is jól alkalmazható, oldja a helyzet okozta feszültségét, szorongást is a diákokban.
- **Példafeladat** letölthető.

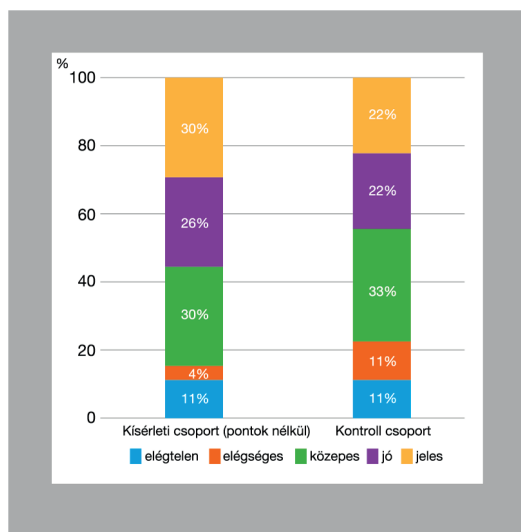
ÖSSZEGZÉS

A vizsgálatom során arra a fő kérdésre kerestem a választ, vajon a gamifikáció segíti-e a diákokat abban, hogy alaposabban és könnyebben sajátítsák el a tantervek által elvárt és a tankönyvekben szereplő tananyagot, vagyis hogy a módszer növeli-e a tanulás hatékonyságát. Azt feltételeztem, hogy a játékos feladatok motivációként hatnak majd a diákokra, akik e módszer segítségével könnyebben és szórakoztatóbban tudnak majd elsajátítani akár olyan anyagrészeket is, amelyek általánosságban nehezebben mennek. Vizsgálati munkám elején úgy gondoltam, hogy a játékos feladatok mellett plusz motívációt adhat a diákoknak, ha az órákon még pontokat is szerezhetnek, amikkel később befolyásolni tudják érdemjegyeik alakulását.

A több mint fél éven át tartó vizsgálati munkám során nyert adatok és tapasztalatok eredményeképpen azt mondhatom, hogy a kezdeti feltételezéseim reálisak voltak, azok a gyakorlat során megerősítést nyertek. Azonban szeretném hangsúlyozni, hogy a módszer



4. ábra. A gamifikációval tanított osztály és a kontroll osztály első tudásmérésének eredményei százalékos megoszlásban (szerk. Fürjes-Szekeres S.)



5. ábra. A gamifikációval tanított osztály és a kontroll osztály második tudásmérésének eredményei százalékos megoszlásban (szerk. Fürjes-Szekeres S.)

pozitív hozadéka nem látszódtak azonnal. Az ezzel a módszerrel tanuló osztály első tudásmérőben elért eredményeit összehasonlítva a kontrollcsoportéval látható, hogy a kísérleti csoport rosszabbul teljesített (4. ábra). A kezdeti sikertelenség egyik oka az volt, hogy a diákok a tanulás szempontjából nem vették elég komolyan a gamifikált feladatokat. A másik fő gondot az órán megszerezhető pontok magas száma okozta. A diákokban a magas pontszám azt a téves elképzelést alakította ki, hogy van elég pontjuk, így a tudásmérő megírására nem is kell komolyan készülniük.

A felmerült problémákat orvosoltam és megismételtem e kísérletet. Így a második tudásmérés alkalmával már pozitív irányú változás következett be, a kísérleti csoport jobb eredményeket produkált a kontrollcsoportéhoz képest (5. ábra).

Összességében elmondható, hogy a diákok tanulását valóban segítette a módszer, és a közepesen és gyengén teljesítő tanulók eredményei javuló tendenciát mutattak az idő előrehaladtával. Mindazonáltal a jeles tanulók eredményeit, teljesítményét nem rontotta le a módszer alkalmazása. A gamifikáció pozitív hatása azonban nem érződik azonnal. Ahogyan az az eredményekből is jól

látszik, a tanulóknak időre volt szükségük, hogy megszokják az új rendszert, biztonságosan mozogjanak benne, viszont idővel egyre nagyobb segítséget nyújtott számukra.

