



A MAGYAR TANNYELVŰ TANÍTÓKÉPZŐ KAR 4. ÉVES TANÍTÓ SZAKOS HALLGATÓINAK VÉLEMÉNYE A JÁTÉKOSÍTÁSRÓL

BORSOS ÉVA

Újvidéki Egyetem Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar, Szabadka, Szerbia
bborsoseva@gmail.com

Összefoglaló

Közismert tény, hogy mindenki szeret játszani. Ez különösen igaz a gyerekekre. Ezért nem véletlen, hogy a játékokat rég óta alkalmazzák az oktatásban: az iskoláskor előtti intézményekben, az általános iskolában, a középiskolában, de még az egyetemi oktatásban is. Mivel senki nem kérdőjelezi meg a játék hatékonyságát és motiváló hatását, ezért megszületett a játékosítás, mint oktatási módszer. Ennek során játékos elemeket használunk az ismeretanyag átadására, a gyerekek úgy tanulnak, hogy közben észre sem veszik. A játékosítás eredményes alkalmazásához megfelelő módszertani háttértudásra van szükség. Ennek megszerzésében nagyon fontos szerepet töltenek be a tanítóképző intézmények. Munkámban a szabadkai Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar 4. éves tanító szakos hallgatóinak a játékosításról alkotott véleményét mutatom be különös tekintettel a környezetünk- illetve természet és társadalom órákra.

Kulcsszavak: játékosítás, környezetünk, tanítóképzés, tanító szakos hallgatók, természet és társadalom

1. Bevezető

A játékosítás az angol “gamification” kifejezés magyarra fordított változata. Nick Pelling volt az első, aki kitalálta és először használta a kifejezést még 2002-ben (Marczeski, 2013). A jelenség az elmúlt évtizedben kezdett elterjedni és az élet számos területét meghódította (Richter et al., 2015). Gondoljunk csak a szuper marketek által reklám fogásként alkalmazott pontgyűjtő akciókra (Risso and Pessano, 2021). A játékosításnak több féle meghatározása is létezik Deterding et al., 2011; Heintzman, 2020; Huotari and Hamari, 2017; Sungjin and Sangkyun, 2022). Összefoglalva úgy tudnánk a legegyszerűbben megfogalmazni, hogy játékokat, játékos elemeket használunk olyan folyamatokban, ahol a fő cél nem maga a játék (Nur, 2021).

A játékosítás nagyon gyorsan elterjedt szélesebb körben, így az oktatásban is (Kalogiannakis et al., 2021). Közismert tény, hogy a gyerekek lételeme a játék (Czékus, 2013). Ezt használjuk ki már az iskoláskor előtti intézményekben is, ahol a gyerekeket játékos feladatokkal, játékokon keresztül tanítjuk, oly módon, hogy ők ezt észre sem veszik (Czékus, 2005). Az általános iskolában főként motivációként, a tananyag iránti kíváncsiság felkeltése érdekében használjuk (Thorburn and Marshall, 2014). A játékosítás használható az óra bevezető részében motivációként, vagy az óra központi részében a tudás megszerzésének elősegítésére, vagy az óra befejező részében az új ismeretek összefoglalására (Loganathan et al., 2019). A játékosítás hatékonyan alkalmazható a középiskolákban és akár az egyetemi oktatásban is (Koenen, et al., 2015).

A játékosítás oktatási módszerként való alkalmazása a legnagyobb népszerűségét néhány évvel ezelőtt, a világvárvány idején érte el. A játékokkal történő oktatás, a gamifikáció használata szinte nélkülözhetetlenné vált az online oktatás során a tanulók sikeres motivációjában. A tanárok és professzorok igyekeztek online óráikat minél érdekesebbé és változatosabbá tenni. Például a tanulók pontokat szerezhettek a házi feladatok elvégzésével, vagy a tanári kérdésekre adott megfelelő válaszokkal, és versenyezhettek egymással, hogy ki gyűjti a legtöbb pontot. Egyes tanárok olyan szintre

fejlesztették a játékosítást, hogy saját tanulási környezetet, egy elképzelt világot terveztek játékos elemekkel, ahol a tanulóknak saját karakterük és városuk volt stb., melyeket a plusz feladatok teljesítéséért kapott pontokkal különleges képességekkel ruházhattak fel. Még olyan internetes honlapok is készültek, amelyek ötleteket adnak a tanároknak a játékosítás használatára az oktatási folyamat során.

