

Lippai Edit: Játékosítás iskolai környezetben

PénzSztár Országos Középiskolai Pénzügyi-Gazdasági Konferencia és Szakmai Fórum
Budapesti Gazdasági Egyetem, Budapest, 2016. 04. 21.

Játékosított  ktatási **KER**etrendszer





Mi a
kedvenc
játéka?



Képek forrása: Pixabay

Mit jelent a gamification?

Az előadás célja tisztázni a játékosítás fogalmát és bemutatni a valós adatokon nyugvó tapasztalatokban rejlő további lehetőségeket.

A játékosítás (*gamification*) alkalmazása egy igen erőteljes és fontos stratégia az emberek motivációjának növelésére és magatartásuk befolyásolására (Bunchball, 2010). Az online játékokból ismert **mechanikai** és **dinamikai** elemek alkalmazása alapvetően nem játékos közegben egy kívánt viselkedésforma elősegítésének céljából.

Motiváció: a szervezeten belüli vagy a szervezetre kívülről ható erő, ami a cselekvést aktiválja, irányítja és fenntartja (Bányai, Varga, 2013).

Mire használható a játékosítás az oktatásban?

A játékosítás (gamification) a 2010-es évek motivációs forradalmának tekinthető, de **nem azonos a játékos formákkal.**

Mi tekinthető játékos formának?

1. Kalandos programok, amelyekben sok kitartással és ügyességgel kell akadályokat leküzdeni, rejtvényeket megoldani.
2. Szimulációs játékok, ahol szerepeket lehet kipróbálni.
3. Stratégiai játékok, ahol rendszereket lehet kiépíteni, irányítani és fenntartani.

A játékosítás egy motivációs stratégia.

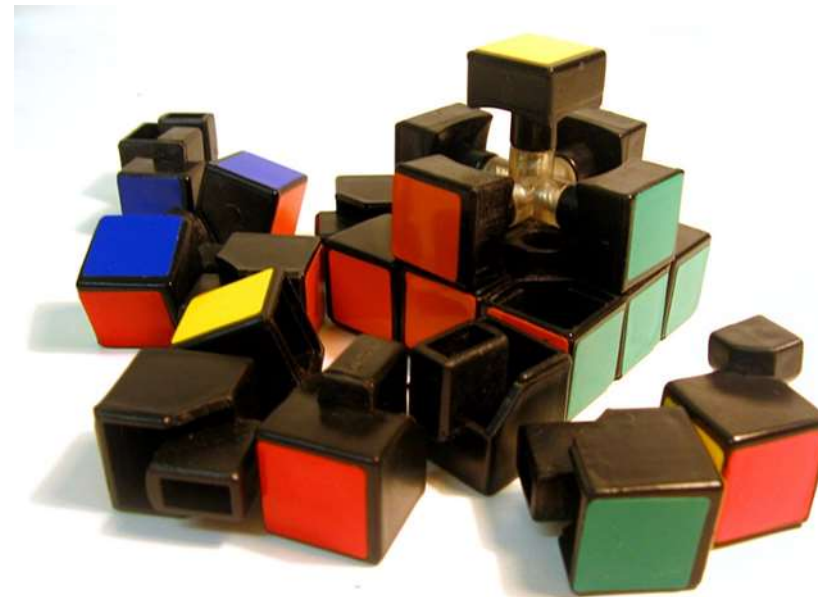
Milyen konkrét módszerek, megoldások vannak, ezeknek mik az előnyei?

A magyar pedagógiai gyakorlatban jelen levő módszertani trendváltás tudományos igényességű kutatási tapasztalatai a 2015-2016-os tanévben értek be.

