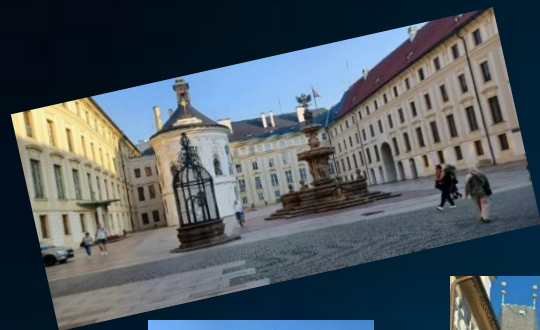




Az Európai Unió
támogatásával



Erasmus+ képzésen Prágában 2024. aug.18-24.



Game-based Learning Játékalapú Tanulás

2025. OKTÓBER 14.

VARGÁNÉ TUSKA ANITA ADRIEN

*„A játék
a kutatás legjobb módja.” (Albert Einstein)*

*„Semmiiben sem nyilvánul meg olyan
világosan az emberek jellege, mint a
játékban.”
(Lev Tolsztoj)*

Amiről szó lesz

- JÁTÉK, JÁTÉKOSÍTÁS ÉS JÁTÉKALAPÚ TANULÁS
- MOTIVÁCIÓ
- A JÁTÉK ELEMEI
- JÁTÉKOS TANULÁSI TECHNIKÁK
- KREATIVITÁS ÉS JÁTÉKTERVEZÉS (GAMESTORMING)
- STORYTELLING ÉS DIGITÁLIS TÖRTÉNETMONDÁS
- GONDOLKODÁSI MÓDOK
- 4F MODEL

Játék (Game)

- NEM A TANULÁS A CÉL → SZÓRAKOZÁSRA TERVEZETT
- SZABÁLYOKON ALAPUL
- KIHÍVÁST JELENT



A JÁTÉK ÖNKÉNT, SZABADON VÁLASZTOTT TEVÉKENYSÉG, AMELYBEN NINCS KÉNYSZER, VARÁZSA MINDEN KOROSZTÁLYT MAGÁVAL RAGAD.
A JÁTÉK LÉNYEGE AZ EMBERNEK AZ A KÉPESSÉGE, HOGY TÜKRÖZZE A VALÓSÁGOT, ÉS ÁT IS ALAKÍTSA AZT.



Játékosítás (Gamification)

- TANULÁSI KÖRNYEZET
- MOTIVÁCIÓS CÉLLAL JÁTÉKELEMEK HASZNÁLATA (PONTOK, JELVÉNYEK, RANGLISTÁK...) NEM JÁTÉKOS KÖRNYEZETBEN

„OLYAN INNOVATÍV OKTATÁSI MÓDSZER, AMELY EGYES TANULÁSI FOLYAMATOKAT JÁTÉKSZERŰVÉ ALAKÍT. A MÓDSZER KERETÉBEN JÁTÉKELEMEKET ALKALMAZUNK OLYAN KÖRNYEZETBEN, AMELYEK JÁTÉKON KÍVÜLI HELYZETEKET JELENTENEK, HOGY AZOKAT ÉRDEKESEBBÉ, FIGYELEMFELKELTŐBBÉ TEGYÜK.” (LÉVAI DÓRA)



Játékalapú Tanulás (Game-based Learning)

- OLYAN OKTATÁSI MÓDSZER, AMELY A TANULÁSI CÉLOK ELÉRÉSÉHEZ VALÓDI JÁTÉKOKAT HASZNÁL.
- TANULÁSI FOLYAMAT, MELYBEN A JÁTÉK A TANULÁSI ESZKÖZ, AMELY ÁLTAL A TANULÓ ÚTMUTATÁST KAP, ÉS INTERAKCIÓVAL FEJLESZTI KÉSZSÉGEIT.

ELSŐDLEGES CÉL: KÉPESSÉGFEJLESZTÉS, TANANYAG
FELDOLGOZÁSA JÁTÉKON KERESZTÜL



Motiváció

- **BELSŐ MOTIVÁCIÓ: A JÁTÉKOK ÖNMAGUKBAN ÉLVEZETESÉK, KIHÍVÁST ÉS SIKERÉLMÉNYT NYÚJTANAK.**
- **KÜLSŐ MOTIVÁCIÓ: JUTALMAK, PONTOK, SZINTEK SEGÍTIK A TANULÓK ELKÖTELEZŐDÉSÉT.**
- **FLOW ÉLMÉNY: A JÁTÉKOS BELEMERÜL A TEVÉKENYSÉGBE, AMELY OPTIMÁLIS KIHÍVÁST ÉS JUTALMAT BIZTOSÍT.**



A játék (főbb) elemei 1

- **Célok és kihívások:** Meghatározott feladatok és játékbeli célok, amelyek motiválják a játékost.
- **Szabályok:** Korlátok és keretrendszerek, amelyek segítik a tanulási folyamatot.
- **Visszacsatolás:** Azonnali visszajelzés a teljesítésről.
- **Interaktivitás:** Aktív részvétel, döntéshozatal, problémamegoldás.

A játék elemei 2

- Játéktér (terem, iskola udvar, város adott területe...)
- „Korlátok”: - idő (max. 10 perc, a tanóra, a megoldás megtalálásáig stb.)
 - hely (a terem bizonyos része, online tér...)
- Szabályok az interakcióhoz: csak a feladat megoldásáról, csoporton belül kommunikálhatnak ...
- Eszközök (papír, ceruza, toll, kártya, kép...)
- Cél: játék cél + oktatási cél

Tanulási technikák



• KIHÍVÁSOK ÉS KÜLDETÉSEK (MISSION-BASED LEARNING) – PROBLÉMA ALAPÚ TANULÁS (PROBLEM-BASED LEARNING) - SEGÍTHET A FELADAT RÉSZEKRE BONTÁSA (TINY CHALLENGE) - [HTTPS://GOOSECHASE.COM/](https://goosechase.com/)

• SZEREPJÁTÉKOK (ROLE-PLAYING GAMES) – ÖSZTÖNZI AZ AKTÍV TANULÁST

• SZIMULÁCIÓK (SIMULATION-BASED LEARNING) - ADAPTIVE LEARNING: A JÁTÉKOK A JÁTÉKOSOK TELJESÍTMÉNYEI ALAPJÁN ÁLLÍTIK BE A NEHÉZSÉGI SZINTET, VALÓ VILÁGHOZ KÖTHETŐ ELEMOK VIRTUÁLIS KÖRNYEZETBEN

• JUTALMAZÁSI RENDSZER: PONTOK, JELVÉNYEK (POINTS & BADGESVERSENYEK ÉS RANGLISTÁK (LEADERBOARDS & COMPETITIONS) SZINTEZÉS (LEVELING UP): A FOKOZATOS FEJLŐDÉS BIZTOSÍTÁSA

CSAPATMUNKA ÉS EGYÜTTMŰKÖDÉS: TÖBBJÁTÉKOS (MULTIPLAYER)

ELEMOK BEÉRÍTÉSE, KOMMUNIKÁCIÓ FEJLESZTÉSE

Kreativitás – Játéktervezés (Gamestorming)

GAMESTORMING → KREATÍV PROBLÉMAMEGOLDÓ MÓDSZER

- ELŐMOZDÍTJA AZ INNOVATÍV GONDOLATOKAT, KÍSÉRLETEZÉSRE ÉS ÖTLETELÉSRE ÖSZTÖNÖZ
- INTEGRÁLJA AZ ÖTLETROHAMOT INTERAKTÍV MÓDSZEREKKEL
- STRUKTURÁLT JÁTÉKOT HASZNÁL A TANULÁS FOKOZÁSÁRA
- SEGÍTI A TANULÓKAT A KRITIKUS GONDOLKODÁSBAN ÉS AZ EGYÜTTMŰKÖDÉSBEN
- SEGÍT A CSAPATÉPÍTÉSBEN ÉS AZ ELKÖTELEZETTSÉGBEN





Játéktervezés



Előkészítés, tervezés – szervezeten és megvalósítható módon

Megjelenés - az előkészítő munkálatoknak kellő időt hagyva

Kommunikáció - legyen jól működő (pl. online csoport)

Játékvezetés – játékszabályokat előzetesen egyeztetve, segédjátékvezetőket felkérve

Bíráskodás – a szabályok mentén, azonos feltételekkel, balesetmentesen játszanak a résztvevők

Visszajelzés, értékelés – folyamatos tájékoztatás a játék állásáról, pontok, büntetők, együttműködés az eredményes játékért

Eredményhirdetés – mindenkinek fontos a teljesítményt elismerő jutalmazás, de az aktív részvétel is számít

Motiválás későbbi játékokra – dicséret a részvételért az adott játékot befejezve

Játéktervezés (minta)

- Elképzelni egy világot/”felfedezni” egy bolygót
- Benépesíteni (emberek, állatok, növények) a bolygót
- Mi az, ami kell és mi az ami lehet (pl. törvények, szórakozási lehetőségek stb.)
- „Bezárni a világot”



Storytelling és digitális történetmondás

Mi tesz egy történetet jóvá?

