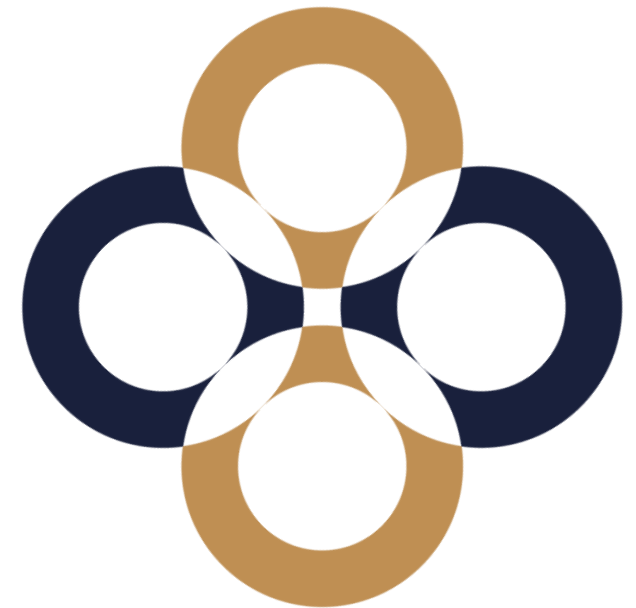


A játékosításra - mint lehetséges oktatásmódszertani elemre - vonatkozó oktatói vélekedések vizsgálata

Sass Judit – Bodnár Éva

Mellearn 17. Nemzeti és nemzetközi lifelong
learning konferencia
2021.05.06.



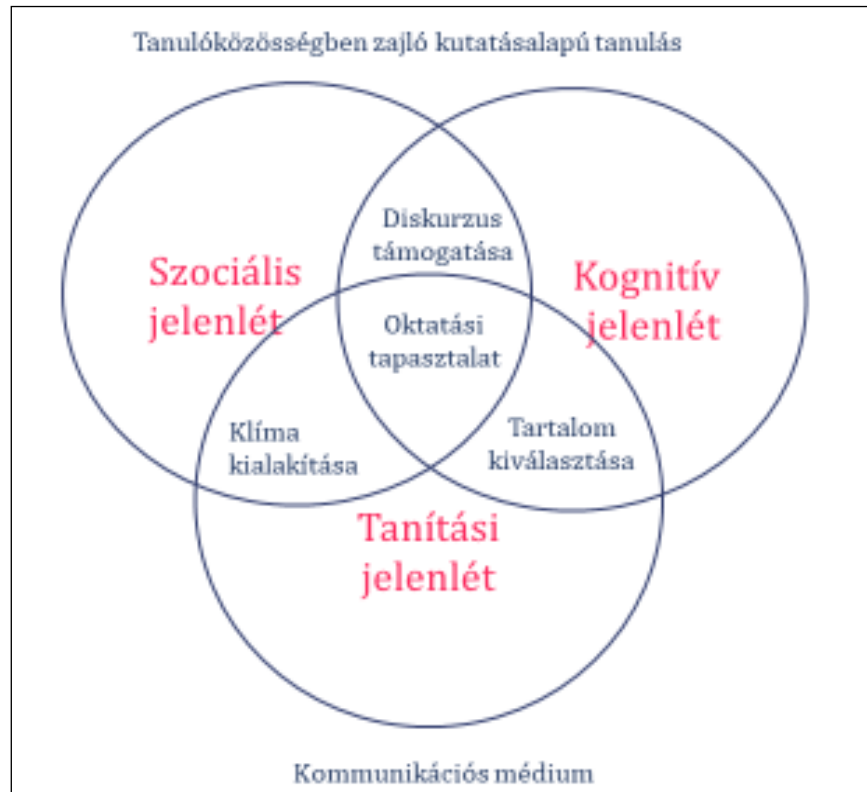
GAMELAB projekt célja

A játékosítás mint oktatási módszer megismertetése az oktatókkal és a játékosításhoz használható alkalmazások feltárása, Moodle rendszerbe való integrálása

Játékosítás - olyan interdiszciplináris tanulási környezet kialakítása a felsőoktatásban, amelyben a játékélményhez szükséges játékelemek, játékmechanizmusok, játéktervezési technikák és dinamikák alkalmazásával teremtjük meg a hallgatók motiváltságát, elköteleződését, élményalapú tanulását.

