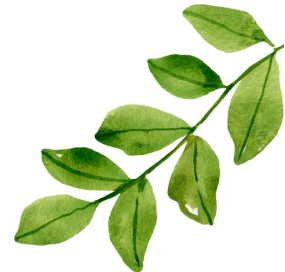
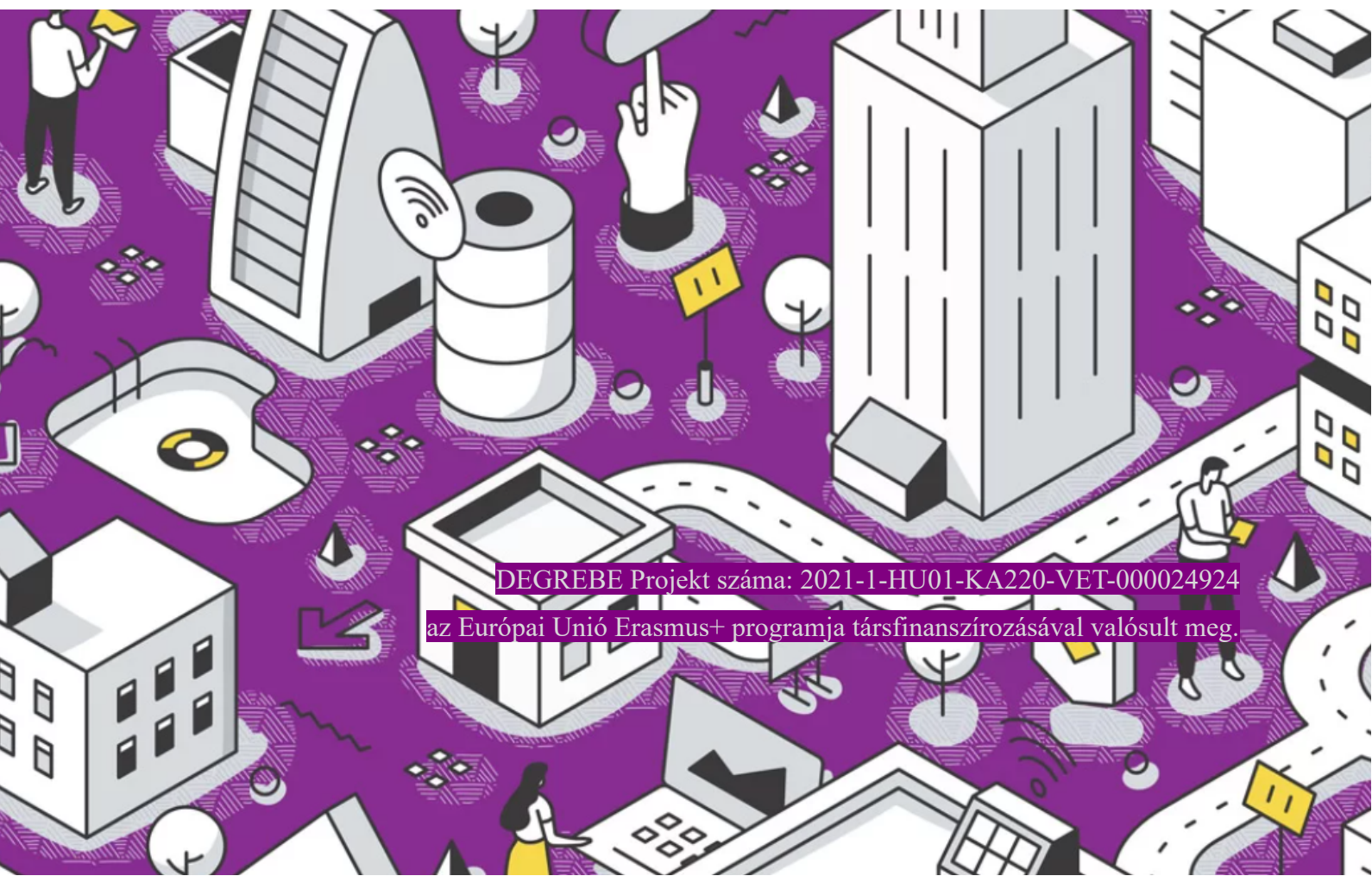




Co-funded by
the European Union



GAMIFIKÁCIÓVAL KIEGÉSZÍTETT OKTATÓI SEGÉDLET DIGITÁLIS OKTATÁSHOZ



DEGREBE Projekt száma: 2021-1-HU01-KA220-VET-000024924
az Európai Unió Erasmus+ programja társfinanszírozásával valósult meg.

PARTNEREK & Szerzők



Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé értük.

Tartalomjegyzék

Bevezetés	1
1. GAMIFIKÁCIÓ	2
1.1. Gamification az oktatásban - Miért slágermódszer?	3
1.2. Digitalizáció, a mai oktatási igények zászlóvivője	6
1.3. Tanulási módszerek	8
1. Digitális értékelés	8
2. Vegyes tanulás	9
3. Kompetenciaalapú tanulás	9
4. Projektalapú tanulás	10
5. Gamifikáció	10
6. Tartalom létrehozása	14
1.4. A készségek fejlesztése, különösen zöld készségek játékokon keresztül	15
1.5. Következtetés	17
2. A DIGITÁLIS JÁTÉKOSÍTÁS TÁMOGATÓ ELEMEL AZ OKTATÁSBAN	18
2.1. Kreatív írás	19
1. Mi a kreatív írás?	19
2. Hogyan kell kreatívan írni: Tippek	20
2.2. Történetmesélés	22
1. Hogyan hozzunk létre narratívát	23
2. Hogyan hozzunk létre egy erős narratívát	24
2.3. Digitális eszközök és oktatási játékok	26
1. Játékok és oktatási céljuk	26
2. Offline és online játékok	27
2.4. Vizuális kommunikáció és játékalapú tanulás	28
1. Példa a vizuális regény online formájában játék	28
2. DEGREBE: oktatási tartalmak felfedezése egy vizuális regény különböző választási lehetőségein keresztül.	29
2.5. Következtetés	30
3. MOTIVÁCIÓ A DIGITÁLIS TÉRBEN/ OKTATÁS A VIRTUÁLIS TÉRBEN SPACE	31
3.1. Motivációmenedzsment, belső és külső motiváció	32
3.2. A Z generáció és az Alfa generációs különbségek generációjának sajátos jellemzői (és hogyan hatékonyabbak a digitális oktatási módszerek a Z generáció esetében)	35
3.3. Tanulási útvonalak - A sárga köves út mentén	37

3.4. Következtetés	38
4. A TERVEZÉSTŐL A MEGVALÓSÍTÁSIG	39
4.1. Gamifikáció alapok: A tervezéstől a megvalósításig	40
4.2. A bevált gyakorlatok és a know-how összegyűjtése	43
1. United Airline hűségkártya	44
2. A KFC "garnélarákos támadása"	45
3. A Starbucks hűségprogramja	45
4. T-Mobile	46
5. Domino's	47
6. Digitális példák	48
7. VR példák	49
8. A tanulás és a puha készségek fejlesztése	51
9. Gamification az utcán	53
4.3. GAMIFICATION AKCIÓBAN - KEZDŐDJENEK A JÁTÉKOK!	55
1. Pszichológiai szükségletek	56
2. A gamifikáció eszközei és stratégiái a tanulásban	56
3. Példák a gamifikációs elemekre	57
4.4. Következtetés	59
5. 5 Felhasználói kézikönyv a Degrebe projekt digitális oktatási csomagjához	60
5.1. Bevezetés	60
5.2. A tudásbázis	61
5.3. A kvízek	63
5.4. Az "Avokádó fiú" játék	65
5.5. Hogyan kell játszani a játékot	66
5.6. Nyelvek	66
5.7. Optimalizálás	66
5.8. Játékmenet	67
Fogalomtár	71
Hivatkozások	73

Bevezetés

Egy olyan korszakban, amikor az oktatás dinamikája folyamatosan fejlődik, a DEGREBE projekt bemutatja második mérföldkövét: egy úttörő oktatói útmutatót, amelynek célja, hogy átformálja a digitális oktatást. Ez az elkötelezett oktatók és innovatív technológusok közös erőfeszítéseiből született útmutató jelzőfényként szolgál mindazok számára, akik a játékosítás átalakító erejét a tanítás és a tanulás területén szeretnék hasznosítani.

A jelen oktatói kézikönyv alapvető célja, hogy a tanárok, mentorok és facilitátorok számára a digitális környezetben történő játékosítás bonyolult világában való eligazodáshoz szükséges ismeretekkel és eszközökkel ruházza fel a tanárokat, mentorokat és facilitátorokat. Áthidalja az elmélet és a gyakorlat közötti szakadékot, és nemcsak a pedagógiai árnyalatokra, hanem a gamifikáció (játékosítás) oktatásba való integrálásának adminisztratív, technikai és szervezeti dimenzióira is hangsúlyt fektet.

Egyik megkülönböztető jellemzője, hogy a digitális oktatási csomagot (PR1) kiegészíti azáltal, hogy mélyreható betekintést nyújt a gamifikációs folyamatba. Ez a holisztikus megközelítés átfogó képet nyújt arról, hogyan lehet a gamifikációt zökkenőmentesen beleszőni a modern oktatás szövetébe. Az útmutató az alapvető tollal és papírral végzett módszerektől az oktatási játékok legbonyolultabb, összetett rendszereiig egyszerű, mégis rendkívül hatékony keretet kínál, amely megkönnyíti az univerzális gamifikációs elvek alkalmazhatóságát.

Egy olyan világban, ahol a történetmesélés és a kreatív írás kulcsfontosságúvá vált az oktatási módszertanban, ez az útmutató rendületlenül ezekre az elemekre helyezi a hangsúlyt. Felismeri, hogy a gazdagító elbeszélések milyen mélyreható hatással vannak a tanulási folyamatra, és célja, hogy képessé tegye a pedagógusokat arra, hogy a tanítási módszereikben kihasználják a történetmesélés erejét.

Az útmutatót a mai tanulók vizuálisan orientált információfogyasztási szokásaihoz szabták. Felismeri a figyelemfelkeltő, magával ragadó történetek és vizuális elemek fontosságát a tanulók fantáziájának megragadásában. Ezért nemcsak az oktatási csomag kísérőjeként, hanem önálló füzetként is megállja a helyét, tele gyakorlati meglátásokkal és információkkal.

Az oktatói kézikönyv lényege, hogy ez egy olyan korszerű megoldás, amely forradalmasítja az online tanítási gyakorlatot. Képessé teszi az oktatókat arra, hogy összekapcsolják a gamifikáció és a digitális tanulás közötti pontokat, holisztikus megközelítést kínálva, amely összhangban van a DEGREBE projekt átfogó céljával. Útmutatót nyújt a tanároknak és a facilitátoroknak a gamifikációs és játékalapú tanulási technikák és eszközök digitális

környezetben történő hasznosításához. Ezenkívül átfogó felhasználói kézikönyvet biztosít a projekt részeként kifejlesztett digitális eszközhöz, szimbiózist teremtve a PR1 és a PR2 között.

1. GAMIFIKÁCIÓ

E fejezet fő célja, hogy iránymutatást adjon a tanároknak arról, hogy mit és hogyan lehet alkalmazni a gamifikációt az oktatásban a tanulók jobb motiválása érdekében. Ez a fejezet további információkat és példákat nyújt a motiváció és az interakció tanórákon és képzéseken történő alkalmazásáról.

A FEJEZET CÉLJAI:

Ez az oktatói kézikönyv első fejezete, ahol a gamifikációt általánosságban határozza meg. Emellett részletezi a játékalapú tanulással és a gamifikációval, a projektalapú tanulással kapcsolatos témákat. Célunk, hogy tömör és gyakorlatias áttekintést adjunk arról, hogy miért és hogyan lehet a tanulási folyamatot vonzóbbá és interaktívabbá tenni, hogy megfeleljen az új Z és Alfa generációk igényeinek. Betekintést nyújt a folyamat digitalizálásába, a tanulási módszerekbe, a készségek, konkrétan a zöld soft skillek játékokon keresztül történő fejlesztésére. Ez a fejezet megismertet a gamifikációs folyamatokkal. Kiemel és ismertet továbbá számos bevált gyakorlatot és eszközt a fő célok eléréséhez. Ebben a fejezetben a tanulók megismerkedhetnek a gamifikáció alapelveivel és gyakorlatával az oktatásban, többek között azzal, hogy hogyan javíthatja a motivációt és az elkötelezettséget, bemutatja a játékmechanika fontosságát, és hogyan lehet a gamifikációt az óratervekben megvalósítani. Emellett a fejezet kiemeli a legjobb gyakorlatokat és példákat a gamifikációra az osztályteremben, valamint a gamifikált tanulási tapasztalatok hatékonyságának értékelésére vonatkozó stratégiákat.

KULCSSZAVAK: *játékalapú tanulás, gamifikáció, projektalapú tanulás, oktatóvideók, soft skillek, zöld készségek, digitális oktatás*

TANULÁSI CÉLOK:

A gamifikációról a gyakorlatban szóló fejezet fő tanulási célkitűzése, hogy a pedagógusok gyakorlati ismereteket szerezzenek arról, hogyan lehet a gamifikációt a tanulási eredmények és az osztálytermi elkötelezettség javítására használni. Konkrétan a tanulóknak képesnek kell lenniük:

- Értse jobban a gamifikáció és a játékalapú tanulás közötti különbséget.

- Ismerje a digitális technológiákon alapuló különböző tanulási módszereket és azok előnyeit.
- Értse meg, hogyan kell játékokat fejleszteni.
- Ismerje meg az oktatási innovációkat.
- Ismerje meg a legjobb gyakorlatokat és a meglévő esettanulmányokat.

E fejezet végére a tanulóknak rendelkezniük kell azokkal az ismeretekkel és készségekkel, amelyekkel hatékony, a tanulók elkötelezettségét és eredményeit javító, játékosított tanulási élményeket hozhatnak létre.

1.1. Gamification az oktatásban - Miért slágermódszer?

A játékalapú tanulás alapkoncepciója az ismételten, a kudarcra és a célok elérésén keresztül történő tanítás. A videojátékok erre az elvre épülnek. Az alapötlet az, hogy a játékos valamilyen szinten kezdjen, és addig gyarapítsa a készségeket és a tudást, amíg képes nem lesz ügyesen eligazodni a legnehezebb szinteken. A jól megtervezett és megtervezett játékok elég nehézséget kínálnak ahhoz, hogy kihívást jelentsenek, ugyanakkor elég könnyűek legyenek ahhoz, hogy a játékos nyerjen.

A játékokat évszázadok óta használják:

- Sakk a stratégiai gondolkodáshoz - A sakkot már a középkorban is használták a stratégiai gondolkodás tanítására.
- A Kriegsspiel játék - A Kriegsspiel játékot 1812-ben találták ki kifejezetten a porosz tisztek stratégiájának tanítására.
- Játékon keresztül tanulni - A katonai stratégián túl az 1800-as évek közepén az óvoda kialakulásának hátterében Friedrich Fröbel elképzelései álltak a játékon keresztül történő tanulásról.

A játéktervezés célja olyan játék létrehozása, amely lehetőséget nyújt a játékosnak az értelmes játéokra.

"Az értelmes játék akkor következik be, amikor a játékban a cselekvések és a kimenetel közötti kapcsolatok mind felismerhetőek, mind pedig a játék tágabb koncepciójába integrálódnak."
(Salen & Zimmerman, 2003)

"Ez egy kényes tánc a művészet és a tudomány, az oktatástervezés és a játéktervezés, valamint a játék és az irányított felfedezés között". (Hirumi, Appelman, Rieber, & Eck, 2010)

"A játékfejlesztés során minden követ megmozgatunk, hogy valami olyat hozzunk létre, ami szigorú, magával ragadó és a szabványokhoz igazodó." (Suzi Wilczynski)

Amikor a diákok játékalapú tanuláson dolgoznak, valószínűleg csak arra gondolnak, hogy egy játékkal szórakoznak, de a játék, mint tanulási eszköz megalkotása mögött sok minden áll. A játékokat a tantervhez igazodó eszközként alkalmazzák az oktatásban, valamint a kreativitás, a motiváció és az elkötelezettség ápolásának eszközeként. Mint ilyen, a játék megalkotását a szabványok, szabályok, tanterv és a nemzeti oktatási törvény és rendszer sajátosságaihoz való igazodás elemzésével és összehangolásával kell kezdeni, miközben meg kell őrizni a tartalom és a tervezés szabadságát. Még a tervezés megkezdése előtt egy oktatási, tantervi és játékszaktörténetből álló csapat dönt arról, hogy pontosan milyen leckét tanítsanak a diákoknak.

JÁTÉK-ALAPÚ TANULÁS: Egyfajta aktív tanulási tapasztalat játék keretében.

A játékok élményszerű tanulást tesznek lehetővé a diákok számára, és segítenek nekik jobban megérteni a tananyagot a való világ kontextusában. Az Elme kutató Intézet szerint:

A játékalapú tanulásban a játék maga a tanulási élmény, míg a gamifikációban a játékelemek a hagyományos oktatási módszerhez adódnak hozzá.

GAMIFIKÁCIÓ: A játékelemek vagy mechanikák hozzáadása egy tanulási élményhez.

A játékosítás segít módosítani a tanítási folyamatot, és új elemek hozzáadásával még vonzóbbá és interaktívabbá teszi azt.

Az alábbiakban néhány gyakorlati példát talál a gamifikációra az osztályteremben:

- Tanulói csapatok létrehozása, amelyek egy bizonyos cél elérése érdekében dolgoznak és/vagy versenyeznek.
- A diákok jutalmazása az eredményeikért, ami lehetővé teszi számukra, hogy pontokat gyűjtsenek és jutalmakat adjanak.
- Időzített tanulókártyák vagy feladatlapok.
- Jelvény vagy más módon történő jutalmazás a feladatok, tevékenységek és munka elvégzéséért.
- Bizonyos kulcsszavak vagy helyzetek meghallgatása egy bingo típusú lap kitöltéséhez.
- Kocka használata véletlen számok generálására egy tevékenységhez.

A gamifikáció jól működik, és első lépésként és megközelítésként alkalmazható a tanítás módjának modernizálásához. Számos tanulmány kimutatta, hogy a belsőleg kielégítő viselkedésért nyújtott túlzott külső jutalmak a belső motiváció csökkenéséhez vezethetnek (Deci et al., 1999). Az önjutalmazó motiváció egyfajta belső vágy, amely a "saját magáért" való viselkedés kielégülésén alapul.

Ha jól van megtervezve, a játékalapú tanulás képes kihasználni a tanulók belső motivációját és a játék iránti szeretetét, és komplex problémamegoldásra készíteni őket.

A játéktervezés célja olyan játék létrehozása, amely lehetőséget nyújt a játékosnak az értelmes játéokra.

"Az értelmes játék akkor következik be, amikor a játékban a cselekvések és a kimenetel közötti kapcsolatok mind felismerhetők, mind pedig a játék tágabb koncepciójába integrálódnak" (Salen & Zimmerman, 2003).

Néhány kulcsfontosságú pont és tényező, amelyeket figyelembe kell venni a játék létrehozása és a játékalapú tanulás alkalmazása előtt:

- Amikor a diákok játékalapú tanulással foglalkoznak, azt gondolhatják, hogy egy játékkal szórakoznak, és a játék céljait az elején el kell magyarázni.

- Az iskolában és az osztályokban az oktatási folyamatban alkalmazott játékoknak, mint eszköznek összhangban kell lenniük a tantervvel és a kreativitás, a motiváció és az elkötelezettség elősegítésének eszközeivel.
- A játék létrehozását a nemzeti oktatási törvény és rendszer szabványainak, szabályainak, tantervének és követelményeinek tudatos elemzésével és összehangolásával kezdi, miközben megtartja a tartalmi és tervezési szabadságot.
- A csapat tagjai, akik a játék létrehozásán fognak dolgozni, kritikus fontosságúak. Általánosságban elmondható, hogy az együttműködés az egyik legfontosabb sikertényező az oktatási folyamat és rendszer innovációjának folyamatában. A csapat tagjai az oktatás, a tanterv és a játékkészítés szakértői, beleértve az informatikai szakértőket is.
- A pontos téma, valamint a játék által a tanulóknak tanítandó lecke(k) és tanulási eredmények egyértelmű meghatározása és eldöntése.

Összefoglalva, a játékalapú tanulás nagyon gondos előkészítést, együttműködést, célmeghatározást igényel a tanulók ismereteinek, készségeinek és kompetenciáinak fejlesztése szempontjából. Szintén felülvizsgálatot, elemzést, mérlegelést és összehangolást igényel az iskola és a nemzeti oktatási rendszer és törvények szabványaival és szabályaival. Ezután a tervezés, a struktúra és az általános fejlesztés szinkronban van ezekkel a követelményekkel, és a különböző technikák, játéktípusok, elemek, tartalmak könnyen alkalmazhatók.

1.2.Digitalizáció, a mai oktatási igények zászlóvivője

Az oktatásban a digitális technológiákat sokan ellentmondásos folyamatnak tekintik. Nyilvánvaló, hogy nem minden digitális eszköz áldásos a tanulás szempontjából. Először is, az oktatás digitalizálása és az online távoktatás különbözik. A digitalizáció jelentése sokkal tágabb. Azt jelenti, hogy különböző programokat, alkalmazásokat és egyéb digitális forrásokat használnak az e-tanuláshoz távolról és közvetlenül az iskolában vagy az egyetemen.

A digitális oktatás egyik eleme például egy esszéíró szolgáltatás használata a tudományos írás segítésére. A digitalizáció nemcsak az oktatási, hanem a szervezeti folyamatokat is érinti. Emellett az elektronikus naplók, és naptárak, valamint az, hogy a tanárnak elektronikus üzeneteket lehet írni ahelyett, hogy felhívni vagy személyesen jönnék az iskolába, szintén digitalizáció.

Az oktatás digitalizálása a koronavírus-járvány kezdete óta hihetetlenül előtérbe került. Az utóbbi években a mesterséges intelligencia is utat talál magának az oktatásban. Az olyan

alkalmazások, mint például az OpenAI, különböző célokat szolgálnak, többek között válaszokat adnak bizonyos kérdésekre, esszéírást és egyéb feladatokat biztosítanak.

"A technológia lehet az a "szárny", amely lehetővé teszi, hogy az oktatás világa messzebbre és gyorsabban repüljön, mint valaha; ha hagyjuk." (Jenny Arledge)

A tanulás digitális szakasza különböző fejlett formákat foglal magában, mint például:

- Online tanfolyamok
- Online vizsgák
- Digitális tankönyvek
- Oktatási videók
- Animáció

A tanulás digitális szakasza különböző fejlett technikákat is magában foglal, mint például:

- Diákok egybegyűjtése ugyanazon a platformon
- Online források: a diákok és oktatóik összekapcsolása
- Internet: digitalizálás lehetővé tétele
- Adminisztratív tevékenységek: az oktatási ágazat szerves része

A digitális oktatás a tanulókat abban segíti, hogy elsajátítsák a technológiában való eligazodáshoz szükséges készségeket, és a lehető legtöbbet hozzák ki belőle. A digitális oktatásban részt vevő diákok online férhetnek hozzá a tananyagokhoz, valamint interakcióba léphetnek és együttműködhetnek oktatóikkal és társaikkal, és rugalmas, vonzó és motiváló tanfolyamokon vehetnek részt.

