

Legyen Élmény a Nyelvtanulás Együtt (LÉNYEg) - Élményalapú nyelvtanulás és nyelvoktatás középiskolás diákok, nyelvtanárok és a Szegedi Tudományegyetem hallgatóinak és oktatóinak részvételével
EFOP-3.2.14-17-2017-00001

A gamifikáció (játékosítás) módszerének használata az idegen nyelvek tanításában

Együd János Lászlóné

1. Bevezetés

A gamifikáció koncepciója az elmúlt évtizedben vált népszerűvé. Werbach és Hunter (2012) tág értelmezésében a gamifikáció a játékelemek és játékkervezési technikák alkalmazása nem játékkörnyezetben, így az oktatásban is. Ennek alapja a játékipar sikere, a közösségi média és az emberi pszichológia több évtizedes kutatása. Gamifikációs stratégiával alapvetően bármilyen feladat, folyamat vagy elméleti kontextus játékosá tehető. A fő célkitűzés a célszemélyek részvételének növelésére összpontosul, folyamatokban dolgoznak, feladatokat teljesítenek és játékelemek, valamint a speciálisan játékokban használt technikák, például ranglisták és azonnali visszajelzések beépítésével motiválják őket.

2. Gamifikáció az idegen nyelvek oktatásában

A játékelemek automatikusan javítják az idegennyelv-elsajátítás folyamatát. Minden játék három alapvető elemet integrál: meta-központú tevékenységeket, jutalmakat és haladást (Dickey, 2005). Minden játék egy mechanizmust alkalmaz a játékos számára, hogy jutalmat vagy jutalmazási rendszert kapjon. A játékosításban három fő kategória létezik, amelyek a következők: vezetők, díjak/jutalmak és elért eredmények. A vezetők és a felhasználók a játékban elért sikereik alapján kerülnek értékelésre. Ugyanezt a koncepciót használják a sportban, és legtöbbször ranglistát tartalmaz, amely erős motivációként szolgálhat. Ezt a kategóriát általában versenyszerű tevékenységekben használják, de az üzleti világ gyakran alkalmazza a csapatmunka motiválására. Egy másik verzió díjakat tűz ki. Ez olyan játékokban fordul elő, amikor a játékos az előzőek sikeres teljesítése után képes feloldani további tevékenységeket vagy szintek blokkolását. A díjak elősegítik a játékos további elkötelezettségét (Glover, Campbell, Latig, Norris, Toner és Tse, 2012). A nyelvtanuló számára a motiváció az elfogadás vagy a keveredés útján érkezik meg. Ha megkapják az elismerést, akkor ösztönözni fogok arra, hogy egy másik szintre lépjenek, vagy további jutalmat érjenek el. A játékokban megvalósított utolsó alapvető elem a fejlődés, ami kiemelten fontos elem. Leginkább az elkötelezettség és a motiváció szintjét adja a nyelvtanuló számára. Az idegennyelv-elsajátítás során a tanár az egészséges verseny szisztematikus előmozdításával és az osztályban elért haladás



bemutatásával valósítja meg a haladást. A nyelvtanuló képes megtapasztalni saját fejlődését, és kockázatvállalóvá válik, miközben motivált lesz a továbblépésre és a folytatásra.

A gamifikáció módszere azért is olyan sikeres az idegen nyelvek oktatásában, mert a mai nyelvtanulók többsége digitális bennszülött, azaz a hagyományostól eltérő módon tanulja és dolgozza fel az információkat, blogoláshoz, játékokhoz és közösségi hálózatokhoz is használja azokat. Az e-mailek helyett inkább szöveges üzeneteket írnak, és rövidítéseket használnak. A nyelvtanárok ezért számos olyan oktatási stratégiát valósítanak meg a tanórai és a tanórán kívüli foglalkozásokon, amelyek web alapú technológiákat, IKT alapú feladatokat, megosztott tanulást, mobil tanulási forrásokat és játékalapú programokat tartalmaznak. A New Media Consortium Horizon jelentés (2014) szerint a gamifikáció támogatja a tanárokat, és a módszertani eszköztárba való szilárd beépítés ideje körülbelül két-három év. A jelentés egyértelműen megállapította, hogy „a gamifikáció használata az oktatásban egyre nagyobb támogatást nyer a tanárok körében, akik elismerik, hogy a hatékonyan megtervezett játékok az eredményesség és a kreativitás jelentős növekedését ösztönözhetik a tanulók körében”.