Oktatói kompetenciák a gyakorlatban: „jelenlét”

„community of inquiry” - JELENLÉT – résztvevők bevonódása (tartalom, cél, közösség) a jelentésalkotásba mint társas tanulási folyamatba



Az oktatási tapasztalat elemei
(Garrison, Anderson & Archer 1999: 88)

TANÍTÁSI JELENLÉT	SZOCIÁLIS JELENLÉT	KOGNITÍV JELENLÉT
tervezés és szervezés, közvetlen irányítás → megértés facilitálása (célos kollaboráció, diskurzus, reflexió)	érzelmi megnyilvánulás nyílt kommunikáció kollaboráció	témafelvetés, cselekvésindítás feltárás integráció/szintetizálás megoldás/lezárás
CÉLOK MEGVALÓSÍTÁSA	EGYÉNISÉG EGYÜTTMŰKÖDÉS	JELENTÉS- KONSTRUKCIÓ

ERŐSSÉGEK:

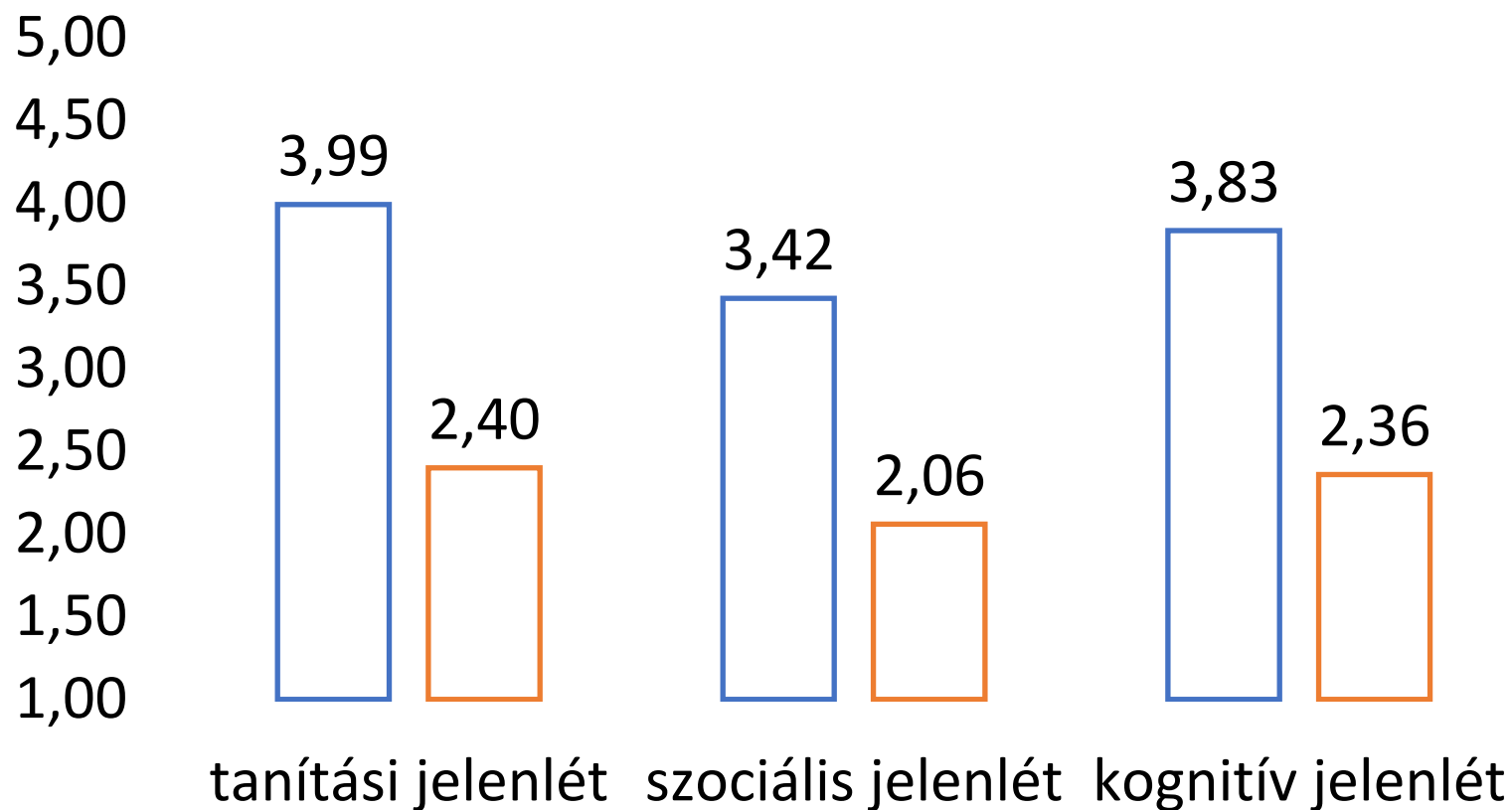
- magyarázat és visszajelez
- óra szabályait meghatározza, közli
- diákokkal szóban, vizuálisan kommunikál
- feladatot ad
- eldönti a kurzus tartalmát