A digitális oktatás néhány előnye:

- Személyre szabott tanulás
- Önirányított tanulás
- Könnyebb hozzáférés.
- A diákok saját tempójukban tanulhatnak.
- A digitális értékelés nyomon követi az előrehaladást.
- Vegyes tanulás
- Kompetenciaalapú tanulás
- Kollaboratív tanulás
- Javítja a digitális írástudást.

A mai technológiai korban mindannyiunknak digitálisan írástudónak kell lennünk. A digitális írástudás azt jelenti, hogy képesek vagyunk használni a technológiát az információk megtalálására és megosztására. Ez alapvető életképesség, és számos munkahely előfeltétele. Még az állaspályázat benyújtása is valószínűleg magában foglalja a technológiát.

A tanárközpontú megközelítés kontra a tanulóközpontú megközelítés. A tanulás high-tech vs. low-tech megközelítései. Fordított osztálytermek, differenciált oktatás, kutatásalapú tanulás, személyre szabott tanulás és így tovább. Nemcsak, hogy tucatnyi tanítási módszert fedezhetünk fel, hanem fontos, hogy érzékeljük, hogy ezek gyakran hogyan fedik egymást, illetve hogyan kapcsolódnak egymáshoz.

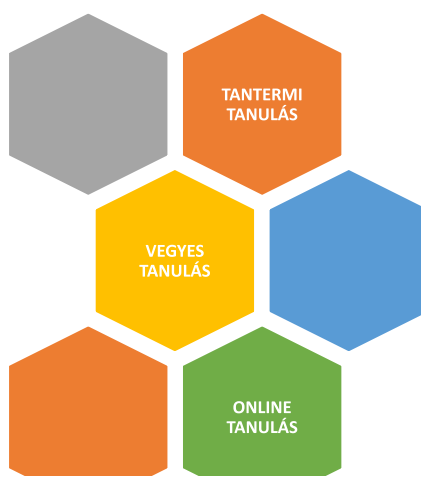
1.3. Tanulási módszerek

1. Digitális értékelés

Ahogy a diákok tanulmányaik során előrehaladnak, valószínűleg többször is értékelik őket. A digitális értékelés nem feltétlenül korlátozódik az írásbeli munkák javítására - magában foglalhat élő online vagy előre felvett prezentációkat is. A digitális értékelés olyan időtakarékos funkciókat tartalmaz, amelyek egyszerűbbé és hatékonyabbá teszik az osztályozást és a visszajelzést, és így az oktatókat felszabadítják az ismétlődő javítás alól. Így az oktatók a tanulási pontok kezelése helyett a tanulásra fordíthatják az idejüket. A helyes és helytelen válaszokat tartalmazó tesztek automatikusan megjelölhetők, ami rengeteg időt takarít meg az oktatóknak.

A diákok számára előnyös, hogy az online tanulási platformon keresztül egyszerűen hozzáférhetnek a jegyeikhez és a visszajelzésekhez. Így világosan láthatják a fejlődésüket, és amikor csak szükségük van rá, bármikor vissza tudnak nézni a visszajelzésekre.

2. Vegyes tanulás

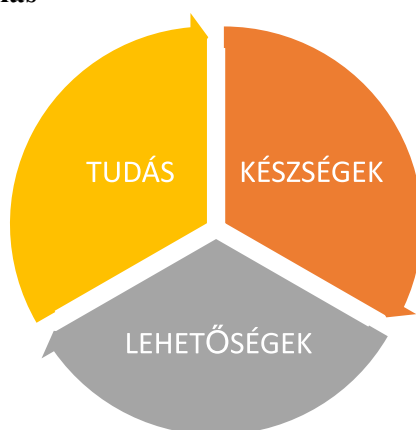


1. ábra: Vegyes tanulás, Forrás: Saját

A vegyes tanulás egyesíti a személyes oktatást az online tanulással. Ez egy olyan megközelítés, amely nagyon sikeresen működhet, mivel egyesíti az online tanulás kényelmét és rugalmasságát a tanórai oktatás személyes jellegével.

Minden intézménynek és oktatónak megvan a maga megközelítése a vegyes tanuláshoz, a kurzus típusának és a diákok igényeinek megfelelően. Sokak számára a vegyes tanulás lehetővé teszi a "fordított" tantermi megközelítést, amelyben a diákok a tanulási platformon keresztül férnek hozzá a tartalomhoz, hogy felkészüljenek a személyes órákra. Ily módon az ismeretszerzés a tantermen kívül történik, esetleg rögzített előadások, dokumentumok, videók és egyéb források alapján, a tudás alkalmazása pedig az órán történik.

3. Kompetenciaalapú tanulás



2. ábra: Kompetencia-alapú tanulás, Forrás: Saját

Elfogadja, hogy egy meghatározott tanulmányi időszakon belül a tanulók különböző ütemben haladnak előre. A tanulóknak egyes témakörökre több időt kell fordítaniuk, mint másokra. Az is előfordulhat, hogy a fő tananyagot más információkkal kell kiegészíteniük, hogy a tudásbeli hiányosságokat pótolni tudják. A digitális oktatás lehetővé teszi a kompetenciaalapú tanulási megközelítést, mivel rugalmas, és személyre szabott tanulási utakat tesz lehetővé a meghatározott eredmények elérése köré tervezett keretek között. A tanulási platformba épített logika megkönnyíti a tanulók számára, hogy csak akkor lépjenek egyik témáról a másikra, ha elsajátították a témát és teljesítették a következő szakaszba lépés előre meghatározott kritériumait.

4. Projektalapú tanulás

A projektalapú tanulás (Project Based Learning - PBL) egy olyan oktatási módszer, amelyben a diákok valós és személyes jelentőségű projektekben való aktív részvétel révén tanulnak. A projektalapú tanulás során a tanárok életre keltik a tanulást a diákok számára. A diákok hosszabb időn keresztül - egy héttől akár egy félévig - dolgoznak egy projekten, amely

egy valós probléma megoldására vagy egy összetett kérdés megválaszolására készíteti őket. Tudásukat és képességeiket egy nyilvános termék vagy prezentáció létrehozásával mutatják be egy valódi közönség előtt. Ennek eredményeképpen a diákok mély tartalmi ismereteket, valamint kritikai gondolkodást, együttműködést, kreativitást és kommunikációs készségeket fejlesztenek. A projektalapú tanulás ragályos, kreatív energiát szabadít fel a diákok és a tanárok körében.

5. Gamifikáció

A játékosítás a technológia felhasználói számára ismerős modelleket használja fel, hogy a sikeresebb eredmények érdekében jobb és vonzóbb tanulási élményeket nyújtson. A könnyen használható digitális eszközök, amelyeket sok diák a játékokból ismer, beépíthetők a kurzus tervezésébe, hogy jutalmakkal és valós idejű visszajelzésekkel motiválják őket.

A játékalapú tanulási platformokat úgy tervezték, hogy a tanulók elkötelezettségét és termelékenységét növeljék azáltal, hogy a képzési stratégiába játékelemeket építenek be.



3. ábra: Gamifikáció folyamat, Forrás: Saját

Az alábbi tevékenységek határozzák meg a fenti lépéseket:

ELŐKÉSZÍTÉS

- Alkalmazkodás az oktatási és tantervi követelményekhez
- Az óraterv(ek) témáinak és tartalmának kidolgozása
- Tanulási és játékcélok kitűzése
- A történet kidolgozása

CSAPAT ÉS SZEREPEK

- A csapat összeállítása a játékra
- Szerepek kijelölése a folyamatban

TERVEZÉS ÉS TERVEZÉS

- A játéktervezés típusának és körének meghatározása
- Grafikai tervezés

A PROTOTÍPUS KIFEJLESZTÉSE TESZTELÉSRE

- Tartalom létrehozása
- Az elemek fejlesztése

TESZTELÉS ÉS VALIDÁLÁS

- Tesztelés diákokkal
- Adaptáció

VÉGLEGESÍTÉS ÉS VÉGREHAJTÁS

- Végleges változat
- A játék beállítása jövőbeli használatra

Az egyik kritikus lépés a design és a storyboard összehangolása. Mindkettőnek elég meggyőzőnek és érdekesnek kell lennie ahhoz, hogy motiválja és bevonja a diákokat a folyamatba.

Ajánlott olyan platformot használni, amely biztosítja a játékkészítéshez szükséges funkciókat, irányelveket és fő elemeket.

A játékfejlesztés másik összetevője a kidolgozandó értékelési módszerek és eszközök.

A főbb játéktípusok három fő csoportba sorolhatók:

Fizikai játékok: A valóságban játszott játékok, amelyek gyakran fizikai tevékenységeket vagy tárgyakat tartalmaznak.

- Sport: Meghatározott szabályokkal és fizikai aktivitással rendelkező játékok, mint például a foci, a kosárlabda és a tenisz.
- Társasjátékok/táblás játékok: Asztalon játszott játékok, mint a sakk, a Monopoly és a Scrabble.
- Kártyajátékok: Standard kártyapaklival játszott játékok, mint például a póker vagy a bridge.
- Szabadtéri játékok: A szabadban játszott fizikai játékok, beleértve a fogócskát, a bújócskát és a frizbit.

Videójátékok: Számítógépen, konzolokon vagy mobil eszközökön játszott elektronikus játékok.

- Akció/kaland: A felfedezésre, a harcra és a történetmesélésre összpontosító játékok, mint például a The Legend of Zelda.
- Szerepjátékok (RPG-k): Olyan játékok, amelyekben a játékosok karakterek szerepét veszik át, és olyan döntéseket hoznak, amelyek hatással vannak a játék történetére, mint például a Skyrim vagy a Final Fantasy.
- Szimuláció: Olyan játékok, amelyek valós tevékenységeket szimulálnak, mint például a The Sims vagy a Flight Simulator.
- Rejtvény: Játékok, amelyek rejtvényekkel hívják ki a játékosokat, mint például a Tetris vagy a Portal.

Élőszereplős szerepjáték (LARP= Live-Action Role-Playing): Interaktív játékok, amelyekben a résztvevők fizikailag eljátszák karakterük cselekedeteit egy fiktív környezetben, ötvözve a színház és a történetmesélés elemeit.

Az alábbiakban a videojátékok fejlesztésének következő alapelveit javasoljuk:

- **Interakció** - a videojátékok megkövetelik, hogy a játékos részt vegyen a játékban, ellentétben számos tanulási tapasztalattal, amelyek lehetővé teszik a tanuló számára, hogy inaktív szerepet vállaljon.
- **Kockázatvállalás** - a videojátékok alacsony kockázatú környezetet biztosítanak, amelyben a problémamegoldás különböző megközelítéseit lehet kipróbálni; ha egy megközelítés nem működik, a játékos egyszerűen megpróbálhat egy másikat.
- **Ügynökség** - a játékosok magukénak érzik a játék kimenetelét és menetét.
- **Jól rendezett problémák** - a videojátékok úgy mutatják be a problémákat, hogy a játékosnak a megoldandó feladatok nehézségi szintje egy könnyű szinten kezdődik, és fokozatosan egyre nagyobb kihívást jelent.
- **Helyhez kötött jelentések** - a videojátékban minden tudás és tapasztalat ahhoz a kontextushoz kapcsolódik, amelyben a játékos találja magát.
- **Rendszergondolkodás** - egy videojáték játékosai olyan információkat kapnak és olyan kihívásoknak tesznek eleget, amelyek mindig a játék egészének kontextusát tartják szem előtt; minden tanulás a rendszer egészéhez kapcsolódik; nincsenek elszigetelten létező részek.
- **Teljesítmény a kompetencia előtt** - a videojáték játékosai olyan készségeket tanulnak, amelyeket alacsony szinten használnak, és addig gyakorolnak, amíg el nem sajátítják ezeket a készségeket.

Amint fentebb említettük, léteznek alkalmazások, amelyekről az alábbiakban egy mintát mutatunk be:

- [EdApp](#) egy játékalapú tanulási platform, amely különböző elköteleződési elemeket integrál, hogy segítsen növelni a tanfolyamok befejezési arányát, miközben hatékony tanulási élményt biztosít a tanulók számára.
- A [Kahoot!](#) egy jól ismert online kvízkészítő és játékalapú tanulási platform, a Kahoot! vizuálisan vonzó gamifikációs elemeket használ, hogy maximalizálja az elkötelezettséget és biztosítsa a tanulók magasabb befejezési arányát.
- A [Gametize](#) egy vállalati szintű játékalapú tanulási platform és LMS megoldás, amely lehetővé teszi a szervezetek számára, hogy javítsák alkalmazottaik képzési élményét, akár beilleszkedési, akár továbbképzési programokon vesznek részt. Ezzel az eszközzel könnyedén megtervezheti saját játékosított tartalmát a játéksablonok hatalmas könyvtárából választva, amelyek olyan projektkategóriákba vannak sorolva, mint a munkavállalók elkötelezettsége, tanulás és fejlesztés, tehetségserzés és még sok más.
- A [Centrical](#) egy nagy teljesítményű gamifikációs képzési szoftver, amely lehetővé teszi a játékosított mikro-tanulási tartalmak tervezését. Intuitív felhasználói felületének köszönhetően fejlett technikai tervezési ismeretek nélkül is képes lesz csiszolt, játékalapú tananyagokat létrehozni. A platformon testre szabhatja a tanulási kihívásokat, díjnyertes versenyeket rendezhet, vagy küldetésalapú játéknarratívákat tervezhet, hogy segítse alkalmazottait a megfelelő viselkedésmódok elsajátításában, a

készségek kockázatmentes virtuális környezetben történő gyakorlásában, valamint a sikerhez szükséges általános tudás és készségek fejlesztésében.

- [Az Archy Learning](#) egy minden egyben gamifikációs képzési szoftver és eLearning platform, amelyet globális tantermek befogadására használhat, tökéletes azok számára, akik távoli csapatokat képeznek a világ különböző pontjain. Intuitív felhasználói felületével egyszerűen másolhat és illeszthet be Youtube-linkeket, vagy tölthet fel tantermi jegyzeteket, PDF-eket és egyéb digitális forrásokat, amelyekre a tanulóknak szüksége lesz a képzés elvégzéséhez. Egyéni tanfolyami kvízek, vegyes médiás vizsgák, házi feladatok, interaktív videomodulok és személyre szabott játékok beépítésével még tanulási útvonalakat is kialakíthat.
- [A Hoopla](#) egy értékesítési gamifikációs szoftver és elkötelezettségi megoldás, amelyet kifejezetten arra terveztek, hogy versenyek, ranglisták és valós idejű elismerések révén motiválja az értékesítési csapatokat a teljesítmény növelésére. Ezzel az eLearning mobilalkalmazással meghatározhatja az értékesítési célokat, és versenyszerű vagy versenyszerű versenyeket hozhat létre, hogy elősegítse az alkalmazottak közötti barátságos versenyt, és felgyorsítsa a csapat általános termelékenységét.
- [A Raptivity](#) egy interaktív eLearning megoldás, amellyel magával ragadó és vizuálisan stimuláló online tananyagokat tervezhet. Az eszköz előre elkészített reszponzív interakciók egyre bővülő könyvtárával rendelkezik, amelyek között parallax megjelenítés, pásztázó diák és 360 interakciók is szerepelnek. Még tervezési szakértelem nélkül is bárki testre szabhat interaktív kvízeket, játékokat, szimulációkat, tanulókártyákat és fejtörőket az eszköz felhasználóbarát felületén keresztül.
- [A ProProfs](#) egy másik online on-demand képzési eszköz, amely tele van olyan funkciókkal, amelyek célja a tanfolyamok könnyű létrehozása. Széles választékkal büszkélkedhet a keresett készségeket, például az üzleti írást, az adatelemzést és a webfejlesztést bemutató, harapásnyi méretű tanfolyamokból.
- [A GoSkills](#) egy másik online on-demand képzési eszköz, amely tele van olyan funkciókkal, amelyek célja a tanfolyamok könnyű létrehozása. A GoSkills tanfolyamai mobilbarátok és felhőalapúak, így bárhol elvégezhetők. Olyan gamifikációs példákat is tartalmaz, mint a napi csík és az időkövetési célok.
- [A Hurix Digital](#) egy végponttól végpontig terjedő digitális tartalomszolgáltató, amely különböző tartalomkészítési és -szolgáltatási platformokat integrál. Ezzel az eszközzel testre szabhatja LMS-ét a szervezetre jellemző képzési munkafolyamatoknak megfelelően. Játékalapú tanulási stratégiája rejtvényeket, problémamegoldó játékokat, stratégiai játékokat, kihívásalapú játékokat és még sok mást foglal magában.
- Sok más lehetőség is van, de az általános elvek és megközelítések hasonlóak.

6. Tartalom létrehozása

Multimodalitás: a különböző formátumok keverése az általános megközelítés az alkotás során. videojátékok készítésénél.

Az alábbi listában lehetséges forrásokat és eszközöket mutatunk be:

- Videók:
 - [Free Movies](#)
 - [Learner.org](#)

- [National Archives](#)
- [Next Vista for Learning](#)
- [The Open Video Project](#)
- [Reel Classics: Classic Movie Video Clip Gallery](#)Képek:
 - [21 Free Stock Photo Sites for your Social Media Images](#)
 - [American Memory Project](#)
 - [Art Images for College Teaching](#)
 - [BlogPiks](#)
 - [Deviantart.com](#)
 - [Every Stock Photo](#)
 - [Free Stock Photos](#)
 - [FreeFoto](#)
 - [FreeImages](#)
 - [FreePhotoBank](#)
 - [FreeStock](#)
 - [Freestocks](#)
 - [Free Digital Photos](#)
 - [Free for Commercial Use](#)
 - [Free Nature Stock](#)
 - [Gratisography](#)
 - [High Resolution Textures](#)
 - [Icons8 Photos](#)
 - [ISO Republic](#)
 - [Kaboompics](#)
- Clip Art és animált képek:
 - [Classroom Clip Art](#)
 - [OpenClipArt](#)
 - [The Teacher Files](#)
- Szövegek.
- Egyéb eszközök és tartalomforrások:
 - [PowerPoint](#)
 - [YouTube](#)
 - [Doodly](#)
 - [Google Slides](#)
 - [Canva](#)
 - [Ludus](#)
 - [Beautiful.ai](#)
 - [Prezi](#)
 - [Powtoon](#)
 - [Genially](#)

Összefoglalva, a fentiekben bemutatottak szerint:

A játék, a játékmechanika és a szabályok kidolgozásának lehetséges megközelítése megtalálható Katie Salen és Eric Zimmerman *"Rules of Play: Game Design Fundamentals"* című könyvében. A következő lépés a pedagógiai és tantervi követelmények mérlegelése, beleértve az integrációt, az adaptációt és az értékelést. Emellett mérlegelni kell a játék tervezéséhez, kiválasztásához és/vagy beszerzéséhez szükséges követelményeket és erőforrásokat, valamint a játék sikerességét.

1.4.A készségek fejlesztése, különösen zöld készségek játékokon keresztül

ESETTANULMÁNYOK:

KI TESZI: Brain Research Laboratory,

HOL: Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, Spanyolország

A javasolt Soft Skills Training Program (SSTP) több komoly játékot kombinál, hogy a leendő munkavállalókat a vállalatok által leginkább igényelt négy kulcsfontosságú soft skillre képezze:

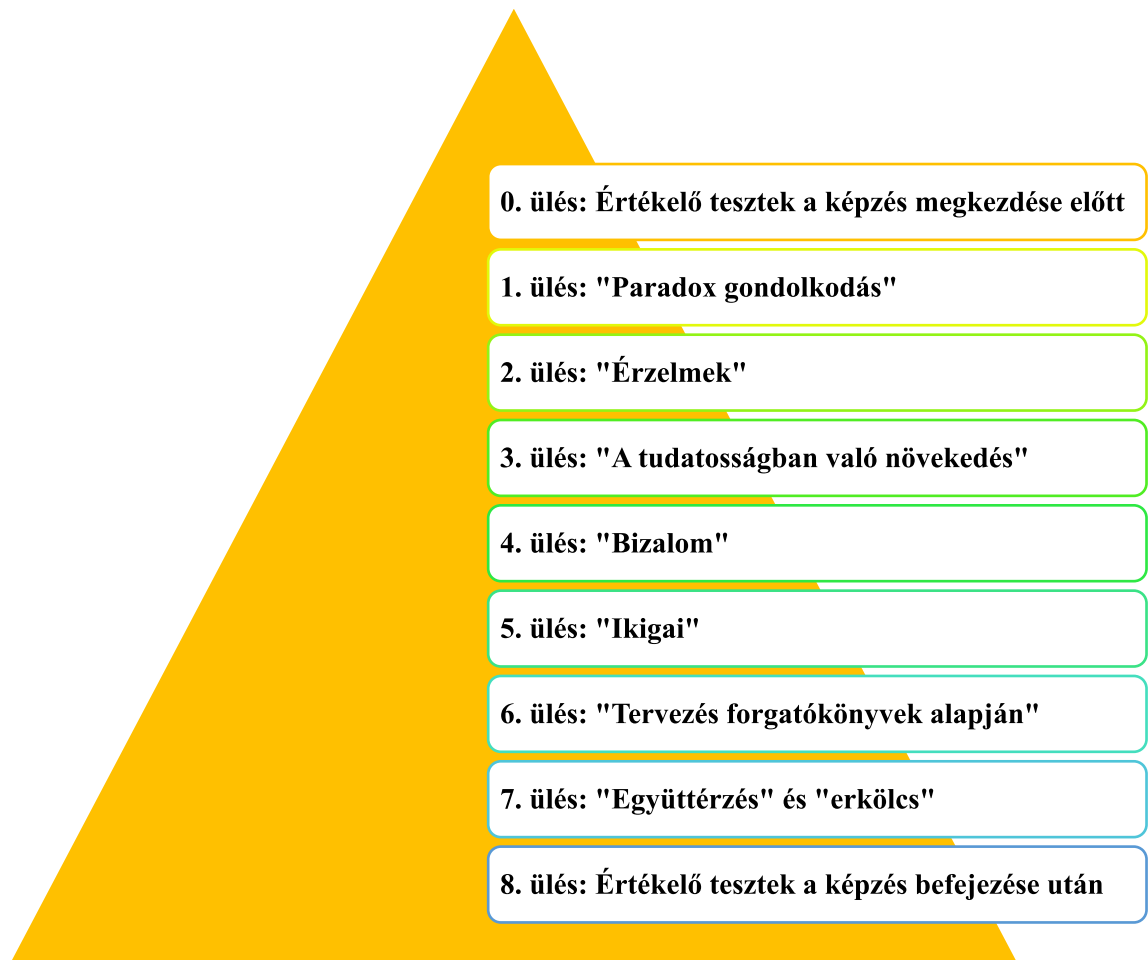
- intraperszonális
- interperszonális
- személyes társadalmi felelősségvállalás
- szervezeti fenntarthatóság.

