

A GAMIFIKÁCIÓ FELSŐOKTATÁSI LEHETŐSÉGEI

Előadó: Csikósné Maczó Edit (DUE)
csikosne@uniduna.hu

MELLearn Konferencia – Dunaújvárosi Egyetem
2019. április 25-26.



A TÉMA AKTUALITÁSA



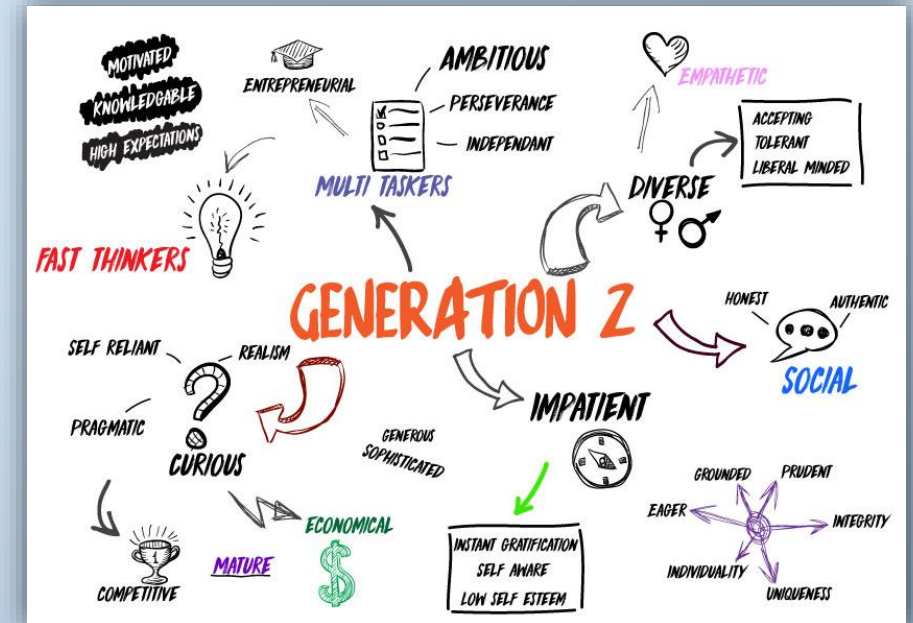
<https://www.medicaldaily.com/want-better-grades-youll-have-stop-using-internet-your-phone-laptop-289386>



<http://www.learnliberty.org/blog/how-to-make-economics-not-boring/>

NETGENERÁCIÓ

- Generációs elmélet megalkotása (W.Strauss – N. Howe, 1991)
- Nem biológiai, hanem szociológiai megközelítés (McCrindle-Wolfinger, 2010)
- A **Z**apper-ek („kapcsolgatók”, „váltogatók”):
 - ✓ Gyors információfeldolgozás többféle forrásból
 - ✓ Szövegek helyett a kép-, hang- és videóinformációk előnyben
 - ✓ Azonnali megerősítések és jutalmak igénye
 - ✓ Szimultán kölcsönhatásokat, hálózati kapcsolatok létesítése más userekkel
 - ✓ Azt tanulják szívesebben, ami azonnal hasznosítható és egyben szórakoztató
 - ✓ Megosztott figyelem (multitasking)
 - ✓ Rugalmas gondolkodás (kreativitás)
 - ✓ Gyors döntések, vizuális információk azonnali kódolása