GYENGESÉGEK:

- együttműködő légkör, kooperáció kialakítása
- diák egyéni problémájára figyel/ kezeli
- hallgatói együttműködést támogat
- megbeszélést facilitál
- diákokkal interakció, együtt dolgozik velük
- online aktivitást megtervez

Észlelt jelenlét a kurzusokon

□ "legjobb kurzus" □ "legrosszabb kurzus"



Komoly játék: együttműködés és tapasztalat

Jelenléteket facilitáló **együttműködés, interakció**

→ Társas: kollaboráció, tapasztalatomegosztás - *személyes profil, szabályok, közös feladatok*

→ Kognitív: érdeklődés, nézőpontok – *szerepek játék, ötletgyűjtés*

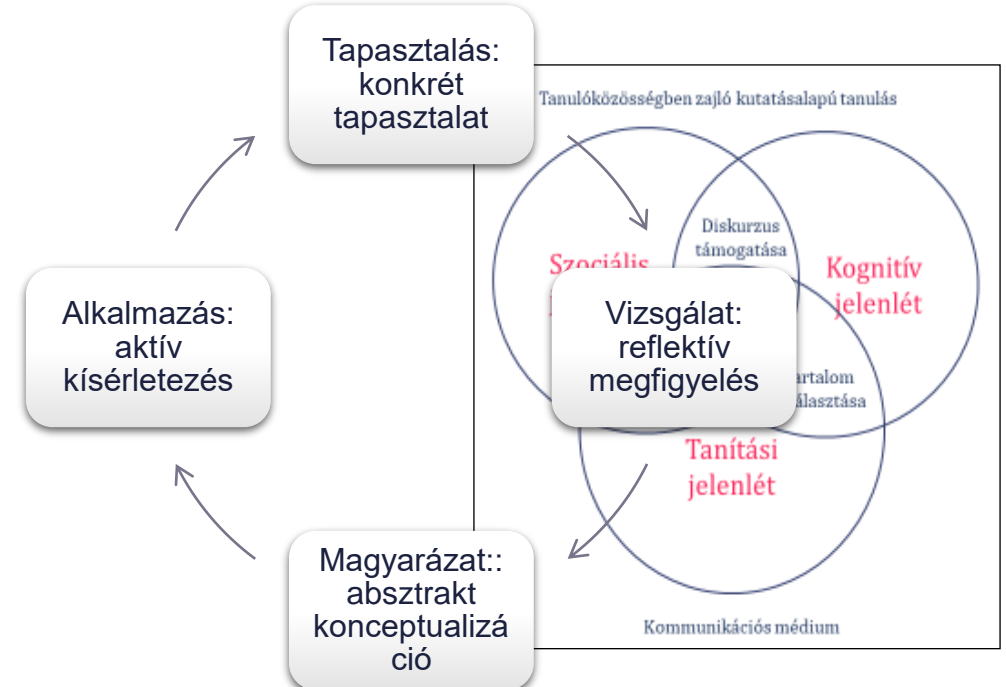
→ Tanítási: modul tervezés, diskurzus, reflexió - *visszajelzés, megerősítés*

