

*SZÉNÁSI Lilla*¹ – *SZÉNÁSI Levente*²:

Gamifikáció a hitoktatásban

Abstract. Gamification in Religious Education

In its first part, the study describes what definitions were created to define the notion of “game” and what characteristics of it can be observed. The second part shows the place of game itself in religious education, and the reason why it is useful if included in the practice of religious education. The third part revolves around the concept of gamification and points out the differences between games and gamification. The fourth part deals with the applicability of gamification in religious education, in which, in addition to theory, practice also appears. The two authors would like to answer the questions raised in the study *Possible Forms of Gamification in School Catechesis* published in 2019. On the one hand, with the involvement of the young people of the Reformed Church in Martos, who are preparing for confirmation, the Text Eater program (application) designed for them, which tries to facilitate learning the answers to the questions of the Catechism, is evaluated based on practice. On the other hand, with the involvement of the pupils of the Reformed Elementary School with Hungarian as the Language of Instruction in Martos, the gamification evaluation is assessed pertaining to its use in religious education, as a second potential gamification tool.

Keywords: game, gamification, Text Eater, gamification evaluation, religious education

¹ Egyetemi adjunktus, Selye János Egyetem Református Teológiai Kar, email: szenasil@ujs.sk.

² A pozsonyi Szlovák Műszaki Egyetem Informatika és Információs Technológiák Karának (STU FIIT) hallgatója. email: xszenasi@stuba.sk.



A *Gamifikáció lehetséges formái az iskolai katechézisben* című, 2019-ben, már a Covid-19 járvány előtt megjelent tanulmányban a gamifikációnak a hitoktatásban is használható két formájával foglalkoztunk elméletben.³ A 2019/2020-as tanévben szeretnénk volna az említett formákat a gyakorlatban is alkalmazni, azonban a pandémia miatt a kutatás csak részben valósult meg. Miután az oktatásban végleg visszatértünk a jelenléti formához, és már nem kellett tartani az online formára való áttéréstől, ismét visszatértünk a kutatás megvalósításának gondolatához. A tanulmányban szeretnénk rámutatni a játék és a játékosítás közti különbségre. Az elméletek mellett szeretnénk a 2019-ben felvetett kérdésekre választ adni,⁴ valamint a lehetséges gamifikációs módszereket bemutatni és a gyakorlat alapján értékelni.

A játék

„A játék az emberi tevékenység olyan sajátos formája, amely végigkíséri az ember egész életét és az emberiség életét.”⁵

Pszichológusok, pedagógusok egyetértenek abban, hogy a játéknak fontos szerepe van az egyén egészséges fejlődésében és a nevelésben, de filozófusokat is foglalkoztatott már ez a kérdés.⁶ Minden tudományterületnek megvan a maga meghatározása, amely tartalmaz közös pontokat, ugyanakkor eltéréseket is, hiszen adott szempont alapján igyekeznek azt definiálni.

³ Vö. SZÉNÁSI Lilla (2019): A gamifikáció lehetséges formái az iskolai katechézisben, In: *11th International Conference of J. Selye University, Theological Sections*.
<http://uk.ujs.sk/dl/3327/SZENASI.pdf> (utolsó megtekintés: 2023.02.22.).

⁴ A jelzett tanulmányban feltételeztük, hogy a Versike.hu oktatóprogram alkalmas lenne a konfirmációs oktatás során a Káté kérdéseinek játékos tanulására és rögzítésére, valamint, hogy a gamifikált értékelés motiválóan hat a tanulókra.

⁵ MASZLER Irén (1996): *Játékpedagógia*. Pécs, Comenius Bt. 9.

⁶ Érdemes elolvasni Péter Lilla rövid összefoglalását a játékról kialakult felfogásokról, amelyben Platón, Arisztotelész, Quintilianus, Szent Augustinus, J. A. Comenius, J. J. Rousseau és F. Fröbel megítélésait ismerteti. PÉTER Lilla [é. n.]: A játékpedagógia története. A játékokról kialakult felfogások. In: Szász Judit – Péter Lilla: *Játékpedagógia*. Babeş–Bolyai Tudományegyetem, Távoktatási Központ, Pszichológia és Neveléstudományok Kar, Iskola- és Óvodapedagógusi Szak, Székelyudvarhely.
<https://www.academia.edu/7304902/Jatekpeda20082009> (utolsó megtekintés: 2023.02.22.).

A Magyar Értelmező Kéziszótár általános definíciója a következőképpen hangzik: „1. (Gyermeknek) időtöltésül, szórakozásképp végzett szabad tevékenysége. 2. Szabályok szerint (csoportosan) végzett (ügyességi, elmemozdító stb.) ilyen tevékenység (pl. fogócska).”⁷ A két meghatározás témánk szempontjából azért érdemel figyelmet, mert rámutat, hogy az lehet szabad tevékenység, de olyan játék is, amelynek meghatározott szabályai vannak.