A gamifikáció oktatásba történő integrálásának célja az, hogy vonzóbb és hatékonyabb tanulási tapasztalatokat szerezhessenek általa a nyelvtanulók, és vonzóan érezzék a nyelvtanulás élményét. Ez azon az ötleten alapul, hogy az oktatás már jó ideje használja a technikai innovációkat. A gamifikáció megnyitja az ajtót a nyelvtanuló előtt, hogy javítsa nyelvtanulási tapasztalatait, és ezzel egyidejűleg elsajátítsa a készségeket bármely feladat megoldásához. Ezenkívül a módszer lehetőséget kínál a tanulóknak arra is, hogy egymással kölcsönhatásba lépjenek, amint az egy társasjáték során is megtörténne. Ezt a kritériumot követve a játékok és az idegen nyelv tanításában a legelterjedtebb megközelítések és technikák többsége integrálódik.

Az oktatási célú gamifikáció az oktatási célokat elképzelő implikáción alapul. Ezeket az oktatási célokat a tanuló kihívásnak fogja tekinteni, amelyet teljesítenie kell annak érdekében, hogy az egyik szakaszból a másikba léphessen. A végén a kihívás és az egyik szakaszból a másikba lépés a tanulási eredmény részévé válik. Ez alternatívákat kínál a nyelvtanárok számára annak érdekében, hogy hatékonyan tervezhessenek, és újragondolják eddigi jó gyakorlataikat a játékokban és a tanulásban talált hasonlóságok alapján. Ezen kívül a motiváció is nő egy gamifikált oktatási környezetben, mivel a tanuló teljesítményét nyilvánosan elismerik a jutalmak rendszerén keresztül.

Az oktatási gamifikáció ötlépéses modellje általános, követése javasolt a tanítási és tanulási folyamat lépéseinél, a gamifikáció szempontjainak megtervezésénél. Ezt a modellt az alábbi táblázatban mutatjuk be, Huang és Soman (2013) alapján.

1.	2.	3.	4.	5.
A célcsoport és a kontextus megismerése	A tanulási célok meghatározása	A tanulási tapasztalatok megtervezése	A források azonosítása	Gamifikációs elemek alkalmazása

1. táblázat: Az oktatási gamifikáció ötlépéses modellje (Huan és Soman, 2013)

Az első lépésben a célcsoportot és a kontextust kell elemeznünk annak érdekében, hogy megértsünk több kulcsfontosságú tényezőt, például a csoport méretét, a környezetet, valamint a fejlesztendő nyelvi készségek sorát és mélységét. Ebben a lépésben jelennek meg a problémák is, azok a tényezők, amelyek megakadályozzák a tanuló haladását a programban. Néhány példa erre: fókusz hiánya, motiváció hiánya, készségek alacsony szintje, tanulási környezet, valamint fizikai, mentális és érzelmi tényezők. Ezen problémák megértésével és elemzésével a tanár készen áll meghatározni a megvalósítandó gamifikációs elemeket.

A második lépés, a tanulási célok meghatározása, mindig szükséges a sikeres tanítási-tanulási tapasztalatokhoz. Ezeknek a céloknak általános nevelési céloknak, és nyelv-specifikus tanulási céloknak kell lenniük. A sikeres tanulási tapasztalat megszerzése érdekében a tanárnak képesnek kell lennie a tanulási célok kombinálására és megvalósítására.

A harmadik lépésben a tanulási szakasz egyes programpontjainak azonosítása történik. Ebben a szakaszban a tanár elkészíti a tanulási tervet, és konkretizálja, hogy mit kell tanulnia és elérnie a tanulóknak az egyes szakaszok végére. A pedagógusnak az egyszerűbbtől a bonyolultabb felé kell a tervezésben haladnia, az egyszerűbb mérföldkövekkel kezdve, hogy a tanulók elkötelezettek és motiváltak maradjanak.

