
Szénási Lilla:

Gamifikáció, mint az alfa generáció motiválásának egyik lehetséges formája a hitoktatásban

Abstract: Gamification as a possible way of motivating the alpha generation in faith education

This paper deals with gamification as a possible form of motivating the Generation Alpha in religious education. To do so, it briefly describes the characteristics of the Generation Alpha and then examines the mechanisms of motivation. The paper briefly describes the characteristics of gamification in education and then examines how it can be applied in religious education. To illustrate this, it presents gamified assessment as one possible method. Gamification offers a toolkit for engaging, motivating and assessing religious education students in a way that is familiar and playful to the Generation Alpha.

Keywords: generation, Generation Alpha, gamification, gamification evaluation, religious education

Absztrakt: Gamification as a possible way of motivating the alpha generation in faith education

A tanulmány a gamifikációval foglalkozik, mint az Alfa Generáció motiválásának egyik lehetséges formájával a hitoktatásban. Ehhez röviden bemutatja az Alfa Generáció jellemzőit, majd megvizsgálja a motiváció mechanizmusait. Röviden ismerteti a tanulmány, hogy milyen jellemzői vannak a gamifikációnak az oktatásban, majd azt vizsgálja, miként alkalmazható mindez a hitoktatásban. Ennek szemléltetésére bemutatja a gamifikált értékelést, mint az egyik lehetséges módszert. A gamifikáció olyan eszköztárat nyújt, amely által az Alfa generációhoz közel álló, számukra ismerős és játékos módon tudjuk megszólítani, tanulásra motiválni és értékelni a hittanórára járó tanulókat.

Kulcsszavak: generáció, alfa generáció, gamifikáció, gamifikációs értékelés, hitoktatás

Mindannyian találkoztunk már különböző felhangon a: „*Bezzeg az én időmben!*” frázissal. Az idősebb és a fiatalabb generációk között ugyanis mindig voltak olyan szakadékok, amelyekből konfliktushelyzetek adódtak, hiszen a különböző generációk másként gondolkodnak az őket körülvevő világról, másként állnak a benne zajló folyamatokhoz. A generációk kutatásával a XX. században kezdtek tudományosan foglalkozni, mára pedig ezeknek a kutatásoknak számos megközelítése ismert. Természetesen így számos generációs elmélet jött létre. A születési év, vagyis a kor szerinti besorolás azonban mindegyikben jelentős szerepet játszik.

Az alfa generáció

Az Alfa generációba a 2010 után születettek tartoznak. Mivel az ABC a Z betűvel véget ér, felmerült a kérdés, milyen megnevezést használjanak a Z generációt követő nemzedékre? Marc McCrindle és kutatócsoportja 2005-ben országos felmérést végzett Ausztráliában arra nézve, hogy mi legyen számukra a megfelelő név? A leginkább elterjedt válasz a felmérés alapján az Alfa generáció volt. Ez azért tűnt természetesnek, mivel egyes tudományágak miután kimerítették a római ábécét vagy az arab számokat, gyakran térnek át a görög ábécére.

McCrindle saját weboldalán található blogbejegyzésekben a következő információkat és feltételezéseket találjuk az Alfa generációról:

Ezt a generációt a hordozható képernyők és eszközök alakítják. A képernyők ugyanis már születésüktől fogva mindenütt jelen voltak, és a korai éveikben a szórakozás, a kommunikáció, az iskolai oktatás és általában az interakciók középpontjában álltak. Ez az az információforrás, amelyhez leggyakrabban fordulnak. Számukra sok esetben már a könyvek is digitálisak. Ez átalakító hatással van rájuk. A globális összekapcsolhatóság is meghatározza őket. Az eszközök, a vállalkozói gondolkodásmód, a COVID-19 tapasztalata és a felhatalmazás, amellyel rendelkeznek, minden kontinensre igaz. Nagyon meghatározó lesz számukra, hogy ezt a tapasztalatot a korai éveikben szerezték. Szintén jellemző, hogy már gyermekként sokkal nagyobb befo-

lyásuk és hangjuk van, mint az előző generációk gyerekeinek. Ez a közösségi médianak és az általuk kiváltott kollektizmusnak köszönhető, de annak is, hogy a szülők és a pedagógusok hallgatnak rájuk. Már fiatal koruktól kezdve képesek befolyásolni és alakítani a világukat.¹

McCrindle bejegyzéseiből a témánk miatt ismételtelen kiemelném a következőket:

Ezt a generációt a hordozható képernyők és eszközök alakítják. A képernyők ugyanis már születésüktől fogva mindenütt jelen voltak, és a korai éveikben, a szórakozás, a kommunikáció, az iskolai oktatás és általában az interakciók középpontjában álltak.

