

Játékosítás az irodalomórán

Szerző: Szabó Tímea

Témavezető: Dr. Novák Anikó

Intézmény: Újvidéki Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék,
Újvidék

A gyermekek figyelmének felkeltése, és annak megtartása, egyre nagyobb kihívásnak bizonyul. A megszokott módszerek már nem elegendők, a mai ingerdús világunkban. Daniel H. Pink szerint az emberi motiváció fejlődési szakaszokban módosult. Három korszakot különböztet meg: az első csupán a túléléséről szólt, a második már ezen túlnöve, a büntetésre - jutalmazásra épülő fázis volt. A harmadik szakasz, amiben most élünk. Ma már nem a büntetés elkerülése és a jutalom keresése ösztönzi az embert, hanem maga a tevékenység lett az örömforrás, akárcsak a sportolók és művészek világában, nem a végeredményt tartjuk fő célunknak. Széleskörben terjednek az új oktatási formák, melyek az élményszerűséget állítják előtérbe, ami sok esetben a tanóra játékosítását jelentheti. A pedagógia sokáig eltérő módon értelmezte és értékelt a játékot. Valamennyi szakember bolondos időtöltésnek, az ellentábor pedig a tanulási folyamat természetes alapjának tartotta.

Dolgozatomban a különféle elméleteket ismertetek - köztük Pink és Harry Harlow motivációról szóló kutatásainak eredményeit, a játék pszichológiai hátterét, a kreativitásra kifejtett hatását, valamint magát a kreativitást. Erika Landau meglátásai szerint, a kreatív személyekre jellemző tulajdonságok, kisebb-nagyobb mértékben mindannyiunkban fellelhetőek, és a megfelelő technikákkal fejleszthetőek is. Prievara Tibor kutatásai alapján mutatom be a pontrendszeres értékelés evolúcióját, valamint összefoglalom a játékos módszerek előnyeit és hátrányait.

Célom a játékosításhoz szükséges ismeretek összeggyűjtése, és tanulmányozása, hogy a későbbiekben megfelelően motiválhassam diákjaimat, a megszokottól eltérő módszerekkel izgalmassá tehessem számukra az információk elsajátítását, valamint különböző készségeikhez igazíthassam a tanórai ismeretszerzés formáit.

A munka befejező része óratervekkel szemléleteti Cholnoky Viktor, Csáth Géza és Kosztolányi Dezső műveinek élményszerű feldolgozásának folyamatát és lehetőségeit.

Kulcsszavak: játékosítás, irodalomtanítás, kreativitás, élményalapú oktatás

Gamification in literature classes

It is a growing challenge to arouse children's interest and keep it. Existing methods are no longer sufficient in today's environment, which is full of various incentives. According to Daniel H. Pink, human motivation changed during the developmental stage. He distinguishes three periods: in the first it was only about survival, the second outgrew it and became a phase based on reward, ie punishment. It is the third stage in which we now live. Today, people are no longer motivated to avoid punishment and receive a reward, but the activity itself becomes a source of joy, as in the world of athletes and artists, the final result is not our main goal. New forms of teaching are becoming more widespread, in which experience is put in the foreground, which in many cases can mean the gamification of the lesson. Pedagogy has long interpreted and evaluated the game in different ways. Experts considered it foolishly spent time, and opponents the natural basis of the learning process. In this paper, I present various theories - among other things, the results of research on the motivation of Pink and Harry Harlow, the psychological background of the game, its impact on creativity, and creativity itself. Erika Landau believes that the characteristics characteristic of creative people can be found in all of us to a greater or lesser extent, and they can also be developed with appropriate techniques. Based on the research of Tibor Prievara, I present the evolution of evaluation by the scoring system, ie I summarize the advantages and disadvantages of playful methods. My goal is to gather and study knowledge related to gamification, so that later I can motivate my students in an appropriate way, with methods different from the usual ones to make the acquisition of information exciting, ie to adapt the forms of knowledge acquisition in class to their different skills. The final part of the paper contains lesson plans in which the processes and possibilities of experiential processing of the works of Viktor Čolnoki, Geza Chat and Deže Kostolanji are presented.

Key words: gamification, teaching literature, creativity, teaching based on experiences