Az utóbbi időben a játékosítás a digitális felületek használatába próbálja bevonni a diákokat, táblagépek, számítógépek vagy okostelefonok használatán keresztül (Klock et al., 2018). Minden játékosítást használó alkalmazásnak két fő célja van: az egyik a tanulás, az új ismeretek szerzése, a másik pedig az élményekhez: siker, elégedettség stb. kapcsolódó játékos célok (Sailer et al., 2017). Az oktatási tartalom bemutatásának módja nagyon fontos szerepet játszik a tanulási eredmények növelése szempontjából. E miatt a játékosított tanulási környezetet a módszertani elveknek megfelelően alaposan meg kell tervezni és világos utasításokat kell tartalmaznia, mert a diákok figyelme elterelődik a tanulási célokról és nem valósul meg az oktatás, az új ismeretek átadása (Huang et al., 2010).

Szerbiában az általános iskolák alsóbb osztályaiban a természettudományos tartalmakkal a környezetünk illetve a természet és társadalom tárgyak foglalkoznak. A tantárgy tartalma és célja azonos mind a négy osztályban, csak a név változik: 1. és 2. osztályban viseli a „környezetünk” nevet, 3. és 4. osztályban, pedig a természet és társadalom nevet. A tárgyat hetente kétszer 45 percben oktatják mind a négy osztályban. Ezeken az órákon a tanulók az állatokról, növényekről, földrajzi témákról stb. tanulnak. Ezek a tárgyak alapozzák meg a felsőbb osztályokban a biológia, a földrajz, a fizika, a kémia és a történelem tárgyak tanulását (Borsos, 2016).

A szerbiai általános iskolai programok nem adnak konkrét, pontos utasításokat a tanítóknak arra vonatkozóan, hogyan tanítsák a biológiával, természettel kapcsolatos témákat, milyen módszereket, motivációs stratégiákat stb. alkalmazzanak az órákon. A programok ezt teljes mértékben a tanítókra bízzák (National Curriculum Serbia, 2013).

Ahhoz, hogy a játékosítás elérje motiváló, ismeretszerző célját megfelelő módszertani ismeretekre van szükség. Hatékonyan csak a jól képzett, magabiztos tanítók tudják alkalmazni. Ebben a tanítóképző intézmények játszanak kulcsszerepet. Egyetemünkön az Újvidéki Egyetem Magyar Tannyelvű Tanítóképző karán ezeket az ismereteket a pedagógiai illetve a módszertani tantárgyak keretein belül szerzik meg a hallgatók. Később a 7. és 8. szemeszterben ezt a tudást megtanulják a gyakorlatban is alkalmazni a gyakorló iskolákban történő óratartások során.

2. Célkitűzések

A kutatás fő célkitűzése megtudni az Újvidéki Egyetem Magyar Tannyelvű Tanítóképző karának 4. éves tanító szakos hallgatóinak véleményét a játékosításról. Arra voltunk kíváncsiak, hogy alkalmaznák-e és hogyan a környezetünk illetve a természet és társadalom tárgyak oktatása során.

A kutatási kérdéseket a következőképpen fogalmaztuk meg:

- Mi a tanító szakos hallgatók véleménye a játékosításról, különös tekintettel a környezetünk illetve a természet és társadalom órákon való alkalmazásáról?
- Fontosnak és hatékonyan tartják-e a hallgatók a játékosítást a környezetünk illetve természet és társadalom órákon?
- Elégedettek-e a hallgatók az egyetemi tanulmányaik során szerzett ismeretekkel a játékosítással és annak környezetünk illetve természet és társadalom órákon való alkalmazásával kapcsolatban?
- Vajon a gyakorlatban alkalmazzák-e a hallgatók a játékosítást a gyakorló iskolában az óratartások során?

