

Beszámoló

„Discover the power of Game Based Learning and Gamification in education”, azaz a „A játék alapú oktatás és a játékosítás erejének felfedezése az oktatásban” című kurzusról
(22/05/2022-28/05/2022 Tenerife)

A kurzus célja, hogy megértesse a játék pedagógiai értékét, reflektáljon arról, hogy hogyan történik a tanulás játékokon keresztül, továbbá, hogy felmutassa a különbséget a játék alapú oktatás (Game-based learning) és a (Gamification), azaz a játékosítás között. A játék alkalmazása tanítás-tanulás folyamatban alapvető, mivel elősegíti a probléma megoldó készség kialakulását, növeli a motivációt, ezáltal egy tanuló orientált tanulási környezetet hoz létre. A játékok továbbá segítenek a tanulók aktív órai részvételének és lelkesedésének fenntartásában és generálásában. A játékok tanórai alkalmazása során a hagyományos tanári szerep is átalakul, azaz a tanár inkább segítő lesz. Ezen új tanári szerepkör és a játékok bevonása a tanításba különösen fontos szerepet tud betölteni a tanulók, mint digitális bennszülöttek, és a tanárok, mint digitális bevándorlók közötti generációs szakadék áthidalásában. A tanulási folyamatba bevont játékok egyaránt lehetnek digitális (online) és a digitális eszközöket nélkülöző (offline) játékok is.

A játék alapú tanítás és a játékosítás a tanítási folyamatban alapvető különbségei a következők. A játék alapú oktatás egy adott tananyag vagy tananyag rész játékos formában való átadását tűzi ki célként, míg a játékosítás az egész tanítási-tanulási folyamatot alakítja át, így alkalmas a visszacsatolásra, a teljesítmény elismerésére és a fejlődés nyomon követésére. Mindkét megközelítés hatékonyan tudja motiválni a tanulókat, viszont a játékosítás képes inkább arra, hogy egy pozitív versenyszellemet alakítson ki, míg a játék alapú tanítás a kritikus gondolkodás és stratégiai tervezést segíti elő. A kurzus foglalkozott a játékosítás részletesebb elemzésével, az ehhez kapcsolódó „Octalys” modell megismertetésével, és azt a következtetést vontuk le, hogy nem szükséges játékosítás, mind a nyolc elemét alkalmazni ahhoz, hogy egy jól működő játékosítási tanítási folyamatunk legyen.

A kurzus folyamán kipróbáltunk több (offline) osztálytermi játékot, pedagógiai módszert is, ilyenek voltak például az ismerkedési játékok, a keresztretjtvények, az aknakereső, a tabu játék, a farkasok Tabulában című játék, vagy a 10 kérdéses kihívás. Természetesen szóba kerültek a web alapú oktatási célokra felhasználható játékok is, mint például a Quizlet, a Bamboozle vagy a Quizziz. Ezeken felül kipróbáltuk az Actionbound nevű alkalmazást, ami egy kincskereső jellegű mobil alkalmazás, ami osztálykirándulásokat, múzeumlátogatásokat vagy akár egy osztálytermi órát is szórakoztatóvá tud tenni, a megfelelő tartalom átadásával egyidőben.

A Thinglink nevű alkalmazás a szabaduló szoba élményét hozza el a tanórára, a fő eszköz ebben az esetben is a mobiltelefon, így más eszközöket, mint például dobozok vagy

2019-1-HU01-KA116-060456

lakatok nem igényel, mert az egész játék a virtuális valóságban zajlik le. Összességében a kurzus hasznos volt, mivel rengeteg fortélyt és osztálytermi technikát ismerhettem meg a tanulók motiválása érdekében.



Horváth János