



# GAME ON!

## Gamifikáció alkalmazása a könyvtári informatika oktatásában

EGRI Krisztina

2003 óta veszek részt használóképzési program kialakításában, szervezésében és oktatásában. Kezdetben felnőtteket tanítottam egy közkönyvtárban könyvtári informatikai ismeretekre (katalógushasználat, adatbázisok használata, internetes ismeretek, képszerkesztő program használata).

Négy évvel ezelőtt egy felsőoktatási könyvtárban folytattam munkámat, ahol egy év után oktatási feladatokat is kaptam. Bár a képzési program ki volt dolgozva, már az első év folyamán gondolkodni kezdtem azon, miként lehetne kicsit a saját gondolatmenetem szerint formálni az anyagot. Ezen kívül akkor már több felmérés jelezte, hogy a hallgatói igények megváltoztak.

### Előzmények

Az Állatorvostudományi Egyetem (akkor még SZIE Állatorvostudományi Kar) biológus alapképzésén résztvevő hallgatóknak 1. féléves tantárgyuk a *'Könyvtári informatika'*. Ez alapozó tantárgy, a későbbiekben erre épül a *'Cikkolvasó'*, illetve a

*'Kutatástervezés'* szeminárium. 30 órás kurzusként szerepel a képzési programban: ebből 15 óra zajlott kontaktórában, 15 óra pedig távoktatásban, e-learning felületen. A félév végén a hallgatók mindig rendszeresen kitöltötték a könyvtár által összeállított kérdőívet. A visszajelzésekből kiderült, jobban örülnének a folyamatos kontaktóráknak, mivel kevésnek érezték a gyakorlati feladatokat. Ez megerősítette az addigi szóbeli jelzéseket, illetve a Biológiai Intézet részéről is megfogalmazott igényeket a könyvtárral szemben. Az első oktatási évemben azt tapasztaltam, hogy az e-learning felületet nem igazán használták a diákok, nem tudták az idejüket megfelelően beosztani, jellemzően csak a tesztek előtti egy-két napban próbálták feldolgozni az itt elhelyezett anyagokat és megoldani a gyakorló feladatokat. A kialakult helyzetet megbeszélve úgy döntöttünk, hogy a következő évben a teljes kurzus kontaktórák keretében fog zajlani. Az eddigi tananyagot újra kellett gondolni szervezési, tartalmi és módszertani szempontból egyaránt.

## Döntési szempontok

Az új tananyag összeállításához pontosan meg kellett határozni a célokat és a kurzust érintő változásokat. A könyvtár célja az volt, hogy a hallgatók a kurzus végére

- képesek legyenek információs igényeik pontos megfogalmazására,
- tisztában legyenek az információkeresés folyamatával,
- megfelelő információkeresési stratégiát tudjanak felállítani,
- ismerjék és megfelelően tudják használni a különféle szakirodalmi adatbázisokat,
- publikálási és hivatkozási ismeretekkel rendelkezzenek,
- továbbá, hogy a könyvtárat jó helynek tartsák, és hogy tanulmányaik alatt aktív használói legyenek.

A kurzust érintő változások:

- *óraszám*: 30 órás blended learning (vegyes oktatás) helyett 30 óra kontaktórási oktatás;
- *módszertan*: A frontális bemutató és gyakorló órák helyett olyan jellegű pedagógiai módszertanok alkalmazása, amelyek gyakorlatközpontúak és lehetővé teszik a hallgatók aktív bevonását az órákon. Az e-learning felület helyett GoogleDrive alkalmazása az órai anyagok és gyakorlati feladatok tárhelyének;
- *tananyag*: A meglévő oktatási blokkok (katalógusok, adatbázisok, internetes keresés, stb.) tananyagának átgondolásával változtatás a sorrendjükön. A meglévő blokkok mellé új elemként bekerült a tanulás-módszertani rész, amelyre igény volt. Itt a tanulás típusairól és módszereiről esett szó, valamint olyan online vagy mobileszközön elérhető alkalmazásokról, amelyek a hallgatók segítségére lehetnek a tanulmányaikban (pl. mind map, tanulókártya szerkesztők).

## Pedagógiai módszertan

Az oktatás során az információkereséshez szükséges kulcskompetenciák fejlesztésére helyeztük a hangsúlyt. Ehhez olyan pedagógiai módszereket kerestünk, amelyek lehetővé tették a hallgatók aktívabb bevonását a tanulási folyamatba.

A tananyag újragondolása során két pedagógiai módszert próbáltam ki.