3. Anyag és módszer

A kutatás megvalósításához terveztünk egy kérdőívet, hogy kiderítsük a tanító szakos hallgatók véleményét a játékosítás környezetünk illetve természet és társadalom órákon való alkalmazásával kapcsolatban. Arra is kíváncsiak voltunk, hogy milyen tudással rendelkeznek a témával kapcsolatban és, hogy a későbbi munkájuk során tervezik-e alkalmazni ezt a módszert. A munka terjedelmi korlátai miatt a kapott adatoknak csak egy részét mutatjuk most be. A többi eredmény egy másik munkában kerül publikálásra. Az adatokat próbáltuk úgy kiválogatni, hogy az olvasó így is teljes képet kapjon a célkitűzésekben felvetett hipotézisekkel kapcsolatban.

A kérdőív első kérdése szűrőként szolgált: „Hallottál-e már a játékosításról (gamification)”? Azokat a kérdőíveket, melyeken a „nem” válaszlehetőség volt bekeretezve kizártuk a további vizsgálatból. A

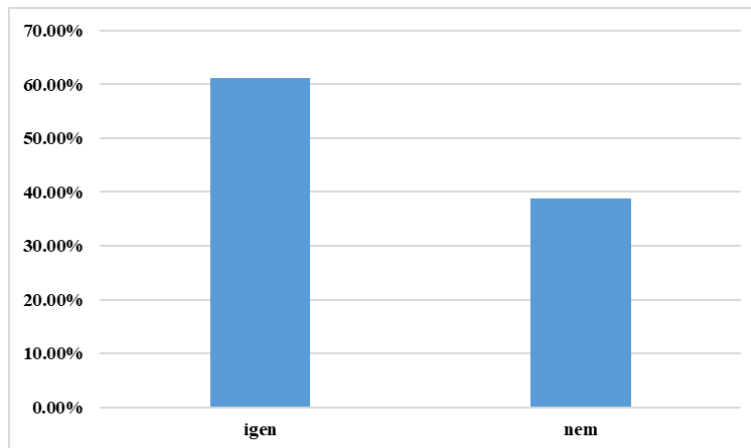
kérdőívben szerepeltek feleletválasztós és nyitott kérdések is. Mindent megtettünk annak érdekében, hogy ahol csak lehet ott az ötfokozatú Likert-skálát használjuk a válaszlehetőségek megadásakor.

Tíz kísérleti kérdőívet 3. éves hallgatók töltöttek ki. Ennek célja az volt, hogy megállapítsuk, hogy a kérdések világosak és érthetőek e. A kapott eredmények alapján állítottuk össze a végleges, a kutatás során használt kérdőívet. A kutatásban 18 darab 4. éves tanító szakos BSc hallgató lány vett részt. Sajnos fiúhallgató nem volt. Szívesen végeztünk volna nemek közötti összehasonlítást is.

A hallgatók kivétel nélkül együttműködők voltak. Önkéntesen és névtelenül töltötték ki a kérdőívet nyomtatott papír formátumban. A kitöltésre nem volt időkorlát megszabva, a legtöbb résztvevőnek átlagosan 10 percet vett igénybe a feladat. Az eredmények kiértékelése során egyszerű leíró statisztikát használtunk.

