

Az Európai Unió
társfinanszírozásával

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470



Tartalomjegyzék

03 BEVEZETÉS A TUDÁS JÁTÉKOSÍTÁSÁBA

15 A JÁTKÉKOSÍTÁS ELŐNYEI A NYELVTANULÁSBAN

26 KIHÍVÁSOK

37 STRATÉGIÁK A JÁTÉKOK HATÉKONY INTEGRÁLÁSÁHOZ AZ OKTATÁSBAN

48 JÓGYAKORLATOK

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Bevezetés a tudás játékosításába

TAz „EDUGAME: START” útmutató **hasznos segédanyag tanárok, oktatók és az oktatás területén dolgozó egyéb szakemberek számára**, akik szeretnének megismerkedni új oktatási módszertanokkal, inspirációt meríteni, valamint tanulóik tanulási élményét korszerűbbé és élményszerűbbé tenni.

Az útmutató központi témája a „**Tudás játékosítása**”. A bevezető célja, hogy rövid elméleti áttekintést nyújtson a játékosítás (gamification) fogalmáról, különös figyelmet fordítva a fogalom értelmezésével, hatékonyságával és tanórai alkalmazásával kapcsolatos jelenlegi szakmai diskurzusokra.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Mi az a játékosítás?

A játékosítás (vagy gamifikáció) sokak számára ismerősen csengő kifejezés, amely az oktatás, az üzleti vezetés, az egészségügy, a marketing és a pszichológia területén is számos különböző funkcióhoz kapcsolódik.

Az elmúlt évtizedekben mind az akadémiai, mind a mindennapi köznyelvbe beépült, ami főként az **új technológiák fejlődésének és elterjedésének** köszönhető; ezek a folyamatok digitalizációjához és automatizálásához vezettek.

A Weber és társai (2026) által megadott definíciót követve a játékosítást úgy határozhatjuk meg, mint ***„a játékélmények által ihletett bizonyos tervezési elemek alkalmazását, amelyek a felhasználók viselkedését és hozzáállását a kívánt irányba terelik”.***

Egyszerűbb szavakkal kifejezve: a játékosítás kifejezést olyan eljárások és funkciók átalakítására használjuk, amelyeket kifejezetten úgy fejlesztettek ki bizonyos tevékenységek és módszerek révén, hogy azok egy játékra hasonlítsanak.

Tény, hogy az elmúlt években ezt a kifejezést számos eltérő kontextusban használták a játékok különféle oktatási vagy nem oktatási területeken történő integrációjának leírására. Amint azonban ebben az útmutatóban a későbbiekben látni fogjuk, ez a megközelítés nem teljesen helytálló.

A játékosítás ugyanis a **„játékszerű” elemek beépítésére** összpontosít, anélkül, hogy az feltétlenül a folyamatok és tevékenységek játékokká történő teljes körű (holisztikus) átalakításához vezetne.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Játékszerű elemek

Ahogy korábban már említésre került, a gamifikáció (játékosítás) a játékszerű elemek bevonásával foglalkozik. A jelenlegi szakirodalom részletesen feltárta a folyamat részét képező különböző funkciókat és eszközöket (Jun & Lucas, 2024, Rahman et al. 2018, Taspinar et al. 2016).

Néhány **példa** az ilyen típusú elemekre:



Kártyák vagy hasonló anyagok

Kártyák, villámkártyák (flashcardok) vagy más eszközök használata annak érdekében, hogy a tanulási tevékenységek, mint például a memorizálás és az új fogalmak elsajátítása élvezetesebbé és hatékonyabbá váljanak.



Tapasztalati pontok (TP) vagy Szintek

A haladás felmérésére és értékelésére szolgáló, szintalapú módszertanra épülő rendszer megvalósítása. Ebben jelentősen segít az XP (tapasztalati pontok) használata.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.





Küldetéstérkép és kincskeresés

A célkitűzések és a jövőbeli célok bemutatása egy küldetéstérkép következő állomásaiként. A feladat teljesítése közelebb juttatja a játékosokat a jutalomhoz.



Puzzle-k

Hasznos a problémamegoldásban, mivel segít az összetett feladatokat egyszerűbbekre bontani. Emellett a felelősségi körök megosztásában és a nehéz fogalmak feltérképezésében is segítséget nyújt.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Játékosítás vs. Jatékalapú tanulás

Bár a játékosítás fogalmát az előző szakaszokban már bemutattuk és elemeztük, érdemes tisztázni a **játékosítás** és a **játékalapú tanulás** (Game-Based Learning) módszertana közötti **lényegi különbségeket.**

A köznyelvben mindkét fogalmat szinte egymás szinonimájaként használják, mégis hasznos megfigyelni a két stratégia közötti hasonlóságokat és különbségeket. Ez a tisztázás lehetővé teszi a pedagógusok és a nem oktatási területen dolgozó szakemberek számára, hogy hatékonyan megkülönböztessék egymástól azokat a különböző módszertanokat, amelyek közvetlen vagy közvetett módon játékokat alkalmaznak.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Qian és Clark (2016) szerint a játékalapú tanulás **„olyan környezetet ír le, ahol a játék tartalma és a játékmenet elősegíti az ismeretek és készségek elsajátítását, és ahol a játékos feladatok olyan problémamegoldó tereket és kihívásokat foglalnak magukban, amelyek sikerélményt nyújtanak a játékosoknak/tanulóknak".**

Ebből a definícióból azonnal kiolvasható a játékosítás és a játékalapú tanulás központi közös eleme: **a játékokhoz kapcsolódó módszerek beépítése a tanulási és általános folyamatokba.**

Létezik azonban egy finom fogalmi és gyakorlati különbség e két kifejezés között. Míg a játékosítás a játékszerű elemek tanulási és nem tanulási folyamatokba való bevonásán alapul, addig a játékalapú tanulás maguknak **a játékoknak az oktatási anyagként való felhasználására** összpontosít.

Ebben az esetben nem egy konkrét játékszerű elem, mint például kirakósok, kártyák vagy küldetéstérképek folyamatba történő beépítéséről beszélünk, hanem az oktatási anyagok teljes helyettesítéséről olyan játékokkal, mint a **társasjátékok**, az **online oktatójátékok** vagy a **játékosított feladatok**.

Mindkét módszer igazán hasznosnak bizonyulhat az tananyagok és folyamatok egyéni igényekhez és preferenciákhoz való igazításában.

Minden olyan szakembernek, aki játékok felhasználásával szeretné átalakítani az anyagait és eszközeit, lehetősége van megválasztani az integráció szintjét.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



A tudás játékosítása

Az előző oldalakon bemutatott elméleti és fogalmi keretrendszert követve egy rövid fejezet következik, amelyet a tudás játékosításának (Gamification of Knowledge) témájának szentelünk.

Az „EDUGAME: START” útmutató keretében ez a fogalom a formális és nem formális oktatási intézményekben és terekben zajló tanulási folyamatokhoz kapcsolódik.

A fogalom mindazoknak a játékoknak, elemeknek, játékosított tevékenységeknek és eszközöknek a leírására szolgál, amelyek segítenek a pedagógusoknak tananyagaik és óravázlataik kidolgozásában olyan eszközök és módszertanok segítségével, amelyek nem a kézikönyveken és tankönyveken alapuló hagyományos oktatási modellt követik.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



A tudás játékosítása mindazokat a törekvéseket és folyamatokat magában foglalja, amelyek célja az oktatási anyagok és folyamatok **inkluzívabbá, élvezetesebbé, lebilincselőbbé és hozzáférhetőbbé tétele** a játékok beépítése révén.

Bár a modern digitális és adaptív technológiák megkönnyítették a játékok jelenlétét az tantermekben, fontos megjegyezni, hogy a **játékosítás minden típusú játékot magában foglal, nem csupán a digitálisakat** (Busarello et al., 2016).

Ez a folyamat a következőket foglalhatja magában:



DIgitális eszközök és platformok

Digitális oktatási platformok és eszközök használata a hagyományos tantermi tananyagok kiegészítésére és gazdagítására, csoportos játékokon keresztül.



Hagyományos játékok adaptálása

A diákok által már ismert hagyományos játékok, mint például az ugróiskola, az akasztófa vagy a dominó átalakítása olyan tanulási eszközökké, amelyek szórakoztató és lebilincselő módon segítik az elsajátítást.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Ez az útmutató olyan, mind a formális, mind a nem formális oktatásban dolgozó tanároknak és oktatóknak szól, akik szeretnének elmélyülni a játékosítás témakörében és annak modern oktatási módszertanokhoz való kapcsolódásában.

Az útmutatóban szereplő információk közérthető nyelvezettel íródtak, így a tanárok akár tananyagként is használhatják azt a diákjaikkal az tanórán.

Ez lehetővé teszi, hogy a tanárok és a diákok egyaránt inspirációt merítsenek, és hatékonyan valósítsanak meg játékosított tevékenységeket az iskolákban.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Az „EDUGAME: START” útmutató világos szerkezetet követ, amely különböző témákat és területeket ölel fel:

- Az első fejezet **a játékosítás nyelvtanulásban rejlő előnyeivel** foglalkozik. Ebben a részben az olvasóknak lehetőségük nyílik többet megtudni a játékosított tevékenységek és a játékszerű elemek oktatásba és különösen a nyelvoktatásba történő beépítésének jelentőségéről.

- A második fejezet a **játékosítás oktatási kihívásait mutatja be**. Közelebbről azokkal a belső és külső tényezőkkel foglalkozik, amelyek megnehezíthetik a játékok és a játékosított tevékenységek integrálását a modern oktatási rendszerekben.

- A harmadik fejezet számos **stratégiát mutat be a játékok hatékony oktatási integrációjára**. Egyszerű javaslatokat tartalmaz azon pedagógusok számára, akik szeretnének ilyen feladatokat beépíteni az óravázlataikba.

- Az utolsó fejezet 7, Európa egész területéről származó **jó gyakorlat** (Best Practice) bemutatásának van szentelve a tudás játékosításával kapcsolatban. Ez a szakasz a feladatok rövid leírásával indul, amelyeket a megvalósításukra, valamint a felhasznált anyagok és technológiák típusaira vonatkozó lépésről lépésre követhető útmutatók követnek.

Végül minden fejezet tartalmaz egy listát a további ajánlott olvasmányokról.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



HIvatkozások

Busarello, R. I., Ulbricht, V. R., Fadel, L. M., & de Freitas e Lopes, A. V. (2016). Gamification Approaches to Learning and Knowledge Development: A Theorical Review. In Á. Rocha, A. M. Correia, H. Adeli, L. P. Reis, & M. Mendonça Teixeira (Eds.), *New Advances in Information Systems and Technologies* (pp. 1107–1116). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31232-3_105

Jun, Mao & Lucas, Terry. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*. 8. 2025155. 10.31893/multirev.2025155

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023

Rahman, M. H. A., Ismail, D., Noor, A. Z. B. M., & Salleh, N. S. B. M. (2018). Gamification Elements and Their Impacts on Teaching and Learning – A Review (SSRN Scholarly Paper No. 3333587). *Social Science Research Network*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3333587

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.

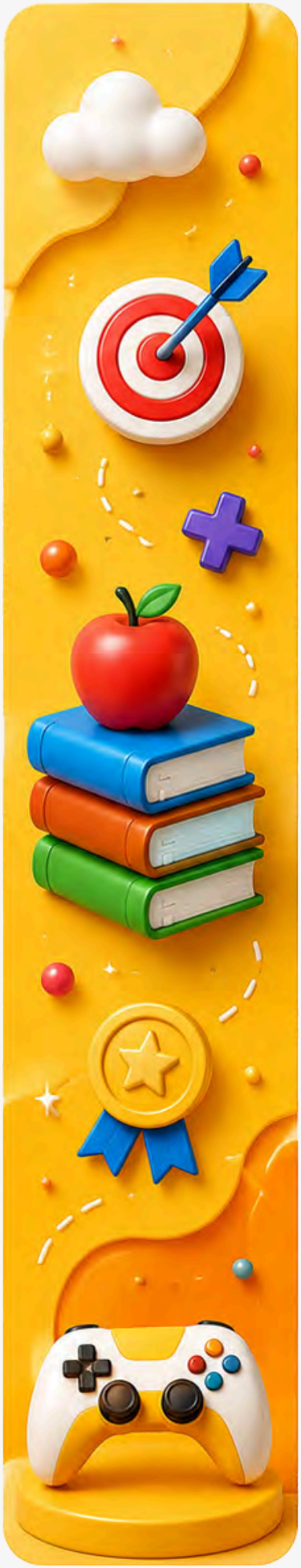


Hivatkozások

Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. Procedia Computer Science, *International Conference on Knowledge Management, ICKM 2016*, 10-11 October 2016, Vienna, Austria, 99, 101–116. https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104

Weber, S., Kordyaka, B., Klassen, G., Niehaves, B. (2026), "Unleashing the power of knowledge—the role of gamification in enhancing knowledge contribution". *Internet Research*, Vol. 36 No. 2 pp. 494–512, doi: https://doi.org/10.1108/INTR-07-2024-1114

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



A játékosítás előnyei a nyelvtanulásban

A játékosítás élvezetesebbé, **interaktívabbá és jelentéssel telibbé teheti a nyelvtanulást**. Az olyan játékelemek, mint a kihívások, a fejlődés nyomon követése, az együttműködés vagy a folyamatos visszajelzés **növelik a tanulók motivációját és aktív részvételét,** miközben támogatják a befogadóbb és dinamikusabb tanulási környezet kialakítását. **A migráns hátterű tanulók számára a játékosítás különösen értékes** lehet, hiszen csökkentheti a nyelvi akadályokból fakadó bizonytalanságot, és több lehetőséget biztosít a nyelv aktív használatára.

