

Bödecs Pál Márton

GAMIFIKÁCIÓ AZ IRODALOMÓRÁN: A MECÉNÁTUS MÓDSZER KIDOLGOZÁSA ÉS ALKALMAZÁSA

GAMIFICATION IN LITERATURE CLASS: THE DESIGN AND APPLICATION OF MAECENATE METHOD

ABSZTRAKT

A Mecénátus módszer a szerző által kidolgozott, gamifikált értékelési rendszeren alapuló pedagógiai módszer, amelynek az egyik lényeges eleme a nevét adó Mecénátus kártyajáték. A tanulmány bemutatja a Mecénátus módszer értékelési rendszerének alapot adó gamifikációt, a módszer elemeit, és értékeli a módszer hatékonyságát igazoló empirikus kutatás eredményeit. A kutatás célja a Mecénátus módszer hatásának a vizsgálata középiskolás diákok irodalomtanulási attitűdjére és motivációjára, illetve a kísérletben részt vevő diákok irodalmi általános műveltségére vonatkozóan. Az iskolai kísérlet pozitív eredményei alátámasztják azt a feltételezést, miszerint a Mecénátus módszer egy hatékony alternatív pedagógiai módszer, amely egy innovatív eszköz lehet kiváló eredményekkel a vállalkozó szellemű irodalomtanárok kezében.

Kulcsszavak gamifikáció az oktatásban, játékalapú tanulás, pedagógiai módszer, irodalomtanítás, kártyajáték

ABSTRACT

The Maecenate Method is a pedagogical method designed by the author with a gamified evaluation system in its core. The method's name comes from one of its main features, the Maecenate card game. This article presents an introduction to the concept of gamification, a display of the method's features, and the evaluation of an empirical study proving the efficiency of said method. The aim of the study is to assess the Maecenate Method's effect on the attitude, motivation, and general literature knowledge of secondary school students. The study conducted in a secondary school yielded positive outcomes which confirms the assumption that the Maecenate Method is an effective alternative pedagogical method and has the potential to be used as an innovative tool in the hands of enterprising literature teachers for great results.

Keywords: gamification in education, game-based learning, pedagogical method, teaching literature, card game

1. Bevezetés

A játék elemi része az életünknek. A gyerekek legfontosabb feladata, hogy míg a felnőttek „komoly” dolgokkal foglalkoznak, ők játsszanak. A pedagógusok, akik gyerekekkel foglalkoznak, érzik a játék nyújtotta előnyöket, és sokuk próbálnak bevinni játékokat a tanítási-tanulási folyamatba (Fromann – Damsa, 2016; Rigóczki, 2016; Balogh, 2017). A szerző megoldása a játékok és játékelemek pedagógiailag megfelelő felhasználására a Mecénátus módszer kidolgozása, amely egy alternatív pedagógiai módszer számos gamifikált elemmel.

A gamifikáció több definícióját sorolja fel Balogh Andrea (2017) a tanulmányában. A legelterjedtebb definíció Deterding és munkatársai (2011) megfogalmazásában a következő: a gamifikáció játéktervezési elemek alkalmazása nemjátékos környezetben. Az oktatás mint nemjátékos környezet kiválóan alkalmas a gamifikációra, és ebben a környezetben is minőségi javulást eredményezhet (Fromann – Damsa, 2016). Ez a minőségi javulás az oktatásban a diákok megnövekedett motivációja és teljesítménye, ami a gamifikáció két fő célja (Stott – Neustaedter, 2013).