Huizinga ezt így fogalmazza meg: „A játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de feltétlen kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a »közönséges élet«-től való »különbözőség« tudata kíséri.”⁸

Grastyán meghatározása szerint: „A játék olyan viselkedésforma, amelyet az organizmus minden közvetlenül belátható haszon nélkül, spontán és ismétlődő jelleggel, önmagáért végez.”⁹ Ugyanakkor megfogalmazta, hogy azért nehéz egy általános meghatározást adni a játékról, mert abban mindenképpen megjelenik a teoretikus elkötelezettségnek legalább a minimuma.¹⁰

Maszler olyan sajátos emberi tevékenységként tekint a játékra, amelynek ismérveiként említi annak feszültségoldó hatását, az öröm forrását, a szabadon választható tevékenységet, a játéktudatot, a játék komolyságát és a személyiség fejlesztésére gyakorolt hatását.¹¹

A Szász–Péter szerzőpáros a játék sajátosságaival kapcsolatban megjegyzi, hogy azok olyan ismertetőjegyek, amelyek más tevékenységektől, mint pl. a munka, tanulás vagy alkotás, megkülönböztetik. Ők a következő ismertetőjegyeket sorolják fel: spontaneitás, örömforrás, sajátosan céltudatos tevékenység, a játék komolysága, kettős tudat, utánzás.¹²

A játékelméletek vizsgálatakor annak 3 csoportját lehet megkülönböztetni:

⁷ JUHÁSZ József – SZŐKE István – O. NAGY Gábor – KOVALOVSKY Miklós (szerk.) (1992): „Játék” [szócikk], In: *Magyar Értelmező Kéziszótár*. I. Budapest, Akadémiai Kiadó. 617.

⁸ HUIZINGA, Johan [é. n.]: *Homo Ludens*. Szeged, Universum Kiadó. 37.

⁹ GRASTYÁN Endre (1985): *A játék neurobiológiája*. Akadémiai székfoglaló előadás, 1983. ápr. 19. Budapest, Akadémiai Kiadó. 57.

¹⁰ Vö. uo.

¹¹ Vö. MASZLER (1996), 21–28.

¹² Vö. SZÁSZ – PÉTER [é. n.], 10–12.

- Esztétikai játékelméletek – a játék és a művészet összehasonlításakor arra a következtetésre jutottak az elmélet képviselői, mint pl. C. Götze, K. Lange, R. Steiner, hogy mindkettő cél nélküli, haszontalan tevékenység.

- Biológiai játékelméletek – szerzői, mint K. Gross, E. Clapadaréte, P. Petersen, P. Bergemann, M. Lazarus, H. Spencer, S. Freud, O. Declory, M. Montessori, a játék fiziológiai szerepére összpontosítottak, elméleteik gyakran egymásnak is ellentmondtak.

- Pedagógiai, pszichológiai játékelméletek – képviselői, mint K. D. Usinszkij, Sz. L. Rubinstein, J. Piaget, N. Leontyev, úgy tekintettek a játékra, mint a gyermek első önállósult tevékenységére, és felhívták a figyelmet a fejlesztő hatására.¹³

A játék és a tanulmány következő részei kapcsán fontos felsorolni a játék fajtáit, amelyeket Maszler alapján ismertettek:

- manipuláció, a játék alapja;
- képzeleti alkotójátékok:
 - művelethangsúlyos játékcselekvések;
 - építőjáték, konstruáló játék;
 - szerephangsúlyos játékcselekvések;
 - szabályhangsúlyos játékcselekvések;
- szabályjátékok:
 - testnevelési játékok;
 - társasjátékok, szellemi vetélkedők;
 - sportjátékok;
- számítógépes játékok.¹⁴

¹³ Vö. MASZLER (1996), 15–19; SZÁSZ – PÉTER [é. n.], 5–8.

¹⁴ MASZLER (1996), 37.