Ez a négy MacroSoftSkills nyolc MesoSoft Skillsre és 21 MicroSoft Skillsre tagolódik, hogy egy teljes többszintű struktúrát hozzon létre. A puha készségek fejlődését a képzés előtt és után öt értékelő kérdőív és teszt segítségével mérik. A kísérleti projekt, amely fiatal egyetemi és szakképzésben részt vevő diákokat céltzott meg, 9 hétig tartott, és hatékornak bizonyult, mivel a puha készségek fejlődésére javasolt összesített mutatók értéke nőtt, az eredmények pedig a puha készségek, a nemek és az oktatási központok szerint eltérőek voltak. A program továbbfejlesztése és javítása érdekében azonban a képzési foglalkozások egy részének tartalmát és hosszát módosítani kell.

TERVEZÉS
CSELEKVÉS
ELLENŐRZÉS
BEAVATKOZÁS

A program munkamenete

Az SSTP-t alkotó puha készségek, az értékelő tesztek és a komoly játékok kiválasztása után a puha készségekre vonatkozó képzési programot úgy tervezték, hogy kilenc, körülbelül 2 órás, 0-8-ig számozott ülésben valósuljon meg, amelyek közül az első és az utolsó az értékelő ülés volt, így hét ülés maradt a képzésre.



4. ábra: A program szakaszai, Forrás: Forrás: Saját

A képzési programot elősegítő javasolt program különböző pilléreinek elméleti háttere következik, nem megelégedve arról, hogy a cél az, hogy a képzési program mindhárom csúcsa - a puha készségek, az értékelő tesztek és mutatók, valamint a játékok - együttesen épüljön be az SSTP-be.

1.5.Következtetés

Az új generációk dinamikusán változó igényei, viselkedése, attitűdjei és kihívásai miatt egyre nagyobb kihívást jelent a tanulási folyamat érdekesebbé tétele és a tanulók motivációjának

növelése. Új oktatási módszereket fejlesztettek ki e kihívások megoldására: vegyes tanulás, kompetenciaalapú tanulás, projektalapú tanulás, gamifikáció, ahol az utóbbi alkalmazása nagy kihívást jelent, különösen, ha játékok fejlesztéséről és a játékelemek alkalmazásáról van szó a tanulási folyamatban és a tananyagokban. A gamifikáció az oktatásban azt jelenti, hogy a pedagógusok játéktervezési elemeket alkalmaznak egy oktatási környezetben. A cél általában az, hogy a tanulást vonzóbbá tegyék. A "játék" fogalmának játéktervezési elemekre való lebontása nehéz feladat, figyelembe véve, hogy milyen nagy különbségek vannak például a sakk, a The Sims és a tag között. Ma már minden területen minden tanár és oktató számára szükséges, hogy megtanulja, hogyan alkalmazza ezeket az újításokat, mivel a tanulók jobban bevonhatók, kevesebb idő alatt és hatékonyabban. Ez a DEGREBE oktatói kézikönyv első fejezete, amelynek fő célja, hogy lefektesse az alapokat és bemutassa a fő témákat és az alkalmazott módszereket, azok szerepét, jelentését és hatását. Az oktatási játékok szisztematikus tervezése és megvalósítása továbbra is megfoghatatlan téma. A vegyes megközelítések többféle módszert használnak a tanulás megvalósítására, a személyes interakciók és az online tevékenységek kombinálásával. Az online tanulás számos előnnyel jár a diákok számára, többek között azzal, hogy rugalmasan és a számukra megfelelő helyről tanulhatnak.

2. A DIGITÁLIS JÁTÉKOSÍTÁS TÁMOGATÓ ELEMEI AZ OKTATÁSBAN

A játékok és az interaktív média az oktatás szerves részévé váltak, különösen az utóbbi években. Ezek a médiumok szórakoztató és magával ragadó módot kínálnak a tanulók számára az új ismeretek és készségek elsajátítására, miközben elősegítik a kritikus gondolkodást és a problémamegoldást.

A játékok és vizuális regények egyszerű beépítése az osztályterembe azonban nem elegendő a hatékonyságuk biztosításához. Fontos megérteni a kreativitás, a kreatív írás és a történetmesélés szerepét az oktatójátékokban és a vizuális regényekben, és azt, hogy ezek hogyan használhatók fel a tanulók mélyebb tanulási élményeinek elősegítésére.

Ez a fejezet a kreativitás, a kreatív írás és a történetmesélés elemzését tartalmazza, amelyek felhasználhatók az oktatási játékok és a vizuális regények fejlesztésére.

Elemzésre kerül az is, hogy milyen előnyökkel és kihívásokkal jár, ha ezeket az elemeket beépítik a tanulási folyamatba. Ez a fejezet tartalmazza az offline és online játékok előnyeit, valamint azt, hogy a DEGREBE hogyan fokozza az oktatási folyamatot.

A FEJEZET CÉLJAI:

1. A kreatív írás és a történetmesélés alapelveinek alapos megértése.
2. Különböző történetmesélési technikák, a karakterfejlődés, a cselekmény felépítése és az írás egyéb kulcsfontosságú elemeinek vizsgálata.
3. A kreatív írói technikák alkalmazásának megtanulása a vizuális regények sajátos kontextusában.
4. Megtanuljuk, hogyan kell írni lebilincselő párbeszédet, hogyan hozunk létre emlékeztető karaktereket, és építünk fel magával ragadó történeteket, amelyek a vizuális regény formátum egyedi korlátain belül működnek.
5. Az íráskészség gyakorlása és finomítása: A tippek és tanácsok kombinációjával az olvasók csiszolhatják írói készségeiket, és jobban megérthetik írói erősségeiket és gyengeségeiket.
- 6.A DEGREBE oktatási céljának elemzése.

KULCSSZAVAK: *Kreativitás, Kreatív írás, történetmesélés, karakter, cselekmény, érdekesség, vizuális regény, elbeszélés, narratíva*

TANULÁSI CÉLOK:

-A kreativitás fogalmának megértése, és hogy miért fontos az oktatásban

- A kreatív írással kapcsolatos ismeretek bővítése
- Megértése, hogyan hozunk létre egy narratívát egy történet struktúrájához

2.1.Kreatív írás

1. Mi a kreatív írás?

A kreativitás az eredeti gondolkodásból származó új ötletek létrehozásának folyamata. Ezek az ötletek jelentik az inspirációt, amelyek erőfeszítéssel és munkával innovációhoz vezethetnek. A kreativitás az a szokás, hogy folyamatosan **új dolgokat** teszünk új módon, hogy pozitív változást hozzunk az életünkbe. A kreativitás egyik aspektusa a kreatív írás.

A kreatív írás az írás egy olyan formája, amely **számos különböző műfajt és stílust** foglal magában a **hivatalosabb technikai vagy tudományos írásmódon kívül**.

A kreatív írás olyan elemekre összpontosít, mint a karakterfejlődés, az elbeszélés és a cselekmény, a szerkezetet pedig a képzelet és a sztori tölti meg. (8 tipp a kreatív írás elkezdéséhez - 2023). A kreatív írás az írás azon formája, amely a képzeletet használja, és így a középpontjában a kreativitás és az innováció áll. Fő célja, hogy egy izgalmas és érdekes történetet meséljen el.

A fő eszközök a robusztus szavak, amelyek érzelmeket keltenek, felébresztik az érzékeket és az érzéseket, és érzelmi hatást gyakorolnak az olvasóra. A kreatív írás a tudományos írás, a műszaki írás vagy a hírszerkesztés másik spektrumán helyezkedik el, és a kreativitás táplálása és a képzeletünk kiszélesítése a célja. Eredeti és önkifejező.

A kreatív írás az írás azon formája, amely a képzeletet, az ihletet, a személyes kifejezést használja, és így a lényege a kifejezés szabadsága és az innováció. A kreatív írás célja egy érdekes és magával ragadó történet létrehozása és megosztása.

A kreatív írás típusai a következők:

- Fikció
- Költészet
- Játékok
- Film- és televíziós forgatókönyvek
- Rövid történetek
- Szövegek
- Emlékiratok
- Személyes esszék

A kreatív írás egyszerűen az agyat használja arra, hogy kitaláljunk dolgokat.

Mint minden művészeti ágban, függetlenül attól, hogy mennyire szabad a kifejezés, vannak technikák, amelyeket követni kell, legalábbis kezdetben, hogy a leghatékonyabb hatást érjük el. Ugyanez vonatkozik a kreatív írásra is.

A kreatív írói technikák közé tartoznak:

- Karakterfejlődés
- Környezet kialakítása
- Érdekes beállítás
- Alapvető téma
- Nézőpont
- Metaforák és hasonlatok használata
- Fantáziadús nyelvezet
- Egyes esetekben új szavak létrehozása
- Érzelmi vonzerő
- Részletes leírás

A kreatív írás a vizuális regény vagy digitális játék tervezésének elengedhetetlen eleme. Nem lehet hatásos játék vagy képregény történet nélkül, ez mindennek az alapja. Igen, mert a kép erőteljes, igen, a modern technológia és a dizájn művészileg tökéletes teljesítménye csodálatot kelt bennünk, de mindennek az alapja egy jó történet.

2. Hogyan kell kreatívan írni: Tippek

- a. Mindig írd.** Fogadd el a véletlenszerűen felbukkanó ötleteket is, még akkor is, ha nem tartod őket nagy művészi értékűnek. Még a rossz vagy közepes ötletek is inspirálhatnak jó ötleteket, és soha nem lehetsz biztos benne, hogy mi váltja ki az ihletet. Mindig legyen nálad a számítógéped - ha laptopon írsz, vagy ha hagyományosabb vagy, legyen nálad a jegyzettömböd, bárhová mész. Engedd, hogy az ihlet meglátogasson, bárhol is vagy, és írd le az ötleteidet. Lehet, hogy egy kávézóban, a metrón vagy a buszon hirtelen meglátsz valamit, ami felkelti az érdeklődésedet, és sosem tudhatod, hová vezet ez a dolog.

- b. Ne félj az átírástól.** Az első vázlat valószínűleg nem lesz a legjobb, hacsak nem vagy rendkívül szerencsés, vagy esetleg kivételesen tehetséges. Egy történet megalkotásához sok erőfeszítésre, időre, gondolkodásra és a saját írásodhoz való visszatérésre van szükség, ellenőrizd, hogy működnek-e a dolgok és bátran változtass, írd át és szerkeszsd. A szerkesztés kulcsfontosságú. A legtöbb író valahogy fél visszamenni és szembenézni azzal, amit írt, mert ez elbizonytalanítja őket. De az igazság az, hogy az őszinte szerkesztés az, ami a történetedet nagyszerűvé teszi, és nem csak egy közpszerű önkifejező szöveggé.
- c. Legyen saját nézőpontod.** Egy történet, amely mögött nincs cél, közpszerű és nem lesz magával ragadó, és a közönség nehezen fogja megérteni a történeted lényegét. Használd a saját hangodat és személyiségedet, hogy olyan történetet osszal meg, amely érdekelődővé és meghatottá teszi a közönséget. Mindannyian különbözőek vagyunk, és mindannyiunknak más-más személyisége van, és mindannyiunkat más-más dolgok érdekelnek és érintenek meg mélyebben. Ez a te alapod. Szükséged van a saját hangodra, a saját meggyőződésedre és vágyakozásodra, hogy a lényed számára jelentős dolgokról beszélj.
- d. Legyél biztos a közönségében.** Nem jellemző, hogy egy írás mindenkihez szóljon, ezért a közönség és a célcsoport ismerete segíthet megtalálni a megfelelő hangot, stílust, témákat, elemeket és történetet, amely nagy valószínűséggel hatásos lesz.
- e. Olvass, semmi más, csak olvass tovább!** Az íráshoz olvasásra van szükség. Minél többet olvasol és ismerkedsz meg a nagyszerű irodalmi alkotásokkal, annál jobban tágul a látóköröd, és annál jobban megérted a különböző stílusokat, műfajokat és írói személyiségeket. Bukowskitól Csehovig, Albert Camustól Philip Rothig, Virginia Wolfig vagy Szophoklészig, csak olvass.
- f. Hagyd abba a halogatást, és kezd el az írói utazást.** Általában az elején bátortalanok és félénkek vagyunk az írás megkezdéséhez, nem akarunk szembesülni az út során felmerülő bukkánókkal vagy kritikákkal. Kezdj el írni félelem nélkül. A halogatás csak nehezebbé teszi a dolgot. Könnyebb mondani, mint megtenni, persze, hiszen mindannyian emberek vagyunk, de válassza azt a rutint, amely lehetővé teszi az inspirációt. Találd ki, mikor dolgozol jobban. Inkább reggeli ember vagy? Szükséged van

egy kis teára vagy kávéra, csendre magad és a számítógéped körül? Vagy az éjszakai órákban érzed magad inspiráltabbnak? Mindenkinek megvan a saját beosztása. Ismerd fel, hogy mi segít abban, hogy hatékonyabb és kreatívabb légy, és ragaszkodj hozzá.

- g. Vegyél részt egy íróműhelyben.** Az írásórák és -csoportok lehetőséget adnak arra, hogy találkozz más íróársakkal, akik visszajelzéssel és építő kritikával, valamint egymás megerősítésével segíthetik egymás kreatív írói útját.

2.2. Történetmesélés

A történetmesélés szorosan kapcsolódik a kreatív íráshoz, mivel a történetmesélés a történetek megalkotása és megosztása, míg a kreatív írás a fantáziadús és eredeti irodalmi művek létrehozásának folyamata.

Egy történet karakterekből, környezetből, cselekményből és konfliktusból áll, és a kreatív írás magában foglalja ezen elemek felhasználását egy olyan elbeszélés megalkotásához, amely leköti és szórakoztatja az olvasót. A történetmesélés és a kreatív írás egyaránt megköveteli a képzelőerőt, a kreativitást és a képességet arra, hogy szavakkal hatékonyan közvetítsük a gondolatokat.

A kreatív írás esetében a történetmesélés alapvető fontosságú, mivel a jól elmesélt történet megragadja az olvasó figyelmét, és lehetővé teszi, hogy a szerző által megalkotott karakterekhez és világhoz kapcsolódjon. A kreatív írásban a hatékony történetmesélés segít a mű témájának vagy üzenetének közvetítésében is, és erőteljes módon inspirálhatja és megmozgathatja az olvasót.

A történetmesélés a kreatív írás szerves részét képezi, mert segít életre kelteni az írott szót, és megmozgatja az olvasó fantáziáját.

A történetmesélés a szavak és a cselekvések interaktív művészete, amely a történet elemeit és képeit tárja fel, miközben a hallgató képzeletét ösztönzi. A kreatív íráson keresztül történő történetmesélés művészete a közönség bevonása. A nagyszerű történetek egy érdekes koncepcióval és/vagy egy erős karakterrel kezdődnek. Megragadják az olvasó figyelmét, és emlékeket hagynak maguk után.

A történetmesélés egyetemes és ősi technika. Mielőtt az írást feltalálták volna, az emberek történeteket osztottak meg egymással, amelyeket szájról szájra adtak át generációkon át. A mitológiák, epikus költemények és történetek azért léteztek, hogy tájékoztassanak, szórakoztassanak és összekovácsoljanak embercsoportokat. A történetmesélésnek vannak sajátos

elemei, amelyek végigvonulnak a történelmen. Nem létezhet sikeres és hatásos történet egy erős karakter, a hős nélkül, akinek kalandokon és küzdelmeken kell keresztülmennie, hogy végül elérje végső célját vagy rendeltetési helyét.

A 6 kulcsfontosságú történetelem:

- Karakter
- Konfliktus
- Helyszín
- Környezet
- Téma
- Etikai dilemma
- Narrátor

Minden történetnek van egy elbeszélője, aki egy adott, azonosítható nézőpontból mutatja be a cselekményt. Az elbeszélő lehet a történet egyik szereplője, aki egyes szám első személyben beszél. Gyakrabban előfordul, hogy az elbeszélő a történeten kívüli nézőpontból szemléli a cselekményt, és harmadik személyben beszél. Az egyes szám első személyű nézőpont azt jelenti, hogy a történet egyik szereplője meséli el a történetet. Az elbeszélő lehet a főszereplő, a főszereplő. Az egyes szám első személyű nézőpontban való írás közelebb hozza az olvasót a történethez.

Összefoglalva, a sikeres történetmesélés kulcsai a következők: konfliktusok, karakterek, nehéz döntések, csúcspont és katarzis - vagy nem.

Minden elragadó történetben vannak olyan elemek, amelyek miatt együtt érzünk a főszereplővel.

A karakter bájos, jó vagy rossz - határozottan bájos. A karakter nagy valószínűséggel szenvedni fog, kudarcot vall, majd szerelmes lesz, csalódik, majd izgatott lesz, pontosan úgy, mint mi. Az emberi természet mélységének megértése alapvető fontosságú.

1. Hogyan hozzunk létre narratívát

A narratíva a történetmesélés kulcsfontosságú eleme, mivel ez az a struktúra, amely értelmet és koherenciát ad a történetnek. A narratíva olyan események vagy cselekvések sorozata, amelyek ok és okozat révén kapcsolódnak egymáshoz, és keretet biztosít a történet szereplőinek, helyszínének és cselekményének megértéséhez.

A jól felépített narratíva a történetmesélésben segít feszültséget, feszültséget és drámát teremteni, és lehetővé teszi a közönség számára, hogy érzelmileg kötődjön a történethez. A történet eseményeinek narratívába szervezésével a mesélő hatékonyabban tudja közvetíteni a történet jelentését, témáit és üzeneteit.

A narratíva segít a történet folytonosságának és előrehaladásának megteremtésében is. Lehetővé teszi a mesélő számára, hogy az információkat fokozatosan tárja fel, és a tetőpontra vagy a megoldásra építsen, ami erőteljes módja lehet annak, hogy a közönséget bevonja a történetbe, és a történetbe fektesse.

Ezenkívül a narratíva azért is lényeges a történetmesélés során, mert rendet és koherenciát biztosít a történetnek. Narrációs struktúra nélkül a történet szétesőnek és zavarosnak tűnhet, ami megnehezíti a közönség számára, hogy kövesse a szereplőket és az eseményeket, és kapcsolódjon hozzájuk.

Összességében a narratíva azért fontos a történetmesélésben, mert struktúrát és értelmet ad a történetnek, érzelmileg bevonja a közönséget, és segít hatékonyan közvetíteni a történet témáit és üzeneteit.

2. Hogyan hozzunk létre egy erős narratívát

1. **Határozd meg a célod.** A legelső lépés az, hogy meghatározd, mit akarsz elérni a történeteddel. Mi az az üzenet, téma vagy érzés, amit meg akarsz osztani? Személyes életed és tapasztalataid által ihletett személyes elbeszélést vagy fiktív történetet szeretnél létrehozni; Történelmi eseményeken fog alapulni a történeted vagy sem? Nevettetni vagy elgondolkodtatni akarod a közönséget, vagy mindkettőt? Ezek a döntések természetesen nem kizárólagosak, és ez az, ami minden író személyes stílusát megteremti, ami megkülönbözteti őket más íróktól.
2. **Válasszad ki a karaktereket.** Döntsd el, hogy kiktől szóljon a történeted. Lehet, hogy egy főszereplőre van szükséged, akit több mellékszereplő is támogat, vagy választhatsz egy olyan társulatot, akik osztoznak a rivaldafényen. Ha személyes elbeszélést írsz, te leszel a főszereplő. Szépirodalmi művek esetében saját magadnak kell megalkotnod magával ragadó karaktereket. Akárkiktől is írsz, adj nekik olyan személyiségeket, amelyek támogatják a célokat, és elég részletességet, hogy életre keljenek az olvasók számára.
3. **A cselekmény kidolgozása.** Az elbeszélő írásokban mindig a konfliktus határozza meg a cselekményt. Ha nincsenek problémák vagy küzdelmek, akkor nincs történet. Döntsd

egy központi konfliktusról, majd vázolja fel a cselekmény alapvető elemeit - egy kezdetet, amely a karaktereket a konfliktusba vezeti, egy eseménysorozatot, amely bonyolítja a konfliktust és feszültséget épít, egy fordulópontot, amely a konfliktust a tetőpontra hozza, és egy eseménysorozatot, amely a probléma végső megoldásához vezet. A cselekmény nyomon követéséhez hasznos lehet egy folyamatábra használata vagy egy gyors összefoglaló leírása. Győződj meg arról, hogy a konfliktus és annak megoldása elvezeti az olvasót az üzenethez, amelyet meg akarsz osztani. Egy történet, amelynek célja például a tolerancia tanítása, az egyik szereplőnek a faji előítéletek leküzdéséért folytatott küzdelmére összpontosíthat.

4. **Válaszd ki a helyszínt.** A történet helyszíne magában foglalja az idő és a hely két létfontosságú elemét. Egyes cselekményekhez egy bizonyos helyszín illik, például egy hegy egy síelőkről szóló történethez. Vegye figyelembe az időt, az évszakot, az időjárást, a fizikai helyszínt, és azt, hogy ezek az elemek hogyan befolyásolhatják a történet eseményeit, és hogyan gazdagíthatják a cselekményt és a konfliktust.
5. **Találd meg a nézőpontodat.** Tervezd meg, hogy a történetedet vagy egyes szám első személyű nézőpontból fogalmazod meg, amikor egy szereplő mesél, és olyan szavakat használsz, mint az "én" és a "mi", vagy harmadik személyű nézőpontból, amikor egy nem érintett narrátor meséli el valaki más történetét. Első személyű narrátor esetén dönts el, hogy a főszereplő vagy egy mellékszereplő beszéljen. Mérlegeld, hogy ez az elbeszélő mennyit tud majd elárulni a közönségnek, mivel az egyes szám első személyű elbeszélő csak a saját gondolatait, érzéseit, megfigyeléseit és meglátásait oszthatja meg a történet eseményeivel kapcsolatban. Harmadik személyű narrátor esetén dönts el, hogy a beszélő az összes szereplő gondolatait és érzéseit feltárja-e, vagy csak a főszereplőét. Ez befolyásolja majd, hogy milyen részleteket tudsz felfedni az olvasók előtt.
6. **Hozd létre a légkört.** Tervezz olyan részleteket és képeket a történetedben, amelyek hangulatot teremtenek az olvasó számára, például félelmet vagy szomorúságot. Ez történhet gondosan elhelyezett képekkel, például csótányokkal és koszos ágyneművel egy lepukkant motelszobában, vagy a karakterek cselekedeteinek és viselkedésének részleteivel, például egy szemrándulással vagy féltő pillantásokkal a válluk felett. A hangulatodnak mindig támogatnia kell a történeted célját, tehát ha az a célod, hogy megnevettesd a közönséget, akkor nem fogsz olyan részleteket szerepeltetni, amelyek komorságot sugallnak.
7. **Töltsd ki a részleteket.** Miközben kitöltöd a részleteket és a párbeszédet, amelyek kiegészítik a történetet, használd az eredeti célodat útmutatóként. Ne engedd meg

magadnak, hogy letérj a helyes útról azzal, hogy túl sok felesleges részletet vagy elkalandozó leírást tartalmazol, amelyek nem támogatják a témádat. Vegyél fel elég részletet ahhoz, hogy megteremtsd a hangulatot, és érdekessé tedd a történetedet, a karaktereket pedig megnyerővé, de ne legyen annyi, hogy az olvasó figyelmét elvonja a központi konfliktusról és annak megoldásáról.

