

Tanári útmutató a gamifikációhoz

Prievara Tibor

**A tudás piaca
a digitális oktatás módszertanához**

2020-1-HU01-KA226-SCH-094158



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Tartalom

1 Bevezetés.....	3
Játékalapú tanulás.....	3
Gamification	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
a) Válasszon egy online eszközt a tanulók fejlődésének nyomon követésére.	4
b) Kerülje el a napi szintű tervezést, és koncentráljon a tanulási időszakokra.	4
c) Döntse el, milyen tanulási eredményeket szeretne mérni.	4
d) Eszközök tervezése és a technikákról való döntés	5
e) Az értékelésnek a pontrendszerhez való illesztése	5
f) Célok, formanyomtatványok, bármilyen típusú értékelés közzététele.	5
g) Menj a napi teendőiddel és adminisztráld a pontokat, ahogy a diákok dolgoznak.	6
2. Lépésről lépésre útmutató a játékosított tanulási időszak bevezetéséhez	7
a) Válasszon egy online eszközt a tanulók fejlődésének nyomon követésére.	7
b) Döntse el, milyen tanulási eredményeket szeretne mérni.	7
c) Tehát, hogyan kezdjük el a pedagógiai célok operacionalizálását?	8
d) Tervezzenek eszközöket és döntsenek a tanulók fejlődésének nyomon követésére szolgáló technikákról.	9
e) Mérés illesztése a pontrendszerhez	10
f) Célok, formanyomtatványok, értékelési típusok közzététele	11
g) Menj a napi teendőiddel és adminisztráld a pontokat, ahogy a diákok dolgoznak.	11
3 Pontalapú rendszer felállítása	13
a) Biztosítani kell a tanulók számára a továbbjutás lehetőségét.	13
b) Óvatosan állítsa be a szintek közötti határértékeket.	13
c) Kreditpontok	14
4. Csapdák és buktatók - hogyan kerüljük el őket?	18
a) A rendszer használata a diákok fegyelmezésére	18
b) A rendszerből hiányzó szabadság - operáns kondicionálás	18
c) Mikromenedzselés	19
d) Egyáltalán nem irányít	20
e) Gamification és a diákok kiegészése	20
5. Használandó alkalmazások	22
MotiMore	22
ClassCraft	22
Classdojo	22
6. Gamifikáció és KNSZ.....	23

1 Bevezetés

A gamifikáció megközelítései sokfélék, és két fő definíciót használnak széles körben:

A játékalapú tanulás a játékoknak a tanulási környezetben való alkalmazására utal, míg a gamifikáció a játékmecchanizmusok nem játékkontextusban való alkalmazása. Az egyik ilyen kontextus az oktatás és az osztályterem. Egyszerűen fogalmazva, a játékalapú tanulás célja az oktatási tartalom gamifikálása, míg a gamifikáció a tanulási folyamat gamifikálására összpontosít. Ez jelentős különbségeket jelent ezen elvek gyakorlati alkalmazása során.

Játékalapú tanulás

A játékalapú tanulás a tartalom szempontjából specifikus (pl. egy játék a cunami utáni túlélésről egy faluban), ugyanakkor univerzális és átfogó megközelítésű, és a tanulók játékán keresztül komplex készségek fejlesztését foglalja magában. Egyértelmű hátránya azonban nyilvánvalóan az, hogy a tartalomra való **szűkös összpontosítás** korlátozza, és a tanárnak minimális vagy egyáltalán nincs lehetősége arra, hogy a játékot az osztálya sajátos igényeihez igazítsa (az osztályban a tanterv korlátai korlátozhatják bármely konkrét játék alkalmazását (pl. ha az osztályomnak a víz körforgásáról kell tanulnia, nehéz lesz megfelelő játékot találnom a 12 éves diákjaim számára. Továbbá ott van a játékban lévő tartalom rugalmasságának kérdése, amely általában nem áll a tanár ellenőrzése alatt (nem tudok egy videojátékot kiegészíteni újabb funkcióval vagy olyan információkkal, amelyekre a diákjaimnak szüksége van). Végül pedig ott van az alkalmazhatóság kérdése (működőképes-e a játék az osztályteremben? kell-e licenst vásárolnom a tanulók számára, hogy játszhassanak, kell-e játékkonzolokat vagy számítógépeket biztosítanom a játékok futtatásához stb.)

[TP1] megjegyzést írt: Ez nagyon magyartalan. Szűk fókusz

Gamifikáció

A játékalapú tanulással ellentétben a gamifikáció arra törekszik, hogy segítsen a tanároknak olyan játékosított kontextust létrehozni, amelybe bármilyen oktatási tartalom (tantárgytól függetlenül) beilleszthető. Ez nagy mozgásteret enged a tanároknak, miközben világos keretet biztosít a tanulási ciklus minden részéhez. A gamifikált értékelés bevezetéséhez az osztályteremben a következő lépéseket lehet megtenni:

a) Válasszon egy online eszközt a tanulók fejlődésének nyomon követésére.

Egész egyszerűen praktikus olyan online platformot választani, ahol a diákok azonnal hozzáférhetnek az eredményeikhez és pontjaikhoz. Vegye figyelembe, hogy ez nem biztos, hogy kivitelezhető ötéveseknél – ebben az esetben úgy dönthet, hogy elvet minden online alkalmazást, és az osztályterem falát használja arra, hogy a tanulók különböző vizuális eszközökkel nyomon követhessék a fejlődésüket, ahelyett, hogy egy pontalapú rendszert alkalmazna, amelyet a gyerekek esetleg nem tudnak megérteni.

(Megjegyzés: Az 5. szakaszban később felsorolunk és röviden bemutatunk néhány népszerű eszközt e célból.)

b) Kerülje a napi szintű tervezést, és fókuszáljon tanulási periódusokra (kb. 1 hónapos időszakokban)

A gamifikált értékelés középpontjában a középtávú tervezés koncepciója áll. A rövid és hosszú távú tervezés hagyományosan a tanári gondolkodásmód részei (a tanterv korlátainak és követelményeinek megértése, valamint a holnapi órák óravázlatainak megtervezése), azonban leggyakrabban elfelejünk következő hónapra is tervezni. A gamifikáció finoman rákényszerít erre, hiszen az egyik alaptétel az önszabályozás, ami egyetlen tanóra keretein belül szinte lehetetlen. Szükség van az oktatáson alapuló tanulói teljesítményre, amelyet változatos visszajelzések követnek a tanár és a tanuló társai részéről, ami viszont megnyitja az utat a tanuló előtt, hogy szükség esetén irányt változtasson, és más tanulási utat alakítson ki a céljai eléréséhez.

c) Döntse el, milyen tanulási eredményeket szeretne mérni.

A tanulmányi időszak megtervezésekor az első döntően fontos lépés annak eldöntése, hogy milyen tanulási eredmények lennének kívánatosak az időszak végén. Ezeket a terveket a legjobban "megtehetjük" nyilatkozatokban lehet kifejezni, hogy tisztázzuk a terveket. Hasznos lehet ezeket a diákok felé is közölni, hogy tudják, mire számítsanak.

[TP2] megjegyzést írt: időszakok

[TP3] megjegyzést írt: Olyan tanulói kimeneti eredményekre, amelyet ...

[TP4] megjegyzést írt: Enek nincs magyar fordítása, leggyakrabban 'can do statements'-ként hagyják, és zárójelben elmagyarázzák pl. ('megértem, tudom követni, felismerem, ki tudom szűrni, képes vagyok')

d) Tervezzon eszközöket és döntsön a tanulók fejlődésének értékelésére és nyomon követésére szolgáló technikákról.

A tanulmányi időszak során a tanulóknak sokféle visszajelzést kell kapniuk különböző formákban és formában. A tanulói előrehaladás értékelésének és nyomon követésének struktúrája a tanártól függ; javasolt, hogy az átlagszámítás helyett a tanulók eredményeinek egyszerű összeadását használjuk.

Valószínűleg a legjobb egy értékelési eszközkészletet tervezni, amelyet a tanulmányi időszak alatt használhat (kezdetben ehhez nem kell mást tenni, mint amit tanárként amúgy is tennie, projektmunkát, önértékelést, tesztek, prezentációkat készíteni stb.) Az egyetlen különbség itt az, hogy a tanulmányi időszak megtervezésekor előre kell gondolkodnia, és értelmes keretet kell teremtenie a folyamatos értékeléshez. Mivel a diákok által a tanulmányi időszak alatt végzett összes munkát nem elszigetelten, hanem egy folyamat mérföldköveiként fogják értékelni, döntő fontosságú lesz tudni, hogy hogyan jutnak el odáig, melyik ponton kell benyújtaniuk munkájuk bizonyos elemeit, vagy bizonyítaniuk, hogy megértették az anyagot.

[TP5] megjegyzést írt: ezt máshogy fordítja több helyen, pedig ez : tanulási időszak (fentebb periódust ír). Én egységesíteném a nomenklaturát □

[TP6] megjegyzést írt: tanulási

[TP7] megjegyzést írt: uaz

e) Az értékelésnek a pontrendszerhez való illesztése - a pontok gondos mérlegelése

Mivel a játékos értékelési rendszer kialakításának egyik lehetséges módja az, hogy a tanulók a munkájuk minden egyes szakaszában (pl. egy elvégzett tesztért, egy beküldött infografikáért stb.) pontokat kapnak, rendkívül fontos kérdés, hogy az egyes mérföldkövek hány pontot érnek. A diákok gyakorlatiasak, és a több jutalommal járó feladatok felé fognak hajlani. Ez egyszerre veszélyes és lehetőség is. Gondos mérlegeléssel a diákokat bizonyos feladatok felé terelheti, amelyeket központi jelentőségűnek tart az adott anyag megértéséhez, azonban ha rosszul számol, akkor előfordulhat, hogy a diákok demotiváltak lesznek, mivel elérték a tanulmányi időszak sikeres befejezéséhez szükséges pontszámot anélkül, hogy egyáltalán részt vettek volna olyan tevékenységekben, amelyeket a tanár létfontosságúnak tartana.

[TP8] megjegyzést írt: a tanár a diákokat ...

f) Tegye közzé a célokat, formanyomtatványokat, bármilyen típusú értékelést előzetes időpontokkal egy naptárban.

A stressz és a szorongás leginkább abból fakad, hogy a diákok úgy érzik, ki vannak szolgáltatva a tanárok szeszélyeinek, valamint frusztrációt éreznek amiatt, hogy nem tudják irányítani, mi történik velük az osztályteremben. Ha a tanulási időszak előtt minden követelményt előre meghatároznak, és az értékelés formái is

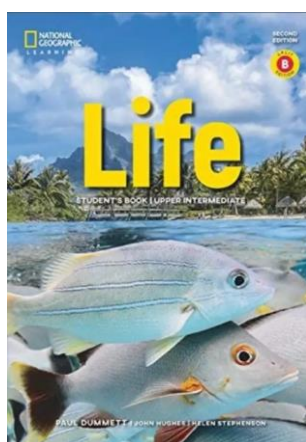
világosan ki vannak jelölve, a tanulók kontrollban érzik magukat és jelentősen csökken a szorongás. Azzal, hogy a tanulók megértik, hogy az, hogy valamit nem tudnak először megcsinálni, és hibáznak, botlanak, a tanulási folyamat része, nagyobb hajlandóságot éreznek majd az új megközelítések kipróbálására és az új készségek elsajátítására. Ezt úgy tudjuk közvetíteni számukra, hogy egyszerűen eltekintünk az átlagok számolásától, és az eredményekért járó pontok összeadására összpontosítunk. A legrosszabb esetben a sikertelen próbálkozásokért 0 pontot kapnak, amelyeknek semmilyen hatása nincs a végső jegyre.

g) Végezze a mindennapi teendőit és adjon pontokat, ahogy a diákok dolgoznak

Végezetül fontos megérteni, hogy egy ilyen értékelési és visszajelzési rendszer bevezetése nem követeli meg, hogy drasztikusan megváltoztassa az osztályteremben végzett munkáját. Az alábbi 2. szakaszban szereplő példa csak egy lehetséges illusztrációja annak, hogyan lehet egy ilyen rendszert bevezetni és használni. Hatalmas rugalmassága miatt mindenki a saját igényeihez igazíthatja, nem szükséges egy az egyben átvennie.

2. Lépésről lépésre útmutató a gamifikált tanulási időszak bevezetéséhez

Az alábbiakban egy példát mutatunk arra, hogyan lehet egy tanítási időszakot egy adott tanórai anyag köré tervezni. Ez egy 15 évesekből álló B2 szintű osztály számára készült, a Life című tankönyv alapján (a National Geographic kiadásában - lásd a borítót).



A téma a "történetmesélés" volt, a következő részekkel: helyszínek leírása, egy "kulcsmomentum" leírása egy történetben, vizuális történetmesélés, a Grimm testvérek - "mennyire komorak a Grimm-mesék?" - és egy valós élethelyzet leírása.

Hogy megfűszerezzük a dolgokat, volt némi nyelvtan és nyelvhasználat, valamint egy videó egy rendkívüli teljesítményről.

Az egész egység körülbelül egy hónapnyi anyagot jelentett. Az alábbiakban röviden vázoljuk, hogyan lehet egy ilyen feladatot megközelíteni, milyen gyakorlati lépéseket tettünk a tanulmányi időszak óraterveinek elkészítése során.

a) Válasszon egy online eszközt a tanulók fejlődésének nyomon követésére.

Annak érdekében, hogy nyomon követhessem a diákok fejlődését, a MotiMore nevű online alkalmazást választottam (www.motimore.com). Jelenleg béta verzióban van, és csak magyarul érhető el, de az angol verzió már készülődben van. Ennek ellenére van egy tanulmányi időtervező, ahová egyszerűen be tudtam vinni minden információt egy áttekinthető struktúrában, és a platform legenerálja a tanulóim számára a tanulmányi időszakot. A saját osztályának megfelelően azonban számos weboldal közül választhat, amelyek közül néhányat az alábbi 5. pontban talál).

[TP9] megjegyzést írt: tanulási időszak tervező

b) Döntse el, milyen tanulási eredményeket szeretne mérni.

Ezek voltak a kívánt tanulási eredmények ebben a tanulmányi időszakban:

- i) A tanulók képesek az elbeszélő múlt időt helyesen alakítani és használni.
- ii) A tanulók drámai hatás érdekében képesek helyleírásra.

- iii) A tanulók megértik a történet központi eseményeinek fontosságát, és képesek azokat hatékonyan leírni.
- iv) A diákok vitatkozni tudnak a Grimm testvérek történeteiről - valóban megfelelőek-e ezek a mesék a gyermekek számára?
- v) A diákok tapasztalatot szereznek a digitális történetmesélésről
- vi) A tanulók képesek leírni (fiktív vagy valós) eseményeket, és a fenti technikák segítségével emlékezetes történeteket alkotni.
- vii) A tanulók a fenti feladatok elvégzése közben bővítik aktív és funkcionális szókincsüket.

Ezek nyilvánvalóan összetett és sokrétű feladatok. A **tanulmányi időszak** alatt folyamatosan emlékeztetnem kellett magam a fő célokra, nehogy kísértésbe essek, hogy elkalandozzak, amit egyes szakértők a Piroska-hatásnak neveznek, amikor a tanárok lassan, de folyamatosan elveszítik az óra fókuszát, és megpróbálnak egy **olyan ötletet üldözni**, ami menet közben felkeltette az érdeklődésüket, eltérítve az óravázlatot. Ezzel természetesen nem azt akarjuk mondani, hogy a spontaneitásnak nincs helye az osztályteremben, hanem itt csupán arról van szó, hogy az eredeti célokra **hivatkozva** a tanárok kisebb valószínűséggel veszítik el a tanítási időszak általános fókuszát.

[TP10] megjegyzést írt: felmerülő gondolatot követni

[TP11] megjegyzést írt: visszatérve, önmagát az eredeti célokra folyamatosan emlékeztetve

c) Hogyan tudjuk tehát a fent említett pedagógiai célokat operacionalizálni?

Először is, a tankönyv ad némi útmutatást, a tanulmányi időszak gerince erre épül, ha úgy tetszik. Sokak számára megnyugtató, hogy a játékos értékelés bevezetéséhez nem kell elvetni a tankönyveket, a digitális anyagokat vagy bármi mást, amit korábban hasznosnak találtak.

Másodszor, a következő lépések mellett döntöttem:

- i) Szeretném, ha a diákok egy hosszabb történetet alkotnának a hónap végére.
- ii) Azt is szeretném, ha gyakorolnák a történetmesélés elemeit, szóban és írásban is
- iii) Szeretném, ha a munkájukban helyes nyelvtant használnának.
- iv) Szeretném, ha fejlesztenék a szókincsüket.
- v) Szeretném, ha csoportokban dolgoznának, ha a tanulási időszakot osztályprojektként dolgoznák végig (vegye figyelembe, hogy a játékosítás és a játékosított értékelés könnyen alkalmazható a projektalapú tanuláshoz és oktatáshoz).
- vi) Szeretném, ha fejlesztenék a kritikus gondolkodásukat

Végül pedig kell egy terv, amely a fentieket magában foglalja. Tehát a termék egy, a diák által készített történet, amelyet vizuális anyagokkal kísér. A hónap folyamán a diákok rövidebb munkákat adnak le, online teszteket és tevékenységeket végeznek, visszajelzést adnak egymásnak, végül pedig egy történetgyűjteményt készítenek, amelyet megosztanak társaikkal és szüleikkel.

E cél elérése érdekében a következő mérföldköveket és értékelési formákat alkalmazzák:

- i) Mesélj el egy történetet - hozz be egy történetet az osztályba és oszd meg. Mi esoda az a történet? Szórakoztatóak voltak a történetek? Mitől lesz érdekes egy történet - elemzést és a tanulók kognitív sémáinak megértését igényli a témával kapcsolatban.
- ii) Egy történet háttérének leírása - szókincs, nyelvtan, szervezés. Feladat: egy hely hangulatos leírásának megalkotása.
- iii) Egy kulcspillantás - hogyan lehet egy történetet kulcspillantásokra alapozni - példák megtekintése, történetek tervezése, valamint olyan fordulópontok megvitatása és létrehozása, amelyek váratlanok, szórakoztatóak, meglepőek stb.
- iv) Az elbeszélő igeidők gyakorlása - munkafüzet, ellenőrzött gyakorlás a szabad gyakorláshoz
- v) Digitális történetmesélés - használj egy online eszközt az első történeted elmeséléséhez - ne feledd, hogy egy kulcsmomentumot is tartalmazzon!
- vi) Vita a Grimm testvérek olvasmányai alapján: valóban gyerekmesék ezek? Alkalmassak-e arra, hogy gyerekeknek olvassák őket? Kutatómunka: olvassátok át a Grimm testvérek néhány művét, és keressetek olyan elemeket, amelyeket nem tartotok megfelelőnek. Beszélgetés és vita következik.
- vii) Valós élethelyzetek: írd le egyet, gyakorold, hogyan lehet egy ilyen történetet hatékonyabbá tenni.
- viii) Végül: fejezd be a történetedet vagy írd egy újat, mutasd be a művedet a társaidnak, fogad a visszajelzést, írd át a történetedet és "jelentesd meg".

d) Tervezzon eszközöket és döntsön a tanulók fejlődésének nyomon követésére szolgáló technikákról.

Az alábbiakban felsoroljuk, hogy milyen feladatokat várunk a tanulóktól a tanulmányi időszak alatt, amiért pontokat kapnak:

- i) Hozz egy történetet (bármilyen történetet az osztályba)

[TP12] megjegyzést írt: itt már termékként hivatkozunk a projekt produktumára, érdemes egységesíteni talán

[TP13] megjegyzést írt: ez teljesen rossz fordítás (gondlom, gépi □) . A needs analysis magyarul igényfelmérés, vagy itt, az előzetes tudás felmérése

[TP14] megjegyzést írt: szövegalkotás

[TP15] megjegyzést írt: majd

[TP16] megjegyzést írt: K

[TP17] megjegyzést írt: ezek alapján

- ii) Tanulj meg egy hely leírására szolgáló struktúrákat, és készíts néhány ilyen rövid leírást.
- iii) Használjátok fel egymás történeteit, és illesszetek be kulcsjeleneteket, hogy megváltoztassátok a történet cselekményét - adjátok le a kulcsmomentumok listáját.
- iv) Készítsetek egy történetet párban, digitális történetmesélő eszközzel, és osszátok meg az osztállyal.
- v) Online és papíralapú gyakorlatok a nyelvtan és a szókincs gyakorlására
- vi) Felkészülés a vitára - kutatás a Grimm-mesékről, a mesék tartalmának elemzése és következtetés levonása - szóbeli vita, írásbeli hozzászólás a mesékből, írásbeli utókövetés.
- vii) Készítsetek egy végleges történetet, nyújtsátok be írásos formában, de adjátok elő társaitoknak az osztályban.

[TP18] megjegyzést írt: szerkezeteket, fordulatokat

[TP19] megjegyzést írt: be

e) A mérés illesztése a pontrendszerhez - a pontok gondos mérlegelése

Most jön a nehéz rész. Eddig megállapítottuk, hogy milyen célokat kell elérni, milyen teljesítményt várunk el a diákoktól, és végül, hogy ezek milyen formában valósuljanak meg. A **tanulmányi időszak** megtervezésének talán legérzékenyebb része a teljesítményhez tartozó pontok kiosztása. Íme egy lehetőség erre (alább, a 3. pontban van leírás arról, hogy miért kell 1700 pontot elérni a tanulmányi időszak végére).