Játék a hitoktatásban

Témánk kapcsán érdemes megvizsgálnunk, hogy miért van helye a játéknak a hitoktatásban. Péter Beáta a következőképpen fogalmazza meg a játék kapcsolódását a valláshoz:

„A játék és vallás közti rejtett egység alapját a szabadság adja. A játékhoz hozzátartozik a lehetőség a bőséges élettapasztalatok megszerzésére, formálja a lelket és a testet, gátolja a túlzásokra való hajlamot, féktelenséget, erőszakot. Sokféle módon oldja az emberi feszültségeket, feltár olyan dimenziókat, amelyeket a céltudatos tevékenységek során az ember nem képes felfedezni. A játék biztosítja az időt a személyiséggé, az emberré váláshoz. Akiben van hajlam a játékra, folyamatosan növekszik az élet iránti alázatban is, mert tudomást vesz az élet váratlan, beláthatatlan fordulatairól, s e felismerés által erősödhet Istenbe vetett bizalma is.”¹⁵

A hitoktatás során lehetőség van arra, hogy az oktatás megszokott keretein és formáin változtassunk. Ennek egyik lehetősége éppen a játék, amely egy lehet a sokféle pedagógiai eszköz közül, amelyek által megpróbáljuk Isten örökkévaló üzenetét eljuttatni a hitoktatásra járó gyerekeknek és fiataloknak. Hídverésként is tekinthetünk rá.

Hittanórán a játékokat alkalmazhatjuk az érdeklődés felkeltésére, a motiváció ébrentartására, a történetbe való bevonódás elősegítésére, az aranymondás tanítására, a tanultak rögzítésére és/vagy elmélyítésére, rendszerezésre, de akár még a megtanultak ellenőrzésére is. Az óra végén jutalomként is játszhatunk.¹⁶

A játék motiválóan hat az órai aktivitásra. Cs. Szabó Sándor a játékkal kapcsolatban a következő szinteket határozza meg N. Morgan és J. Saxton elemzése alapján:

¹⁵ PÉTER Beáta (2010): A játék helye a hitoktatásban, In: *Keresztyén Szó*.
http://epa.oszk.hu/00900/00939/00120/keresztenszo_EPA00939_2010_10_08.html
(utolsó megtekintés: 2023.02.27.).

¹⁶ TURBUCZ Erzsébet (2009): *Játék és hitoktatás*. Budapest, Magyar Református Nevelés. 19–21.

- érdeklődés;
- bevonódás;
- elkötelezettség;
- interpretáció: az a szükséglet, hogy a megértett tartalmakat mások felé közvetítsük;
- értékelés: a megértett tartalmak kipróbálására való hajlandóság.¹⁷

A különböző korosztályoknál természetesen más és más játékot tudunk hatékonyan alkalmazni. A kisiskolások kedvelik a szerepjátékokat, de többnyire a szabályokon alapuló játékok érvényesülnek, mivel fontos számukra a győzelem. Ugyancsak kedveltek a körükben a társasjátékok, amelyek által megtanulnak a szabályokhoz alkalmazkodni, másokra is tekintettel lenni és a közös célra koncentrálni. Közkedveltek körükben a „funkcionális-érzékszervi, befogadó, konstrukciós, együttes játékok (Ch. Bühler felosztása); képzeleti játékok: művelet-, szabály- és szerephangsúlyos játékok (Maszler Irén felosztása); szerep-, szabály-, konstruktív játékok (Tunyogi Erzsébet felosztása); mozgásos, összpontosítást segítő, csoportbéli, szerepjátékok (Szentjánosbogár-tábor szervezőinek felosztása).”¹⁸

A kiskamaszok életében a szülők mellett megnő a kortársak szerepe. Még igénylik a szülők szeretetét, elismerését, de már megjelenik a tőlük való elszakadás igénye. Fontos számukra a társak szerepe a játékokban is, kedvelik a fikción vagy illúzión alapuló, konstrukciós, együttes játékokat (Ch. Bühler felosztása); képzeleti, szabály- és számítógépes játékokat (Maszler Irén felosztása); szabály-, konstruktív és szerepjátékokat (Tunyogi Erzsébet felosztása), összpontosítást elősegítő, csoportbéli, ön/társismeretet szolgáló, műveltséget gazdagító, képzelőerőt/kreativitást fejlesztő játékokat (a „Szentjánosbogár-tábor” szervezőinek felosztása).¹⁹

Mivel a serdülők életfeladata a szülőkről való leválás és az identitásuk megtalálása, ezért a hitoktatásban is az ön- és társismeretet segítő játékok a leginkább alkalmazhatóak.

¹⁷ Vö. Cs. SZABÓ Sándor (2008): *Józsefköpönyegében*. Kiskunfélegyháza, Parakletos Könyvesház. 28.

¹⁸ PÉTER (2010).

¹⁹ I. m.