Játékosított

Oktatási

KERrendszer



Kép forrása: Wikipédia

JOKER 1.0, avagy hogyan kezdjük el tananyagot játékosítani

A tanmenetet témakörökre bontottunk (min. 2, max. 5 hetes szakaszok)

A témakörök során 3 fő kategóriát különböztettünk meg:

- 1) az órai aktivitást
- 2) a háttér/otthoni munkát
- 3) a tényanyagismeretet

A JOKER csoport jelenlegi tagjai

- Aktív tesztelők: Tóth Mónika, Zórity Adrienn, Lippai Edit
 - Tóth: 9-es, két 10-es, 11-es (átlagos létszám: 28 fő)
 - Zórity: két 9-es, 10-es, 13-os (minimum 17 fő, maximum 32 fő)
 - Lippai: 4 egyetemista csoport (átlagos létszám: 15 fő)
- Műhelytagok: Obreczán Tamás, Várszegi Éva, Dénesné Szak Andrea, Joós Andrea, Hecker Henrietta, Jákli Zsófia
- Tesztelő iskolák:
 - **Budapesti Gazdasági Szakképző Centrum Keleti Károly Közgazdasági SZKI**
 - Kecskeméti Szakképzési Centrum Szent-Györgyi Albert SZKI és Szakiskola
 - ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Kar
- Műhelytagok intézményei:
 - Kaposmérő Hunyadi János Általános Iskola, AMI
 - Bonyhádi Petőfi Sándor Evangélikus Gimnázium
 - Lauder Javne Zsidó Közösségi Óvoda, Általános Iskola, Középiskola és Zenei AMI

A JOKER 1.0 rendszerelemei

Kreditpont (Kp)

Funkciója: közvetlen értékelési rendszer, az érdemjegyszámítás és mesterpontszerzés egyik alapja

Kapható: elvégzett tevékenységért, feladatért

Hatóideje: az aktuális témakörön belül összeadódó érték, utána érdemjeggyé és a maximum feletti rész opcionálisan mesterponttá konvertálódik

Hatásmechanizmus (tervezett): progressziókövetés (amennyiben a diákok számára elérhető az információ), kompetitív elem, tudatos tervezésre ad több lehetőséget

Jokerpont (Jp)

Funkciója: a pluszmunka értékelés egyik módszere, közvetlenül jegyekre nem váltható, egyéb (kizárás alatt) jutalmakra elkölthető, és felhasználható javítási lehetőség szerzésére.

Kapható: a határérték feletti kreditpontok egy-az-egyben történő konvertálásával, ez később változni fog

Hatóideje: iskolaév

Hatásmechanizmus (tervezett): extrinzik motiváció, kooperatív elem (fejlesztés alatt), kompetitív elem, önrendelkezést segítő elem

Miben új a játékosított pontrendszer?

Az oktatás bizonyos játékmechanikai és játékdinamikai elemeket tradicionálisan is használ, ilyen például a jutalmazás, pontok, teljesítmény, versengés, önkifejezés (Lee, Hammer, 2011).

A fő különbség azonban iskolában kapott érdemjegyek és a játékosításban alkalmazott pontok között, hogy az érdemjegyeket átlagoljuk, a pontokat pedig **összeadjuk**:

vagyis a játékosítás esetében **a haladásról kapunk folyamatos visszacsatolást.**

A **J**átékosított **O**ktatási **KER**etrendszer célja



Kép forrása: Wikipédia

Önmagában nem váltotta meg a világot, de kiegészíthet más működő módszereket.

Ahogy a kártyajátékokban a jokerlap, úgy a **JOKER** is inkább arra használható, hogy több problémakörre is megoldást kínál.

A digitális (játék)környezetben szocializálódott gyerekek és fiatalok számára természetessé vált a felgyorsult információáramlás mellett a közvetlen, akár **személyre szabott visszajelzés és értékelés.**

A JOKER 1.0 kipróbálásának tapasztalatai 1.

A tanítás játékosítható

Az elsődleges cél az értékelési és visszajelzési rendszer játékosítása volt.