<http://www.tolmaogroup.com/2018/12/24/the-rise-of-chinas-generation-z/>

GAMIFIKÁCIÓ

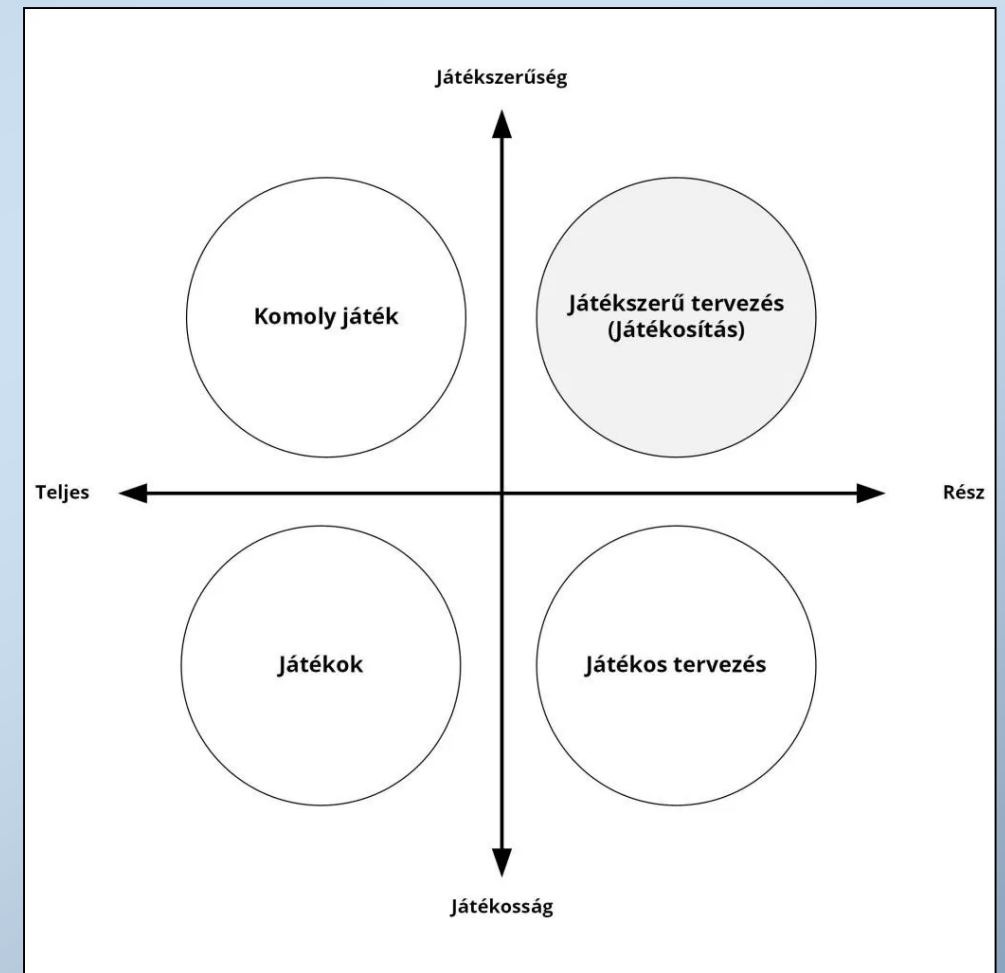
Nick Pelling (2002) – fogalom megalkotója

„Játékelemek használata nem játékos környezetben.” (Deterding et al., 2011)



nem módszer – gondolkodásmód

- az információk megszerzéséért feladatokat kell végrehajtani
- játékélményre épít
- egyértelműen mérhető a teljesítmény
- azonnali visszacsatolás



Forrás: Deterding et al., 2011

A KEZDETEK

- „A gamifikáció 75%-ban pszichológia és 25%-ban technológia.” (Gabe Zichermann, 2013)

Üzleti cél: érdekeltté és elkötelezetté tenni az alkalmazottakat, felhasználókat

- Játékmechanizmusok elemeinek beépítése: pontszámok, jelvények, szintek, rangok

- Charles Coonradt:** *Game of Work* konzultációs cég (1984)
 - adott információk megszerzéséért különböző feladatok teljesítése; játékelményre épít; mérhető teljesítmény
- Bunchball** (2005): első olyan üzleti modell, ahol a játék célja az információk átadása

Sikertörténetek:

- Honda, Toyota, Nissan, Ford: beépített élmények – pozitív visszacsatolások, tudatos használat, közösségi élmények



SPANYOLVIASZ?