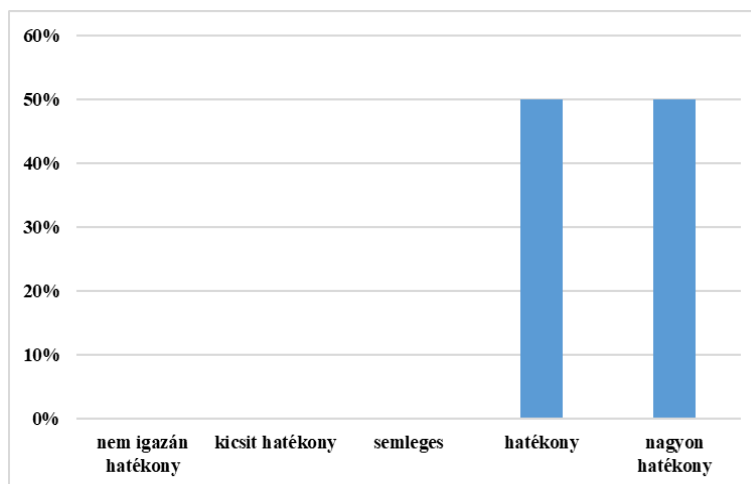
4. Eredmények

Az egyszerűbb átláthatóság érdekében a kapott eredményeket grafikonokon ábrázoltuk.



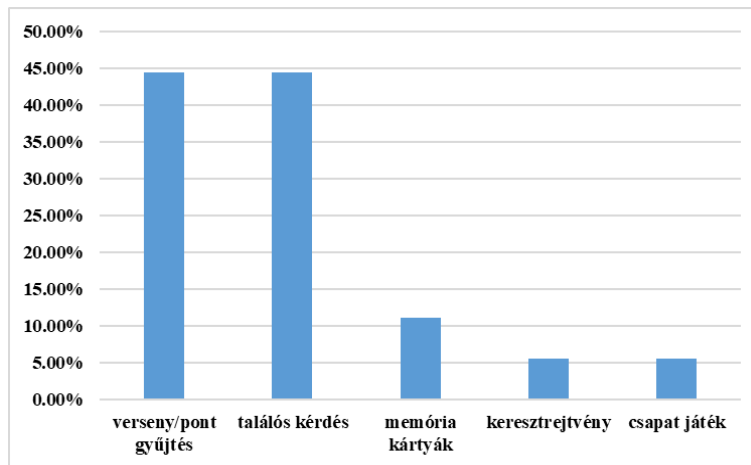
1. ábra: A "Hallottál-e már a játékosításról (gamification)?" kérdésre adott válaszok százalékos aránya.

Az első kérdésben arra voltunk kíváncsiak, hogy a felmérésben résztvevő hallgatók hallottak-e már a játékosításról. A válaszok 61,11%-a igen volt (1. ábra). Azokat a kérdőíveket, amelyeken a „nem” válaszlehetőség volt bekarikázva kizártuk a további vizsgálatból. Azok a hallgatók, akik nincsenek tisztában magával a módszerrel nem tudnak releváns válaszokat adni az alkalmazásával kapcsolatban sem.



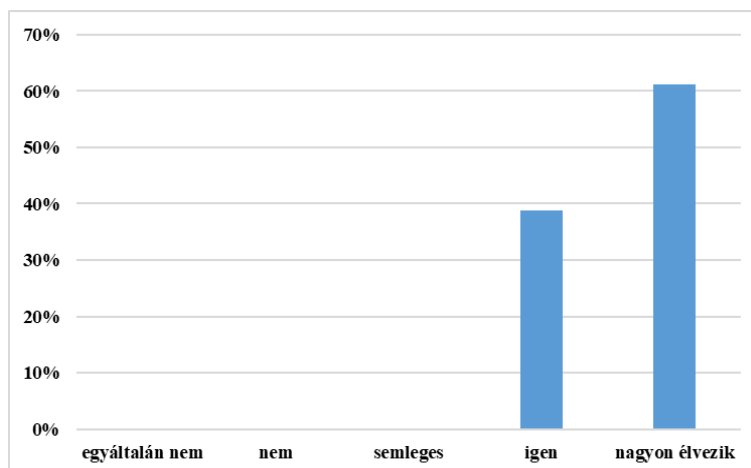
2. ábra: A "Mit gondolsz a játékok/játékos elemek hatékonyságáról az oktatásban való alkalmazás során?" kérdésre adott válaszok százalékos aránya.