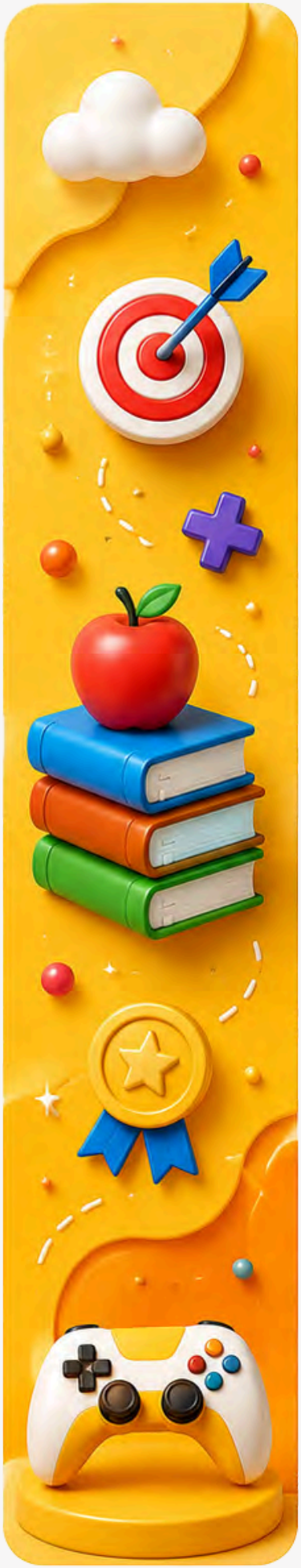
1. Nagyobb motiváció, erősebb elköteleződés

A játékosítás egyik legismertebb előnye, hogy **jelentősen növeli a tanulók motivációját és bevonódását.** A kihívások, az elérhető célok, a jutalmazás és a fejlődés láthatóvá tétele arra ösztönzik a tanulókat, hogy aktívan vegyenek részt a tanulási folyamatban, és hosszabb távon is megőrizzék érdeklődésüket.
A migráns hátterű tanulók esetében a motiváció fenntartása különösen fontos. Egy új nyelv és egy új iskolarendszer egyszerre történő elsajátítása túlterhelheti őket. A játékosítás **pozitívabb, sikerélményekre építő tanulási élményt kínál, amely segíti a kitartást** még akkor is, amikor a tanulók nehézségekkel találkoznak.

Gyakorlati példa

A pedagógus „*Nyelvi felfedező*" kihívást indít, amelyben a tanulók pontokat szerezhetnek új szókincs elsajátításáért, beszélgetésekben való részvételért és társaik segítéséért. Ahogy haladnak előre a szinteken, új kihívások nyílnak meg számukra, miközben munkájukért folyamatos elismerést kapnak.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



2. Biztonságos tanulási környezet és a hibázástól való félelem csökkentése

Sok tanuló azért vonakodik a részvételtől, mert fél attól, hogy hibázik. Ez a nehézség még hangsúlyosabb lehet a migráns hátterű tanulók esetében, akik bizonytalannak érezhetik magukat nyelvtudásuk vagy társadalmi beilleszkedésük miatt.

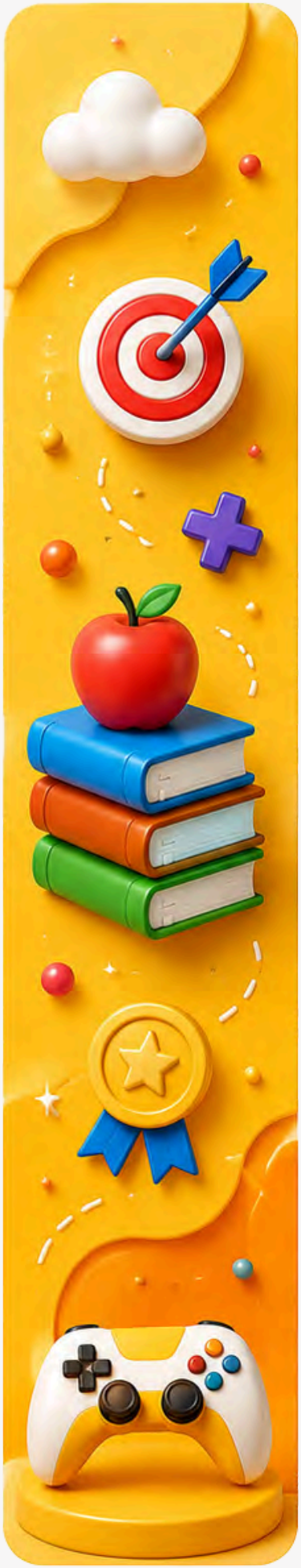
A **gamifikált tevékenységek biztonságos környezetet teremtenek, amelyben a hibák a tanulási folyamat természetes részévé válnak**. A tanulók lehetőséget kapnak a kísérletezésre, az újbóli próbálkozásra és a gyakorláson keresztül történő tanulásra. A hangsúly a hibák elkerüléséről a kihívások leküzdésére és a fejlődésre helyeződik át. Ahogy nő a tanulók önbizalma, egyre szívesebben szólalnak meg, vesznek részt a feladatokban, és vállalják a célnyelv használatával járó kockázatokat.

Gyakorlati példa

A tanulók egy digitális nyelvi küldetést teljesítenek, amelyben egyszerű kommunikációs feladatokat oldanak meg. A helytelen válaszok nem jelentenek kudarcot: a tanulók segítséget kapnak, és további lehetőségeik nyílnak a helyes megoldás megtalálására.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



3. Nagyobb részvétel és aktív bevonódás

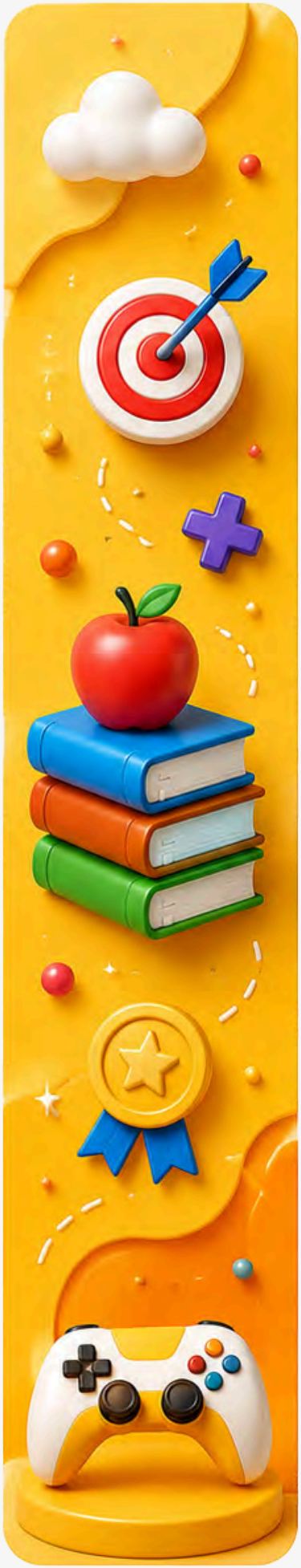
A játékosítás arra ösztönzi a tanulókat, hogy ne csupán passzív befogadói, hanem **aktív résztvevői legyenek a tanulási folyamatnak**. A különböző küldetések, kihívások és együttműködésre épülő feladatok révén a **tanulók folyamatosan kapcsolatba kerülnek a tananyaggal és egymással.**
Ez a fokozott részvétel különösen fontos a nyelvtanulásban, ahol a **rendszeres gyakorlás és a kommunikáció elengedhetetlen**. A gamifikált tevékenységek számos lehetőséget biztosítanak arra, hogy a tanulók valósághű helyzetekben gyakorolják a beszédet, a hallás utáni szövegértést, az olvasást és az írást.
Azok a tanulók, akik egyébként ritkábban kapcsolódnának be az órai munkába, gyakran magabiztosabban vesznek részt a feladatokban, ha a tanulás élményszerű tevékenységeken és közös célokon keresztül valósul meg.

Gyakorlati példa

A tanulók csapatokban vesznek részt egy szókincskereső játékban, amelynek során nyelvi feladványokat oldanak meg és nyomokat követnek, hogy közösen elérjék a kitűzött célt.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



4. Azonnali visszajelzés és értékelhető haladás

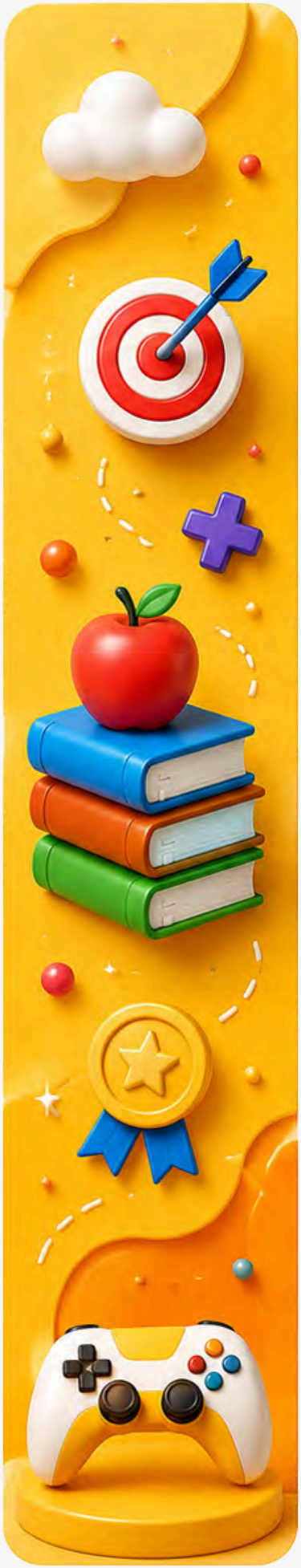
A hatékony tanulás alapvető feltétele a rendszeres visszajelzés. A játékosítás lehetővé teszi, hogy a tanulók azonnali visszajelzést kapjanak teljesítményükről, így könnyebben felismerhetik erősségeiket és azokat a területeket, amelyeken még fejlődniük kell.
Az olyan játékelemek, mint a pontok, a szintek, a haladást jelző sávok vagy a jelvények láthatóvá teszik a tanulási folyamatot. Ahelyett, hogy a tanulók csak a dolgozatokra vagy más formális értékelésekre várnának, **folyamatosan nyomon követhetik saját fejlődésüket, és megünnepelhetik a kisebb sikereket is.**
A migráns hátterű tanulók esetében, akik eltérő ütemben haladhatnak a nyelvtanulásban, a fejlődés láthatóvá tétele különösen fontos. Megerősíti önbizalmukat, és növeli a sikerélmény érzését.

Gyakorlati példa

A tanulók rövid nyelvi kihívásokat teljesítenek, és digitális jelvényeket szereznek egy-egy szókincskör vagy kommunikációs készség sikeres elsajátításáért.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



5. A jobb emlékezőképesség és a tanulás megerősítése

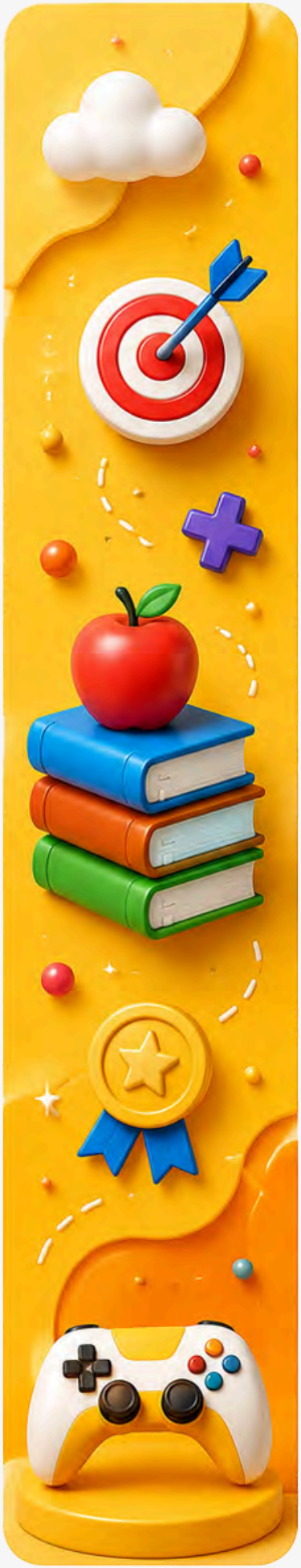
A nyelvtanulás rendszeres gyakorlást és ismétlést igényel. A játékosítás támogatja ezeket a folyamatokat azáltal, hogy arra ösztönzi a tanulókat, hogy élvezetes és értelmes módon újra és újra használják a nyelvet. Ahelyett, hogy az ismétlést unalmas feladatnak tekintenék, a tanulók egy kihívás, küldetés vagy játék természetes részeként élik meg. Az ismételt gyakorlás hozzájárul ahhoz, hogy a szókincs, a nyelvtani szerkezetek és a gyakran használt kifejezések tartósabban rögzüljenek, és a tanulók magabiztosabban alkalmazzák őket.
A rövid, célzott tanulási tevékenységekkel ötvözött játékosítás támogatja a hosszú távú tudás megszilárdulását, és biztos alapot teremt a további nyelvi fejlődéshez.