- Marketing és humánmenedzsment új eleme a játék



- Pedagógiában: alapvető elem (10 éves korig → „Az élet nem játék!”)
- Gamifikálás: általános és középiskolai oktatásban először → mára: szakmai platformok (Tempus Közalapítvány, Facebook-csoportok, tanári blogok)
- Felsőoktatásban:
 - Kísérleti jelleggel játékosítás (PTE Pszichológiai Tanszék; Óbudai Egyetem GameStat1. - Tempus KA. pályázata egyetemi oktatóknak- 2015)

MIT LEHET JÁTÉKOSÍTANI?

- Az órák menetét
- A számonkérést / értékelést (folyamatosság)
- Az otthoni, egyéni tanulást
- A teljes kurzus folyamatait (órára járás, órai munka, otthoni tanulás, pluszfeladatok)
- A közösségi aktivitásokat
- Teljes képzést (nagy mértékű összefogást igényel!)



JÁTÉKELEMEK ÉS JÁTÉKMECHANIZMUSOK

Rigóczy (2016):

- **A történet** (eseménysor és cél) - pl.: a kurzus teljesítése
- **A megjelenítés** (látvány) – pl.: virtuális osztályterem
- **Elemekre bontás** (szakaszok, feladatok és a hozzá kapcsolt jutalmak pl. pontozás)
- **Azonnali és állandó visszacsatolás** – pl.: pontok rögzítése
- **Küldetések** (független, de jutalmat érő elágazások) – pl.: önálló munkák, saját kutatások
- **Pontok, jelvények, kitűzők, ranglisták** (eredményesség jelző elemek)
- **Szintek** (fejlődés, határok)

Játékmechanizmusok: önkéntes, sikert ígér, átlátható és kellően lehatárolt (ideje van)

AZ EREDMÉNYESSÉG FELTÉTELEI

1. Optimális terhelés

- Megfelelő nehézségi szint beállítása (flow)
- Túl könnyű feladatok: unalom
- Túl nehéz feladatok: frusztráció

2. Ideális beszíntezés

- Jutalmak és feladatok rendszerbe illesztése
- Bekapcsolódás – megszokás – mesterszint
- Kezdő és haladó játékosok különböző igényei

3. Ideális jutalom-rendszer

- Azonnali pozitív visszacsatolás minden tevékenységhez
- Jutalom arányos a befektetett teljesítménnyel

Fromann (2012)

SAJÁT KÍSÉRLET - ELŐZETES KÉRDÉSEK

1. Milyen mértékben változik meg a hallgatók produktív tevékenysége a játékosítás során?
2. Változik-e a hallgatók félévi időbeosztása és a tanulásra fordított ideje?
3. Hatékonyabb-e a tanítási-tanulási folyamat a gamifikált órán, mint egy hagyományos kurzuson?
4. A versenyhelyzetből fakad a hallgatók motivációja vagy belsővé tehető az?
5. Jobb eredményekkel zárják-e a félévet a gamifikált órán résztvevők?
6. Minden hallgatónál hatékonyan alkalmazható-e a játékosítás?

EDDIGI TAPASZTALATOK

Háttérinformációk:

- Megvalósítás „helye”: Társadalomtudományi kurzus – 3 óra/hét
- Résztvevők: 11 fő
- Online tér: virtuális osztályterem (hashtag.school)
- Szintezés: elégtelen (11 pontig) → szuper jeles (46 ponttól) → Zh- torpedó (76 ponttól)
- Pontok: jelenlét (1); teszt (2+1); tanulmány/forráselemzés (3); prezentáció (4); saját kutatás (5); pontszerző játékok
- IKT: appok, online tesztek, mérőeszközök, oktatójátékok

Eredmények:

