Játékalapú tanulás

- A hozzászóláshoz regisztráció és bejelentkezés szükséges

Módszer típusa

Tanítási-tanulási módszerek

Tanítási-tanulási módszer típusa

Tanulóközpontú

Rövid összefoglalás

A gamifikáció az oktatásban játékszerű elemek használatát jelenti a tanórákon.

A módszer kifejtése

A szülőktől, sőt néha még a tanároktól is azt halljuk, hogy az iskolában nincs helye a játéknak, hogy az óvodások játszanak, az iskolások tanulnak, hogy az iskola komoly dolog. Maga a "gamifikáció" kifejezés viszonylag új, ahogyan a gamifikáció, mint tanítási módszer is viszonylag új az iskolákban.

Forrás: akshatsinghbisht.com

Az oktatásban a gamifikáció azt jelenti, hogy a tanórákba játékos elemet viszünk be, például a kérdések órája helyett egy kvízjátékkal értékeljük a tanulók teljesítményét. A cél a tanulók bevonása és motiválása, de nem egy konkrét játékon keresztül, hanem játékos elemek felhasználásával.

A jól megválasztott játékos elemek serkentik az érzelmi szálakat, növelik a teljesítményt, erősítik a belső motivációt és fejlesztik a kreativitást. Az emberek ösztönösen szeretnek játszani, mivel játék közben az újdonság, az ismeretlen területek felfedezése, a kihívást jelentő és izgalmas kalandok örömet okoznak.

A netgeneráció társadalmi befogadásának újragondolásakor alapvető fontosságú annak felismerése, hogy az intrinzik motivációs mechanizmusok - amelyek aktiválására a játékosítás különösen alkalmas - sokkal hatékonyabbak és tartósabbak, mint az extrinsikus motiváció. Ugyanakkor a gamifikáció alkalmazását az interneten szabadon elérhető digitális eszközök széles skálája is megkönnyíti, amelyeket a tanárok könnyen beépíthetnek a tanórákba.

A módszerrel kapcsolatos kihívások, buktatók és azok kezelése

A legfontosabb a tanár pedagógiai tudatossága: pontosan látni kell a játékok helyét és szerepét a tanulásban. Mindenképpen kerülendő az öncélú játék, vagy az elmélyült tudáshoz vezető munka (pl. ismétlés, gyakorlás) elkerülése.

A digitális játékok tanulási célú alkalmazása a tanártól is a diáktól is megkövetel egy minimum közepes szintű digitális képességet. Tekintve, hogy a tanulás mellett az értékelés is digitális eszközökkel történik, igy a többi nagyon fontos kompetencia mellett a digitális képességet is fejleszti a gamifikáció.
A játékosítás különböző módszereit és felületeit már több éve használják a nemzetközi pedagógiában, ma már Magyarországon is sokan vannak azok a pedagógusok, akik saját tapasztalatokról tudnak beszámolni a gamifikáció eszközeinek bevezetése és használata kapcsán.

Gyakorlati tippek a módszer alkalmazásához

Hogyan kell megtervezni a játékosítást? A hagyományos óra szerkezetét interaktívvá kell tenni tétekkel, játékszabályokkal és pontozással, virtuális jutalmakkal, egyéni vagy csoportos anyagokkal. Egy egyszerű példa: a diákok egy hagyományos tesztet kell kitöltsenek, amelyet azonban e-mailen vagy egy applikáción keresztül kapnak meg. A teszttel pontokat szerezhetnek vagy egy elismervényt kapnak, amely jelzi a haladásukat, teljesítményüket az adott

szakaszon.

Egy másik lehetőség a játékosításra a QR-kódok keresése. Az osztályteremben vagy az iskolában el lehet rejteni QR-kódokat, amelyeket a diákok meg kell keressenek. A kódok információkat, utasításokat rejtenek a következő kód helyét illetően. A tanulók meg kell oldjanak egy feladatot, meg kell válaszoljanak egy kérdést, vagy el kell döntsék, hogy a kapott információ igaz vagy hamis. Akik megtalálták a kódokat, ezáltal a feladatokat is megoldották, pontokat kapnak vagy diplomát, vagy más módon jutalmazzák őket.

Villámkérdések: a teljes tanulási folyamat alatt a diákok villámkérdésekre válaszolhatnak. Akik helyesen válaszoltak, pontot kapnak vagy egy puzzle darabot. A félév végén a pontok vagy a puzzle jegyre válthatóak.

A nem a hagyományos tanórák időkeretét égető játékosítás már sokkal komolyabb pedagógiai haszonnal járhat. Egyéni vagy csoportos diákprojektek esetén stratégiai játékok széles választéka áll rendelkezésre a tantárgyak mögötti szélesebb tudás és kompetencia-fejlesztésre.

A módszer előnyei

A játékosításban rejlő pedagógiai előnyök:

- A hibázást nem büntetik az iskolai módszerek többségével szemben, a játék alapeleme a pozitív visszajelzés.
- A játékok olyan virtuális valóságot teremtenek, amelyek elősegítik, hogy a diákok könnyebben szerezzenek tapasztalatot a steril iskolai környezettel szemben.
- A játékoknál nincs vizsgadrukk, ami visszavetné a tanulók teljesítményét.

Több aktivitást és interakciót igényelnek a diákok és a tanárok részéről egyaránt:
- fejlesztik az önállóságot
- segítik a rövid és hosszú távú célok felállítását
- azonnali visszajelzést adnak
- unalom ellenszereként hatnak
- örömet okoznak, azzal, hogy többször lehet próbálkozni
- hatásosabban rögzül az információ

A játékosítás egyik fő mozgatóeleme, hogy egyes feladatok elvégzése után jutalmakat adhatunk, amely jutalmak különböző formákban valósulhatnak meg. A pontrendszerrel a fejlődésre, illetve a felhalmozásra és a gyűjtögetésre

fókuszálhatunk. A hagyományos, jegy alapú értékelés átlagokat számít (az év során összegyűjtött eredményekből), ezzel szemben a pontozás lehetőséget ad a gyarapodás és a haladás érzetének átélésére, annak vizualizációjára. Egy ilyen környezetben a diák egy rosszabb jegy után nem azt fogja szem előtt tartani, hogy kudarcot vallott, hanem azt, hogy még így is közelebb került a következő szinthez.