Gyakorlati példa

A tanórán minden héten egy kvízjáték segítségével ismétlik át a korábban tanult szókincset. A játék segít a kulcsszavak és kifejezések rögzítésében, miközben fenntartja a tanulók érdeklődését és motivációját.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



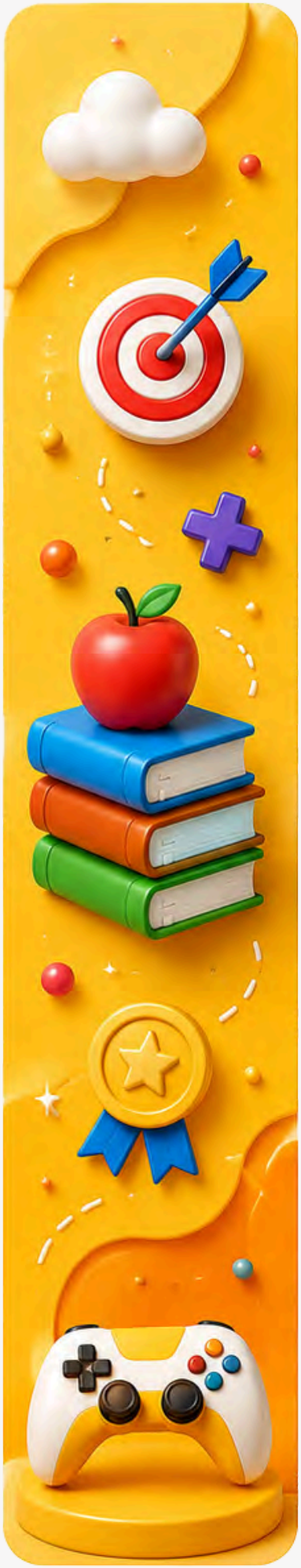
6. Társas interakció és befogadás

A nyelvtanulás alapvetően társas folyamat. A gamifikált feladatok gyakran építenek csapatmunkára, kommunikációra és együttműködésre, ezáltal számos lehetőséget teremtenek arra, hogy a tanulók kapcsolatba lépjenek egymással.
A migráns hátterű tanulók számára ezek az interakciók elősegíthetik a társas beilleszkedést és hozzájárulhatnak a pozitív osztályközösségi kapcsolatok kialakulásához. Az együttműködésen alapuló feladatok arra ösztönzik a tanulókat, hogy kommunikáljanak, megosszák egymással ötleteiket, és közösen támogassák egymást a kitűzött célok elérésében.
Megfelelően megtervezett formában a játékosítás erősítheti minden tanulóban az osztályközösséghez tartozás érzését, valamint ösztönözheti az aktív részvételt.



Gyakorlati példa
A tanulók csoportokban egy nyelvi rejtély megoldásán dolgoznak. A feladat sikeres teljesítéséhez minden csoporttagnak meg kell osztania a birtokában lévő információkat, így a közös cél csak együttműködéssel érhető el.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



7. Személyre szabott tanulási élmények

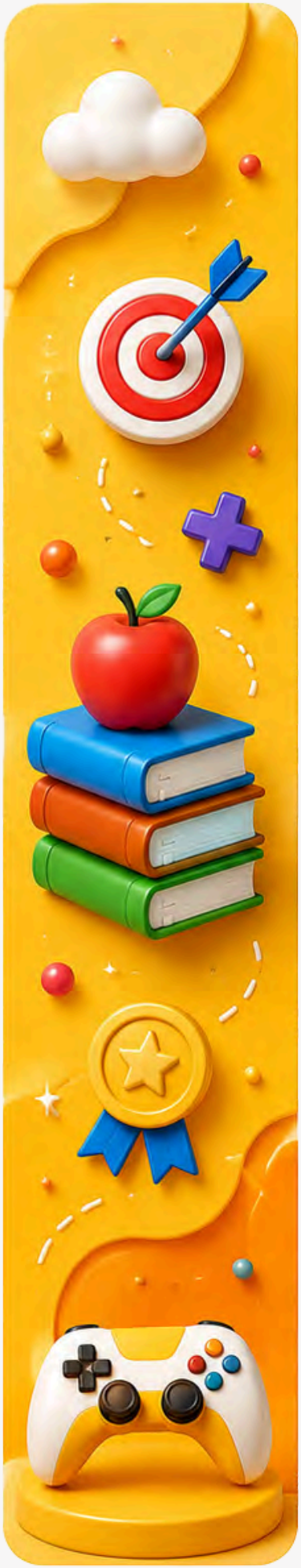
A tanulók érdeklődése, képességei, előzetes tudása és tanulási üteme eltérő. A játékosítás támogatja a személyre szabott tanulást azáltal, hogy különböző nehézségi szinteket és többféle utat kínál a sikeres tanuláshoz.
Ahelyett, hogy minden tanulótól ugyanazt az előrehaladást várná el, a gamifikált tevékenységek **választási lehetőségeket és differenciált feladatokat kínálnak.** Ez a rugalmasság különösen értékes a nyelvileg sokszínű osztályokban, ahol a tanulók nyelvtudása jelentősen eltérhet egymástól.
A személyre szabott tanulási élmények hozzájárulnak a motiváció fenntartásához, miközben biztosítják, hogy a feladatok minden tanuló számára elérhetőek, sikeresen teljesíthetőek és értelmesek legyenek.

Gyakorlati példa

A tanulók önbizalmuknak és nyelvi szintjüknek megfelelően választhatnak kezdő, középhaladó vagy haladó nyelvi küldetések közül.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



8. A digitális és transzverzális készségek fejlesztése

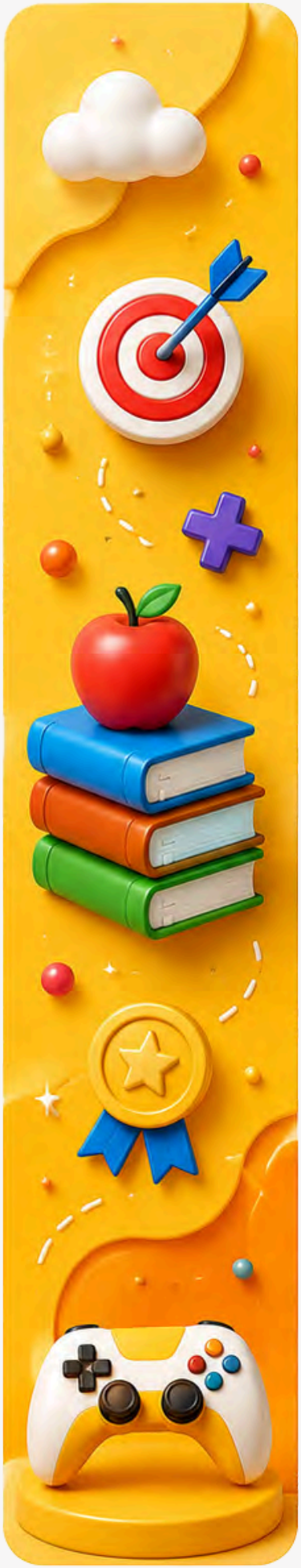
Számos gamifikált tanulási tevékenység épít digitális eszközök és interaktív technológiák alkalmazására. A tanulók a részvétel során **nemcsak nyelvi készségeiket fejlesztik, hanem digitális kompetenciáikat is erősítik**, amelyek a mai társadalomban egyre nagyobb jelentőséggel bírnak. A játékosítás emellett hozzájárulhat olyan transzverzális készségek fejlesztéséhez is, mint a **problémamegoldás, az együttműködés, a kommunikáció, a kreativitás és a kritikai gondolkodás**. Ezek a kompetenciák az iskolában és a mindennapi életben egyaránt támogatják a tanulók sikeres helytállását.
A migráns hátterű tanulók számára ezeknek az átfogó készségeknek a fejlesztése különösen fontos, mivel hozzájárulhat eredményes iskolai részvételükhöz és a mindennapi életben való sikeres boldogulásukhoz.

Gyakorlati példa

A tanulók egy digitális platformon együttműködésre épülő nyelvi kihívásokat teljesítenek, amelyek kommunikációt, csapatmunkát és közös döntéshozatalt igényelnek.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



9. Gyakorlati tippek tanároknak

A gamifikáció sikeres alkalmazásához nincs szükség bonyolult technológiákra vagy összetett játékmechanizmusokra. Már néhány egyszerű változtatás is jelentős hatással lehet a tanulók motivációjára és bevonódására.

Kezdje kicsiben!
Vezessen be egy-két játékelemet, mielőtt összetettebb tevékenységeket tervezne.

Tartsa szem előtt a tanulási célokat!
A játékelemeknek a tanulási célok elérését kell támogatniuk, nem pedig elvonniuk róluk a figyelmet.

Ismerje el az erőfeszítést és a fejlődést!
Ne csak a kiemelkedő teljesítményt jutalmazza, hanem értékelje a fejlődést, az aktív részvételt és a kitartást is.

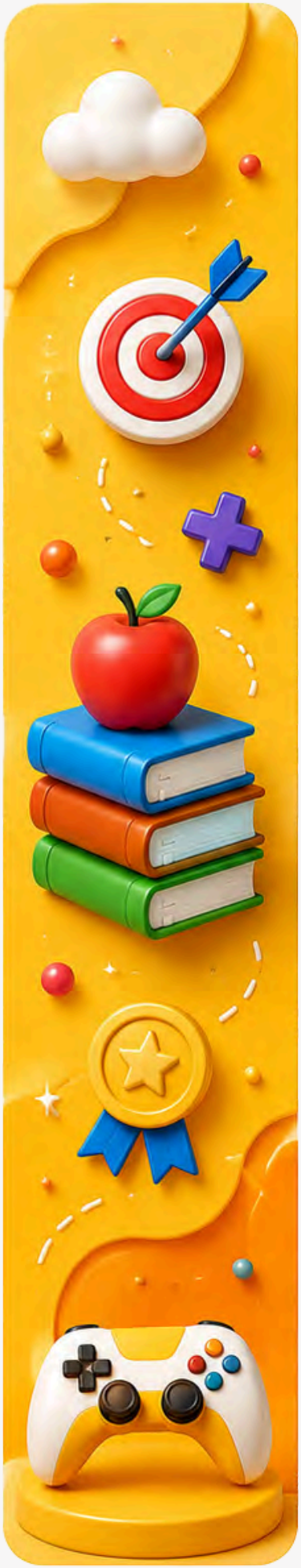
Teremtsen egyensúlyt az együttműködés és a versengés között!
A versengő elemeket egészítse ki olyan feladatokkal, amelyek ösztönzik a csapatmunkát és a kölcsönös támogatást.

Biztosítson rendszeres visszajelzést!
Segítse a tanulókat abban, hogy felismerjék, miben teljesítenek jól, és mely területeken tudnak még fejlődni.

Kérje ki a tanulók véleményét!
Derítse ki, mi motiválja a tanulókat, és ennek megfelelően alakítsa a feladatokat.
.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



10. Fontos szempontok

Migráns hátterű tanulókkal végzett munka során különösen fontos, hogy a tevékenységek befogadóak, mindenki számára hozzáférhetők és kulturálisan érzékenyek legyenek.

Vegye figyelembe az eltérő nyelvi szinteket!
Kínáljon különböző nehézségi szintű feladatokat, és szükség esetén biztosítson további támogatást a tanulók számára.

Használjon vizuális és multimodális tanulási eszközöket!
A képek, szimbólumok, videók és hanganyagok megkönnyítik az utasítások megértését, segítik a tanulókat.

Ösztönözze a kortárs támogatást!
Az együttműködésre épülő feladatoklehetőséget teremtenek a nyelv gyakorlására, miközben elősegítik a társas kapcsolatok kialakulását és a közösségbe való beilleszkedést.