Részvétel az órán: 90/100%

Órák utáni teszt kitöltése: 90/100%

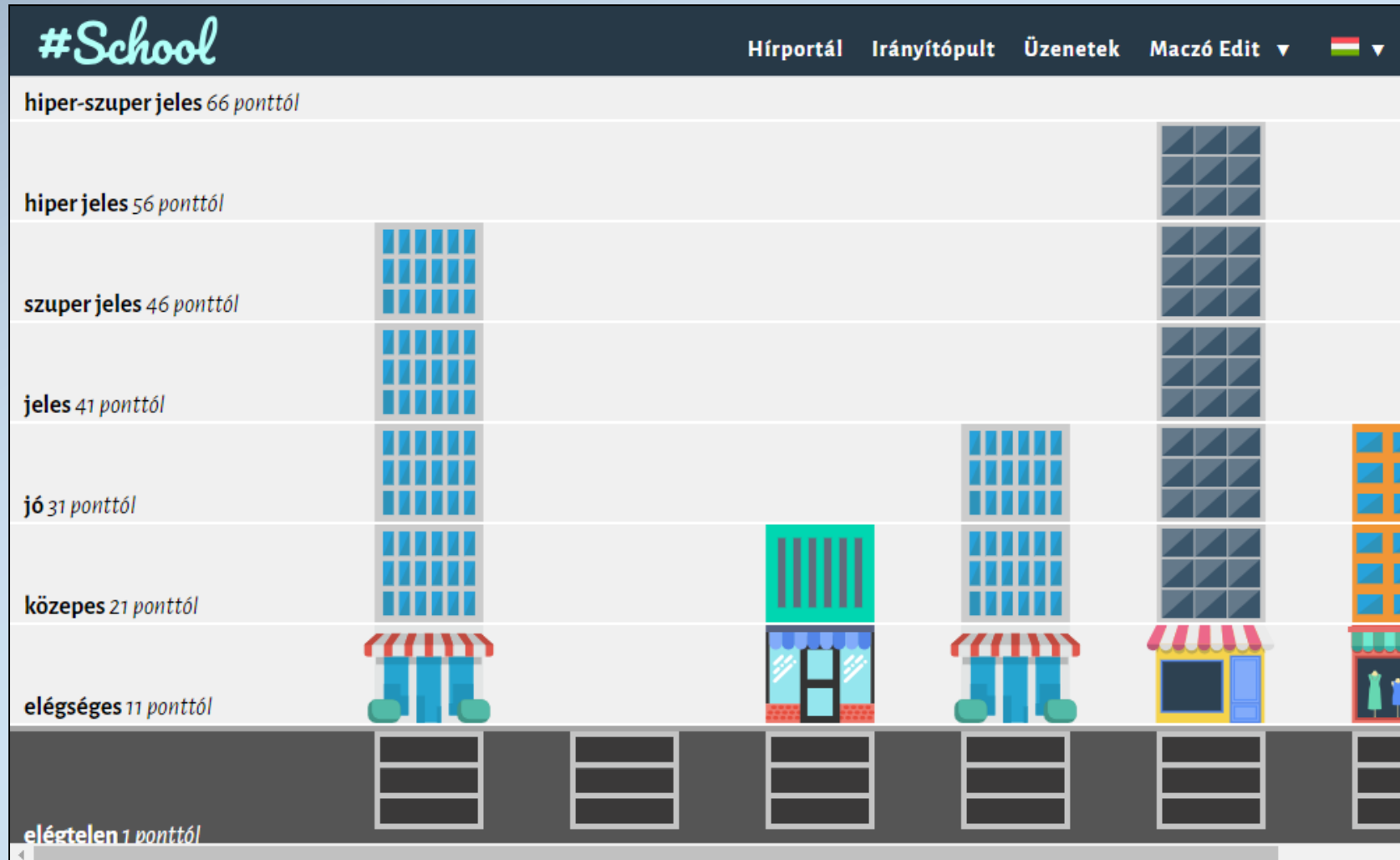
Plusz feladatok elkészítése : 5-6 fő/óra

„Egyéni utak”: érdeklődési körnek megfelelő témák kidolgozása

Digitális kompetenciafejlesztés: 3-4 online felület használata/óra + új appok

Hallgatók készülése az órára: folyamatos

BETEKINTŐ – Virtuális osztályterem



Virtuális osztályterem – Helyzetkép 2019.04.15.