Használja a történetmesélést az oktatási tartalom közvetítésére az osztályteremben. A történetmesélés interaktív jellege részben magyarázza annak közvetlenségét és hatását. A legjobb esetben a történetmesélés közvetlenül és szorosan összekapcsolja a mesélőt és a közönséget.

2.3. Digitális eszközök és oktatási játékok

A pedagógusok, tanárok és oktatási intézmények egyre inkább érdeklődnek a videojátékok tanulást támogató szerepe iránt. A tanárok a játékokat és a videojátékokat a diákok elkötelezettségének növelésére és a tanulási eredmények javítására használják. A videojátékok fokozzák a csapatmunkát, a kritikus gondolkodást, és bevonják azokat a diákokat, akiknek esetleg nehézségeik vannak az iskolában. Ahol és amikor a hagyományos megközelítések nem képesek felszabadítani a diákok teljes potenciálját, ott a videojátékok optimális eredményeket hozhatnak.

A legújabb kutatások azt mutatják, hogy azok a lányok, akik szívesen játszanak videojátékokkal, nagyobb valószínűséggel jelentkeznek STEM-programokra [Science, Technology, Engineering and Mathematics, azaz olyan oktatási program, amely a tudomány, a technológia, a mérnöki ismeretek és a matematika négy tudományának egy vagy több területére koncentrál], mint azok, akik nem. A videojátékok ötvözik a kreativitást, a szórakozást, a technológiai szempontú elkötelezettséget és (Education (2021)).

1. Játékok és oktatási céljuk

A játék fogalmának több aspektusa van. A játékoknak számos különböző célja és jellemzője van (különösen az oktatás területén), amelyek a következők:

- Az empátia fokozása
- A tanulási témák mélyebb megértése
- Társadalmi (nyelvi, pszichológiai, interkulturális) alkalmazkodás

- A problémamegoldó készség fejlesztése: Ez segíthet a kritikus gondolkodás és a problémamegoldó készség fejlesztésében.
- A csapatmunka és az együttműködés elősegítése: Ez megtaníthatja a játékosokat arra, hogyan dolgozzanak együtt egy közös cél érdekében.
- A kognitív készségek fejlesztése: A játékok javíthatják a kognitív készségeket, például a memóriát, a figyelmet és a feldolgozási sebességet, ami értékes lehet a tudományos és szakmai környezetben.
- A kreativitás ösztönzése: Sok játék megköveteli a játékosoktól, hogy kreatívak legyenek és szabadon gondolkodjanak, ami elősegítheti a kreativitás és az innováció fejlődését.
- Tanulmányi tárgyak oktatása: Játékok segítségével szórakoztató és magával ragadó módon taníthatók olyan tudományos tantárgyak, mint a matematika, a természettudományok és a történelem.
- A szociális készségek fejlesztése: A többszereplős játékok segíthetnek a szociális készségek, például a kommunikáció, a tárgyalás és a konfliktusmegoldás fejlesztésében.
- A kulturális tudatosság előmozdítása: A játékok megismertethetik a játékosokat különböző kultúrákkal és nézőpontokkal, ami elősegítheti a kulturális tudatosság és megértés kialakulását.

A játékalapú tanulás a jelenlegi oktatási folyamatok egyik fő trendje.

A játékok nélkülözhetetlenek minden oktatási tevékenységben. Átalakíthatják a tanulási folyamatot egy néha unalmas és fárasztó tevékenységből egy szórakoztatóbbá, de egyben hatásosabbá is. Egészen más, mint egyszerűen bemagolni és kénytelen fejből megtanulni tudásdarabkákat, mint memóriajátékot játszani, vagy történelmi tényeket társasjátékban megvalósítani. A szórakozás és a tudás kombinációja a tanulót sokkal jobban leköti és érdekesebbé teszi a folyamatot. A játékok fejlesztik a tanulók nyelvi, kommunikációs, kognitív és kreatív készségeit. A játékok bevonják a sokszínűséget a tanítási folyamatba, és támogatják a tanulók motivációját.

2. Offline és online játékok

A játékok megtalálták a helyüket az oktatási folyamatban. A játék egyáltalán nem időpocsékolás, éppen ellenkezőleg, a játékok javítják az oktatási folyamatot, miközben fejlesztik

a soft skilleket, a kritikus gondolkodást, a rugalmasságot és az elkötelezettséget. Az offline játékok hatalmas választéka létezik, amelyek különböző tantárgyakhoz használhatók.

A klasszikus akasztófától kezdve a társasjátékokon át a mimikáig és a Pictionaryig a játékok gazdagíthatók és felhasználhatók oktatási célokra. A Tabu nagyszerű játék a szókincs gazdagítására, valamint a képzelőerő és a gyors gondolkodás fejlesztésére. A társasjátékok felhasználhatók a nyelvtanulásban, a földrajzórán, a matematikában, a természettudományokban és a zöld ismeretekben.

Az online játékok viszont másfajta előnyöket kínálnak. Oktatási célokra is használhatók; sok online játékot eredetileg is ezzel a céllal terveztek. Az olyan játékok, mint a BrainPOP, a Kahoot és a Prodigy interaktív tanulási élményt nyújtanak, és segítenek a diákoknak az információk hatékonyabb elsajátításában (Best Apps for Teachers: Games, Classroom Management, Student Help and More, 2021). Az online játékok lehetőséget adnak a digitális és technikai készségek, például a programozás és a kódolás fejlesztésére is. A Minecraft és a ROBLOX lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy felépítsék saját világukat, így mind technikai, mind kreatív készségeket szerezhetnek. (L. Ascione, 2022) Nagyon fontos megemlíteni, hogy az online játékok platformot biztosítanak a szocializációhoz és a kapcsolatteremtéshez.

Összességében mind az online, mind az offline játékoknak megvan a helyük az oktatásban, és értékes tanulási tapasztalatokat nyújthatnak. Az oktatókon és az egyéneken múlik, hogy kiválasztják az igényeiknek és céljaiknak leginkább megfelelő játéktípust, miközben szem előtt tartják a lehetséges kockázatokat és előnyöket.

2.4.Vizuális kommunikáció és játékalapú tanulás

A vizuális regények olyan interaktív fikciós játékok, amelyekben a játékosok kreatívan irányítják a döntéseket és a cselekmény fordulópontjait. A végkifejlet a játékos döntései alapján változik, ami motivációt ad a játék újrajátszására és az alternatív döntések minden egyes alkalommal történő megválasztására. A vizuális regények szöveggel, hangalámondással, háttérzenével és képekkel bontják ki a történetet. A legtöbb esetben a játékosok egy főszereplő felett veszik át az irányítást, a történet az adott szereplő első személyű perspektíváján keresztül bontakozik ki, és a történet során döntéseket hozhatnak. Egyesek alkalmanként teljesen animált jeleneteket is tartalmaznak. A vizuális regény egy olyan videojáték-műfaj, amely főként szöveges formában mesél el egy interaktív történetet. Ezek általában statikus karaktermodelleket és helyszíneket tartalmaznak, és bár előfordulhatnak animált jelenetek, ezek általában rövidek.

1. Példa a vizuális regény online formájában játék

Példa a Fate/stay night:



5. ábra: Fate/ stay night. Forrás: <https://fantasyandanime.wordpress.com/2014/02/>

A Fate/stay night egy japán vizuális regény, amelyet a Type-Moon fejlesztett ki, és eredetileg felnőtteknek szóló játékként jelent meg, Windowsra 2004. január 30-án. A történet Shirou Emiya, egy szorgalmas és becsületes tinédzser körül forog, aki akarva-akaratlanul részt vesz az Ötödik Szent Grál háború nevű, halálig tartó versenyen, ahol a harcosok mágiával és a történelem különböző hőseivel küzdenek meg azért, hogy a névadó Szent Grál teljesítse kívánságait. (Wikipedia hozzájárulók (2023) Fate/stay night.)

2. DEGREBE: oktatási tartalmak felfedezése egy vizuális regény különböző választási lehetőségein keresztül.

A fenti példák és meghatározások közül a DEGREBE kincsként őrzi őket, és nagyjából 20 és több évnyi popkultúrára és kísérletekre épít az oktatás területén, hogy valami újat és innovatívát hívjon életre. Az elágazó ösvényű történeteket veszi át, megosztva a fenti példák némelyikével (például az Ace Attorney-val) a cselekmény közös kezdetét, miközben fokozatosan eltér a különböző melléktörténetek felé.

A DEGREBE egy olyan valóságban játszódik, amely számunkra, játékosok számára meglehetősen ismerős: egy olyan világban, amelyet a laza szabályozás és a (elkerülhetetlen) környezeti katasztrófák félszívú megoldása korrodál. Újabb és újabb betegségek tombolnak a DEGREBE mocskos és erősen urbanizált környezetében, a Blade Runners Blade Runners előtti Los Angeles (pop)romjaira épülő városban.

A DEGREBE az általános vizuális regényektől eltérően nem alkalmazza a többszörösen véget érő következtetéseket, mivel arra törekszik, hogy az utazás nevelési szempontból értékesebb legyen, mint bármilyen üzenet, amelyet legalábbis közvetlenül a játék végén el lehetne küldeni (egyfajta késői "erkölcsi" számvetés, amely arra ösztönzi a játékost, hogy

gondolkodjon el az út során hozott döntéseken). Mindenesetre a DEGREBE hat történetszálon keresztül fedezi fel földgolyónk különböző környezeteit és területeit: vidéket, folyómedreket, hegyvidéki területeket és így tovább.

Ez fontos elem a vizuális regényjáték céljai szempontjából, ha figyelembe vesszük az oktatási célokat, és azt, hogy ezek hogyan terjednek ki a környezeti és a transzverzális kompetenciákra. A különböző környezeteken keresztül a játékosok különböző, az éghajlatunkat érintő kihívásokat fedezhetnek fel: körkörös gazdaság, élelmiszerfogyasztás és hulladék, fenntartható közlekedés stb. Ezek a komponensek a párbeszéd és a beszélgetőpartnerek különböző választásainak köszönhetően a játékosok által végigjárható interakciókból alakulnak ki. A DEGREBE másik oktatási aspektusát a puha készségek, vagyis a transzverzális kompetenciák jelentik. Ezek döntő fontosságúak a fiatalok szakmai fejlődése szempontjából, mivel nyilvánvalóan szükségessé válnak, amint a diákok kilépnek a munkaerőpiacra (és nem csak ott). A DEGREBE történetének elágazása és felépítése egy sajátos dinamikát követ, amely a játékosokat jobban megismerteti az ilyen készségekkel. Erre példa a Design Thinking elmélet adaptálása ahhoz a folyamathoz, amelynek során a játékosok döntéseket hivatottak hozni.

Végül a felhasználói felület - vagy HUD (heads-up display), bizonyos értelemben. A vizuális regények köztudottan 2D-s motort használnak, és művészi minőségük nagy részét a (nyilvánvalóan japán hatású) rajzoknak szentelik az animációkkal szemben (ha egyáltalán van ilyen). A történetek úgy bontakoznak ki, hogy a japán rajzfilmek (helyesebben anime vagy anime-szerű) karakterei egymás után csúsztatva, hogy demonstrálják a kifejezés- és pózváltás képességét. A DEGREBE-ben a játék olyan karaktereket alkalmaz, amelyek a játékosokat végig kísérik az utazásaikon, és az állatok (Animalia) vagy a növények (Plantae) birodalmából származnak, valamint más, nem játszható karaktereket (NPC-k), akikkel a játékosok interakcióba lépnek. Az interakció, ahogy az a vizuális regényjátékoknál megszokott, a hozzárendelt és a többi karakterrel - legyenek azok a mi társaink vagy NPC-k - elhangzó sorok által kiváltott, több választási lehetőséget kínáló párbeszéd révén történik majd. A játékosok mind a hat felfedezendő történetszállhoz egy-egy exkluzív társat ismerhetnek meg.

Több választási lehetőség, több történet: a DEGREBE értéke valóban több területet ölel fel. A játékosok és a tanulók számára különböző foratókönyveket kínál, amelyek mindegyike élvezetes online, a digitális oktatási támogatással való ismerkedést, valamint az éghajlati kihívásokkal és a jobb foglalkoztathatóság eléréséhez szükséges kompetenciákkal kapcsolatos ismeretek bővülését segíti elő.

2.5.Következtetés

A kreativitás, a kreatív írás és a történetmesélés az oktatási játékok és a vizuális regények alapvető összetevői az oktatásban. E fejezet általános célkitűzései közé tartozott, hogy megértsük ezeknek az összetevőknek a fontosságát az oktatójátékok és vizuális regények kontextusában, és feltárjuk, hogyan használhatók fel a tanulási tapasztalatok fokozására. A kreativitás és a történetmesélés oktatási játékokba és vizuális regényekbe való beépítésével a pedagógusok olyan magával ragadó és magával ragadó tanulási környezeteket hozhatnak létre, amelyek elősegítik a kritikus gondolkodást, a problémamegoldó készségeket, és aktív részvételre ösztönöznek. Ezért kulcsfontosságú, hogy a pedagógusok felismerjék ezeknek az elemeknek az értékét a tanulókat motiváló és a tanulási eredményeket javító hatékony oktatási eszközök létrehozásában. Végül soron a kreativitás és a történetmesélés oktatási játékokba és vizuális regényekbe való integrálásával a hagyományos tanulási élményt dinamikusabb és magával ragadóbb folyamattá alakíthatjuk át, amely a kíváncsiságot, a kreativitást és az egész életen át tartó tanulást ápolja.

3. MOTIVÁCIÓ A DIGITÁLIS TÉRBEN/ OKTATÁS A VIRTUÁLIS TÉRBEN SPACE

A technológia alkalmazása az oktatásban képes átalakítani a tanulási élményt a diákok számára, új módszereket kínálva számukra az összetett fogalmak felfedezéséhez és megértéséhez, és lehetővé téve számukra, hogy gondolataik digitális ábrázolását hozzák létre. Ennek ellenére eddig csak korlátozott figyelmet fordítottak azoknak az alapvető készségeknek és attitűdöknek a tanítására, amelyekre a tanulóknak szükségük van a technológia használatához, amikor a valós világ kihívásaival hatékonyan és önállóan szembesülnek, és nincs egyértelmű megoldás (a PISA 2025 Tanulás a digitális világban).

A digitális oktatás, amely magában foglalja a technológiával támogatott tanulást (TEL) és az e-tanulást, a digitális eszközök és technológiák kreatív felhasználására utal az oktatásban. Ez a megközelítés megnyitja a tanárok előtt a lehetőséget, hogy magával ragadó és interaktív tanulási élményeket tervezzenek, akár vegyes, akár tisztán online kurzusok és programok révén.

A virtuális térben történő oktatás ráadásul forradalmasította a tanulás módját. Ebben a magával ragadó környezetben a tanulók számítógép által generált világokkal foglalkozhatnak, gyakran olyan technológiák segítségével, mint a virtuális valóság (VR) és a kiterjesztett valóság (AR). Ezek a virtuális terek lehetővé teszik az oktatók számára, hogy interaktív és valóságghű szimulációkat hozzanak létre, amelyek elősegítik az összetett fogalmak megértését és megtartását. A tanulók történelmi eseményeket fedezhetnek fel, tudományos kísérleteket

végezhetnek, vagy valós készségeket gyakorolhatnak ezekben a környezetekben. Az oktatásnak ez a megközelítése a jelenlét mély érzését segíti elő, ahol a tanulók úgy érzik, hogy teljesen elmerülnek a tananyagban. Ez a módszer képes a tanulást vonzóbbá és hatékonyabbá tenni, új lehetőségeket kínálva a gyakorlatias, tapasztalati tanuláshoz.

A digitális információk integrálása az oktatásba izgalmat és érdeklődést kelthet a tanulóknál, ami jobb tanulmányi eredményekhez vezethet. A számítógépes és hálózati technológia gyors fejlődése az 1990-es években jelentős előrelépést tett lehetővé a távoktatásban, lehetővé téve a tanulók számára, hogy bárhol, bárhol, ahol internet-hozzáférésük van, ugyanolyan oktatási előnyökhöz jussanak, mint egy hagyományos tantermi környezetben (Harasim, 2000). Ez új pedagógiai modelleket és módszereket eredményezett. A technológiai erőforrások és a kreatív oktatási stratégiák ötvözése nagymértékben átalakította a tanítás és a tanulás módját.

A FEJEZET CÉLJAI:

Ennek a fejezetnek az a célja, hogy megértsük, hogyan befolyásolják és fokozzák a motivációt a digitális módszerek az oktatásban.

KULCSSZAVAK: *Digitális oktatás, motiváció, tanulási utak, Alfa generáció, Z generáció*

TANULÁSI CÉLOK:

E fejezet fő tanulási céljai a következők:

- Megértsük, hogyan motiválja az oktatás digitalizálása a tanulókat a hatékonyabb tanulásra.
- Megértsük az új generációt, és azt, hogy mely tanulási módszerek hatékonyak számukra.
- A motivációkezelés és a tanulási utak megértése.

3.1. Motivációmenedzsment, belső és külső motiváció

Az belső (intrinsic) motiváció olyan cselekvésekre utal, amelyek önmagukban is örömet és beteljesülést jelentenek. Ezt a fajta motivációt nem külső jutalmak vagy eredmények vezérlik, és a viselkedés maga a saját jutalma.

- Példa: A gyermek élvezheti a kinti játékot, pusztán a játék örömeért, anélkül, hogy jutalmat várna érte.

A külső motiváció (vagy extrinsic, eszköz jellegű motiváció) viszont egy összetett fogalom, amely a teljesen külső motivációtól (például egy feladat elvégzése a jutalomért) a teljesen belső motivációig terjedhet (például azért veszünk részt egy tevékenységben, mert az összhangban van a személyes értékeinkkel és meggyőződésünkkel).

- Példa: A diák keményen tanul, hogy ösztöndíjat kapjon.

Az ezekkel az eredményekkel szembeni kezdeti ellenvetések ellenére, amelyek megkérdőjelezték a viselkedés megerősítésének bevett elméleteit, egy későbbi metaanalízis megerősítette, hogy a kézzelfogható kívülről jövő jutalmak valóban aláássák az belső motivációt (Deci et al., 1999). A motivációnak ez a típusa célorientált, a viselkedést egy kívánt eredmény elérése érdekében hajtják végre. Például egy tinédzser otthon elmosogathat, hogy zsebpénzt kapjon, vagy egy diák tanulhat egy tesztre, hogy jó jegyet kapjon.



6. ábra: XYZ. "Külső vs. belső motiváció: Mi a különbség?"

Forrás: <https://www.verywellmind.com/differences-between-extrinsic-and-intrinsic-motivation-2795384>

Külső motiváció és annak különböző formái:

- A belső motivációt az olyan tevékenységek mozgatják, amelyek érdekesek, élvezetesek és optimális kihívást jelentenek.

- E kritériumok teljesítése nélkül kevés a motiváció, hacsak nincs külső nyomás vagy ösztönzés.
- A külső motivációnak különböző formái vannak, némelyikük jobban magától értetődő és jobban illeszkedik a személyes értékekhez, mint mások.
- A külső motiváció az autonómia különböző szintű motivációit foglalja magában.
- A személyes motivációk és célok akkor is szabályozhatják a tevékenységeket, ha azok nem eredendően élvezetesekek.
- Ezekben az esetekben nem a külső jutalmak vagy ösztönzők jelentik az egyedüli hajtóerőt.

<i>A külső motiváció típusa</i>	<i>A külső tényező természete</i>	<i>A viselkedés mögöttes oka</i>	<i>Példa</i>
<i>Külső szabályozás</i>	Következmények, ösztönzők, megfelelés	Következmény fogadása vagy elkerülése; teljesíteni egy külső követelményt	„Kerülöm az előítéletes megjegyzéseket, nehogy mások azt higgyék, hogy előítéletes vagyok”
<i>Introjektált szabályozás</i>	A belső nyomás érzése; a büntudat elkerülése vagy az ego fellendítése	Mert ezt „kell” tenni	„Kerülöm az előítéletes magatartást, mert rosszul érezném magam, ha nem tenném”
<i>Identifikált (felismert) szabályozás</i>	Egy viselkedés személyes értékelése, fontosságérzés	Mert fontos	„Kerülöm az előítéleteket, mert ez egy fontos cél”
<i>Integrált szabályozás</i>	Az én és az identitás kifejezése; kongruencia az énnel és más értékekkel	Mert tükrözi az alapvető értékeket és én/identitást	„Kerülöm, hogy előítéletek legyenek, mert előítéletektől mentes embernek látom magam”

1. táblázat: Az ex inrisic motiváció típusai a faji előítélet szabályozására irányuló motiváció példáján alkalmazva. Forrás: Legault et al. 2007.

Az 1. ábra szerint A külső motivációnak négy fő típusa van:

1. **Külső szabályozás.** A külső motivációnak ez a típusa akkor jelentkezik, amikor valaki kizárólag azért végez egy tevékenységet, hogy jutalmat kapjon vagy elkerüljön egy büntetést. Például egy diák csak azért tanul, hogy jó jegyeket kapjon, vagy egy munkavállaló csak azért túlórázik, hogy bónuszt kapjon.
2. **Introjektált.** A külső motiváció ezen típusa magában foglalja a tevékenység végzését a büntudat vagy a szorongás elkerülése érdekében. Például előfordulhat, hogy valaki nem azért sportol, mert élvezi, hanem azért, mert büntudatot érez, amiért nem sportol.
3. **Identifikált.** A külső motivációnak ez a típusa akkor jelentkezik, amikor valaki értékeli egy tevékenységet, és azért választja azt, mert úgy véli, hogy az segít neki egy személyes cél elérésében, vagy mert azonosul a tevékenység értékeivel. Például valaki azért választja az önkéntes munkát egy helyi ételmiszerbankban, mert értékeli a másokon való segítségnyújtást, és úgy gondolja, hogy ez pozitív hatással lesz a közösségére.
4. **Integrált.** A külső motivációnak ez a típusa akkor jelentkezik, amikor az egyén azért vesz részt egy tevékenységben, mert értékeli magát a tevékenységet, és azt identitása részének tekinti. Például valaki, aki szeret focizni, csatlakozhat egy helyi csapathoz, mert élvezi a tevékenységet, és focistaként tekint magára.