Vagyis a motiválásukban jó eséllyel használhatjuk eredményesen a gamifikációt.

Motiválás

A motiváció tulajdonképpen egy általános gyűjtőfogalom, amellyel az ember cselekedeteinek a háttérét és a mozgatórugóit jelölik. „Felelős a viselkedés beindításáért, irányítja és fenntartja azt egészen addig, míg a célirányos viselkedés a motiváció kielégülését nem eredményezi.”²

A motivációnak két alapvető típusát különböztetik meg:

Extrinzik motiváció – amelynél szerepet játszik valamilyen külső tényező. Ebben az esetben a motiváció hajtóereje, célja valamilyen kézzelfogható cél, nyereség elérése, illetve valamilyen kár elkerülése.

Intrinzik motiváció – amelyben a cél maga a cselekvés és az az öröm, amelyet ez kivált. Ebben az esetben tulajdonképpen önjuttalmazásról beszélhetünk.³

Az emberi motivációs mechanizmusok fejlődéstörténeti elemzése Daniel H. Pink nevéhez fűződik, aki a társadalmakat a számítógé-

¹ MCCRINDLE, Marc: Generation Alpha: The new kids on the block
<https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-the-new-kids-on-the-block/>

² N. KOLLÁR Katalin – SZABÓ Éva (szerk): Pszichológia Pedagógusoknak, Budapest, Osiris Kiadó, 2004, 170. p., ISBN 963 389 672 X, ISSN 1218-9855

³ N. KOLLÁR Katalin – SZABÓ Éva (szerk): Pszichológia Pedagógusoknak, Budapest, Osiris Kiadó, 2004, 179-183. p., ISBN 963 389 672 X, ISSN 1218-9855

pekhez hasonlította. Meglátása szerint a társadalmaknak is van motivációs rendszerük, s a motivációnak eddig két fő korszakáról beszélhettünk, ugyanakkor már eljött a harmadik korszak ideje.

Motiváció 1.0 – Tulajdonképpen a fentebb már említett alapmotivációkat foglalja magába, amelyek a túléléshez szükségesek.

Motiváció 2.0 – A humánspecifikus extrinzik motiváció a legfőbb jellemzője, ugyanis a jutalmazásra és a büntetésre épít. Pink nézete szerint azért volt működőképes ez a motiváció a XX. századig, mert rutinszerű feladatokat kellett ellátni. „A motiváció 2.0 korszakában kitermelt ún. X típusú magatartást – a belső hajtóerők leépülésével párhuzamosan – elsősorban a jutalmazó-büntető rendszerre épülő „külső” vágyak és félelmek motívumai jellemzik, és nem a végzett tevékenység örömet figyel, hanem a vele járó lehetséges – negatív vagy pozitív – következményeket.”⁴

Pink a Motiváció 3.0 könyvében három szintjét különbözteti meg a motivációnak:

- Önállóság – Az önállóságot a Motiváció 3.0 szívének-lelkének lehet nevezni. Nem azonos a függetlenséggel, hanem a választás szabadságát jelenti, amely hatással van az egyén teljesítésére.
- Szakmai igényesség – A szakmai igényesség azt a vágyat jelenti, hogy a számára fontos dologban egyre jobb legyen, mesterévé váljon. Ennek elérésében fontos szerepet játszik a flow élmény.
- Céltudatosság – A céltudatosság helyezi kontextusba az önállóságot és a szakmai igényt.⁵

A gamifikáció az oktatásban

A gamifikáció kifejezés az angol gamification szóból származik, amely a komoly játék (serious game) és az edutainment (education and entertainment – oktatás és szórakozás) szavak összevonásából