Amint az 1. ábrán látható, a források azonosítása a modell negyedik lépése. A szakaszok azonosításakor a tanár teljes bizonyosságot kap arról, hogy melyik szakaszt lehet, vagy nem lehet gamifikálni. Ennek során számos szempontot figyelembe kell venni, például a tanulási folyamat követési mechanizmusait és ezek fő sajátosságait, az elérendő nyelvi szintet, az alkalmazott szabályrendszert és a visszajelzéseket.

A model utolsó, 5. lépése a döntéshozatal a gamifikációs elemek alkalmazásáról. Az elemek lehetnek egyéni vagy csoportosak. Az egyéni elemek legtöbbször jelvényeket, szinteket és időbeli korlátozásokat használnak. Arra összpontosítanak, hogy a diákok versenyezzenek önmagukkal és hogy egyéni erőfeszítéseik elismerést nyerjenek, ezáltal felismerjék az önmegvalósítást. Ez utóbbival a tanulók elért eredményei a tanulóközösség előtt nyilvánosságot kapnak, és a tanulók a csoport, a közösség aktív részévé válnak.

3. A gamifikáció motiváló ereje

Rengeteg olyan tevékenység van, amelyet a pedagógusok az oktatási gamifikáció révén megvalósíthatnak. Ezek közül a tevékenységek közül számos kiválóan adaptálható az idegen nyelvek tanításában. Néhány egyszerű példa erre az online oktatási játékok, legjobb tipp, jutalmazási rendszer, kitűzők, a Nintendo Wii vagy Xbox és az Internet használata, valamint a közösségi platformok és a szociális oktatási platformok kombinálása. Manapság a fiatalok egyik kulcsfontosságú igénye a motiváció, és ez az a mag, amely mozgatja a gamifikációt is. A gondosan megtervezett és a nyelvtanulási folyamatba beillesztett játékelemek használatával hatalmas motivációhoz juttathatjuk őket.

A gamifikációnak jelentős motivációs befolyása van az idegennyelv-elsajátításra. Shcunk, Pintrich és Meece (2010) szerint a motiváció az a pszichológiai folyamat, amely felelős a célirányos viselkedés megindításáért és folytatásáért. Gyakran bizonyítja ezt a tevékenység folytatása melletti döntés, és az erőfeszítés intenzitása vagy a tevékenységben való kitartás. A nyelvtanulásban jelentős szerepet játszik az instrumentális motiváció, amely a nyelv elsajátításának olyan motivációjára utal, amely eszköz az instrumentális célok elérésére: a továbbtanulás kulcsa (pld. nyelvvizsga fontossága a felsőoktatásba való bekerüléshez), vágyott karrier elérése, idegen nyelvű szakmai anyagok olvasása, fordítása, stb.. Manapság a külföldi, tanulmányi, munkavállalási vagy migrációs célú mobilitás elterjedésével az integratív motiváció is nagyon előtérbe került, hiszen a nyelvtanulók integrálni akarják magukat az adott népcsoport kultúrájába, hogy azonosuljanak és a társadalom részévé váljanak

A nyelvtanulásnál a belső motiváció (a nyelvtanulás által nyújtott élvezet, a tanulási folyamat vagy az általa kiváltott teljesítmény pozitív érzése) és a külső motiváció (valamilyen jutalom megszerzése vagy a büntetés elkerülése) nagy szerepet játszik. A helyesen alkalmazott gamifikáció módszere ezt a kétféle motivációt ötvözi sikeresen. Gondoljunk csak a jutalmak (például szintek, pontok és jelvények) használatára a nyelvtanulás iránti elkötelezettség növelésének céljából, miközben ezek a jó teljesítményt, a nyelvi fejlődést, a sikerélményt és a csoporthoz való tartozás érzését is elősegítik. Emellett a természetes versengés, a közösségi interakció és az együttműködés a nyelvtanuló motivációját nagymértékben növeli.

A motivációs kutatások számos személyiségperspektívát említenek, amelyekre a gamifikáció pozitív hatást gyakorolhat nyelvtanulás közben. Az alábbi táblázatban összegezzük ezeket Sailer, Hense, Mandl és Kelters (2013) alapján.

