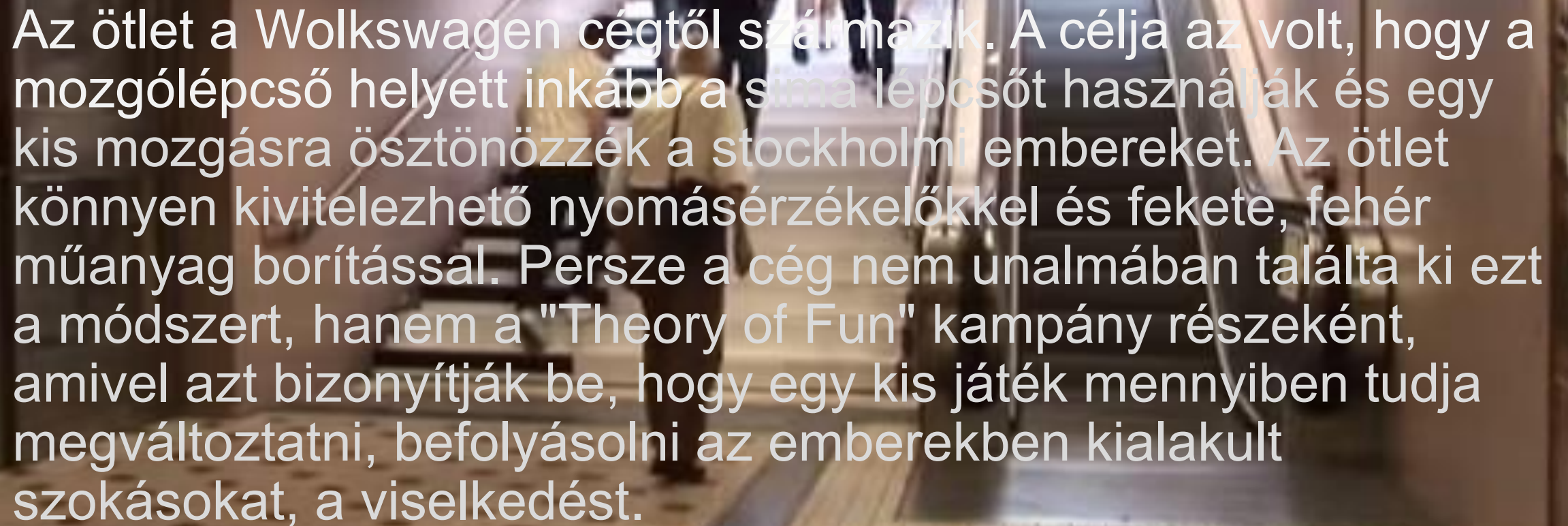


Gamification az oktatásban

Matematika tanárok szakmai napja
Miskolc-Diósgyőr, 2017. február 23.







Az ötlet a Wolkswagen cégtől származik. A célja az volt, hogy a mozgólépcső helyett inkább a sima lépcsőt használják és egy kis mozgásra ösztönözzék a stockholmi embereket. Az ötlet könnyen kivitelezhető nyomásérzékelőkkel és fekete, fehér műanyag borítással. Persze a cég nem unalmában találta ki ezt a módszert, hanem a "Theory of Fun" kampány részeként, amivel azt bizonyítják be, hogy egy kis játék mennyiben tudja megváltoztatni, befolyásolni az emberekben kialakult szokásokat, a viselkedést.

Zenélő lépcső

- <https://www.youtube.com/watch?v=b5rbP65AFCU>

A világ legmélyebb szemetese

- <https://www.youtube.com/watch?list=RDivg56TX9kWI&v=4wOe0aqYguY>

Játszunk egész életünk során





Szeretünk játszani, mert a játék az a
tevékenység ...



A játék az a tevékenység, melyet szabadon választunk, önmagáért végzünk és örömezés kíséri.





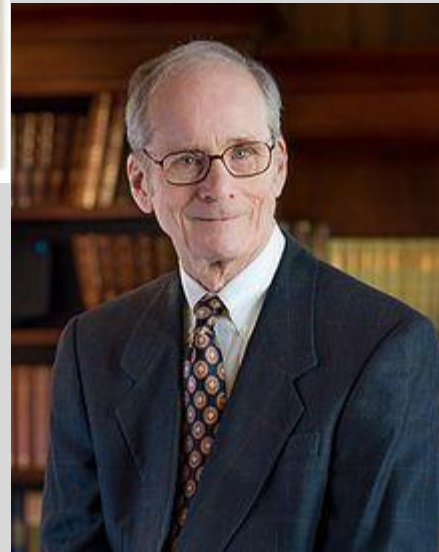
Motiváció-kutatások

Motiváció-kutatások

© Henry Harlow -1950



© Edward Deci - 1971



© Daniel Pink - 2009



A jutalom, a végső cél elérése a
lényeg, nem a tevékenység maga:
EXTRINZINK MOTIVÁCIÓ



A tevékenység végzése okoz
örömet, nem a jutalomért teszi:
INTRINZINK MOTIVÁCIÓ



Játékosítás \neq Játék

Játékosítás: a játékok során használt elemek átültetése abba, ami nem játék (Fromann)

