

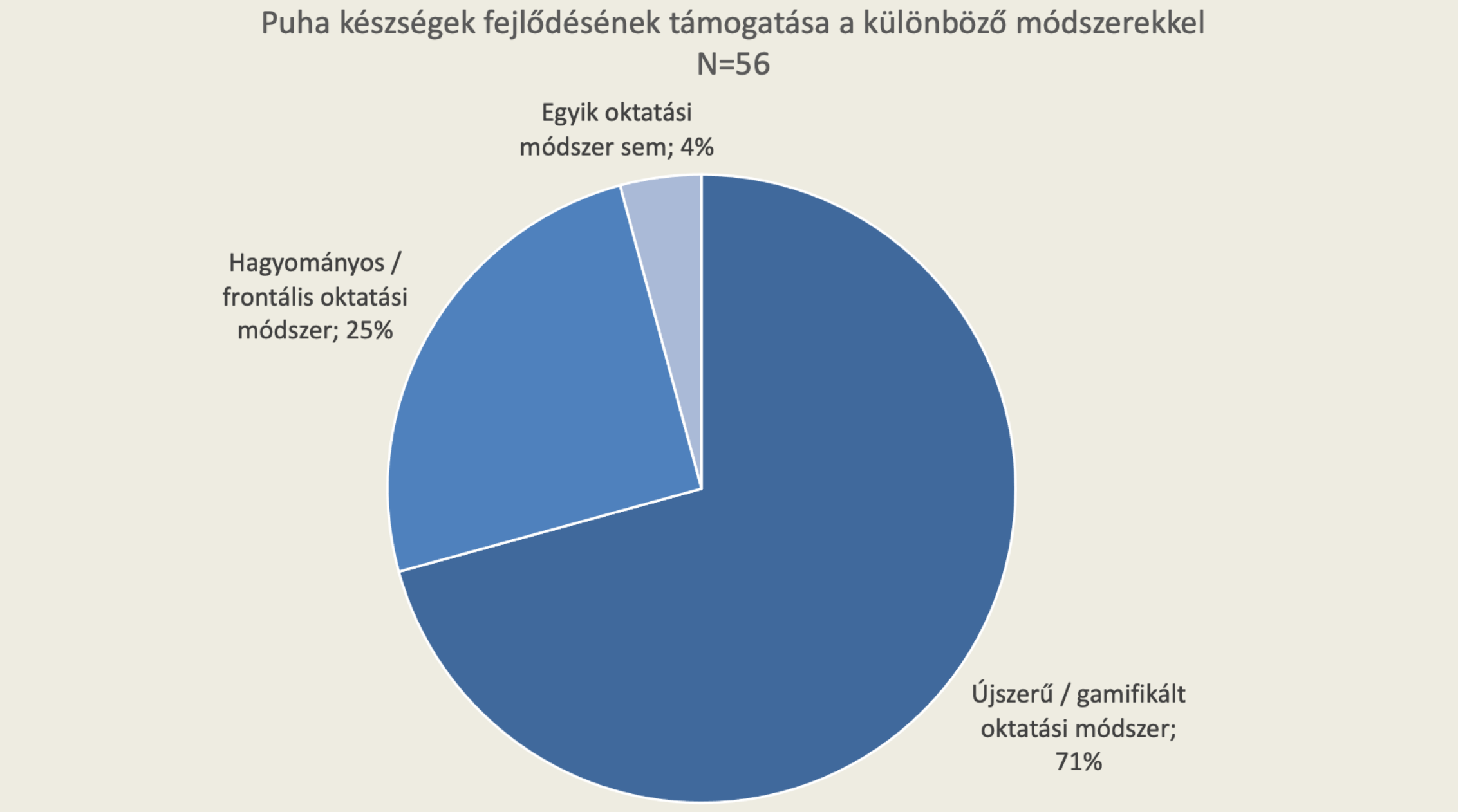
Gamifikáció az online oktatásban, avagy a motiváció fokozása és a puha készségek fejlesztése járvány idején

Módné Takács Judit, Dr. Pogátsnik Mónika, Kersánszki Tamás
Óbudai Egyetem

Elméleti háttér

A gamification játéktervezési elemként való használata mára már túllépett a szórakoztatási funkcióján és az oktatás különböző szintjein jelent meg. Ez a gyors és hatékony tudásátadás a vállalati képzési stratégiában is egyre gyakoribb módszerként használják. Míg az oktatásban a játékszerű gondolkodás és játékmechanismusok alternatívát jelentenek a klasszikus módszerekkel szemben a tanulásban és a tanterv beépítésében (Zichermann & Cunningham, 2011). A vállalati környezetben ez egyfajta szolgáltatásfejlesztési folyamat, amely játékelményekkel és bevonódással támogatja az alkalmazottak általános értékkeremtését, valamint részvételüket a vállalat stratégiai és tervezési folyamataiban. (Huotari & Hamari, 2012)

Az előnyben részesített cselekvések értékelése a gamifikáción belül közelebb kerülhet ahhoz, hogy a hallgatói igényeknek megfelelő játékokat építsünk be az előadásokba, erősítsük a hallgatók motivációját és az aktívabb ismeretszerzést (Kapp, 2012; Bartel, 2015).