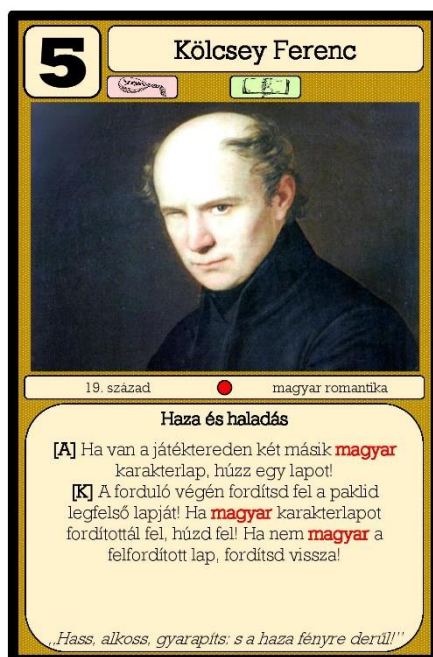
2. A Mecénátus módszer

A Mecénátus módszer egy gamifikált értékelési rendszeren alapuló pedagógiai módszer, amely módszernek az egyik lényeges eleme a nevét adó Mecénátus kártyajáték. A módszer különböző elemekből épül fel, amelyek közül néhány elhagyhatatlan, a többi pedig szabadon beépíthető vagy elhagyható. Az elhagyhatatlan elemek adják a módszer alapját, míg az elhagyható elemek biztosítják a módszer rugalmasságát. Az első elhagyhatatlan elem a pontrendszer, amely a gamifikált értékelési rendszerek egyik legelterjedtebb eleme (Balogh, 2017). A sok pontot összegyűjtő, jól teljesítő diákok díjakat kaphatnak, illetve a Mecénátus módszer különlegessége, hogy a keretein belül kártyákat is lehet vásárolni a pontokból.

2. 1. A Mecénátus kártyajáték

A Mecénátus kártyajáték egy olyan játék, amit az iskolai környezetben úgy lehet alkalmazni, hogy az közben nem veszi el a játék jellegét, vagyis szabad marad (Huizinga, 1949; Caillois, 2001). A pontokkal és jegyekkel ellentétben a kártyák nem befolyásolják közvetlen módon a diákok tanulmányi eredményét, szabadon lehet gyűjtögetni azokat. A gyűjtögetés az alappakli megkapásával kezdődik; az alappakli egy húsz lapból álló kezdőpakli, ami az antikvitáshoz köthető karakterlapokból áll. A karakterek lehetnek irodalmi szerzők (1. ábra) vagy szereplők (2. ábra); a kártyákon olyan információk szerepelnek, amik az irodalmi műveltség szempontjából relevánsak (melyik irodalomtörténeti korhoz kapcsolható, miről nevezetes, egy idézet tőle stb.), illetve amik fontosak a velük való játék szempontjából (például a bal felső sarokban lévő értékük, a képességük stb.).

A Mecénátus kártyajáték potenciális sikere három összetevőből áll. Egyrészt meglepően fontos, hogy lehessen játszani a kártyákkal, a tanórán kívül és belül is. Másrészt jól kell megoldani azt, hogy folyamatosan kaphassák a diákok a kártyákat, megfelelő ütemben és mennyiségben a tanév során. Harmadrészt pedig elengedhetetlen az, hogy szabadon részt vehessenek a gyűjtögetésben és a játékban, és bármikor kiléphessenek belőle (Stenos, 2015). E három összetevő miatt nélkülözhetetlen, hogy egy játékmester összefogja a kártyák gyűjtögetésének és a velük való játéknak a folyamatát. Ez a játékmester a módszert alkalmazó pedagógus.



1. ábra: Szerző karakterlap – Kölcsey Ferenc



2. ábra: Szereplő karakterlap – Faust

3. A kutatás célja és hipotézisei

A kutatás célja a Mecénátus módszer integrációja a tanulási-tanítási folyamatba és a módszer hatékonyságának a vizsgálata középiskolai környezetben. A kutatás eredményeként pozitív hatás várható a diákok irodalomtanulási attitűdjére és a motivációjukra. Ezen felül mérhető, pozitív változás várható a diákok irodalmi általános műveltségére, ami a szerzők és a műveik alaposabb ismeretében nyilvánul meg.

