

## DIGITÁLIS JÁTÉK ALAPÚ GONDOLKODÁSFEJLESZTŐ ESZKÖZ TERVEZÉSE A MODERN OKTATÁSI JÁTÉKOK PEDAGÓGIAI ALAPELVEI ALAPJÁN ÉS ALKALMAZÁSI LEHETŐSÉGEI

**Debreczeni Dániel Géza**  
SZTE Neveléstudományi Doktori Iskola

*Kulcsszavak:* digitális játék alapú tanulás; oktatási játékok; gondolkodási képességek fejlesztése

A „Z generáció” életét már nagymértékben meghatározza a virtuális környezetben való informális tanulás, ezért nem könnyű őket a hagyományos oktatási módszerekkel hatékonyan motiválni (Tari, 2011). Azonban rendelkezésünkre áll a digitális játék alapú tanulás módszere, melynek pedagógiai elveit még nem használjuk ki kellő mértékben. Az utóbbi évtizedben igen kutatott terület lett a digitális játékok tervezése és hatékonyságvizsgálata, aminek főbb okai, hogy a játékoknak egyre összetettebb struktúrájuk lett, virtuális tanulási környezetet tudtak teremteni és komplex tanulási rendszerré váltak (Prensky, 2006). Továbbá a kutatások azt mutatják, hogy a tanulók jobban teljesítenek és szívesebben tanulnak a digitális játékok által, mint a hagyományos oktatási módszerekkel (Tüzün és mtsai, 2009; Manches és mtsai, 2010; Yang, 2012). Szakirodalmi feltárásunk és kutatásunk célja az, hogy meghatározzuk a digitális játék alapú tanulás és eszközeinek, a modern oktatási játékok pedagógiai alapjait és az oktatási játéktervezés követelményeit, hogy alapjául szolgálhassanak egy digitális játék alapú gondolkodásfejlesztő eszköz tervezésének és elkészítésének. Egy ilyen fejlesztő eszköz segítheti a pedagógiai munkát azáltal, hogy játékosan tanítja meg az iskolai tananyagot és fejleszti a tanulók gondolkodási képességeit tartalomba ágyazott formában. E terület szakirodalma felhívja a figyelmet arra, hogy a modern oktatási játékokat meghatározó pedagógiai alapelvek és játékelemek a hatékony digitális játék alapú tanulás előfeltételei (Pivec és Dziabenko, 2004; Wu és mtsai, 2012). A tanuláselméletek (Kebritchi és Hirim, 2008), a felhasználói élmény elemei (Kili és mtsai, 2012), az EGameFlow (Fu és mtsai, 2009), a pedagógiai játékelemek (Prensky, 2001; Wu és mtsai, 2012), a motiváció (Tüzün és mtsai, 2009), a teljesítményt meghatározó affektív tényezők (Giannakos, 2013) és a játéktervezési alapelvek mind meghatározói ennek, ami egyúttal mutatja e fejlesztő eszközök komplexitását és a tervezésüknél alapvetően fontos szerepet játszó oktatáselméleti megalapozottság igényét. A játéktervezési folyamatba a pedagógiai szakértő a játékmechanikát tervezők munkájánál kapcsolódik be, tehát itt történik a pedagógiai tartalom integrálása a játékba (Zyda, 2005). A tervezés célja a hagyományos oktatási elvek és az interaktív tanulási környezet egyesítése (Dickey, 2005; Kebritchi és Hirim, 2008), amit a játék alapú tanulási modellek (Garris és mtsai, 2002; Ak, 2012), valamint a pedagógiai és a játéktervezési alapelvek (Gee, 2006) együtt határoznak meg.

A digitális játék alapú tanulóval foglalkozó kutatások által leginkább vizsgált területek a deduktív gondolkodás, a problémamegoldó gondolkodás, a matematikai teljesítmény és házában az induktív gondolkodás. Bár sok áttekintő tanulmány született, a kutatók nem alkalmazzák a pedagógiai elveket a játéktervezéshez (Kebritchi és Hirim, 2008).

---

A kutatás az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával a TÁMOP 3.1.9-11/1-2012-0001 azonosító jelű „Diagnosztikus mérések fejlesztése” című kiemelt projekt keretében valósult meg.