A második kérdésben a játékosítás oktatásban való alkalmazásának hatékonysága volt a téma. Az öt válaszlehetőség ellenére a hallgatók egyetértettek abban, hogy a játékosítás használata a tanítási órák során eredményes, egyedül a hatékonyság mértékében nem egyeztek (2. ábra). Fele-fele arányban tartották „hatékonnak” illetve „nagyon hatékonnak”.



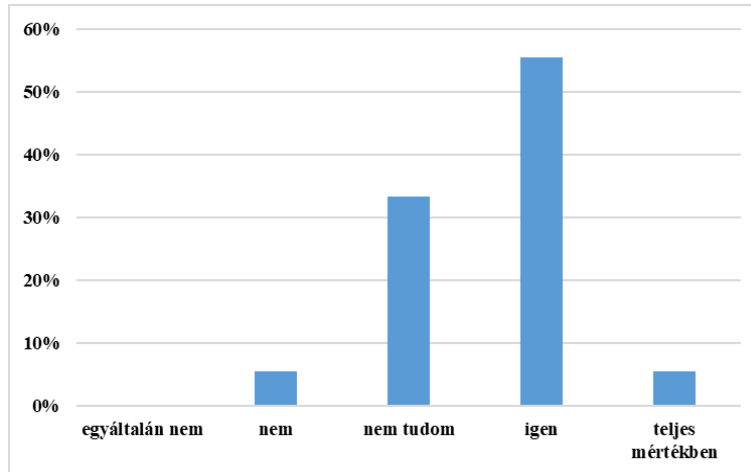
3. ábra: A *“Te milyen játékos elemeket/játékokat használnál a környezetünk illetve természet és társadalom óra megtartása során?”* kérdésre adott válaszok százalékos aránya.

A harmadik kérdésnél a környezetünk/természet és társadalom órákon alkalmazható játékokra kérdeztünk rá. Segítségképp megadtunk két játékot „verseny/pontgyűjtés” és „találós kérdés”. A harmadik lehetőség az „egyéb” volt, amely után hagytunk egy üres vonalat, ahová a hallgatók beírhatták a saját ötleteiket. Azt vártuk, hogy az általunk feltüntetett játékokat mindenki jelölni fogja, de nem így történt (3. ábra). Csak a hallgatók 44,44% karikázta be ezeket. Plusz játékként mindössze a memória kártyákat (11,12%), a keresztrejtvényt (5,56%) illetve a csapatjátékot (5,56%) tüntették fel.



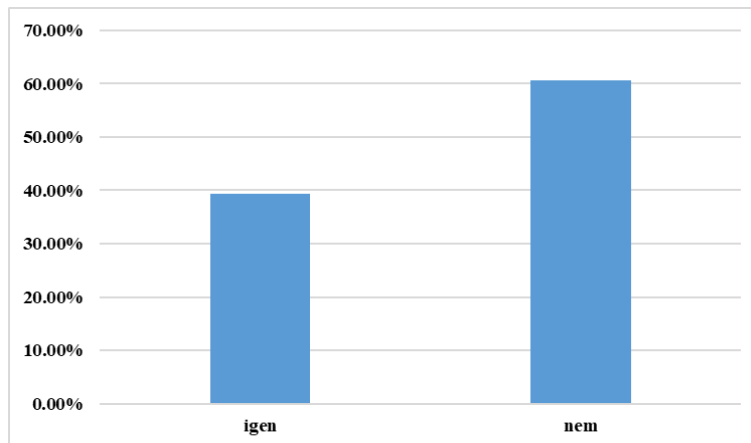
4. ábra: A *“Mit tapasztaltál a gyakorlatok során, szerinted a tanulók élvezik/szeretik a játékosítást (játékos elemeket/játékokat)?”* kérdésre adott válaszok százalékos aránya.