A hipotézisek:

I. A Mecénátus módszer pozitív hatással van a diákok hozzáállására a magyar irodalom tantárgyhoz.

II. A Mecénátus kártyajátékkal játszó diákok irodalmi általános műveltsége gyarapodik.

III. A Mecénátus módszer motiválja a diákokat a magyar irodalom tanulására.

IV. A Mecénátus kártyajátékkal való játék erősebben motiválja a kártyák gyűjtögetésére a fiúkat, mint a lányokat.

4. A kutatás módszere, eszközök

A kutatás alapvető módszere az iskolai kísérlet, amelynek keretében egy tanulócsoport vett részt egy olyan tanulási-tanítási folyamatban, amelyben a Mecénátus kártyajáték módszerét alkalmaztam. Az iskolai kísérlet folyamata óravázlatokkal, tematikus tervekkel és videofelvétellel is dokumentált. A diákok tanulási eredményének mérését teszt segítségével végeztem a kísérlet előtt és után. A diákok irodalomtanulással és irodalomórával kapcsolatos motivációját, illetve hozzáállását kérdőívvel vizsgáltam.

4. 1. Kísérleti személyek

A kutatás egy budai gimnáziumban, tizenhat hét alatt zajlott le egy huszonnégy fős, tizedik évfolyamos osztályban. Egy diák, hiányzás miatt, kimaradt az összes teszt megírásából, ezért csak huszonhárom diákot tüntettem fel. A kísérletben résztvevő tanulók adatait az 1. táblázat foglalja össze.

1. táblázat: Diákok adatai

Életkor	Nem		Előző év végi irodalomjegy					Tervezett emelt érettségi		
	Fiú	Lány	1	2	3	4	5	Igen	Talán	Nem
16 év	9 fő	14 fő	0 fő	1 fő	1 fő	12 fő	9 fő	2 fő	4 fő	17 fő

4. 2. A kísérlet menete és eszközei

A 2019 október 9 és 2020 január 31 közötti időszak két részre bontható fel: a „kontroll időszakra”, ami október 9 és november 13 között volt, illetve a „kísérleti időszakra”, ami november 15 és január 31 között folyt le.

A kontroll időszak egy olyan tanulmányi periódus volt, aminek a végén megmértem, hogy milyen eredményeket érnek el a diákok, illetve hogy hogyan állnak hozzá az irodalomórákhoz, miután tanítottam őket egy ideig. A kontroll időszak öt hétben nem használtam a Mecénátus módszert, az utána következő kísérleti időszakban már igen. A kontroll időszak és a kísérleti időszak eredményeinek összehasonlításából kaptam meg a Mecénátus módszer hatását a diákok attitűdjére és általános műveltségére.

5. Eredmények

5. 1. Irodalomórával kapcsolatos hozzáállás eredmények

A két kérdőív állításait párhuzamba vonva megállapítható a Mecénátus módszer pozitív hatása a diákok magyar irodalommal kapcsolatos hozzáállására. A diákok hozzáállásának eredményeit a 2. táblázat foglalja össze.

2. táblázat: Irodalommal kapcsolatos hozzáállás eredményei (1-5 likert skála)

Állítás	Előmérés átlag	Utómérés átlag	Változás (%)
a, Játékos tanulás preferencia	4,57	4,87	+6,7%
b, Elég játék az irodalomórán	3,74	4,52	+20,9%
c, Hasznos információk szerzése	4,39	4,70	+6,9%
d, Általános műveltség gyarapodása	4,22	4,52	+7,2%
e, Tartós tudás szerzése	3,78	3,87	+2,3%
f, Irodalomóra mint teher	2,52	2,49	-1,7%
g, Óra, amire izgatottan lehetett készülni	3,70	4,26	+15,3%
h, Az irodalom tantárgy szeretete	4,49	4,65	+3,9%

5.2. Általános műveltséggel kapcsolatos eredmények

Az általános műveltséget mérő tesztben a diákok nyolc táblázatot töltöttek ki, amelyekben a különböző szerzők adataira kérdeztem rá. Az irodalomtörténeti korszak és a műnemek esetében lehetett választani a felkínált lehetőségek közül, illetve adottak voltak a képek és idézetek, azokat a szerzőkhöz kellett kapcsolni. A szerzők évszázadát, nemzetiségét, egy művének a címét és a jelentőségét maguktól kellett írniuk a diákoknak.

A két időszak általános műveltséget mérő tesztjei közötti változást a 3. táblázat foglalja össze.