A kutatás háttere és hipotézisei

A COVID19 járvány során megváltozott tanulási szokások lényeges eleme volt a frontális oktatás átalakulása, amelyet az új helyzet okozott az online oktatásra való áttéréssel, ahol a felsőoktatási hallgatók motivációjának és együttműködésének fenntartása az órai anyagok elsajátításakor erőteljesebben jelent meg. A játékot itt hatékonyságnövelő eszköznek kell tekinteni, amely elsősorban a frontális oktatás helyett a digitális technológiából fejlődik ki. A Z generáció tagjai készség szinten használják az online alkalmazásokat és a közösségi médiát, így a gamifikációs platformok értékes kiegészítői lehetnek a tudásátadás és a személyre szabás pozitív megerősítésében (Horovitz, 2012). A gamification módszer tervezésénél elengedhetetlen tudni, hogy ki és hogyan közelíti meg a játékot. A Bartel-tesztet (Bartel, 2015) alkalmaztuk tanulóink játékhoz való hozzáállásának elemzésére. A második elem a résztvevők tanulási motivációjának mérése (Borbély-Botos-Turcsik, 2011). Kvantitatív kutatásunk harmadik része egy, a hallgatók véleményét vizsgáló kérdőív.

Kísérleti tantárgyat dolgoztunk ki azzal a céllal, hogy fejlesszük a középfokú oktatás által nem fejlesztett készségeket, és hogy a diákokban olyan belső motivációt ébresszünk, amely a pandémia idején látványosan lecsökkent. A gamifikációban rejlő potenciál, például a helyzetfüggő ösztönző variánsok használata felkelti a hallgatók érdeklődését. Például motiváló lehet, ha egy feladat érdekes, valós problémát vet fel, versenyhelyzetet teremt, nyugodt légkört biztosít. Az elérendő célok pontos ismerete és az elért eredmények folyamatos visszajelzése ösztönzően hat a hallgatók teljesítményére is. A pozitív megerősítés segít megerősíteni az ismereteket, a siker pedig növeli a hallgatók önbizalmát és elkötelezettségét a tanulás iránt.

Hipotézisünk az volt, hogy ez az új típusú, gamifikációs módszereket alkalmazó tantárgy sikerebb lesz a puha készségek fejlesztésében, és jobban motiválja a hallgatókat az online tanulási időszakban. Kutatásunk során arra keressük a választ, hogy milyen készségek fejlődnek ki a hagyományos és a játékos oktatásban. Mennyivel jobban tudja motiválni a tanulókat az osztálytermi teljesítményben, az ismeretek elmélyítésében. A hallgatók személyiségtípusai mennyire befolyásolják a motivációt és az elvárt készségek fejlődését a gamifikációs módszereket alkalmazó oktatásban a hagyományos oktatáshoz képest.



A kísérleti tantárgyak a 2020–2021-es tanév tavaszi félévében folytak. A kapott eredmények alapján megállapíthatjuk, hogy a korábbi tapasztalatok alátámasztották hipotézisünket. Látványos tény, hogy a megszokottól kevesebb az órai hiányzások száma, a pontrendszert a hallgatók folyamatosan figyelik, sokukat motiválja a jutalom, és figyelemmel kísérik egymás eredményeit. Látványos ebben a félévben, hogy mennyire fejlődött a hallgatók kommunikációs, csapatmunka- és prezentációs készsége. Aktívak az információ keresésben és a kiadott feladatokkal jól elvégzik, egyes csapatok meglepően sokat fektetnek a feladatok megoldásába, és az elmaradó hallgatókat támogatják. A hangulat pozitív az órák alatt, és folyamatos visszajelzésre van lehetőség a kisebb részek megoldásának ellenőrzésére. A hallgatók kevésbé mechanikusan oldják meg a feladatokat, átgondolják, kreativitás, problémamegoldás és a logikus gondolkodásuk érezhetően fejlődik. Az egyéni képességek feltárása és fejlesztése elősegíti a tananyag által nyújtott új információk felhasználható tudássá alakítását. A képességek önmagukban nem működnek motiváció nélkül. Célunk az volt, hogy az egyéni személyiséget sokféleképpen fejlesszük, az egyéni differenciálás mellett megismerjük és együtt dolgozzunk a különböző személyiségtípusú egyénnel. Arra összpontosítottunk, hogy a 21. században elvárt kompetenciákat erősítsük, és azok gamifikált elemek felhasználásával valós integrálódjanak a tantervekbe, amelyek hatékonyan támogathatják ezeket a törekvéseket.

Bartel, R. A. (2015): MMOs from the Inside Out: The History, Design, Fun, and Art of Massively-multiplayerOnline Role-playing Games. Apress. p. 478. ISBN 978-1-4842-1724-5.

Borbély, A., Botos, R., Turcsik, K. (2013): Tanulásmódszertan 1. (Learning methodology 1.).https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412b2/2013-0002_tanulasmodszertan/tananyag/MELLEKLET/1_3_teszt1_tanulasi_motivacio_kerdoiv.pdf, last accessed 2021/03/24.

Horovitz, B. (2012): After Gen X, Millennials, what should next generation be?<http://usatoday30.usatoday.com/money/advertising/story/2012-05-03/naming-the-next-generation/54737518/1>, last accessed 2021/03/24.

Huotari, K. & Hamari, J. (2012): Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. Proceedings of the 16th International Academic MindTrek, pp. 17-22.

Kapp, K. M. (2012): The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons. p. 132. ISBN 978-1-118-09634-5.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011): Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, Canada: O'Reilly Media Inc.