⁴ FROMANN Richárd: Gamification, In: Oktatás-Informatika, Digitális nemzedék konferencia 2014, Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 2014, 61. p., ISSN 2061-179X

⁵ Vö.: PINK, Daniel H.: Motiváció 3.0, Ösztönzés másképp, Budapest, HVG Kiadó Zrt., 2010, 103-171.

keletkezett.⁶ A kifejezést először Nick Pelling használta 2002-ben. Magyar szöveggörnyezetben játékosításként, eljátékosításként vagy gamifikációként is találkozhatunk vele. A legáltalánosabb és legismertebb meghatározása: Játékok elemeinek alkalmazása nem játékos környezetben. Ugyanakkor több definíció is született a meghatározására:

- „A gamifikáció a játékelményhez szükséges játékelemek, játékmecanismok és játékdinamikák alkalmazását jelenti az élet – játékon kívüli – területein azzal a céllal, hogy az adott folyamatokat érdekesebbé és hatékonyabbá tegye.”⁷
- „A gamifikáció nem más, mint az átadni kívánt információk játékos formában történő tálalása az élet játékon kívüli területein a fogyasztók felé. A játék ösztönös magatartás, mely segíti az információk feldolgozását, s az átélt élményen keresztül azok tartós tárolását.”⁸

Kapp, Blair és Mesch (idézi Rigóczky, 2016)⁹ a gamifikáció két irányát különbözteti meg az oktatásban: a tartalmi-, valamint a strukturális játékosítást. Előbbi a tananyagot változtatja játékká, utóbbi játékelemeket és játékmecanismokat rendel a tananyaghoz.

A videójátékok megjelenésekor a játékkutatók szinte csak a negatív hatásait emelték ki és vizsgálták. Az elmúlt időszakban változott a

⁶ RAB Árpád: A gamifikáció lehetőségei a nem üzleti célú felhasználások területén, különös tekintettel a közép-, és felsőoktatásra. In: Oktatás-Informatika, Budapest 2013. <http://www.oktatasinformatika.hu/2013/03/rab-arpad-a-gamifikacio-lehetosegei-a-nem-uzleti-celu-felhasznalasok-teruletenkulonos-tekingettel-a-kozep-es-felsooktatásra/>

⁷ MYREILLE: A gamifikáció átrajzolja az egész életünket? In: Digitális család. <https://www.digitaliscsalad.hu/tanulas/a-gamifikacio-atrajzolja-az-egesz-életünket>

⁸ PACSI Diána – SZABÓ Zoltán (2007): A gamifikáció fejlődése és a magyar gamifikációs trend alakulása, In: Studia Mundi – Economica. <http://studia.mundi.gtk.szie.hu/gamifikacio-fejlodeses-es-magyar-gamifikacios-trend-alakulasa>

⁹ RIGÓCZKI Csaba: Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia, In: Új Pedagógiai Szemle, 2016, https://epa.oszk.hu/00000/00035/00175/pdf/EPA00035_upsz_2016_03-04_069-075.pdf

helyzet és elindult a számítógépes játékok objektív vizsgálata, amely során megállapították, hogy bár valóban sok negatív hatása van a játékosra nézve (függőséget okoz, agresszívvá tesz, figyelmi zavarokat okoz, stb.), de nem lehet elhanyagolni a pozitív hatásait sem. Jó hatást gyakorol a kognitív képességekre: javítja a szem és a kéz koordinációját, a megfigyelőképességet, az emlékezetet, a koncentrációt, a figyelmet, segítik a gyors döntéshozatalt, a csapatmukát. A kutatások igazolták azt is, hogy sok esetben gyógyulást is eredményezhetnek a videójátékok: javítják az éleslátást és a perifériás látást egyaránt, a dislexia kezelésében is segítségünkre lehetnek.

A videó- és számítógépes játékok három legfontosabb hatása a flow-élmény biztosítása, a segítségkérés lehetősége bármelyik pillanatban és a javítás lehetősége.¹⁰ A gamifikált oktatásban a sikeres kiemelés érdekében ennek a három feltételnek kell teljesednie.