\* FROMANN, Richárd – DAMSA, Andrei: A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban - <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatásban>

## 1. Probléma-alapú tanítás

A probléma-alapú tanítás során a tanulás folyamata áll a középpontban, ezáltal a hallgatóra, illetve az ő problémamegoldó képességére helyeződik a hangsúly. A tananyag fókuszát ez esetben adott problémák adják, amelyeket a hallgatóknak egyedül vagy társikkal együtt kell megoldaniuk. Az oktató mint segítő (tutor) van jelen az adott helyzetben. A probléma megoldása kapcsán nincs egyetlen egy jó megoldás, hiszen mindannyian másképp gondolkodunk, más előismeretekkel rendelkezünk így egy adott esetre többféle megoldás létezik. A megoldási folyamat során a hallgató aktív részesesévé válik a folyamatnak, így saját élményre tesz szert, amely mélyebb tudáselsajátítást eredményezhet.

## 2. Gamifikáció (játékosítás)

A gamifikáció pontos definíciója: „A gamifikáció – vagy más néven játékosítás – a játékok és játékelemek alkalmazását jelenti az élet játékon kívüli területein, célja pedig, hogy az ott zajló folyamatokat érdekesebbé és eredményesebbé tegye.”\*

## Gamifikáció

A gamifikáció során játékelemek (elsősorban online játékok elemei) és játékmechanizmusok kerülnek bevonásra az oktatás folyamatába, hogy növeljék annak sikerét, élményszerűségét. A szakirodalomban néhányan a gamifikációt egyszerűen csak motivációs eszközként emlegetik, de inkább egyfajta szemléletmódként kell tekinteni erre a módszerre.

Az információtechnológia folyamatos fejlődésével a különböző eszközök felgyorsuló változásaival a generációk közötti digitális különbség folyamatosan erősödik. E módszer elsődlegesen a számítógépes játékok nyújtotta érzetekre, ingerekre épít, hiszen ki ne szeretne játszani számítógépen, tableten vagy okostelefonon? E játékok lényeges eleme, hogy mindegyikben adva van egy küldetés, aminek teljesítéséhez eszközök kellene. Az eszközöket pedig előbb meg kell szerezni. Egy-egy küldetést teljesítve jutalomban részesülünk, ezek által tudunk fejlődni. A játékokat lehet egyénileg játszani vagy egy csapat, illetve közösség tagjaként. A pedagógiai folyamatba nemcsak az egyes játékelemek bevonása történik, hanem a játékmechanizmusok is beépülnek a hét-

köznapok gyakorlatába. Ezáltal a diákok aktívabb részesévé válnak a tanóráknak.

Amit e módszer alkalmazása előtt mindenképp át kell gondolnunk azok a következők:

- a tanulás tervezésének folyamatában a játékosításhoz kapcsolódó sajátosságok (időtáv: egy tanóra, egy téma, egy félév, egy tanév; az adott időtartamban elsajátítandó tananyag mennyisége);
- a tanári szerepek (mentor, coach, facilitátor, támogató, játékmester, játékvezető) – tisztában kell lenni az egyes szerepkörök sajátosságaival, és adott helyzetben tudni kell a szerepkörök között váltani;
- a játékosítás módszertana (a játékosítás fajtái – storyline, keretrendszer, szerepjáték, online játékplatformok stb.; játékdinamika, szabályok kialakítása);
- értékelési rendszer a játékosításban (az értékelés lehetséges típusai, az értékelés formái, jutalomrendszer kialakítása);
- a folyamat egészének megtervezése – a felmerülő akadályok, problémák;
- forgatókönyv írása.

Számolnunk kell a hallgatók reakciójával is, és nem szabad megfedkezünk a játék pszichológiájáról sem. Bartle szerint a játékosok négy csoportba sorolhatók:

- teljesítményorientált (achiever)
- felfedező (explorer)
- társaságorientált (socialiser)
- pusztító (killer).

## Miként jelenik meg a tananyagban?

### Első év

Az első évben a záróvizsgát dolgoztuk át e módszer szerint. Az ezt megelőző években a félévi vizsgára mindenki behozott egy választott témát (amelyből előadást készítettek a 'Biológia aktuális kérdései' tantárgyhoz), és ehhez kapcsolódóan kellett kéréséseket végigvinniük az oktató által kijelölt adatbázisokban.

Ehhez képest a következő évben a vizsga online felületen zajlott, játékos környezetben, kiscsoportos munkában. Célunk a stressz csökkentése volt, és hogy a csapatmunka során egymás ismereteit megerősítve, pozitív visszajelzést kapjanak a megszerzett tudásukra.