3.2.A Z generáció és az Alfa generációs különbségek generációjának sajátos jellemzői (és hogyan hatékonyabbak a digitális oktatási módszerek a Z generáció esetében)

A generációkat olyan meghatározott csoportokként kategorizálják, amelyek közösek:

- Születési évek (vagy másképpen, időszakok)
- Kulturális tapasztalatok (közös kulturális, történelmi és társadalmi tapasztalatok, beleértve a világképüket formáló jelentős eseményeket, technológiai fejlesztéseket és társadalmi mozgalmakat).
- Értékek és attitűdök (A generációk gyakran különböző értékeket, meggyőződéseket és attitűdöket alakítanak ki, amelyeket befolyásolnak a meghatározó éveik és a korukban uralkodó kulturális normák, Kupperschmidt, 2000, 66. o.).

- Technológiahasználat (A technológiai fejlődés jelentős szerepet játszik az egyes generációk kommunikációhoz, információhoz és szórakozáshoz való viszonyának alakításában.)
- Társadalmi és gazdasági tendenciák (a generációk közös tendenciákat mutathatnak olyan területeken, mint az oktatás, a pályaválasztás és a gazdasági körülmények).
- Interakciók és kommunikációs stílusok (A generációk kommunikációját és interakcióját egymással és a világgal befolyásolhatják egyedi tapasztalataik és a kialakuló éveik alatt rendelkezésre álló technológia).

A modern világban legalább öt különböző generáció különböztethető meg:

- Tradicionalisták (Silent Generation vagy Greatest Generation), akik 1928 és 1944 között születtek, és akiknek fontos a tekintély és a felülről lefelé irányuló vezetési megközelítés.
- Munkamániás Baby Boomerek, akik 1945 és 1965 között születtek.
- Az X generáció (1965-1979 között születettek), a tekintélyelvű és a jogállamiságot értékelő generáció számára a munka és a magánélet egyensúlya kulcsfontosságú.
- Az Y generáció (az 1980 és 1995 között születettek), akik jólétben nőttek fel, és technológiai ismeretekkel rendelkeznek.
- Z generáció (1995 után születettek) (Cilliers, 2017, 189-190. o.)
- Alfa generáció (2010-2025 között születettek)

A Z generáció és a technológiához való viszonyuk megértése:

- A 90-es években született és a 2000-es években nőtt fel.
- Jelentős technológiai fejlődés tanúja: internet, okostelefonok, laptopok, digitális média.
- A gazdasági és társadalmi fellendülés előrejelzése.
- Képes a fizikai és virtuális világban való navigálásban.
- A fizikai és virtuális világot egymást kiegészítőnek tekintik (Singh, Dangmei, 2016, p. 2).

Alfa generáció:

- Az Alfa generáció a legújabb generáció, amely 2010 és 2025 között született az ezredfordulós szülők gyermekeként.
- A gyorsan fejlődő technológia korában nőnek fel, amely világszerte, a nap 24 órájában, 24 órában elérhető.
- A technológia központi szerepet játszik az életükben, a szórakozástól és a játéktól kezdve a szocializáción át az oktatásig.
- Az Alfa generáció tagjai kétéves korukra már jártasak az érintőképernyők használatában és az okostelefonok különböző alkalmazásaiban való navigálásban.
- -Az "üveggeneráció", a "képernyősök", a "digitális bennszülöttek", a "csatlakoztatott" vagy a "vezetékes" generáció néven ismertek (Product et al., 2014; Williams, 2015).

A Z és az Alfa generáció fokozott figyelmet kap a digitális korban való nevelkedésük és a technológia életükre gyakorolt hatása miatt. Ahogy Fadlurrohim és társai (2020) megjegyzik, a technológia gyors fejlődése jelentős hatással van a társadalom különböző aspektusaira, többek között a társadalmi interakciókra. Ez egy olyan generációt eredményezett, amely modernebb vagy kortársabb, mint a korábbi generációk. A jól ismert ezredfordulós generációt mára felváltotta a Z és az Alfa generáció, amelyek mindkettőt technológiailag írástudónak tekintik.

Ezek a generációk ismerik az azonnali eszközök széles skáláját, mint például az e-mail, az SMS, a közösségi média platformok, mint a Facebook, Line, Path, Instagram, WhatsApp és Twitter, és jól érzik magukat a technológiával. A technológiával és a kütyükkel való érintettségük miatt preferenciáik személyre szabottabbak. Az oktatásban a pedagógusok számára kihívást jelent ezeknek a diákoknak a bevonása, mivel rövid a figyelmük. Purnomo és társai (2016) rámutatnak, hogy ez a generáció különbözik a korábbiaktól, és az oktatási rendszernek alkalmazkodnia kell az egyedi igényeikhez, és a profiljuk alapján kell tanulási stratégiákat kialakítania, hogy áthidalja az esetleges hiányosságokat. Mindezzel együtt mind a Z, mind az Alfa generáció annyira új, hogy kiterjedt tanulmányok folynak egyedi jellemzőik, viselkedésük és trendjeik jobb megértése érdekében. Digitális bennszülötteként és a technológia korai alkalmazóiként átformálják a társadalmi, oktatási és technológiai tájképet. A kutatók aktívan vizsgálják preferenciáikat, értékeiket és azt, hogy hogyan lépnek kapcsolatba a világgal, így a generációs elemzések izgalmas időszakát éljük, amelyben folyamatosan új felismerések születnek.

3.3. Tanulási útvonalak - A sárga köves út mentén

A tanulási útvonalak vagy tanulási utak, amelyeket az Óz, a nagy varázslóra utalva "a sárga köves útnak" is neveznek, az ismeretek vagy készségek elsajátításának folyamatára utalnak, amely lépések vagy szakaszok sorozatán keresztül történik. Ezek a szakaszok lehetnek szekvenciálisak vagy nem lineárisak, és arra szolgálnak, hogy a tanulókat a tudás vagy készség jelenlegi szintjétől a kívánt végpontig vezessék.

A tanulási útvonalak sokféle formát ölthetnek, beleértve a formális oktatási programokat, a szakmai fejlesztési terveket, az önirányított tanulási kezdeményezéseket és még sok más. Jellemző rájuk a tanulási célok, értékelések és visszajelzési mechanizmusok sorozata, amelyek segítenek a tanulóknak nyomon követni a fejlődésüket és azonosítani a fejlesztendő területeket.

Az oktatásban a tanulási útvonalak tanfolyamok vagy modulok sorozatát foglalhatják magukban, amelyek mindegyike az előzőekben elsajátított ismeretekre és készségekre épül. A munkahelyeken a tanulási utak magukban foglalhatják a munkahelyi képzés, a mentorálás és a konkrét kompetenciák fejlesztését célzó szakmai fejlesztési programok kombinációját.

A tanulási útvonalak egyik fontos szempontja, hogy azokat az egyes tanulók igényeihez és preferenciáihoz kell igazítani, figyelembe véve előzetes tudásukat, tanulási stílusukat és céljaikat. Ez a személyre szabott megközelítés segíthet a tanulóknak abban, hogy a tanulási folyamat során végig elkötelezettek és motiváltak maradjanak, és végső soron jobb eredményekhez vezethet.

Összességében a tanulási útvonalak értékes eszközt jelentenek mindazok számára, akik új ismereteket vagy készségeket szeretnének elsajátítani, és segíthetnek az egyéneknek és a szervezeteknek elérni tanulási és fejlesztési céljaikat (Scager et al, 2016).

3.4. Következtetés

Összefoglalva:

- A tanulási útvonalak az ismeretek vagy készségek lépéseken vagy szakaszokon keresztül történő elsajátításának folyamatára utalnak.
- A szakaszok lehetnek szekvenciálisak vagy nem lineárisak, és a tanulókat egy kívánt végponthoz vezetik.
- A tanulási utak formái: formális oktatási programok, szakmai fejlesztési tervek, önirányított tanulási kezdeményezések stb.

- A tanulási útvonalak tartalmaznak célkitűzéseket, értékeléseket és visszajelzési mechanizmusokat.
- Oktatási kontextus: az előzetes ismeretekre épülő, egymásra épülő tanfolyamok/modulok.
- Munkahelyi kontextus: munkahelyi képzés, mentorálás, szakmai fejlesztési programok.
- Személyre szabott megközelítés az egyéni igények, előzetes tudás, tanulási stílus és célok alapján.
- A személyre szabás fokozza az elkötelezettséget, a motivációt és az eredményeket.
- A tanulási útvonalak az egyének és a szervezetek számára előnyösek a tanulási és fejlesztési célok elérésében.

4. A TERVEZÉSTŐL A MEGVALÓSÍTÁSIG

Ebben a fejezetben a tanulók megismerkedhetnek a játékosítás elveivel és gyakorlatával az oktatásban, többek között azzal, hogy hogyan javíthatja a motivációt és az elkötelezettséget, a játékmechanika fontosságát, és hogyan lehet a játékosítást beépíteni az óratervekbe. Emellett a fejezet kiemeli a legjobb gyakorlatokat és példákat a gamifikációra az osztályteremben, valamint a gamifikált tanulási tapasztalatok hatékonyságának értékelésére vonatkozó stratégiákat. A fejezet végére a tanulóknak rendelkezniük kell azokkal az ismeretekkel és készségekkel, amelyekkel hatékony gamifikált tanulási élményeket hozhatnak létre, amelyek javítják a tanulók elkötelezettségét és eredményeit.

A FEJEZET/KIVONAT CÉLJAI:

Miután az első fejezetben definiáltuk a gamifikációt, ez a rész további információkat nyújt a gyakorlati megvalósításról. Célunk, hogy tömör és gyakorlatias áttekintést nyújtsunk arról, hogyan válhat az oktatás élvezetesebbé és hatékonyabbá a gamifikációs eszközök alkalmazásával. A játékelemek, jellemzően a jutalmak beépítésével a gamifikáció az oktatásban fokozhatja a motivációt és az elkötelezettséget, ami az agy jutalom- és örömközpontjának módosítása révén jobb tanulást, koncentrációt és megértést eredményezhet. A gamifikált tanulás

ilyen szintű élvezetének eléréséhez azonban különböző módszereket kell integrálni az oktatási folyamatba. Ez a fejezet kiemeli és ismerteti néhány bevált gyakorlatot és eszközt a cél eléréséhez.

KULCSSZAVAK: *Elkötelezettség, motiváció, jutalmazás, visszajelzés, verseny, fejlődés, gamifikált tanulás, játékmekanika, felhasználói élmény, játékosok viselkedése*

TANULÁSI CÉLOK:

A gamifikációról a gyakorlatban szóló fejezet fő tanulási célkitűzése, hogy a pedagógusok gyakorlati ismereteket szerezzenek arról, hogyan lehet a gamifikációt a tanulási eredmények és az osztálytermi elkötelezettség javítására használni.

A mentoroknak képesnek kell lenniük különösen a következőkre:

- Megérti a gamifikáció alapvető fogalmait és elveit, valamint azok kapcsolódását az oktatáshoz.
- A játékosítás lehetséges előnyeinek és korlátainak azonosítása az oktatásban.
- Ismerje fel a különböző játékmechanismusokat és játékelemeket, amelyek felhasználhatók a tanulási tapasztalatok játékosítására.
- Stratégiák kidolgozása a játékosítás integrálására a meglévő óratervekbe és tantervekbe.
- Fedezze fel a legjobb gyakorlatokat és esettanulmányokat a gamifikáció osztálytermi megvalósításához.
- Értékelje a játékosított tanulási tapasztalatok hatékonyságát, és a visszajelzések alapján végezzen módosításokat.

4.1. Gamifikáció alapok: A tervezéstől a megvalósításig

A gamifikáció a játéktervezési elemek használata nem játék jellegű kontextusokban a felhasználók elkötelezettségének fokozása és a viselkedés megváltoztatásának ösztönzése érdekében. Egy élmény vagy termék játékosításának folyamata a tervezéstől a megvalósításig több lépésre osztható. A gamifikáció célja a felhasználók motivációjának és elkötelezettségének növelése a játék, a versenyzés és a teljesítmény iránti belső vágyuk kihasználásával.

A gamifikációt számos kontextusban alkalmazzák, többek között a marketing, az oktatás, az egészség és wellness, valamint a munkahelyi termelékenység területén. A gamifikációt például a marketingben a vásárlói hűség ösztönzésére, az oktatásban a tanulási eredmények javítására, az

egészség és wellness területén az egészséges szokások ösztönzésére, a munkahelyi termelékenység növelésére használták.

A sikeres gamifikáció kulcsa a felhasználói motivációkhoz igazodó játékelemek megtervezése, valamint azok zökkenőmentes és természetes módon történő integrálása a teljes felhasználói élménybe. A játékosítás hatékony eszköz lehet a felhasználói elkötelezettség és a viselkedésváltozás ösztönzésében, de fontos, hogy a célok és a célközönség világos ismeretében közelítsük meg, és a játékelemeket úgy tervezzük meg és valósítsuk meg, hogy azok hatékonyak és élvezetesek legyenek.

Tervezés: A játékelmény vagy termék játékosításának első lépése a célok és célkitűzések meghatározása. Milyen viselkedést szeretne ösztönözni vagy visszatartani? Milyen eredményeket remél elérni? Ez fogja meghatározni a játékelemek tervezését és az általános gamifikációs stratégiát.

Emellett fontos, hogy megértse a **célközönségét**. Kik fognak játszani a játékkal? Mik a motivációik, igényeik és preferenciáik? Ezek az információk segítenek a játéktervezést a célközönséghez igazítani, és biztosítják, hogy a gamifikációs élmény magával ragadó és élvezetes legyen.

Végrehajtás: Ha a tervezési fázis befejeződött, itt az ideje, hogy elkezdjük a gamifikációs elemek megvalósítását. Ez magában foglalhatja jelvények, pontok, ranglisták vagy más játékmechanizmusok hozzáadását az élményhez vagy termékhez. Azt is fontos átgondolni, hogy a játékelemek hogyan épülnek be az általános felhasználói élménybe, és hogyan kommunikálják azokat a felhasználó felé.

A sikeres gamifikáció egyik legfontosabb szempontja, hogy a játékmechanika összhangban legyen a felhasználó motivációival és céljaival. Ha például a cél a testmozgás ösztönzése, akkor a játékmechanikát úgy kell megtervezni, hogy a fizikai aktivitást jutalmazza.

A gamifikáció hatékonyságának **nyomon követése és mérése érdekében** fontos mérőszámok és adatgyűjtési módszerek meghatározása. Ez segíthet a gamifikáció sikerének értékelésében, és szükség esetén a fejlesztések elvégzésében.

A gamifikáció tervezési folyamata jellemzően a következő lépésekből áll:

1. **Határozza meg a célokat.** A gamifikáció tervezésének első lépése a gamifikációs erőfeszítések céljainak és célkitűzéseinek egyértelmű meghatározása. Ez magában

foglalhatja a célközönség és a megváltoztatni kívánt viselkedésmódok, valamint a siker mérésére szolgáló mérőszámok megértését.

2. **A játékelemek azonosítása.** A célok meghatározása után a következő lépés a célközönség motiválására és bevonására szolgáló játékelemek azonosítása. Ez magában foglalhatja a célokhoz és a felhasználói motivációkhoz igazodó elemek, például pontok, jutalmak, ranglisták és kihívások kiválasztását.
3. **Végezzen felhasználói kutatást.** Fontos, hogy megértsük a célközönséget és motivációikat, hogy olyan játékelményt tervezhessünk, amely hatékony és élvezetes lesz. A felhasználói kutatás magában foglalhatja felmérések, fókuszcsoportok vagy használhatósági tesztek elvégzését a felhasználói igények és preferenciák jobb megértése érdekében.
4. **Tervezze meg a játékmechanikát.** A következő lépés a felhasználói kutatásból nyert ismeretek alapján a játékmechanika megtervezése, amely az elkötelezettséget és a viselkedésváltozást fogja elősegíteni. Ez magában foglalhatja a megfelelő játékelemek kiválasztását, a szabályok és a mechanika meghatározását, valamint a pontok és jutalmak odaítélésének módját.
5. **Tesztelés és finomítás.** Mielőtt elindítaná a gamifikációs erőfeszítést, fontos tesztelni és finomítani a játékmechanikát, hogy biztosítsa, hogy hatékony és élvezetes legyen. Ez magában foglalhatja kísérleti tesztek elvégzését a felhasználók egy kis csoportjával, és a visszajelzések alapján iteratív fejlesztéseket.
6. **Indítás és ellenőrzés.** Miután a gamifikációs erőfeszítést megterveztük és teszteltük, elindíthatjuk és nyomon követhetjük a hatékonyságát. Az adatok rendszeres nyomon követése és elemzése segíthet a javítandó területek azonosításában, és biztosíthatja, hogy a gamifikációs élmény idővel is vonzó és hatékony maradjon.

A gamifikáció megvalósításának folyamata jellemzően a következő lépésekből áll:

1. **Játékelemek integrálása.** A gamifikáció megvalósításának első lépése a játékelemek integrálása a meglévő termékbe vagy élménybe. Ez magában foglalhatja a pontok,

jutalmak, ranglisták és kihívások hozzáadását a felhasználói felülethez, és ezek zökkenőmentes és természetes módon történő integrálását a teljes felhasználói élménybe.

2. **A játékmechanika megvalósítása.** A következő lépés a játékmechanika megvalósítása, például a pontok és jutalmak odaítélésének szabályai és mechanizmusa. Ez magában foglalhatja az előrehaladás nyomon követésére és a jutalmak odaítélésére szolgáló automatizált rendszerek létrehozását, valamint a játékmechanika integrálását a meglévő felhasználói élménybe.
3. **Beindítás és népszerűsítés.** A játékelemek és -mechanizmusok integrálása és megvalósítása után a gamifikációs erőfeszítések elindíthatók és népszerűsíthetők a célközönség körében. Ez magában foglalhat marketing- és kommunikációs erőfeszítéseket a gamifikációs törekvések tudatosítása és a felhasználók bevonása érdekében.
4. **Ellenőrzés és finomítás.** A gamifikációs erőfeszítések által generált adatok rendszeres nyomon követése és elemzése fontos a hatékonyság biztosítása és a fejlesztendő területek azonosítása érdekében. Ez magában foglalhatja az elkötelezettség és a viselkedésváltozás mérőszámainak nyomon követését és ezen információk felhasználását a játékelemek és -mechanizmusok iteratív fejlesztésére.
5. **Folyamatos értékelés és fejlesztés.** Végül pedig fontos, hogy a gamifikációs erőfeszítéseket idővel folyamatosan értékeljük és javítsuk, hogy azok hatékonyak és élvezetesekek maradjanak a felhasználók számára. Ez magában foglalhatja a játékelemek és -mechanizmusok módosítását a felhasználók visszajelzései alapján, valamint az új technológiák és innovációk beépítését, amint azok elérhetővé válnak.

Összességében a játékosítás hatékony eszköz a felhasználók bevonására és a viselkedésváltoztatás motiválására. A gamifikációs stratégia megtervezésekor és végrehajtásakor fontos, hogy világos célokat tűzzünk ki, megértsük a célközönséget, és a játékmechanikákat a felhasználói motivációkhoz igazítva tervezzük meg. Gondos tervezéssel és kivitelezéssel a gamifikáció rendkívül hatékony eszköz lehet a felhasználók elkötelezettségének fokozására és a kívánt eredmények elérésére.

4.2.A bevált gyakorlatok és a know-how összegyűjtése

A játékosítás célja, hogy az embereket az élet számos területén bevonja. A lényeg az, hogy a felhasználókat a tartalommal való foglalkozásra ösztönözze. A gamifikáció jó eszköz a nem élvezhető, unalmas vagy hosszadalmas feladatok leküzdésére, mint például egy mélyreható biztonsági képzési program vagy megfelelőségi képzés, vagy csak a diákok figyelmének felkeltése az osztályteremben.

A játékosítás motivációt nyújt új készségek elsajátítására, játékokra vagy sportolásra, vagy arra, hogy segítsen valakinek átkelni az úton, mert ez örömet vagy célt ad.

Mire használják a gamifikációt?

A gamifikáció marketingeszközként indult, de széles körben elterjedt számos olyan területen, ahol az emberek bevonása kulcskérdés.

1. United Airline hűségkártya

A hűségkártya a United légitársaság találmánya volt 1980-ban, amikor elindította Advantage programját, amelyet a videojátékok, különösen a pontgyűjtés ihletett.



7. ábra: United Airline hűségkártya. Forrás:

<https://romanjnx.medium.com/the-first-gamification-the-case-of-united-airlines-f7e3dab5a81c>

A United Airlines kártyával tehát utazóként pontokat lehetett gyűjteni. A légitársaság minden egyes járatán, és a megtett távolságtól függően az ügyfelek bizonyos számú pontot gyűjtöttek. Minden egyes pontot összeszámoltak és egy térképen tároltak. Ennek a gamifikációnak a célja igen egyszerű: arra ösztönözni az ügyfeleket, hogy mindig ugyanazzal a társasággal utazzanak, hogy idővel előnyökhöz jussanak.

Olyan sikeres volt, hogy néhány éven belül az összes légitársaság lemásolta ezt a rendszert, az Egyesült Államokban és a világ többi részén egyaránt!

A marketing célja a márkák és a felhasználók közötti kapcsolat ösztönzése. A marketing tipikus gamifikációs eszközei a weboldalak, alkalmazások, hűségprogramok, (virtuális) jelvények.

A webhelyjátékok, mobilalkalmazások lehetnek egyszerű, "pörgessük meg a kereket" modulok, amelyek felugranak, amikor a vásárlók a termékekre kattintanak, vagy amikor megérkeznek a webhelyre, vagy lehetnek virtuális kaparós sorsjegyek, amelyekkel a vásárlók kedvezményt szerezhetnek kedvenc termékeikre. Bármelyik típusról legyen is szó, a weboldaljátékok működésének kulcsa az, hogy egyszerűek és viszonylag nem feltűnőek legyenek. Könnyítse meg a felhasználók számára a játékot, mindig hagyja, hogy nyerjenek valamit, és hagyja, hogy gyorsan lezárják a játékokat, ha nem érdekli őket.

2. A KFC "garnélarákos támadása"

Ezt a mobiljátékot a KFC új menüjének, a Shrimpnek a japán bevezetésére fejlesztették ki, hogy a vásárlókat az új termék kipróbálására ösztönözzék.



8. ábra: KFC Shrimp Attach kijelző. Forrás:

<https://creativepool.com/magazine/inspiration/what-is-gamification-in-marketing-and-why-you-should-be-using-it.2>

3959

Ez egy nagyon egyszerű online játék a háttértörténettel: a KFC csirkekirályságának várát kellett megvédened a garnélarákoktól úgy, hogy lecsapsz rájuk, amikor felbukkannak a képernyő aljáról. Minél több garnélát vágta le, annál több pontot kapta, annál több kedvezményes utalvánnyal jutalmazták. A KFC egyszerűen elküldte a linket a közösségi médián keresztül, onnantól kezdve a játékosok és a közösségi megosztások gondoskodtak magukról.