A következő kérdésnél ismét nagy volt az egyetértés a hallgatók között abban, hogy a tanulók élvezik/szeretik a játékosítást/játékos elemeket/játékokat (4. ábra). A különbség ebben az esetben is csak abból adódott, hogy mennyire kedvelik a tanulók ezt az oktatási módszert. A hallgatók 38,89%-a szerint csak „igen” szeretik a játékokat, 61,11%-uk viszont úgy gondolja, hogy „nagyon élvezik” a gyerekek, amikor valamilyen játékot alkalmaznak a környezetünk illetve természet és társadalom órák megtartása során.



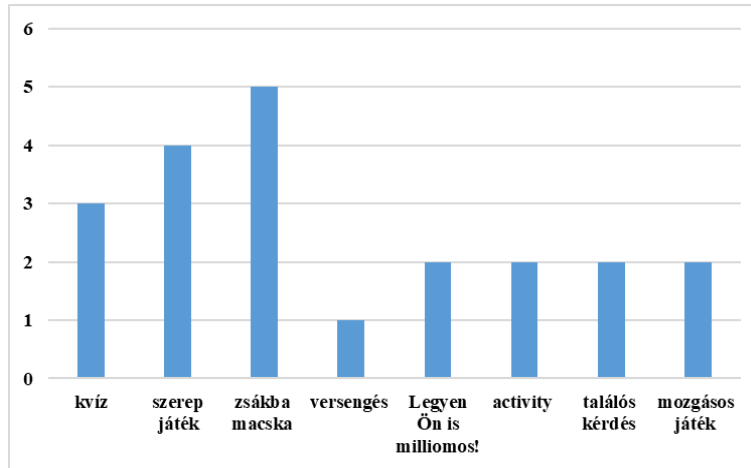
5. ábra: A "Szerinted rendelkezel elegendő tudással, ahhoz, hogy alkalmazd a játékosítást a környezetünk illetve természet és társadalom órák megtartása során?" kérdésre adott válaszok százalékos aránya.

Az utolsó kérdésnél az érdekelt bennünket, hogy a hallgatók hogyan értékelik vajon rendelkeznek-e elegendő szakmai, módszertani tudással ahhoz, hogy használják a játékosítást a környezetünk illetve természet és társadalom órák megtartása során. Ez az információ azért is nagyon fontos számunkra, mert ez alapján tudjuk módosítani a módszertani előadásokat és gyakorlatokat és így még hatékonyabb, még inkább használható tudást adhatunk a hallgatóinknak. A válaszadók 5,56%-a úgy érzi, hogy nincs birtokában a megfelelő módszertani ismereteknek, ahhoz, hogy alkalmazni tudja ezt a módszert (5. ábra). A hallgatók 33,33%-a nem tudja, 55,56%-uk viszont magabiztosan állítja, hogy megfelelő a tudása. A megkérdezettek 5,56%-a teljes mértékben úgy érzi, hogy megfelelően felkészült a játékosítás használatára.



6. ábra: Milyen mértékben alkalmazták a játékosítást a hallgatók a gyakorló iskolában megtartott környezetünk illetve természet és társadalom órák során?

A kapott eredmények függvényében megnéztük, hogy a megkérdezett hallgatók milyen mértékben alkalmazták a játékosítást a gyakorló iskolában megtartott környezetünk illetve természet és társadalom órák során (6. ábra). Az egyszerűbb átláthatóság miatt együtt vizsgáltuk a 2. és a 4. osztályban megtartott órákat. A félév során 43 órát tartottak a hallgatók, ebből mindössze 17 órán (39,39%) szerepelt játék. Ennek oka talán az lehetett, hogy 4. osztályban sok a történelmi téma, amelyek oktatása során nehezebb játékosítást alkalmazni. Azt is észrevettük, hogy a hallgatók sokszor használják a játék/játékos feladat kifejezést, de közben nem is arról van szó, hanem párosítást, sorrendbe rakást stb. értenek alatta.



