

JÓ MA DIÁKNAK LENNI(!)?!

**Játékosítás**

**SZERETNÉTEK  
JÁTSZANI  
EGY JÁTÉKOT?!**



# ÚJ OKTATÁSI KIHÍVÁSOK

- Megváltozott kognitív stratégiák (ismeretek befogadása, feldolgozás, kritikai gondolkodás, koncentráció hossza)
- Újfajta kompetenciák a munkaerőpiacon (soft skills\*)
- Szülői elvárások

\*A soft skills gyűjtőfogalom, az interperszonális készségek összessége. Ide tartozik a fejlett empátia, a könnyed és nyílt kommunikáció, a jó csapatjátékos attitűd, a megszerzett tudás továbbadására való képesség, a felelősségvállalás, vagy a felmerülő probléma megoldására koncentráló szemlélet.

# 21. SZÁZADI KOMPETENCIÁK AZ "ÉLETHEZ"

Tudásépítés

Együttműködés

Digitális írástudás

Valós problémák megoldása és innováció

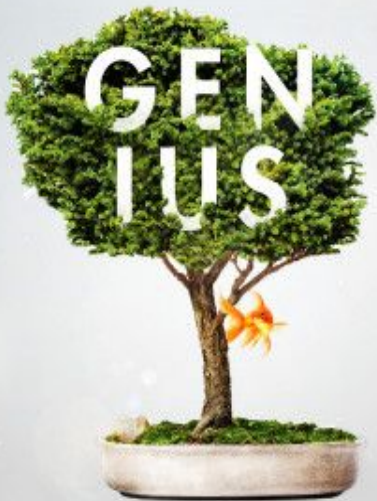
Önszabályozás

# CSINÁLHATJUK JÓL? HOGYAN?

“[...]újra kell gondolni a pedagógiai módszereket és **tanulóközpontúvá** szükséges tenni az oktatást-tanítást, a tudomány közvetítést. Ebben segítséget, eszközöket adhat az Z generáció által különösen elvárt **internet** és **multimédia** alkalmazása, a **kooperatív módszerek**, a **projekt- és problémaalapú oktatás**. Ennek hiányában számolnunk kell szorongással, önértékelési zavarokkal, stresszes állapottal és agresszióval. Ezen utóbbiak elkerülésének kulcstényezői a pedagógus részéről a **bizalom**, az **elfogadás**, a **türelem** és **szerelem**.” (Dr. Pais Ella Regina)

# EGYÉNI TANULÁSI ÚTVONALAK

EVERYBODY IS A



*"Mindenki zseni.*

*De ha egy halat az alapján ítélsz meg,  
hogy tud-e fára mászni, akkor  
egész életében hülyének  
fogja érezni magát."*

*Albert Einstein*

A tanulás ideális esetben organikus fejlődés, azaz mindenki másfelé, más ütemben, másképpen halad.

Tanárként fontos támogatnunk ezt a folyamatot.

# MEGVÁLTOZOTT TANÁRSZEREPE

- A pedagógus mint **facilitátor** – folyamatok keretben tartása
- Nem a tudás kizárólagos birtokosa a tanár, sokkal inkább a tanulás szervezője
- Szabályrendszer, feladatválasztás, csoportszerveződés közösen
- Kortárstanítás

# FOLYAMATOS ÉRTÉKELÉS ELVE

1. Váljon el az értékelés az osztályzástól!
2. Legyen képes a diákokat nem egymáshoz, hanem önmagukhoz mérni! Az egyéni tanulási útvonalak támogatásában is vannak közös célok, de más-más utak vezethetnek oda.
3. Az értékelési rendszer elfogadható, átlátható és világos legyen a diákok számára is.

**PONTRENDSZEEEEER!**



**SZERETNÉTEK  
JÁTSZANI  
EGY JÁTÉKOT?!**



*Handwritten signature*

# GAMIFICATION = JÁTÉKOSÍTÁS

1. Vedd elő a telefonod/tabletet, és lépj a **menti.com** weboldalra.
  - WiFi: DFMMVK\_Labor\_Router
  - Jelszó: labornet
2. Üsd be a **43 01 31**-es kódot.
3. Fogalmazd meg néhány kifejezéssel: **Hogyan jelenhet meg a játék az oktatásban?**
4. Írd be az ablakokba a saját gondolataid, majd nyomd meg a “*Submit*” gombot.
5. Figyeld, mi történik a kijelzőnkön!