Bár a Shrimp Attack egy alapjáték, ez a játék több mint 800 000 játékost és 600 órányi játékidőt hozott. Ennek eredményeképpen a KFC-nek a kampány közepén le kellett állítania a játékot, mivel elfogyott a termék.

3. A Starbucks hűségprogramja

A Starbucks hűségprogramját úgy alakították ki, hogy a vásárlók továbbra is patronáljanak,



mert pénzt takaríthatnak meg, és jutalmakat is szerezhetnek. A vásárlóknak csak regisztrálniuk kell a jutalmazási programba, vagy a [starbucks.com/rewards](https://www.starbucks.com/rewards) oldalon, vagy a Starbucks Rewards alkalmazás letöltésével az okostelefonjukra.

9. ábra: A Starbucks hűségprogramja. Forrás: <https://www.starbucks.co.uk/rewards>

A jutalmazási program számos előnyt és funkciót kínál, többek között:

- Ingyenes kiegészítők, italok vagy ételek elnyerése
- Ingyenes kávé- és teafeltöltés
- Bónusz jutalmak
- Ingyenes születésnapi finomságok minden évben

A Starbucks 2008-ban indította el a programot, amelyet egyesek az egyik legjövődolmezőbbnek tartottak, az első két évtizedben folyamatosan gyarapodott a taglétszáma, de a világjárvány idején robbanásszerűen megnőtt. A 2022-es év végén mintegy 29 millióan voltak beiratkozva, szemben a 2019 eleji alig több mint 16 millióval.

A munkakörülmények kialakítása és következésképpen az üzleti környezetben való hatékony működés számos kihívást rejt magában. A vállalkozások gyakran alkalmazzák a gamifikációt a munkavállalók képzésére, toborzására, alkalmazottaik motiválására, a termelékenység növelésére vagy csapataik képzésére.

Egy vállalat életében rengeteg új információ, eljárás van, amelyeket folyamatosan el kell sajátítani és el kell sajátítani. A gamifikáció javuló képzési eredményeket kínálhat, a dolgozók számára szórakoztatóbbá téve a képzést, és nagyobb valószínűséggel emlékeznek rá.

4. T-Mobile

Ahogy a T-Mobile termékei és szolgáltatásai egyre összetettebbé váltak, az ügyfelek kezelése egyre nagyobb kihívást jelentett. E probléma megoldására 2011-ben létrehozták a T-Community-t. Ez egy olyan közösségi üzleti platform volt, amelynek célja az volt, hogy segítse az ügyfélszolgálati képviselők tanulását és együttműködését.

A részvétel növelése érdekében a platformot játékelemekkel egészítették ki. Így a tagok bizonyos tevékenységekért pontokat és jelvényeket kaptak. Ezek közé tartozott a képzési anyagok átnézése, a kérdésekre adott válaszok vagy a tartalmak kedvelése. Egy ranglistán pedig összehasonlíthatták teljesítményüket és helyezésüket más kollégákkal.

Hat hét alatt a T-Mobile 187 000 teljesítményjelvényt osztott ki a platformon. A tanulók részvétele is elképesztő, 1000%-os növekedést ért el. Az első két hétben több mint 15 000 első vonalbeli alkalmazott teljesített küldetéseket.

A résztvevők fokozott elkötelezettsége az ügyfél-elégedettségi pontszámokban is tükröződött. Ráadásul a játékosítás bevezetése óta hónapról hónapra javultak a megoldási arányok.

5. Domino's

A Domino's amerikai pizzaláncnak szüksége volt arra, hogy új alkalmazottai megismerkedjenek a menüjükkel. Az AllenComm egy játékosított minitanfolyamot készített, hogy az új alkalmazottak gyorsan és pontosan megtanulják, hogyan kell feltölteni az összes finom pizzát, amit a Dominónál kapnak. Az AllenComm egy olyan vállalat, amely képzési és oktatási anyagokat készít. A Domino's pizzalánc például megbízta őket, hogy készítsenek egy gamifikált minitanfolyamot az új alkalmazottak számára, hogy gyorsan és pontosan megtanulják, hogyan kell elkészíteni a Domino's pizzákat.

Azzal, hogy a pizzakészítés folyamatát webalapú tanfolyammá alakították, számos játékelemmel (pontok, eredmények, szintek), szórakoztatóvá és hosszú távúvá tették a tanulási folyamatot. A webalapú képzés megerősítésére nyomtatható, munkahelyi forrásokat is létrehoztak, hogy az alkalmazottak minden szükséges információval rendelkezzenek ahhoz, hogy magabiztosak legyenek és nagyszerű munkát végezzenek.

Ezek a példák a vállalati oktatásban voltak, de a gamifikáció már az óvodában és az osztálytermekben is jelen van. A gamifikációt egyre gyakrabban alkalmazzák az oktatásban. Akár a formális, akár a nem formális oktatásban a tanulók akkor tanulnak a legjobban, ha közben jól is érzik magukat. A gamifikáció az oktatásban a játékalapú komponensek - például pontozás,

társas versengés, csapatmunka és eredménytáblázatok - használatára utal, hogy növeljék a tanulók elkötelezettségét, segítsék az új ismeretek elsajátítását és felmérjék a megértésük szintjét. A programozás a problémamegoldás szisztematikus és eredeti megközelítését műveli. A játékosítás segíti a diákokat a gondolkodásban, a tudáson túllépni, kapcsolatokat teremteni, és alternatív utakat találni az eredmények eléréséhez.

6. Digitális példák

1. **A Socrative** egy ingyenes, online, tehát valós idejű webes platform, amelyen a tanárok okostelefonon vagy táblagépen lévő alkalmazáson keresztül kérdéseket tehetnek fel a diákoknak. A pedagógusok a Socrative Windows alkalmazással formatív értékelést kezdeményezhetnek kvízek, gyorskérdések, exit ticketek és űrversenyek segítségével. A Socrative azonnal osztályozza, összesíti és grafikonokkal látja el az eredményeket, hogy segítsen azonosítani a további oktatás lehetőségeit.
2. **A Genially** - nevéhez méltóan - egy zseniális online alkalmazás. Segítségével látványos prezentációkat, interaktív kvízeket, szabadulósobákat hozhatunk létre. Egy ingyenes fiókkal korlátlan számú feladatot hozhatunk létre. Rengeteg sablon áll rendelkezésünkre, amelyeket személyre szabott tartalommal tölthetünk meg, de akár egy üres oldalról is létrehozhatunk egy zseniálisat, amelyet teljesen a saját igényeinkhez igazíthatunk. Más platformokon (pl. LearningApps, Wordwall) létrehozott feladatokat is beágyazhatunk. Egy francia (S'cape) és egy spanyol (Sandbox) csapat szkriptjeinek felhasználásával tovább bővíthetjük a Genially felhasználási lehetőségeinek körét. Az óvodától a felsőoktatásig ajánlható.
1. **A Duolingo** felismerte, hogy egy teljesen új nyelv elsajátítása kihívást jelentő feladat



lehet, ezért a nyelvórákat játékszerű feladatokkal társították, hogy a felhasználók valóban megtarthassák az információkat. A teljes tanulási élmény gamifikálása pontokkal, jelvényekkel, tanulási szériákkal, közösségi funkciókkal, jutalmakkal és

egyebekkel segít lendületet és motivációt adni a felhasználóknak a tanulásban. A Duolingo egyik erőssége, hogy a kezdőlapja szakszerűen a tanuló fejlődésére fókuszál azáltal, hogy jelzi az egyes készségek előrehaladását és erősségét, és megmutatja a nyelvtanfolyam teljes készségfáját. A Duolingo 2011-es indulása óta a legnagyobb nyelvtanulási platformmá nőtte ki magát, és világszerte az egyik legtöbbet letöltött oktatási alkalmazássá vált. Az alkalmazás 42 nyelvet tanít a több mint 500 millió felhasználójának. Az alkalmazás ingyenes, és asztali formátumban is elérhető.

10. ábra: Duolingo. Forrás:

<https://www.teachthought.com/technology/duolingo-innovative-educational-app-learning-languages/>

7. VR példák

A virtuális valóságot be lehet vonni olyan képzési forgatókönyvek helyettesítésére, amelyeket túl drága, veszélyes, időigényes vagy irreális lenne a való életben végrehajtani. A pilóták, tűzoltók, mentők, katonai és rendfenntartó erők számára a virtuális valóság segíthet megtanulni, hogyan reagáljanak olyan nagy intenzitású forgatókönyvekre, amelyekkel egyébként nem tudnának biztonságosan foglalkozni.

A virtuális valóság még a munkahelyi kommunikációt, a bizalmat és az empátiát is javíthatja. Ez különösen hasznos lehet a földrajzilag különálló csapatok esetében, mivel egy VR-találkozóhely létrehozása elősegítheti az összetartást. A VR-képzés megvalósítása segíthet abban, hogy az elvont gondolatok konkrét, érthető személyes élménnyé váljanak.

- 1. A rendőrség virtuális valóságot használ a kiképzéshez.** A rendőrség a VR-t többek között az etnikai profilalkotás megelőzésére és az interjútechnikák, az úgynevezett puha készségek elsajátítására használja. Az úgynevezett kemény készségek, például a lövészet és a sokkoló használata is népszerű az ilyen típusú programokban.
- 2. Volkswagen | Összeszerelés VR-képzés.** A Volkswagen munkatársainak gyakran hosszú utakat kell megtenniük a képzés miatt, ami lelassítja a tanulási folyamatot. Ezért a szervezet a virtuális valóságot használja a dolgozók bárhol és bármikor történő képzésére. A virtuális valóság szimulációkban az alkalmazottak olyan feladatokat hajtanak végre, mint például egy ajtó vagy egy fék összeszerelése. Az

összeszerelési tréningeken kívül szimulációkat fejlesztettek ki az ügyfélkiszolgáláshoz és az új alkalmazottak eligazításához is.

3. **Bank of America | Banki alkalmazottak VR-képzése.** A Bank of America több mint 50 ezer alkalmazottat foglalkoztat, akik közül sokaknak gyorsan kell új készségeket elsajátítaniuk. A virtuális valóságot a vállalat arra használja, hogy a munkatársakat betanítsa a számlanyitásra, valamint az olyan nehezebb feladatokra, mint például egy szervizhívás lebonyolítása. A mesterséges intelligenciát (AI) az ügyfelekkel folytatott beszélgetések során használják, hogy az adott válasz alapján válaszokat szimuláljanak. Az alkalmazottak így tanulják meg, hogy professzionális módon tudjanak fellépni olyan helyzetekben, ahol az érzelmek fontos tényezőt jelentenek, mint például a hitelkérelmezés.
4. **Google Expedíció Virtuális utazások.** A legtöbb tanár nem tudja elvinni a diákjait a Mount Everest alaptáborába vagy a Louvre-ba, de a Google Expeditions segítségével mindkettőt megtehetik egy sor rendkívül magával ragadó iskolai kirándulással.
5. **A Microsoft HoloLens** kifejlesztett egy olyan módszert, amellyel az orvostanhallgatók és a klinikusok a kevert valóság segítségével megismerhetik az emberi testet. A diákok átáramolhatnak a vérkeringésen, izolálhatják, felnagyíthatják és akár be is sétálhatnak az emberi test alkotóelemeibe, hogy ne csak az anatómiát értsék meg, hanem megtanulják, hogyan kezeljék a különböző orvosi állapotokat.
6. **A virtuális beszédet az** egyetemek világszerte használják a diploma megszerzése utáni elhelyezkedéshez elengedhetetlen kommunikációs készségek fejlesztésére. Ezek a készségek valós gyakorlatot igényelnek, amit a hagyományos online tanulási módszerekkel lehetetlen következetesen megvalósítani.
7. **A VR-élmények a** beszédszorongásban szenvedők nagy százalékának is segítenek az önbizalmuk növelésében - a VR-ben való gyakorlás biztonságos környezetet nyújt, amely lehetővé teszi számukra, hogy a valós közönségtől elvonatkoztassanak.

8. A tanulás és a puha készségek fejlesztése

Az évek múlásával a gamifikációs eszközök formája széles körben elterjedt a digitális környezetben, de a **nem digitális játékok**, más néven analóg játékok, minden olyan játéktípus, amelyet nem digitális eszközön (számítógép, játékkonzol, telefon vagy tablet) játszanak. A társasjátékok, a kártyajátékok és a sportjátékok példák a nem digitális játékokra.

A **LEGO Serious Play** egy innovatív, kísérleti, facilitációs módszer, amelynek során a résztvevőknek egy előre meghatározott feladatot vagy helyzetet kell megoldaniuk LEGO darabok segítségével, ami erősíti az innovációt és az üzleti teljesítményt.



11. ábra: LEGO® SERIOUS PLAY® Starter Kit 2000414. Forrás: www.lego.com

Lényege: csoportos kommunikáció és problémamegoldó eljárás, a kezeket és az elmét megmozgató játék, amelyben a résztvevőknek számtalan kérdésre kell válaszolniuk, egyre mélyebbre és mélyebbre merülve az adott témában. Minden résztvevő megépíti a saját 3D LEGO modelljét a moderátor kérdéseire válaszolva. Ez a 3D modell szolgál aztán a csoportos megbeszélés, a tudásmegosztás, a problémamegoldás és a döntéshozatal alapjául. A LEGO építőelemek és figurák a probléma vizualizálását szolgálják. Az eljárás során megtanulják meghallgatni a másikat, és mindenki megoszthatja a véleményét a másikkal, függetlenül a résztvevők anyanyelvétől, kulturális háttérétől vagy pozíciójától. Az eredmény a bizalom elnyerése és a közös célok elérése, hiszen a játék során feltárhatók a kapcsolatrendszerek, megfigyelhetők az emberek közötti és a világgal való kapcsolatrendszerek, a belső és a küldő dinamika, különböző hipotetikus forgatókönyveket vizsgálhatunk, megismerhetjük a különböző lehetőségeket.

A LEGO Serious Play használata elősegíti a csapaton belüli kommunikációt, megkönnyíti a stratégiai döntéshozatalt, fejleszti az együttműködési készségeket és kompetenciákat - ennek eredményeként a résztvevők kreatív javaslatokat tudnak tenni egy adott probléma megoldására, és könnyebben kommunikálják ötleteiket.

Lego Serious Play-t használtak a H2020 BOND projektben a 2020. február 4-én Budapesten megrendezett magyar regionális politikai kerekasztalban, ahol a résztvevők megvitatták, feltárták, megépítették és elmesélték a fenntartható közétkeztetés és közbeszerzés kihívásait, a jogszabályok kihívásait és a kitörés kapcsolódó lehetőségeit.

Mindannyian tudjuk, milyen fontos a csecsemőkkel és gyermekekkel való olvasás és mesélés, mivel elősegíti az agy fejlődését és a képzeletet, fejleszti a nyelvet és az érzelmeket, valamint erősíti a kapcsolatokat. A történetmesélés a tanulás olyan módja, amelyet nem szabad elhagynunk a gyermekkor után sem. A történetmesélés fokozhatja a tanulók motivációját, autonómiáját és elkötelezettségét, valamint fejlesztheti a szóbeli és beszédkészséget az anyanyelvi vagy idegennyelv-tanulás során. A mesélés olyan tevékenység is lehet, amely a tanulókat kreatív és absztrakt gondolkodásra készíti.

A **"Mi a te történeted?"** játékos, kártyás tevékenység, amely ez utóbbit támogatja, arra ösztönzi a tanulókat, hogy használják vizuális írástudásukat és szóbeli kommunikációs készségeiket egy téma felfedezésére egy szórakoztató, kihívást jelentő, társas tevékenység keretében. Fejleszti a kreatív gondolkodást, javítja az adott téma komplex érvelését és megértését, fejleszti az összetett és elvont gondolatok közlésének képességét, játékos részvételi és társas tanulást, és társas jégtörő a társak között.



12. ábra: A What is Your Story kártyajáték online is elérhető. Forrás: <https://wiys.gchangers.org/>

A "Mi a te történeted?" számos célcsoport számára használható, különböző szinteken és tudományágakban, és tematikusan is alkalmazható, akár úgy, hogy a műhelymunkát adott témák

köré szervezzük, de még a kártyát is testre lehet szabni új képekkel egy adott osztálytermi témához. A "What Is Your Story?" három kártyaelemet tartalmaz: Emberek, kontextus és tevékenység. A játék célja, hogy a játékosok a személyek, a kontextus és a tevékenység kártyák segítségével egy adott témához kapcsolódó elbeszélést alkossanak, és a történetüket megosszák a többi játékosal. A tevékenység arra ösztönzi a tanulókat, hogy a készségek összetett kombinációját alkalmazva összekapcsolják az egymástól független képeket egy témával, hogy egy absztrakt fogalmat hozzanak létre. A "What Is Your Story?" arra ösztönzi a tanulókat, hogy osszák meg ötleteiket, és fejlesszék az ezzel kapcsolatos önbizalmukat, és megköveteli a megosztott ötletek társak általi értékelését.

A 'What Is Your Story?' a Creative Commons CC BY-NC 4.0 licenc alatt érhető el.

Eredetileg kártyajáték, de online is használható itt: <https://wiys.gchangers.org/>.

9. Gamification az utcán

Sok szabály, tiltás vagy elvárás van a mindennapi életünkben. Mindannyiunknak be kell tartanunk. A gamifikáció megoldást nyújthat arra, hogy az embereket rávegyük arra, hogy megtegyenek dolgokat, akár örömmel is, ha ezt szórakozás közben teszik. Ez a Fun Theory, amelynek alapelve, hogy egyszerű módon lehet megváltoztatni és javítani az emberek viselkedését azzal, hogy szórakoztatóvá tesszük azokat a szükséges cselekvéseket, amelyeket minden nap meg kell tennünk.

Az emberek nem szeretik a sebességkorlátozást, vagy hajlamosak elfelejteni. A rendőrség radarokat telepít, és megbünteti azokat, akik túllépik a sebességhatárt.

Stockholm városa 2010-ben vezette be a radarfegyver-lottót az amerikai Kevin Richardson találmánya alapján. A sebességmérő sorsolás célja, hogy a járművezetőket a viselkedésüket jutalmazó sebességkorlátozások betartására ösztönözze.

A legvirtuózabb sofőrök rendszámtábláit a sebességmérő kamera automatikusan regisztrálja, és egy sorsoláson vesz részt. Ezek a járművezetők rendszeresen esélyt kapnak arra, hogy pénzdíjat nyerjenek, amelyet a sebességhatárokat túllépők bírságaiból fizetnek ki. Az eredmények vitathatatlanok. Ennek a rendszernek köszönhetően az autók közepes sebessége 32 km/h-ról 25 km/h-ra csökkent.



13. ábra: Jól látható, hogy senki sem használja a mozgólépcsőt. Forrás: <https://adage.com/creativity/work/fun-theory-piano-staircase/17522>

Szeretsz lépcsőt mászni? Nos, az orvosok mindig hangsúlyozzák a napi testmozgás fontosságát. De használja-e a lépcsőt, amikor használhatja a mozgólépcsőt? Biztosan nem. De Svédországban egy metróállomáson a normál lépcsők "zongoralépcsővé" változtak, ahol a lépcsőre lépés hangot kelt. Az ingázók szignifikánsan nagyobb valószínűséggel választották a lépcsőt a mozgólépcső helyett, amikor a lépcső zongora volt, mint amikor normál lépcső volt.

A Volkswagen Sweden és a DDB Stockholm reklámügynökség egyik napról a másikra óriási, működő zongorabillentyűkké alakította át a stockholmi Odenplan metróállomás lépcsőit.

Céljuk az volt, hogy ösztönözzék a fizikai aktivitást, és arra ösztönözzék az utasokat, hogy a mozgólépcsők helyett inkább a lépcsőt válasszák. Minden lépcsőfokhoz egy-egy hangjegy tartozik, és miközben felmegyünk rajta, kellemes dallamokat komponálhatunk. Ebben az esetben is bevált a szórakoztató elmélet, sőt a felhasználók 66%-a inkább a lépcsőt választotta.



14. ábra: Zongorává alakított lépcsőház a stockholmi metróállomáson. Forrás:

<https://www.classicfm.com/discover-music/instruments/piano/musical-staircase-experiment/>

Ezen a videón láthatod, hogyan szórakoztak az emberek a Piano Stairs használatával: <https://www.thefuntheory.com/piano-staircase/>.

Minden város állandó küzdelmet folytat a szemetelés ellen. Nagy kérdés, hogyan lehet az embereket a szemetesek használatára befolyásolni.



15. ábra: Szórakoztató játék szemetesek Luzernben. Forrás:

<https://www.luzernerzeitung.ch/nachrichten/zentralschweiz/lu/Abfall-Luzern-will-den-Spieltrieb-weckenart92,94072>

Luzern városa új kísérletet tett a gondatlanul eldobott szemét elleni küzdelemben, ezért 16 szemetes kukát alakítottak át szórakoztató játékká, a kukák köré olyan játékok matricáit ragasztották fel, mint a labirintus és a hoppanálós dobozok, így ösztönözve a gyerekeket és a felnőtteket egyaránt a kukák használatára és a hulladékok tudatos kidobására.

4.3.GAMIFICATION AKCIÓBAN - KEZDŐDJENEK A JÁTÉKOK!

Most már elég sokat tudunk a gamifikációról, láttunk jó példákat, így itt az ideje, hogy lássunk néhány bemutatót arról, hogyan lehet a gyakorlatban használni a gamifikációt. A gamifikáció javíthatja mind a tanítási és tanulási élményt, és támogatja a diákok elkötelezettségét. Lássuk, hogyan és milyen körülmények között lehet hatékony a gamifikáció.

A gamifikáció kulcselemei a gyakorlatban a következők:

- állapotodjanak meg a viselkedési elvárásokról: jutalmazza a csoportot, ha az elvárások teljesülnek.
- állítsa be a teljesítményszinteket, és jutalmazza a "tanulót" valamivel.
- különböző szintű tevékenységekből álló készleteket hozhat létre: a játékosoknak/tanulóknak át kell jutniuk a szinteken.

- minden egyes szint után díjat és az összes szint teljesítése után tanúsítványt adjon nekik.
- A gamifikációnak nem kell feltétlenül a technológiához kapcsolódnia, a játék lehet szabadtéri/termi tevékenység mozgással, fizikai játékokkal, például legóval stb.

