

Gáspár Noémi

Egy pályakezdő pedagógus gamifikációs tapasztalatai

Friss diplomásként a tanári szakma kezdete nagyon sok új kihívás elé állít minket. Tele energiával és ambícióval meg kell keresnünk és találnunk azokat a módszereket, amelyekkel a saját tanóráinkat színesebbé, élvezhetőbbé tudjuk tenni. Én a gamifikációban találtam egy olyan lehetőséget, amivel motiváltabbá, lelkesebbé tudom tenni a tanulókat. A tudásuk így is fejlődik, de a tanórákon sokkal felszabadultabban, aktívabban vesznek részt.

A gamifikáció vagy más néven játékosítás során játékelemek és játékmechanizmusok felhasználásával juthat új ismeretanyaghoz a diák (Bónus – L. Nagy 2020). Játsszani minden gyerek szeret, azonban a játék és a játékosítás közötti jelentős különbségek vannak. Játék során az örömszerzésen van a hangsúly, míg a játékosítás lehetővé teszi egy külső cél elérését megújult környezetben és játékos, élvezhető közegben (Bónus – L. Nagy 2020).

Napjainkban már szerencsére egyre inkább háttérbe szorul az a felfogás, miszerint a tanórai játékot csak jutalmazásként vagy óra eleji/végi, bevezető/levezető feladatként kell és lehet alkalmazni. Sokkal nagyobb hangsúly kapnak vagy kellene kapniuk a játékosított tanóráknak, melyben a diákok egy adott játék megismerésével a tananyag egy új fogalomtárát vagy összefüggésrendszerét tekintik át, tanulják meg. A tanárokkal szemben fontos elvárás, hogy felkeltsék a tanulók érdeklődését és ezek a játékos feladatok nagy segítségül szolgálhatnak ehhez. Nagyban befolyásolhatja a játékos oktatás sikerességét a tanuló tudásszintje, életkora, játéktapasztalata, illetve az érzelmi szintje és társas közegben való érvényesülése.

Egyetemi éveim során találkoztam először a gamifikációval, amikor egy szeminárium kapcsán fél éven keresztül kerestük azokat a biológia tantárgyhoz kapcsolódó témaköröket, amelyeket a diákok nehezebben értenek meg, amelyek megtanulása nehézséget okoz nekik. Ilyen témakörök voltak a növény- és állatismeret, a biokémia, az ökológia, illetve a mikrobiológia is. A kurzus annyira nagy hatással volt rám, hogy a szakdolgozatomat is ebben a témában írtam „Játékok fejlesztése és alkalmazása a biokémia oktatásában” címmel. Két új társasjátékot fejlesztettem, amelyek a biokémia egy-egy témakörének feldolgozását voltak hivatottak elősegíteni.

A szakdolgozatom fő produktuma egy olyan társasjáték lett, amely a transzláció folyamatát dolgozza fel, s amely segítségével az mRNS, illetve a tRNS megismerésével, valamint az aminosavak ismeretének felhasználásával és a kodonszótár gyakorlati használatával sokkal hatékonyabban lehet a tananyagot feldolgozni. A játékfejlesztés során segítségemre volt, hogy a fehérjeszintézis és transzláció folyamata logikusan felépített és egymásra épülő részfolyamatok összessége. Ez sokat segített a játék felépítésében, hiszen a társasjáték alapját már biztosította is. Ezt a folyamatot kellett csak különböző akciókártyákkal és játékelemekkel színesítenem.