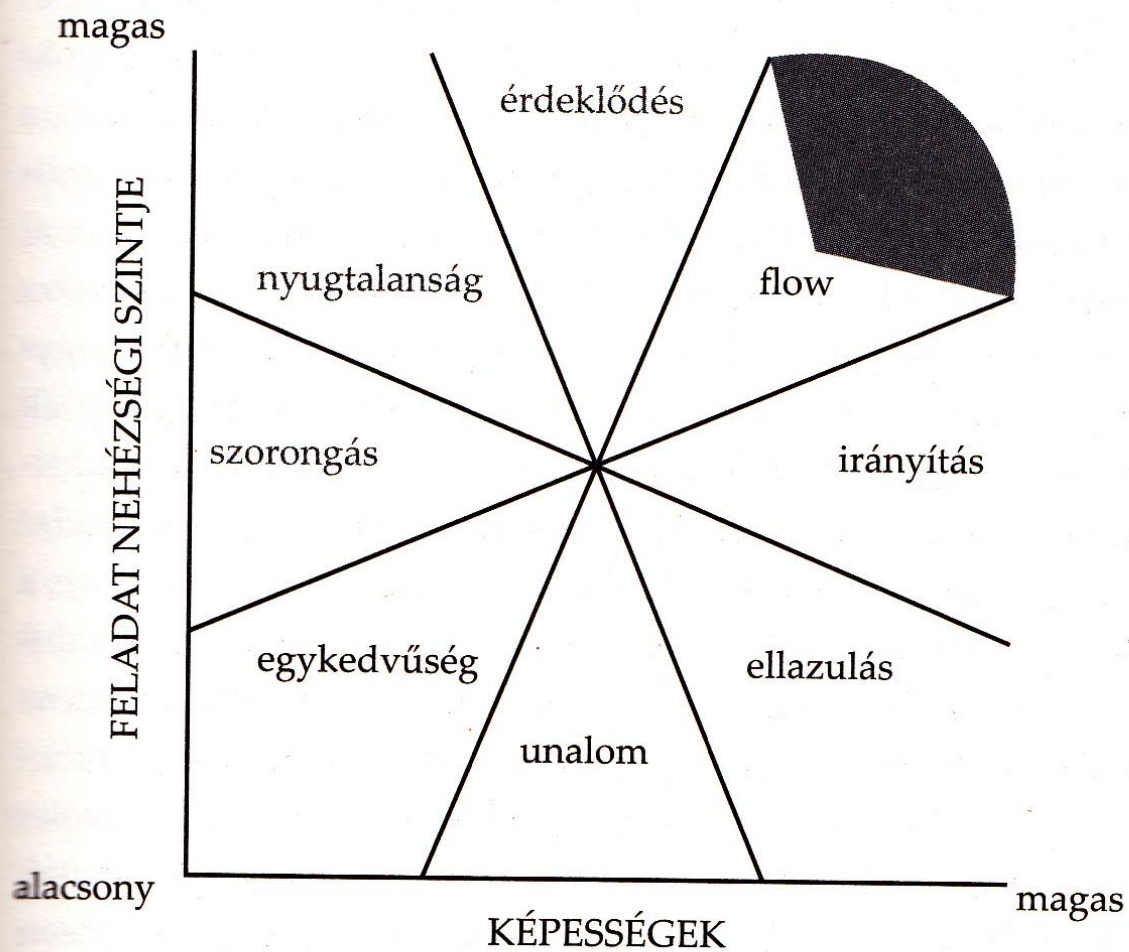
Ezzel a módszerrel a

- ⦿ A munka – nem kényszer, hanem tevékenység, kikapcsolódás
- ⦿ A tanulás – nem unalom, kényszer, hanem izgalom, kaland
- ⦿ Az életben jelentkező probléma nem pánik, hanem kihívás a megoldásra



Forrás: Fromann Richárd, ELTE szociológia, JátékosLét

Az életminőség a feladatok és képességek függvényében.
Optimális életminőség vagy flow akkor következik be, amikor mindkét változó magas szintű.



Forrás: Massimini, Carli 1988; Csikszentmihályi 1990, átdolgozva.

Csikszentmihályi Mihály: FLOW

1. Optimális terhelés

a kihívás és a képességek, lehetőségek közötti tökéletes egyensúly a sikerélmény biztosítása, a könnyűtől az egyre nehezedő kihívásokig

FLOW hatás, a játék öröme, sikerélmény jellemzi

2. Ideális beszíntezés

NAGY CÉL – értelme iránya van az egésznek, narratívába helyezi a tevékenységet és az eredményeket

KIS CÉLOK – a nagy felosztása egymásra épülő beszíntezése

KÖNNYEN ÉS GYORSAN ELÉRHETŐ CÉLOK, FOLYAMATOS VISSZACSATOLÁS, ÉRTÉKELÉS

Aranyfonál elmélet

- ◉ A képzelte és a valós állapot összekötője, visszahúzza a valóságba
- ◉ Szerepjáték – mintha élmény átélése
- ◉ Self konzisztencia
- ◉ A játék során megszerzett kompetenciák az élet más területein hasznosulnak!

Gamification – játékosítás az oktatásban – magyar képviselői

- ◉ Damsa Andrei
- ◉ Fekete Zsombor
- ◉ Fromann Richárd
- ◉ Joós Andrea
- ◉ Prievara Tibor
- ◉ Vendler Balázs
- ◉ Javaslat: TED Talks...



SDG

**Köszönöm a megtisztelő
figyelmet!**

Kelemen Gabriella
Pedagógiai szakértő RPI
kelemen.gabriella@reformatus.hu