1. Pszichológiai szükségletek

A gamifikáció szoros hatással van a pszichológiai szükségletekre, amelyeket a tanulási folyamat gamifikációjának megtervezésekor figyelembe kell venni. A gamifikációs gyakorlatnak meg kell felelnie a pszichológiai szükségleteknek, de ez a konkrét szükségletek alapján különbözik. Meg kell találnunk azokat a játéktervezési elemeket, amelyek egyértelműen megfelelnek a pszichológiai szükségleteknek. Lássuk a három fő pszichológiai szükségletet, amelyeket figyelembe kell venni (Sailer et al. 2017):

- 1. Kompetencia.** Hogyan kezeljük a kompetencia iránti igényt? Ezt pontokkal, teljesítménygrafikonokkal, jelvényekkel vagy ranglistákkal lehet kezelni, amelyek azért fontosak, mert a játékosnak olyan visszajelzést kell kapnia, amely közvetlenül kapcsolódik az általa végrehajtott cselekvésekhez.
- 2. Autonómia.** Az autonómia szükségessége kulcsszerepet játszik a sikeres gamifikációs folyamatban. Két szempontot foglal magában: a döntési szabadságot - ami azt jelenti, hogy a játékos eldöntheti, mit tesz vagy nem tesz - és a feladat értelmességét - ami a történettől függ, mert a játékosoknak érezniük kell saját cselekedeteik értelmét, különben nem képesek elköteleződni a játékban. Az avatárokkal való játék erősítheti a döntési szabadságot.
- 3. Rokonság.** Eszerint a rokonság társadalmi. A játékosnak azzal az érzéssel kell részt vennie a játékban, hogy egy csoportban, egy csapatban játszik, és tettei befolyásolják a csapat teljesítményét vagy jövőjét. A csapattársak lehetnek valódi társjátékosok vagy nem játékos karakterek is.

2. A gamifikáció eszközei és stratégiái a tanulásban

Mint korábban említettük, a gamifikáció célja, hogy a tanulást hatékonyabbá, kielégítőbbé tegye a játékelemek felhasználásával. Növelheti a tanulók motivációs szintjét, javíthatja a tudásmegőrzést és a szociális mechanizmusok révén jobb tanulói elkötelezettséget érhet el.

Lássuk azokat az elemeket, amelyek felhasználhatók bármely tanulási gyakorlat gamifikálásában.

- **Pontok:** a különböző feladatok elvégzéséért járó pontok a játékosokat kemény munkára ösztönözhetik, mivel visszajelzést adnak az erőfeszítéseikről.
- **Jelvények:** a jelvények felhasználhatók az emberek erőfeszítései elismerésére és jutalmazására. Például egy jelvényt lehet adni azért, ha a csapattársaikat háromszor egymás után támogatják egy feladat elvégzése során, de más típusú jelvényeket is használhat és fejleszthet ki a tréner vagy a tanár. A legfontosabb, hogy a játékhoz kapcsolódjon, és értelmes legyen.
- **Szintek:** A szinteket gyakran küldetések, történetszálak vagy gyűjtött pontok határozzák meg. A különböző szintek elérése motiválhatja a játékost/tanulót, hogy keményebben dolgozzon. A szinteket világosan meg kell határozni és értelmezni kell a játékos számára, mert látnia kell, hogy milyen konkrét célt érhet el azzal, hogy keményebben dolgozik.
- **Küldetések/kihívások:** A küldetések vagy kihívások lehetnek olyan feladatok, amelyeket az egyéneknek teljesíteniük kell, de ha nem sikerül, annak nincs negatív hatása. Hasznos, ha a kihívások tanulási stratégiákat tartalmaznak, például olyan problémamegoldást, amely nem szokványos gondolkodást igényel.
- **Ranglisták:** a versenyzési igényekhez ranglistákat kell használni. Ez motiválhatja a játékosokat, mivel szeretnék látni a nevüket a ranglistán, ami keményebb munkára ösztönzi őket. A ranglistákat különböző csapatok és egyének számára is létre lehet hozni.
- **Értesítés:** az értesítés fontosabb a digitális gamifikációs eszközökben, mint a zöld készségek fejlesztésére készített játékban. Az értesítéseknek is vonzónak kell lenniük, mert különben a játékos egyszerűen átugorja azokat anélkül, hogy odafigyelne rájuk. Az értesítéseknek képesnek kell lenniük arra, hogy cselekvésre hívjanak fel, nem csak a cselekvésekre adott válaszokra. csak hogy egy példát mutassak: egy háborús játékban egy értesítés lehet, lehet: Támadás alatt állsz! - ez az értesítés cselekvésre szólítja fel a játékost, hogy védekezzen, vagy harcoljon vissza. Ha az értesítések nem relevánsak, akkor haszontalanok.

3. Példák a gamifikációs elemekre

1. **Pontok adása a tanulmányi célkitűzések teljesítéséért.** A célok teljesítéséért járó pontok adása kiváló módja lehet a tanulók motiválásának. Segíthet a fejlődés nyomon

követésében és az elkötelezettség növelésében is. Pontok adása a nem tanulmányi célok eléréseért. A tanárok nem tanulmányi célokat is jutalmazhatnak pontokkal, például az osztályterem rendbetételét. Ez segít motiválni a tanulókat, hogy mind a tanulmányi, mind a nem tanulmányi célokat teljesítsék, ami ösztönzi általános sikerességüket.

2. **Reflektáljon a személyre szabott teljesítményre.** A személyre szabott teljesítmény reflektálása segít a tanulóknak azonosítani és nyomon követni a fejlődésüket. Ez jó módja annak, hogy a tanulók önértékeljék, mit tanultak, megjósolják a jövőbeli viselkedésük eredményeit, és lássák, milyen messzire kell még eljutniuk a sikerhez.
3. **A "fejlődés" különböző módszereinek használata.** A szintek és ellenőrzőpontok használata segíthet a tanulóknak abban, hogy úgy érezzék, hogy haladnak a játékban. Ez arra készíti őket, hogy kiderítsék, mi történik ezután, ami fenntartja a figyelmüket a tanulásra összpontosítva.
4. **Lehetőséget biztosítunk arra, hogy pontok helyett jelvényeket adjunk.** A jelvények szintén jól működnek, ha a tanulók motiválásáról és bátorításáról van szó. A pontok hatékony alternatívája, a jelvények nagyszerű módja annak, hogy a verseny elemét az osztályterembe helyezzük. Emellett segíthetnek a közösség érzetének kialakításában és az osztályteremben való elkötelezettség növelésében, ami fantasztikusan hat a tanulás sikerére.
5. **Használjon különböző platformokat vagy alkalmazásokat.** A különböző platformok vagy alkalmazások használata nagyszerű módja annak, hogy a tanulókat lekössük. A tanárok a diákok elkötelezettségét tablettel, okostelefonokkal és más eszközökkel érhetik el, hogy a tanulók bármikor és bárhol hozzáférhessenek a tanulási forrásokhoz.

A felsorolt és bemutatott pszichológiai szükségletekkel foglalkozni kell ahhoz, hogy a gamifikációs módszer sikeres legyen, és jobb hatást érzünk el a tanításban és a tanulásban. Az eszközöket könnyen hozzá lehet igazítani a tudásanyaghoz, illetve a csoport vagy az osztály igényeihez, de nem kell mindegyiket egyszerre használni, ez valóban az adott szituációtól függ, ezért használjuk eszközforrásként.

4.4.Következtetés

A játékosítás széles körben használt eszközzé vált az oktatásban a diákok elkötelezettségének és motivációjának növelésére. E célok eléréséhez azonban elengedhetetlen a gyakorlati intézkedések és ajánlások követése. A tervezéstől a megvalósításig és a jó gyakorlatokig a gamifikáció folyamata jobban megérthető és hasznosítható. E gyakorlati tippek alkalmazásával az oktatók hatékonyabb gamifikált tanulási élményeket hozhatnak létre diákjaik számára, ami jobb tanulási eredményekhez és elkötelezettséghez vezet. Összességében a gamifikáció sikeres megvalósításához az oktatásban alapos ismeretekre van szükség az alapelvekről, stratégiákról és a legjobb gyakorlatokról, amelyek gondos tervezéssel és kivitelezéssel érhetők el.

5. 5 Felhasználói kézikönyv a Degrebe projekt digitális oktatási csomagjához

E fejezet célja, hogy elmagyarázza a Degrebe projekt digitális oktatási csomagjának használatát mind a fiatal mezőgazdasági szakemberek, mind a Z generációs diákok és oktatók számára. Az oktatási csomag három összetevőből áll: a tudásbázis, a kvízek, a vizuális regényen alapuló Avocado Boy játék. A Felhasználói kézikönyv megmutatja, hogyan érhetők el és mit lehet velük csinálni.

KULCSSZAVAK: *oktatási csomag, tudásbázis, kvízek, vizuális regény*

TANULÁSI CÉLOK: E fejezet elolvasása után a felhasználó képes lesz elérni az online oktatási csomagot, annak összetevőit egyenként vagy komplex módon használni, a mezőgazdasági vállalkozások zöld ismereteinek háttérismereteit elsajátítani, játékban használni és kvízek segítségével tesztelni.

5.1.Bevezetés

A Degrebe projekt egy digitális oktatási csomagot fejlesztett ki, hogy megkönnyítse a felhasználók számára a környezeti problémák kezeléséhez szükséges puha (transzverzális) készségek háttérismereteinek elsajátítását a fenntartható mezőgazdasági vállalkozásokban. Ez az oktatási csomag egy 5 fejezetből álló, elméleti magyarázatokat tartalmazó tudásbázisból, az egyes fejezetekhez kapcsolódó kvízből és a vizuális regényen alapuló Avocado Boy játékból áll. A játék során a felhasználók szórakoztató, játékos formában gyakorolhatják a fenntartható mezőgazdasággal kapcsolatos ismereteiket és a mezőgazdasági dolgozók szükséges puha (transzverzális) készségeit. Ez a fejezet ismerteti, hogyan lehet elérni a digitális oktatási csomagot, és hogyan lehet használni.

A csomag célcsoportja a fiatal (16-22 éves) mezőgazdasági tanulók és munkavállalók. A pedagógusok is hasznosnak találhatják a tanításban és a diákok ellenőrzésében. A csomag egyénileg és az osztályteremben is használható.

A tudásbázis biztosítja a szükséges ismereteket, a kvízek pedig segítenek a felhasználóknak felmérni a tanulásban való előrehaladást, a játékosított vizuális regény szórakoztató gyakorlatot kínál. A kvízek és a játék többször is megismétlődhet. A játék összekapcsolódik a tudásbázissal és a kvízek, így a felhasználó abbahagyhatja a játékot, és konzultálhat az elméleti tananyaggal.

A digitális oktatási csomag elérhető a projekt honlapján (<https://degrebe-project.eu/>) és közvetlenül a <https://degrebee.trebag.hu> címen 5 nyelven: Ezek a projektpartnerek nyelvei: bolgár, cseh, angol, görög, magyar. Az anyag használata ingyenes. A vizuális regény játék online játszható.

5.2.A tudásbázis

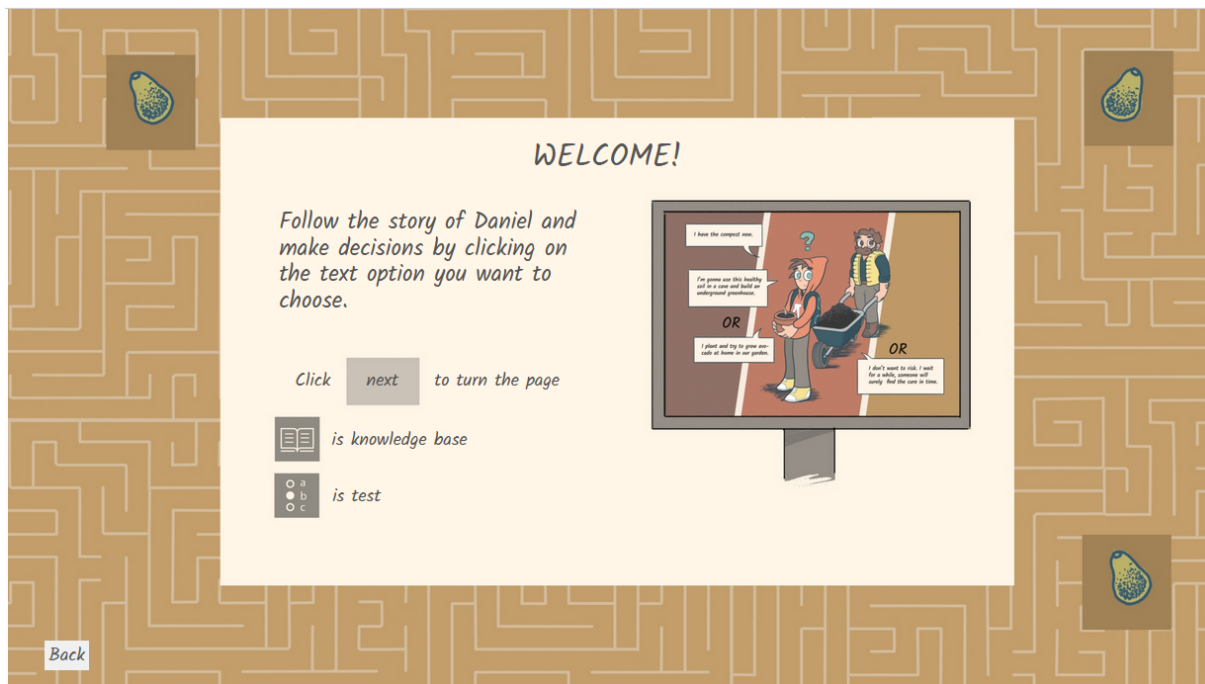
Ez egy 5 fejezetből álló elméleti tananyag, amely 5 konkrét környezeti problémával és 5 olyan puha készséggel foglalkozik, amelyekkel egy sikeres mezőgazdasági dolgozónak/vállalkozónak rendelkeznie kell. A témák kiválasztása a projektpartnerek által a célcsoport tagjai körében a partnerek országaiban végzett előzetes kutatáson alapul. Az alábbi táblázat mutatja a problémák és a készségek kapcsolatát, valamint a Tudásbázis fejezetszerkezetét.

Soft skillek (Puha készségek)	Konkrét környezeti problémák
alkalmazkodóképesség	üvegházhatású gázok kibocsátása
kreativitás	körforgásos gazdaság
rugalmasság	vízszennyezés
empátia	fenntartható élelmiszer-gazdálkodás
tervezői gondolkodás	mobilitási lehetőségek

(2. táblázat: A tudásbázis fejezetszerkezetének táblázata)

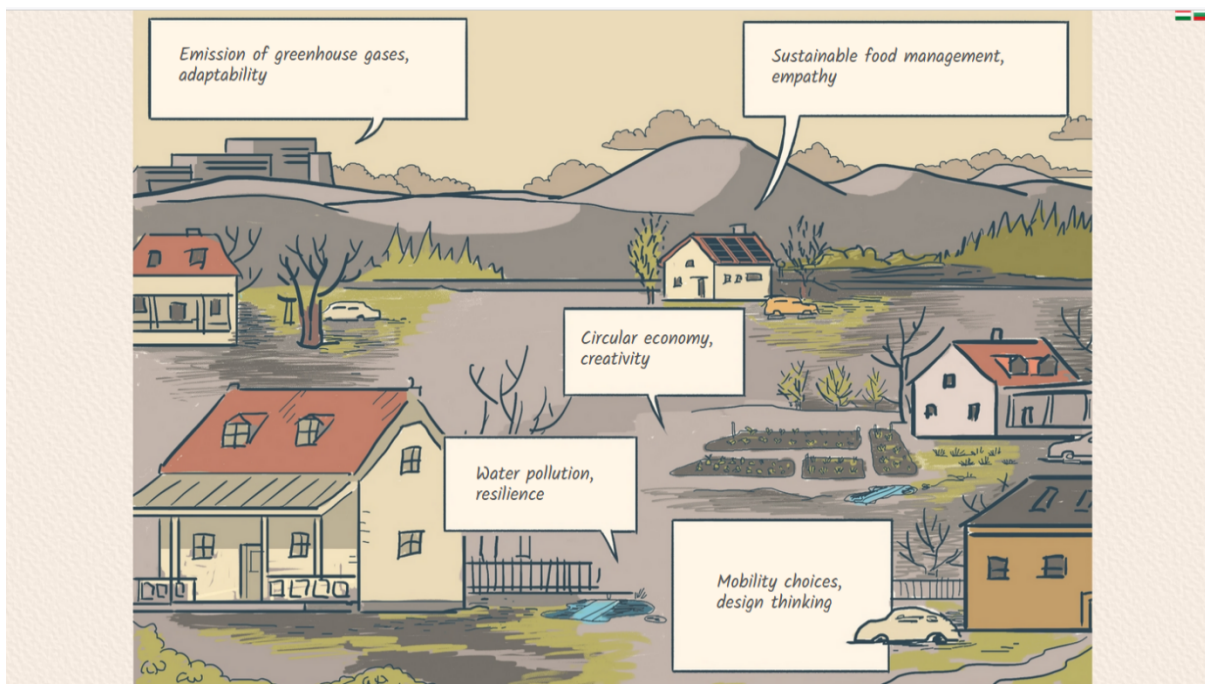
Az anyag magyarázatokat tartalmaz, szükség esetén illusztrációkat/grafikonokat, forrásanyagokat további tanulmányok folytatására. A PDF-fájlok online olvashatók vagy letölthetők. Minden fejezethez egy kvíz is kapcsolódik, hogy a felhasználók saját maguk is felmérhessék tanulmányi előrehaladásukat. A megszerzett ismereteket a gyakorlatban is lehet alkalmazni az online vizuális regényjátékkal, amelyben a fenntartható zöld mezőgazdasági vállalkozás ismereteire alapozva kell meghozni a szükséges döntéseket. A Tudásbázis bolgár, cseh, angol, görög, magyar, angol és bolgár nyelven érhető el.

A játékban a tudásbázis a könyv ikonra kattintva nyitható meg:



(16. ábra: A tudásbázis öt fejezetének ikonja a játékban)

Ha a Tudásbázis ikonra kattint, az öt tudásbázis fejezet közvetlenül megnyitható:



(17. ábra: A játék öt tudásbázis fejezete)

5.3.A kvízek

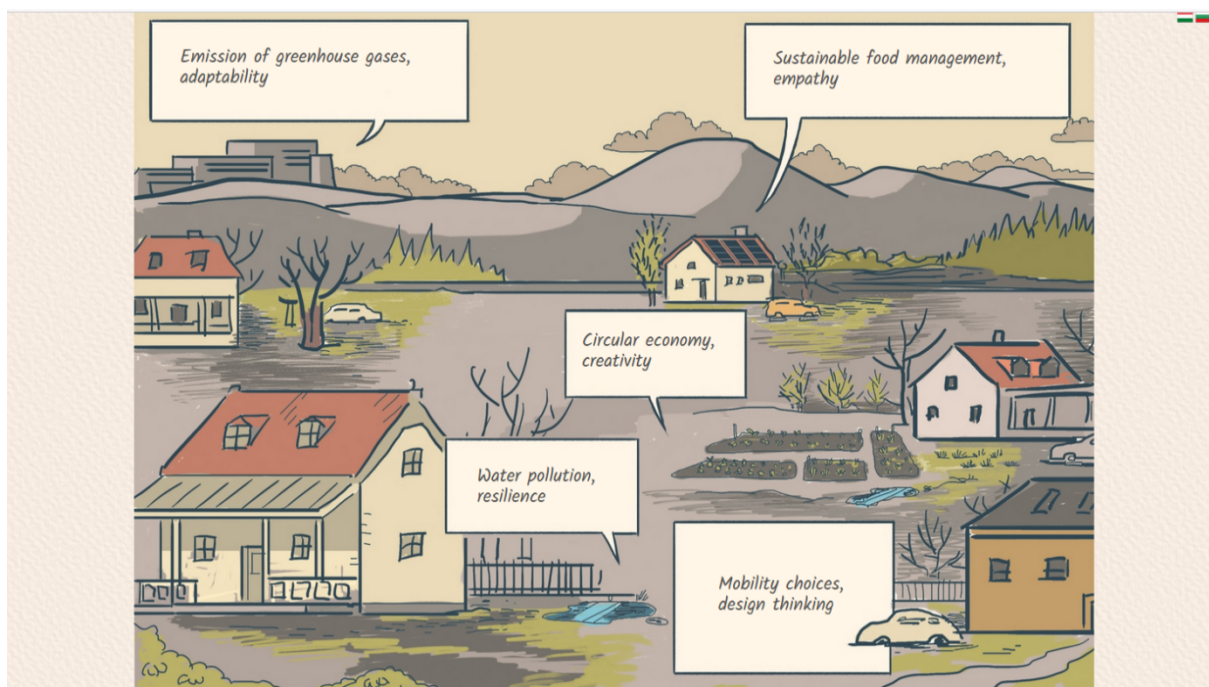
A kvízek azzal a céllal készültek, hogy értékelési eszközt nyújtsanak a digitális oktatási csomag felhasználói számára. A tudásbázis minden egyes fejezetéhez kapcsolódik egy kvíz, amely mind az adott fejezetben tárgyalt puha készségre, mind az adott környezeti problémára vonatkozó kérdéseket tartalmaz. Minden kvízben 10 feleletválasztós kérdés található. A kvízek megismételhetők. A kvízek végén azonnali visszajelzést kapunk arról, hogy hány helyes választ adtunk. A kvízek bolgár, cseh, angol, görög, bolgár, cseh és magyar nyelven érhetőek el.

A játékban a kvízek a Teszt ikonra kattintva nyithatók meg:



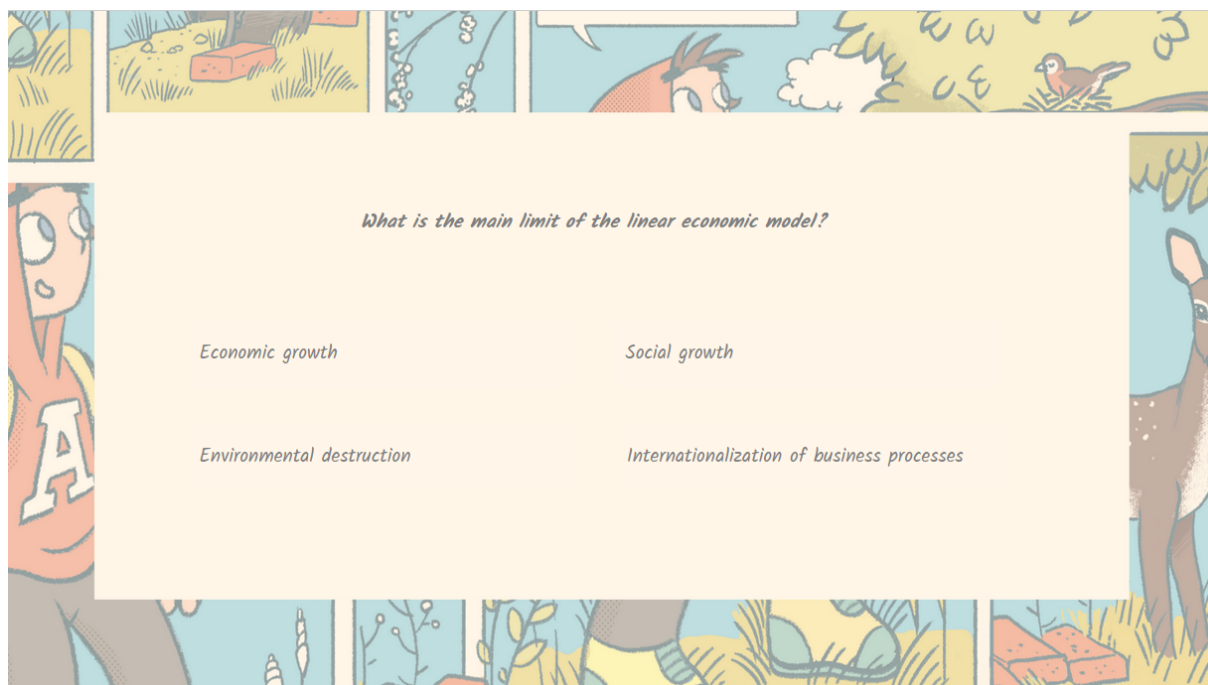
(18. ábra: A kvízek ikonja a játékban: "teszt")

Ha a teszt ikonra kattint, akkor az öt különböző teszthez/kvízhez jut:

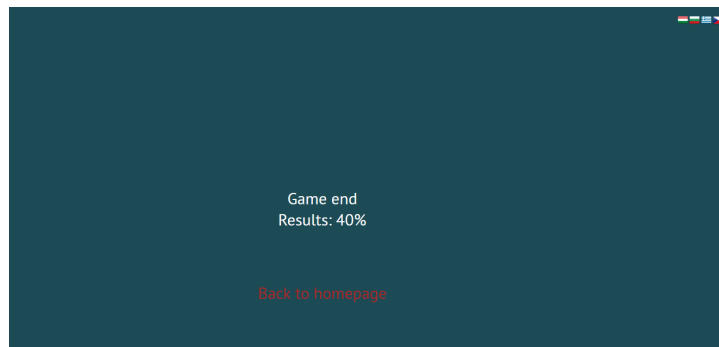


(19. ábra: Kvíz a játékban)

A megnyitott kvíz így néz ki, ha a kiválasztott válaszra kattint, automatikusan megjelenik a következő kérdés.