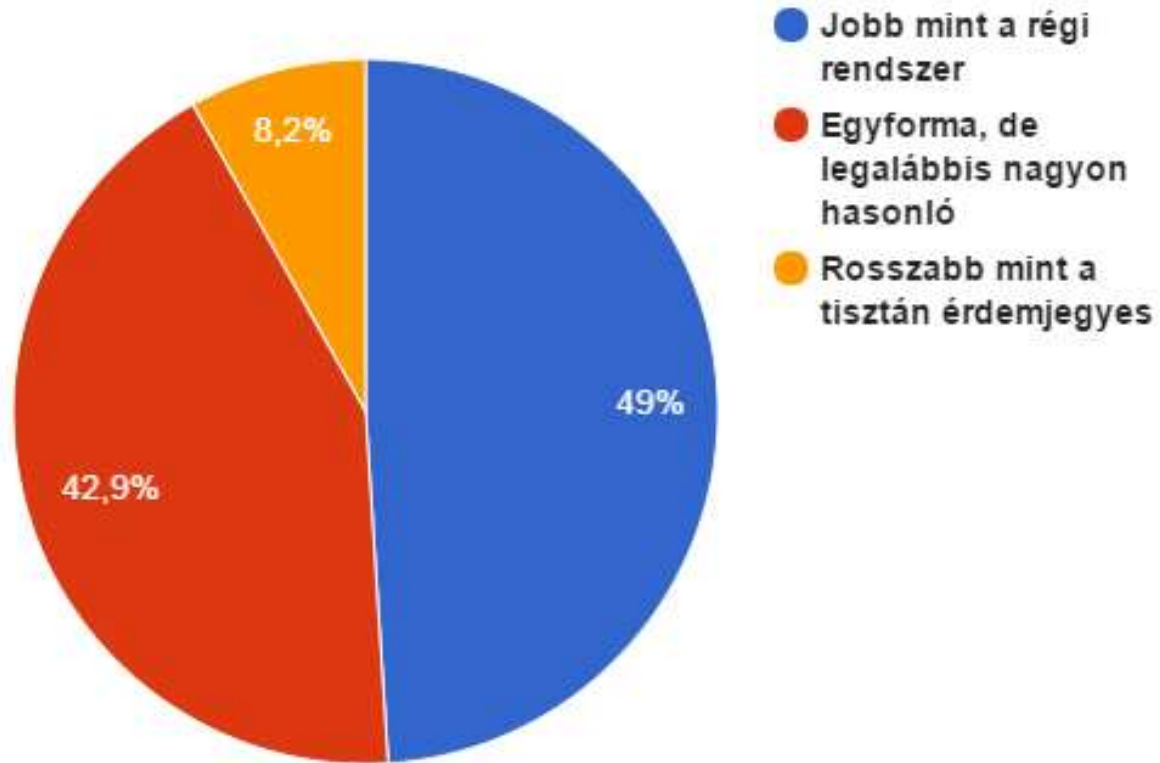
A fejlesztési cél teljesült.

A kredit, illetve mesterpontok révén sokkal árnyaltabb, de célzott értékelésre nyílt lehetőség. A pedagógus új tanítási felületeket nyithatott és **differenciáltabb visszajelzéseket** adhatott.

(Tóth, Obreczán, 2015/B)