1. kép: Társasjáték a transzláció folyamatához
Forrás: A szerző archívuma

2023 szeptemberében rendezték meg a Kutatók Éjszakáját, amelyen a HUN-REN Ökológiai Kutatóközpont kutatóihoz csatlakozva én is részt vehettem. A Deák téri Evangélikus Gimnáziumban vártuk az érdeklődő gyerekeket és felnőtteket, akik érdekes előadások meghallgatását követően, biológiával kapcsolatos játékokkal ismerkedhettek meg és biológiai témájú foglalkozásokon vehettek részt, ami csupa játék és szórakozás volt. Itt lehetőségem nyílt a játékot idegen játékosokkal is kipróbálni, valamint további visszajelzéseket kapni. Az én asztalomhoz is különböző életkorú és különböző tudásszinttel rendelkező gyerekek és felnőttek érkeztek. Többen kilencedik osztályos koruk miatt eddig még nem tanultak biokémiát, így az egész anyag ismeretlen volt számukra. Szerencsére így is élvezték és értették a játékot, sőt olyan visszajelzést kaptam tőlük, hogy felkeltettem az érdeklődésüket és izgatottan várják a biokémia tananyag rész tanulását. Emellett akadtak olyan diákok, aki már előzetes tudással rendelkeztek, viszont a többségük nem szerette, vagyis inkább nem értette az iskolai biokémiát. A játék során átismételttem velük is az alapfogalmakat és boldogan nyugtáztam, amikor a gyerekek lelkesedtek, hogy ha így tanulták volna az iskolában a tananyagot, akkor igazán szerették volna, mert ezt így sokkal egyszerűbb megérteni.

A Kutatók Éjszakáját követően a Békásmegyeri Veres Péter Gimnáziumban is lehetőségem nyílt a hosszúgyakorlatom alatt tanított 12. osztály diákjaival megismertetni és kipróbáltatni a társasjátékot. Az első, általam önállóan tartott órát máris egy játékos órával indítottam, a gyerekek nagy öröme. Végzős, emelt szinten tanuló diákok lévén az anyagismerettel nem volt gondjuk, viszont jó volt átismételni velük a fehérjeszintézist, és erre, úgy tűnt, hogy jó eszközként szolgált az általam fejlesztett társasjáték. Az óra végén tartottunk egy ötletbörzét, ahol a játékkal kapcsolatos részletek pontosítására adtak tanácsokat, például: hogyan lehet differenciálni, illetve milyen más részen lehetne még formálni a játékot. Igazán hasznos

tanácsokat és ötleteket kaptam tőlük, amelyekkel a szabályokat finomítva még élvezetesebb élményt nyújthat a továbbiakban.

A tanév során különböző évfolyamok szakköri óráira is ellátogattam, ahol a diákok teljesen új élményként ismerkedhettek meg a társasjátékom kipróbálásán keresztül a biokémia rejtjelmeivel. Egyes évfolyamon ismétlésnek volt jó, máshol éppen a következő témakört bevezető foglalkozásként segített a közös játék.



2. kép: Báziskártyák a játékhoz
Forrás: A szerző szerkesztése



3. kép: Az akciókártyák
Forrás: A szerző szerkesztése

A fejlesztett játékok készítése során a társasjáték-pedagógia alapvetései mentén haladtam, és ezek figyelembevételével alkottam meg a játékokat. A társasjáték-pedagógia alapelveit Jesztl József és Lencse Máté *Társasjáték-pedagógia* című írása alapján foglalom össze (Jesztl és Lencse, 2018).

Nyolc alapvetet különíthetünk el:

1. A játék menete nem felbontható, azaz nem szakítható meg pedagógiai kitekintéssel, sem a pedagógus, sem pedig a diákok által. A játékot az elejétől a végéig egyben kell lejátszani, amikor a játékosok csak és kizárólag a játék élményét élik át, és nem gondolkoznak a játék pedagógiai hasznán vagy nincsenek ebből az élményből kiszakítva. A játék hatását a játékelmény fogja meghozni.
2. A társasjáték-pedagógiai foglalkozáson használt játékok nem fejlesztőjátékok, hanem a pedagógiai célnak megfelelően kiválasztottak, amelyek a játékosok belső motivációjára épülnek.
3. Egy játékot úgy kell fejleszteni, hogy a szerencsének kulcsfontosságú szerepe legyen benne. Hiszen ekkor több játékos esetén sincsenek jól bevált stratégiák, amelyek az egész játékon keresztül végigvihetőek, hanem alkalmazkodni kell a játék adta helyzetekhez, az ellenfelek által kialakított szituációkhoz is, és meg kell tanulni ezekre az kihívásokra reagálni.
4. A szabad játékkal ellentétben a társasjáték-pedagógia alatt inkább irányított játékról beszélhetünk, melynek irányítója nem a pedagógus, hanem maga a játék. A játékszabályok irányítanak és vezetnek a játékosokat a játék befejezéséig. A pedagógus feladata a diákok elé tárni azokat a játékokat, amelyekkel érdemes lehet játszani, ha a diák rendelkezik belső motivációval.
5. A pedagógus a foglalkozás során inkább játékosként legyen jelen, mint oktatóként. Vegyen részt a játékban, így a diákokkal együtt élményeket szerezhet és játékosként alakítani is tudja a játék menetét. Elősegíti a játékelményt a diákok számára, hogy nincs egy külső szemlélője a foglalkozásnak, hanem csak játékosok vannak, akik a játék céljáért küzdenek, együtt vagy egymás ellen.
6. A társasjáték-pedagógia nem egy adott játékból merít, hanem sok különböző játékmechanizmus, játéktípus alapján ér el fejlesztő hatásokat. Emiatt a pedagógusnak nagy játékatbázissal kell rendelkeznie, hogy az adott foglalkozást vagy foglalkozássorozatot jól le tudja vezényelni. Igazi hatását akkor fogja elérni, ha a diákok rendszeresen részt vesznek ilyen foglalkozásokon.
7. A társasjáték-pedagógia alkalmazása során feltűnhetnek olyan tehetséges diákok, akik az adott tudományterületen már a tehetséggondozás keretein belül tovább fejleszthetők. Nem várható el a társasjáték-pedagógiától a tehetséggondozás. Az irányzat célja inkább a motiválás vagy motiváltság fenntartása. Egy adott tanuló továbbfejlesztése már egyéni munkát igényel, amelyre ez a pedagógiai módszer nem alkalmas.

8. Az időkeret és az egyéb tényezők miatt nem feltétlen ajánlott tanórai keretek között végezni ezt a pedagógiai irányzatot. Délutáni foglalkozások alatt, illetve szabadidős tevékenységek gyanánt sokkal nagyobb lehetőségeket rejt a folyamat. A 45 perces időkeret nagyban befolyásolja a foglalkozás kimenetelét. Szabadabb időkeretben a diákok is önfeladtebben tudnak játszani és inkább a játékokra koncentrálnak.

Saját, eddigi gyakorlatom és tapasztalatom alapján a gamifikáció minden tantárgy tematikájába megfelelően alapos körültekintéssel beilleszthető. Jelenleg nyolcévfolyamos gimnáziumban matematika- és biológia szakos tanárként tanítok, és szerencsére az iskola szemléletéhez jól kapcsolható a gamifikációs technikák alkalmazása. A gyerekek a mai napig jó szívvel említik azt az órát, amikor a társasjátékkal tanulhattak, és lelkesen várják a további, ehhez hasonló alkalmakat, különösen, hogy a matematikaórák során is előszeretettel alkalmazom ezt a technikát.

Milyen pozitív hatásai lehetnek a gamifikációnak?

- a kevésbé motivált gyerekek is lelkesebbek, aktívabbak lesznek
- a szorongó, visszahúzódó diákok is hamarabb és könnyebben csatlakoznak
- jelentősen csökkenthető a monotonitás
- különböző tudású gyerekek is együtt tudnak játszani, tudásukat fejleszteni, s sikert elérni
- koncentrációjuk fokozódik, s ez más tananyagok átadásánál is hasznukra válik
- érezhetően várják a közös órákat a gyerekek, senki sem unatkozik, a versengés és a siker garantált
- felszabadult, jó hangulatú órákon örömmel résztvevő, lelkes diákok vesznek körül
- tanárként – a játék aktív résztvevőjeként –, a gyerekeket jobban megismerhetem, könnyebben megnyílnak felém és egymás felé is

Az elmúlt két év gyakorlata, valamint a különböző életkorú diákoktól és a kollégáktól kapott pozitív visszajelzések megerősítenek abban, hogy a játékosítást érdemes alkalmazni a tanórák során.

Felhasznált irodalom

Bónus Lilla–Lászlóné Nagy (2020): *A játékokkal kapcsolatos fogalmak szakirodalmi áttekintése*. In: Iskolakultúra 30.6, pp. 3–15.

Jesztl József–Máté Lencse (2018): *Társasjáték-pedagógia*. In: Tanítani könyvek. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest.