

Boronkai Dóra

Játékalapú tanulás és anyanyelvi nevelés az alsófokú pedagógusképzésben

A játékot a tanulási folyamatban már régóta felhasználja a pedagógia, napjainkban azonban egyre inkább megjelenik az a törekvés, hogy a teljes tanulási folyamat játékalapúvá váljon a különböző tantárgyak, így az anyanyelv oktatásában is. A játékalapú tanulás akár offline, akár online környezetben megvalósuló típusai a tantárgyakon átívelő jellegük miatt egyidejűleg alkalmasak a különböző keresztkompetenciák, például a szövegértés és a szövegalkotás fejlesztésére is. Ezek a tevékenységek nemcsak érdekesebbé teszik a tananyagot, hanem a diákok tanulási kedvét és eredményességét is fokozzák, így az új generációk motiválására is alkalmasak. A tanulmány a játékalapú tanulás módszertanának áttekintése után példákat mutat be arra, hogy az egyes típusokat hogyan lehet felhasználni az anyanyelvi nevelésben, és a gamifikált értékelési rendszer hogyan alkalmazható a pedagógiai gyakorlatban.

Bevezetés

A gamifikáció, más néven játékosítás, a játékok és a játékelemek alkalmazását jelenti az élet játékon kívüli területein. Célja, hogy az ott zajló folyamatokat érdekesebbé és eredményesebbé tegye. Kiválóan alkalmazható az egészségügyben, üzleti és kulturális területeken, politikai vagy marketingcélokra is. A gamifikáció napjainkban kezd elterjedni az oktatásban is (Rab 2013), a játékosítás fogalmával szemben azonban itt célszerű a játékalapú tanulás fogalmát alkalmazni. Ennek az az oka, hogy a játék tanulási folyamatban való felhasználása, a játékosított tanulás már régóta része a pedagógiának, a játékos feladatok, szerepjátékok, drámajátékok folyamatosan megjelentek a különböző tantárgyak oktatásában. A játékalapú tanulás azonban több ennél, mert itt az előzőekkel ellentétben (például szimuláció, szórakoztató játék) nem önálló játékokról van szó, hanem a tanulási folyamatok beépítéséről egy adott játék mechanizmusába. A játékalapú tanulás során tehát a játékok működési elveinek felhasználása történik meg egy adott oktatási környezetben. Mindez különösen igaz a napjaink digitális környezetében történő játékalapú tanulásra (Balogh 2017). Az IKT előtérbe kerülésével a mindennapokban és az iskolában ezen a területen is új lehetőségeket használhatunk fel a hatékonyabb tanulás, tanítás érdekében. A játékok tantárgyakon átívelő jellegük miatt egyidejűleg alkalmasak a különböző tárgyakhoz (irodalom, földrajz, történelem, környezeti nevelés) kapcsolható keresztkompetenciák fejlesztésére is. Segítségükkel kihasználhatók az M-learning (mobiltanulás) lehetőségei, ezek keretében az okostelefonok, táblagépek is beépíthetők a tanórai és a tanórán kívüli oktatás folyamatába.

A gamifikáció az egyik legalapvetőbb definíció szerint „a játékkervezés elemeinek alkalmazása játékon kívüli környezetben” (Deterding et al. 2011). Ebből következően a gamifikált rendszer nem játék, hanem a játékos elemek felhasználása az üzleti, az adminisztrációs, az egészségügyi vagy az oktatási folyamatok hatékonyabbá tételére. Célja tehát a résztvevők motivációjának és bevonódásának a fokozása az adott területen. A gamifikáció a különböző kognitív és affektív tevékenységekhez

illeszkedve éppen ezért alkalmazható nagyon hatékonyan az oktatásban, különösen a Z generáció motiválása érdekében.

A játékalapú tanulás módszertana

Egy játékosítási folyamat megtervezésekor, akár analóg, akár digitális környezetben történik, figyelembe kell venni bizonyos játéktervezési szabályokat (Werbach 2016). Az egyik ilyen szabály a játékos útjának a megtervezése, amely három szakaszból áll. Az első szakaszban bevezetjük a játékost a játékba, ismertetjük vele az alapvető tudnivalókat. Ezután szükség van a játékkal kapcsolatos tudás bővítésére, hogy a harmadik fázisban akár mesteri szintre léphessen. Az út első két fázisát visszajelzésekkel, útmutatókkal lehet segíteni. A másik fontos szabály az egyensúly beállítása, amely vonatkozik többek között a játék nehézségére, a választások számára stb. Az egyes tényezők egyensúlyát általában teszteléssel lehet jól beállítani. Végül fontos tényező még a játékelmény, amelyet különböző játékelemekkel biztosíthatunk a játék során.

A játékelemek rendszerét többféleképpen is össze lehet foglalni. Werbach (2016) alapján az elemeket a játékelemek fentről lefelé épülő piramisa alapján célszerű bemutatni. A dinamikák, a mechanikák és a komponensek azért fontosak, mert ezek biztosítják a játékos számára a megfelelő játékelményt. A piramis elemei úgy függenek össze egymással, hogy az alsóbb szinten lévők (például komponensek) szolgálják ki a felsőbb szinten lévőket (például mechanikák, majd dinamikák).

Buncball felosztásában (idézi Rab 2013) kiemelt szerepet kapnak a játékdinamizmusok és -mechanizmusok. A játékdinamizmusok olyan rejtett elemek, amelyek biztosítják a játék koherenciáját, mert különböző emberi igényekre és vágyakra hatnak. Olyan általános szükségletek, amelyek megteremtik a játék folyamán a szükséges motivációt is: jutalmazás, státusz, teljesítés, önkifejezés, versengés, altruizmus. A játékmechanizmusok azok a folyamatok, amelyek felelősek a játékban történő események előrehaladásáért. Ezekhez szükség van a felhasználók folyamatos aktivitására és interaktivitására. Olyan eszközök, amelyekkel játékosíthatjuk a cselekvéseinket. A játékmechanizmusok az alábbi fő csoportokba sorolhatók: ranglisták, küldetések, szintek, pontok, ajándékozás, virtuális javak.

A pontok kategóriájába leggyakrabban a tapasztalati pontok tartoznak, amelyeket egy adott cselekvés elvégzéséért kapnak a játékosok, és bizonyos mennyiségű pont összegyűjtése után szintet is léphetnek. Általában ez adja a gamifikálás alapját. Ehhez hasonlóak azok az eredmények, amelyek egy adott cél elérését jelzik a játékos és a többi résztvevő számára. Ezek az eredmények általában előre láthatóak, csak nem lehet hozzájuk férni egészen addig, amíg a játékos nem teljesíti a hozzáférés feltételét.

A pontok mellett a szintek rendszere a másik alapvető játékmechanizmus. Bizonyos számú pont összegyűjtésével a játékos magasabb szintre léphet, amely általában új képességek vagy egyéb javak (például jobb osztályzat) megszerzésével is együtt jár. A szintek rendszere ad értelmet a pontgyűjtésnek, ez teremti meg a játék struktúráját.

A kihívások kategóriájába is több játékmechanizmus sorolható. A küldetések a pontok és szintek mellett a gamifikációs folyamat harmadik alapvető építőelemét jelentik. A küldetések valójában olyan részcélok,

amelyek közelebb visznek a végső cél eléréséhez, teljesítésükkel pontok gyűjthetők, ezzel hozzájárulnak a szintlépéshez. Az oktatás kontextusában a végső cél például egy adott kurzus jó teljesítése, a küldetések pedig a kötelező, illetve választható részfeladatok. A küldetéseket gyakran csak együttműködés segítségével lehet elérni, ehhez a játékosoknak csapatokat kell alkotniuk, és a csapatban betöltött szerepeik révén kell a feladatot megoldaniuk. Ide sorolhatók a felfedező mechanizmusok is, amelyek gyakran önmagukban is motiváló erejűek, de lehetőséget teremtenek extrapontok gyűjtésére is.

A rangsorok, ranglisták alternatívát nyújtanak a résztvevők teljesítményének folyamatos értékelésére és követésére, vagyis a visszacsatolás eszközei. Ennek fő mechanizmusa a játékosok előrehaladását és aktuális eredményeit tükröző helyzet, amelyet jelezhet egy pontérték, szint vagy megszerzett jelvény, szimbólum is.

Az úgynevezett „játékosítási” kör (Damsa 2013) elemei közül az első a kihívás, amelynél figyelembe kell venni, hogy a feladat nehézsége megfelel-e a tanulók képességeinek. Ezt követően meg kell tervezni a nyerési lehetőséget, vagyis a kihívásnak teljesíthetőnek kell lennie. Ha a játékos elért egy megoldást, ezt érdemes összehasonlíthatóvá tenni a játék többi résztvevőjének az eredményével. Ezt szolgálják a ranglisták, amelyek segítségével a tanuló el tudja helyezni magát a rendszerben. A teljesítmény jutalmazása jelvények segítségével történhet, amely érzelmileg is erősíti a játékba való bevonódást. Az elért pontok, szintek megmutatását az a szociális háló biztosítja, amelyben a játékos tartózkodik a játék során. Ez lehet online közösség, de az oktatásban történő játékosítás esetén az osztályközösség is. A megszerzett eredmények nyilvánossá tétele befolyásolja az adott csoport szerkezetét, kapcsolati viszonyait, és mindenki megtalálhatja a helyét a csoportban. A csoportban betöltött szerep, státusz nagyon fontos a személyiség fejlődése és az önértékelés szempontjából is, különösen igaz ez a kortárs csoportokra. A játékosítási kör központi eleme pedig az a pontrendszer, amely ezt az egész folyamatot működteti.

A motiváció folyamatos fenntartása érdekében fontos azt is figyelembe venni, hogy egy adott játéknak milyen fázisai vannak, és hogy az egyes fázisokhoz milyen motivációs lehetőségek kapcsolódnak (1). A játékokat általában négy alapvető fázisra bontja a szakirodalom: felfedezés, betanulás, elmélyülés, végjáték. A felfedezés fázisában a kiszámíthatatlanság és a kíváncsiság a legfőbb motiváló erő, tehát ebben a szakaszban erre fókuszáló játékelemeket érdemes alkalmazni. A betanulás szakaszában a fejlődés és a teljesítmény a fő motiváló tényező, az elmélyülés fázisában pedig a közösséghez való tartozás, illetve a végcél, a végső teljesítmény elérésének a hiánya, az arra való törekvés hajtja előre a résztvevőket. A végjátékban a megszerzett javak, illetve ezek megtartása a fő motiváló erő. Ezek a szakaszok egy tananyag elsajátításánál is megvannak, ezért egy játékalapú feldolgozás során fontos figyelembe venni az egyes szakaszokhoz kapcsolódó motivációs lehetőségeket és eszközöket.

A játékalapú értékelés

Mivel a játékalapú tanulás kulcsfogalma a motiváció, a szemlélet jó esetben az értékelésre is kiterjed. A gamifikált értékelési rendszer fő célja, hogy a résztvevők belső motivációját fokozza, így a különböző pont- és szintrendszerek nagyon eredményesek ezen a téren (Sheldon 2012). A szakirodalomban két

alapvető értékelési rendszerrel találkozhatunk, amelyek a belső motiváció erősítésén alapulnak. Az SAPS- (Status, Access, Power, Stuff) és a PBL- (Points, Badges, Leaderboards) rendszer több különböző, motiváló jellegű jutalmat azonosított. A SAPS-rendszer (Zichermann–Linder 2013) elemei piramisszerűen épülnek egymásra, legalsó szinten a legkevésbé, a legfelső szinten a leginkább motiváló elemek állnak. A Stuff (holmi) azokat a kézzelfogható jutalmakat jelöli, amelyeket egy feladat vagy küldetés teljesítéséért kaphatnak a játékosok. A Power (hatalom) azzal jutalmaz, hogy a legjobban teljesítő játékost a többi fölé helyezi, az Access (hozzáférés) pedig nagyobb vagy gyorsabb hozzáférést ad bizonyos tartalmakhoz. A legmotiválóbb elem, a Status (pozíció) olyan helyzeti jutalmakat, szinteket, rangokat kínál, amelyeket a játékosok el akarnak érni, és ennek érdekében hajlandók erőfeszítéseket tenni.

Hasonló elven működik a PBL hármasa is (2), amely a leggyakrabban használt gamifikált értékelési rendszer. Pontokat lehet kapni bizonyos tevékenységekért, emellett a pontok számával lehet követni az előrehaladást és biztosítani a folyamatos és azonnali visszajelzést. A játékok többségében pontok válthatók be különböző tárgyakra vagy a karakter tulajdonságainak a módosítására. A pontoknak különböző típusai lehetnek, például: tapasztalati pontok (feladatok teljesítéséért), karmapontok (mások segítségéért), beváltható pontok (bónuszok), szakértelem pontok (egy adott képzettség használatáért). A jelvények (Badges) egy bizonyos feladat elvégzését vagy egy magasabb szint elérését igazolják (késleltetett visszajelzés), és vizuális jelzést nyújtanak a többi résztvevő számára a játékos eredményeivel kapcsolatban. A jelvények alapulhatnak a megoldáshoz felhasznált időtartamon vagy a teljesítmény pontosságán. A jelvények már nagyon régóta jól működnek kitüntetésként, jutalmazásként vagy egy adott szervezethez való tartozás jelölőiként. A gamifikált értékelési rendszerhez egyedi jelvények is tervezhetők. A Leaderboards (ranglisták) összehasonlítási alapot adnak az adott játékosnak a többiekhez viszonyított teljesítményéről. A játékosok között működik a versengés is, így elvárják annak a lehetőségét, hogy egy eredménylistán is látható legyen a többiekhez mért eredményük. Ha a játékos nagyon elmarad az élmezőnytől, az a motiváció elvesztéséhez vezethet, ezért célszerű csak a közvetlen környezetében szereplő játékosokat megmutatni.

A gamifikált értékelési rendszer a következőképpen működik a gyakorlatban. Ha egy tevékenység elvégzése után a tanuló pontot kap, ez azonnali visszacsatolást jelent munkájának az eredményéről. Ha bizonyos pontszám megszerzése után szintet lép, akkor szakaszos visszacsatolást kap az addigi tevékenységéről. Ez egyrészt folyamatos motivációt biztosít azáltal, hogy az értékelésben egyre előrébb képes haladni, mert a pontjai összeadódnak. Ez a fajta értékelési gyakorlat másrészt a tudatosság kialakításának a szempontjából is fontos, hiszen a tanulók így folyamatosan monitorozhatják magukat, és kijelölhetik a maguk elé kitűzött céljukat is. Ebben a típusban fontos elem az ajándékozás lehetősége is: ha a tanulók lehetőséget kapnak arra, hogy megszerzett pontjaikból egy bizonyos mennyiséget elajándékozzanak, fejleszti a szociális kompetenciáikat, és jó hatással van a csoport dinamikájára is.

A hagyományos értékelési gyakorlatban a tanuló korábbi jó teljesítményét csökkentheti egy gyenge osztályzattal, ami kudarcot és visszalépést jelent. Ezzel szemben a gamifikált értékelés pontszerzésen alapuló folyamatban a gyengébb teljesítményért kapott pontszám hozzáadódik az eddigihez, így nem

csökkenti, hanem kismértékben még növeli is ennek az értékét. Ezért a gamifikált értékelési rendszerrel csak fejlődésre van lehetőség, a rendszer a kis fejlődést is jutalmazza, nem bünteti, ahogy a hagyományos értékelés, így nagyon erős motivációval rendelkezik. A pontszerzés azért is motiváló, mert nemcsak a tanulási folyamat végén, hanem közben is folyamatos visszajelzést ad a tanuló haladásáról, teljesítményéről, fejlődéséről.

Játékalapú értékelés alkalmazása a *Nyelvészeti gyakorlatok* című kurzuson







Az alábbiakban részletezett példa a Prieara Tibor (2015) által kidolgozott komplex értékelési rendszer alapján azt mutatja, hogyan lehet a játékosítás alapelveit a felsőoktatásban, tanító szakos hallgatók számára felhasználni egy anyanyelv-pedagógiai tematikájú kurzus értékeléséhez. A félév folyamán pontokat lehet szerezni a kurzus elején részletesen megbeszélt feladatok teljesítésével. A feladatok között vannak kötelezően teljesítendő, és vannak olyanok, amelyek közül a hallgatók szabadon választhatnak. A feladatok rendszerét az 1. táblázat mutatja.

1. táblázat

Kötelező feladatok a gamifikált értékelésben

Kötelező feladatok	Értéke pontban meghatározva	Szerzett pont:
Zárthelyi dolgozat 1.	30 pont	
Zárthelyi dolgozat 2.	30 pont	
Tanulmány alapján összefoglaló készítése	10 pont	
Óravezetés játékalapú módszerekkel	30 pont	

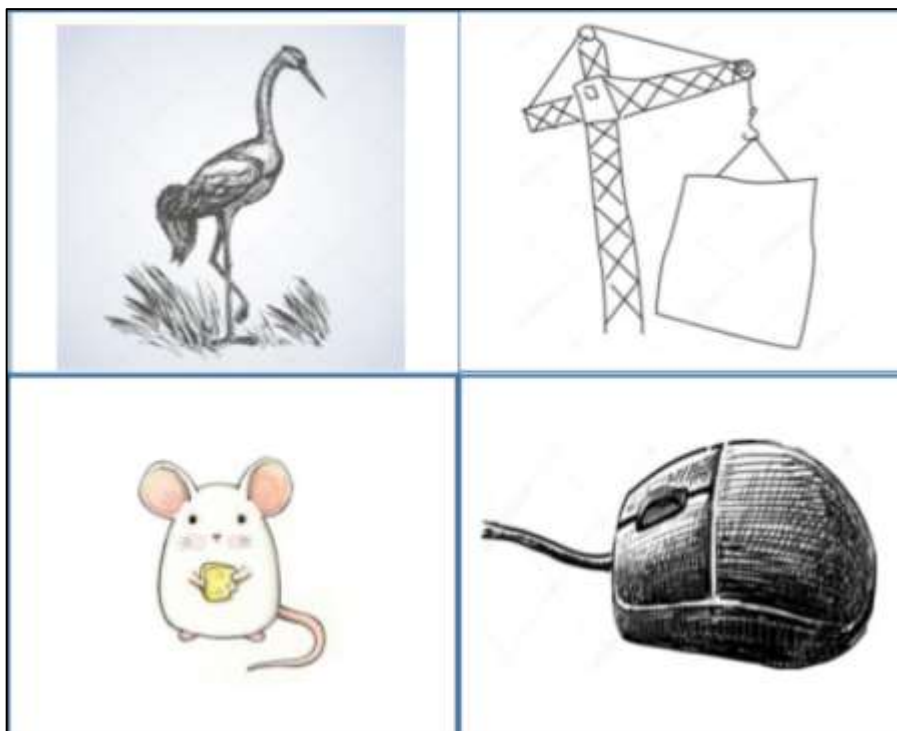
A kötelező feladatok között szerepelt két zárthelyi dolgozat megírása, amelyek a leíró nyelvészet hagyományos témaköreit ölelték fel. A dolgozatok célja az volt, hogy a hallgatók bizonyítsák rendszerszerű ismereteiket az alapvető, később általuk is tanítandó nyelvi szintekre (fonémák, morféma, lexémák, szintagmák, mondat) vonatkozóan. Az utóbbi évek tapasztalatai azt mutatták, hogy a hallgatók a felsőoktatásban is egyre kevésbé élnek akár a kötelező, akár az ajánlott szakirodalom felhasználásával, nem olvasnak nyelvészeti témájú tanulmányokat, szakkikket. Ezért a kötelező feladatok között szerepelt egy, az oktató által összeállított listából szabadon választható, a kurzus valamely témájához kapcsolódó, azt elmélyítő tanulmány feldolgozása, amelyről egyoldalas összefoglalót kellett készíteniük. Ezzel alaposabb ismereteket szereztek az adott témával kapcsolatban, megismerték a nyelvészeti kutatómunka jellemzőit, valamint fejlesztették szövegtömörítő képességüket. A szabad választás lehetővé tette, hogy olyan témában mélyedjenek el, amelyről szívesen szereztek több információt. A harmadik kötelező elem a játékalapú módszerek gyakorlati alkalmazása volt. A választott témát feldolgozó óra vezetése során a hallgatók online és offline módszereket egyaránt felhasználtak. Néhány példa az általuk fejlesztett és alkalmazott játékalapú módszerekre: sztoritábla, társasjáték, brain-box, kincskereső, online tankockák, kvíz, honfoglaló, szabadulószoza, tükrözött osztályterem, story line módszer. Ezek a feladatok elsősorban a kreativitás fejlesztését szolgálták,

	Ki?	Mit csinál?	Mit?	Hol?	Mikor?	Miért?
	Harry Potter	varázsol	egy kutyát	Bájjitanon	mindennap	hogy megmentse
	Hermione	nevet	egy unkorrist	Mágiaügyi Minisztériumban	tegnap éjszaka	hogy meggye
	Piton professzor	kap	egy varánspólicát	otthon	100 évvel ezelőtt	hogy elrepedjen
	Dumbledore professzor	énekel	egy mágust	szeprőn	székhely idején	hogy megírta
	Ron Weasley	tanul	egy mindenidő draszt	Tiltott Rengetegben	születésnapomon	hogy megtudja
	Egy kentaur	álmodik	egy levelet	Roxforton	ma délután	hogy befejezze

2. ábra

Sztoritábla a mondatelemzés, a mondatrészek gyakorlásához





3. a és 3. b ábra

Memórijáték részlete a jelentéstan témaköréhez

2. táblázat

Szabodon választható feladatok a gamifikált értékelésben

Szabodon választható feladatok	Értéke pontban meghatározva	Szerzett pont:
Gyűjtőmunka	10 pont	
Alkotómunka	10 pont	
Portfólió	10 pont	

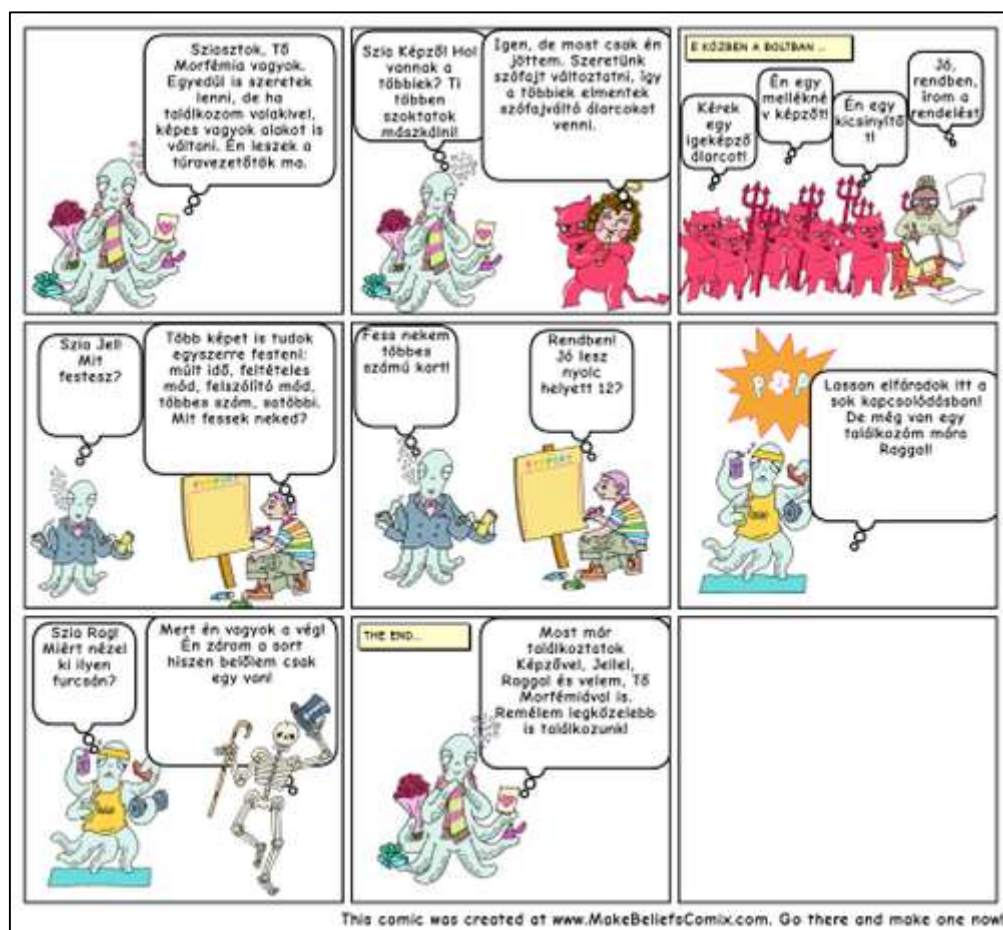
A kötelező feladatok között voltak egyéni, csoportos és páros munkát igénylők is, a szabadon választható feladatokat azonban mindenki önállóan oldhatta meg. A *Gyűjtőmunka* során az alábbi témák egyikéből választhattak a hallgatók:

- szólások, szólásszerű hasonlatok mindennapi nyelvhasználatomban (családi hagyományok, szleng): 10 példa gyűjtése, mondattani elemzése, a használat kontextusának megadása (mit jelent, kire/mire mondják);
- szólások, szólásszerű hasonlatok kedvenc íróim vagy kedvenc blogom / netes oldalam szövegeiben: 10 példa gyűjtése, mondattani elemzése, a használat kontextusának megadása (mit jelent, kire/mire mondják).

Ennek a feladatnak az volt a célja, hogy a frazeológia témakörét a mindennapi nyelvhasználathoz közelítve ne elvont, hanem valós, élőnyelvi, a normatív nyelvhasználatától eltérő, digitális példák gyűjtésére ösztönözze a hallgatókat, formálva ezzel a nyelvről, a nyelvhasználatról bennük élő képet.

Az *Alkotómunka* keretében a hallgató kreatív feladatot készíthetett a félév során tárgyalt témák közül ahhoz, amelyre a legkevesebb pontszámot sikerült elérnie a zárthelyi dolgozatban az alábbi lehetőségek közül választva: digitális történet, podcast, kollázs/montázs, lapbook, társasjáték, képregény, magazin. Ezek tartalmi felépítéséhez és technikai kivitelezéséhez egy módszertani összefoglaló segédanyag állt a hallgatók rendelkezésére (Boronkai 2018). A harmadik lehetőség a *Portfólió* készítése volt, amelynek témája szintén az általuk leggyengébb szinten elsajátított témakörhöz kapcsolódott. Ehhez többféle szakirodalmi támogatás állt a rendelkezésre (Asztalos 2016; Grund 2017). Ez utóbbi két feladattípusnak a játékalapú óravezetés során korábban már említett célok és fejlesztési feladatok mellett fontos szerepe volt abban, hogy a hallgatók pótolni tudják a hiányosságait egy vagy akár több, a zárthelyi dolgozatban szereplő tématerületen.

Az alábbiakban néhány példa következik a kurzus során a hallgatók által készített alkotómunkákból (4–6. ábra).



4. ábra

Képregény a morfológia témaköréhez



5. ábra

Lapbook a mondatfonetikai eszközökhöz

START	melléknév	ige	főnév	ige	számnév	főnév	melléknév
névmás	ALSZIK	HETVENHÉT	HATODIK	KILENC	számnév		
ige	TANUL	BÁTOR	SZEKÉR	LEGBŐLCSEBB	ige		
melléknév	ENYÉM	MI	KASTÉLY	MESEL	melléknév		
névmás	KÖNYV	MEGPRÓBÁL	VIDÁM	PAPRIKA	főnév		
	ESZIK	KUTYA	NEKEM	ÖVÉ			
főnév	ige	számnév	melléknév	számnév	ige	névmás	ige

6. ábra

Társasjáték a szófajtanhoz

A kurzus végén a szerzett pontok alapján az alábbi karakterszinteket érhatték el a hallgatók (3. táblázat):

3. táblázat
A gamifikált értékelés szintjei

Szerzett pont	Karakterszint	Érdemjegy
<15	Egysejtű	1
15–29	Fantom	1
30–49	Biodíszlet	1
50–56	Időmilliomos	2
57–64	Reménysugár	2
65–72	Művelt	3
73–79	Ígéret	3
80–89	Bizonyíték	4
90–95	Tudós	5
96–100	Lángész	5
100–	Szellemóriás	5

A rendszer eléggé differenciált ahhoz, hogy az egyes érdemjegyeken belüli árnyalatok jól elkülöníthetők legyenek. Emellett 30 pontnyi lehetőséget biztosít arra, hogy mindenki a számára ideális érdemjeggyel zárhassa le a kurzust. Az értékelés a kurzus során folyamatos volt, amelyet egy weboldal segítségével az egyes hallgatókat jelképező házak növekedésével követhettek a hallgatók. Az oldal további előnye, hogy a 7. ábrán látható ranglista segítségével folyamatosan ellenőrizhették saját és társaik egymáshoz viszonyított pozícióját is (7. ábra).



7. ábra

Ranglista a hashtagschool elnevezésű alkalmazásban (3)

Összegzés

A módszer alkalmazásával kapcsolatban nagyon jó tapasztalatok születtek, ezért más anyanyelvi témájú kurzuson is bevezették (például Beszédtechnika, Általános és alkalmazott nyelvészet, Anyanyelvtanítás tantárgy-pedagógiája). A motiváló feladatok hozzájárultak a jó légkör kialakításához, a játékalapú óravezetés elősegítette a problémamegoldó gondolkodás fejlesztését, és támogatta a megfelelő csoportdinamika kialakulását is. A játékalapú értékelés bevezetése a hallgatók számára már a szemeszter elejétől kezdve tervezhetővé tette a tanulási folyamatot, az egyéni sajátosságok, erősségek figyelembevételével, a választás lehetőségével pedig fejlesztette az önismeretüket, az autonómiájukat. A fent említett kurzust 12 hallgató vette fel, közülük mindegyik jeles eredménnyel zárta le a tanulmányait. Átlagpontszámuk 100,08 lett, ez azt is mutatja, hogy a jeles eredményhez szükséges 90 pontot mindenki magasan túlteljesítette. Minden hallgató készített szabadon választható feladatot, még azok is, akik e nélkül is elérték a jeles osztályzathoz szükséges szintet. Amellett, hogy a hallgatók teljesítménye a folyamatosan szinten tartott belső motiváció miatt kiemelkedően magas volt, megtanultak egy olyan eszközrendszert, amelyet saját pedagógiai gyakorlatukban tudnak használni a későbbiekben. Fontos előnye a játékalapú tanításnak és értékelésnek az is, hogy az anyanyelvi órákon kívül bármilyen más felsőoktatási kurzus vagy középiskolai tantárgy esetében sikerrel alkalmazható akár a fenti pontrendszer, akár a kreatív játékosított feladattípusok adaptálásával.

Irodalom

- Asztalos Anikó 2016. A tanulói portfólió szerepe a kommunikációs nevelésben. *Anyanyelv-pedagógia* 2. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=626> (2022. március 1.). <https://doi.org/10.21030/anyp.2016.2.5>
- Balogh Andrea 2017. Digitális játékok az oktatásban. *Anyanyelv-pedagógia* 1. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=668> (2022. január 31.). <https://doi.org/10.21030/anyp.2017.1.5>
- Boronkai Dóra 2018. *MÓDSZERTANKÖNYV a Z generáció motiválásához*. „Korszerű egyetem a modern városban: Értékközpontúság, nyitottság és befogadó szemlélet egy 21. századi felsőoktatási modellben” PTE KPVK. Szekszárd.
- Damsa Andrei 2013. *Játszva tanulni? Tanulva játszani! Játékosítás az oktatásban*. <https://www.youtube.com/watch?v=0e4gvz12FsM> (2022. január 31.)
- Deterding, Sebastian — Dixon, Dan — Khaled, Rilla — Nacke, Lennart 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. *Envisioning Future Media Environments* 9–15. ACM. New York. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Grund Ágnes 2017. A tanulói portfólió mint motiváló eszköz az anyanyelvi nevelésben. *Anyanyelv-pedagógia* 3. <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=694> (2022. március 1.). <https://doi.org/10.21030/anyp.2017.3.5>

Prievara Tibor 2015. *A 21. századi tanár. Egy pedagógiai szemléletváltás személyes története.* Neteducatio Kft. Budapest.

Rab Árpád 2013. *A gamifikáció lehetőségei a nem üzleti célú felhasználások területén, különös tekintettel a közép- és felsőoktatásra.* <http://www.oktatas-informatika.hu/2013/03/rab-arpad-a-gamifikacio-lehetosegei-a-nem-uzleti-celu-felhasznalások-területén-különös-tekintettel-a-kozep-es-felsooktatásra/> (2022. február 1.)

Sheldon, Lee 2012. *The multiplayer classroom: Designing Coursework as a Game.* Course Technology. Boston.

Werbach, Kevin 2016. *Gamification.* <https://www.coursera.org/learn/gamification> (2022. január 22.)

Zichermann, Gabe – Linder, Joselin 2013. *Gamification – Az üzleti játékok forradalmasítása.* Z-Press Kiadó Kft. Miskolc.

(1) Miért játékosítsd négyszer ugyanazt a folyamatot? Játékfázisok. <https://kollektiva.eu/octalysis-lvl2-jatekfazis/> (2022. január 22.)

(2) A munka gyümölcse: 6 jutalomtípus, amit a gamification használ. <https://kollektiva.eu/jutalmazas-rendszer/> (2022. január 22.)

(3) hashtag.school. <https://hashtag.school/> (2022. január 22.)

Boronkai, Dóra

Game-based learning and mother tongue education in lower secondary teacher education

While play has long been used in the learning process, there is an increasing tendency to make the whole learning process play-based in the teaching of different subjects, including the mother tongue. The cross-curricular nature of game-based learning, whether offline or online, makes it suitable for the simultaneous development of different cross-curricular competences, such as reading comprehension and writing. These activities not only make learning more interesting, but also increase students' motivation and achievement, thus motivating new generations. After an overview of game-based learning methodologies, the paper presents examples of how each type can be used in mother tongue education and how gamified assessment systems can be applied in pedagogical practice.

Kulcsszók: játékalapú tanulás, motiváció, kompetenciafejlesztés, anyanyelvi nevelés

Keywords: game-based learning, motivation, competence development, mother tongue education

Az írás szerzőjéről

Boronkai Dóra

intézetigazgató, egyetemi docens

Pécsi Tudományegyetem

Kultúratudományi, Pedagógusképző és Vidékfejlesztési Kar

Illyés Gyula Pedagógusképző Intézet

Szekszárd

boronkaid[kukac]kpvk.pte.hu