



GAMIFIKÁCIÓ ÉS JÁTÉKALAPÚ TANULÁS, AHOGY A TANÁROK LÁTJÁK

*Összehasonlító tanulmány 4 ország
alapján. Készült Ciprus, Magyarország,
Románia és Szlovákia részvételével.*

KUTATÁSI ÖSSZEFOGLALÓ KIVONAT

Impresszum

Szerzők: Tibor Prievara, Lilla Judit Lukács

Kutatócsoport: Cristina Anamaria Nistor, Crystal-Jade Lerios, Jakub Žaludko, Radoslava Ďurišinová, Sotia Sakka, Veronika Golianová, Victor Sorin Roman.

A magyar fordítás AI segítségével készült, lektorálta: Hajnalka Homoki, Lilla Judit Lukács.

2023.



Co-funded by
the European Union



Az Európai Unió által támogatott, az Erasmus+ KA2 program alatt megvalósuló „Digitális eszközök a jobb iskolákért/Digital Tools for better schools” nevű projekt keretében finanszírozva. Az itt kifejtett vélemények és álláspontok a szerzők és a kutatócsoport személyes nézeteit és kijelentéseit tükrözik, melyek nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió véleményével és álláspontjaival.

BEVEZETŐ

A 21. századi készségek, amelyeket manapság sok munkahely megkövetel, egyértelműen kihívás elé állítják a világ oktatási rendszereit, amelyek közül sok még mindig a 20. századi elvek szerint működik. Ahogy Seymour – Papert (1991) fogalmazott:

"A múlt évszázadok lassan változó világában a siker abból fakadt, hogy jól meg tudtad csinálni azt, amit tanítottak neked. A jövő gyorsan változó világában a siker attól függ, hogy jól tudod-e csinálni azt, amit nem tanítottak meg neked." (Vision for Education: Caperton & Papert)

Az oktatás mind rendszer-, mind egyéni szinten küzd a Negyedik Ipari Forradalom kihívásaival (*a kifejezést Klaus Schwab használta 2015-ben a Világ gazdasági Fórumon*), amelyet a technológia gyors váltásai és változásai jellemeznek. Ez rugalmas, nyitott és alkalmazkodó tanulási és tanítási megközelítést-környezetet igényel, de ezek nem magától értetődőek a mai iskolák működésében. Számos problémával a tanárok az egész világon szembesülnek. Ezek lefedik például a diákok egyre csökkenő figyelmének az időtartamát-hosszát; a versenyt az online forrásokkal (*„miért kellene megjegyeznünk olyan tényeket, amelyek könnyen elérhetők az interneten”*), a motiváció és a koncentráció képességének csökkenését; a jelentős és változatos visszajelzés nyújtásának nehézségét; a tanulás vonzóbbá tételének kihívásait; a hasznos és értelmes egyéni tanulási útvonalak kialakításának problematikáját; a stressz mentes környezet megteremtését a diákok teljesítményének fokozása érdekében; valamint az oktatás hozzáadott értékének a bemutatását, felismerését és megjelenítését is a tanulók életében.

Az előbb felsorolt problémákra lehetséges választ nyújthat a gamifikáció és a játékalapú tanulás megközelítése, illetőleg bevezetése, hiszen ezek a módszerek megoldásokat kínálnak a hagyományos iskolai működés megváltoztatására, és hasznos eszközök is lehetnek az elmélyült tanulás és a diákok elkötelezettségének növelése terén. A játékok és a játék/játszás pozitív asszociációkat teremtenek, hordoznak és egyszerre pozitív érzelmeket is keltenek a legtöbb emberben. Észszerű feltételezés tehát, hogy - mivel mindenki szereti a játékokat - bevezetésük a tanulás folyamataiba, valóban előnyöket hordozhat magában és jelenthet mindenkinek.

Ebben a tanulmányban arra törekedtünk, hogy megtudjuk, hogyan vélekednek a tanárok négy országban a gamifikációról és a játékalapú tanulásról, illetve hogy szerintük hogyan befolyásolták ezek őket (mind pozitív, mind negatív értelemben) a saját praxisuk során. Illetve arra is kíváncsiak voltunk, hogy a pedagógusok milyen akadályokkal küzdenek a gamifikált rendszerek-megoldások bevezetésekor az iskoláikban, és milyen forrásokhoz fordulnak segítségért és támogatásért a működőképes gamifikált gyakorlatok megszilárdításához.