Kevésbé stresszes a tanulás és a készülés

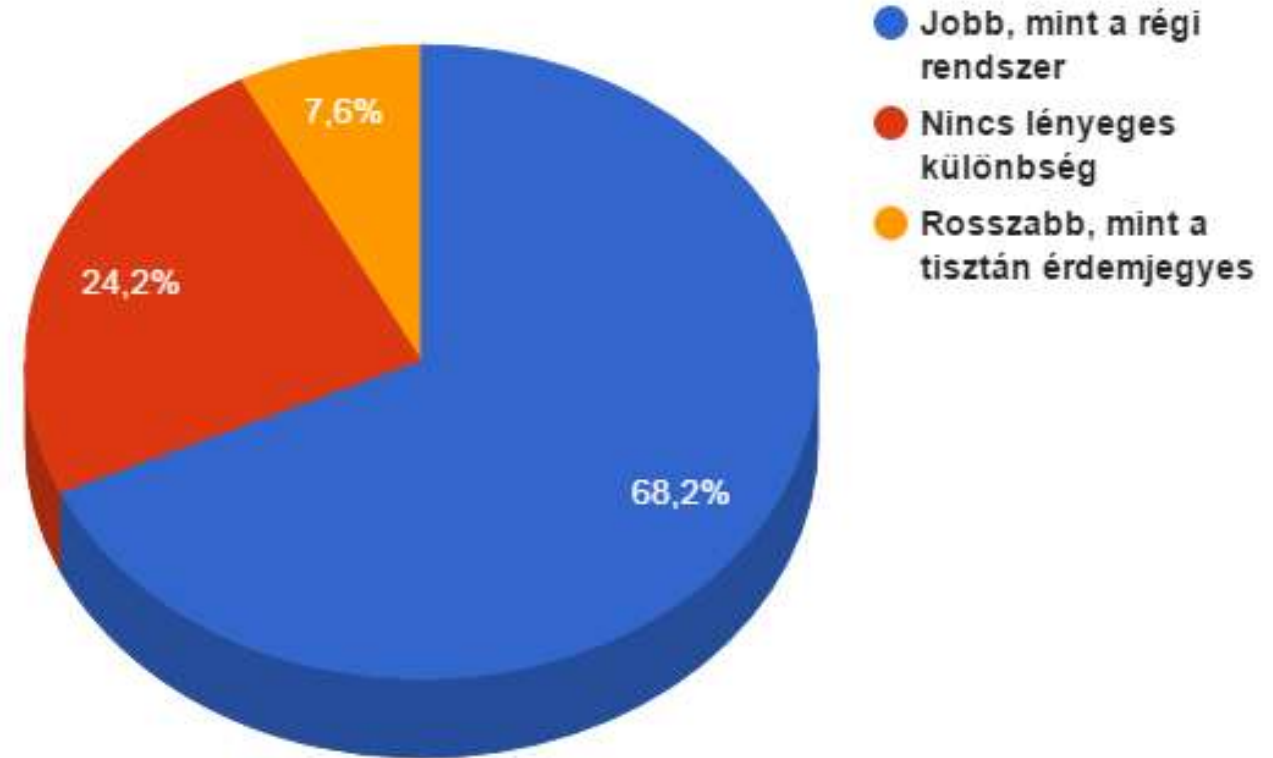
Mennyire stresszes a tanulás és készülés?