BETEKINTŐ – Egyéni teljesítmények

#School			Hírportál	Irányítópult	Üzenetek	Maczó Edit ▾
Órai jelenlét	Szerkeszt	7				
Teszt kitöltése 1.		2				
Pontszerző feladat megoldása		1				
Teszt kitöltése 2.		2				
Forráselemzés (kínai egykepolitika)		3				
Prezentáció (migráció)		4				
Teszt kitöltése 3.		3				
Teszt kitöltése 4.		2				
Tanulmány (sport-gyermekjogok)		4				
Beszámoló (film)		4				
Teszt kitöltése 5.		2				
Infografika (képességek)		2				
Prezentáció (bérkülönbségek)		4				
Teszt kitöltése 6.		3				
Interjú - kisebbség, előítéletesség		3				
Előítéletesség teszt		1				
Pontszerző - Macpherson-jelentés		2				
Teszt kitöltése 7.		3				
Tanulmány (Poligámia)		3				
Tanulmány (NANE)		2				
Tanulmány (Család-érdeklődési kör)		3				
		60				

Egyéni haladás rögzítése
pontszámokkal

BETEKINTŐ – ONLINE TESZT, PADLET

[csoportok](#) [⚡ Direktcím](#)

Csikósné Maczó Edit

Feladatlap kitöltése

Kitöltések

6/10 pont ~60%	(március 11. 12:23)	>>
9/10 pont ~90%	(március 11. 00:41)	>>
10/10 pont ~100%	(március 10. 18:48)	>>
10/10 pont ~100%	(március 10. 17:33)	>>
9/10 pont ~90%	(március 10. 14:24)	>>
10/10 pont ~100%	(március 10. 13:26)	>>
10/10 pont ~100%	(március 10. 08:35)	>>
9/10 pont ~90%	(március 09. 20:49)	>>
9/10 pont ~90%	(március 08. 20:46)	>>
10/10 pont ~100%	(március 06. 16:21)	>>
10/10 pont ~100%	(március 06. 16:04)	>>
9/9 pont ~100%	(március 06. 14:55)	>>

További részletes eredmények megtekintése

Egy csipet kísérletező kedvvel készítve

tarsadalom_... körülbelül egy hón...

kirándulás
motorozás
zene
sorozatok
filmek
divat

Hozzászólás

Barbara Var... körülbelül egy hóna...

Küzdősport
Tánc
Sorozatok
Zene
Sütés-főzés

Hozzászólás

tarsadalom_... körülbelül egy hón...

gasztronómia
zene
olvasás
állatok
más kult

Hozzászólás

tarsadalom_... körülbelül egy hón...

Sport
Edzés
Kamerák
Fényképek
Csoki
Vr

Hozzászólás

tarsadalom_... körülbelül egy hón...

Sport, Könyvek, Ókori
történelem, Filmek, Túrázás,

Hozzászólás

tarsadalom_... körülbelül egy hón...

Kézilabda
Európai foci
Főzés
Mozizás
Fotózás

Hozzászólás

tarsadalom_... körülbelül egy hón...

Zene
Sorozatok
Filmek
Festészet
Home design
Utazás

Hozzászólás

„LELTÁR”

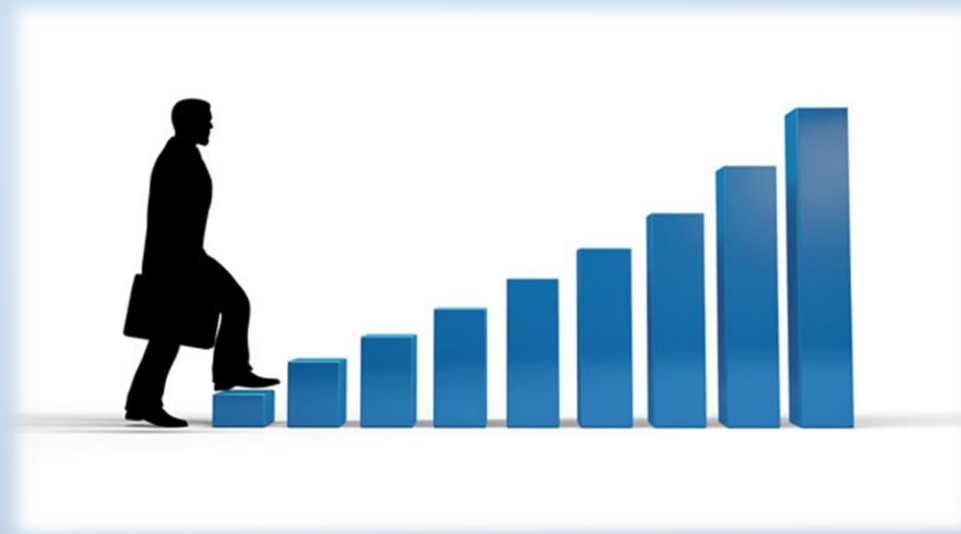
2019. február 18 – április 19.	
Forráselemzés	21
Tanulmány	18
Prezentáció	13
Interjú	2
Rövidfilm	2
Infografika	5