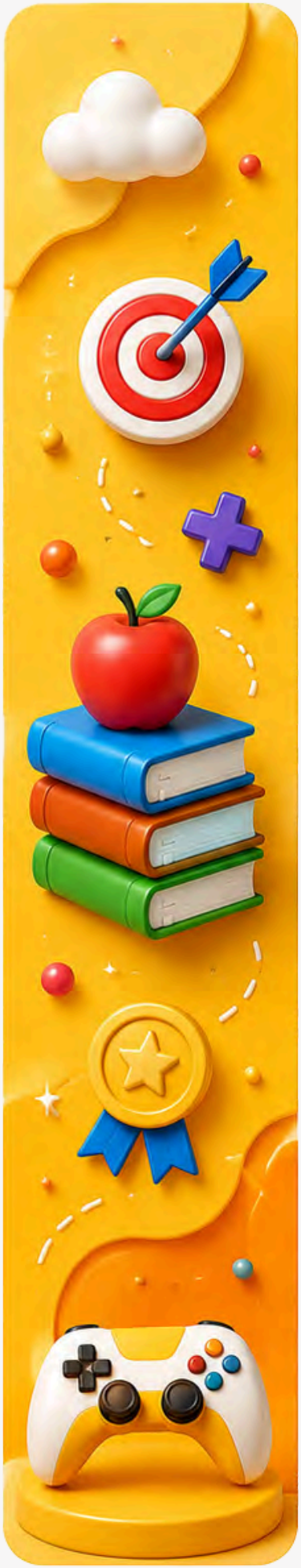
Kerülje a túlzott versengést!
A hangsúlyt a fejlődésre, az aktív részvételre és az együttműködésre helyezze, ne a tanulók egymáshoz viszonyított rangsorolására.

Tartsa tiszteletben a kulturális sokszínűséget!
Olyan témákat, példákat válasszon, amelyek befogadó szemléletűek és érzékenyen viszonyulnak a különböző kulturális hátterekhez.

Biztosítson többféle részvételi lehetőséget!
Adjon lehetőséget arra, hogy a tanulók beszéddel, írással, rajzolással, szerepjátékkal vagy digitális eszközök használatával is bekapcsolódhassanak a munkába.

Tegye mindenki számára elérhetővé a sikerélményt!
Tervezze úgy a tevékenységeket, hogy minden tanuló átélhesse a siker élményét, és fokozatosan erősödjön az önbizalma.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Hivatkozások

Abrams, Z. I., & Walsh, S. (2014). Gamified vocabulary learning through digital games: Language learner engagement and motivation. Language Learning & Technology, 18(2), 1–14.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. Computers in Human Behavior, 87, 192–206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028

Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. In Researcher Links Workshop: Higher Education for All (pp. 143–156). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30280-2_9

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Kihívások

Bár a játékosítás használata az oktatásban számos előnnyel jár amint azt az előző szakaszban is kiemeltük, bizonyos kihívásokat is felvet, amelyeket érdemes figyelembe venni. Ha ezeket a kihívásokat nem tartjuk szem előtt, a játékosítás elvétheti a kívánt eredményt, vagy akár oda is vezethet, hogy a diákok elveszítik érdeklődésüket a tantárgy iránt. Most nézzünk meg közelebbről néhányat az ehhez a módszertanhoz kapcsolódó leggyakoribb kihívások közül!



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



1. A koncepció megértésének szükségessége

Mindenekelőtt fel kell tennünk magunknak a kérdést, hogy mi jelentheti az elsődleges kihívást, amellyel szembesülhetünk: ez nem más, mint a tanárok és oktatók felkészültsége a koncepció terén. Bár e módszertan elnevezése sugallhatja a fogalom megértését, fontos, hogy a tanárok és pedagógusok célzott képzésben részesüljenek a témában (Darad, 2024; Huseman, 2023; Pérez Granados & Muñoz González, 2024), vagy kutatómunkát végezzenek a fogalom kapcsán. Az a kísértés, hogy a koncepció előzetes tanulmányozása nélkül vágjanak bele az elágazó szerkezetű (branching-based) feladatok megvalósításába, olyan tevékenységek előkészítéséhez vezethet, amelyek nem töltik be hatékonyan a kitűzött célt, és mindenekelőtt nem elég lebilincselőek.



2. Időt, tervezést és erőforrásokat igényel, valamint kreativitást követel meg

Másfelől egy játékosított tevékenység tervezést, erőfeszítést és kreativitást igényel; plusz időt vesz igénybe a tanár részéről, és esetenként némi pénzügyi ráfordítással is jár a konkrét anyagok beszerzése miatt (Darad, 2024; Ladouceur, 2024).

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.

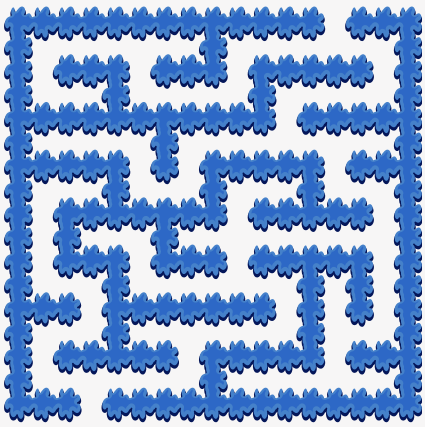


Világosan meghatározott cél, valamint jól felépített és gondosan átgondolt játékmechanika nélkül fennáll a veszélye annak, hogy a feladat nem éri el a kívánt célokat, és nem lesz elég motiváló a diákok számára.



3. Kevésbé alkalmas az összetettebb tanulási folyamatokhoz

Egy játékosított óra megtervezésekor előfordulhat, hogy a diákok nem tudják teljesen megérteni a komplexebb fogalmakat, mivel a játékosítás néha túlságosan leegyszerűsíthet bizonyos témákat. Időnként hatékonyabb lehet egyes témaköröket más olyan módszertanokkal feldolgozni, amelyek több diskurzust, reflexiót és elmélyült gondolkodást ösztönöznek az adott fogalomról (Ladouceur, 2024).



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



4. A külső motiváció előtérbe kerülése a belső motivációval szemben

Bár a játékosításnak nem feltétlenül kell jutalmakat, ranglistákat vagy jelvényeket tartalmaznia, az igazság az, hogy ezek tartoznak a legkönnyebben alkalmazható játékmechanikák közé. Emiatt és mivel ennyire elterjedtek, fennáll a kockázata annak, hogy a diákok inkább a jutalom iránt köteleződnek el, semmint a tanulás iránt (Celepkolu, 2020; Huseman, 2023; Ladouceur, 2024; Pérez Granados & Muñoz González, 2024). Egyrészről a külső motiváció ezen túlsúlya a tudásszerzés problémáját jelezheti, másrészről pedig, ha a jutalmak mértéke csökken, a diákok automatikusan kevésbé lesznek motiváltak a feladat iránt, és csökken az elköteleződésük is. Ezért a pedagógusoknak gondosan egyensúlyba kell állítaniuk a motivációs mechanizmusokat és a játékmechanikákat az oktatási célokkal.



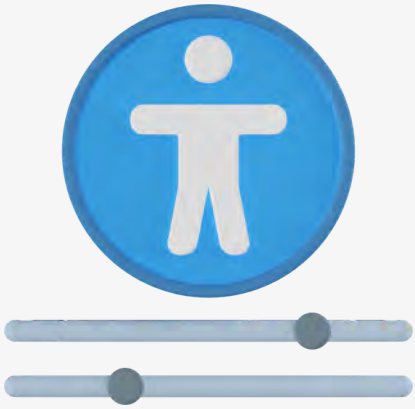
Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



5. Nem teljesen inkluzív és hozzáférhető feladatok

Amikor egy pedagógus játékosított feladatokat készít elő, azt úgy kell megterveznie, hogy az a diákjai minden egyéni szükségletének megfeleljen (Ladouceur, 2024).

Az egyik lehetséges kockázat az, hogy a pedagógust annyira leköti a játékosított feladatok előkészítése, hogy elfelejti azokat teljesen hozzáférhetővé és inkluzívvá tenni minden diák számára, valamint figyelmen kívül hagyja az egyes osztályok sajátos jellemzőit, beleértve a fogyatékossággal élő, tanulási nehézségekkel küzdő vagy korlátozott digitális írástudással rendelkező tanulókat. A befogadó feladatoknak minden órán valósággá kell válniuk, még azoknál is, amelyek több kezdeti tervezést igényelnek. Függetlenül attól, hogy a játék digitális-e vagy sem, a diákok szükségleteit nem szabad figyelmen kívül hagyni. A pedagógusnak biztosítania kell az egyenlő hozzáférést biztosító tervezési elveket, a rugalmas tanulási utakat és a differenciált feladatokat.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



6. A tantervhez nem teljesen igazodó tevékenységek

Egy olyan kihívás, amelyet nem szabad alábecsülni, a különböző feladatok és a tanterv közötti közvetlen és hatékony kapcsolat megteremtésének szükségessége (Darad, 2024; Huseman, 2023). Ez azt jelenti, hogy az elvégzett feladatok során a játékmechanikák nem kerekedhetnek a tanterv fölé, hanem épp ellenkezőleg: a játékmechanikákat a tanterv és a tanulás szolgálatába kell állítani. Ennek megfelelően a tevékenységeknek teljes mértékben igazodniuk kell az elsajátítandó tananyaghoz, elkerülve az olyan felszínes és puszta díszítésként szolgáló játékmechanikákat, amelyek nem járulnak hozzá a mélyebb tanuláshoz és a tartalom megértéséhez.



7. Korlátozott tanulásátviteli képesség

A játékosított tevékenységek egyes esetekben korlátozhatják a diákok azon képességét, hogy a megszerzett tudást valós problémákra alkalmazzák, vagy hogy a létrehozott játékosított környezeten kívül oldjanak meg feladatokat (Celepkolu, 2020).



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



8. A tartós elköteleződés hiánya

A játékosítás a szándékolttal ellentétes hatást is kiválthat, és a diákok érdeklődésének elvesztéséhez vezethet a tevékenység vagy a tananyag iránt, mivel előfordulhat, hogy nem érzik magukat motiválva a játékmechanikák által teremtett játékos elemektől; ezeket akár irrelevánsnak vagy az adott feladat szempontjából zavarónak is tekinthetik (Celepkolu, 2020).



9. A diákok, a tanárok és a társadalom ellenállása

Mindannyian tudjuk, hogy a fiatalok természetes vonzalmat éreznek a játékok iránt, és a szabadidőikben folyamatosan játszanak. A játékmechanikák oktatásba és tanórai tevékenységekbe történő beemelését azonban hátráltathatja az a megbélyegzés, amely a társadalomban már kialakulóban van a fiatalok túlzott mértékű játékideje miatt (Huseman, 2023).



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



10. Fokozott versengés es a diákok szorongása

Amint azt már említettük, a versengés egy nagyon gyakori játékmechanika a játékosított feladatokban. Túlzott használata azonban egyes diákok körében demotivációhoz vezethet, különösen azoknál, akik folyamatosan a ranglista alján találják magukat. Ez a helyzet emellett frusztrációt, stresszt, szégyenérzetet és szorongást is okozhat, mivel a túlzott versengés kevésbé egészséges viselkedésformákhoz vezethet a tanulók részéről.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.





Szem előtt tartva a játékosítás iskolai bevezetésével járó elismert kihívásokat, ugyanakkor figyelembe véve e módszertan motivációs előnyeit is, az alábbiakban néhány javaslatot fogalmazunk meg a játékosított tevékenységek hatékony és fenntartható megvalósításához

A fogalom helyes megértése a terület szakértői által tartott célzott képzéseken keresztül

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.





A elérendő célok, a feldolgozandó fogalmak és a vonatkozó tantervi tartalmak meghatározása



A megvalósítandó tevékenységhez leginkább illeszkedő játékmechanikák kiválasztása világos céllal és szándékkal, hogy azok ne váljanak elterelő tényezővé, és ne törjék meg a motivációt



A feladat vagy tevékenység célcsoportját képező diákok kezdettől fogva történő figyelembevétele annak érdekében, hogy az teljesen inkluzív és a valós igényeikhez igazodó legyen.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Hivatkozások

Celepkolu, M., et al. (2020). Exploring middle school students' reflections on the infusion of cs into science classrooms. Proceedings of the 51st ACM technical symposium on computer science education, 671-677. Doi: 10.1145/3328778.3366871

Darad, K. (2021, 23 de agosto). Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Huseman, T. (2023, 22 de março). Challenges of gamification in education and how to overcome them? Acadecraft. https://www.acadecraft.com/blog/gamification-education-challenges/

Ladouceur, J. (2024, 4 de novembro). Gamification in education: Pros, cons, and practical insights. Peterson's. https://www.petersons.com/blog/gamification-in-education-pros-cons-and-practical-insights/

Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. de la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. Revista de Educación, (405), 11-34. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Stratégiák a játékok hatékony integrálásához az oktatásban

A korábbi fejezetek rávilágítottak a játékok oktatási alkalmazásának előnyeire és kihívásaira egyaránt. Bár a játékalapú tanulás és a játékosítás képes növelni a motivációt, az elköteleződést és a tanulási eredményeket, sikerük azon múlik, hogyan valósítják meg azokat az osztályteremben.

