

Starttól a célig: hogyan vezessük be a módszert?

1. Elhatározás: gondoljuk végig, miért próbálnánk ki szívesen a gamifikálást. Milyen eddigi tapasztalatok, pedagógiai elvek és további nevelési-oktatási célok miatt gondoljuk úgy, hogy érdemes lenne bevezetni ezt az újfajta tanulásszervezési formát.

2. Témaválasztás: találjuk ki, melyik az a tanítási-tanulási egység, amit gamifikálni szeretnénk. Általában egy két-három hetes időszakkal érdemes próbálkozni, de ez természetesen pedagógusként változó lehet. Arra mindenképpen ügyelni kell, hogy a tanulási egység ne legyen se túl rövid, se túl hosszú!

3. Tájékoztatás: mielőtt bevezetnénk a rendszert, mindenképpen érdemes átbeszélni a diákokkal és a vezetőséggel, esetleg egy tájékoztató üzenetben vagy szülői értekezleten a szülőkkel, hogy miért szeretnénk kipróbálni a gamifikálást, illetve a módszernek milyen előnyei, plusz pedagógiai hozadéka lehetnek. Természetesen lehetnek olyanok, akik szkeptikusabbak a pedagógiai újításokkal, azonban ha tudatosan végig gondoljuk, mit miért szeretnénk, talán ők is megértőbbek lesznek. Természetesen előfordulhat olyan tanuló is, aki esetleg megkérdőjelezi az ötletet, mert jobban hisz a hagyományos megoldásokban, az érdemjeggyel történő osztályzásban. Egyrészt őt is motiválhatjuk a sokrétű feladatbankkal, a feldolgozás újszerűségével, vagy éppen megkérhetjük, hogy segítsen újabb ötletekkel gazdagítani a feladatbank összeállítását. Végző soron – éppen az egyéni képességek és tanulási útvonalak miatt – érdemes megengedni a kételkedő tanulóknak, hogy az eddig megszokott módon tanulhassanak és kaphassanak értékelést, de ebben az esetben is törekedjünk, hogy ne csak osztályzattal, hanem szövegesen is értékeljük a diákat.

4. Feladatbank összeállítása: találjuk ki, melyek azok a feladatok, amit a gamifikált tanulási egység (akár projekt) során a tanulók megoldhatnak. Vegyük figyelembe az eltérő érdeklődési köröket. A hagyományosabb típusú feladatok mellett nyugodtan találjunk ki újszerű, kreatív és formabontó feladatokat is!

5. Pontrendszer kialakítása: miután megvannak a feladatok, el kell dönteni, mi mennyi pontot ér, illetve ezeket hogyan váltjuk majd át érdemjeggyé. A pontrendszerbe természetesen bevezethetünk úgynevezett mesterpontokat. Ezt akkor kaphatják a tanulók, ha több pontot gyűjtenek össze. Ezeket megfelelő pontszám esetén szintén jegyekké konvertálhatjuk. Ezen kívül kipróbálhatjuk a hitelpontokat is. Ezt akkor igényelhetik a tanulók, ha nem volt

lehetőségük elkészíteni időben egy feladatot, de szeretnének jó jegyet szerezni. Ez esetben azonban mindig biztosítsunk feladatokat, amivel „visszatörleszthetik” a hitelpontjaikat. Ezzel felelősségvállalásra és kölcsönös bizalomra nevelhetjük a tanulókat.

6. Határidők kijelölése: jelöljük ki a tanulók számára – akár velük közösen –, hogy a különféle feladatokat mikorra kell elvégezniük!

7. Értékelőfelület létrehozása: a tanulók megszerzett pontjait vezethetjük papíralapon is, de jóval egyszerűbb, hatékonyabb és motiválóbb is, ha valamilyen online rendszert próbálunk ki ehhez. Erre a célra tökéletesen megfelel az alábbi internetes felületek egyike:

- [ClassDojo](#)
- [GoalBook](#)
- [CourseHero](#)
- [Emodo](#)
- [Google Drive](#)

8. A diákmunkák bemutatása: Nemcsak színesíti az órát, de fejleszthetjük azzal az előadókészséget, valamint az ön- és kortársértékelést, ha a tanulók időnként bemutathatják egymás előtt a munkáikat.