A SZEMÉLYISÉG PERSPEKTÍVÁI	VÁRHATÓ POZITÍV HATÁSOK
Teljesítménymotiváció	Az erős teljesítménymotivációval rendelkező játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció hangsúlyozza az eredményeket, a sikereket, az előrelépéseket, a státuszt, az irányítást és a versenyt, valamint ha a gamifikáció kiemeli a tagságot és a csoporthoz tartozást.
Viselkedés általi tanulás	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció azonnali visszajelzést ad pozitív és negatív megerősítés formájában, és ha jutalmat kínál.
Kognitív	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció egyértelmű és elérhető célt nyújt, kiemeli a cél következményeit, elősegíti a célok elérését, valamint hangsúlyozza a személyek tevékenységének fontosságát egy adott helyzetben.
Önmeghatározás	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha megtapasztalják a kompetencia, az autonómia és a társadalmi kapcsolat érzését
Érdeklődés	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció megfelel a játékosok érdekeinek, felkelti az érdeklődésüket a szituációs kontextus iránt, közvetlen visszajelzéssel és egyértelmű cél megadásával fokozza az áramlás érzetét. A gamifikáció lehetővé teszi az áramlás érzését azáltal, hogy a nehézségi szintet hozzáilleszti az egyéni képességeihez és kompetenciáihoz
Érzelem	A játékosok valószínűleg motiváltabbak, ha a gamifikáció csökkenti a negatív érzéseket, például a félelmet, az irigységet és a haragot, miközben növeli a pozitív érzéseket, például az együttérzést és az örömet.

2. táblázat: A gamifikáció pozitív hatása a személyiségperspektívákra (Sailer, Hense, Mandl és Kelvers, 2013)

4. Alkalmazások

Manapság már számos gamifikációs alkalmazás áll rendelkezésre az idegennyelv-tanulás motiválásának fokozására. Nagyon fontos megjegyezni azonban, hogy egy-egy ilyen alkalmazás csak egy részlemele lehet az oktatásnak, és nem helyettesítheti az egész egység vagy modul célját. A nyelvtanárnak az adott nyelvi tanulócsoporthoz sajátosságainak megfelelően kell használnia ezeket, és össze kell kapcsolnia a megfelelő nyelvtanulási szemlélettel és stratégiával. Népszerű alkalmazások például a Duolingo, a Clasdojo, az Edmodo, a Socrative és Brainscape, amelyeket a teljesség igénye nélkül röviden bemutatunk az alábbiakban.

A **Duolingo** (<https://hu.duolingo.com>) egy gamifikációs fordító platform, ahol a felhasználók több szinten haladnak. Működik iPhone, iPod Touch, iPad és Android



használatával is. Lefedi a nyelvtanuláshoz szükséges beszédképesség, hallásképesség, szókinés és nyelvtan témaköreit, és a tartalom mindig egész mondatokban jelenik meg. A felhasználó hat nyelv közül választhat: angol, spanyol, portugál, olasz, német és francia. A visszajelzés azonnali, és a tanuló könnyen nyomon követheti az előrehaladást. A pedagógusok az osztálytermi munkán kívül a házi feladatokhoz is felhasználhatják. Motiválja az önálló munkát, csakúgy, mint a kommunikációt és a csoporton belüli együttműködést.

A **Classdojo** (www.classdojo.com) fő célja, hogy a nyelvtanár számára platformot biztosítson a tanulók órai munkájának visszajelzéséhez és az értékeléshez. Segít a tanulók motiválásában az avatarokat, pontokat és ranglistákat ötvöző stratégiák révén. A tanulók saját maguk hozhatják létre avatarjukat, és ők is nyomon tudják követni saját fejlődésüket. Egy tablet segítségével a nyelvtanár azonnal pontot tud adni bárkinek egy-egy jó órai teljesítményért, a kellemes csilingelő hangot mindenki szereti, hiszen azt jelenti, hogy jól dolgozik. A csilingeléssel együtt egyben az interaktív táblán is megjelenik egy sávban hogy ki, miért kapott pontot. A szülők is bevonhatók, kapcsolatba léphetnek a pedagógussal. Ez az applikáció nyomon követi, megosztja és értékeli a tanulók részvételét az azonnali visszajelzéssel együtt. Hozzáférhető a webes felületen, Android vagy iOS alkalmazáson keresztül.