Ez a fejezet olyan hasznos stratégiákat mutat be, amelyek támogatják a játékok hatékony integrálását a nyelvtanulásba. A fejezet a következő alfejezetekre oszlik:

1. Hasznos eszközök biztosítása
2. Pedagógusképzés és továbbképzés
3. A játékosított tevékenységek hozzáigazítása a tanulási célokhoz
4. Az együttműködés és a társas érintkezés elősegítése
5. Azonnali visszajelzés biztosítása
6. A kulturális relevancia és az inkluzivitás beépítése
7. A fizikai és a digitális játékosítás ötvözése
8. A tanulási eredmények nyomon követése és értékelése

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



1. Hasznos eszközök biztosítása

A játékok hatékony nyelvtanulási alkalmazásának elősegítéséhez az iskoláknak biztosítaniuk kell a szükséges erőforrásokat és eszközöket mind a fizikai („analóg”), mind a digitális játékosításhoz (gamifikációhoz). Sok iskola számára ez komoly kihívást jelenthet a szűkös költségvetés miatt. A pénzügyi akadályok csökkenthetők olyan skálázható digitális megoldások kiválasztásával, amelyek megfelelnek az iskolák igényeinek, miközben megfizethetőek maradnak.

A gondos tervezés és a rendelkezésre álló támogatási lehetőségek kihasználása tovább segítheti az oktatási technológia bevezetését. Fontos, hogy az iskolák számára sokféle digitális eszköz és felszerelés álljon rendelkezésre a változatos tanítási és tanulási tevékenységek támogatásához.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



2. Pedagógusképzés és továbbképzés

A gyorsan fejlődő digitális világban a pedagógusoknak folyamatosan frissíteniük kell a kompetenciáikat. Képzésre van szükségük a digitális eszközök használatáról, valamint rendszeres tájékoztatásra az ezekkel járó előnyökről, korlátokról és kihívásokról. Az iskoláknak emellett világos szabályozásra és útmutatókra van szükségük a digitális eszközök biztonságos használatának garantálásához – mind a megfelelő tartalmakhoz való hozzáférés, mind a diákok személyes adatainak védelme tekintetében.

A digitális tevékenységek és a hagyományosabb oktatási módszerek közötti egyensúly fenntartása fontos szempont a tanárok számára. Ennélfogva elengedhetetlen azon kompetenciacélok beazonosítása, amelyeknél a játékalapú tanulás valódi pedagógiai támogatást tud nyújtani.

A pedagógusnak kell megteremtenie a kereteket a befogadó és pozitív digitális interakciókhoz.

A hatékony gyakorlatok és jó példák megosztása a kollégák között értékes stratégia a szakmai együttműködés előmozdítására és a tanítás minőségének javítására.



Figure 1. Visualisation of the Professional Digital Competence Framework for Teachers.

2017 (https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf)

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



3. A játékosított tevékenységek hozzáigazítása a tanulási célokhoz

A játékosított tevékenységek tartalmas és érdemi alkalmazásához elengedhetetlen, hogy azokat a tanterv kompetenciacéljaihoz igazítsuk. Az ilyen tevékenységek növelhetik a diákok motivációját, változatosságot vihetnek a tanulásba, emellett hozzájárulhatnak a mélyebb és tartósabb tanulási eredmények eléréséhez.

A pedagógusoknak elemzési készséggel kell rendelkezniük arról, miként hatnak egymásra a tanulási célok, a tartalom, a tanítási módszerek, az értékelés és a diákok egyéni tanulási szükségletei a digitális tanulási környezetben. Emellett sokféle oktatási stratégiát kell ismerniük, és képesnek kell lenniük a digitális tananyagok, valamint tanulási erőforrások hatékony használatára.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



4. Az együttműködés és a társas érintkezés elősegítése

A nyelvoktatásban a társas érintkezés elengedhetetlen, mivel az együttműködés ösztönzi a kommunikációt. A játékelemek tanórai alkalmazása hatékonyan támogathatja a közös munkát.

„A játékosítás a játékelemek beépítését jelenti a tanulási környezetbe az elköteleződés és a részvétel növelése érdekében.” (Thurairasu, 2022) Ez a módszer növeli a nyelvtanulók aktivitását, cselekvésre ösztönöz, hatékonyan javítja a tanulmányi teljesítményt, és érdemben megkönnyíti a nyelvtanulást.

„A legújabb kutatások azt mutatják, hogy a tanulási játékok másokkal közös, együttműködő játszása csökkentheti a szorongást.” (Reinhardt, Bein, 2026)

A játékosított tevékenységek gyakran küldetéseket, feladatokat vagy csapatkihívásokat foglalnak magukban. A játékosítás számos formát ölthet a nyelvórán: a szerepjátékok, a társasjátékok, a szabadulószobák, a kincskeresés, a mozgásos tanulási játékok és a játékosított oktatási szoftverek csak néhány példa erre.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



5. Azonnali visszajelzés biztosítása

Egyes játékosított tevékenységek esetében kifejezetten hasznos lehet az azonnali visszajelzés biztosítása. Amikor a diák azonnali információt kap a teljesítményéről, valós időben javíthatja a hibáit és igazíthatja ki a tanulási stratégiáját.

Ez különösen értékes a nyelvórákon, mivel a nyelvtanulás a folyamatos gyakorláson és az időben érkező javításon alapul.

Az azonnali visszajelzés segítheti a szókincs és a nyelvtan fejlesztését, növelheti a diákok motivációját, és segíthet a pedagógusnak a diákok fejlődésének nyomon követésében.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



6. A kulturális relevanciának és az inkluzivitásnak a beépítése

A nyelvtanulásban a befogadó (inkluzív) oktatás a diákok eltérő kulturális hátterének figyelembevételét is jelenti. Amikor a tanulók a saját tapasztalataikhoz tudják kapcsolni az új ismereteket, motiváltabbak és elkötelezettebbek lehetnek a tanulási folyamatban.

A játékalapú tanulási tevékenységek segíthetnek a kulturálisan tudatos tanulás előmozdításában. A különböző kultúrák összehasonlításával a diákok elgondolkodhatnak a hasonlóságokon és a különbségeken. Ezek a tevékenységek a tantárgyközi (interdiszciplináris) tanulásba is beépíthetők.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



7. A fizikai és a digitális játékosítás ötvözése

A különféle tanítási módszerek növelhetik a diákok motivációját és elköteleződését.

A kutatások azt mutatják, hogy a gyermekek és serdülők fizikai aktivitásának (FA) szintje általában alacsony az EU országaiban (Marzi és mtsai., 2021).

„Iskolai keretek között a fizikai aktivitás pozitívan befolyásolja a tanulmányi eredményeket, különösen a matematikában és az általános teljesítményben.” (Hermassi S. és mtsai., 2025).

A játékosítás (gamifikáció) növelheti a motivációt és a fizikai aktivitásban való részvételt. Hasonlóképpen, a mozgásos tanulás beépítése a hagyományos játékalapú tevékenységekbe tovább növelheti a motivációt és az elköteleződést.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



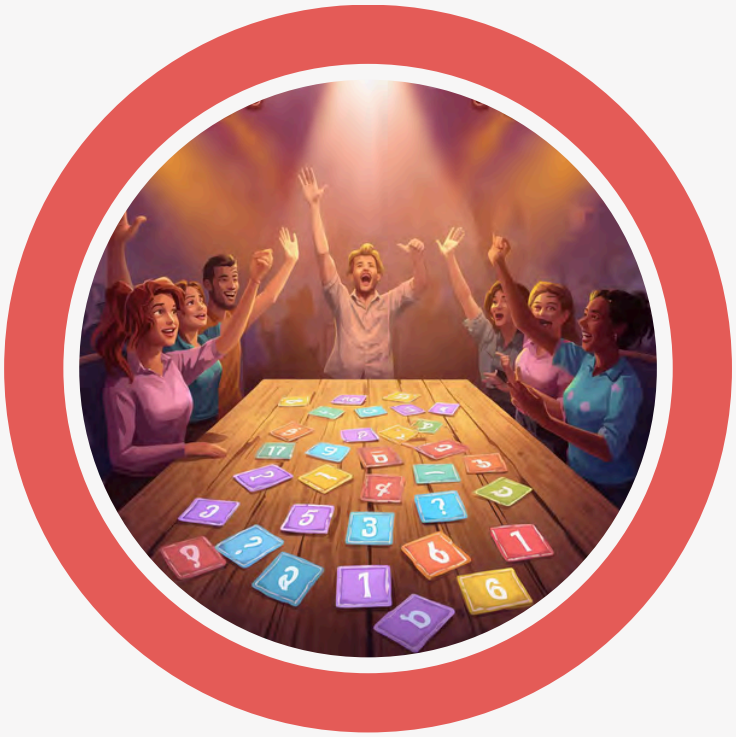
8. A tanulási eredmények nyomon követése és értékelése

A játékok hatékony oktatási használatának biztosításához elengedhetetlen a folyamat és a tanulási eredmények rendszeres nyomon követése és értékelése.

A megfigyelések révén nyomon követheti a diákok részvételét és elköteleződését. Megfigyelheti az együttműködésüket és a kommunikációjukat a különböző tevékenységek során.

A különböző játékfunkciók támogatják a diákok teljesítményének nyomon követését, mint például: a pontszámok, a szintek, az előrehaladás és az egyes feladatokra fordított idő.

Az azonnali visszajelzések, kvízek és tesztek révén a diákok a saját fejlődésüket is értékelhetik.



Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Hivatkozások

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). *Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts.* International Journal of Technology in Education (IJTE), 4(3), 542-552. https://doi.org/10.46328/ijte.169

Darad, K. (2021). *Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education*. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Falciano I., (2020), *Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits* https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/

Kelentric M., Helland K., Arstorp A., (2017), *Professional Digital Competence for Teachers,* https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf

Marzi I., Tcymbal A., Gelius P., Abu-Omar K., Reimers A., Whiting S., Wickramsinghe K., (2021), *Monitoring of physical activity promotion in children and adolescents in the EU: current status and future perspectives,* *https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8807108/*

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.

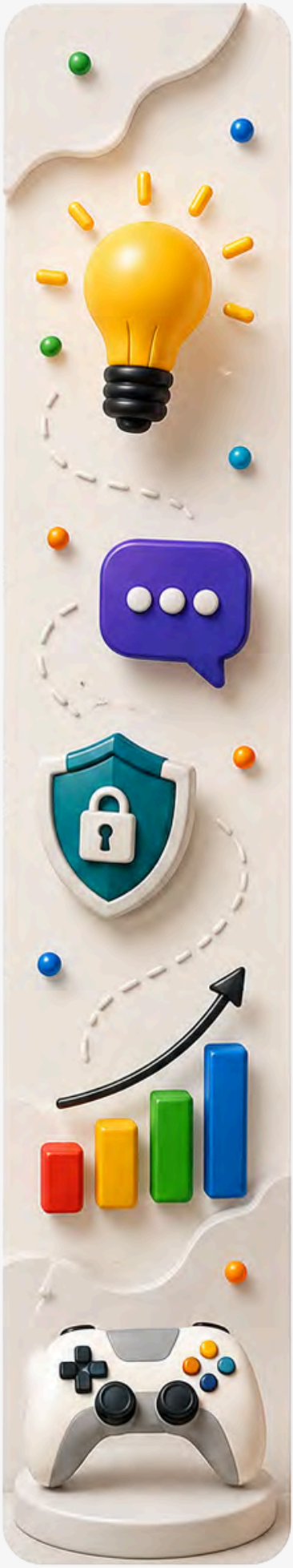


Hivatkozások

Reinhardt J., Bain L., (2026), Digital games and gaming in language learning and teaching, https://www.cambridge.org/core/journals/language-teaching/article/digital-games-and-gaming-in-language-learning-and-teaching/19D629C40096CF29C8AAD240F04E195F

Thurarairasu V., (2022), Gamification-Based Learning as The Future of Language Learning: An Overview, https://eu-opensci.org/index.php/ejsocial/article/view/18353/4508

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Jógyakorlatok Bevezetés

Ebben a záró fejezetben számos, az oktatáshoz kapcsolódó **jógyakorlatot** mutatunk be, amelyek egyaránt alkalmazhatók a nyelvtanulás és az általános oktatás területén.

A DigitaLang projekt szlovák, norvég, magyar, portugál, román és olasz partnerei **összesen hét olyan játékot és gamifikált tanulási tevékenységet gyűjtöttek össze, amelyek könnyen adaptálhatók és beépíthetők a tanórai munkába.**

Minden tevékenység részletes bemutatása tartalmazza:

- a tevékenység megvalósításának általános kontextusát;
- a játék lebonyolításához szükséges eszközöket és digitális alkalmazásokat;
- a tevékenység részletes leírását (a résztvevők, a játékelemek és a felhasznált eszközök bemutatásával);
- a tevékenység oktatási jelentőségéről szóló összegzést.