A gamifikáció tehát a játékelményre épít, amely során különböző feladatokat kell teljesíteni az adott információ megszerzéséhez. Szerkezetét képező, videó- és számítógép játékokból átvett elemek alkalmasak arra, hogy a játékosokat motiválják, ez által pedig játékban tartsák. Természetesen nem szükséges valamennyi elemet beépíteni, de az alábbiak közül lehet válogatni:

- *Pontok, pontrendszerek (Points)*. Azonnali visszajelzést adnak a játékosnak a teljesítményéről. A sikeres megoldásért járó pontok összeadódnak, így folyamatosan gyarapíthatóak.
- *Szintek (Levels)*. Bizonyos számú pont elérésével a játékos szintet léphet. Ez szintén visszajelzésként, ugyanakkor motivációként is szolgál a játékosnak.
- *Rangsorok, ranglisták (Leaderboards)*. Arra nézve ad összehasonlítási alapot a játékosnak, hogy másokhoz viszonyítva hol helyezkedik el a játékban.
- *Jelvények (Badges)*. A folyamatos előrehaladást szimbolizálja, valamint rangot is kifejezhet.

¹⁰ M. HABA Anikó: Versike.hu oktató játék – Egy gamification-próbálkozás tapasztalatai. In: OktatásInformatika, Digitális nemzedék konferencia 2015. Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 2015. 74 p.

- *Beavatás (Onboarding)*. Döntő jelentőségű, hogy az első néhány percben milyen benyomásokat szerez a játékos, ezért fontos, hogy a kezdet érdekes és szórakoztató legyen.
- *Kihívások és küldetések (Challenges and Quests)*. Megmutatják a játékosnak, hogy mit kell tennie a játékban, ugyanakkor a nagyobb célt is felvillantják előtte.
- *Virtuális javak/vagyon és ajándékok (Virtual currency and Gifts)*. Ezek a játékban lévő különböző feladatok megoldása által, nehezen megszerezhető jutalmak. A későbbiekben elajándékozhatják a társaiknak.
- *Személyre szabás (Customization)*. Annak érdekében, hogy a játékos elköteleződjön a játék iránt, lehetősége van a felhasználói profilja szerkesztésére, avatár választására.
- *Visszajelzés (Feedback)*. Ciklusokban jelenik meg a pillanatnyilag elfoglalt pozíció jelzésére.

A gamifikációt, vagyis a játékosítást nem szabad összekeverni a játékkal. Az oktatásban való alkalmazása során a játékmechanismusok beépítését jelenti a hétköznapi gyakorlatába, a munkahelyi folyamatokba, esetünkben a tanórák szervezésébe.¹¹

A gamifikáció alapgondolata, hogy a játékosítás révén a kötelező és unalmas tevékenységek élvezetessé válnak. A gamifikáció oktatásban való alkalmazásának pozitívuma, hogy a tanulók úgy érezhetik, egyensúly van a feladat és a képességeik között. A sikerélményt az biztosítja, hogy a könnyen teljesíthetőtől haladnak a nehezebbek felé, tehát kihívásként élik azt meg. Minden teljesítést azonnali visszacsatolás követ, valamint minden alacsonyabb szint teljesítése egy következő szintre jutás lehetőségét rejt magában. Az adott szint sikertelen teljesítése után lehetőség van a feladatok újrakezdésére akár többször is. A gamifikáció oktatásban történő alkalmazása hatással van a tanulók belső motiválására.

¹¹ FROMANN Richárd–DAMSA Andrei: A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban, In: Új Pedagógiai Szemle, 2016, <https://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatásban>

Gamifikáció a hittanoktatásban

Míg a játék már elfogadott módszer a hitoktatásban, addig a gamifikációtól még nagyon sokan idegenkednek. Ez annak is köszönhető, hogy sok esetben a hitoktatók nem ismerik a számítógépes játékok felépítését, mechanizmusait. A másik ok, hogy nem szeretnék az egyébként is számítógép előtt szocializálódott fiatalokat ezzel a módszerrel motiválni a tanulásra. További indokként azzal érvelnek az ellenzői, hogy az alkalmazása nem a tudás utáni vágyat erősíti fel, hanem ehelyett a játék iránti vágy válik dominánssá a tanulás során.