Tapasztalataim alapján úgy gondolom, hogy a tanulócsoportoknak a módszerhez való alkalmazkodásában szerepet játszhat az összetételük is, az, hogy mennyire fogékonyak és alkalmazkodók a megváltozott feltételekhez a csoportot alkotó tanulók. Tehát személyiségük is nagyban befolyásolja a módszer sikerességét a kezdeti fázisban. Éppen ezért nagyon fontos jól ismerni az osztályközösséget, ahol be szeretnénk vezetni a módszert, hiszen az adott osztályhoz alkalmazkodva kell átalakítani vagy kialakítani a saját rendszerünket. Ezért nincs úgymond egyetlen bevált módszer a gamifikáció alkalmazását illetően. ...*Arra biztatnék mindenkit, ...hogy ne adoptálja, hanem adaptálja a rendszer elemeit* (PRIEVARA T. 2015. p. 91.). A pontrendszer éppen egy ilyen adaptálható eleme a gamifikációnak. Alkalmazásához kapcsolódóan megjegyzem, hogy a diákok csak olyan feladatokkal gyűjthettek pontokat, amelyek ismétlődő jellegűek voltak. Ennek az volt az oka, hogy a tanulók eltérő szintű előzetes tudással rendelkeztek, így nem lett volna tisztességes a pontszerzés. A pontrendszert a tanulók kezdetben vegyes érzelmekkel fogadták. Tanulmányi teljesítménytől függetlenül voltak, akiket stresszelt a pontgyűjtés, vagy éppen nem váltott ki belőlük semmilyen érzelmet. A diákok nagy többségére azonban pozitív hatást gyakorolt a rendszer, megszállott pontgyűjtőkke váltak, ezért otthon is folyamatosan készültek az órákra, hiszen pontot csak ismétlődő jellegű feladatokkal tudtak szerezni.

Bár a módszer igencsak energia- és időigényes a tanár részéről, a befektetés biztosan megtérül. A diákok visszajelzései alapján elmondható, hogy nagyon élvezik az órákat, jókat nevetnek egy-egy jól sikerült játékos feladat után. A módszernek köszönhetően nagyon biztonságos, kellemes légkör és egyfajta bensőséges kapcsolat alakult ki az osztállyal. A tanulók egy idő után szinte követelték az órai játékokat és az sem zavarta őket, ha éppen nem lehetett pontot szerezni az adott feladattal. Mindenkit arra biztatnék, hogy próbálja ki a módszert!

IRODALOM

- HADADI Á. (2019): Játék az élet – és a munka? Mindset pszichológia honlap. <https://mindsetpszichologia.hu/2019/08/11/jatek-az-elet-es-a-munka/> [utolsó meglátogatás: 2020. 10. 02.]
- KIRYAKOVA, G. – ANGELOVA, N. – YORDANOVA, L. (2014): Gamification in education. – 9th International Balkan Education and Science Conference. 5 p. https://www.researchgate.net/publication/320234774_GAMIFICATION_IN_EDUCATION [utolsó meglátogatás: 2020. 10. 02.]
- LANGENDAHL, P.-A. – COOK, M. – MARK-HERBERT, C. (2016): Gamification in higher education. Toward a pedagogy to engage and motivate students. – Swedish University of Agricultural Sciences, Department of Economics. Working Paper Series 6. 42 p. https://pub.epsilon.slu.se/13429/7/langendahl_p_a_etal_160602.pdf [utolsó meglátogatás: 2020. 10. 02.]

- MAÁR T.-NÉ (2009): A játék módszerének alkalmazása a tanítás során. – Iskolakultúra 19. 1–2. pp. 44–45. http://real.mtak.hu/58296/1/11_EPA00011_iskolakultura_2009-1-2.pdf [utolsó megtekintés: 2020. 10. 02.]
- MARCZEWSKI, A. (2013): What is the difference between gamification and serious games. – Gamasutra. The art and business of making games. Blogs. https://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_ [utolsó megtekintés: 2020. 10. 02.]
- MCGONIGAL, J. (2010): Gaming can make a better world. TED videofilm. https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world [utolsó megtekintés: 2020. 10. 02.]
- MÉREI F. – V. BINÉT Á. (2017): Gyermeklélektan. – Libri, Budapest. 404 p.
- PACSI D. (2017): Mi is az a gamifikáció? – Gamifikáció blog. https://gamifikacio.blog.hu/2017/04/06/mi_is_az_a_gamifikacio [utolsó megtekintés: 2020. 10. 02.]
- PRIEVARA T. (2015): A 21. századi tanár. – Neteducatio Kft., Budapest. 91 p.
- RAFTOPOULOS, M. (2015): Win conditions for enterprise gamification. – Előadás felvétele. Gamification World Congress, Barcelona. <https://www.youtube.com/watch?v=GztWDpQxBDA> [utolsó megtekintés: 2020. 10. 02.]