JOKER 1.0 – 2014/15

50 fő

Stresszes a tanulás és készülés

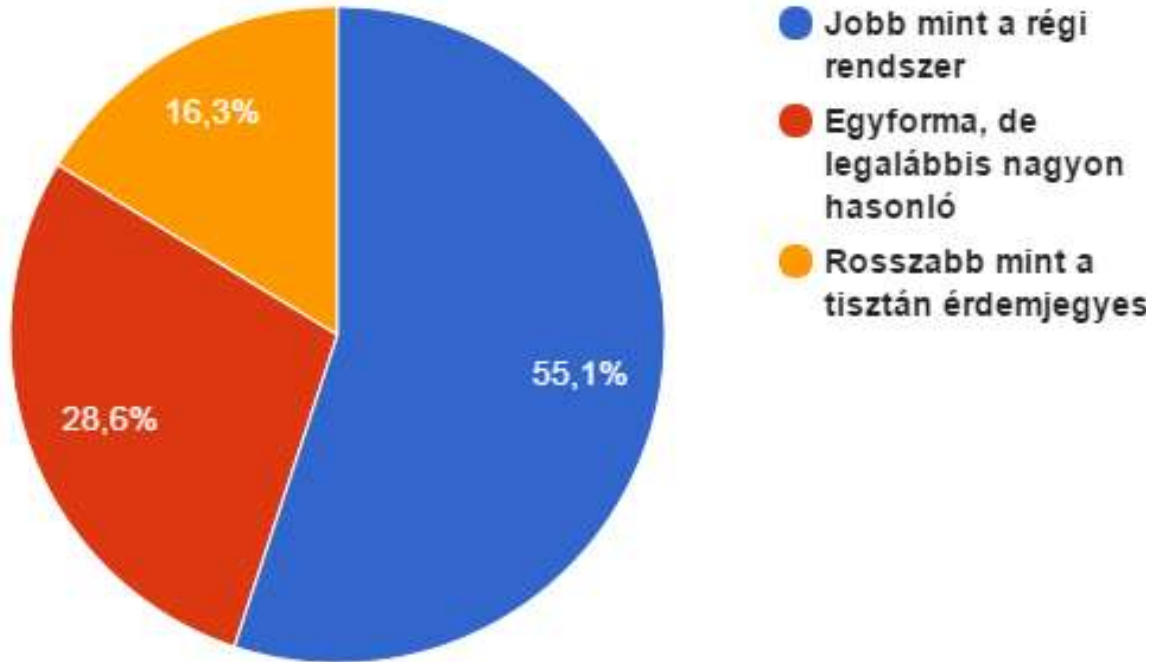


JOKER 2.0 – 2015/16

66 fő

A tanulási folyamat kiszámíthatóbb és tervezhetőbb

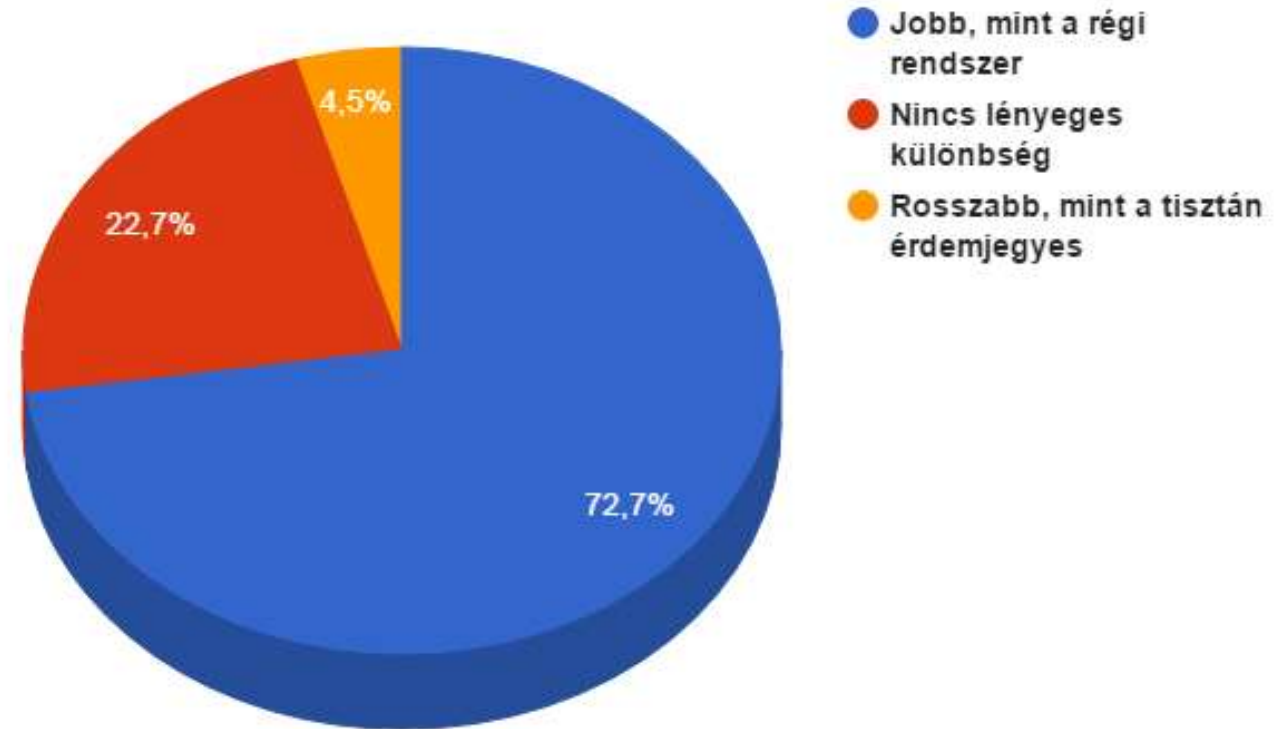
Kiszámíthatóbb vagy tervezhetőbb a tanulási folyamat?