E fejezet elsődleges célja, hogy **inspirációt nyújtson a pedagógusok számára tanóráik megújításához**, és ösztönözze őket arra, hogy olyan tevékenységeket is beépítsenek óraterveikbe, amelyek túlmutatnak a hagyományos tanterveken és oktatási módszereken. Ennek eredményeként tanítványaik tanulási élménye befogadóbbá, motiválóbbá és élvezetesebbé válhat.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.

Kedves szavak küldetése – Befogadás QR-kódos feladatokon keresztül

International House, Pozsony

Áttekintés

Fiatal tanulók – köztük migráns hátterű gyermekek – számára kidolgozott, gamifikált szabadtéri tanulási tevékenység, amely QR-kódos küldetéseken keresztül támogatja az angol nyelv gyakorlását, az érzelmi biztonság megteremtését és a közösségbe való befogadást. A tevékenység rövid digitális feladatokat, páros együttműködést, valamint beszédfejlesztő, tudatos jelenlétet (mindfulness), hála- és közös reflektív elemeket ötvöz.

Szereplők



Diákok



Tanár

Háttér

Sok gyermeknek – különösen akik új nyelvi és iskolai környezethez alkalmazkodnak – olyan tevékenységekre van szüksége, amelyek erősítik a közösséghez tartozás érzését, miközben fejlesztik nyelvi önbizalmukat. Ez a tevékenység erre a szükségletre reagál: az iskola területén elhelyezett QR-kódos állomásokon a gyermekek rövid, támogató küldetéseket teljesítenek, amelyek a kedves kommunikációra, a hála kifejezésére, a tudatos jelenlétre, a közös érdeklődési körök felfedezésére és az osztály közös értékeire épülnek.

A digitális eszközök használata nem öncélú, hanem egyszerű és motiváló kapcsolatot teremt a mozgás, a nyelvhasználat és a szociális-érzelmi tanulás között. Minden állomáson egy vizuális elemet, egy rövid feladatleírást és egy mondatkezdő mintát tartalmazó dia nyílik meg, amely lehetővé teszi, hogy a különböző angol nyelvi szinten álló gyermekek sikeresen részt vehessenek a tevékenységben.

Kedves szavak küldetése Befogadás QR-kódos feladatokon keresztül

International House, Pozsony

Digitális eszközök

Google Slides: Minden QR-kód egy-egy egyszerű feladatot tartalmazó diát nyit meg, amely egy képi elemet, egy rövid instrukciót és egy mondatkezdő mintát tartalmaz, így a tevékenység könnyen megszervezhető, szerkeszthető és az igényekhez igazítható.

QR-kód-generátor: A Google Chrome vagy más hasonló eszközök segítségével az egyes diák hivatkozásai gyorsan nyomtatható QR-kódokká alakíthatók, amelyek könnyen felhasználhatók a szabadtéri állomások kialakításához.

Opcionálisan: Padlet vagy közös válaszokat tartalmazó Google Slides-oldal: A gyermekek egy szót, egy mondatot vagy egy elismerő üzenetet is megoszthatnak, ha a pedagógus szeretné digitálisan is rögzíteni a tevékenység eredményeit.

Kedves szavak küldetése – Befogadás QR-kódos feladatokon keresztül

International House, Pozsony

Leírás

A tevékenység egy tanóra keretében vagy két rövidebb foglalkozás során is megvalósítható. A tanulók párokban vagy kisebb csoportokban dolgoznak, és egy QR-kódos útvonalat követnek az iskola területén.

Minden állomáson beolvasnak egy QR-kódot, megnyitnak egy diát, majd közösen teljesítenek egy rövid feladatot. A küldetések célja a pozitív kortárskapcsolatok erősítése, miközben a tanulók nyugodt, támogató légkörben gyakorolják az angol nyelvet.

A tevékenység nem a gyorsaságra vagy a versengésre épül, hanem az együttműködést, a reflektív gondolkodást és az aktív részvételt helyezi előtérbe. A csapatok gyűjthetnek pecséteket, matricákat vagy egyszerű pontokat, ugyanakkor fontos, hogy minden csoport végigjárja az összes állomást, és részt vegyen a közös órai reflexióban.

Az első állomás, a **Kedves tekintetek**, arra kéri a tanulókat, hogy osszanak meg egy dolgot, amit tudnak egyik osztálytársukról, valamint egy olyan tulajdonságot vagy cselekedetet, amelyet értékelnek benne. Válaszaikat papírra írhatják, vagy közvetlenül a feladat diáján is rögzíthetik. A feladat egyszerre fejleszti a beszédkészséget és erősíti a pozitív kortárs visszajelzéseket olyan mondatkezdő minták segítségével, mint például: **„Tudom rólad, hogy szereted…” vagy „Nagyra értékelem benned, hogy…”.**

Kedves szavak küldetése – Befogadás QR-kódos feladatokon keresztül

International House, Pozsony

Leírás

TA második állomás, **Hálás szív**, arra ösztönzi a tanulókat, hogy gondoljanak egy dologra, amiért hálásak, majd mondják ki vagy írják le egy rövid mondatban, például: „Hálás vagyok a barátomért.” vagy „Ma hálás vagyok a közös játékért.” A hála kifejezésére épülő tevékenységek hozzájárulhatnak egy támogató, elfogadó osztálytermi légkör kialakításához, miközben egyszerű és tartalmas nyelvhasználati lehetőséget biztosítanak a tanulók számára.

A harmadik állomás, **Nyugodt pillanat**, a tudatos jelenlétre (mindfulness) és az önszabályozás fejlesztésére helyezi a hangsúlyt. A gyermekek néhány mély lélegzetet vesznek, majd tudatosan megfigyelik, mit hallanak, mit éreznek vagy milyen illatokat érzékelnek maguk körül. A dián megjelenő vizuális ikonok és mondatkezdő minták – például „Hallom, hogy…”, „Érzem, hogy…” vagy „Illatát érzem…” – segítik, hogy a feladat kézzelfogható és az életkori sajátosságokhoz igazodó maradjon.

A negyedik állomás, **Ugyanaz, mint én,** abban segíti a tanulókat, hogy találjanak legalább egy közös érdeklődési pontot vagy tulajdonságot a párjukkal. Ez lehet egy kedvenc játék, étel, szín, tevékenység vagy napi szokás. A feladat arra ösztönzi a gyermekeket, hogy egyszerű kérdéseket tegyenek fel egymásnak, és fedezzék fel a közös élményeket, ezáltal támogatva a befogadást és a kortárs kapcsolatok erősítését.

Kedves szavak küldetése – Befogadás QR-kódos feladatokon keresztül

International House, Pozsony

Leírás

Az utolsó állomás, **Közös osztályígéretünk**, ismét az egész csoportot vonja be a tevékenységbe. A tanulók olyan mondatkezdő mintákat egészítenek ki, mint például „*Megígérem, hogy…*” vagy „*Vállalom, hogy…*”, egy megadott szókészlet felhasználásával, amely olyan szavakat tartalmaz, mint *meghallgatni, segíteni, kivárni, megosztani, nyitottnak lenni és adni.*

A pedagógus a válaszokat papíron, egy közös dián vagy egy osztálytermi plakáton is összegyűjtheti, amely az osztály közös befogadási és együttélési alapelveit megjelenítő „osztálychartává” válhat.

Mivel minden QR-kódhoz tartozó dia csupán egy rövid feladatot, egy vizuális ösztönző elemet és egy mondatkezdő mintát tartalmaz, a digitális formátum a kisgyermekek számára is könnyen követhető és kezelhető marad. Ez a felépítés **különösen előnyös a többnyelvű osztályokban, mivel csökkenti az olvasási terhelést, és lehetővé teszi, hogy a tanulók beszéddel, rámutatással, választással vagy gépeléssel is aktívan részt vegyenek a tevékenységben**.

Kedves szavak küldetése – Befogadás QR-kódos feladatokon keresztül

International House, Pozsony

Tapasztalatok

Az ilyen típusú gamifikált állomásjáték hatékonyan támogathatja a nyelvtanulást és a szociális-érzelmi fejlődést, amennyiben a feladatok rövidek, vizuálisan jól követhetők és együttműködésre épülnek.

Különösen a migráns hátterű tanulók számára jelenthet előnyt, hogy az alacsony kockázatú beszédhelyzetek és a strukturált kortárs együttműködés csökkentik a teljesítménynyomást, miközben növelik az aktív részvételt és erősítik a közösséghez tartozás érzését.

A tevékenység egyik legfontosabb tanulsága, hogy a digitális eszközök akkor a leghatékonyabbak, ha megkönnyítik a tanuláshoz való hozzáférést, nem pedig magát a tevékenységet uralják. Az egyetlen feladatot tartalmazó QR-kódos diák, az egyértelmű mondatkezdő minták és a közös reflexiós feladatok együttesen teszik lehetővé, hogy a technológia egyszerre támogassa a befogadást, a tudatos jelenlétet és a nyelvgyakorlást.



Szókincsjáték: gondolkodj gyorsan, tippelj helyesen!



Microkosmos, Olaszország

Áttekintés

Gamifikált nyelvtanulási tevékenység, amely játékos és motiváló módon segíti a tanulókat a színekhez és hétköznapi tárgyakhoz kapcsolódó alapvető szókincs elsajátításában. A tevékenység lehetőséget biztosít arra is, hogy a tanulók az újonnan megtanult szavakat valós tárgyakhoz kapcsolják, ezáltal elősegítve a szókincs hatékonyabb rögzülését.

Szereplők



Diákok



Tanár

Háttér

Európában az idegennyelv-tanulás már az alapfokú oktatásban is fontos részét képezi a tanterveknek. A tanulók már fiatal korban lehetőséget kapnak arra, hogy az iskolában új nyelvet sajátítsanak el.

Életkorukból és tudásszintjükből adódóan az első nyelvórák elsősorban a köszönésekre és az alapvető szókincs elsajátítására összpontosítanak. Ennek a kezdeti szókincsnek a megtanulása azonban – egyszerűsége ellenére – sok tanuló számára kihívást jelenthet.

Éppen ezért fontosak az olyan innovatív és motiváló tevékenységek, amelyek együttműködésre és játékra építve segítik a tanulókat egy új nyelv alapjainak könnyebb és élményszerűbb elsajátításában.

Szókincsjáték: gondolkodj gyorsan, tippelj helyesen!

Microkosmos, Olaszország

Felhasznált eszközök



Színes filctollak: Használhatók színes filctollak vagy színes ceruzák is. Az eszközök a tevékenység első részéhez szükségesek. Bármilyen színűek lehetnek, amennyiben a színek jól megkülönböztethetők.



Fehértábla: Fehértábla vagy bármilyen más felület, amelyre a résztvevők írhatnak vagy rajzolhatnak. Fontos, hogy a felület minden játékos számára jól látható legyen.

Google Képek: Online képi keresőszolgáltatás, amely képek, videók és egyéb vizuális tartalmak keresését teszi lehetővé.

Szókincsjáték: gondolkodj gyorsan, tippelj helyesen!



Microkosmos, Olaszország

Leírás

A tevékenység kezdetén a pedagógus két csapatra osztja a tanulókat. Ezt követően mindkét csapatból egy-egy játékos a tanári asztalhoz lép, ahol a különböző színű filctollak vagy ceruzák találhatók. A pedagógus hangosan kimond egy véletlenszerűen kiválasztott színt a tanult idegen nyelven. Az a tanuló, aki elsőként emeli fel a megfelelő színű filctollat vagy ceruzát, egy pontot szerez a csapatának.

Ezután a győztes játékosnak egy, az adott színhez kapcsolódó tárgyat kell rajzolnia a táblára, vagy meg kell keresnie annak képét a Google Képek segítségével. Ezt követően csapattársai hangosan kimondják a tárgy színét és nevét a tanult idegen nyelven. Ha a csapat helyesen nevezi meg a tárgyat, további egy pontot kap.

Tapasztalat

A tevékenység során a tanulók valós tárgyakhoz kapcsolva ismerkedhetnek meg egy új nyelv alapvető szókincsével. Az oktatási játék felépítése egyszerre ösztönzi az együttműködést és erősíti a csapatszellemet, miközben a tanulók életkorához, igényeihez, érdeklődéséhez és tudásszintjéhez igazodó, motiváló tanulási élményt biztosít.



Szókincsküldetés: Játékos angoltanulás

Agrupamento de Escolas do Barreiro (Barreiro Iskolaközpont, Portugália)

Áttekintés

Gamifikált tanulási tevékenység, amelyet 6. osztályos (11–12 éves) tanulók számára dolgoztak ki az angol szókincs és a beszédkészség fejlesztésére. A tevékenység kihívásokra, csapatmunkára és digitális eszközök alkalmazására épül, így motiváló és élményszerű tanulási környezetet teremt.

Szereplők



Diákok



Tanár

Háttér

Sok 6. osztályos tanuló számára nehézséget jelent a motiváció fenntartása új szókincs elsajátítása során. A nyelvtanulás élményszerűbbé tétele érdekében a pedagógus egy „**Szókincsküldetés**” elnevezésű gamifikált tevékenységet vezetett be.

