

JÁTÉKOSÍTÁS AZ ÉNEK-ZENE ÓRÁN

SZ-3

Tormáné Kiss Bernadett*, Józsa Krisztián**

**Szegedi Tudományegyetem, Neveléstudományi Doktori Iskola*

***Szegedi Tudományegyetem; Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem*

Kulcsszavak: gamifikáció; ének-zene óra; pedagógiai kísérlet

Az ének-zene órák során fontos az élményközpontúság, hiszen a diákok akkor tudják leginkább elsajátítani a tananyagot, akkor fejlődnek leginkább a különböző készségeik és képességeik, ha élvezettel vesznek részt az órákon, szívesen végzik a feladatokat. Azonban sem a közvélemény, sem az utóbbi évek kutatásai nem az örömteli énekórákról és a motivált, lelkesen zenélő tanulókról számolnak be (Chrappán, 2017; Csíkos, 2012; Janurik et al., 2020; Janurik et al., 2021; Pintér, 2018, 2020; Pintér & Csíkos, 2020). Az utóbbi évtizedekben a hazai ének-zene oktatásról a legtöbb vélemény meglehetősen negatív. Az előadás során egy olyan módszert, a játékosítást (gamifikáció) mutatunk be, amely a tanórai motivációt növelheti. A gamifikáció ének-zene tanórai alkalmazását kontrollcsoportos kísérleti elrendezésben próbáltuk ki. A gamifikáció módszere során olyan játékos elemeket használunk egy nem játékos környezetben (pl. oktatás), mint például a társasjátékokban vagy videójátékokban is használt pontrendszerek, szintlépések, feladványok, ranglétrák. A módszer segítségével a tanulók egy játék keretei között, játékszabályokkal felépített rendszerben tanulnak, oldanak meg feladatokat, melyekért pontokat kaphatnak, szintet léphetnek. A teljesítményükről ezáltal folyamatos visszacsatolást kapnak. A módszert a zenei romantika témakörében dolgoztuk ki. A kísérletben részt vevő 7. osztályos diákok egy kisvárosi általános iskola tanulói voltak. A kísérleti csoportban két osztály (20 lány, 18 fiú), a kontrollcsoportban egy osztály (12 lány, 11 fiú) vett részt. A diákok három gamifikált órán vettek részt. Az órákat megelőzően és azokat követően a tanulók egy-egy kérdőívet töltöttek ki az ének-zene órákkal kapcsolatban. Az előmérés eredményei alapján a kérdőívben felsorolt 12 tantárgy közül a diákok átlagosan a 11. helyre sorolták az ének-zene tantárgyat az alapján, hogy mennyire kedvelik. Tehát az ének az egyike volt a legkevésbé kedvelt tárgyakkal. A diákok nem énekeltek szívesen az órákon, és kevesen tartották érdekesnek azokat. Az utómérés során a diákok értékelhették a gamifikációs órákat, megoszthatták a véleményüket, tapasztalataikat. A kutatás során alkalmazott gamifikációs módszerrel megtervezett ének-zene órák elérték a céljukat, hiszen a diákok véleménye pozitív irányba változott. A tanulók élvezték az órákat és szívesen vettek részt azokon. A diákok kimagasló hányadának tetszettek az órák, illetve a legtöbb diák örülne, ha az ének-zene órák hasonló keretek között folynának. A diákok véleménye alapján az órák érdekesek és változatosak voltak. A legkiemelkedőbb eredménynek az mondható, hogy a kísérleti órákat követően első helyre került az ének a kedveltségi ranglétrán. A kísérleti órák és a kérdőíves felmérés eredménye alapján arra következtethetünk, hogy a gamifikáció módszerét hatékonyan lehet alkalmazni az ének-zene órákon. Ennek megerősítése érdekében további osztálytermi kísérletre van szükség.

A kutatást a Szegedi Tudományegyetem Interdiszciplináris Kutatásfejlesztési és Innovációs Kiválósági Központ (IKIKK) Humán és Társadalomtudományi Klaszterének IKT és Társadalmi Kihívások Kompetenciaközpontja támogatta. A szerzők a Gyermeki fejlődés nyomon követését segítő mérőeszközök fejlesztése kutatócsoport tagjai.