JOKER 1.0 – 2014/15

50 fő

Kiszámíthatóbb vagy tervezhetőbb a tanulási folyamat

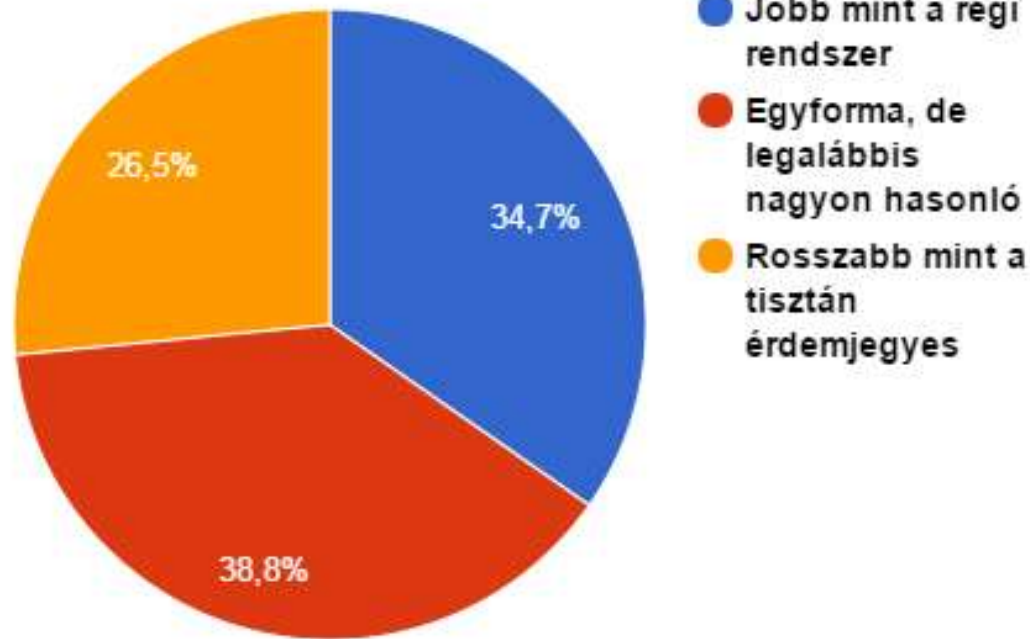


JOKER 2.0 – 2015/16

66 fő

Átláthatóbb és érthetőbb visszajelzést ad

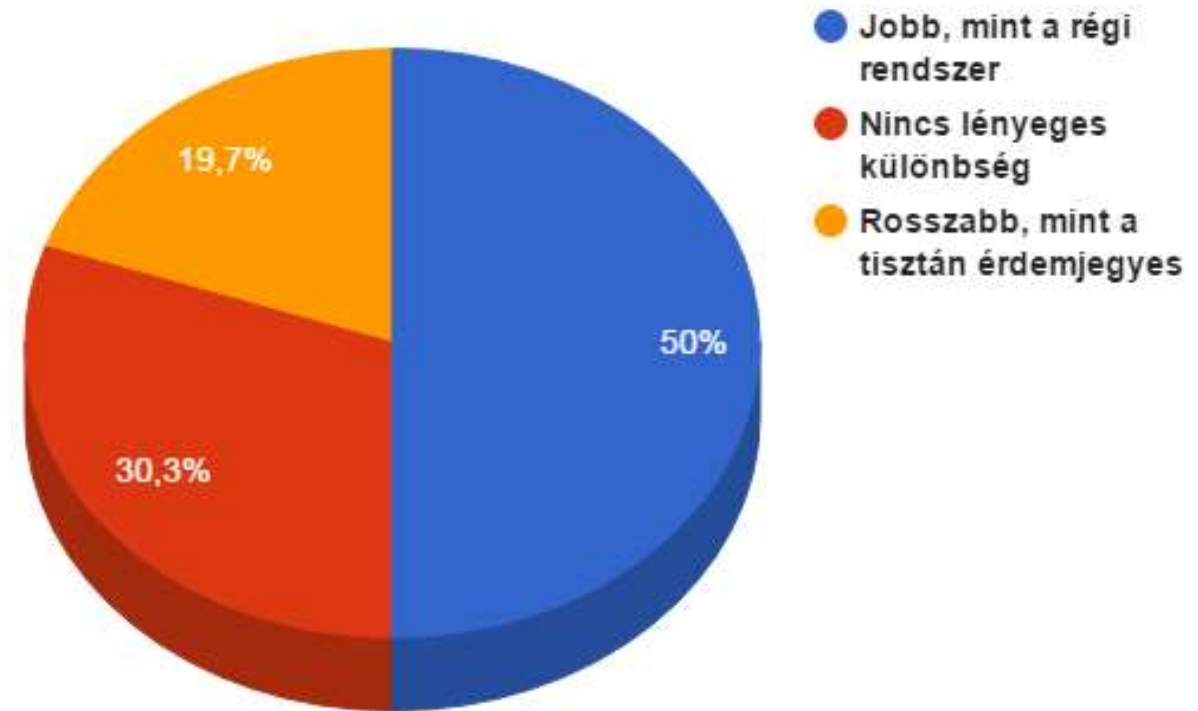
Átlátható és érthető visszajelzést ad az eredményeidről?



JOKER 1.0 – 2014/15

50 fő

Átlátható és érthető visszajelzést ad az eredményeidről



JOKER 2.0 – 2015/16

66 fő

A JOKER 01. és 0.2 tapasztalatai

Partnerség (*participation*)

Kiszámíthatóbbá és tervezhetőbbé tette a tanulási folyamatokat, egyúttal a diákok számára megadta a lehetőséget – és felelősséget – arra, hogy nagyobb befolyással rendelkezzenek a terhelésük elosztását tekintve.

A diákok – ismerve a rendszer kereteit – sokszor saját ötletekkel és véleményekkel álltak elő, hiszen egy olyan játékos gondolkodású értékelési környezetet kaptak, melyről sokszor több tapasztalatuk volt mint a tanárnak.

Részt akar venni a fejlesztésben?

JOKER 1.0 26%

JOKER 2.0 63%

Motiváció (*motivation*)

Olyan diákokat is sikerült aktivizálni, akik eddig „beletörődtek hogy sosem lesznek kettesnél jobbak” hiszen a teljesítményük nem volt elég a jobb jegyhez, de a pontrendszerben alkalmazott skála segítségével a kisebb teljesítményeik is pozitívan voltak megerősíthetőek.

Hogyan alkalmazható a játékosítás a pénzügyi ismeretek oktatása területén? <http://ofi.hu/gyakorlati-eletre-neveles-nevelesi-oktatasi-program>

Kerettörténet (storyline) módszer, avagy edukációs szerepjáték (edularp).

A tananyagot epizódokból álló történetnek tekinti, ahol az epizódok egy-egy megoldandó problémát jelentenek.

