

BENCÉNÉ FEKETE ANIKÓ ANDREA  
MATE Kaposvári Campus, Neveléstudományi Intézet, egyetemi docens  
*bencene.fekete.aniko.andrea@uni-mate.hu*

BENCE-KISS KRISZTINA  
MATE Kaposvári Campus, Kereskedelem és Marketing Tanszék, adjunktus  
*bence-kiss.krisztina@uni-mate.hu*

## **Tanító szakos hallgatók ismeretei a gamifikációról**

*Kulcsszavak:* gamifikáció, tanító szakos hallgatók, természetismeret és matematika óra

A 21. században megváltoztak a nevelési igények, az ismeretanyag is átalakult, ami új utak, módszerek alkalmazását várja el a pedagógusoktól. A leendő tanítókat a képzés során a leghatékonyabb eljárásokkal kell megismertetni. A gamifikáció az oktatás esetében a játékalapú működési elvek, játékesztétika és játékkervezői gondolkodás használata a cselekvés sarkallására, a tanulás elősegítésére, a problémák megoldására. 2022-ben végzett kutatásunk célja annak feltárása, hogy a végzős tanító szakos hallgatók (N=72) milyen ismeretekkel rendelkeznek a gamifikációról. Kutatási kérdéseink arra irányultak, hogy mennyire tartják hatékonynak, és milyen tantárgyak esetében, az óra melyik részében alkalmazzák ezt a módszert. Az adatok elemzése IBM SPSS for Statistics program segítségével történt. A leíró statisztikák mellett vizsgáltuk az összefüggést a módszer alkalmazása és a nemek között, valamint a hallgató gyakorlati helye között. Az eredmények arra mutattak rá, hogy a módszertan kurzusokon felkészítik a hallgatókat a gamifikáció alkalmazására, elsősorban természetismeret és matematika óra keretében használnák szívesen.

## **Knowledge of Education Students about Gamification**

*Keywords:* gamification, education students, science and mathematics lessons

In the 21st century, the needs of education have changed. Knowledge has also been transformed, which challenges teachers to use new ways and methods. Future teachers should be introduced to the most effective methods during training. In the case of education, gamification is the use of game-based operating principles, game aesthetics and game design thinking to stimulate action, promote learning, and solve problems. The aim of our research conducted in 2022 is to reveal what knowledge graduate education students (N=72) have about gamification. Our research questions focused on how effective they consider it to be, for which subjects and in which part of the lesson would it be used. The data was analyzed using the IBM SPSS for Statistics program. In addition to descriptive statistics, we examined the correlation between the application of the method and gender, as well as the student's place of practice. The results showed that the methodology courses prepare the students for the use of gamification, and they would like to use it mainly in the context of science and mathematics lessons.