

A Z generáció és a gamifikáció

Március 4. Gödöllő, Szent István Egyetem, könyvtár.

Kisebbségi tömeg látványára és nevetésre léptem be a helyiségbe. Körbeült asztal, teahegyek, és libazsíros kenyér látványa fogadott, rengeteg ismerős és ismeretlen arccal. Mindenütt vidámság, élénk beszélgetés folyt egy - egyébként rendkívül jó- könyvekkel övezett térben, egészen a meghívott előadónk, Damsa Andrei megérkezéséig.

Ezt követően mind átvonultunk a szemközti terembe, ahol a logisztikai kihívások után mindenki helyet talált és az utolsó kamera is beállításra került. Talán a szervezőket is meglepte a nagy érdeklődés: a csilláron is lógtak. A jelenlevők túlnyomó többsége GTK Kari kötődésű volt, de ketten az MKK -t is képviselték. Dr. Mészáros Aranka nyitotta meg az eseményt, egyben felvezetve a március 13-án megrendezett konferenciát. Hangsúlyozta a Z generáció témakörének jelentőségét, és az oktatás során felmerülő kommunikációs-generációs nehézségeket, majd átadta a szót másik előadónknak.

Damsa Andrej a Pécsi Tudomány Egyetem Bölcsésztudományi Kar Doktori Iskoláján végzi munkáját. A JátékosLét Kutatóközpont szakmai vezetője, a játékosítással, azaz a gamifikációval foglalkozik. Eredetileg erdélyi, születésű, személyes múltja is mutatja, milyen fontos, hogy motiváltak legyünk abban, amit végzünk. Energetikai hallgatóként kezdte, de hamar váltott, és rövidesen éltanuló vá vált a pszichológia szakon.

Előadásában azokra a kérdésekre tért ki, amely sokunkat foglalkoztatnak: hogyan lehet könnyebben tanulni, izgalmasabbá tenni az oktatást, gyorsabban és - főként - élvezetesebben eredményeket elérni?

Összefoglaló válasza a fentiekre: játékkal.

Kísérletek támasztják alá, hogy ez az elem gyerekkorunk óta - az állatokhoz hasonlóan- fontos része az életünknek, vezet a fejlődésben felnőtté válásunk felé. Minden játék során kockáztatunk, nyerhetünk vagy veszíthetünk. De mindazon túl, hogy része a gyerekkorunknak, felnőtt fejjel *miért szeretünk játszani?*

A résztvevők erre a "felszabadít", "fantázia", "szórakoztató" szavakkal tudtak megfelelni.

Ebből következett a korábbi kérdésre is a válasz: ha e pozitív élményeket új rendszerben összecsatoljuk a tananyaggal, vagy egy alternatív megoldással, a munkánkkal, úgy nem csak a kedv nő meg, de az eredmények is javulnak. Ezt jelöli a játékosítás, azaz a gamifikáció.

Mi a gond ma a tanulással és a Z generáció oktatásával?

A zárt iskolai rendszer. Másnak látjuk a tanulást és a játékot, mivel szabályok és akadályok vesznek minket körül. Az előrelépés nem olyan izgalmas - és könnyű-, mint egy jó játék esetében, amikor nem veszítünk a megítélésünkből akkor sem, ha ideiglenesen szintet lépünk, vagy épp "vesztünk".

A tanulás folyamán a legfontosabb a Flow-élmény megtalálása, amely finoman átvezet minket a szorongás és az unalom között. A feladat ilyenkor olyan nehézségű, hogy még éppen meg tudjuk oldani, és ezáltal izgalmas kihívásként tekintünk rá.

Jól működő példa a Storyline-módszer: az OFI (Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet) alkalmazta az elsősök tűzvédelmi oktatásában (active learning). Meséken keresztül, interaktív módon ismerhették így meg, milyen anyagok gyúlékonyak, mi a teendő tűz esetén.

Egy másik esetben az adott célcsoport elvárt viselkedését bizonyos szabályok lefektetése mellett a motiváció létrehozásával és élményközpontúsággal érték el. Ekkor a jegyrendszer helyett pontrendszert alkalmaztak, a megszerezhető pontok elérését szintlépés követte. Nem volt hiányzási

lista, mégis a hallgatók motiváltak lettek a bejárásra, dolgozni akartak. A klasszikus rendszerben, ha ötös jegy után kettőst szerzek, akkor kudarcként élem meg. Viszont pontként (5 és 2) ezek összeadódnak. Nem azt érzem, hogy rontottam, hanem azt, további kettőt szereztem az öt mellé, az már hét. A korábbinál kevesebb ponttal is magasabb az eredmény.

A különböző oktatási területek gamifikációjáról is esett szó. Nyelvtanításban jelentős a Duolingo (<https://www.duolingo.com/>), mely -írástudó- korosztálytól függetlenül bárki használhatja.

A GLOBALORIA oldalán a felhasználók hozhatnak létre játékosan megismerhető tartalmakat. (<http://globaloria.com/>)

A matematikaoktatásban a Dragon Box segített. (<http://www.dragonboxapp.com/>)

Andrej ismertette a JátékosLét saját fejlesztésű web- és mobilalkalmazását, az ArtPlat-ot, mely oktatás és képzéstámogató eszközként működik.

Miért működnek gamifikációs eszközként, pszichológiailag jól egyes videojátékok? Mert egyes fejlesztők automatikusan ráéreznek, egyesek pedig tudatosan építenek a szakmai kutatások eredményeire és kognitív megközelítéssel élnek.

Alapprobléma a Z- és az azt megelőző generációk összekapcsolásában, hogy a nem digitális bennszülöttek nem ebben élnek. Ismer(het)ik a játékokat, egyes programokat, azonban nem érznek késztetést ezek alaposabb tanulmányozására és használatára. Gondot jelenthet, amikor egy nem Z-generációsnak kell információt szolgáltatnia a Z generációsnak. Példaként merült fel a könyvtári szolgáltatás is: mivel rengeteg anyag még nem digitalizált, egy technikához szokott embernek bosszúságot és többletidőt jelent az analógia, míg a másik félnek a számítógépes adatrendszerek alkalmazása.

A megoldás ott kezdődhet, ha minkét oldal nyit a másik felé, elfogadja valamint értékeli annak különbségeit és értékeit. A változás nem feltétlenül rossz, sőt előnyei vannak. Épp úgy, ahogy nem minden - tudás - ósdi, ami régi.