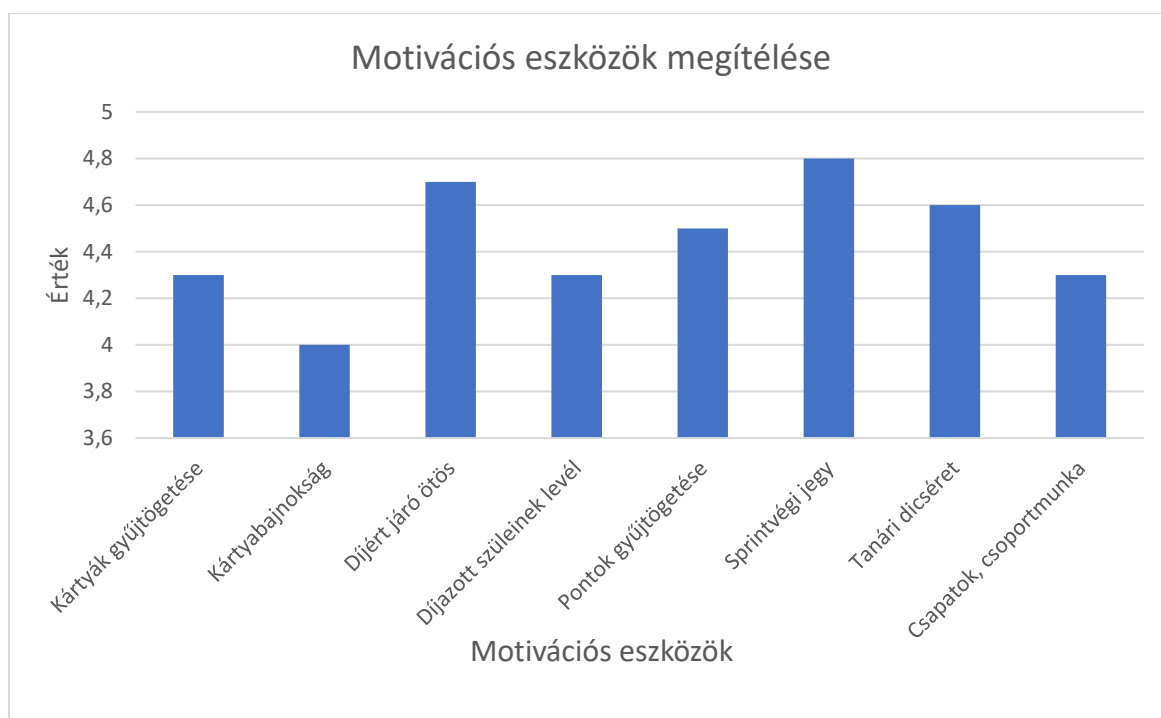
3. táblázat: Általános műveltség (8-8 szerző)

Szerző tulajdonságok	Előmérés átlag	Utómérés átlag	Változás (%)
Kép	4,05	6,75	+67%
Korszak	6,3	6,55	+4%
Műnem	4,4	6,25	+42%
Évszázad	2,75	5,75	+109%
Idézet	2,1	5,1	+142%
Nemzetiség	6,4	7,6	+19%
Mű	4,55	6,4	+41%
Jelentőség	2,05	4,45	+117%
Összesen	4,08	6,11	+50%

A kontroll időszak végi mérés (előmérés) és a kísérleti időszak végi mérés (utómérés) átlagának összehasonlítása 50 százalékos növekedést mutat a diákok által mért általános műveltségében a kísérleti időszak végére. Az összes tulajdonság esetében növekedés történt, ezért elmondható, hogy a Mecénátus kártyajáték minden információval szolgáló eleme bizonyos mértékben pozitív hatással van a diákok általános műveltségének gyarapodására. Bár a Mecénátus kártyajáték használatával nem az a célja a pedagógusnak, hogy információt adjon át, hanem hogy motiválja a diákokat, közvetett módon mégis alkalmas a kártyajáték bizonyos információk átadására.

5.3. Motivációs eszközök megítélésének eredménye

A motivációs eszközök megítélésének összegzését az 1. grafikon ábrázolja.