7. ábra: A hallgatók által alkalmazott játékok a gyakorló iskolában megtartott környezetünk illetve természet és társadalom órák során.

Megvizsgáltuk, hogy milyen játékokat alkalmaztak a hallgatók a gyakorló iskolában megtartott környezetünk illetve természet és társadalom órák során (7. ábra). A megtartott 43 órán összesen 8 féle játék szerepelt. A zsákba macska volt a legnépszerűbb, ezt nyolc alkalommal használták. A szerepjáték került a második helyre négy alkalommal. A harmadik pedig a kvíz lett, melyet háromszor vettek igénybe a 4. éves tanító szakos hallgatók. A Legyen Ön is milliomos!, az activity, a találós kérdés és a mozgásos játék mindössze kétszer-kétszer szerepelt az óravázlatokban. A legkevésbé alkalmazott játék a versengés lett, melyre mindössze egyszer volt lehetősége a tanulóknak.

5. Következtetések

Az eredmények kielemezése után egyértelműen elmondható, hogy a hallgatók ismerik a játékosítás fogalmát. Úgy gondolják, hogy hatékonyan alkalmazható az oktatásban, különösen a környezetünk illetve a természet és társadalom órák megtartása során. A kérdőívben mindössze öt fajta játékot tüntettek fel, de szerencsére a megtartott órákon a felsoroltak mellett még hét fajta játékot alkalmaztak. Igaz, hogy nem túl sokszor és ezen meg kell próbálnunk változtatni, hiszen a játék a gyerekek életének része és kiváló motivációs eszközként szolgál egy-egy nehezebb tanítási egység elsajátítása alkalmával. Ebben a hallgatók is egyetértettek, hogy a tanulók nagyon élvezik, ha ezt a módszert alkalmazzák az óráik megtartásakor.

A hallgatók nagyjából 60%-a úgy érzi elegendő elméleti és gyakorlati ismeretet szerzett az egyetemi tanulmányai során a játékosítással kapcsolatban. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy a gyakorló iskolában megtartott órák 60%-n használtak játékot vagy játékos elemeket. Ebből megállapíthatjuk, hogy a hallgatók a módszertani elveknek megfelelően és magabiztosan használják a játékosítást az általunk megtekintett környezetünk illetve természet és társadalom órákon.

Összességében elmondhatjuk, hogy a hallgatóink megfelelő elméleti és gyakorlati ismeretekkel rendelkeznek a játékosítással kapcsolatban. Viszont a módszertani órák során nagyobb hangsúlyt kell fektetnünk arra, hogy még több fajta játékot ismerjenek meg és tanuljanak meg használni mert így még felkészültebbek lesznek és még hatékonyabban tudják majd végezni a munkájukat a jövőben.

