

HOGYAN GAMIFIKÁLJUNK ANGOL ÓRÁN? EGY INTERVENCIÓ EREDMÉNYEI

T-8

Pálincás Vivien *, Dancs Katinka **

** Szegedi Tudományegyetem*

*** Szegedi Tudományegyetem, Neveléstudományi Intézet*

Kulcsszavak: gamifikáció; motiváció; intervenció

A tanulók motivációjának ösztönzője lehet a gamifikáció, ami a játékos elemek nem játékokra szánt környezetben történő alkalmazását (Deterding et al., 2011) jelenti. A gamifikált rendszerek tervezése összetett folyamat (Hunicke et al., 2004). A hazai kutatások között számos olyat találni, amelyek a gamifikáció hatékonyságáról számolnak be (pl. Bíróné Várhegyi, 2017; Szabó et al., 2022), azonban csak elvétve találni olyat (pl. Barbarics, 2015), amely a gamifikálás ajánlott lépései (Fromann, 2017; Hunicke et al., 2004) közül a résztvevők előzetes megismerésére, az igényeikhez illeszkedő rendszer tervezésére vállalkozna. Kutatásunkat egy hatodikos osztályban végeztük el, amely során a diákok egy hat tanórából álló gamifikált tanegységben vettek részt. A kutatással a következő kérdésekre kerestük a választ: (1) milyen főbb elemekből épül fel egy gamifikált rendszer, (2) hogyan történik a megvalósítása a gyakorlatban, amennyiben a diákok előzetes játékos motivációját és gyakorlatát feltárjuk és azt felhasználjuk a tervezésnél és (3) egy ilyen módon megtervezett rendszer milyen hatást tud gyakorolni a tanulók motivációjára. Az adatok gyűjtéséhez kimeneti és bemeneti kérdőíveket alkalmaztunk, amelyek saját tervezés eredményeként jöttek létre, valamint építettek a Keler-féle ARCS motivációs elméletre (Keller, 2008). A kérdőívek által kapott eredmények mellett, még a kísérletet végző személy egyéni megfigyeléseit vettük figyelembe az eredmények értelmezésekor. Eredmények szempontjából a kutatás alapján a következőket mondhatjuk el a gamifikáció alkalmazhatóságáról: (1) minden csoport esetében más és más elem lesz az, ami működhet és nincs egy olyan rendszer, ami garantáltan minden csoport esetében hasznosítható lenne, (2) a tanulók saját tudáról és tanulásról alkotott elképzelései akár pozitívan, akár negatívan is befolyásolhatják a gamifikáció fogadtatását és ezáltal sikerességét, (3) a tantárggyal kapcsolatos attitűdök is szerepet játszanak a gamifikáció megítélésén és (4) a gamifikált értékelés kevésbé volt szorongáskeltő a tanulók számára, ha azt a hagyományos értékeléssel vetjük össze. A kutatás egy másik, izgalmas eredménye a gamifikáció pozitív hatása az adott osztályban fennálló társas kapcsolatokra, ami még egy viszonylag kiaknázatlan területe a témának, így akár a továbbiakban ennek a vizsgálata is előremutató lenne. Összegezve a kutatás eredményei alapján a gamifikált tanegység pozitív hatással volt a tanulók motivációjára, ugyanakkor a kvalitatív eredmények arra is rámutattak, hogy további tényezőket is érdemes a változók közötti kapcsolat vizsgálatába bevonni. Az így kapott eredmények bizonyítják a diákok játékos motivációjának és gyakorlatának megismerésének szükségességét, mivel ezek azok az adatok, amelyek segíthetik egy sikeres gamifikált rendszer létrejöttét, a résztvevők ösztönzését.