- i) Hozz egy történetet (bármilyen történetet az osztályba) - (100 HP)
- ii) Tanulj meg egy hely leírására szolgáló struktúrákat, és készíts néhány ilyen rövid leírást - 150 HP/leírás (max. 450 HP)
- iii) Használjátok fel egymás történeteit, és illesszetek be kulcsjeleneteket, hogy megváltoztassátok a történet cselekményét - adjátok le a kulcsmomentumok listáját. (350 HP).
- iv) Készítsetek egy történetet párban, digitális történetmesélő eszközzel, és osszátok meg az osztállyal. (600 HP).
- v) Online és papír alapú gyakorlatok a nyelvtan és a szókincs gyakorlására (200 HP)
- vi) Felkészülés egy vitára - kutatás a Grimm-mesékről, a mesék tartalmának elemzése és következtetés levonása - szóbeli vita, írásbeli hozzászólás a mesékből, írásbeli utókövetés (500 HP).
- vii) Készítsetek egy végleges történetet, nyújtsátok be írásos formában, de adjátok elő társaitoknak az osztályban. (700 HP).

f) Tegye közzé a célokat, formanyomtatványokat, bármilyen típusú értékelést előzetes időpontokkal egy naptárban.

Ez segít a diákoknak felkészülni és megérteni, hogy a tanulmányi időszak bizonyos pontjain mit várnak el tőlük. Emellett a tanárok kezét is megköti egy kicsit, hogy előre tervezzenek és világosan átgondolják, hogyan fog kinézni a következő hónap.

Természetesen az időpontok és dátumok módosulhatnak az iskola általános menetrendjében bekövetkező változások miatt. Új értékelési pontok is bevezethetők, így nem szükséges úgy gondolni erre, mint egy merev struktúrára, amelyben nincs mozgástér. Mégis rendkívül fontos, hogy a terv gerince érintetlen maradjon.

Lent egy példa látható arra, hogy a naptár hogyan nézhet ki a fent vázolt vizsgálati időszakokra:

H 5	K 6	Sze 7	Cs 8	P 9	Szo 10	V 4
						1
						8
Bring a story (any story to class) - 15				Description of a place - 450 HP		
						15
My moments work submission day	Grammar practice		Vocabulary quiz			
						22
Storytelling - digital storytelling			Grammar brothers - paper submission			
						29
In-class debate - Grammar brothers			Storytelling - final paper			
						6
Project day - tell a story!						

g) Végezze a mindennapi teendőit és adjon pontokat, ahogy a diákok dolgoznak

A tanulmányi időszak alatt az egyik döntően fontos tényező, amelyre különös figyelmet kell fordítani, a diákok által szerzett pontok kezelése. Van néhány olyan

[TP20] megjegyzést írt: az értékelési eszközöket, az értékelés formáit

[TP21] megjegyzést írt: munkarendjében?

ököl szabály, amely több mint egy évtizedes gyakorlati tapasztalat alapján alakult ki, és amelyet érdemes figyelembe venni:

- i) Mivel a diákok a tanulmányi időszak alatt építik fel eredményeiket, elkerülhetetlen, hogy az elején olyan pontokat kapjanak, amelyek látszólag nem viszik őket sehova (pl. tegyük fel, hogy a 2-es szint eléréséhez 1000 HP-t kell elérniük - ami esetleg kettesre váltható -, és hiába adtak be kiváló munkát az első héten, az csak 800 HP-t jelent... azt a benyomást keltve, hogy hiábavaló a munkájuk, azt állítva, hogy "Remek, két tökéletes dolgozatot adtam be, hogy elérjem a szűk bukást - majdnem.". Nyilvánvaló, hogy a tanulmányi időszak előrehaladtával ez tisztázódik, azonban ez kezdetben elég nagy mentális akadállyal bizonyulhat a diákok számára, amit le kell küzdeniük. A lehetséges megoldások közé tartozik a nulladik szint bevezetése, ami azt jelenti, hogy még mindig nem érték el a 2-es szintet, de az előrehaladásukról visszajelzést kapnak a rendszerben. Továbbá, ha a tanulóknak lehetőséget biztosít arra, hogy már a tanulmányi időszak elején HP-ket szerezzenek, segíthet feloldani ezeket a félelmeket.
- ii) Ha az első három hétben nincs mit tenni, és az összes beadandó az utolsó pillanatra marad, az egyértelműen romboló hatással van egy játékos értékelési rendszerre. Ha a diákok minden beadványát az utolsó pillanatra hagyjuk, az a gamifikáció alapgondolata ellen hat. Nincs folyamatos értékelés, változatos visszajelzés és lehetőség arra, hogy a diákok a tanár és a társaik visszajelzései alapján új tanulási utakat válasszanak.
- iii) Ha teljes szabadságot ad a diákoknak abban, hogy mikor adják le a munkájukat, akkor ezt az utolsó pillanatban fogják megtenni - ahogy a legtöbb felnőtt is tenné. Bölcs döntés lehet, ha a tanulmányi időszakon belül határidőket szabunk meg. Emellett ez segít megosztani a tanár munkaterhét, így több ideje marad arra, hogy minden diáknak érdemi visszajelzést adjon.
- iv) Az online és az osztályon belüli értékelés egészséges egyensúlyának fenntartásával a diákok kisebb valószínűséggel fognak csalni. Ami az online gyakorló kvízeket illeti, ha a diákok annyiszor próbálkozhatnak, ahányszor csak akarnak, kevésbé lesznek ösztönözve arra, hogy előre megtanulják a válaszokat a barátaiktól. Sőt, ha gondoskodunk arról, hogy minden online gyakorlás a következő óra szerves részévé váljon, úgy fogják érezni, hogy ezeknek az online gyakorlóanyagoknak a kitöltése több mint pusztán formalitás.

[TP22] megjegyzést írt: alapszabály inkább

[TP23] megjegyzést írt: úgy érezhetik

[TP24] megjegyzést írt: az egyest

[TP25] megjegyzést írt: játékosított

[TP26] megjegyzést írt: tanórai

3 Pontalapú rendszer felállítása

A sikeres gamifikált értékelési rendszer lényege, hogy a tanár képes legyen egyensúlyt teremteni a tanulók igényei, a kívánt tanulási eredmények és a tanulók vágyai között. Ez eleinte még hangsúlyosabban érvényesül, amikor a diákok még újak a rendszerben, és biztosan keresni fogják a módját annak, hogy megpróbálják kihasználni az esetleges hiányosságokat. A tapasztalat azt mutatja, hogy ez a tendencia már 2-3 tanulmányi időszak után csökken, mégis érdemes már az elején megfontolni. Az alábbiakban egy sor gyakorlati tanácsot adunk, amelyeket az ezen az úton induló tanárok hasznosnak találtak.

a) Adjon lehetőségeket tanulóknak a sikeres

Az egyik módja annak, hogy biztossá tegyük, hogy a gamifikáció visszafelé süljön el, az, hogyha nem juttatjuk hozzá a tanulókat a választás szabadságához. Ha mondjuk a legmagasabb szint ("A") eléréséhez 1700 HP-ra van szükség, és olyan értékelési pontokat kapnak, ahol az összes feladat tökéletes (azaz 100%-os) elvégzésével kapják meg ezt az 1700 HP-t, akkor valójában azt az üzenetet közvetítjük, hogy nincs helye hibázásnak, vagy akár a tanulmányi időszak bármelyik szakaszában az átlag alatti teljesítménynek - a tanulóknak mindig 100%-os teljesítményt kell nyújtaniuk minden feladatban. Ez nyilvánvalóan ellentétes azzal a koncepcióval, hogy csökkenteni próbáljuk a diákok szorongásának szintjét, és éppen ellenkező hatást érünk el. Megoldás: Mindig legalább 1,5-szer több pont álljon rendelkezésre, mint amennyire a diákoknak szükségük van az ötöshöz (pl. ha a legmagasabb szinthez 1700 HP szükséges, biztosítson lehetőséget legalább 3000 HP megszerzésére. Példaként lásd a fenti 2. pontban szereplő tanulmányi időszakot).

b) A szintek közötti határértékeket gondosan állítsa be

Nagyon gyakran úgy tűnik, hogy a tanárok a szükségesnél kevesebbet gondolkodnak azon, hogyan fogják meghatározni a tanulmányi időszak szintjeit. Az egyik tipikus lehetőség, hogy egyenlő időközönként határozzák meg őket, például

Elégtelen = 1000 HP vagy kevesebb

Elégséges = 1200 HP

Közepes = 1400 HP

Jó = 1600 HP

Jeles = 1800 HP vagy több

[TP27] megjegyzést írt: elvárásai

[TP28] megjegyzést írt: a passzolásra

[TP29] megjegyzést írt: elég magyartalan, tele főnévi szerkezetekkel, amiktől idegen lesz az olvasónak a szöveg. De ezeket nem javítom végig, mert szinte minden mondatot újra kellene írnom, ez egy tudatos stilisztikai választásnak tűnik. Alapvetően érthető tőle a szöveg, csak kicsit 'hideg'. Itt kifejezetten fura, azért ide írtam ezt.

Ez nemcsak világosnak és igazságosnak tűnik, hanem a diákok számára is könnyen hozzáférhetőnek. Az azonban nincs kőbe vésve, hogy ezt így kell csinálni. Ez a pedagógiai céljaitól kell, hogy függjön. Hadd javasoljak egy lehetséges, megvalósítható alternatívát, amelyet a diákok segítségével alakítottam ki:

Egyértelmű bukás: 700 HP vagy kevesebb

Elégséges = 1000 HP

Közepes = 1100 HP

Jó = 1200 HP

Jeles = 1700 HP vagy több

Miben különbözik ez? Először is, ez valójában nem egy ötfokozatú skála, hanem inkább egy háromfokozatú skála. Ha megnézzük a számokat, rájövünk, hogy ahhoz, hogy egy diák elégségesből jóba kerüljön, mindössze 200 pontot kell elérnie, ami elég egyszerűnek tűnik. Ha azonban az egész tanulmányi időszakot figyelembe vesszük, akkor úgy tűnik, hogy nem minden diák szerez 100%-ot egy-egy vizsgán vagy dolgozaton, ezért a 200 HP számít, és többet számít, mint amennyit elsőre gondolnánk. Ha a szintek közötti határpontok egyenlő távolságra vannak elhelyezve, akkor ez kevésbé bizonyul motiválónak. Valójában ez segített motiválni a lemaradó diákokat, és akkor adott nekik lendületet, amikor a legnagyobb szükségük volt rá.

c) Kölcsőnpontok

Egy további funkció, amelyet bevezettem, a kölcsőnpontok. Vannak olyan időszakok egy diák életében, amikor a dolgok, a feladatok felhalmozódnak, és rendkívül nehéz zsonglőrködni a munkaterhekkel. Ilyenkor a bizalom megnyilvánulása részemről, hogy a diákok kölcsőnpontokat kérhetnek, amelyeket a következő szinten vissza lehet fizetni. Néhány fontos gyakorlati szempontot kell szem előtt tartani ahhoz, hogy a diákok inkább éljenek ezzel a lehetőséggel, mint visszaéljenek vele:

- i) gondosan mérlegelje, hogy megéri-e a kölcsőnpontokat bevezetni (nyilvánvalóan ez egy kicsit növeli a vállalt adminisztratív terheket). Véleményem szerint ez lehetőség a diákok számára, hogy jobb minőségű munkát készítsenek. Vagyis ahelyett, hogy éjjel 2-től hajnali 3-ig fennmaradnának, és egy nagyon rossz dolgot írnának, hajlandó vagyok esélyt adni nekik, hogy kényelmesebb időpontban, kevesebb teherrel megtehessek. Ezt érdemes lehet velük, mivel ez azzal jár, hogy jó minőségű munkát várnak el tőlük. Ez nem egyszerűen a munka leadásának halogatása, hanem tudatos döntés: az említett dolgozat megírásának elhalasztása a jobb minőségre törekedve.

[TP30] megjegyzést írt: értelmezhetőnek

[TP31] megjegyzést írt: tudhatjuk,

[TP32] megjegyzést írt: határértékek

[TP33] megjegyzést írt: Hitelpontok

[TP34] megjegyzést írt: velük előre közölni

- ii) A kölcsönpontok olyanok, mint a banki hitelek. Nem várhatja el, hogy a bank kölcsönt adjon **önnek**, csak azért, mert **kérte**. Bizonyítania kell, hogy valóban képes és hajlandó visszafizetni. Ezért egyértelműen jelentse ki, hogy a kölcsönpontok odaítélése az ön belátása szerint történik, és fenntartsa a jogot, hogy a "rossz adósok" számára megtagadja a kölcsönpontok odaítélését. Ez a későbbi kellemetlen és kínos helyzetek elkerülése érdekében történik. Az egyik órán a diákok kiszámolták, hogy ha három szintre 1700 kölcsönpontot vesznek fel (három ötöst kapnak), és a negyedik tanulmányi időszakot hagyják összeomlani (egy egyest kapnak), akkor is kapnak egy hármast, és nem kell semmit sem csinálniuk. Ez egyértelműen visszaélés a rendszerrel, ezért a tanároknak biztosítaniuk kell, hogy a diákok megértsék, hogy ez nem egy automatikus eljárás.
- iii) Győződjön meg róla, hogy a kölcsönpontok nem táplálják a halogatókat. Minden osztályban van néhány diák, aki az utolsó pillanatra hagyja a dolgokat, függetlenül a témától vagy a tárgytól. Ezek a diákok a kölcsönpontok intézményét inkább csak a "halogató szörnyeteg" táplálására használják, így egyszerűen csak halogatták a munkát, és a következő szintre hagyják azt. Ezeknek a diákoknak mindig szükségük lesz a kölcsönpontokra (amíg ad nekik), és ezzel mentegetik a hozzáállásukat. Megoldás: egyszer adjon nekik kreditpontot, és a következő szinten ne tegye ugyanezt, bármi legyen is az oka.
- iv) A túl nagy kölcsönt felvett diákok olyan adósságszpirálba kerülnek, amely miatt elveszíthetik minden motivációjukat, és megbukhatnak a tárgyból. Ez különösen igaz a gyengébb tanulóakra, akik a kölcsönpontokban látják a megváltás és a jobb jegy megszerzésének lehetőségét. Számukra a visszafizetés még nehezebb lesz, ezért több kölcsönre lesz szükségük ahhoz, hogy fenntartsák a teljesítményszintjüket, ami egy klasszikus adósságszpirált eredményez. Ez elkerülhetetlenül azt eredményezi, hogy a hallgató feladja, és végül megbukik a tárgyból. Megoldás: Bevezettem egy "egyes alatti" szintet (egyértelmű bukás), amely kimondja, hogy aki 700 HP-nál kevesebbet ér el, az nem hitelképes, ezért mindenképpen megbukik a tanulmányi időszakban (ez hosszú távon valóban jobb megoldás lehet a diákok számára, mivel rájönnek, hogy bármennyire is diákbarát a rendszer, valójában megbukhatsz, ha nem teszel bele erőfeszítést. 700 HP felett lehet, hogy hitelképes leszel, azonban én általában ügyelek arra, hogy megbeszéljem a diákokkal a visszafizetési tervüket. A fiatalabb diákokkal még le is íratom velük, és megnézetem velük, hogyan illeszkedhet a többletmunka a következő tanulmányi időszak kihívásaihoz és feladataihoz. Ez elegendő iránymutatást ad nekik.
- v) Hogyan kezeljük a túlteljesítőket? Ez a rendszer egyértelműen azoknak kedvez, akik a motivációs skála alsó végén helyezkednek el. Mégis döntő fontosságú, hogy a jobb vagy motiváltabb tanulókat a minimálisnál többre