A tanulók csapatokban dolgoztak, és a „**Mindennapi élet és hobbik**” témakörhöz kapcsolódó nyelvi küldetések sorozatát teljesítették. A részvétel és az együttműködés ösztönzésére pontokat, jelvényeket és kisebb jutalmakat alkalmaztak.

Szókincsküldetés: Játékos angoltanulás

Agrupamento de Escolas do Barreiro (Barreiro Iskolaközpont, Portugália)

Digitális eszközök

Kahoot!
Interaktív szókincskvízek és csapatversenyek.

Wordwall
Párosító játékok, szókereső feladatok és szókincsfejlesztő kihívások.

Canva: Digitális jelvények és oklevelek készítése a tanulók számára.

Szókincsküldetés: Játékos angoltanulás

Agrupamento de Escolas do Barreiro (Barreiro Iskolaközpont, Portugália)

Leírás

A tevékenység két héten keresztül, az angolórák keretében valósult meg.

A tanulókat csapatokra osztották, és különböző küldetéseket teljesítettek:

- szókincskvízek a Kahoot! alkalmazásban;
- interaktív játékok a Wordwall felületén;
- beszédfejlesztő feladatok a tanult szókincs használatával;
- csapatprezentációk a hobbijaikról;
- pontok és teljesítményjelvények gyűjtése.

A projekt végén a legtöbb pontot elérő csapat „Nyelvi Bajnokok” oklevelet kapott, míg minden tanuló részvételi jelvényben részesült.

Tapasztalat

- A tanulók motivációja és órai aktivitása jelentősen növekedett.
- A játékos ismétlésnek köszönhetően hatékonyabban rögzült az új szókincs.
- A csapatmunka erősítette a tanulók önbizalmát az angol nyelv használata során.
- A digitális eszközök interaktívabbá és élményszerűbbé tették a tanulási folyamatot.
- Már egyszerű gamifikációs elemek alkalmazásával is élvezetesebbé és eredményesebbé tehető a nyelvtanulás.



A négyszögek rejtélye

Agrupamento de Escolas de Idães (Idães Iskolaközpont, Portugália)

Áttekintés

Gamifikált tevékenység, amelyet egy 7. osztályos, CLIL (tantárgyközi nyelvoktatási) matematikaórán valósítottak meg. Célja a négyszögek tulajdonságainak megismerése és csoportosítása. Az óra egy rejtélyre épülő történet köré szerveződött, amelyben a tanulóknak ki kellett deríteniük, melyik négyszög tűnt el, ki volt a felelős az eltűnéséért, és miért történt az eset.

Szereplők



Diákok



Tanár

Háttér

A gamifikált tevékenységet egy 7. osztályos CLIL matematikaórán (12–15 éves tanulók részvételével) valósították meg azzal a céllal, hogy a négyszögek tanulását élményszerűbbé tegyék. Az órákat teljes egészében angol nyelven tartották.
A tevékenység megtervezése Yu-kai Chou Octalysis modelljére épült, amelynek motivációs alapelemeit a tanulók aktív részvételének ösztönzésére alkalmazták. Az „eltűnt négyszög” rejtélye a magasabb cél és jelentőség érzésére épített, míg a pontok, a rangsor és az egymásra épülő feladatok a teljesítmény és az előrehaladás élményét erősítették. A csoportmunka a társas kapcsolatok és a közösségi hatások szerepét hangsúlyozta, a záró képregény elkészítése pedig lehetőséget adott a kreativitásra és a folyamatos visszajelzésre. Az időről időre érkező új nyomok a kiszámíthatatlanság és a kíváncsiság motiváló erejére építettek, fenntartva a tanulók érdeklődését és aktív részvételét. Ennek a felépítésnek köszönhetően a matematikatanulás interaktívvá, és motiválóbbá vált.

A négyszögek rejtélye

Agrupamento de Escolas de Idães (Idães Iskolaközpont, Portugália)

Elvégzett feladatok



játékosítás keretrendszer pontokkal, rangsorral, nyomokkal és oklevelekkel.



Csoportmunka színekkel vagy szimbólumokkal azonosított csapatokban.



Egyénileg, **e-mailben kiküldött nyomok,** amelyekre a tanulóknak írásban kellett válaszolniuk.



Gyakorlati csoportosítási feladatok feladatlapok segítségével (párosító feladatok és képregényekre épülő gyakorlatok)



Képregénykészítő alkalmazás a záró történet elkészítéséhez (ajánlott alkalmazás: Storyboard That).



A pedagógus minden teljesített feladatot **értékel és pontoz.**

A négyszögek rejtélye

Agrupamento de Escolas de Idães (Idães Iskolaközpont, Portugália)

Leírás

A tevékenységet egy gamifikált nyomozásként tervezték meg, amelynek során a 7. osztályos tanulók CLIL órákon ismerkedtek meg a négyszögek tulajdonságaival és csoportosításával. Az óra egy figyelemfelkeltő történettel kezdődött: rejtélyes módon eltűnt egy négyszög. A tanulók az egész folyamat során csoportokban dolgoztak, és pontokat szereztek a feladatok teljesítéséért, a nyomok megfejtéséért és a rejtély fokozatos feltárásáért.
Elsőként gyakorlati csoportosítási feladatokat oldottak meg, amelyek során a négyszögek nevét, ábráját és tulajdonságait kellett összepárosítaniuk. Az eltűnéshez kapcsolódó nyomokat ezt követően egyenként, e-mailben kapták meg, így a tanulóknak elemezniük kellett az információkat, és gyorsan kellett reagálniuk, hogy pontokat szerezhessenek. A további csoportfeladatok a geometriai gondolkodás fejlesztését és a megszerzett ismeretek elmélyítését szolgálták.
A tevékenység zárásaként a tanulók képregényt készítettek, amelyben elmesélték az eltűnés történetét, felhasználva a korábban összegyűjtött nyomokat és az elsajátított matematikai ismereteket. A pontverseny és az oklevelek a barátságos versengés élményével gazdagították a feladatot. A történetmesélés, az együttműködés és a problémamegoldás ötvözésének köszönhetően a geometria tanulása élményszerűbbé, interaktívabbá és emlékezetesebbé vált.

Tapasztalat

A tevékenység bebizonyította, hogy egy történetre épülő, gamifikált tanulási folyamat jelentősen növeli a tanulók bevonódását, és elősegíti a négyszögek tulajdonságainak mélyebb megértését. A csoportos együttműködés, a fokozatosan feltárt nyomok és a kreatív feladatok végig fenntartották a tanulók motivációját és figyelmét. Összességében ez a megközelítés interaktívabbá, emlékezetesebbé és élvezetesebbé tette a geometria tanulását.

Egy virtuális utazás

Hilstad barne- og ungdomsskole (Hilstad Általános iskola, Norvégia)

Áttekintés

A 7. évfolyamon egy interdiszciplináris, játékos elemekre épülő tanulási tevékenységet valósítottak meg az angol nyelvterület különböző társadalmainak bemutatására. Célja az volt, hogy motiválja és aktívan bevonja a tanulókat más országok, kultúrák és hagyományok felfedezésébe. Digitális eszközök segítségével a tanulók különböző országokat bemutató, kreatív utazási naplókat készítettek.

Szereplők



Diákok



Tanár

Háttér

A tanulási program az alábbi kompetenciaterületek interdiszciplináris megközelítésű fejlesztésére épül:

1. Az angol nyelvterület különböző társadalmainak életmódjának és hagyományainak megismerése.

2. A világ különböző térségeinek főbb földrajzi jellemzőinek bemutatása, valamint annak megértése, hogy ezek miként befolyásolják az ott élő emberek életét.

A digitális eszközök alapjaiban változtatták meg azt, ahogyan a világ népeiről, tájairól és kultúráiról tanulunk. Az interaktív térképek, virtuális túrák, videók és digitális történetmesélési eszközök segítségével a tanulók távoli helyszíneket fedezhetnek fel, és betekintést nyerhetnek más országok mindennapi életébe anélkül, hogy elhagynák az osztálytermet.

Egy virtuális utazás

Hilstad barne- og ungdomsskole (Hilstad Általános iskola, Norvégia)

Digitális eszközök



Quizlet és Quizlet Live: A szükséges szókincs gyakorlása egyénileg és csapatban a Quizlet Live segítségével.



Úti célok felfedezése és digitális térkép készítése a **Google Earth** segítségével.



A kiválasztott úti cél egy ismert nevezetességének megépítése a **Minecraftban**.



CDigitális utazási napló készítése az alábbi alkalmazások egyikével: **Microsoft PowerPoint, Canva (utazási magazin sablon), Book Creator, iMovie vagy Explain Everything.**

Egy virtuális utazás

Hilstad barne- og ungdomsskole (Hilstad Általános iskola, Norvégia)

Leírás

Az angolórákon a tanulók először egyénileg gyakorolták a témához kapcsolódó szókincset a Quizlet segítségével. Motivációjuk további erősítése érdekében ezt követően a Quizlet Live csapatjátékot is használták, amely lehetőséget biztosított számukra az együttműködésre és a barátságos versengésre.

Földrajzórán a tanár a Google Earth alkalmazás segítségével különböző helyszíneket mutatott be, hogy inspirációt adjon a tanulóknak saját úti céljuk kiválasztásához.

Vizuális kultúra órán a tanulók a kiválasztott úti cél egyik jellegzetes nevezetességét építették meg a Minecraft Education segítségével.
Ének-zene órán megismerkedtek a választott ország hagyományos zenéjével és ismert előadóival.
A projekt zárásaként digitális utazási naplót készítettek.

Tapasztalat

A játékosítási elemeket alkalmazó tevékenységek növelik a tanulók bevonódását és motivációját. Ösztönzik az aktív tanulást, valamint értelmes, valósághű kontextust teremtenek a különböző kultúrák, hagyományok és földrajzi ismeretek felfedezéséhez. Kiválóan kiegészítik a gyakorlati és élményalapú tanulási tevékenységeket.



Képregény mint játékosított mikrotanulási tevékenység

Regionális Tudásközpont Kft., Magyaroroszág

Áttekintés

A tanulók rövid digitális képregényeket készítenek az újonnan elsajátított szókincs és nyelvi szerkezetek felhasználásával, hogy megoldjanak egy kihívást vagy elmeséljenek egy történetet. A tevékenység különösen hatékony a különböző nyelvi szinten álló tanulók számára, mivel a vizuális elemek támogatják a szövegértést és az önkifejezést.

Szereplők



Diákok



Tanár

Háttér

Ezt a tevékenységet nemzetközi oktatási környezetben dolgozták ki és próbálták ki azzal a céllal, hogy növelje a tanulók motivációját és bevonódását, valamint támogassa a nyelvi készségek fejlesztését a digitális történetmesélés eszközeivel. A tanulók egyénileg vagy kisebb csoportokban dolgoznak, és egy megadott téma, kihívás vagy valós élethelyzet alapján rövid digitális képregényeket készítenek.

A módszer a játékosítás és a mikrotanulás elemeit ötvözi. A tanulók egy kreatív küldetést teljesítenek, folyamatos visszajelzést kapnak előrehaladásukról, miközben a nyelvet valósághű és jelentéssel bíró kommunikációs helyzetekben használják. A képregények vizuális jellege csökkenti a nyelvhasználattal kapcsolatos szorongást, miközben ösztönzi a kommunikációt, az együttműködést és az aktív részvételt.

Képregény mint játékosított mikrotanulási tevékenység

Regionális Tudásközpont Kft., Magyaroroszág

Digitális eszközök



Canva: A Canva képregénysablonjai segítségével a feladat egyszerűen és ingyenesen megvalósítható.



ChatGPT: A nyelvi modell egyszerű képregénykészítő utasítások (promptok) segítségével képregények készítésére is használható.



Gemini: Az ingyenesen elérhető eszköz segítségével egyszerűen készíthetők rövid digitális képregények.

Képregény mint játékosított mikrotanulási tevékenység

Regionális Tudásközpont Kft., Magyaroroszág

Leírás

A tanulók az aktuális tananyaghoz kapcsolódó nyelvtanulási kihívást kapnak. A feladat lehet például bemutatkozás, útbaigazítás, egy rejtély megoldása, egy új tanuló üdvözlése vagy egy hétköznapi élethelyzet megoldása. A tanulók csoportokban dolgozva egy 4–8 képkockából álló rövid képregényt készítenek. Minden képkocka a történet egy-egy mozzanatát jeleníti meg, miközben a tanulóknak alkalmazniuk kell a célzott szókincset, nyelvi kifejezéseket vagy nyelvtani szerkezeteket.
A pedagógus egyértelmű feladatot és értékelési szempontokat határoz meg, ugyanakkor teret ad a tanulóknak a szereplők, a párbeszédek és a vizuális elemek kreatív kialakításában. A tevékenység során a tanulók olvasási, írási és kommunikációs készségeiket egyaránt fejlesztik, miközben erősödik kreativitásuk és digitális kompetenciájuk is. A feladat rugalmasan igazítható a különböző nyelvi szintekhez, és egyaránt alkalmazható jelenléti, online vagy hibrid oktatási környezetben.

