

Játékkal a tanulás öröméért

Motto : „ Én játszom ugyan, de ti vegyetek komolyan!” Szilágyi Domokos



A mindennapi életben egymást kizáró fogalmakként él a felnőttek, a szülők, de akár a tanárok szemében is a játék és a tanulás. Sokan vélekednek úgy, hogy míg a tanulás „komoly” tevékenység, munka, addig a játék a szabadidő fogalmához kapcsolódik.

Pedig a tanulás sikerének kulcsa elsősorban a motiváció. Az egyik legfontosabb kérdés a tanár számára, hogyan tudna olyan kereteket biztosítani a tanítás során, amelyek a diákok tanulási motivációját elősegítik.

Az utóbbi évek pedagógiai kutatásának egyik témája éppen a játékosítás lehetőségének bevezetése a tanulás segítésére. A játékok ugyanis olyan mechanizmusokat indítanak be az emberi viselkedésben, amelyek örömeztést okoznak, és motiválnak az adott tevékenység végrehajtására. A tanulás játékosítása vagy gamifikáció azt jelenti, hogy „kölcönvesszük” a játékokból azokat a mechanizmusokat, amelyek a motiváció pozitív, ösztönző érzését kiváltják, azaz a játéktervezési elemeket nem játékkontextusban használjuk fel.

Sok szó esik manapság arról is, hogy a gyerekek egyre kevésbé képesek hosszan koncentrálni valamire. A játékba való önfeledt elmélyüléshez hasonló Csíkszentmihályi Mihály Flow elmélete, amely szerint egy adott tevékenységben annyira feloldódhatunk, olyan élményben lehet közben részünk (flow-t, azaz áramlást élünk át), amelynek okán az adott tevékenységet pusztán önmagáért, a cselekvésért végezzünk. (Csíkszentmihályi, 2010) Áramlás átélésekor az adott személy maximálisan motivált, az adott tevékenységgel kapcsolatos koncentrációja teljes. Ilyenkor nemcsak a teljesítőképeség növekszik, hanem az adott személy tudatállapota is változik, amely visszahat magára a személyre is, akinek a kompetenciái fejlődnek, erőteljes fókuszálásra képes, a tevékenység örömet okoz, nem megterhelő.

Az EDUGRAAL című Erasmus + projekt hat ország – (Franciaország, Belgium, Spanyolország, Olaszország, Görögország és Románia) oktatási szakembereit és pedagógusait egyesíti egy közös cél megvalósítása érdekében: újraértelmezni a házi feladatok felhasználását az ismeretek rögzítése, elmélyítése érdekében, de egészen új, innovatív formában: játékosítva, fokozva a tanulási motivációt és megteremtve a „flow” élményt a házi feladat megoldása során.

A projekt során olyan házi feladatok elkészítése a cél, amelyek a számítógépes kalandjátékok mintájára alapozva egy teremtet világba vonják be a diákokat, ahol a történet előrehaladtával különböző feladatok megoldásával érnek el a végső célhoz, szerzik meg a 'kincset, miközben begyakorolják az órán elhangzott ismereteket.

Az Edugraal projekt során nem csak házi feladat kalandok születnek, hanem komplex módon a tanárok felkészítése, a játékosítás fogalmával való megismerkedése is megtörténik egy e-learning modul keretein belül. A megvalósításhoz szükséges pedagógiai eszköztár is a pedagógusok rendelkezésére áll a közös munka eredményeképpen létrejövő edugraal.eu oldalon, amely hat nyelven: franciául, olaszul, magyarul, románul, görögül és spanyolul mutatja be a gamifikáció és a házi feladat kaland fogalmát, oszt meg kész, azonnal felhasználható házi feladat kalandokat. Matematika, biológia, fizika, kémia, történelem, irodalom órákon felhasználható, inter és transzdiciplináris megközelítésű, érdekes kalandok, színes grafikai megoldások jellemzik a házi feladatokat.

A Kölcsey Ferenc Főgimnázium diákjai is részt vettek a már kész feladatok tesztelésében, illetve tanárai maguk is készítettek kalandosított házi feladatokat.

A leghitelesebb beszámolót a szaktanároktól kapunk, akik rengeteg időt és energiát fektettek abba, hogy megtanulják, illetve létrehozzanak a gyerekek számára kalandos, felfedeztető játékosított házi feladatokat. Az alábbiakban az ő tapasztalataikat, véleményüket idézzük:

„Játékosított, kalandos házifeladatokat hoztunk létre aminek során új kihívásokkal kellett szembenéznünk. A játékosítás mint módszer házi feladatra alkalmazva egészen új területet arra a következtetésre jutottunk, hogy megéri a befektetett munkát, hiszen a tanulás folyamatát jól kiegészíti, segíti a gyakorlást és a mélyítést” (Tanár)

Érdekes szemléletmód, előtervezés, sok kreativitás, még több idő és jó esetben csapatmunka jellemzi ezt a fajta oktatási módszert. (Tanár)

A téma kiválasztásának igazodnia kell a diák érdeklődési köréhez, mert így talán szívesebben lát neki a több oldalas feladatsornak. A gyakoroltató feladatok kiválasztása tünt a legegyszerűbbnek, hiszen a megtanított elméleti vagy gyakorlati anyaghoz kellett kapcsolódnia. A kerettörténet megalkotása viszont nagyon időigényes, a szókincsnek alkalmazkodnia kell a gyerek életkorához és elsődleges ismereteihez.” (Tanár)

A játékosított házi feladat létrehozását csapatban, közösen végeztük. Az együttműködés igazán jó hangulatban telt, nemcsak kihívás volt számunkra, hanem igazi csapatépítő feladat is. Kreatív ötletek születtek, gyorsan összeállt a házi feladat vázlata. Kicsit több időt vett igénybe a számítógépes tördelés, javítás, a végleges változat megteremtése. (Tanár)

Igazi kihívás volt, tetszett. (Diák)

Nekem személy szerint tetszettek a kihívások és a váratlan fordulatok benne. Lenyűgöző! (Diák)

Érdekesnek tartom az ötletet, hogy a feladatokat beépítsék egy történetbe. (Diák)

A játékosítás, a játékosított házi feladatok figyelemreméltó módszer mindazon pedagógusok számára, akik új utakat keresnek és nem félnek a kihívásoktól.

Kedves Kollégák, kalandra fel!