Játékosítás – gamifikáció

A gamifikáció kifejezést, amellyel magyar változatban játékosításként, eljátékosításként vagy gemifikációként is találkozhatunk, Nick Pelling használta először 2002-ben.²⁰ Akárcsak a játéknál, a gamifikáció esetében is többféle meghatározással találkozhatunk, mint például:

„A gamifikáció nem más, mint az átadni kívánt információk játékos formában történő tálalása az élet játékon kívüli területein a fogyasztók felé. A játék ösztönös magatartás, mely segíti az információk feldolgozását, s az átélt élményen keresztül azok tartós tárolását.”²¹

Fromann Richárd szerint „a gamifikáció a játékelményhez szükséges játékelemek, játékmecanismusok és játékdinamikák alkalmazását jelenti az élet – játékon kívüli – területein azzal a céllal, hogy az adott folyamatokat érdekesebbé és hatékonyabbá tegye.”²² A legáltalánosabb és legismertebb definíció szerint úgy tekinthetünk a gamifikációra, mint játékok elemeinek alkalmazására nem játékos környezetben.

A gamifikáció a játékelményre épít, amely során különböző feladatokat kell teljesíteni az adott információ megszerzéséhez. Szerkezetét videó- és számítógépes játékokból átvett elemek képezik. Ezek az elemek alkalmasak arra, hogy a játékosokat motiválják, ezáltal pedig játékban tartsák őket. Természetesen nem szükséges valamennyi elemet beépíteni, de az alábbiak közül lehet válogatni:

²⁰ BAGÓ Sarolta (2016): Egy nemzetközi ifjúsági rendezvény játékosítása, In: Turóczi Levente (szerk.): *Játsszunk helyesen! A játépedagógus helye a fiatal segítők társadalmi felelősségvállalásában*. Budapest, Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány. 133.

²¹ PACSI Diána – SZABÓ Zoltán (2007): A gamifikáció fejlődése és a magyar gamifikációs trend alakulása, In: *Studia Mundi – Economica*. <http://studia.mundi.gtk.szie.hu/gamifikacio-fejlolese-es-magyar-gamifikacios-trend-alakulasa> (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).

²² MYREILLE (2018): A gamifikáció átrajzolja az egész életünket? In: *Digitális család*. <https://www.digitaliscsalad.hu/tanulas/a-gamifikacio-atrajzolja-az-egesz-eletunket> (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).

- Pontok, pontrendszerek (*Points*). Azonnali visszajelzést adnak a játékosnak a teljesítményéről. A sikeres megoldásért járó pontok összeadódnak, így folyamatosan gyarapíthatóak.
- Szintek (*Levels*). Bizonyos számú pont elérésével a játékos szintet léphet. Ez szintén visszajelzéseként, ugyanakkor motivációként is szolgál a játékosnak.
- Rangsorok, ranglisták (*Leaderboards*). Arra nézve ad összehasonlítási alapot a játékosnak, hogy másokhoz viszonyítva hol helyezkedik el a játékban.
- Jelvények (*Badges*). A folyamatos előrehaladást szimbolizálja, valamint rangot is kifejezhet.
- Beavatás (*Onboarding*). Döntő jelentőségű, hogy az első néhány percben milyen benyomásokat szerez a játékos, ezért fontos, hogy a kezdet érdekes és szórakoztató legyen.
- Kihívások és küldetések (*Challenges and Quests*). Megmutatják a játékosnak, mit kell tennie a játékban, ugyanakkor a nagyobb célt is felvillantják előtte.
- Virtuális javak/vagyon és ajándékok (*Virtual currency and Gifts*). Ezek a játékban lévő különböző feladatok megoldása által, nehezen megszerezhető jutalmak. A későbbiekben elajándékozhatják a társaiknak.
- Személyre szabás (*Customization*). Annak érdekében, hogy a játékos elköteleződjön a játék iránt, lehetősége van a felhasználói profilja szerkesztésére, avatár választására.
- Visszajelzés (*Feedback*). Ciklusokban jelenik meg a pillanatnyilag elfoglalt pozíció jelzésére.

A gamifikációt, vagyis a játékosítást nem szabad összekeverni a játékkal. Az oktatásban való alkalmazása során a játékmecanizmusok beépítését jelenti a hétköznapi gyakorlatába, a munkahelyi folyamatokba, esetünkben a tanórák szervezésébe.²³ Rigóczki felfogásában a következő játékelvekről beszélhetünk:

²³ FROMANN Richárd – DAMSA Andrei (2016): A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban, In: *Új Pedagógiai Szemle*. <https://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatasban> (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).