Fromann Richárd hívja fel a figyelmet a gamifikált oktatásban résztvevők pozitív visszajelzéseire, mely szerint a tanulást nem érzik tanulásnak. A gamifikáció hatékonyság- és teljesítménynövelő tényezőjét a következőkben látja: „(1) egyéni és csoportos motiváció növekedése, a (2) az adott közösséget összekötő kohézió erősítése, valamint a (3) a játékos folyamatok célrendszeréből adódó eredmény-centrikusság.”¹²

Ma csupán egyetlen módját szeretném kiemelni a hittanórai gamifikációs lehetőségeknek, ez pedig a gamifikált értékelés.

A hagyományos iskolai értékelés során a tanuló eredményeiből átlagot számítanak. A gamifikált értékelésnél viszont ezek az eredmények összeadódnak és az esetleges gyengébb teljesítésnek nincs olyan negatív hatása, mint a klasszikus értékelésnél.

A Selye János Egyetem 2019-es Nemzetközi Tudományos Konferenciájának tanulmányában bemutattam¹³ a Szászi Andrea által megalkotott rendszert, ¹⁴amelyet a 2022/2023-as tanév 2. félévétől kezdődően kezdtük használni a martosi református alapiskolában. A különböző feladattípusokért különböző számértékű pontot tudtak

¹² FROMANN Richárd: Gamification – Betekintés a netgeneráció-kompatibilis, játékos motivációk világába, In: Oktatás-Informatika, Digitális nemzedék konferencia 2014, Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 2014, ISSN 2061-179X

¹³ SZÉNÁSI Lilla: A gamifikáció lehetséges formái az iskolai katechézisben; International Conference of J. Selye University, 11 [10.09.2019-11.09.2019, Komárno, Slovensko. DOI 10.36007/3327.2019.171-178

¹⁴ SZÁSZI Andrea: Gamifikált értékelés lehetősége a katechézisben, <http://refpedi.hu/mrn2017/04/#page=56>

gyűjteni a tanulók az adott órán, ahol a pontokat pecsétek jelképezték. A hónap végén a pecsétek pontértékét összeszámolva lehetett elérni a következő szinteket:

- próféta-tanítvány (2-3 pont),
- lévita (4-5 pont),
- próféta (6-8 pont),
- főpap (9- pont).

Az elért szinteknek előre meghatározott jegyértéke volt:

- próféta-tanítvány (4),
- lévita (3),
- próféta (2),
- főpap (1).

Feltételeztem, hogy a gamifikált értékelés segítségével motiválni tudom majd a tanulókat, így javul az értékelésük, igyekeznek majd önállóbban dolgozni, hiszen személyre szabott értékelést és visszajelzést kapnak az órákon.

A gyermekeknek az új értékelési rendszerhez való viszonyulását tekintve pozitív tapasztalatokról tudok beszámolni.¹⁵ Az órákon motiváltak voltak, aktívan részt vettek rajta, igyekeztek minél több pontot összegyűjteni. Külön meg kell említeni, hogy az addig nehezen motiválható, általában minden játékos feladattól visszahúzódó tanuló is részt vett a különböző aktivitásokban, figyelt és önállóan dolgozott az órákon.

Azonban nem hallgatható el az a negatív megtapasztalásom sem, hogy a téli hónapokban voltak olyan tanulók, aki betegség miatt csupán egyetlen hittan órán tudtak részt venni. Így sajnos nem volt lehetőségük annyi pont összegyűjtésére, mint a társaiknak. Azonban még az ilyen esetben is volt lehetőségem azon az egyetlen órán az egyéni teljesítmény állandó, azonnali értékelésére, a visszacsatolásra (feedback), amely jó hatással volt a tanulókra.

¹⁵ SZÉNÁSI Lilla – SZÉNÁSI Levente: Gamifikáció a hitoktatásban, In: Studia Universitatis Babeş-Bolyai. Theologia Reformata Transylvanica, Cluj-Napoca: Universitatea Babeş-Bolyai. – ISSN 1582-5418. – ISSN (online) 2065-9482. – 68/2, 2023, 206-220. DOI 10.24193/subbtref.68.11.13.

