

Game-Based Learning and Gamification

Prága 2023.július 17-21.

Mlecsenkov Eszter

2023 nyarán részt vehettem egy prágai továbbképzésen az ERASMUS+ KA1 mobilitási projektek keretein belül. Az angol nyelvű képzés célja az volt, hogy a résztvevők megismerjék a *Game-Based Learning* (játékokon keresztüli tanulás) különböző aspektusait és az ehhez kapcsolódó oktatási forrásokat. A kurzus során az elméleti tudás megszerzése mellett lehetőség volt a gyakorlatban is kipróbálni a GBL kínálta számos lehetőséget és ezáltal fejleszteni a digitális kompetenciáinkat. Ezen kívül megtanulhattuk és kipróbálhattuk a *storytelling* (történetmesélés) módszertanát is. Továbbá egy olyan internetes felületet is megismerhettünk, amely a diákokat játékos formában vezeti be a *kódolás* világába. Az egyes modulok elvégzése során nemzetközi környezetben, csoportmunkában dolgoztunk.



A kurzust a prágai ITC - International Training Center szervezte. Prágát és az adott kurzust leginkább a könnyű megközelíthetőség és munkám számára releváns téma miatt



választottam. Az utam során maximálisan elégedett voltam a szállással (Hotel DAP), valamint a kurzus helyszínével, a tanterem felszerelésével és az oktatók felkészültségével. A kurzus szervezői nagyon hatékonyan intézték az adminisztrációt, szükség esetén technikai eszközöket, valamint minden nap frissítőket is biztosítottak. A kurzus kiegészítő

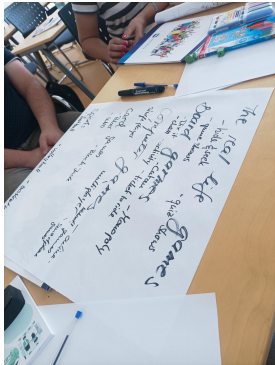
programja volt egy prágai városnéző séta is, ahol megismerkedhettünk a város legfontosabb nevezetességeivel és azok történelmi hátterével. A továbbiakban először a kurzuson tanultakat szeretném bemutatni, összefoglalni.

1.nap

A kurzus résztvevői egy ismerkedős játék segítségével bemutatkoztak egymásnak. A bemutatkozás után a *popcorn módszer* segítségével

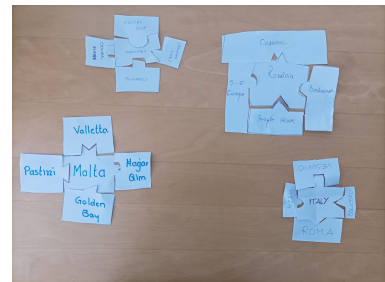


feltártuk, hogy ki milyen elvárásokkal, célokkal, esetleges félelmekkel érkezett a mobilitásra. A módszer lényege, hogy résztvevők a gondolataikat nem strukturáltan egymás után, hanem kötetlen sorrendben osztják meg egymással. Az első nap részét képezte a "game/gamification/game-based" fogalmak csoportmunkában történő definiálása és a játékok típusainak megismerése. Ezen a napon lehetőség nyílt a küldő intézmények bemutatására is. A délután folyamán pedig egy szervezett programon ismerkedhettünk meg Prága nevezetességeivel.



2. nap

A következő napon tovább mélyítettük a *játék* fogalmának megismerését. Közös játék során kipróbáltuk a *Quizizz* alkalmazás használatát valamint a korábban megismert elméleti háttér segítségével elemeztük a lejátszott játékot felépítő elemeket.



Ezután csoportmunkában saját játékot készítettünk, amit az egyes csoportok ki is próbálhattak. A csoportom egy olyan puzzle-t készített, melyben a 3 különböző országhoz kellett jellemzőket társítani. Ezeknek a játékoknak a felépítését is elemeztük a tanult elmélet segítségével.



Ezen a napon délutáni oktatás is volt és újra csoportmunkában dolgoztunk. A délután folyamán szakirodalmi szövegeket dolgoztunk fel a *gamification* elméleti háttérével és eszközeivel kapcsolatban. A szövegfeldolgozás az *Octalysis* nevű módszer segítségével történt, ami játékosította mi a tanulási folyamatunkat is. Az elméleti háttér feldolgozása közben csapatonként egy konkrét iskolai tanulási folyamatot kellett megterveznünk és kidolgoznunk, melynek során hasznosítani kellett az aznap megismert eszközöket. A saját csapatom például egy 5-6 tanórából álló modult tervezett, 14-15 éves diákoknak, pszichológia tantárgy tanításához.

3. nap

Ezen a napon kipróbálhattuk a digitális eszközök alkalmazását szabadtéri oktatás során. A *Goosechase* nevű alkalmazás segítségével 3 csoportban játszottunk egy kincsvadászós játékot a képző helyszín környékén. A játék során különböző küldetéseket kaptunk (pl. készíts fotót egy külföldi rendszámú autóról stb.) A küldetéseket valós időben tudtuk dokumentálni, a játékvezető pedig



folyamatosan, élőben jelzett vissza az alkalmazáson keresztül a teljesítményünkkel, pontjainkkal kapcsolatban. A kincsvadászat egyben egy verseny is volt a csapatok között.