LEGFONTOSABB EREDMÉNYEK

A „Digitális eszközök a jobb iskolákért” című projektben 4 országban végeztünk átfogó kutatást: Cipruson, Magyarországon, Romániában és Szlovákiában. Fő célunk az volt, hogy megvizsgáljuk hogyan vélekednek a gamifikációról és a játékalapú tanulásról a tanárok; hogy megértsük a gondolataikat, valamint azonosítsuk mind a pozitív, mind a negatív tapasztalatokat a módszerekkel kapcsolatban. A kutatás két részből állt, egy minőségi (kvalitatív) elemzési részből (interjúk) és egy mennyiségi (kvantitatív) elemzési részből (eszköz: kérdőív, amelyet az interjúk elemzése alapján készítettünk).

Miután befejeztük a kutatást és elemeztük az összegyűjtött adatokat (interjúk = 31, kérdőív = 166), úgy éreztük, hogy a legfontosabb eredmények az interjúkban jelentek meg. Úgy tűnik a kérdőív azokhoz jutott el, akik már integrálták a gamifikációt és a játékalapú tanulást a módszertani tárházukba. Ezért válaszaik a kérdőívben egyfajta optimizmust és pozitív hozzáállást tükröztek, amely nem mindig mutatkozott meg, amikor az interjúk résztvevőinek lehetőségük nyílt arra, hogy részletesebben kifejtsek a gamifikációról és a játékalapú tanulásról, vagy akár a pedagógiai innovációkról (általában) alkotott véleményüket. Fontos még, hogy a kérdőívet kitöltő négy különböző ország oktatóinak/pedagógusainak válaszaik nem hoztak lényegesen különböző eredményeket az egyes országokban.

Mindezen nehézségek ellenére számos olyan pontot tárt fel a kutatás, amelyek által nemcsak árnyaltabb bepillantást kapunk a gamifikáció és a játékalapú tanulás felhasználásába, hanem a meglátások utat is mutathatnak további kutatásokhoz (alapkutatásként) és képzésekhez annak érdekében, hogy a módszerek alkalmazói és általában az innováció útjára lépő pedagógusok a legtöbb támogatást kaphassák meg. Ezért az alábbiakban röviden összefoglaljuk ezeket az eredményeket.

9.1. Gamifikáció és játékalapú tanulás, mint motivátor

A kutatás egyik fő megállapítása az volt, hogy a gamifikáció és a játékalapú tanulás mind a tanárok, mind a diákok számára motivátorként működik. Mindkettőnek fő céljai közé tartozik a diák előrehaladásának szemléltetése (az oktatás hozzáadott értékének a megjelenítése), és az, hogy a képességbeli különbségeket kiegyenlítsék; lehetővé-elérhetővé téve minden diáknak az önmagához mért fejlődést, a pontszerzést és a csoporthoz mért eredmények

motiváló megjelenését is, miközben a diák saját magának állítja fel a fejlődés reális mércéjét. Az a hatás, hogy nem kell felérniük az osztály "legjobb" diákjaival (nem kell magukat a másik diákhoz mérniük) önmagában motiváló lehet a diákok számára. A meglévő osztályhierarchiák fel tudnak bomlani, mindenki egyenlő esélyt kap arra, hogy fejlessze önmagát. Ez a folyamat gyakran felhasználja a tanulók motivációjának többnyire kiaknázatlan forrásait, és így gyakran a hangsúly is az egyenlőségtől az igazságosság felé tolódik el. Ennek a jelenségnek azonban lehet átmeneti hátránya is, ami néha a "jobb" diákok eredményeiben tapasztalt visszaesés képében jelenik meg, hiszen ahhoz képest, hogy korábban az osztály hierarchiájának tetején helyezkedtek el, számukra ez a váltás éles lehet. A gamifikáció és a játékalapú tanulás megtöri kiváltságait, ezért kiemelt figyelmet kell fordítani ezekre a diákokra, és meg kell találni a módot arra, hogyan még jobban motiváljuk őket egy ilyen folyamat bevezetése esetén.