- A játék önmagáért való.
- A játék önkéntes.
- A játék sikert ígér.
- A játék felszabadulás.
- A játéknak garantált ideje van.
- A játék transzparens.
- A játék szociális tér.²⁴

Czibor és Ferkov (idézi Barabási, 2018) szerint a gamifikáció alapgondolata, hogy a játékosítás révén a kötelező és unalmas tevékenységek élvezetessé válnak.²⁵ A gamifikáció oktatásban való alkalmazásának pozitívuma, hogy a tanulók úgy érezhetik, egyensúly van a feladat és képességeik között. A sikerélményt az biztosítja, hogy a könnyen teljesíthetőtől haladnak a nehezebbek felé, tehát kihívásként élik meg. Minden teljesítést azonnali visszacsatolás követ, valamint minden alacsonyabb szint teljesítése egy következő szintre jutás lehetőségét rejt magában. Az adott szint sikertelen teljesítése után van lehetőség a feladatok újrakezdésére, akár többször is. A gamifikáció oktatásban történő alkalmazása hatással van a tanulók belső motiválására.²⁶

Pink a *Motiváció 3.0* c. könyvében három szintjét különbözteti meg a motivációnak:

²⁴ Vö. RIGÓCZKI Csaba (2016): Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia, In: *Új Pedagógiai Szemle*. https://epa.oszk.hu/00000/00035/00175/pdf/EPA00035_upsz_2016_03-04_069-075.pdf (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).

²⁵ Vö. BARABÁSI Tünde (2018): Új módszertani ígéret? Gamifikáció a XXI. századi oktatásban, In: *Magiszter*, 15. http://padi.psiedu.ubbcluj.ro/wp-content/uploads/Magiszter-20018_1_14-25.pdf (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).

²⁶ Az emberi motiváció 2 alapvető típusa a külső (extrinzik) és a belső (intrinzik) motiváció. A külső motiváció esetében, ahogy a megnevezése is jelzi, szerepet játszik valamilyen külső tényező, mint pl. jutalmazás. A belső motivációnál a cselekvés és az általa kiváltott öröm elérése a cél, így tulajdonképpen önjutalmazásról beszélhetünk ebben az esetben. A klasszikus megközelítés szerint sokáig úgy gondolták, hogy csak egyféle motiváció állhat egy adott cselekedet mögött, mára azonban bebizonyosodott, hogy ötvöződhet és többféle módon kombinálódhat a külső és belső motiváció. Vö. N. KOLLÁR Katalin – SZABÓ Éva (szerk.) (2004): *Pszichológia pedagógusoknak*. Budapest, Osiris Kiadó. 179–183.

- Önállóság – Az önállóságot a Motiváció 3.0 szívének-lelkének lehet nevezni. Nem azonos a függetlenséggel, hanem a választás szabadságát jelenti, amely hatással van az egyén teljesítésére.
- Szakmai igényesség – A szakmai igényesség azt a vágyat jelenti, hogy a számára fontos dologban egyre jobb legyen, mesterévé váljon. Ennek elérésében fontos szerepet játszik a flow²⁷ élmény.
- Céltudatosság – A céltudatosság helyezi kontextusba az önállóságot és a szakmai igényt.²⁸

Kapp, Blair és Mesch (idézi Rigóczky, 2016)²⁹ a gamifikáció két irányát különbözteti meg az oktatásban: a tartalmi-, valamint a strukturális játékosítást. Előbbi a tananyagot változtatja játékká, utóbbi játékelemeket és játékmechanizmusokat rendel a tananyaghoz.

A gamifikáció alkalmazása a hitoktatásban

Míg a játék már elfogadott módszer a hitoktatásban, addig a gamifikációtól még nagyon sokan idegenkednek. Ez annak is köszönhető, hogy sok esetben a hitoktatók nem ismerik a számítógépes játékok felépítését, mechanizmusait. A másik ok, hogy nem szeretnék az egyébként is számítógép előtt szocializálódott fiatalokat ezzel a módszerrel motiválni a tanulásra. További indokként azzal érvelnek az ellenzői, hogy az alkalmazása nem a tudás utáni vágyat erősíti fel, hanem ehelyett a játék iránti vágy fog dominálni a tanulás során.

²⁷ „»Flow« (áramlat) az a jelenség, amikor tudatunk harmonikusan rendezett, és magának a tevékenységnek a kedvéért szeretnénk folytatni, amit éppen csinálunk. Néhány olyan tevékenységi formára gondolva, melyekben az áramlatélmény gyakorta jelentkezik – ilyen például a sport, a játék, a művészet és a különböző hobbik gyakorlása –, könnyebben megértjük, mi teszi boldoggá az embereket.”

CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihály (2001): *FLOW – Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest, Akadémiai Kiadó. 12.

²⁸ Vö. PINK, Daniel H. (2010): *Motiváció 3.0. Ösztönzés másképp*. Budapest, HVG Kiadó Zrt. 103–171.

²⁹ RIGÓCZKI (2016), 73.