Tapasztalat

A tanulók a vizuális történetmesélés során gyakran gazdagabb nyelvhasználatról és nagyobb kreativitásról tesznek tanúbizonyságot, mint a hagyományos írásbeli feladatok megoldása közben.
Az egyértelmű feladatmeghatározás, az egyszerű felépítés és a vizuális támogatás jelentősen növeli a tanulók aktivitását és önbizalmát, különösen azok körében, akik kevésbé magabiztosak a célnyelv használatában.

Betűdetektívek – Keresd meg, párosítsd és építsd fel a betűt!

FONSS (Romániai Szociális Szolgáltató Civil Szervezetek Szövetsége)

Áttekintés

„Betűdetektívek” egy rövid, vegyes tanulási formára épülő játék, amely a korai írás-olvasás fejlesztését támogatja. A gyermekek először azonosítják a megadott betűt, majd egy digitális kvízben hangokhoz és képekhez párosítják azt, végül egyszerű eszközök segítségével megalkotják a formáját. A tevékenység az ismétlésre, az együttműködésre és az azonnali visszajelzésre épít.

Szereplők



Diákok



Tanár

Háttér

A tevékenységet a **Teach for Romania** által dokumentált tanórai gyakorlat inspirálta, amelyben egy előkészítő osztályban (6–7 éves gyermekek) tanító pedagógus digitális játékot alkalmazott a betűfelismerés fejlesztésére. A módszert olyan gyermekek számára dolgozták ki, akik sajátos nevelési igényekkel rendelkeznek, illetve otthoni tanulási támogatásuk korlátozott. A tevékenység célja a korai írás-olvasási készségek fejlesztése, különös tekintettel a betűfelismerésre, a fonológiai tudatosságra, a szókincs bővítésére és a szóbeli nyelvi készségek fejlesztésére. Az itt bemutatott, vegyes tanulási (blended learning) formában megvalósítható változat erre a dokumentált jó gyakorlatra épül. A rövid, digitális játékalapú feladatokat kézzel végezhető, együttműködésre épülő tevékenységekkel ötvözi, amelyek jól alkalmazhatók az alsó tagozatos, kezdő olvasástanuló gyermekek körében.

Betűdetektívek – Keresd meg, párosítsd és építsd fel a betűt!

FONSS (Romániai Szociális Szolgáltató Civil Szervezetek Szövetsége)

Digitális eszközök



Quizizz vagy Google Űrlapok (Google Forms) segítségével rövid, óra végi kvíz készíthető, amely felméri a tanulók betűfelismerési készségét.



Wordwall (vagy hasonló platformok, például a **LearningApps)** **s**egítségével interaktív, betűfelismerést és képpárosítást fejlesztő játékok készíthetők,. Ez lehetővé teszi, hogy a gyermekek játékos formában gyakorolják a betűk felismerését és a betűk, hangok, illetve képek összekapcsolását, miközben folyamatos megerősítést kapnak teljesítményükről.



Történetmesélő platformok (például a Book Creator vagy hasonló alkalmazások): Ezek biztosíthatják azt a képzeletbeli történeti keretet, amely már a játék kezdete előtt motiválja a gyermekeket. Minden feladat – a betű megtalálása, a képek párosítása vagy a betű megalkotása – egy-egy „küldetésként" jelenik meg, amely segíti a történet főszereplőjét a kaland folytatásában. A játék végén a szereplő megköszöni a gyermekek segítségét, és jutalmul átadja nekik a „Betűdetektívek ábécéjének" következő elemét.



A tevékenységek bemutatására **tablet, laptop vagy interaktív tábla** használható. Emellett egy tablet vagy mobiltelefon arra is alkalmas, hogy a gyermekek lefényképezzék az általuk elkészített betűket, majd a képek segítségével közösen áttekintsék és megbeszéljék munkájukat. Ez a folyamat támogatja az önreflexiót, a visszajelzést és a tanulási folyamat tudatosítását.

Betűdetektívek – Keresd meg, párosítsd és építsd fel a betűt!

FONSS (Romániai Szociális Szolgáltató Civil Szervezetek Szövetsége)



Leírás

A „Betűdetektívek” tevékenység során a gyermekek detektívekké válnak, akik egy „elrejtett” célbetűt keresnek. A pedagógus egy rövid történettel vezeti be a küldetést (például: „Az M betű elbújt a többi betű között. Meg tudjátok találni?”), majd bemutatja a betűhöz tartozó hangot. Ezt követően a gyermekek egy digitális játékban (például Wordwall segítségével) megkeresik a célbetűt a zavaró elemek között. A program azonnali visszajelzést ad, és korlátlan számú próbálkozást tesz lehetővé.

A következő feladatban a tanulók képeket válogatnak két csoportba: az egyikbe azok kerülnek, amelyek neve a célhanggal kezdődik, a másikba pedig azok, amelyek nem. A feladat könnyen differenciálható: a gyermekek nyelvi és olvasási készségeitől függően kizárólag képekkel, vagy képekkel és írott szavakkal is megvalósítható.

Ezután a gyermekek párokban dolgozva egyszerű eszközök – például pálcikák, gyurma vagy építőelemek – segítségével megalkotják a célbetűt. Munkájukat összehasonlítják a digitális mintával, majd mondanak egy olyan szót, amely az adott betű hangjával kezdődik.

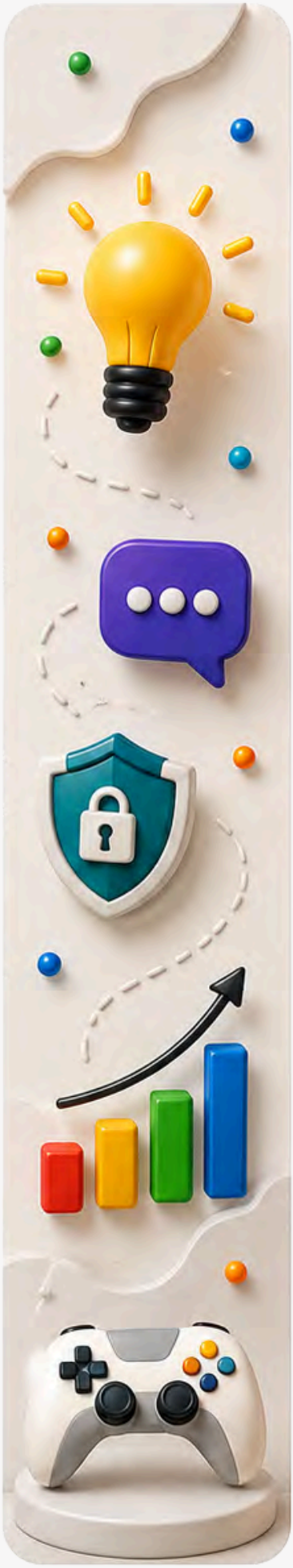
A foglalkozás egy rövid digitális záró kvízzel ér véget, amely a betűfelismerést, valamint a hangok és képek összekapcsolásának képességét méri fel.

A gyermekek teljesítményének rangsorolása helyett az egész osztály közösen szerez meg egy újabb elemet a „Betűdetektívek ábécéjéből”, ezzel ünnepelve a közös fejlődést, erősítve az együttműködést és a közös siker élményét.

Tapasztalat

A rövid digitális kihívások és a gyakorlati, együttműködésre épülő feladatok ötvözésével ez a tevékenység hatékonyan fejleszti a korai írás-olvasási készségeket, beleértve a betűfelismerést, a fonológiai tudatosságot, a szókincs bővítését és a szóbeli nyelvi készségeket. Emellett erősíti az együttműködési készséget, az önbizalmat és a problémamegoldó gondolkodást is.

A közös eredmények elismerésére épülő megközelítés – a versengés helyett – biztosítja, hogy minden gyermek aktívan részt vehessen a tevékenységben, saját ütemében fejlődhessen, és pozitív élményként élje meg a tanulást.



Jógyakorlatok - Tanulságok

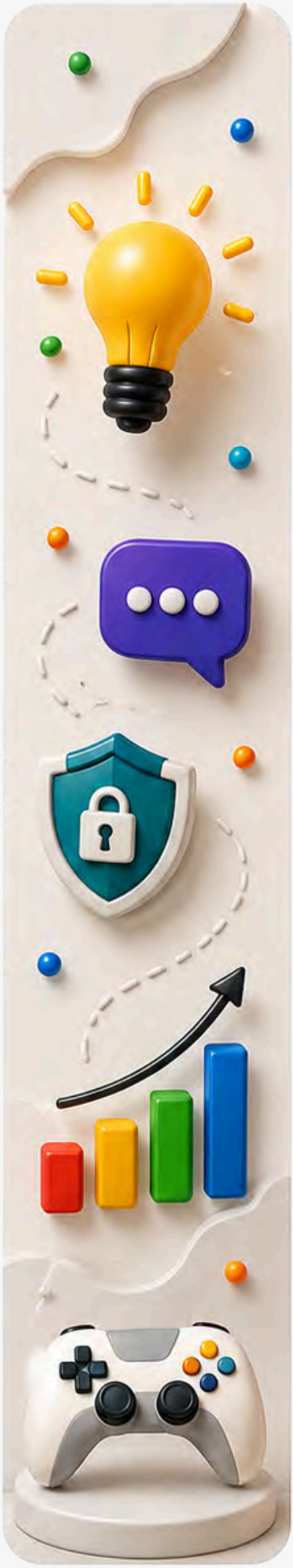
Az előző oldalakon bemutatott jó gyakorlatok jól szemléltetik, hogy a játékosítás milyen sokféleképpen alkalmazható a korszerű oktatási környezetben. A különböző oktatási területekről és tantárgyakból (idegennyelv-oktatás, matematika, az írás-olvasás előkészítése) származó példák azt mutatják, hogy a játékosítás tantárgyakon átívelő pedagógiai megközelítésként is hatékonyan alkalmazható, jelentősen javítva a tanulási eredményeket, a megértést és a tanulók bevonódását.

Az útmutatóban szereplő valamennyi jó gyakorlat közös jellemzője a játékosítás alkalmazása, ugyanakkor eltérő pedagógiai céljaik és tanulási fókuszuk egyértelműen bizonyítják, hogy ez a módszertan rugalmasan alakítható a különböző oktatási célokhoz és tanulói igényekhez.

Kiemelten megfigyelhető, hogy:

- **A Microkosmos és az Agrupamento de Escolas do Barreiro** által bemutatott tevékenységek azt szemléltetik, hogy a digitális és hagyományos eszközöket egyaránt alkalmazó játékos feladatok hatékonyabbá és élvezetesebbé teszik a szókincsfejlesztést.
- Az **International House Pozsony és a Hilstad Iskola** gyakorlatai a nyelvhasználat fejlesztését támogatják olyan élményalapú, beltéri és kültéri tevékenységeken keresztül, amelyek ösztönzik az együttműködést, valamint lehetőséget biztosítanak a tanulóknak új környezetek és kultúrák felfedezésére digitális játékosítási eszközök segítségével.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



- A **Regionális Tudásközpont (RCISD)** olyan játékosított tevékenységet dolgozott ki, amely a nyelvtanulást az alkotó, művészeti tevékenységgel ötvözi. Ennek köszönhetően a tanulók egyszerre fejleszthetnek számos készséget, miközben természetes módon gyakorolják a célnyelvet.
- A **Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale (FONSS)** olyan tevékenységet mutatott be, amely játékos és motiváló módon segíti a kisgyermekeket az alapvető írás-olvasási készségek elsajátításában.
- Végül az **Agrupamento de Escolas de Idães** arra mutat példát, hogy az interaktív eszközök és módszertanok nemcsak a nyelvoktatásban, hanem más tantárgyak – jelen esetben a matematika – tanításában is eredményesen alkalmazhatók többnyelvű tanulási környezetben.

Az „**EDUGAME: START**” útmutatóban bemutatott valamennyi tevékenység könnyen adaptálható különböző oktatási környezetekhez, valamint a tanulók eltérő életkori sajátosságaihoz, igényeihez és tanulási preferenciáihoz. Arra biztatjuk a pedagógusokat, hogy próbálják ki a bemutatott jó gyakorlatok közül az egyiket vagy akár többet is, és figyeljék meg, milyen hatással vannak ezek a tanulók motivációjára, bevonódására és tanulási eredményeire. Az ilyen tapasztalatok hozzájárulhatnak annak megértéséhez, hogy mely játékosított tevékenységek bizonyulnak a leghatékonyabbnak az adott tanulói csoport számára.

A pedagógusokat arra is ösztönözzük, hogy saját ötleteik alapján új játékosított feladatokat dolgozzanak ki, alkalmazzanak és osszanak meg egymással. Az innovatív pedagógiai megoldások közös fejlesztés**e** fontos lépést jelenthet az oktatási módszerek megújításában és a tanulási folyamat élményszerűbbé tételében.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.



Az Európai Unió
társfinanszírozásával

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470

© 2026. This work is licensed under a
CC NC SA 4.0 license.

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt megfogalmazott vélemények és álláspontok kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre azok tartalmáért.