Összegzés

Amennyiben összegezzük a tapasztalatokat, megállapítható, hogy a gamifikált értékelés sikerrel használható a hitoktatásban. Természetesen felkészüléssel, állandó figyelemmel jár és nem tekinthetünk rá úgy, mint valamiféle csodaszerre az Alfa generáció hitoktatásában. A gamifikáció nem cél, amelyet feltétlenül meg kell valósítanunk, sokkal inkább egy olyan lehetséges eszköz, amely által hozzájuk közel álló, számukra ismerős és játékos módon tudjuk megszólítani, tanulásra motiválni és értékelni a hittanórára járó tanulókat.

Felhasznált irodalom:

FROMANN Richárd–DAMSA Andrei: A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban, In: Új Pedagógiai Szemle, 2016, <https://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatasban>

FROMANN Richárd: Gamification – Betekintés a netgeneráció-kompatibilis, játékos motivációk világába, In: Oktatás-Informatika, Digitális nemzedék konferencia 2014, Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 2014, ISSN 2061-179X

FROMANN Richárd: Gamification, In: Oktatás-Informatika, Digitális nemzedék konferencia 2014, Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 2014, 61. p., ISSN 2061-179X

M. HABA Anikó: Versike.hu oktató játék – Egy gamification-próbálkozás tapasztalatai. In: OktatásInformatika, Digitális nemzedék konferencia 2015. Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 2015.

MCCRINDLE, Marc: Generation Alpha: The new kids on the block <https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-the-new-kids-on-the-block/>

MYREILLE: A gamifikáció átrajzolja az egész életünket? In: Digitális család. <https://www.digitaliscsalad.hu/tanulas/a-gamifikacio-atrajzolja-az-egesz-életunket>

N. KOLLÁR Katalin – SZABÓ Éva (szerk): Pszichológia Pedagógusoknak, Budapest, Osiris Kiadó, 2004, 179-183. p., ISBN 963 389 672 X, ISSN 1218-9855

PACSI Diána – SZABÓ Zoltán (2007): A gamifikáció fejlődése és a magyar gamifikációs trend alakulása, In: Studia Mundi – Economica. <http://studia>.

mundi.gtk.szie.hu/gamifikacio-fejlolese-es-magyar-gamifikacios-trend-
alakulasa

PINK, Daniel H.: Motiváció 3.0, Ösztönzés másképp, Budapest, HVG Kiadó Zrt., 2010, 103-171.

RAB Árpád: A gamifikáció lehetőségei a nem üzleti célú felhasználások területén, különös tekintettel a közép-, és felsőoktatásra. In: Oktatás-Informatika, Budapest 2013. <http://www.oktatasinformatika.hu/2013/03/rab-arpad-a-gamifikacio-lehetosegei-a-nem-uzleti-celu-felhasznalasok-teruletenkulonos-tekitettel-a-kozep-es-felsooktatásra/>

RIGÓCZKI Csaba: Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia, In: Új Pedagógiai Szemle, 2016, https://epa.oszk.hu/00000/00035/00175/pdf/EPA00035_upsz_2016_03-04_069-075.pdf

SZÁSZI Andrea: Gamifikált értékelés lehetősége a katechézisben, <http://refpedi.hu/mrn2017/04/#page=56>

SZÉNÁSI Lilla – SZÉNÁSI Levente: Gamifikáció a hitoktatásban, In: Studia Universitatis Babeş-Bolyai. Theologia Reformata Transylvanica, Cluj-Napoca: Universitatea Babeş-Bolyai. – ISSN 1582-5418. – ISSN (online) 2065-9482. – 68/2, 2023, 206-220. DOI 10.24193/subbtref.68.11.13.

SZÉNÁSI Lilla: A gamifikáció lehetséges formái az iskolai katechézisben; International Conference of J. Selye University, 11 [10.09.2019-11.09.2019, Komárno, Slovensko. DOI 10.36007/3327.2019.171-178