TERVEK

- A gamifikált óra alkalmazhatóságának vizsgálata a felsőfokú oktatásban.
- Az oktatók és hallgatók véleményének, tapasztalatainak felmérése.
- Tudatos IKT-eszközhasználat fejlesztése oktatónál/hallgatónál az alkalmazott módszerek és felhasználási lehetőségük bemutatásával.



- Adaptálhatóság – jó gyakorlat



FORRÁSOK

- Ames, C. (1992). Classroom: Goals, structures, and student motivation. Journal of Educational Psychology, 84, 261–271.
- Egervári Dóra (2014): A digitális írástudás, az információs műveltség és a XXI. századi kompetenciák rendszere. <https://nws.niif.hu/ncd2014/docs/ehu/028.pdf> (letöltve: 2019.03.10.)
- Fülöp, M. (2001). A versengés szerepe. Új Pedagógiai Szemle, 11. 3–17.
- Fromann, R. (2017). Játékoslét. A gamifikáció világa. Typotex, Budapest.
- Fromann R. – Damsa A. (2016): A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. Új Pedagógiai Szemle. 66 (3-4) 76-81. Fromann R. (2012): Gamification – épülőben a Homo Ludens társadalma? In: Nagy Edit (szerk.): Fiatal kutatók Magyarország megújulásáért – A Professzorok az Európai Magyarországiért Egyesület III. PhD konferenciája. Professzorok az Európai Magyarországiért Egyesület, Budapest. 11-24. (<http://jatekoslet.hu/letoltes/publikaciok-gamification.pdf> – Letöltve: 2014. máj. 2.)
- Hajba L. (2015): Gamifikáció a felsőoktatásban – egy online kurzus tapasztalatai, Sárga Paripa, (<https://sargaparipa.wordpress.com/2015/07/08/gamifikacio-a-felsooktatásban-egy-onlinekurzus-tapasztalatai/> – 2016. márc. 7.) Horváth András (2009): Alternatív élménypedagógia. Tudásmenedzsment 10. évf. 2. sz.
- Hrubos Ildikó: Felsőoktatás-politika : európai trendek a felsőoktatásban a XXI. század első évtizedében. Budapesti Corvinus Egyetem, Budapest. http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0010_2A_06_Hrubos_Ildiko_A_felsooktatás-politika_Európai_trendek_a_felsooktatásban_a_XXI_század_első/adatok.html (letöltve: 2019.03.10.)
- Kapp, K. (2017). Gamification for Interactive Learning. URL: <https://www.lynda.com/course-tutorials/Gamification-InteractiveLearning/573400-2.html> (letöltve: 2019. 03. 10.)
- Prievara Tibor (2015): A 21. századi tanár. Neteducatio Kft., Budapest
- Réthy, E. (2003). Motiváció, tanulás, tanítás. Miért tanulunk jól vagy rosszul? Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Tóth Renáta (2014): Tükrözött osztályterem, az információs társadalom pedagógusának egyik innovatív tanulásszervezési módszere. http://epa.oszk.hu/02500/02560/00003/pdf/EPA02560_fluentum_2014_03_tothrenata.pdf (letöltve: 2019.03.10.)
- Werbach, K. (2016). Gamification. <https://www.coursera.org/learn/gamification> (letöltve: 2019. 03. 10.)

KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!