IRODALOMJEGYZÉK

- Borsos, É. (2016). A Magyar Tannyelvű Tanítóképző kar hallgatóinak IKT használata a környezetismeret órákon, 3. IKT u obrazovanju međunarodna konferencija - Zbornik radova naučnih konferencija Učiteljskog fakulteta na mađarskom nastavnom jeziku 2016.
- Czékus, G. (2005): A természetismeret tanítás módszertana. MM print Nyomda, Szabadka.
- Czékus, G., Major, L., Horák, R. (2013): A környezetünk és a környezetismeret módszertana. Grafoprodukt, Szabadka.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference, Tampere, Finland, September 28–30, pp. 9–15.
- Heintzman, R. (2020). Interactive Geovisualizations (iGEO): A New Approach to Teaching and Learning Physical Geography. *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 10(4), 664–683.
- Huang, H.M.; Rauch, U.; Liaw, S.S. Investigating Learners' Attitudes toward Virtual Reality Learning Environments: Based on a Constructivist Approach. *Computer Education*, 55, 1171–1182.
- Huotari, K., and Hamari, J. (2017). A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets* 27(1), 21–31.
- Kalogiannakis, M.; Papadakis, S.; Zourmpakis, A.-I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Educational Science*, 11, 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Klock, A.C.T.; Ogawa, A.N.; Gasparini, I.; Pimenta, M.S. Does Gamification Matter: A Systematic Mapping about the Evaluation of Gamification in Educational Environments. In Proceedings of the ACM Symposium on Applied Computing; Association for Computing Machinery: New York, NY, USA, 7, pp. 2006–2012.
- Koenen, A.K., Dochy, F., and Berghmans, I. (2015). A phenomenographic analysis of the implementation of competence-based education in higher education. *Teaching and Teacher Education*, 50(8), 1–12.
- Loganathan, P., Talib, C., Thoe, N., Aliyu, F., and Zawadski, R. (2019). Implementing Technology Infused Gamification in Science Classroom: A Systematic Review and Suggestions for Future Research. *Learning Science and Mathematics*, 14, 60–73.
- Marczewski, A. (2013). Gamification: A simple introduction. Andrzej Marczewski, United Kingdom [https://books.google.rs/books?hl=en&lr=&id=IOu9kPjIIndYC&oi=fnd&pg=PA4&dq=Marczewski,+A.+\(2013\).+Gamification:+A+simple+introduction.+Andrzej+Marczewski,+United+Kingdom&ots=kKOn3IfTV0&sig=eCTzYh0VZvgY1QEKI6m1NpJw8Vs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.rs/books?hl=en&lr=&id=IOu9kPjIIndYC&oi=fnd&pg=PA4&dq=Marczewski,+A.+(2013).+Gamification:+A+simple+introduction.+Andrzej+Marczewski,+United+Kingdom&ots=kKOn3IfTV0&sig=eCTzYh0VZvgY1QEKI6m1NpJw8Vs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) (letöltés: 2025.10.29.)
- Nur, H. (2021). The Readiness of Geography Teacher Trainees in Gamification Approach Article. *Review of International Geographical Education Online* doi: <https://doi.org/10.33403/rigeo.886475>
- Richter, G.; Raban, D.R.; Rafaeli, S. Studying Gamification: The Effect of Rewards and Incentives on Motivation. In *Gamification in Education and Business*; Springer: Cham, Switzerland.
- Risso, M., and Paesano, A. (2021). Retail and Gamification For a New Customer Experience in Omnichannel Environment. *International Journal of Economic Behavior*, 11(1), 109–128.
- Thorburn, M., and Marshall, A. (2014). Cultivating lived-body consciousness: Enhancing cognition and emotion through outdoor learning. *Journal of Pedagogy* 5, 115–132.
- Sailer, M.; Hense, J.U.; Mayr, S.K.; Mandl, H. How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction. *Comput. Human Behaviour*, 69, 371–380.
- Sungjin, P., and Sangkyun, K. (2022). Identifying World Types to Deliver Gameful Experiences for Sustainable Learning in the Metaverse. *Sustainability* 14(3), 1361; <https://doi.org/10.3390/su14031361>

**OPINIONS OF 4TH-YEAR TEACHER TRAINING STUDENTS OF THE HUNGARIAN LANGUAGE
TEACHER TRAINING FACULTY ABOUT GAMIFICATION**

Abstract

It is a well-known fact that everyone loves to play. This is especially true for children. Therefore, it is no coincidence that games have been used in education for a long time: in preschool institutions, primary schools, secondary schools, but even in university education. Since no one questions the effectiveness and motivating effect of games, gamification was created as an educational method. In this process, playful elements are used to transfer knowledge, and children learn without even noticing. The successful application of gamification requires appropriate methodological background knowledge. Teacher training institutions play a very important role in acquiring this. In my work, I present the opinions of 4th-year teacher training students of the Hungarian Language Teacher Training Faculty in Subotica on gamification, with particular attention to our environment and nature and society lessons.

Keywords: *gamification, our environment, teacher training, teacher training students, nature and society*