A kerettörténet: egy örült professzor úgy gondolja, hogy nincsenek olyan fiatal biológusok, akik meg tudnák akadályozni örült tervének végrehajtását. Ahhoz, hogy a fiatalok legyőzhessék őt, össze kell fogniuk, együtt kell dolgozniuk és egymás tudására kell építeniük.

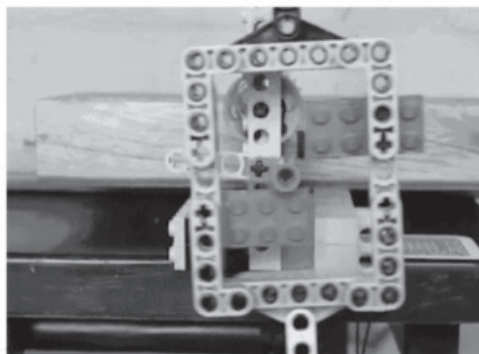
A játék időtartama egy óra volt. Mivel ez elég rövid idő, ezért a játék felépítésében a lineáris haladást választottuk. Ez azt jelentette, hogy a feladatok megfogalmazásának pontosnak és egyértelműnek kellett lenni. Egy feladat, egy megoldás.

Kolléganőm, *Winkler Beáta* járt utána a technikai megoldásoknak. A felmerülő lehetőségek közül a Twine alkalmazást választotta, ami nyílt forráskó-



Na ezt fejték meg ha tudjátok!  
<http://konyvtar.univet.hu/tudd.html>

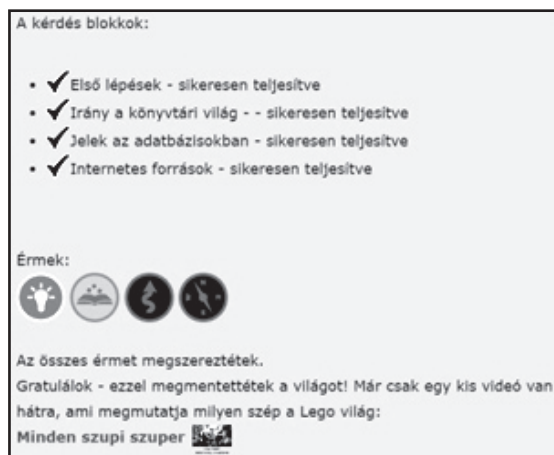
#ugyemsikerülmegfejteti #haha #énnyertem



RETWEETS 135  
 LIKES 215



dú, történetmesélő alkalmazási forma. A program kialakításánál végig kellett gondolnunk, hogy a feladatok milyen struktúrában jelenjenek meg, illetve a megoldások beírásának összes lehetséges változatát fel kellett vennünk, hogy bármilyen formában írják is a hallgatók, azt a rendszer elfogadja (pl. kisbetű – nagybetű alkalmazása).



A játékban négy érmet kellett megszerezniük, melyeket kérdések megválaszolásával lehetett egymás után elnyerni. Minden egyes blokk teljesítésével más és más érmet lehetett megkapni. Amikor mind a négy megvolt, a tudós lemondott a világot elpusztító tervéről és megmutatta miért rajong.

A játék végén, miután mind a négy érmet megszerezte a csapat, a játék átugrott a Youtube oldalára és lejátszotta a *Lego kaland* című film betétdalát, mert „a legók is mindig egymásra építenek”.

A játék elindulásakor minden csapat kapott egy kis füzetet, amelyben segítségék, „nyomok” voltak megadva az egyes feladatok megoldásához.

És természetesen a játék végén mindenki kapott egy oklevelet.

Mi volt az eredmény? Jó hangulat a vizsga egész ideje alatt, a csapatok között pedig versenyhelyzet alakult ki, hogy ki fejezi be előbb a játékot.

Az óra végén kétféle formában kértem visszajelzést a hallgatóktól: egy anonim kérdőív kitöltésével, valamint a vizsga végén csoportos beszélgetés során. Mind a két esetben pozitív visszajelzéseket kaptam a hallgatóktól, ami megerősített abban, hogy jó ez a módszer.

A programot bemutattuk az EAHIL (European Association for Health Information and Libraries) 15. konferenciájának poszter szekciójában: <http://www.bvsspa.es/eahil2016/wp-content/uploads/2016/06/P08p.pdf> is.



