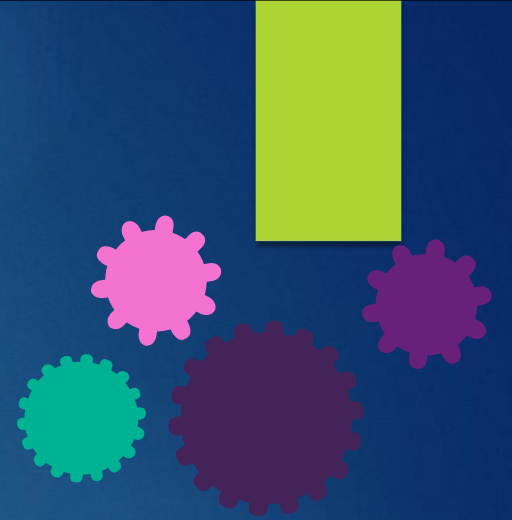


A gamifikáció lehetőségei a tehetséggondozásban

(Prievara Tibor)
TanárBlog, #school



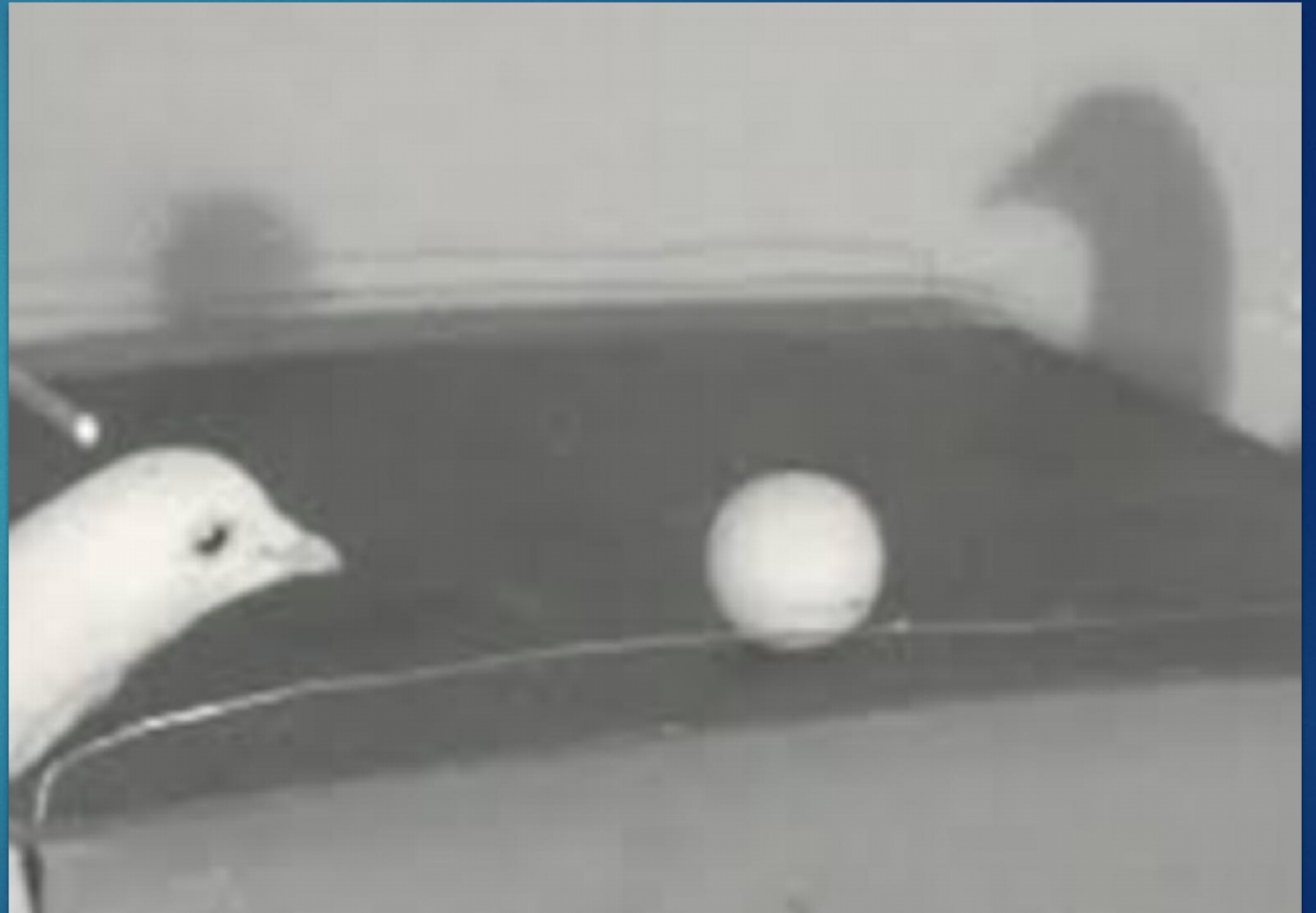
Motiváció

- ▶ kompetenciaigény
- ▶ autonómia igénye