Kulcsprobléma Fő kérdés A konfliktus	Tervezett tevékenység	Szervezési feladatok, munka- forma	Szükséges eszközök	Létrehozott termék, alkotás, eredmény	Értékelés, siker- kritérium	Pedagógiai cél, tananyag- tartalom
--	--------------------------	---	-----------------------	--	-----------------------------------	---

Alaphelyzet, történetbe
helyezés, karakteralkotás

A játék világa

A játék
típusa

Ünneplés,
dokumentálás

Pillanatképek



Domaszéki kalandnap

https://www.youtube.com/watch?v=9z8_d0bmnQ0

Számonkérés játékosítása

- <http://tothmoni.blogspot.hu/>



A tihanyi Ekhóhoz című vers 10 versszakának 2. sora hány mássalhangzót tartalmaz? Ha eltalálsz, kimaradsz egy körből, ha nem húzz mg egy kártyát!

Lilla észrevette, hogy a Tartózkodó kérelem című versdedben szexualításra utaló elemek vannak. Feljelentett a rendőrségen pedofilizálásért, ami választható bírságot szabott ki rád: Vagy kimaradsz egy körből, vagy 1 ponttal fizetsz.

Az istenek ellened fordultak, ezért a Nimfák szigetére kerülsz. Csak akkor mehetsz tovább, ha 1-est vagy 6-ost dobsz.

Lilla nemet mondott, most teljesen depressziós vagy, 3 körből kimaradsz, amíg sírsz a sarokban.

Párbajozz Lilláért az utánad következővel. 2 pont a tét, és aki nagyobbat dob az viszi a nyereleményt.

Nálam vásároltál papirokat, hogy megirhassz a versedet, színtem kár volt, nem érte meg, és nem is jók a versek... De 4db-ot vettél és darabja fél pont volt. Összesen 2 pont lesz Úram.

Elindultál Lillához, de véletlen otthon hagytad a szerelmes versedet, lépj vissza 3 mezőt!

A csikósbőrös kulacsod tartalma benned van.. Amíg a sarokban rókázol, kimaradsz két körből.

Kiürült a csikósbőrös kulacsod, amíg újra töltöd, kimaradsz egy körből.

Az alkohol átvette az uralmat rajtad, azt sem tudod hól vagy. Ha nem igaz bebizonyíthatod azzal, ha megmondod mi volt az ezelőtti kérdésed. Ha tudod, rendben, ha nem, lépj vissza kettőt.

Hogy lehet ilyen balszerencséd, hogy pont ebbe a mezőbe lépsz be? Na, jó egye fene, nem bántalak!

Dobj egyet, és annak a felét lépd le visszafelé! Ha páratlan az érték, akkor a nagyobbikat lépd! (pl., ha 5, akkor 3-at lépsz)

E-mail:

gamif.joker@gmail.com

Lippai Edit:

lippai.edit@ppk.elte.hu



Köszönöm megtisztelő figyelmüket!

Források

XXI. századi közoktatás (fejlesztés, koordináció) TÁMOP-3.1.1-11/1–2012-0001 (II. szakasz)

<http://ofi.hu/node/172427>

Bunchball.com (2010) Gamification 101: An introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior. Letöltve: 2014. január 4. URL:

<http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>

Lee, J. J., Hammer, J. (2011) Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2)

Lippai, E., Obreczán, T. (2015) Játékosítás (gamification) alapok alkalmazása az oktatásban. Munkanyag a Corvinus Egyetem Tanárképző Központja számára.

Tóth Mónika, Obreczán Tamás (2015/A) A "JOKER" értékelési és visszajelzési rendszer első kipróbálásának tapasztalatai. előadás a II. Szemtől Szemben műhelytalálkozón, 2015. február

Tóth, M., Obreczán, T. (2015/B) JOKER 1.0 tapasztalatai – az érettségi napján. Előadás a „Tanári hatékonyság fejlesztése” tréningen. ELTE PPK, 2015. május

Képek forrása: Wikipédia, Pixabay, avagy a szerző engedélyével és szereplők beleegyezésével közzétehető