Konkrét **tapasztalat** (tanulási kontextus) bevonó, interaktív tartalom

pl. játék, esettanulmány, történet, szimuláció

Gamifikáció:

- Érdeklődés: kerettörténet, vizualizálás, küldetés
- Kollaboráció: küldetés, ranglista
- Tervezés: elemek, küldetés, szintek
- Értékelés: pont, jelvény, zseton, ranglista, ajándék



Gemifikációval kapcsolatos elképzelések, attitűd vizsgálata

Kérdőíves vizsgálat céljai:

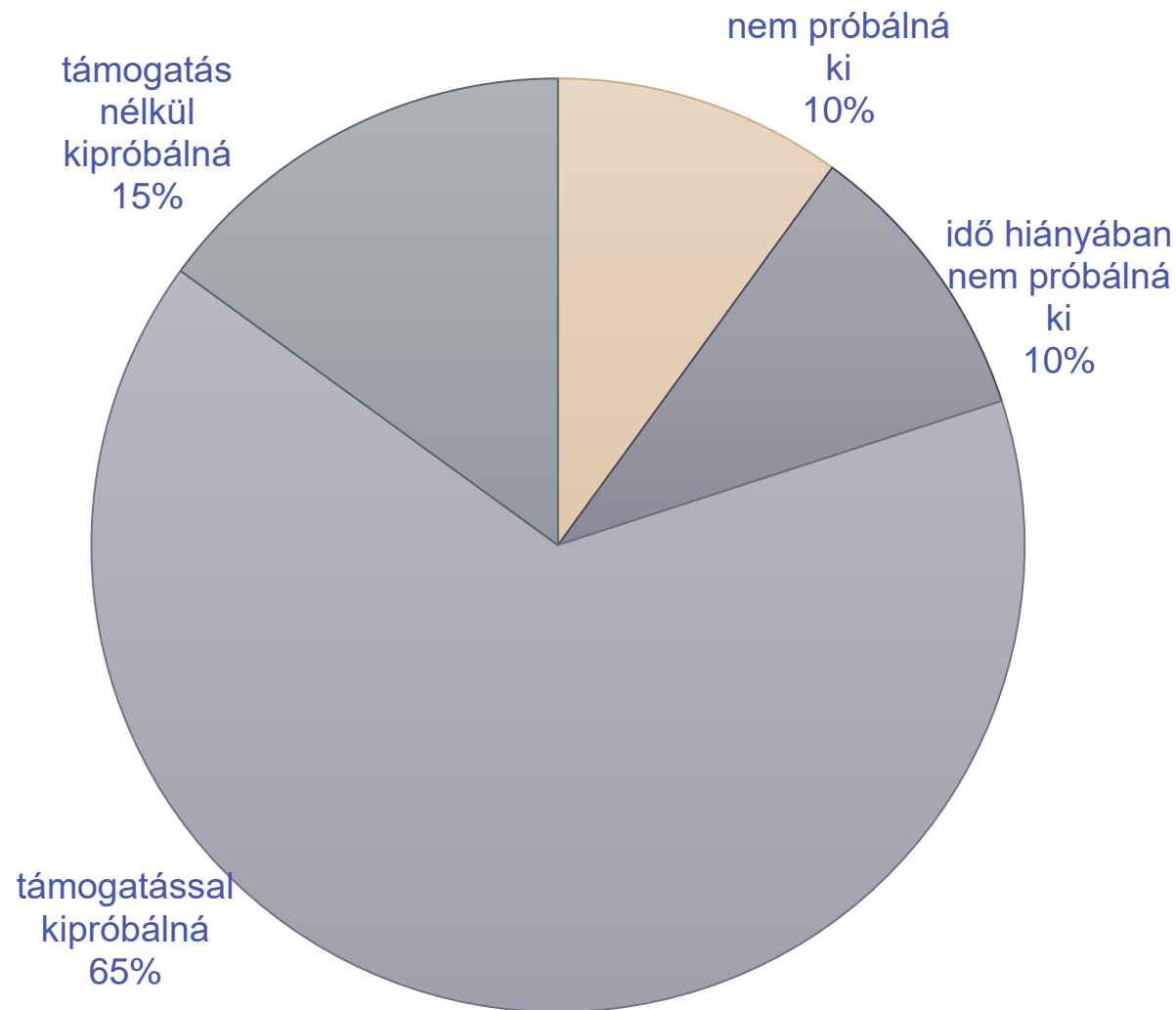
- fogalom, ismertség és használat
- elképzelések: alkalmazás a tanulás, kompetenciafejlesztés területeken