9.2. A gamifikáció és a játékalapú tanulás, mint nyugtató eszközök

Az egyik legnyilvánvalóbb előnye a gamifikációnak és a játékalapú tanulásnak, - amely minden interjúból kiderült és a kérdőív elemzésével is megerősítést nyert - hogy ezek a módszerek csökkentik a stresszt az osztályteremben. Ahogy korábban is említettük és a tanulmány egészében hosszabban ki is fejtjük, a legtöbb országban az értékelési rendszer szelektív szerepet játszik, azaz arra szolgál, hogy kiválogassa a jó és a rossz diákokat. Ha logikai alapon vizsgáljuk, ez a szelektálás úgy jön létre, hogy amikor a jobb diákok többet és jobban teljesítenek, akkor sok esetben az oktatási sztenderdek, elvárások is magasabbra emelkednek, így az eredmények megtartják a normál eloszlásukat. Ez azonban nemcsak hogy sokszor igazságtalan, de kifejezetten stresszalapú és szelektáló iskolarendszereket hoz létre.

A gamifikáció és a játékalapú tanulás esetében az értékelés szelektív funkciója csökken, mivel mindkét megközelítés elismeri azt a tényt, hogy az iskolai környezetben a kísérletezés (és ez által a hibázás is), a különböző módszerek kipróbálása és az, hogy valaki nem ér el kiváló eredményeket azonnal, természetes része (kell, hogy legyen) a tanulásnak. Ezekből kifolyólag az értékelés minden pontján jelentősen csökken a stressz mértéke. Mind a tanárok, mind a diákok, akik valamilyen formában használják gamifikációt és játékalapú tanulást, azt állítják, hogy csökkent az órák során tapasztalt stressz és szorongás szint. A diákok tudják, hogy van második esélyük a hibák kijavítására, és az, hogy ha valaki hibázik

vagy nem érti meg elsőre a témát, az nem befolyásolja jelentősen a sikeres felzárkózás-teljesítés esélyét. További eredményeink azt mutatják, hogy ez nemcsak a megélt stressz és szorongás szintjének csökkenéséhez járul hozzá, hanem a csalásra való hajlandóság csökkenéséhez is vezet, a két eredmény között pedig együttjárás feltételezhető.

9.3. Gamifikáció és játékalapú tanulás, mint útmutató, belépő (gateway) módszer

Számtalan kísérlet történt és történik az oktatás innovatívabbá tételére. Ezek közül gyakran az egyik megközelítés az, hogy „képezzük a tanerőt” az innovatív módszertanokra. A kutatás tapasztalatai szerint azonban a tanárok nagyon gyakran visszatérnek a hagyományos módszereikhez egy rövid kísérletezési időszak után. A gamifikáció és a játékalapú tanulás azonban sikeres első lépésként működik az innováció felé. Mikor ilyen képzésekre iratkoznak be, az oktatók olyan területeken szereznek tudást, amelyek az osztálytermi problémáik egyik kulcsfontosságú területére hatnak – ez pedig a diákok motivációjának csökkenése. A gamifikáció és a játékalapú tanulás egy olyan kontextust biztosít, amely könnyen fenntartható, még a tantermi működés drasztikus változása nélkül is. Amint egy adaptálható keretet kapnak, a tanárok nem hagynak fel olyan könnyen az innovatív gyakorlatokkal, és nagyobb arányban maradnak az innovatív pedagógia kereteiben – erre tökéletes megoldást jelent mindkét kutatott módszer.

9.4. Gamifikáció és játékalapú tanulás, mint katalizátor

Miután bemutattuk a gamifikációt és a játékalapú tanulást, mint az innovatív pedagógiai módszerek bevezetésének a kapuja, ki kell azt emelnünk, hogy mindkét módszer egyértelmű és könnyen érthető keretet biztosít a legtöbb más módszertani újításhoz is. A gamifikációt és a játékalapú tanulást használó tanároknak lesz egy keretük, egy alapjuk, amely könnyen alkalmazkodik más innovációkhoz és módszerekhez is (például projektalapú munka esetén), mivel a szerkezete elég rugalmas, így ezek az innovációk nem fognak "kitűnni" a rendes osztálytermi gyakorlatok közül.

A fent említett pozitív eredmények mellett, hangsúlyoznunk kell, hogy ez a megállapítás és kutatási eredmény talán a legfontosabb, hiszen amikor arról gondolkodunk, hogy bevezessük-e a gamifikációt és a játékalapú tanulást az osztályteremünkben vagy az

iskolánkban fontos tudnunk, hogy a gamifikáció és a játékalapú tanulás révén számos más módszertan is természetesen elérhetővé válik majd az oktatók számára, hiszen az új nézőpont és keretrendszer katalizálni fogja a pedagógiai változást.

Az egész tanulmány a partnerek weboldalain eredeti, angol nyelven ingyenesen elérhető, olvasható.