

A játékosítás buktatói, avagy mire ügyeljünk?

Az oktatásban többféle terület is játékosítható. Az ismeretek elsajátításán túl talán az egyik legkézenfekvőbb az osztálymenedzsment, ahol a tanulók órai figyelmének és hosszútávú motivációjának fenntartásában nagy szerepet játszhat, amennyiben körültekintően alkalmazzuk. Empirikus tapasztalatok alapján álljon itt néhány szempont, amelyeket hasznos lett volna figyelembe venni már a rendszer bevezetésekor.

Példámban a Classcraft névre hallgató, rendkívül hatékonyan felépített osztálymenedzselési felület használatából indulok ki. Nem illetem kritikával, mert az itt következő szempontok általánosak, magából a játékosítás tényéből adódnak, így függetlenek attól, hogy melyik felületen nem működtek. A teljesebb tájékoztatás érdekében azonban vázolom a működését. A platform online elérhető, a tanulók maguk is hozzáférhetnek bizonyos részeihez otthonról, de óra közben érdemes kivetíteni. Különböző képességű karakterekkel játszanak, csapatban, amely karakter egész tanévben változik, fejlődik a tanuló teljesítménye, hozzáállása, magatartása alapján. A karakter kihat a csoportra is. Nincs a szó klasszikus értelmében vett játék, a tanórán történetek alakítják az eseményeket a keretrendszerben. Ideális esetben jótékonyan hat a csoportdinamikára és az egyéni motivációra is.

A problémák

1. A rendszer ismerete nem elég alapos

Akár mi találjuk ki a játékosított keretrendszert, akár egy készen kaphatót vezetünk be, többször járjuk körbe a szabályokat és a működését. Még ha úgy érezzük is, hogy teljesen kiismertük, akkor is teszteljük. Először elméletben, magyarázzuk el egy kívülállónak, kollégának vagy diáknak a szabályokat. Figyeljünk arra, számára mi nem világos. Jegyzeteljünk. Majd teszteljük gyakorlatban, akár egy-két hétig is, azzal a társasággal, akikkel használni kívánjuk. A tesztelés célja, hogy kiderüljön, mennyire tarthatóak, elérhetőek a játék által kitűzött célok, elég szigorúak-e a szabályok, világosak-e a kivételek. Ezáltal felmérjük a fenntarthatóságát.

2. Nem mindenki ugyanúgy vonódik be

Bármennyire izgalmas lehet egy játék, a diákok eltérőek. Egyeseknek idő kell, amíg

feloldódnak, másokat nem motivál elsősre az adott rendszer, mert ha szeretnek is játszani, máshogyan teszik. Ilyenkor érdemes egyet hátra lépni, és összeségében szemlélni a helyzetet. Meg lehet találni minden játérendszerben a bevonódás pontját. Ne feltételezzük, hogy minden diáknál ugyanott van. A Classcraft esetében egyeseknek a karakteruháin látható változás jelentett motivációt, másoknak a csapatra gyakorolt negatív hatás elkerülése vált fontossá. Utóbbi esetben az elkerülési motiváció idővel belsővé alakult az eredmények láttán.

3. Túl sokfelől származik

A játékosított rendszerekre bevezetésükkor még tanárként is könnyű úgy tekinteni, mint minden tanítással kapcsolatos probléma lehetséges megoldására. Magukkal ragadják a diákokat, és lássuk be, az érdeklődő diák minden tanár álma. Viszont ahhoz, hogy a varázslat megmaradjon, szükség van kapcsolatra a különböző rendszereink között. Ha van egyfajta játékosított rendszerünk osztálymenedzsmentre, majd bevezetünk egy másikat dolgozati felkészülésre, egy harmadikat a projekt munkákra, egy negyediket a házi feladat értékelésére, akkor belátható időn belül unalmassá válnak. Ez csak akkor elkerülhető, ha a rendszerek támogatják egymást, következnek egymásból, és a csoport belátott érdeke fenntartani őket. Máskülönben szétesik a rájuk szentelt figyelem és követésük teherré válik a diákok és a pedagógusok számára egyaránt.

4. Nem vagyunk következetesek, változik a játék súlya

Ha egy tesztelt, esetleg közösen kiépített játékszabályrendszert alkalmazni kezdünk, annak csak akkor lesz fogantaja, ha betartjuk és betartatjuk. Nem csak a játékosításra igaz, hogy a diákok feszegetik ugyan a határokat, mégis egy jól meghatározott keretben képesek igazán kibontakozni és fejlődni. A játékosítás esetében nagyon érzékennyé válhatnak a szabályokra, főleg, ha a játék egész tanévben tart. Világosan ismerniük kell az ok-okozati összefüggéseket a játékban, mert így tudnak biztonsággal viszonyulni a felállított keretekhez. Ami a hosszútávú hatást illeti, egy előre látott, de elmaradt büntetés ugyanolyan rosszul képes hatni, mint egy elmaradt jutalom. A játék veszít a súlyából, ezáltal motiváló erejéből is.