1. grafikon: Motivációs eszközök (N = 23 fő)

A felsorolt motivációs eszközök eredményeinek átlaga magasabb mint 4,4, így megállapítható, hogy a diákok többségét kellően motiválják azok az eszközök, amelyek a Mecénátus módszer kötelező és elhagyható elemei közé tartoznak, ami azt jelenti, hogy a Mecénátus módszer alkalmazása növelheti a diákok irodalomtanulási motivációját.

A feltételezésem szerint a fiúkat jobban vonzza a kártyabajnokság, és emiatt a kártyák gyűjtögetése is jobban motiválja a bevonódásra. Ezzel szemben a fiúk a kártyák gyűjtögetésére átlagosan 4,22 pontot adtak, a lányok pedig átlagosan 4,29 pontot. Ez nem nagy különbség, viszont a kártyabajnokság megítélésében is hasonló eredmény született. A fiúk átlagosan 4 pontot adtak a kártyabajnokságra mint motivációs eszközre, a lányok átlagosan 4,1 pontot. Ez sem áthidalhatatlan különbség, de a tendencia miatt elmondható, hogy a lányokhoz képest a fiúkat nem motiválja erősebben a kártyák gyűjtögetésére a kártyajátékkal való játék.

6. Következtetések

A tanulmány témája a Mecénátus módszer, annak elméleti alapjai, illetve a működése. A mérés célja a Mecénátus módszer hatásának a vizsgálata középiskolai környezetben. Az iskolai kísérlet pozitív eredményei alapot biztosítanak a Mecénátus módszer iskolai alkalmazásának.

A Mecénátus módszer egyik legvonzóbb tulajdonsága az újszerűsége, illetve az, hogy a kártyák folyamatos gyűjtögetésével minden évben újraéled ez az újdonság érzése a diákokban, ami egy fontos járuléka a kártyákhoz kapcsolható legfontosabb játékmecanikának, a gyűjtögetésnek (Järvinen 2007).

A Mecénátus kártyajátékot egyelőre kizárólag az oktatásban, a tanteremben tudom elképzelni, olyan tanárok vezetésével, akik tudják, hogyan kell használni azt. Ennek érdekében, ha van rá igény, egy tanfolyam formájában tanítanám meg az érdeklődő pedagógusoknak a Mecénátus módszer felépítését és használatát. A kártyák vételét is ahhoz kötném, hogy ki tudja azokat rendeltetészerűen használni.

FELHASZNÁLT SZAKIRODALOM

- Balogh Andrea 2017. Digitális játékok az oktatásban. Anyanyelv-pedagógia. <http://anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=668> (2020. április 10.)
- Caillois, Roger 2001. Man, Play and Games. University of Illinois Press. Urbana and Chicago.
- Deterding, Sebastian – Dixon, Dan – Khaled, Rilla – Nacke, Lennart 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining „Gamification”. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. ACM. New York. 9–15.
- Dicheva, Darina – Dichev, Christo – Agre, Gennady – Angelova, Galia 2015. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. In: Educational Technology & Society 18 (3). International Forum of Educational Technology & Society.
- Fromann Richárd – Damsa Andrei 2016. A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. Új Pedagógiai Szemle 2016/3-4. <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatásban> (2020. március 1.)
- Gilmore, J. Barnard 1966. Play: A Special Behavior. In: Haber, R. N. (szerk.) Current Research in Motivation. Holt-Rinehart.
- Huizinga, Johan 1949. Homo ludens. Routledge & Kegan Paul Ltd. London, Boston and Henley.
- Järvinen, Aki 2007. Introducing Applied Ludology: Hands-on Methods for Game Studies.
- Rigóczki Csaba 2016. Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia. Új Pedagógiai Szemle 2016/3-4. (<https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/gamifikacio-jatekositas-es-pedagogia> (2020. március 10.)
- Schiller, Friedrich 1960. Levelek az ember esztétikai neveléséről 5. levél (ford.: Szemere Samu). In: Schiller válogatott esztétikai írásai. Magyar Helikon. Budapest.
- Stenros, Jaakkoo 2015. Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach. Tampere University Press. Tampere.
- Stott, Andrew – Neustaedter, Carman 2013. Analysis of Gamification in Education.