[TP35] megjegyzést írt: kértük

[TP36] megjegyzést írt: 'bedőlni'

[TP37] megjegyzést írt: biztatják

[TP38] megjegyzést írt: adunk

[TP39] megjegyzést írt: hitelpontot - uaz legyen a neve sztem

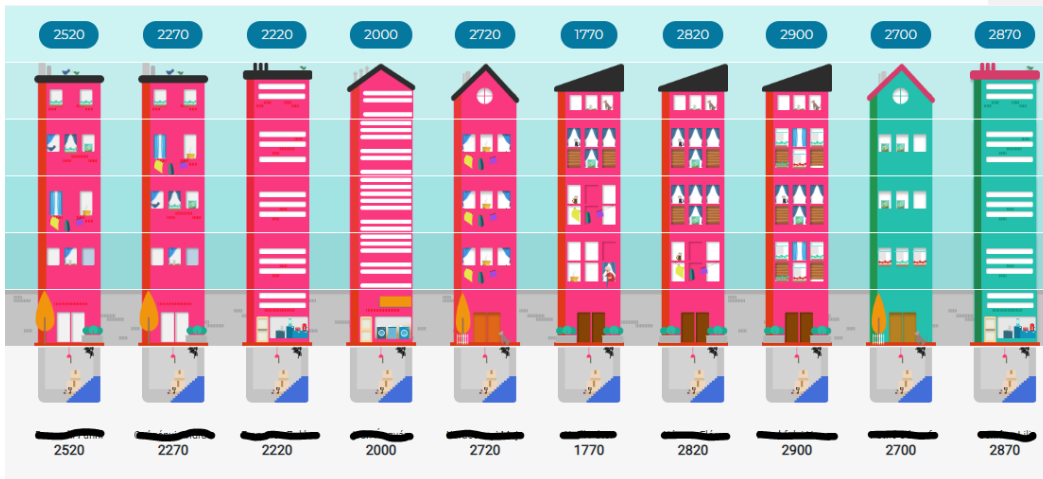
tudjuk motiválni. Röviden, hogyan biztosíthatjuk, hogy a jó tanulók ne veszítsék el az érdeklődésüket, és hogyan adjuk meg nekik a lehetőséget, hogy a legtöbbet hozzák ki a tanfolyamból? Megoldás: Van jó néhány dolog, ami bevált a magasan motivált diákok bevonására. Először is, értelessük meg velük, hogy az oktatás hozzáadott értékének mérésével, a versenyfeltételek kiegyenlítésével nem kerülnek hátrányos helyzetbe. Először azt látják, hogy vannak kevésbé tehetséges diákok, akik ugyanolyan jó jegyeket kapnak, ami igazságtalannak tűnik számukra. Másodszor, adjunk nekik olyan kihívásokat, amelyeket izgalmasnak találnak. Ezek bevallottan nehezebbek, mint amit a gyengébb társaik csinálnak, mégis, ha megtalálja a módját, hogy ezt visszacsatolja az órai munkába (pl. haladó prezentációk tartása az adott témáról az osztály előtt stb.), akkor elismertnek fognak érezni magukat. A harmadik dolog az lenne, ha MP-eket (mesterpontokat) adnánk nekik (részletes leírásért lásd az alábbi részt).

- vi) Mesterpontok. A "jó" diákok motiválása érdekében a mesterpontok intézménye jól jöhet. A fent leírt struktúrában a diákoknak 1700 HP-t kell elérniük ahhoz, hogy ötöst kapjanak. Ahogy már megállapítottuk, hogy a diákok számára a választás szabadsága érdekében ideális esetben 1,5-szer több pontot kellene szerezni (kb. 3000 HP az én rendszeremben). Felmerül a kérdés: mi történik azokkal, akik már elérték az 1700 HP-t? Hogyan akadályozzuk meg, hogy egyszerűen abbahagyják a munkát? Nos, a mesterpontrendszer azért lett kifejlesztve, hogy ezekre a kérdésekre választ adjon. Ami azt jelenti, hogy egyszerű: minden szinten a jeles tartomány 1700-2000 HP. Ez most értelmetlenné tűnhet, hiszen amikor azt állítjuk, hogy el kell érned 1700 HP-t, akkor mellékes, hogy mennyivel többet kapsz. Ha azonban megengedjük, hogy a tanulók mesterpontokat gyűjtsenek, akkor lesz értelme. Minden szinten minden olyan pontot, amit a diákok a 2000 HP küszöbön túl kapnak, mesterpontoknak neveznek. A trükk az, hogy ezek valamiféle "letéti számlán" gyűlnek össze. Ez azt jelenti, hogy a tanulók a későbbi tanulmányi időszakokban bármilyen pontot hozzáadhatnak ehhez a számlához (pl. ha az 1. tanulmányi időszakban 2200 HP-t értek el, a 2. tanulmányi időszakban pedig 2500 HP-t, akkor 700 MP - mesterpontjuk lesz). Ha 1700 HP-nál kevesebbet érnek el, nem történik semmi. A mesterpontokat nem lehet átvinni a következő szintre! Ennek az az egyszerű oka, hogy csak azért, mert egy diák több pontot szerzett számtanból, nem szabad megengedni, hogy ezeket a pontokat az algebrai dolgozat leadása helyett felhasználja. Végül, amikor a hónapok során elérték az 1500 MP pontot, "igényelhetnek" egy plusz jegyet (ötöst, természetesen). Valamilyen oknál fogva ez a mesterpontrendszer elegendőnek bizonyult a "jó" tanulók motiválásához. Az alábbiakban a diákok eredményének egy része látható egy 7. osztályos angol osztályban. Figyeljék meg a diákok által elért pontszámokat:

[TP40] megjegyzést irt: értéken?