Az izgalmas játék után közösen elemeztük annak felépítő elemeit, elméleti háttérét. Ezután párban megbeszéltük, hogy hogyan tudnánk alkalmazni a módszert a saját munkánk során, valamint megbeszéltük ennek a játéktípusnak az előnyeit és hátrányait is. A nap végén megismerkedhettünk a *QR kódok*, *Linktree* felület használatának lehetőségeivel is.

4. nap

A következő nap a történetmesélés elméleti háttérével (pl. *Hero's journey*) és ennek digitális gyakorlati lehetőségeivel ismerkedtünk meg. Csoportmunkában egy saját történetet írtunk, melyet különböző digitális eszközök segítségével (pl. *storyjumper*, *canva* stb.) be is mutattunk. A nap második részében a kódolás egyszerű lépéseivel és játékos formáival ismerkedhettünk meg az www.hourofcode.com weboldal segítségével. A kódolás játék végén a sikeresen elvégzett feladatokról kis oklevelet is kaptunk.



5. nap

Az utolsó napon is a gamification gyakorlati lépéseivel, lehetőségeivel foglalkoztunk. A megszerzett tudást felhasználtunk egy adott, saját tanítási/ tanulási folyamat megtervezéséhez majd zárásként egymásnak is bemutattuk a tervezett folyamatokat.

A kurzus végén különböző játékos feladatok (*point of view cards* - kártyák, melyeken 1-1 kép és szó szerepelt) és kiscsoportos beszélgetések segítségével reflektáltunk a közösen együtt töltött időre, majd sor került az oklevelek átadására is.

Összegzés

A mobilitás során jelentősen fejlődtek a kommunikációs készségeim. Számos alkalommal dolgoztunk csoportban/párban, ahol mindvégig az angol nyelvet használtuk. Angol nyelvű prezentáció során mutattam be az iskolámat is. A szabadidős tevékenységek során is angolul beszélünk egymás között a résztvevő kollégákkal. A kurzus során feldolgozott tananyagok és az oktatói előadásainak köszönhetően a szakmai szókinccsem is bővült.

A mobilitás során sikerült nemzetközi szakmai kapcsolatokat kiépítenem különböző országokból érkezett kollégákkal és közülük többel tartom is a kapcsolatot. Rengeteg új információt szereztem a különböző országok kultúrájáról és az ott folyó oktatási munkáról, aminek segítségével nagymértékben fejlődtek az interkulturális ismereteim és tágult a világlátásom.



Megismerhettem és a gyakorlatban is kipróbálhattam új IKT eszközöket és alkalmazásokat. A kurzus folyamán lehetőségem volt kipróbálni a kódolás egyszerűbb, játékos formáit, valamint az egyes digitális eszközök szabad térben való felhasználási lehetőségeit is. A kurzus során megismerkedhettem a (digitális) történetmesélés elméleti hátterével majd a gyakorlatban is alkalmazhattam a tanultakat.

Nyelvtanárként ezeket az ismereteket is be tudom majd építeni az órákba. Szeretnék az óráimon játékosításra épülő, pontrendszer alapú értékelést bevezetni. A megszerzett módszertani ismereteket, a megismert IKT eszközöket és a különböző alkalmazásokat fel tudom majd használni a nyelvórák színesítésre, pl. kreatív projektfeladatok valamint csoportokban, digitális eszközök segítségével végzett tevékenységek formájában. A tanulási



folyamat olyan részeit is szeretném játékosítani (pl. házi feladatok ellenőrzése, számonkérés, egyéni gyakorlás), melyek során eddig ritkábban használtam ilyen módszereket. Az új módszerek hozzá tudnak majd járulni a diákok motivációjának növeléséhez, valamint a digitális kompetenciáik fejlesztéséhez. A digitális történetmesélés módszertanát nyelvtanárként

mindenképpen szeretném felhasználni, pl. történetírás vagy projektfeladatok keretein belül.

Az elsajátított módszerek közül az ismerkedős játékokat, a szabadtéri játékokat vagy a visszajelzésre szolgáló feladatokat nem csak tanórai keretek között, hanem osztályfőnöki órákon, kirándulásokon, illetve egyéb iskolai programokon, pl. vetélkedőkön is fel tudom

majd használni. A küldő intézményem egyik munkaközösségében angol nyelven folyik a kommunikáció, ezért a nyelvi kompetenciáim fejlődése és a szakmai szókincsem bővülése is fontos szereppel bír a munkám során.

A kurzus során megszerzett tudást a kollégáimmal is meg fogom osztani, különböző módokon. A következő tanév során módszertani workshop, valamint bemutató óra megtartását is vállaltam. Ezeken kívül egy módszertani gyűjteményt is fogok készíteni számukra a kurzuson elsajátított ismeretek alapján. Véleményem szerint a mobilitási projektekben való részvétel számos előnnyel jár az iskola, a tantestület, az egyes kollégák és a diákság számára is. Az hasonló kurzusok segítenek a tanároknak a módszertani ismeretek frissen tartásában, tanóráik változatosabbá tételében, diákjaik kompetenciáinak fejlesztésében. A nemzetközi kapcsolatok kialakítása pedig akár későbbi diákcserek alapja is lehet. A fentiek alapján minden kollégámnak szívből ajánlom a hasonló kurzusokon való részvételt és ezeken belül pedig kifejezetten a prágai ITC International Training Center képzéseit.