Eredmények:

- 84% ismeri a fogalmat és elemeit /alkalmazó: azonnali visszajelzés, pontok, kerettörténet
- 55% használ komoly játékot,
- 63 % alkalmaz elemeket

/kipróbálná: zseton, küldetés, elemek

Nem ismerők használati szándéka



Játékosítás - átlag feletti elfogadás

- ✓ Szociális jelenlét támogatása
- ✓ Motiváló, bevonó

DE

- ✓ Tanár részéről erőfeszítést kíván + forrás-igény
- ✓ Játék vs tanulás (cél)



Játékosítás – elutasított elképzelések

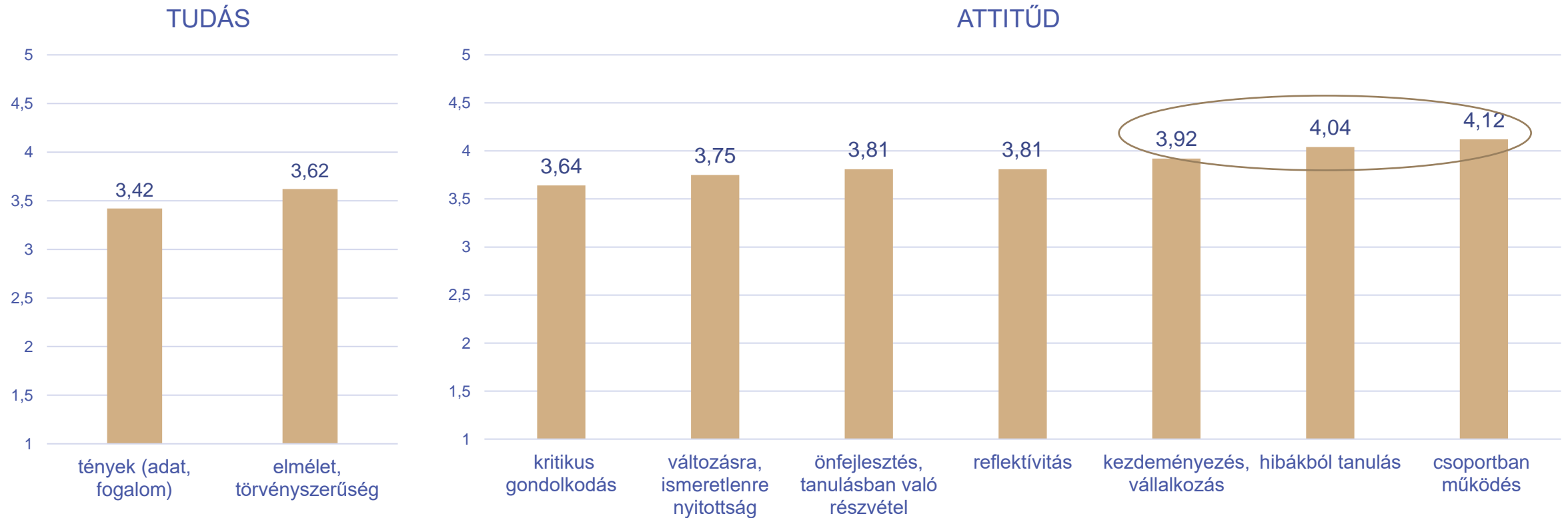
- kompetenciafejlesztésre, fontos ismeretek átadására
- Összetett problémák tanítására
- Tudás felmérésre
- ✓ Alkalmas