Az **Edmodo** (<https://new.edmodo.com>) egy tanulást segítő közösségi hálózati platform gamifikációs elemekkel, például jelvényekkel és küldetésekkel. Használható osztálytermi kiterjesztésként az összes oktatási szint számára. A pedagógusok és a diákok megjegyzést fűzhetnek a bejegyzésekhez, beküldhetik a feladatokat, és nyomon követhetik azokat. Remek motiváló eszköz a nyelvoktatáshoz, mert elősegíti az együttműködésen alapuló tanulást, a csapatmunkát, és a szülők rendelkeznek olyan fiókkal, ahol visszajelzést kaphatnak a tanártól. Ezenkívül a tanulók a helyesírást, a nyelvtant és a nyelvhelyességet is gyakorolhatják a célnyelven egymásnak írott posztok révén, a tanár pedig differenciált utasításokkal irányíthatja a tanulást a kis csoportok és megosztott mappák révén. Az Edmodo bármilyen webböngészővel, iPad, iPhone, iPod Touch, Android és Windows Phone rendszerrel működik.

A **Socrative** (<https://www.socrative.com/>) alkalmazás nagyon sokat segít az egyéni munka követésében. Használatával minden tanuló önálló munkáját egyénileg követhetjük úgy, hogy közben ők is kapnak tőlünk visszajelzést. A beérkező adatok segítenek átlátni, hogy kinek, hol és mivel van elakadása és mivel nincs gondja. Ez alapján elég azokhoz a tanulókhöz és problémákhoz visszatérnünk, akiknek és amely témákban erre szüksége van. A Socrative-ot otthoni feladatként, önellenőrzésre is használhatjuk, de bizonyos funkciói (verseny, élő kérdés) remekül alkalmazhatóak órai visszacsatolásra és gyakorlásra is. A játékhoz internetre, illetve telefonra, tabletre vagy számítógépre van szükség.

A **Brainscape** (<https://www.brainscape.com/>) egy webalapú és mobilalkalmazás-platform, amely testeszabható kártyákat integrál a diákok előrehaladásának nyomon követésére. Módszere a bizalom alapú ismétlés. Nagyszerű erősítő és motiváló

szókinstanuláshoz. Ezenkívül automatikus visszacsatolást, megerősítést és specifikus kifejezéseket biztosít a célnyelven, mondatok alkotásával együtt. Legfontosabb előnye, hogy rászoktatja a nyelvtanulókat arra, hogy figyelemmel kísérjék és kritikusan szemléljék saját nyelvi előrehaladásukat.

5. Összegzés

Összegzésként megállapítható, hogy a gamifikáció módszerének használata nagyon pozitívan járul hozzá a tanulási folyamatokhoz, és egyidejűleg a tanuló személyiségfejlődését is elősegíti játékos módon. A nyelvtanulásra különösen igaz ez, hiszen a félénkség legyőzése a csoportban történő idegennyelvi kommunikációhoz elengedhetetlen. A nyelvtanuló motiváltabb a pozitív visszajelzések és az alkalmazott játékelemek miatt. A gamifikáció fokozza az összes nyelvi készség fejlesztésének lehetőségét, valamint motiválja az együttműködést és az interakciót. Kiváló példáját adták ennek a közelmúltban az SZTE által szervezett EFOP LÉNYEg szakkörök, ahol heterogén csoportokban, sokszor eltérő nyelvi szinteken lévő tanulók kiválóan tudtak együttműködni számukra nagyon érdekes, módszertanilag gamifikációval támogatott foglalkozásokon, és egyetlen tanév alatt jelentős, mérhető nyelvi fejlődést értek el.

Irodalom

- Dickey, M. D. (2005). Engaging by design: How engagement strategies in popular computer and video games can inform instructional design. *Education Training Research and Development*, 53(2), 67-83.
- Glover, I., Campbell, A., Latif, F., Norris, L., Toner, J., & Tse, C. (2012). *A tale of one city: Intra-institutional variations in migrating VLE platform*. *Research in Learning Technology*, 20.
- Huang Hsin Yuan, W. & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education. research report series: Behavioural economics in action*. University of Toronto – Rotman School of Management.
- New Media Consortium. (2014). *Horizon Report on Technology and Higher Education*
www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2014-higher-education-edition
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H. & Klevers, M. (2013). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 19, 28-37.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R. & Meece, J.L. (2010). *Motivation in education: Theory, research and applications*. Pearson: Upper Saddle River
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.