## Második év

Úgy gondoltam, hogy megpróbálom a játékosítás módszerét az egész féléves kurzusra kiterjeszteni: lenne egy történet, amely az egész féléven keresztül végigvonulna, és ehhez lennének teljesítendő feladatok. Sajnos, a hallgatóim nem igazán értették meg, hogy mit is akarok, így ezt a programot nem tudtam maradéktalanul megvalósítani. A kidolgozott rendszeremből azonban megtartottam a pontozási rendszert, valamint az általam kitalált történetet, amit később a vizsgán használtam fel.

A pontozás úgy történt a félév során, hogy volt három nagyobb feladat, amelyek közül legalább kettőt kellett a hallgatóknak megoldaniuk, ezeken kívül voltak

kisebb feladatok (órai és órán kívüli), amelyekről a hallgatók dönthették el, megcsinálják-e vagy sem. A feladatokkal pontokat lehetett gyűjteni, és ezeket az év végén beválthatták érdemjegyre. A pontgyűjtés a félév elején nehezen indult el, mivel első évfolyamos hallgatókról volt szó, és talán nehéz volt azt megélniük, hogy ők döntenek arról, mit csinálnak meg és mit nem.

Ami az előző évhez képest eltérés volt, hogy az internetes kereséssel kezdtem el a félév tananyagát, és a későbbiekben (a katalógusoknál és adatbázisoknál) a Google keresőjével hasonlítottam össze az egyes keresőfelületeket. Így azt vettem észre, hogy könnyebben elsajátítják a hallgatók az adatbázisokban való keresést, mint az előző években.

Az egyes blokkok lezárásakor az ismétlődő órák csapatjáték formájában történtek. Három fős csapatok játszottak egymással. Az egyes kérdésekre adott válaszok bizonyos pontszámot értek. A leggyorsabb csapat plusz pontot kapott a gyorsaságért, de ha nem volt jó a megoldás, akkor pontlevonás történt, viszont ha újból nekifutottak és az sikeres volt, akkor a megoldásért megkaphatták a pontokat. A versenyhelyzetet fokozta, hogy a játék végén az egyes csapatok tagjai a helyezésüktől függően kaptak pontokat, ami beleszámított a félévi pontgyűjtésbe.

A záróvizsgát nem online, hanem offline felületen teljesítették, de formáját tekintve megtartottam a csapatmunkát.

A játék neve: „Ki vagyok én?” volt.



A kerettörténet: mindegyik csapat egy-egy kutatócsoport, akik azért dolgoznak, hogy megmentenek egy-egy veszélyeztetett állatfajt. Mivel egyre több veszélyeztetett állatfaj létezik, a kutatócsoportok nem tudják előre, hogy melyik állatfajról van szó.

A feladatok jó megoldásáért egy-egy állítást kaphattak a csapatok, amelyek összegyűjtésével kellett meghatározniuk az állatfajt, és a feladatmegoldásban nem kellett lineárisan haladniuk.

Ha az állítások alapján nem tudtak rájönni melyik állatfajról van szó, akkor egy kirakós játékra került sor, amelyet egy totó kitöltése előzött meg. Ahány jó találatot értek el a totóban, annyi puzzle darabot kapott a csapat segítségül. (Ez utóbbira végül nem került sor, mivel minden csapat kitalálta az állatfajt a meghatározások alapján.)

A játék végén ez alkalommal is mindenki kapott egy oklevelet.



Ez a vizsga kiemelten fontos volt számomra, mivel éppen részt vettem egy tananyagfejlesztéssel foglalkozó pedagógiai részképzésben az ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Karán. A képzés során egy konkrét projektet kellett megvalósítanunk. Az új tananyag célcsoportját pedagógusok alkották és a témája az volt, hogyan lehet a játékosítás módszertanát, elméletét és gyakorlatát elsajátítani. A gyakorlati órákhoz az egyik feladatnak az előbb elmondott vizsgajáték módszertani elemzését adtuk meg. Ahhoz, hogy ezt a feladatot jól le tudjuk írni, a vizsgaórára három csoporttársam jött be megfigyelőnek, valamint az óra végén a hallgatókkal csapatonként interjú készítették. Ez érdekes volt számomra, és jó volt, hogy külső visszacsatolást is kaptam az órák végén.

## Összegzés

Az elmúlt két év tapasztalatai megerősítettek abban, hogy érdemes az újra nyitottnak lenni. Az új dolgok kipróbálása kapcsán nem szabad félni az esetleges kudarcoktól, mert ezekből tanulhatunk és a későbbiekben építkezni lehet a tapasztalatokból.