- Érdekes karakterek, akik az események mozgó rugói
- Konfliktusok és azok megoldása
- A környezet
- Végkifejlet, konklúzió, amely összeköti a történetet

Digitális Storytelling:

A digitális történetmesélés a multimédiás elemeket (szöveg, kép, hang, videó) egyesíti, hogy interaktív narratívákat hozzon létre, és magával ragadó ÉLMÉNYEKEN keresztül fokozza a tanulást.

<https://www.commonsense.org/education/lists/apps-and-sites-for-storytelling>



Gondolkodási módok

- Konvergens gondolkodás: Logikai és analitikus gondolkodás
- Divergens gondolkodás: Kreativitás és új ötletek generálása
- Laterális gondolkodás: Szokatlan és innovatív megoldások keresése



Gondolkodási módok a Játékalapú Tanulásban

- Kritikai gondolkodás: összetett problémák elemzése és megoldása.
- Kreatív gondolkodás: Az innováció és az azonnali megoldások ösztönzése.
- Stratégiai gondolkodás: Tervezés és döntéshozatal forgatókönyvek alapján.
- Reflexiós gondolkodás: A cselekvések értékelése és a tapasztalatokból való tanulás.

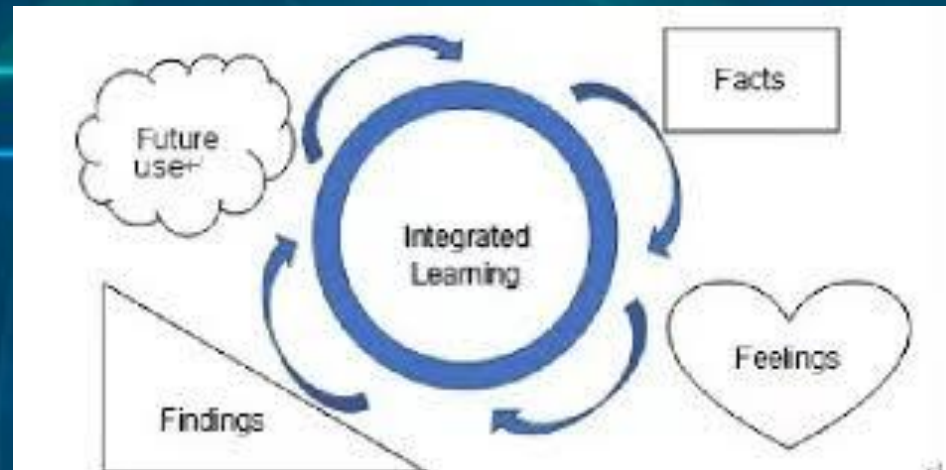
4F Modell (Reflexió a tanulásban):

Facts (Tények): Mi történt a játék során/Mit tanultunk?

Feelings (Érzelmek): Milyen érzéseket váltott ki?

Findings (Tanulságok): Mit tapasztaltunk/Mit következtettünk belőle?

Future (Jövő): Hogyan alkalmazzuk a tanultakat?



Zárógondolatok

A játékos tanulás hatékony eszköz lehet az oktatásban, ha jól megtervezett mechanizmusokat alkalmazunk.

A játékos elemek fokozzák a motivációt, kreativitást és problémamegoldó képességet.

A történetmesélés és gamifikáció együttesen interaktív és élvezetes tanulási élményt nyújthat.

Néhány, általam használt link

<https://www.buffalo.edu/ubcei/enhance/teaching/technology/simulations-and-game-based-learning.html>

<https://larryferlazzo.edublogs.org/2014/07/23/the-best-online-learning-simulation-games-interactives-help-me-find-more/>

<https://www.edutopia.org/online-games-simulations-teaching-tools>

<https://docs.google.com/presentation/d/1zopk19Qj-YsLV2j8eNJzvl2D466fX7y6/edit#slide=id.p1>

<https://megoldaskozpont.com/csalad-es-gyermek/pozitiv-pedagogia/tanulasi-motivacio>

<https://tka.hu/nemzetkozi/6575/jatekositas>

Köszönöm a megtisztelő figyelmet!

**MINDENKINEK JÁTÉKOS ÉLMÉNYEKBEN GAZDAG
TANÓRÁKAT KÍVÁNOK!**