- ▶ valahova tartozás szükséglete



Gamifikáció VS Tanulási elméletek

- ▶ Behaviorista gamifikáció -
kondicionálás
- ▶ Konstruktivista gamifikáció –
reflexív tanulás



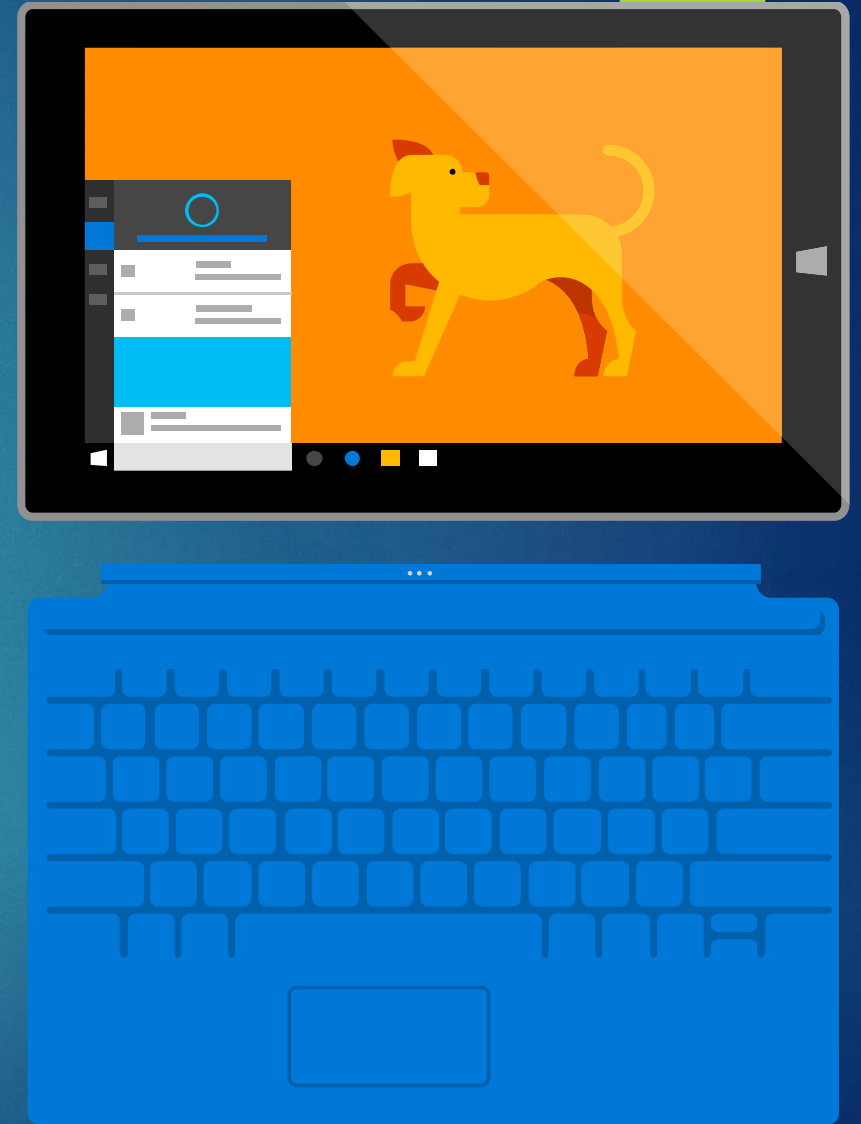
Gamifikáció 1.

