

EGY JÁTÉKOSÍTOTT EGYETEMI KURZUS TAPASZTALATAI

P-1

Dancs Katinka

SZTE Neveléstudományi Intézet

Kulcsszavak: pedagógiai értékelés; gamification; felsőoktatás

A játékosítás (gamification) játékelemek nem játékos környezetben (pl. marketing, toborzás, oktatás) való alkalmazását jelenti. A játékosított rendszerek lényege, hogy a játékokból ismert játékelemeket (pl. pontok, szintek, küldetések, ranglisták) alkalmazunk annak érdekében, hogy működésbe hozzuk a játékdinamikai elemeket (pl. jutalmak megszerzése, versengés, önkifejezés), ezzel pedig aktivitásra sarkalljuk a résztvevőket (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Fromann, 2017). A játékosított értékelés sokféleképpen megvalósulhat attól függően, hogy milyen játékelemeket használnak a rendszer összeállításakor. A hazai középiskolai oktatásban (Barbarics, 2015) és az egyetemi képzésben (Kenéz, 2015) is vannak példák az értékelés és a tanulási folyamat játékosítására. A Szegedi Tudományegyetem tanári mesterképzésében hirdettünk meg egy szabadon választható tárgyat a 2017–2018-as tanévben, mely során a hallgatók értékeléséhez a gamification eszköztárát alkalmaztuk. A kurzust 14 hallgató teljesítette a játékosított értékelési rendszer keretei között. A hallgatók pontokat gyűjthettek a félév során, amiket három területről szerezhettek meg, az eredményeket ranglistán vezettük. A mindenki számára kötelező feladatokból összesen 40 pontot, szabadon választható feladatokkal (pl. vázlatkészítés, szakirodalom gyűjtése) 35 pontot teljesíthettek, 25 pontot órai munkával (pl. jelenlét, hozzászólás) szerezhettek. Célunk megosztani a kurzus tapasztalatait, a jó gyakorlatokat. A szabadon választható feladatok népszerűnek bizonyultak, különösen a kiadott szakirodalomból való vázlatkészítést választották sokan. A félév során négy cikk esetében volt erre lehetőségük, a határidőig elkészített munkákért 8, a határidő után leadott munkákért 5 pontot szerezhettek. Az első és a negyedik feladatot 12, a másodikat 10, a harmadikat 14 hallgató készítette el, és átlagosan 6–7,6 pontot gyűjtöttek a feladatokkal. A hallgatók minimum 15 és maximum 48 pontot gyűjtöttek, 6 résztvevő túl is teljesítette a 35 pontos határt. Az órai munka esetében is túlteljesítették a gyűjthető pontokat: minimálisan 21 pontot gyűjtöttek, maximálisan 31-et. A kurzust megelőzően nem gyűjtöttünk adatokat a hallgatók tanári pálya iránti elkötelezettségéről, tanulási motivációjáról, így nem tudjuk kijelenteni, hogy a résztvevők aktivitása a gamification eszköztárának köszönhető-e. Ugyanakkor a kurzus végén megkértük őket, értékeljék az órát ötfokú Likert-skála és nyitott kérdések segítségével. A visszajelzések alapján leginkább a tanár személye ($M=4,73$), a kurzuson feldolgozott témák ($M=4,64$) és a feladatok szabad megválasztásának lehetősége ($M=4,36$) ösztönözte őket a munkára, míg legkevésbé a versengés ($M=3,64$) hatott rájuk pozitívan. Az eredmények arra utalnak, hogy az érdeklődésükhöz igazodó, egyéni tanulási útvonalak elnyerték tetszésüket.