

GAMIFIKÁCIÓ AZ ISKOLAI KÖNYVTÁRBAN

Iványiné Nagy Kinga
Brenner János Általános Iskola és Gimnázium

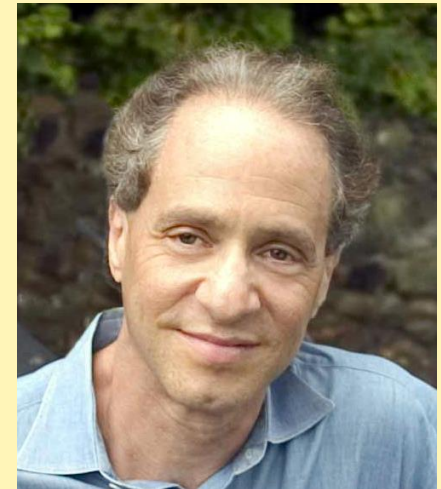
Szombathely, 2019. november 27.



„A játék csak egy másik változata a munkának; összes formájában bensőséges szerepet játszik az emberi tudás felhalmozásában.”

(RAYMOND KURZWEIL)

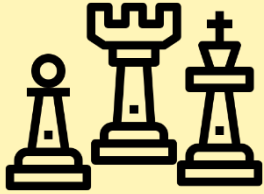
„Play is just another version of work.”



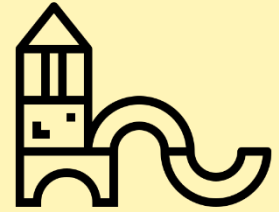
HOGYAN MOTIVÁLJUK A „Z” ÉS „ALFA” GENERÁCIÓT?

A KOCKÁK VILÁGA



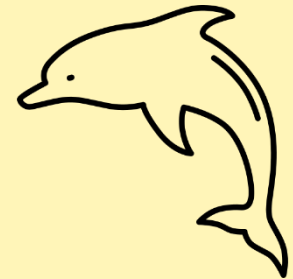


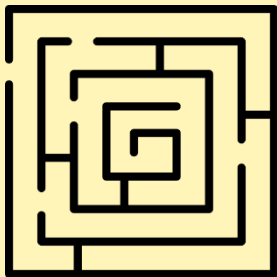
HOMO LUDENS



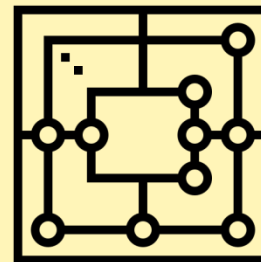
Gazdasági, technikai fejlődés \Rightarrow boldog ember

- **Felvilágosodás - a játék nem komoly dolog**
- **20. sz. - szabadidős forradalom**
- **Homo Ludens - 1938**
 - Huzinga, Johan - holland szellemtörténész
 - emberi viselkedés \approx állati játékösztön
 - játék \approx szociális funkció

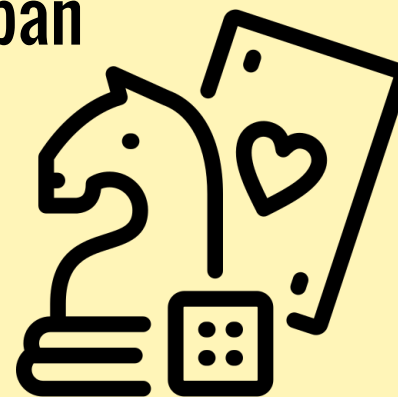


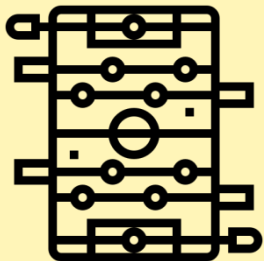


MIRE JÓ A JÁTÉK?

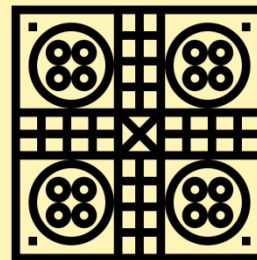


- **A játék funkcióját és logikáját tekintve ugyanaz gyermekkorban és felnőttkorban**
- **A játék:**
 - segít a viselkedési minták elsajátításában
 - fejleszti a társas kapcsolatokat
 - versengés, rivalizálás
 - problémák feldolgozása
 - feszültség levezetése
 - kreativitás fejlesztése
 - **segít az információk megszerzésében és feldolgozásában**





A JÁTÉK TULAJDONSÁGAI



- 1. A játék maga a szabadság.**
- 2. A játék nem a valóságos élet.**
- 3. A játék érdek nélküli.**
- 4. A játék zárt és elhatárolt.**
- 5. A játék maga a rend.**
- 6. A jó játék feszültséget és bizonytalanságot kelt.**

AZ ONLINE JÁTÉKOK ELŐNYEI



- Szociális és kognitív készségek fejlesztése
- Szabályok betartása
- Problémamegoldás
- Kreativitás

MOTIVÁCIÓK



- **Épülőben a Homo Ludens társadalma**
- **Motiváció 3.0**
- **Játékok, játékos mechanizmusok:**
 - **az élet minden területét képes**
 - **átalakítani**
 - **hatékonyá tenni**
 - **képes közérzetet, hétköznapi hangulatot javítani**

MOTIVÁCIÓS MECHANIZMUSOK FEJLŐDÉSTÖRTÉNETE

1. Motiváció 1.0 - humán operációs, elsődleges motivációs rendszer

- létfenntartás - éhség, szomjúság, szexualitás

2. Motiváció 2.0 - társadalmi operációs rendszer

- külső jutalmazás és büntetés

3. Motiváció 3.0 - modern kihívásokra épülő operációs rendszer

- belső motivációs hajtóerő - maga a tevékenység az örömforrás

INTRINZIK ÉS EXTRINZIK MOTIVÁCIÓK

A cselekvés motivációja a cselekvésben rejlő öröm.

- élvezet
- cél
- gyarapodás
- kíváncsiság
- kedvtelés
- önkifejezés
- szórakozás



A viselkedés motivációjában valamilyen cél elérése, vagy más külső tényező játszik



előrelépés
fizetésemelés
bónuszok
hasznok
díjak
győzelem
juttatás

GAMIFICATION

game = játék + fication = vmilyenné alakítás

gamification = játékosítás

- A játékok logikájára, receptjére és játékmechanizmusokra építő működés az élet különböző területein.
 - ↓
 - A tanulást nem érzik tanulásnak
 - A munkát játékként élik meg
 - A probléma nem más, mint kihívás
- Az adott információk megszerzését nem kínálja tálcán → információk megőrzése tartósabbá válik

GAMIFICATION – EGY KIS TÖRTÉNELEM



- **Napóleon - verseny a hadsereg élelmezésére**
- **Papírrepülők - verseny, légitársaság reklámozása (1960)**
- **Coonradt, Charles (1984)**
 - **gamifikáció ősapja**
 - **Game of Work - konzultációs cég és könyv**
 - **Mi a különbség a munkahely és a hobbi között?**
- **megérzések → tudatosság**
 - **a játékosítás hatékonyabb információfeldolgozást eredményez**

A JÖVŐ MÓDSZERTANA



- **Új generáció - Z és Alfa**
 - gyökeresen eltérő szemlélet, attitűd, életmód
 - új motivációs struktúra
 - információ befogadása és közlése megváltozott
 - multitasking, gyors, impulzív, élményalapú információ
 - figyelem kultúrája
 - tartós figyelem: 7 perc

➔ Netgeneráció-kompatibilis oktatás

A SIKER RECEPTJE

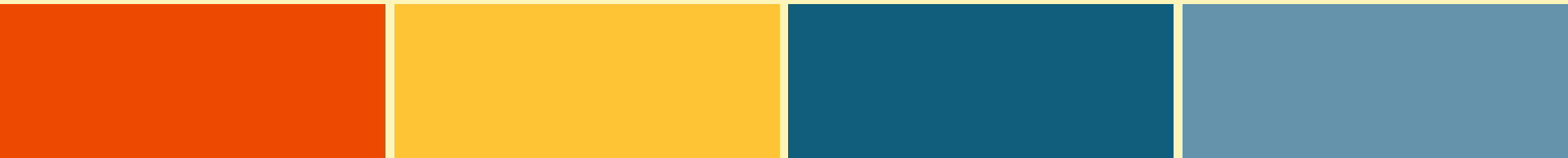


- **Gamifikáció - játékelményre épít**
 - 1. Optimális terhelés - a kihívások, feladatok egyensúlyban vannak a játékos képességeivel**
 - 2. Ideális beszíntezés - célrendszer**
 - végső, „Nagy Cél”
 - Nagy Történet
 - sok kis cél - szintek
 - 3. Ideális jutalom-rendszer - azonnali visszacsatolás**



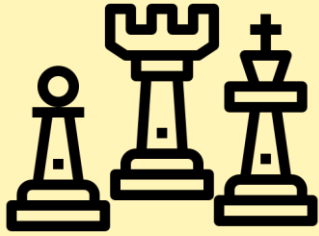
JÁTÉKOSÍTÁS EREDMÉNYE

- **Teljesítmény növekedése**
- **Egyén pozitív érzetének javulása**
- **Közösség hangulatának (közhangulat) emelkedése**

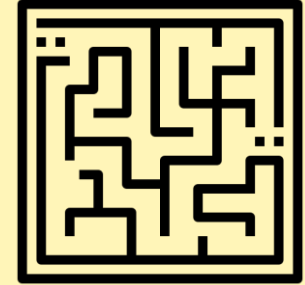


JÁTÉKOSÍTÁS TERÜLETEI

- **Az élet minden területe**
 - egészségügy
 - oktatás
 - foglalkoztatás
 - marketing
 - HR

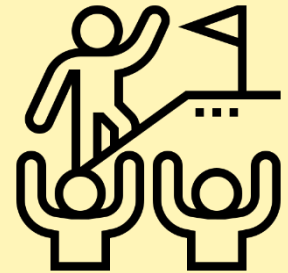


GAMIFIKÁCIÓ AZ OKTATÁSBAN



- **A játékok működési elveit építik be a módszereikbe a tanárok.**
- **Kihasználja a játékok (különösképpen a számítógépes játékok) előnyeit.**
- **Cél: a diákok aktívabbá, motiváltabbá váljanak**

ELŐNYÖK



- 1. A hibázást nem bünteti**
- 2. Virtuális valóság**
- 3. Nincs vizsgadrukk**
- 4. Erősíti az osztályközösség kommunikációját**
- 5. Segíti az önállóság fejlesztését**
- 6. Segíti a rövid- és hosszú távú célok felállítását**
- 7. Azonnali visszajelzést ad**

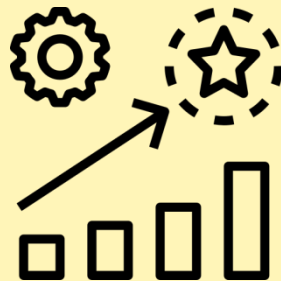
A JÁTÉKOSÍTÁS KÉT SZINTJE



Strukturális gamifikáció

- Az oktatási rendszert varázsolja játékszerűvé

- pontgyűjtés
- ranglisták
- szintek



Tartalmi gamifikáció

- A tananyagot színesíti

- rejtélyes elemek
- történetek
- kihívások

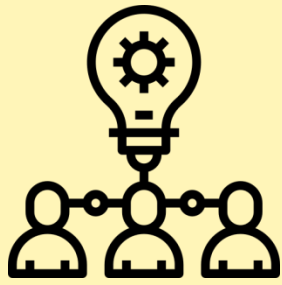


**„Tanulmányozd először az elméletet, aztán
jöjjön a gyakorlat, mely belőle származik.”**

(LEONARDO DA VINCI)

MOTTÓM:

Játssz tanulva, tanulj játszva!



JÁTÉKOSÍTÁS A KÖNYVTÁRBAN



Alkalmak:

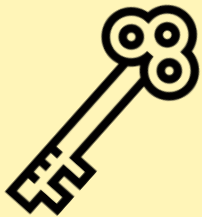
1. Könyvtári foglalkozások
 1. A magyar kultúra napja
 2. Költészet napja
 3. Vetélkedők
2. Könyvtárhasználati órák

Inspiráció:

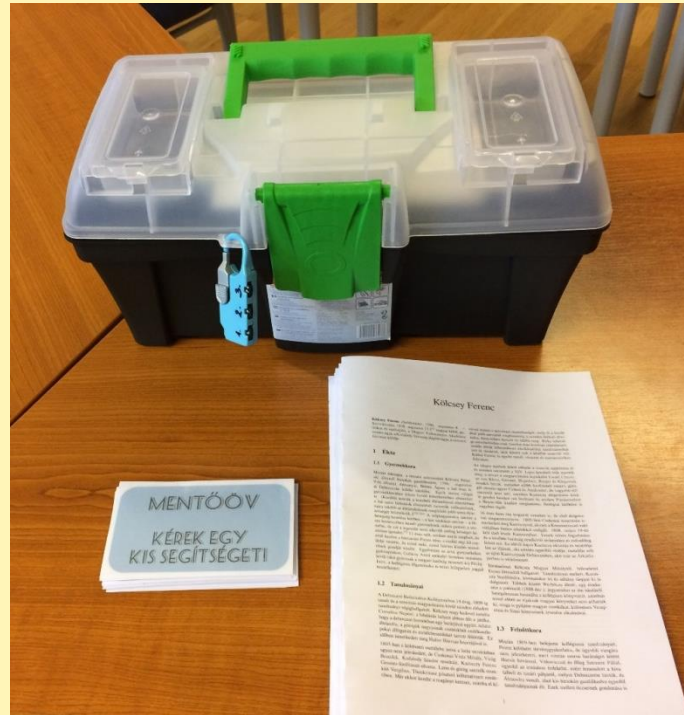
- Szabaduló szobák
- Kincskereső feladatok

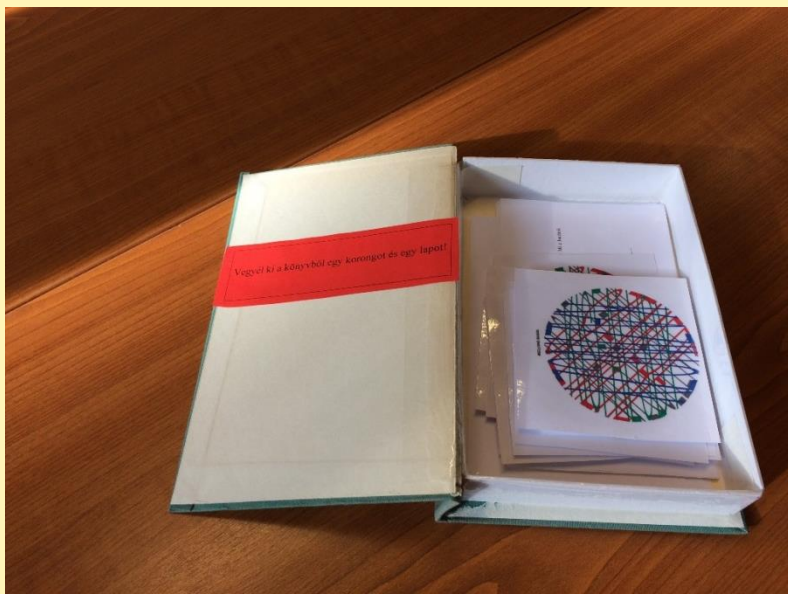
Jellemzők:

- játék alapú tanulás
- kritikus gondolkodás
- csapatmunka
- problémamegoldó gondolkodás
- szövegértés



A MAGYAR KULTÚRA NAPJA KÓDFEJTÉSSEL





DIGITÁLIS JÁTÉK A MAGYAR KULTÚRA NAPJÁRA

- Alap: Google webhelyek klasszikus alkalmazása
- **A játék**
- Válaszokat (kódokat) gyűjtő űrlap
- 6 feladat - mindegyik megoldása egy kulcs (betűk vagy számok)
- Felhasznált alkalmazások:
 - Google űrlap
 - Google Maps
 - ThingLink
 - Mystery Piano
 - Jigsaw Planet
 - Codemoji
 - Voki

A MAGYAR KULTÚRA NAPJA 2017

Feladatok a magyar kultúra napjára - 2017 Felhasznált alkalmazások és oldalak

DIGITÁLIS JÁTÉK

DIGITÁLIS JÁTÉK
ARANY JÁNOS SZÜLETÉSÉNEK
200. ÉVFORDULÓJA ALKALMÁBÓL

- **Digitális játék alapú tanulás**
- **Alap: Google webhelyek klasszikus alkalmazása**
- **[A játék](#)**
- **Válaszokat (kódokat) gyűjtő (Google) űrlap**
- **6 feladat - mindegyik megoldása egy kulcs (betűk vagy számok)**
- **Alkalmazás: LearningApps (tankockák) - beágyazva**



IRODALMI KÁVÉHÁZ A KÖLTÉSZET NAPJÁN

Technikák ötvözésével készített feladatok:

- Szófelhők, emojis vers, SMS, vörös szűrős feladat
- könyvhasználat
- QR-kódok -
 - LearningApps tankockák - újabb feladatokkal
 - Tippek a tovább haladáshoz



SZABADULÓ SZOBA LÉTREHOZÁSA 10 LÉPÉSBEN

- 1. Téma - Éjszaka a könyvtárban**
- 2. Helyszín -könyvtár, tornaterem**
- 3. Csapatlétszám- ideális 2-4 fős**
- 4. Kerettörténet - küldetés**
- 5. Feladatok - se kevés, se sok**
- 6. Kellékek - lakat, doboz, titkos rejtek (könyv)**
- 7. Építés**
- 8. Ellenőrzés - minden jól működik-e**
- 9. Motiváló meghívó kiküldése**
- 10. Instrukciók megfogalmazása - szabályok, időkeret, motiválás**



DIGITÁLIS ERŐD KÖNYVTÁRI ÓRÁN

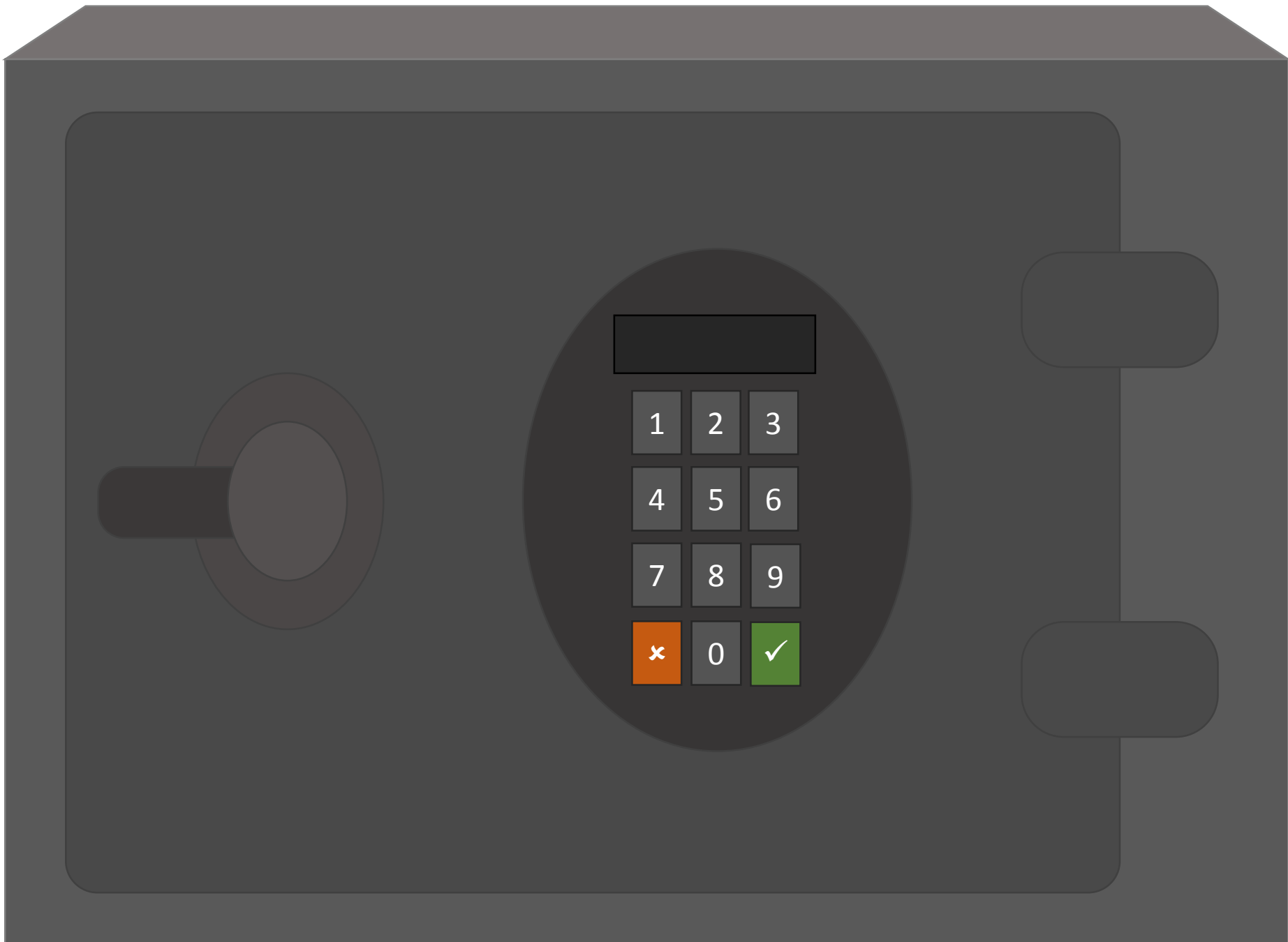


- **Feladatok:**
 - egymásra épülnek
 - könyvtárhasználati ismereteket igényelnek
 - egy témakör köré csoportosulnak
- **Eszközök:**
 - könyvtári dokumentumok
 - számítógép
 - internet

PÉLDA: ÍRÁSTÖRTÉNET



1. **Magyar értelmező kéziszótár - üzenet**
2. **Egy konkrét könyv keresése a katalógusban**
3. **Raktári rend - könyv kiválasztása**
4. **A könyv bibliográfiai adatai - Google űrlap - üzenet**
5. **Online kirakó - üzenet**
6. **Kutakodás a könyvben**
7. **A keresett személyhez fűződő adat a Wikipédiáról**
8. **A megtalált adattal számtani művelet**
9. **Ehhez kapcsolódó raktári jelzet alapján újabb könyv kiválasztása**
10. **Tartalomjegyzék használata**
11. **Adatkeresés**
12. **A fogalom felderítése a Magyar nagylexikonban - melyik kötet, hányadik oldal**
13. **A széf nyitásához szükséges 3 jegyű szám**



Empty display screen

1

2

3

4

5

6

7

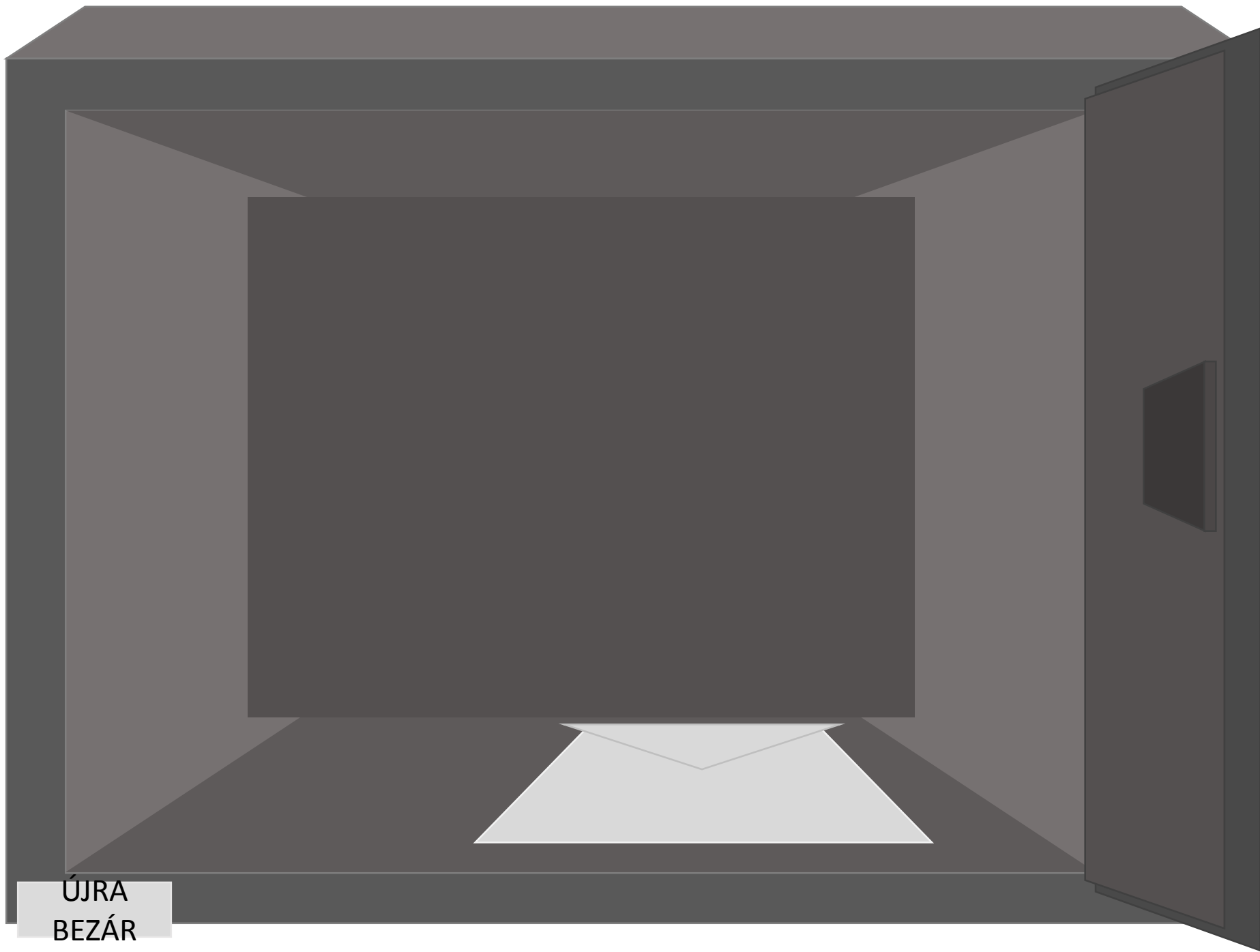
8

9

x

0

✓



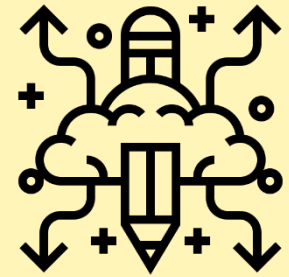
ÚJRA
BEZÁR

Gratulálok! 😊
Íme a kulcs, amivel
kijuttok a könyvtárból!



ÚJRA
BEZÁR

MORZSÁK



- **Keresztrejtvény**
- **Szókereső**
- **Labirintus**
- **QR-kód**
- **Google űrlap / Redmenta**
- **LearningApps**
- **Szótár, atlasz**
- **Rejtett könyv**
- **Lakat - betűzár, számszár**
- **Széf - PPT-vel**
- **Kindertojás**

- **UV-lámpa**
- **Snotes**
- **Puzzle - papír, online**
- **Kódolt üzenetek - szimbólumok**
- **Piros szemüveges üzenet**
- **Fake SMS**
- **Emojik**
- **Kör rejtvény**
- **Periódusos rendszer**
- **Kaparós matrica**
- **Mystery Piano**

ÖSSZEGZÉS



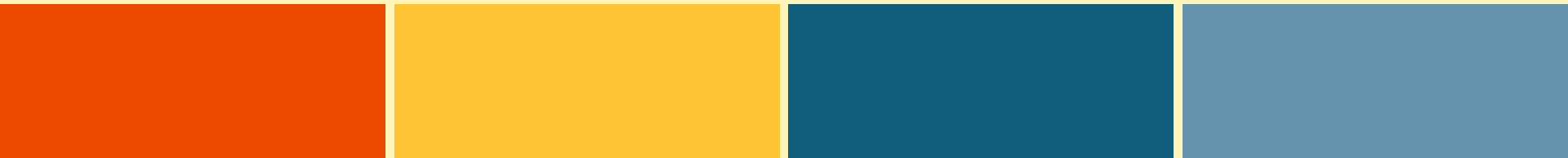
- **Negatív tapasztalat**
 - Felületesség → félreértés, meg nem értés
 - Szövegértési nehézségek →
- **Pozitív tapasztalatok** →
 - Hatékony módszerek, eredmények
 - Vidám, lelkes, motivált tanulók





**Nézz körül, és ne feledd, hogy hű fia légy a
jelennek!**

(JANUS PANNONIUS)



FELHASZNÁLT IRODALOM

Fromann Richárd: Gamification - épülőben a Homo Ludens társadalma? Játékoslét. Publikációk. URL: <http://jatekoslet.hu/letoltes/publikaciok-gamification.pdf> [Utolsó letöltés: 2019.11.24.]

Fromann Richárd - Damsa, Andrei: A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. Új Pedagógiai Szemle, 2016. 3-4. sz. 76-81. p. URL: <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatasban#main-content> [Utolsó letöltés: 2019.11.24.]

Gábris Zita: Gamifikáció az oktatásban - avagy hogyan motiváljuk tanulásra az Alfa és Z generációt? Mindset pszichológia, 2019.06.17. URL: <https://mindsetpszichologia.hu/2019/06/17/gamifikacio-az-oktatasban-avagy-hogyan-motivaljuk-tanulasra-az-alfa-es-a-z-generaciot/> [Utolsó letöltés: 2019.11.24.]

Limeade Marketing: The Power of Intrinsic Motivation. Limeade, October 25, 2017 URL: <https://www.limeade.com/2017/10/watch-webinar-on-demand-the-power-of-intrinsic-motivation/> [Utolsó letöltés: 2019.11.24.]

Pacsi Diána: Mi is az a gamifikáció? Gamifikáció, 2017. április 6. URL: https://gamifikacio.blog.hu/2017/04/06/mi_is_az_a_gamifikacio [Utolsó letöltés: 2019.11.24.]

KÉPEK, IKONOK

Flaticon. Free vector icons. URL: <https://www.flaticon.com/>

Freepik. Graphic resources for everyone. URL: <https://www.freepik.com/>