(20. ábra: Kvízkérdések)



(21. ábra: Visszajelzés a játékban található kvízkérdésekről)

5.4. Az "Avokádó fiú" játék

A játék címe az Avocado Boy című vizuális regényen alapul. Daniel, egy játékos fiú kalandjait meséli el, akinek váratlanul szembe kell néznie az avokádóültetés problémájával. A vizuális regény epizódjai a Tudásbázis anyagán alapulnak (5 készség + 5 környezeti probléma), amelyet 5 pálya képvisel.

Miközben a játékos követi Dániel kalandjait ezen az 5 útvonalon, időnként problémás helyzetekben döntéseket kell hoznia, és így személyesen is részt vesz Dániel jövőbeli sikereiben. Az útvonalak ugyanabból az élethelyzetből indulnak, de a játékos által hozott döntésektől függően különböző módon végződhetnek.

5.5. Hogyan kell játszani a játékot

A játék két linkről érhető el:

- a projekt honlapjáról (<https://degrebe-project.eu/>)
- egy közvetlen linkről (<http://degrebee.trebag.hu/>).



(22. ábra: A játék címlapja)

Regisztráció és bejelentkezés nem szükséges. A játék ingyenes.

5.6.Nyelvek

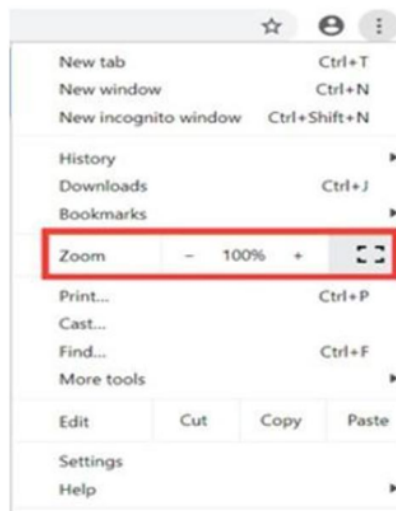
A játék bolgár, cseh, angol, görög, magyar és bolgár nyelven érhető el. A nyelvet a weboldal jobb felső sarkában található megfelelő zászló ikonra kattintva választhatod ki.



(23. ábra: Nyelvválasztás)

5.7.Optimalizálás

A játék asztali számítógépek képernyőjére van optimalizálva. Az optimális képernyőbeállítás 1920X1080. Ha túl nagyok találsz a képeket, menj a böngésző beállításaihoz (jobb felső sarok, 3 pont egymás alatt), és válaszd a "Nagyítás" lehetőséget. Itt beállíthatod a megfelelő méretet.



(24. ábra: A képernyő méretének optimalizálása, ha egyáltalán szükséges)

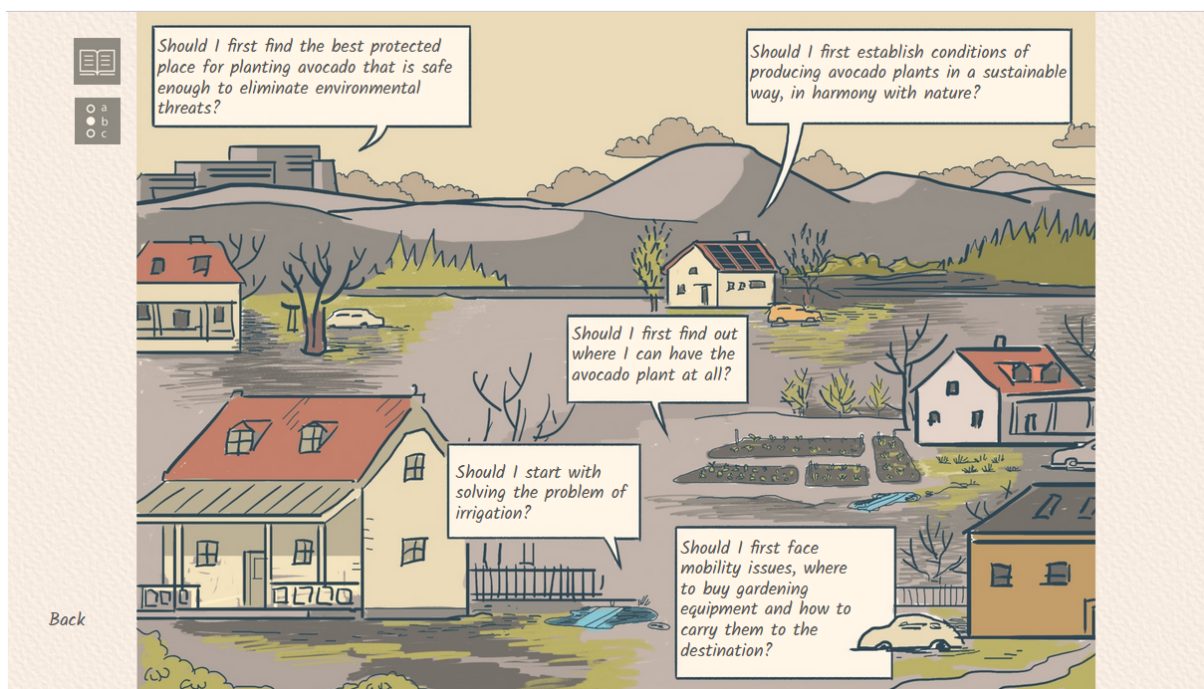
A játékhoz zene is tartozik. Ha nincs rá szükség, némítsa el vagy kapcsolja d ki a hangberendezést.

5.8.Játékmenet

Miután bejelentkezett és belépett, az első kép tájékoztatja a játékosokat a lehetőségekről. A megfelelő ikonra kattintva követhető a történetet, a Tudásbázisban tájékozódhatnak, vagy tesztet tölthetnek ki.



(25. ábra: Játék lehetőségek és ikonok)



(26. ábra: Útvonal kiválasztása a játékban)

A vizuális regény következő képein a játékos megérkezik a történet elejére, megismerkedik Daniellel, a főhőssel, és az alapproblémával, ami az avokádó ültetésének vágyához vezet.

Több mellékszereplő is van, köztük egy mentor figura, aki néha tanácsot ad vagy magyarázatot ad a helyzetre. A játék hasonlít a képregényekre, azzal a fontos különbséggel, hogy néha a hősnek kell döntéseket hoznia, és a játékos az, aki a hős helyett választ, egy adott lehetségsorozatból. Amikor döntési helyzet van, a kép szegmensekre van osztva. A játékosnak a választott lehetőség szegmensére kell kattintania, és onnantól kezdve Daniel kalandjai a játékos döntése alapján folytatódnak.

Az első döntési szituáció meghatározza, hogy milyen puha képesség és környezeti probléma lesz a játék középpontjában, és ki lesz a hős mentora. Ezek a lehetőségek:

Soft skill (puha készségek)	Környezeti probléma	Mentor
alkalmazkodóképesség	üvegházhatású gázok kibocsátása	Wormie

kreativitás	körforgásos gazdaság	Flowie
rugalmasság	vízszennyezés	Teknősbéka
empátia	fenntartható élelmiszer-gazdálkodás	Beebee
tervezői gondolkodás	mobilitási lehetőségek	Tara

(2. táblázat: Útvonalak, ismeretek, mentorok)

A játékos követi a kiválasztott útvonal történetét, és Dániel oldalán hoz döntéseket, minden egyes döntésével tovább módosítva a történet kimenetelét. Eközben a mentor tanácsot vagy információt ad. Nincsenek jó és rossz döntések, de ha a döntés az avokádó ültetésének kudarcához vezet, a játék véget ér. Az utak tetszőleges sorrendben játszhatók.

Hogyan hozzunk döntéseket

A történet előrehaladtával Dánielnek döntésekkel kell szembenéznie. Valahányszor választania kell, a játékos egy ilyen felosztott képet fog látni. Ha a kurzort a kép azon oldala fölé mozgatja, amelyiket választani szeretné, és a kézzel a szövegre kattint, akkor meghozta a döntését.



(12. ábra: Döntések meghozatala a játékban)

Fogalomtár

Analóg játékok: Az analóg játékok, más néven nem digitális játékok minden olyan játéktípus, amelyet nem digitális eszközön, például számítógépen, játékkonzolon, telefonon vagy táblagépen játszanak. A nem digitális játékok közé tartoznak például a társasjátékok, a kártyajátékok és a sportjátékok.

Vegyes tanulás: olyan oktatási stílus, amelyben a diákok a hagyományos, személyes tanítás mellett elektronikus és online médián keresztül is tanulnak.

Kompetenciaalapú tanulás: olyan oktatási, értékelési, osztályozási és tudományos beszámolási rendszerek, amelyek azon alapulnak, hogy a tanulók bizonyítják, hogy elsajátították azokat az ismereteket és készségeket, amelyeket az oktatás során várhatóan elsajátítanak. Az állami iskolákban a kompetenciaalapú rendszerek állami tanulási standardokat használnak a tanulmányi elvárások meghatározásához, és minden tantárgy, tantárgyi terület vagy évfolyam esetében meghatározzák a "kompetenciát" vagy "jártasságot" (bár más standardokat is használhatnak, beleértve a kerületek és iskolák vagy a tantárgyi szervezetek által kidolgozott standardokat).

Kreatív írás: Az írás olyan formája, ahol a kreativitás áll a cél előterében, a képzelet, a kreativitás és az innováció felhasználásával, hogy egy történetet érzelmi hatású, erős írott képi megjelenítéssel meséljen el.

Digitális oktatás: a digitális eszközök és technológiák innovatív használata a tanítás és a tanulás során, gyakran nevezik technológia-alapú tanulásnak (TEL) vagy e-tanulásnak. A digitális technológiák használatának feltárása lehetőséget ad az oktatóknak arra, hogy az általuk oktatott kurzusokban magával ragadó tanulási lehetőségeket alakítsanak ki, amelyek vegyes vagy teljesen online kurzusok és programok formájában valósulhatnak meg.

Oktatási videók: virtuális médium, amely segít az egyéneknek vagy diákoknak a fogalmak jobb megértésében a GD és a videók segítségével.

Eljegyzés: Az elkötelezettség a tanulók által a tanulási tevékenységben való részvétel, érdeklődés és figyelem szintjét jelenti. A játékosításban a cél az elkötelezettség növelése egy olyan magával ragadó és interaktív tanulási élmény létrehozásával, amely a tanulókat a tanulási folyamatban való aktív részvételre motiválja. Az olyan gamifikációs stratégiák, mint a jelvények, ranglisták és előrehaladási sávok segíthetnek az elkötelezettség növelésében és a tanulók érdeklődésének fenntartásában.

Visszajelzés: A visszajelzés a tanulóknak a feladatban vagy tevékenységben nyújtott teljesítményükről nyújtott információ. A játékosításban a visszajelzés arra szolgál, hogy a tanulók megértsék, hogyan haladnak előre, és hogy motiválja őket a tanulási tevékenységben való további részvételre. A hatékony visszajelzés időszerű, releváns és a tanuló igényeihez igazított.

Játékalapú tanulás: a játék jellemzői és elvei a tanulási tevékenységekbe ágyazódnak. Ez egyfajta aktív tanulási tapasztalatszerzés játékkeretben.

Gamifikáció: Gamification: A gamifikáció a játékelemek és tervezési technikák alkalmazása nem játék jellegű kontextusokban, például az oktatásban, az elkötelezettség és a motiváció

növelése érdekében. A játékmechanizmusok, mint például a jutalmak és a verseny, beépítése a tanulási tevékenységekbe az általános tanulási élmény fokozása érdekében.

Játékmechanika: A játékmechanika azokat a szabályokat és rendszereket jelenti, amelyek a játékmenetet szabályozzák. A gamifikáció során ezeket a mechanikákat nem játékkontextusokban alkalmazzák, hogy azok még vonzóbbá és interaktívabbá váljanak. A gamifikációban használt általános játékmechanizmusok közé tartoznak a pontok, a szintek, a jelvények és a ranglisták.

Zöld készségek: a fenntartható és erőforrás-hatékony társadalomban való élethez, annak fejlesztéséhez és támogatásához szükséges ismeretek, képességek, értékek és attitűdök.

Motiváció: A motiváció arra utal, hogy az egyének miért vesznek részt egy adott viselkedésben vagy tevékenységben. A játékosításban a cél a motiváció növelése olyan jutalmak, visszajelzések és egyéb ösztönzők biztosításával, amelyek a tanulókat a tanulási tevékenység folytatására ösztönzik. A motiváció a gamifikáció lényeges eleme, mivel döntő fontosságú a tanulók elkötelezettségének és érdeklődésének fenntartásához.

Projektalapú tanulás: A projektalapú tanulás (PBL) egy olyan oktatási módszer, amelyben a diákok valós és személyes jelentőséggel bíró projektekben való aktív részvétel révén tanulnak. Projektalapú oktatásnak is nevezik, és olyan oktatási megközelítés, amelynek célja, hogy a tanulóknak lehetőséget biztosítson arra, hogy a valós világban felmerülő kihívások és problémák köré épülő, magával ragadó projektek segítségével fejlesszék tudásukat és készségeiket.

Cselekmény: A cselekmény a történetben lezajló események sorozata. Ez a történet cselekménye, amely előreviszi az elbeszélést.

Soft skillek: olyan személyes tulajdonság, amely támogatja a helyzetfelismerést és növeli az egyén képességét a munka elvégzésére. A puha készségek kifejezést gyakran az emberi készségek vagy az érzelmi intelligencia szinonimájaként használják. A kemény készségekkel ellentétben, amelyek egy személy technikai képességét írják le egy konkrétan meghatározott feladat elvégzésére, a puha készségek széles körben alkalmazhatóak a különböző munkakörökben és iparágakban. Gyakran mondják, hogy míg a kemény készségek segíthetnek valakinek eljutni egy interjúra, a puha készségek segítenek abban, hogy az illető megkapja és megtartsa az állást.

Mesélés: A történetmesélés: a történetek megosztásának társadalmi és kulturális tevékenysége, néha improvizatív, színpadias vagy díszítő jellegű.

Vizuális regény: A digitális interaktív fikció egy formája. A szöveges elbeszélést statikus vagy animált illusztrációkkal és különböző mértékű interaktivitással kombinálja.

Hivatkozások

- Abfall: Luzern will den Spieltrieb wecken. Letölthető: <https://www.luzernerzeitung.ch/nachrichten/zentralschweiz/lu/Abfall-Luzern-will-den-Spieltrieb-weckenart92,94072> (honlap felkeresve: February 1, 2023)
- BOND Regional Policy Roundtable. Letölthető: <https://www.bondproject.eu/project-activities/regional-policy-roundtables/> and https://kisleptek.hu/en/news/lego_en/ (honlap felkeresve: February 3, 2023)
- Domino's [Top 10 Examples in Gamification]. Letölthető: <https://www.linkedin.com/pulse/top-10-examples-gamification-learn-organizations-have-dubey> (honlap felkeresve: February 3, 2023)
- Gamification. Letölthető: <https://www.valamis.com/hub/gamification> (honlap felkeresve: February 3, 2023)
- Gamification in Education: What is it & How Can You Use It? Letölthető: <https://www.trueeducationpartnerships.com/schools/gamification-in-education/> (honlap felkeresve: February 3, 2023)
- Genially. Letölthető: <https://genial.ly> (honlap felkeresve: February 24, 2023)
- KFC Shrimp Attack [Gamify's Top 9 Best Advergaming | Gamification Marketing 2021 (video)]. Letölthető: <https://www.gamify.com/gamification-blog/top-9-best-advergaming-gamify-2021#:~:text=KFC%27s%20%22Shrimp%20Attack%22> (honlap felkeresve: January 18, 2023)
- Lego Serious Play Wikipedia. Letölthető: https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Serious_Play (honlap felkeresve: January 28, 2023)
- Michael Sailer, Jan Ulrich Hense, Sarah Katharina Mayr, Heinz Mandl (2017): How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction, Computers in Human Behavior, Volume 69, 2017, Pages 371-380, ISSN 0747-5632 <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>.
- Non-digital games. Letölthető: <https://mlpp.pressbooks.pub/gamebasedlearning/chapter/non-digital-games/> (honlap felkeresve: February 3, 2023)
- Socrative. Letölthető: <https://www.socrative.com/> (honlap felkeresve: February 24, 2023)
- Starbucks Loyalty Program Case Study. Letölthető: <https://www.trybeans.com/blog/starbucks-loyalty-program-analysis> (honlap felkeresve: January 20, 2023)
- T-Mobile [TOP 12 POWERFUL EXAMPLES OF GAMIFICATION IN THE BUSINESS WORLD].d Letölthető: <https://www.growthengineering.co.uk/top-12-examples-of-gamification-in-business/> (honlap felkeresve: February 3, 2023)
- The first gamification: the case of United Airlines. Letölthető: <https://romanjnx.medium.com/the-first-gamification-the-case-of-united-airlines-f7e3dab5a81c> (honlap felkeresve: January 22, 2023)
- The fun theory: repaying instead of punishing. The Swedish model to stoke the civic engagement. Letölthető: <https://www.reshumana.com/regions/europe/the-fun-theory-repaying-instead-of-punishing-the-swedish-model-to-stoke-the-civic-engagement/> (honlap felkeresve: February 1, 2023)
- The Fun Theory, Volkswagen's piano staircase experiment proves the power of fun. Letölthető: <https://shsnorsenews.org/1647/columns/the-fun-theory/> (honlap felkeresve: February 1, 2023)
- Virtual reality – honlap felkeresve: February 17, 2023. Letölthető:

- <https://www.vrowl.io/how-police-use-virtual-reality-for-training-and-education/>
- <https://www.vrowl.io/the-22-best-examples-of-how-companies-use-virtual-reality-for-training/>
- <https://www.microsoft.com/en-us/hololens/industry-healthcare>
- <https://artsandculture.google.com/project/expeditions>
- <https://virtualspeech.com/blog/vr-education-example-use-cases>
- What is Your Story? A Card Game for Narrative Development. Letölthető: <https://flipped.coventry.ac.uk/tool/what-is-your-story-a-card-game-for-narrative-development/#1476457066400-09eabfce-7228> (honlap felkeresve: February 4, 2023)
- Other online resources
- <https://www.allencomm.com/blog/2018/03/best-onboarding-ingredients-numbers/>
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131513000031>
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1071581914001256>
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1071581914001256>
- <https://www.linkedin.com/pulse/planning-gamification-leo-abdala>
- <https://dergipark.org.tr/en/pub/cet/issue/46996/590005>
- <https://assets.cambridgeenglish.org/webinars/the-value-of-gamification-for-language-learning.pdf>
- <https://www.trueeducationpartnerships.com/schools/gamification-in-education/>
- <https://tka.hu/nemzetkozi/6575/jatekositas>
- http://tanarblog.hu/attachments/3010_7_gamification.pdf
- <http://www.oktatas-informatika.hu/2013/03/rab-arpad-a-gamifikacio-lehetosegei-a-nem-uzleti-celu-felhasznalasok-teruleten-kulonos-tekintettel-a-kozep-es-felsooktatasa/>
- <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>
- <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>
- <https://timesofindia.indiatimes.com/readersblog/herbinger/gamification-physical-digital-and-phygital-and-its-importance-in-education-for-equitable-and-life-long-learning-43542/>
- <https://www.pickcel.com/blog/gamification-in-education-complete-guide/>
- Deci, E. L. (1971). Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 18, 105–115.
- Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation.
- Fadlurrohim, Ishak, Asmar Husein, Liya Yulia, Hery Wibowo, Santoso Tri Raharjo, 2020, “Learning Media and Technology: Generation Z and Alfa”.
- Guglielmino, Lucia M., Guglielmino and Paul J, 2016, “Learning Pathways in Higher Education: Design Principles for Effective Curriculum Planning and Instruction”
- Dolot, Anna. (2018). The characteristics of Generation Z. *e-mentor*. 44-50. 10.15219/em74.1351.
- Aldhafeeri, Fayiz & Alotaibi, Asmaa. (2022). Effectiveness of digital education shifting model on high school students’ engagement. *Education and Information Technologies*. 27. 1-23. 10.1007/s10639-021-10879-4.
- Kupperschmidt, B.R. (2000). Multigeneration Employees: Strategies for Effective Management. *Health Care Manager*, 19(1), 65–76. DOI: 10.1097/00126450200019010-00011
- Legault, L., Green-Demers, I., Grant, P., & Chung, J. (2007). On the self-regulation of implicit and explicit prejudice: A self-determination theory perspective.
- Lepper, M. R., Greene, D., & Nisbett, R. E. (1973). Undermining children’s intrinsic interest with extrinsic reward: A test of the “overjustification” hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 28(1), 129–137

- M. Scager, M. J. Boon, A. M. de Jong, & J. J. M., 2016, "Creating Personalized Learning Pathways in Higher Education"
- Mannheim, K. (1952). *The Problem of Generations*. P. Kecskemeti (Ed.). *Essays on the Sociology of Knowledge*. New York: Collected Works, Routledge.
- Purnomo, Agus, Nurul Ratnawati, Nevy Farista Aristin. 2016. "Development of Blended Learning in Generation Z". *Journal of IPS Learning Theory and Praxis*
- Singh, A.P., Dangmei, J. (2016). *Understanding the generation Z: the future workf*