Fromann hívja fel a figyelmet a gamifikált oktatásban résztvevők pozitív visszajelzéseire, mely szerint a tanulást nem érzik tanulásnak. A gamifikáció hatékonyság- és teljesítménynövelő tényezőjét a következőkben látja: „(1) egyéni és csoportos motiváció növekedése, a (2) az adott közösséget összekötő kohézió erősítése, valamint a (3) a játékos folyamatok célrendszeréből adódó eredménycentrikusság.”³⁰

Jelen tanulmánnyal természetesen nem szeretnénk senkit sem meggyőzni a gamifikáció „üdvözítő” voltáról a hitoktatásban, de a fentebb már említett 2019-es tanulmányban bemutatott két jó gyakorlatnak tényleges hatásai alapján elmondható, hogy a Z és Alfa generáció³¹ oktatásának hatékony módszere lehet. Az alábbiakban ezért szeretnénk bemutatni a Martosi Református Egyházközség konfirmációra készülő fiataljai számára fejlesztett Szövegfaló programot, amely a Káté kérdéseire adott válaszok megtanulását igyekszik megkönnyíteni, majd pedig a martosi Magyar Tanítási Nyelvű Református Alapiskola tanulóinál a hitoktatásban alkalmazott gamifikációs értékelést és annak pozitív hatásait.

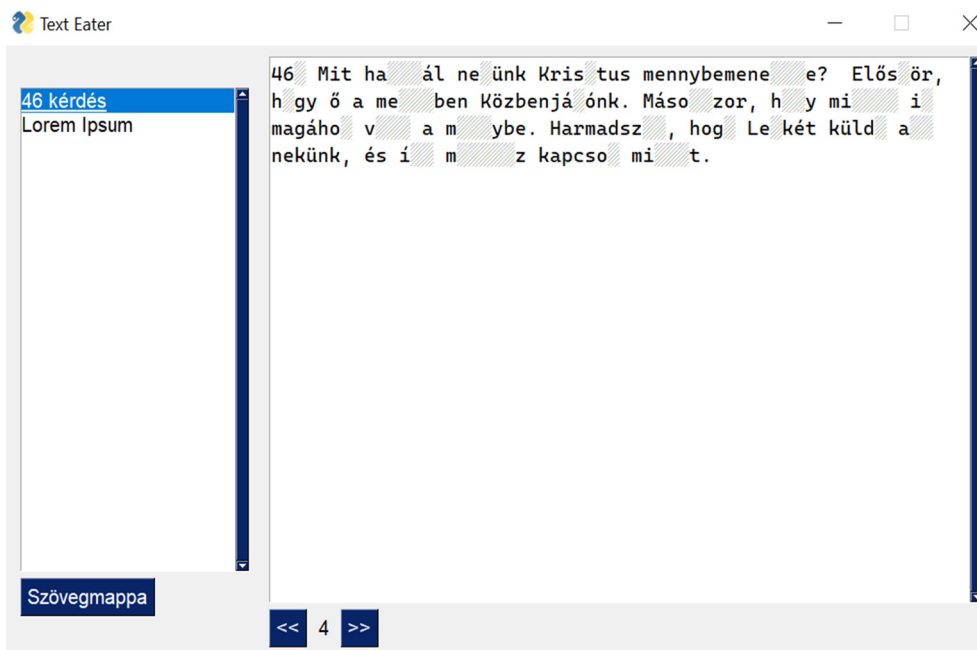
1. Szövegfaló

A Szövegfaló nevű, saját fejlesztésű program ötletét a Versike.hu oktatójáték adta. Ahogyan a 2019-es tanulmányban is olvasható, többéves tapasztalatunk, hogy a konfirmációs oktatás során gyakran okoz nehézséget a Heidelbergi Káté kérdések feleleteinek szó szerinti megtanulása. A káté kérdései-feleletei gyakran archaikus megfogalmazásúak, illetve olyan fogalmakat tartalmaznak, amelyek a konfirmációs oktatásban résztvevők számára idegenek.³² Feltételeztük, hogy ezzel a módszerrel szívesebben és könnyebben tudnák megtanulni a válaszokat, illetve a magolást felválthatná az élményszerű tanulás, amelyben megtalálhatják a kihívást.

³⁰ FROMANN Richárd (2014): Gamification – Betekintés a netgeneráció-kompatibilis, játékos motivációk világába, In: *Oktatás-Informatika, Digitális nemzedék konferencia 2014*, Budapest, ELTE Eötvös Kiadó.

³¹ A Z generáció tagjai 1995–2009 között születtek. Jelenleg a 8–12. évfolyamban tanulnak. Az alfa generáció tagjai 2010 után születtek, és az általános iskolai hitoktatásban vesznek részt.