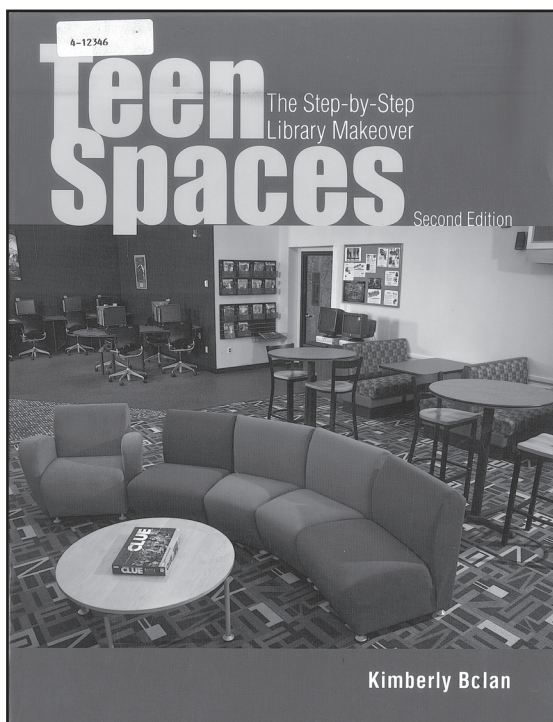
Az oktatási folyamat során előfordulhat, hogy nem az előre eltervezettek valósulnak meg, hisz erre sok minden lehet befolyással. A 2. évben én sem tudtam megvalósítani a terveimet, de tudtam alkalmazkodni a változásokhoz, és figyelembe vettem a hallgatók reakcióját, ami véleményem szerint fontos. Ez mutatja azt is, hogy mind a két évben oktatott két-két csoport között, sőt az egyes csoportok között is voltak eltéré-

sek aktivitás, témajavaslat, tudatosság tekintetében. Mind a probléma-alapú tanítás, mind a gamifikáció módszerének alkalmazása során azt tapasztaltam, hogy a hallgatók sokkal aktívabban vesznek részt az órákon. A csoportmunkák alkalmazásával a félév végére megtanultak egymással összedolgozni, illetve segítséget kérni a másiktól, ha valamiben elakadtak. A csapatjátékok közben kialakult versenyhelyzetek is ösztönzően hatottak a hallgatókra. A vizsgák alkalmával pedig kevesebb volt a stressz.

Összességében úgy gondolom, hogy a tananyagot soha nem tekinthetjük véglegesnek, mivel témájának alakulása függ az elvárásoktól, az újabb és újabb információforrásoktól, de legfőképp a hallgatóktól.

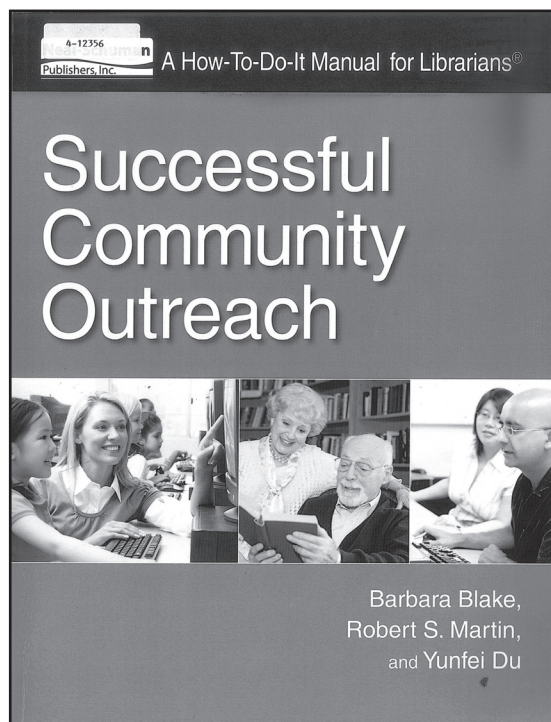


## Ízelítő a projekt keretében beszerzett könyvekből a Könyvtártudományi Szakkönyvtár gyűjteményéből



BOLAN, Kimberly:

Teen spaces : the step-by-step library makeover / Kimberly Bolan. - 2nd ed. - Chicago : ALA, 2009. - IX, 225 p. : ill. ; 28 cm



BLAKE, Barbara: Successful community outreach : a how-to-do-it manual for librarians / Barbara Blake, Robert S. Martin, and Yunfei Du. - New Yor : Neal-Schuman Publishers, cop. 2011. - VIII, 104 p. ; 28 cm. - (How-to-do-it manuals for librarians ; 157.)