



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Tanító szak

**GAMIFIKÁCIÓ AZ OKTATÁSBAN, FANTASY SZEREPJÁTÉK A
TANÓRÁKON EGY FALUSI ISKOLÁBAN**

Belső konzulens: Szántóné Tóth Hajnalka

egyetemi tanársegéd

Készítette: Üst Norbert

HPCM49

levelező tagozat

Kaposvár

2023.

A tanulók meggyőződése, érzelmei, tapasztalatai meghatározó szerepet játszanak a természettudományokkal kapcsolatos érdeklődésük és kötődésük kialakulásában (Ellis, 2010). A hazai és nemzetközi attitűdvizsgálatok rávilágítottak arra, hogy a tanulók természettudományos tantárgyakkal kapcsolatos megítélése életkoruk előrehaladtával egyre inkább kedvezőtlen irányba változik (Csapó, 1999; Csíkos, 2010; Molnár, 2014; Chrappán, 2017). A kisgyermek veleszületett természetes kíváncsiságát, érdeklődését a természettudományok hagyományos oktatása nem képes fenntartani. A természettudományos ismeretanyagok nem igazán vonzóak az interneten felnövő gyerekek számára, az iskolában tanultakat nem feltétlenül képesek hasznosítani a mindennapokban.

Napjainkban a tanulók egyre inkább a virtuális világ csábításának vannak kitéve. Kapcsolataik inkább online térben vannak, a való életben nehezebben értetik meg magukat a másikkal. Hozzászoktak a gyors információáramláshoz és az ingergazdag tevékenységhez, amit a virtuális világ nyújt számukra (Kopházi et al, 2018). A számítógépes játékok egy fiktív világban tartják őket, ahová vissza-visszatérnek, és az életüket inkább egy ilyen eseményekben és akcióban gazdag környezetben töltik.

Kutatásom célja egy új, gamifikációval támogatott oktatási módszer kidolgozása, kipróbálása és hatékonyságának vizsgálata. Ehhez létrehoztam a valóságban megélhető szerepjátékbeli világot, amelytől azt várom, hogy növelje a tanulási motivációt, a gyermekek természettudományok iránti érdeklődését. Itt a gyermekek a természettudományos tanóráimon barbárok, paladinok, mágusok lehetnek, és még sok más szerepbe bújhatnak. Élhetik az itt kapott karakterek életét az iskolai környezetben is. Bemutatom nekik, hogy a valós életben, az iskolapadban is lehetnek hősök, éppúgy, mint a kedvelt játékaikban. A döntéseiknek a való életben éppolyan következményei vannak, mint a játékokban. Feltételezésem szerint a módszerem által a természettudományok tanulásában motiváltabbak lehetnek, természettudományos kompetenciáik fejlődhetnek.

Kutatási módszerem egy kontrollcsoportos fejlesztőkísérlet, amelyben két hasonló adottságokkal rendelkező iskola tanulói természettudományok iránti attitűdváltozását vizsgáltam meg, 60 tanuló bevonásával (kísérleti csoport 20 fő, kontrollcsoport 40 fő). Összehasonlítottam az előmérés és az utómérés eredményét mind a kísérleti, mind a kontrollcsoportban, a mérések között az eltelt három hónapban a kísérleti csoportban a gamifikációval támogatott oktatási módszert alkalmaztam, míg a kontrollcsoport a hagyományos módszerekkel haladt.

A vizsgálat eredményei igazolták, hogy a kísérleti csoport tanulójának természettudományok iránti attitűdjének változása meghaladja a kontrollcsoportét. Ezek az eredmények igazolják azt, hogy az általam kidolgozott módszer hozzájárul a tanulók természettudományok iránti attitűdjének pozitív irányba történő elmozdulásához.