³² SZÉNÁSI (2019), 175.



1. ábra: Képernyőkép a Szövegfaló programról

A Szövegfaló program alapja, hogy a konfirmandusok hangosan olvassák fel az egyre fogyó káté szöveget. Segítséget nyújt számukra a tanulásban, hogy a szavak kezdőbetűi nem tűnnek el, illetve hibázás esetén újra lehet próbálkozni.

Az alkalmazásba a telepítés után szükséges beolvasni a szöveges fájlokat. Ez lehetővé teszi, hogy a program tetszőleges szöveggel működjön, legyen az kátékérdés vagy akár aranymondás. A programot megnyitva a szövegmappagombra kattintva megnyílik a mappa, ahova a szövegeket lehet másolni (.txt fájlok). Ezután szükséges újraindítani a programot, majd a bal oldali listából választhatunk szöveget, amiben a jobb oldali gombokkal tudunk előre vagy visszafelé haladni.

Noha a Szövegfaló még fejlesztés alatt áll, a prototípus fogadtatása pozitív volt a konfirmandusok részéről. Szívesen tanultak vele, motiváltak voltak, és bebizonyosodott, hogy könnyebben sajátították el a megtanulandó kérdés-feleleteket. A használat során felmerült, hogy hasznos lenne még további funkció hozzáadása, például olyan, amely szükség esetén megjeleníti a teljes szöveget.

2. Gamifikált értékelés

A hitoktatáson belül alkalmazható másik gamifikációs módszer a gamifikált értékelés. A martosi Magyar Tanítási Nyelvű Református Alapiskolában a hittanórák gamifikációs módszerrel történő értékelésének bevezetésekor a kiindulópontunk az volt, hogy a hagyományos iskolai értékelés során a tanuló eredményeit átlagolják. A gamifikált értékelésnél viszont ezek az eredmények összeadódnak, és az esetleges gyengébb teljesítésnek nincs olyan negatív hatása, mint a klasszikus értékelésnél.³³

A 2019-es tanulmányban bemutatott, Szászi Andrea által megalkotott rendszert kezdtük használni ismételten a 2022/2023-as tanév 2. félévétől kezdődően.³⁴ A különböző feladattípusokért különböző számértékű pontot tudtak gyűjteni³⁵ a tanulók az adott órán, amely pontokat pecsétek jelképezték. A hónap végén a pecsétek pontértékét összeszámolva lehetett elérni a következő szinteket:

- prófétatanítvány (2–3 pont),
- lévita (4–5 pont),
- próféta (6–8 pont),
- főpap (9 pont).

Az elért szinteknek előre meghatározott jegyértéke volt:³⁶

- prófétatanítvány (4),
- lévita (3),
- próféta (2),
- főpap (1).

³³ BARABÁSI (2018), 17.

³⁴ SZÉNÁSI (2019), 176–177.

³⁵ Fromann–Damsa kiemelik a pontrendszerek kapcsán, hogy a tanulók a gyűjtögetésre összpontosítanak. Ezek egyértelműen jelzik a gyarapodást és a haladást, amelyek vizuálisan is megjelennek számukra. Ők is hangsúlyozzák, hogy gyengébb teljesítmény esetén nem a kudarcélmény dominál, hanem átélhetik, hogy ha kisebb léptekben is, de közelebb kerültek a következő szinthez.

Vö. FROMANN – DAMSA (2016).

³⁶ Szlovákiában a legjobb érdemjegy az 1-es, a legrosszabb pedig az 5-ös.

Feltételeztük, hogy a gamifikált értékeléssel motiválni tudjuk majd a tanulókat, javul az értékelésük, igyekeznek majd önállóbban dolgozni, és személyre szabott értékelést és visszajelzést kapnak az órákon.

A tapasztalatok pozitívak voltak a gyermekeknek az új értékelési rendszerhez való viszonyulását tekintve. Motiváltak voltak, aktívan vettek részt az órákon, igyekeztek minél több pontot összegyűjteni. Az addig nehezen motiválható, általában minden játékos feladattól visszahúzódó tanuló is részt vett a különböző aktivitásokban, figyelt és önállóan dolgozott az órákon.

Azonban azzal is szembesülni kellett, hogy a téli hónapokban voltak olyan tanulók, akik betegség miatt csupán egyetlen hittanórán tudtak részt venni. Így sajnos nem volt lehetőségük annyi pont összegyűjtésére, mint társaiknak. Ugyanakkor még az ilyen esetekben is lehetőség volt azon az egyetlen órán az egyéni teljesítmény állandó, azonnali értékelésére, a visszacsatolásra (*feedback*), amely jó hatással volt a tanulókra.