[TP41] megjegyzést irt: gyűjtőszámlán

[TP42] megjegyzést irt: szóismétlések - ez is jellemző végig, itt a második osztály lehetne csoport



Mint látható, a diákok többsége magasabbra törekszik, mint az ötöshöz szükséges minimum. Egy idő után a jegyek másodlagossá válnak, és inkább a pontokra és a játérendszerre koncentrálnak. Ezért, bár a jegyek szelektív funkciója sokkal kevésbé tűnik hangsúlyosnak, a diákok más motivációs forrásokat találnak, amelyekből meríthetnek.

4. Csapdák és buktatók - hogyan kerüljük el őket?

a) A rendszer használata a diákok fegyelmezésére

A jegyek helyett pontok adása néha azt eredményezi, hogy elmosódik a határvonal az osztálytermi irányítás és a tanulmányi teljesítmény között. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a tanárok hajlamosak a pontrendszert a tanulók fegyelmezésére használni, pontokat vonva le a rossz viselkedésért vagy az osztályteremben való káromkodásért. Ez a buktató azért csábító, mert elsőre úgy tűnik, működik. Miután a tanulók nagyon keményen dolgoztak 500 HP-ért egy tanulmányi időszakban, a diákok érezni fogják a súlyát annak, hogy 200 HP-t levonnak tőlük a helytelen viselkedésért. Idővel azonban az így alkalmazott gamifikáció büntetési rendszerre válik, és viszonylag rövid időn belül a diákok is annak fogják tekinteni, ekkor viszont elkezdik aktívan lebontani a gamifikált értékelést. Lássuk be, nehéz őket hibáztatni, hiszen értékelés és formatív visszajelzés helyett folyamatosan negatív megerősítést kapnak.

[TP43] megjegyzést írt: tanulásszervezés

Még nagyobb probléma a tanulmányi teljesítmény és a fegyelem közötti határvonal elmosódása. Az egyiknek nagyon kevés köze van a másikhoz a jegyek, a kapott pontok tekintetében. Az osztályfőnöki munka egyik első szabálya, hogy ezt a két területet nem szabad összekeverni. Nem elfogadható, hogy egy tanuló a nem megfelelő viselkedésért egyest kapjon. Hasonlóképpen a testnevelő tanárokat is gyakran kritizálják, amiért a fekvőtámaszokat büntetésként használják, ahelyett, hogy az izomtónust javító remek gyakorlatként mutatnák be. Összefoglalva, bölcs döntés, ha ezt a két területet elkülönítjük egymástól, ügyeljünk arra, hogy a fegyelmezést ne vonjuk be a pontrendszerünkbe, és az osztálytermi irányítási problémákat más módon kezeljük.

b) A rendszerből hiányzó szabadság - operáns kondicionálás

A gamifikációt először az értékesítési stratégiákban alkalmazták, jóval azelőtt, hogy az oktatásban és az értékelésben is megjelent volna. Ez nem véletlen, hiszen a gamifikáció kiváló eszköznek bizonyult a viselkedésm manipuláció és a márkahűség kialakítására, azaz arra, hogy az emberek megvásároljanak valamit, miközben a gyártó történetét is beveszik.

[TP44] megjegyzést írt: megértik

Egy játékosított rendszer átvételével (ahelyett, hogy a sajátos igényeinkhez és oktatási kontextusunkhoz igazítanánk és szabnánk) a tanárok egy ilyen rendszer újrateemtését kockáztatják. B. F. Skinner egy csodálatos tanítási gépezetet tervezett, amely azon a koncepción alapult, hogy ha bármilyen megtanulandó készséget vagy anyagot veszünk, és apró részekre bontjuk **id**, bárkit bármit megtaníthatunk, amennyiben pozitívan megerősítjük őket, ha végrehajtják a kívánt cselekvést, és negatívan, ha nem (pl. ha a galambok egy labdát egyfajta

[TP45] megjegyzést írt: tanuló gépet

[TP46] megjegyzést írt: bármire

pingpongasztalon keresztül lökdösnek azzal a céllal, hogy az asztal másik végén leessen, ételt kapnak, ha nem teszik meg, esetleg kapnak egy kisebb áramütést). Igazán elképesztő, hogy Skinner-nek sikerült megtanítania a galambokat asztaliteniszezni. Az is elképzelhető, hogy egy tanítógéppel rávehetnénk a diákokat, hogy hatékonyan tanuljanak - azaz hatékonyabban tanuljanak meg tényeket. Az azonban erősen valószínűtlen, hogy ugyanezek a galambok egy tavaszi délutánon egymásra néznének, és az egyik ezt turbékolná: "Van kedvetek egy kis pingponghoz?". Vagyis a tanulás megértés nélkül szinte értelmetlen, különösen a 21. században st.

Ezért az oktatásban a játékosított gyakorlatok bevezetése alapos megfontolást igényel. Tapasztalataim szerint a legfontosabb különbség az üzleti és az oktatási kontextus között a szabadság fogalma. A tanulóknak meg kell adni a lehetőséget, hogy beleszólhassanak a tanulási útvonalba, hogy a tanáruktól vagy társaiktól kapott visszajelzések alapján megváltoztathassák a tanulási útvonalat, valamint hogy eldönthessék, mire van szükségük ahhoz, hogy céljaikat a legjobban elérjék. Ez persze nem azt jelenti, hogy a tanulókat magukra kell hagyni a tananyag kialakításában, csupán azt, hogy aktív részvételük (a szabad választás koncepcióját is beleértve) növeli a motivációjukat.

c) Mikromenedzsment

Ha a tanulóknak nagyobb szabadságot adunk, az elkerülhetetlenül azt eredményezi, hogy a tanár kevésbé érzi úgy, hogy ő irányítja a tanulási folyamatot. Minden tanárnak, aki ezt fontolgatja, ajánlhatunk némi bátorítást. "Nyugodj meg: ha a diákjaid úgy akarják, úgysem lesz fogalmad róla, mi zajlik az osztályodban".

Az egyik legnehezebb változás a tanári gondolkodásmódban, amikor a játékosításról van szó, az a gondolat, hogy a diákok néha olyan dolgokat is választhatnak, amelyeket a tanár nem javasolt volna nekik, vagy amelyekről úgy érezhetik, hogy nem produktívak. A hagyományos környezetben a tanár képes lehet arra "kényszeríteni" a diákokat, hogy részt vegyenek egy bizonyos típusú tevékenységben, a jegyek damoklészi kardját lengetve a fejük felett. A szabad választás esetén ez a lehetőség megszűnik. Helyette a tanárok gyakran választják a mikromenedzsmentet, mivel úgy vélik, hogy a diákok választási szabadsága a legjobban erős ellenőrzés alatt virágzik. Elrettentő érzés látni, hogy a diákok néha úgy dönthetnek, hogy nem azt teszik, amit a tanár kíván tőlük. Hosszú távon mégis kifizetődő, és kiderül, hogy a diákok gyakrabban akarnak foglalkozni a tananyaggal, ha lehetőséget kapnak arra, hogy beleszólhassanak abba, hogyan tegyék ezt.