DE

- ✓ hagyományosnál nem hatékonyabb

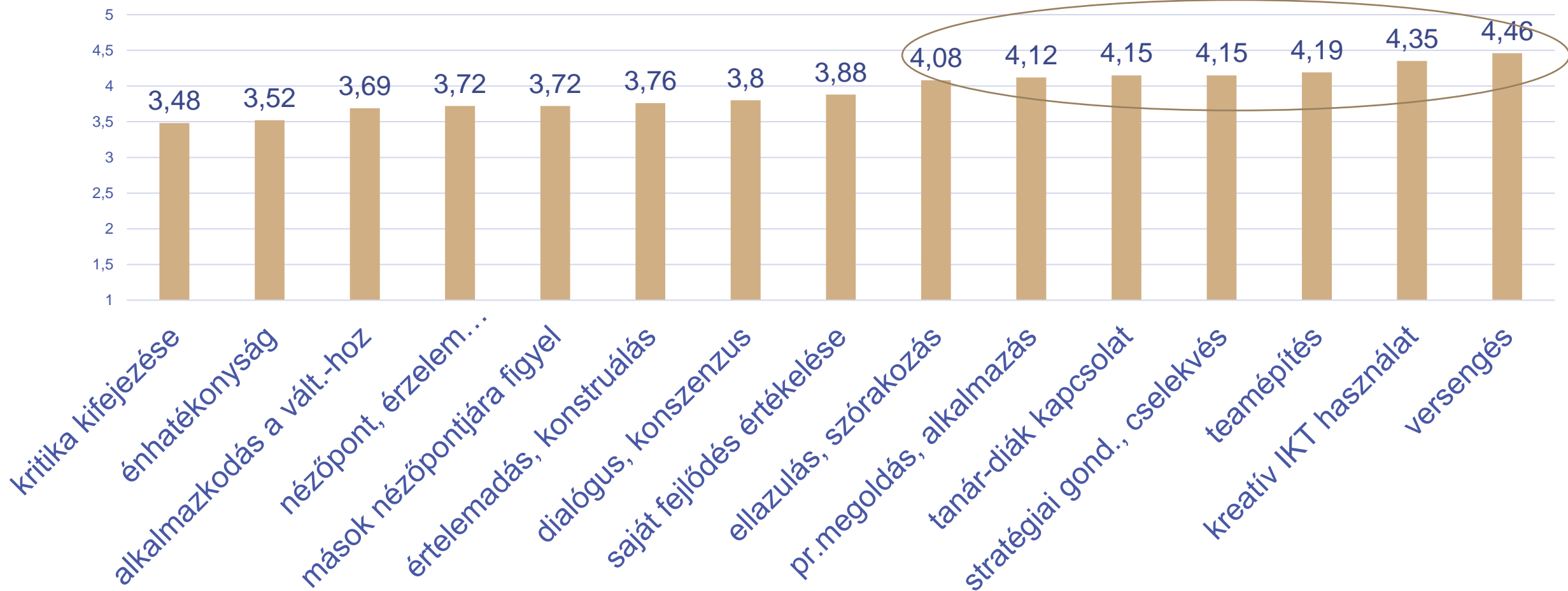


Mire alkalmas a játékosítás: tudás, attitűd



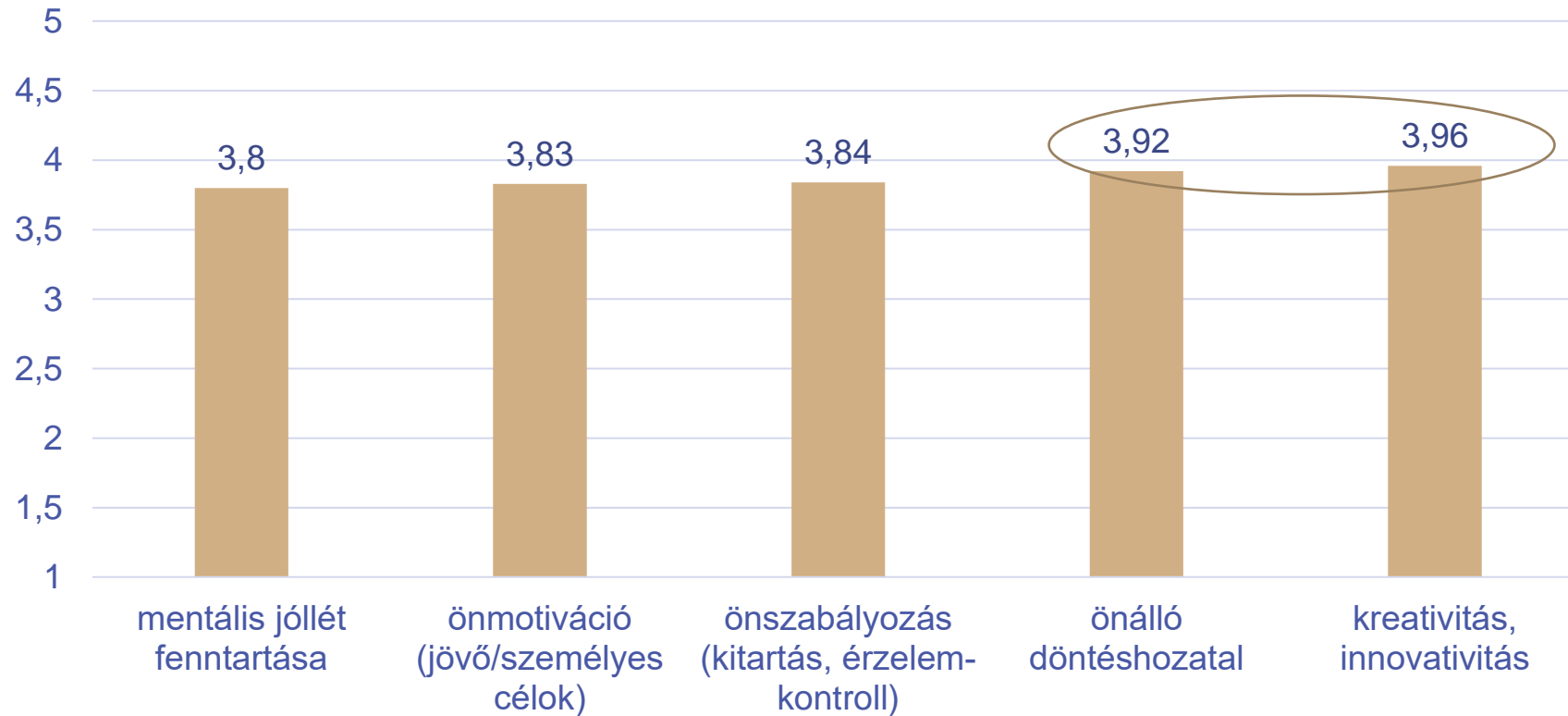
Mire alkalmas a játékosítás: képességek

KÉPESSÉG



Mire alkalmas a játékosítás: felelősség, autonómia

FELELŐSSÉG, AUTONÓMIA



- Tudás- átlag alatt
- Felelősség: önálló döntés, kreativitás
- attitűd: kezdeményezés, hibákból tanulás, csoportban működés
- Képesség: ellazulás, pr.megoldás alkalmazás, tanár-diák kapcs., stratégiai gond, teamépítés, **IKT kreatív használata, versengés**

Hogyan növelheti a jelenlétet a játékosítás?

- Szociális jelenlét facilitálására alkalmas:
 - *versengés*
 - teamépítés
 - csoportban működés
 - tanár-diák interakció
- Erőfeszítés → támogatással és megfelelő forrásokkal nyitottság az alkalmazásra
- Oktatók támogatásában hangsúly:
 - tudás, kognitív képességek (kritikus gond., pr. megoldás, jelentés)
 - felelősség és autonómia (önmotiváció, -szabályozás, jóllét)

A nap kezdete

1. gyakorlat

2. gyakorlat *it's okay to feel your feelings*

3. gyakorlat

4. gyakorlat



Csoport élmény-idővonal



Köszönjük a figyelmet!

judit.sass@uni-corvinus.hu

eva.bodnar@uni-corvinus.hu