Tapasztalatainkat összegezve megállapíthatjuk, hogy mindkét bemutatott gamifikációs módszer sikerrel használható a hitoktatásban. Természetesen nem tekinthetünk rájuk úgy, mint valamiféle csodaszerre a Z és Alfa generációk hitoktatásában. A gamifikáció nem lehet cél, amelyet feltétlenül meg kell valósítanunk, sokkal inkább lehetséges eszköz, amely által hozzájuk közel álló, játékos módon tudjuk megszólítani, tanulásra motiválni és értékelné a hittan- és konfirmációs órákra járó tanulókat.

Felhasznált irodalom:

- BAGÓ Sarolta (2016): Egy nemzetközi ifjúsági rendezvény játékosítása, In: TURÓCZI Levente (szerk.): *Játsszunk helyesen! A játépedagógus helye a fiatal segítők társadalmi felelősségvállalásában*. Budapest, Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány.
- BARABÁSI Tünde (2018): Új módszertani ígéret? Gamifikáció a XXI. századi oktatásban, In: *Magiszter*. http://padi.psiedu.ubbcluj.ro/wp-content/uploads/Magiszter-20018_1_14-25.pdf (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).
- CS. SZABÓ Sándor (2008): *Józsefkönyvegében*. Kiskunfélegyháza, Parakletos Könyvesház.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihály (2001): *FLOW – Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest, Akadémiai Kiadó.

- FÓTI Péter (2013): Summerhill..., In: *Tani-tani Online*. https://www.tani-tani.info/summerhill_majdnem (utolsó megtekintés: 2023.02.22.).
- FROMANN Richárd – DAMSA Andrei (2016): A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban, In: *Új Pedagógiai Szemle*. <https://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatásban>.
- GRASTYÁN Endre (1985): *A játék neurobiológiája*. Akadémiai székfoglaló előadás, 1983. április 19. Budapest, Akadémiai Kiadó.
- HUIZINGA, Johan [é. n.]: *Homo Ludens*. Szeged, Universum Kiadó.
- JUHÁSZ József – SZŐKE István – O. NAGY Gábor – KOVALOVSKY Miklós (szerk.) (1992): „Játék” [szócikk], In: *Magyar Értelmező Kéziszótár*. I. Budapest, Akadémiai Kiadó. 617.
- MASZLER Irén (1996): *Játékpédagógia*. Pécs, Comenius Bt.
- MYREILLE (2018): A gamifikáció átrajzolja az egész életünket? In: *Digitális család*. <https://www.digitaliscsalad.hu/tanulas/a-gamifikacio-atrajzolja-az-egesz-életünket> (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).
- N. KOLLÁR Katalin – SZABÓ Éva (szerk.) (2004): *Pszichológia pedagógusoknak*. Budapest, Osiris Kiadó.
- PACSI Diána – SZABÓ Zoltán (2007): A gamifikáció fejlődése és a magyar gamifikációs trend alakulása, In: *Studia Mundi – Economica*. <http://studia.mundi.gtk.szie.hu/gamifikacio-fejlolese-es-magyar-gamifikacios-trend-alakulasa> (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).
- PÉTER Beáta (2010): A játék helye a hitoktatásban, In: *Keresztyén Szó*. http://epa.oszk.hu/00900/00939/00120/keresztynyszoz_EPA00939_2010_10_08.html (utolsó megtekintés: 2023.02.27.).
- PINK, Daniel H. (2010): *Motiváció 3.0. Ösztönzés másképp*. Budapest, HVG Kiadó Zrt.
- RIGÓCZKI Csaba (2016): Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia, In: *Új Pedagógiai Szemle*. https://epa.oszk.hu/00000/00035/00175/pdf/EPA00035_upsz_2016_03-04_069-075.pdf (utolsó megtekintés: 2023.02.28.).
- SZÁSZ Judit – PÉTER Lilla [é. n.]: *Játékpédagógia*. Babeş–Bolyai Tudományegyetem, Távoktatási Központ, Pszichológia és Neveléstudományok Kar, Iskola- és Óvodapedagógusi Szak, Székelyudvarhely. <https://www.academia.edu/7304902/Jatekpeda20082009> (utolsó megtekintés 2023.02.22.).
- SZÉNÁSI Lilla (2019): A gamifikáció lehetséges formái az iskolai katechézisben, In: *11th International Conference of J. Selye University, Theological Sections*. <http://uk.ujs.sk/dl/3327/SZENASI.pdf> (utolsó megtekintés 2023.02.22.).
- TURBUCZ Erzsébet (2009): *Játék és hitoktatás*. Budapest, Magyar Református Nevelés.