[TP47] megjegyzést írt: tudat

[TP48] megjegyzést írt: Félelmetes lehet azt

d) Egyáltalán nem irányítani

"Bevezettem a gamifikációt az értékelésben, elmondtam a diákoknak a szabályokat, és megköveteltem tőlük, hogy betartsák azokat. Az osztály 70%-át meg kellett buktatnom" - mondta egy tanár. Itt a változásmenedzsmenttel van a probléma. A törvények lefektetése és a diákok kristálytisztá utasításokkal való ellátása rendkívül fontos, de csak a játék egyik fele. A tanulók támogatása a folyamat során még fontosabb. Ha ebben a kritikus szakaszban magukra hagyjuk őket, elveszettek és tehetetlenek fogják érezni magukat. Ez gyakran azt eredményezi, hogy rossz reflexek lépnek működésbe (halogatnak, mindent az utolsó pillanatra hagynak, nem képesek hatékonyan irányítani a tanulásukat stb.) Ha a diákok nem kapnak segítséget abban, hogy hogyan tudják a legjobban kezelni a nekik adott szabadságot, a felelősség túl nagyra bizonyulhat, és a diákok lefagyhatnak. Vagy pedig, ha nem értik meg igazán, hogy mit várnak el tőlük, akkor a motivációjuk lefelé ívelő spirálba kerülhet.

Mit tegyünk? Az első tipp az, hogy a diákok világosan értsék meg, hogyan működik a rendszer. Ezután győződjön meg róla, hogy ezt elégszer elismétli, hogy valóban beépüljön. Másodszor, ossza be a tanulási időszakot, és hozzon létre belső határidőket, hogy a diákok ne hagyhassanak mindent az utolsó pillanatra. Hozzon létre egy naptárat is, ahol a diákok mindig ellenőrizhetik, hogy mik a következő lépések az aktuális tanulmányi időszakban. Végül pedig biztosítson elegendő lehetőséget arra, hogy a tanulók a tanulmányi időszak korábbi szakaszaiban pontokat gyűjtsenek. Így látni fogják, hogy munkájuk meghozza gyümölcsét, és jobban kézben tarthatják a folyamatot.

e) Gamifikáció és a diákok kiégése

Érdekes hatással van a diákok mentális állapotára, hogy némileg maguk irányítják, mi történik velük. Először hajlamosak nem hinni benne, majd rájönnek, hogy mindannyiuknak van esélyük a tisztességes eredmények elérésére, mivel a rendszer úgy méri a fejlődésüket, hogy az alapszintet a saját tudásuk jelenti a kezdetekkor. Ez mindenkinek esélyt ad a fejlődésre és a sikerre. Más szóval, Ön, mint tanár nem azt mondja, hogy "Ez az a szint, amit el kell érned, és az alapján foglak értékelni, hogy mennyire érted el", hanem azt, hogy "Most itt tartasz, és azt várom, hogy a tanulmányi időszak végére ennyit fejlődj".

Ez a tanulók fokozott teljesítményérzetét eredményezi, ami viszont néha extra motivációt eredményez a tanulók számára. Nem az abszolút tudásuk, hanem a relatív fejlődésük alapján értékeli őket. Ez az egyik oka annak, hogy ez a rendszer általában jobban működik a "nem jó" iskolákban, és a "jó tanulók" részéről néha zavart kelt. Ha mindenki lehetőséget kap a fejlődésre, és ezt visszacsatoljuk a tanulókhoz, akkor az osztályon belüli rangsor megváltozik. A "rossz tanulók" extra lendületet kapnak, és sokkal keményebben fognak dolgozni a lemaradás

[TP49] megjegyzést írt: szabályok

[TP50] megjegyzést írt: a

[TP51] megjegyzést írt: ban

[TP52] megjegyzést írt: nak

áthidalásán. Ez elsőre kíváncsnak tűnik, de a tapasztalat azt mutatja, hogy érdemes megtanítani a diákokat a mértékletességre. Sikeresnek érezve magukat, még több pozitív visszajelzésre fognak vágyani, még több munkát fognak végezni, hogy előrébb jussanak. Ez rövid távon fenntartható, de gyakran 2-3 hónapon belül kisebbségbe kerülnek. Ha azt látja, hogy egyes diákok sokkal többet dolgoznak, mint amennyi szükséges, és ez nem jellemző rájuk, lassítsa le őket.

5. Felhasználható applikációk

Bőven vannak gamifikációs szoftverek, azonban kevés az olyan, amely nem tartalmat kíván nyújtani, hanem a tanulási folyamatra összpontosít. Az alábbiakban 3 olyan példát mutatunk be, amelyek megfelelnek a kritériumainknak, a jellemzőik alapvető értékelésével együtt.

MotiMore

Ebben a rendszerben osztályokat hozhat létre, diákokat hívhat meg, tanulmányi időszakokat tervezhet, pontokat kezelhet, jelvényeket adhat és kommunikálhat velük.

ClassCraft

Ebben az eszközben karaktereket építhet, kihívásokat kezelhet, és elmerülhet egy történetben. Ahogy [leírják](#):

"A tanárok játékokat állítanak be, és egy dashboardon keresztül kezelik a diákokat. A diákok karaktert kapnak - Őrző, Gyógyító vagy Mágus - és egyénileg vagy csoportosan dolgoznak, hogy pozitív viselkedésükkel és tanulmányi eredményeikkel tapasztalatot szerezzenek. Az osztályok fejezeteken keresztül haladnak előre, amelyek fokozatosan vezetnek be az új funkciókat."

Classdojo

Ez az alkalmazás elsősorban a fiatalabb tanulóknak szól, némi hangsúlyt fektetve az osztálytermi irányításra (viselkedésmódosításra). A [leírás](#) szerint:

"A ClassDojo (új fülön nyílik meg) egy digitális megosztási platform, amely lehetővé teszi a tanárok számára, hogy dokumentálják az osztályban töltött napot, és ezt egy webböngészőn keresztül megosszák a családokkal, így szinte bármilyen eszközzel elérhető a tartalom."

6. Gamifikáció és SNI

A sajátos nevelési igényű gyermekek oktatása alapvetően a differenciált oktatásról szól. Elfogadva azt a tényt, hogy a tanulók eltérő ütemben és eltérő tanulási utakon fejlődnek, a játékosítás kiváló keretet biztosíthat a tanulók fejlődésének adminisztrációjához - lehetőséget adva arra, hogy minden egyes tanulót más-más személyiségnek tekintsünk, ugyanakkor olyan keretet biztosítva, amely lehetővé teszi a tanulók és a szülők számára, hogy nyomon követhessék fejlődésüket.

Az e területen végzett kutatásokat vizsgálva egyértelműen kiderül, hogy a játékok és a játék átalakító ereje az SNI tekintetében hangsúlyos, vagyis a játékalapú tanulás szélesebb körű vonzerővel bír, mivel a tanulók figyelmét a tanulásról és a tényekre és fogalmakra való odafigyelésről, amelytől esetleg kissé idegenkednek, a játékra helyezi át, amely olyan tevékenység, amelyet minden gyermek és fiatal eredendően magáénak érez. A játékok és a játékalapú tanulás használata tehát dokumentált az SNI tanulók számára, mégis érdemes lenne megvizsgálni, hogy a játékosított visszajelzési rendszer és a