# JÁTÉKKAL JOBB TANULNI! - PEDAGÓGIAI CÉLOK

- teljesítményszorongás megszüntetése
- a verseny eszköz a motiválásra
- közösségi szellem erősödése
- akció
- kreativitás
- elmélyülés (flow-élmény)
- ismeretszerzés
- felelősségvállalás (tanulói autonómia)

# A GAMIFICATION ELŐNYEI

- egyéni tanulási útvonalak
- diák saját magához mért teljesítményének értékelése
- felelősségvállalás
- javítási lehetőség – Lehetőség a hibázásra!
- külsőből belsővé váló motiváció
- könnyű konvertálhatóság (érdemjegyre)

# LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

1. BÁTORSÁG!
2. Jelölj ki egy online kommunikációs felületet! A digitális osztálytermek épp erre valók, de kezdetnek egy zárt Facebook csoport is megteszi. (Azért ha ráérsz, nézd meg ezt: <https://hashtag.school>)
3. Mesélj a rendszerről, a működés szabályait közösen építsétek ki!
4. Jelezd kollégáidnak és a szülőknek, hogy mire készülsz!

# LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

5. Oszd a féléletet 2-3 hetes időszakokra! Egy-egy ilyen időszak lesz egy szint.
6. Határozd meg hány pontot kell elérni egy szinten!
7. Add meg a feladattípusokat, az azokért kapható pontokat, és a lehetőséget, hogy valaki önálló ötlettel jöjjön!

**FONTOS, HOGY LEGALÁBB KÉTSZER ANNYI PONTÉRTÉKŰ FELADATOT  
ADJ, MINT AMENNYI AZ ÖTÖSHÖZ KELL EGY SZINTEN!**

8. Legyen egy átlátható felület a nyilvántartásra!



C  
L  
A  
S  
S  
D  
O  
J  
O

# LÉPÉS RŐL LÉPÉSRE

9. Minden szint elején jelöljétek ki egyéni SMART-célokat a diákokkal!

- **S** - Specific (specifikus)
- **M** - Measurable (mérhető)
- **A** - Achievable (elérhető)
- **R** - Relevant (releváns)
- **T** - Time-bounded (időben behatárolt)

A szint végére a tanórán és otthon legalább 4 választható feladattípusból oldok meg feladatokat. (Az egyéni tanulási cél megfogalmazása releváns.)



# LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

10. Adj teret a folyamatos visszacsatolásnak, a szint végén értékeljétek a rendszert és a közös munkát, ha szükséges, módosítsátok a szabályokat!

11. Ha eddig nem tettétek, dolgozzatok projekteken! Itt építsétek be pontértékkel az ön- és társértékelést!

12. Adj teret a kortárstanításnak!

**SZERETNÉTEK  
JÁTSZANI  
EGY JÁTÉKOT?!**



# JÁTÉKRA FEL!

**Készítsétek el saját pontozási rendszeretek, és “árazzátok be” néhány típusfeladatot!**

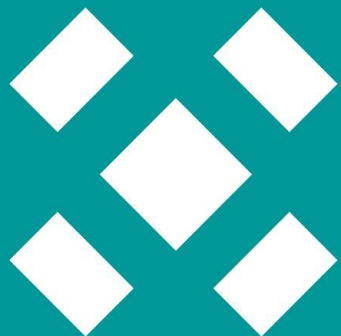
Példa: 40 pontos szint

- prezentációkészítés: 4 pont
- prezi előadással: 8 pont
- saját dolgozat összeállítása: 6 pont
- projektfeladat, bemutatott termékkel: 10 pont/fő
- kérdés-, fogalomkártyák: 1 pont/3 darab
- online kvíz: 4 pont
- TZ: 20 pont
- röpdoli: 4 pont és így tovább...

Köszönöm a megtisztelő figyelmet!

[vaczido@gmail.com](mailto:vaczido@gmail.com)

+36302714725



#Újpedagógia  
tréning & coaching