- ▶ Definíciók
- ▶ Játékelemek
- ▶ Pedagógiai haszon



Definíciók

- ▶ Tanulás játékokon keresztül
(Jane McGonigal)
- ▶ Játékelemek nem
játékokon belül!



Játék VS Tanulás - Gamification

- 1 Van játékon belüli **célja**, azaz jól körülhatárolt, hogy mikor nyer vagy veszít valaki, ismert mikor fejeződik be a játék. A cél elem léte különbözteti meg a játékot a játék-szertől (toy), amellyel mindenféle kötöttség nélkül, szabadon játszhatunk (play).
- 2 Tartalmaz **kihívást** egy másik játékkal, magával a játékkal, vagy a saját korábbi eredményünkkel szemben. A túl sok vagy túl kevés kihívás is jelenthet problémát a játékban, első esetben unalmasnak, a másodikban frusztrálónak találhatjuk a játékot.
- 3 Vannak **szabályai**, amely keretet ad a játéknak, tartalmazza a korlátokat és lehetőségeket, amelyekkel a játékosok elérhetik a célt.
- 4 Az **interaktivitás** jelenléte, amely azt jelenti, hogy miközben magával a játékkal, más játékosokkal, vagy a játék szabályaival kerülünk kapcsolatba döntési helyzetekbe kerülünk.
- 5 Létezik a játéknak egy **környezete**, amely azt az önálló teret jelenti, amelyhez a játéknak igazodni kell, és amely saját szabályokat, kihívásokat és szociális normákat tartalmaz. A játékos a játék környezetével is lehet interakcióban.
- 6 **Visszacsatolási mechanizmusok** jelenléte, amely azonnali visszajelzést ad a játékos teljesítményéről, és így ő módosítani tudja a játékon belüli tevékenységét.
- 7 **Számszerűsíthető eredményt** ad, azaz kétséget kizáróan ismert a játékos számára, hogy nyert-e, vagy hogy véget ért-e a játék. Ezt az egyértelmű pontozás, az egyér-telmű szintlépés és az egyértelmű nyerő állapot biztosítja.
- 8 **Érzelmi reakciót vált ki** a játékosokból, amikor a kihívásokat teljesítik vagy elérik a játék célját. Tapaszthatnak például örömet, frusztrációt, feszültséget, dühöt és lelkesedést is.

FORRÁS: BOLLER ÉS KAPP (IN: GAMIFIKÁCIÓ LEHETŐSÉGEI A NYELVTANULÁSBAN)

Polonyi Tünde, Abari Kálmán (DE Pszichológiai Intézet)

Játékelemek

- ▶ Pontok
- ▶ Szintek
- ▶ Jelvények
- ▶ Ranglista





Pedagógiai haszon

- 1) pozitív visszajelzés erősítése
- 2) stressz csökkentése az értékelési folyamatban
- 3) folyamatos értékelés
- 4) differenciálás
- 5) az oktatás hozzáadott értékét mérjük

Mit tegyünk egy témakör feldolgozása során?

- ❑ Gyűjtsük be a „szikrát”
- ❑ Határozzunk meg középtávú célokat
- ❑ Tegyük a célokat világossá a diákok számára is
- ❑ Határozzunk meg mérési pontokat
- ❑ Támogassuk az egyéni tanulási útvonalakat
- ❑ Rendeljünk a mérési pontokhoz pontértékeket
- ❑ Adminisztráljunk folyamatosan
- ❑ Elemezzük az eredményeket, reflektáljunk



Köszönöm a
megtisztelő
figyelmet!

INFO@HASHTAG.SCHOOL

