

Bónus Lilla – Nagy Lászlóné

## AZ OKTATÁSI CÉLLAL ALKALMAZOTT JÁTÉKOK SZAKIRODALMI ÁT- TEKINTÉSE

**Kulcsszavak:** edutainment, komoly játékok, gamifikáció, digitális játék alapú tanulás

Napjainkban az oktatás egyik fontos célja a különböző körülményekhez alkalmazkodni képes, hatékony problémamegoldó, kreatív és kritikusan gondolkodó állampolgárok nevelése. Erre ígéretes lehetőséget kínálnak az oktatási céllal alkalmazott játékok, amelyek alkalmasak a tanulók készségeinek fejlesztésére, tartalmi tudásuk gyarapítására, motivációjuk felkeltésére és fenntartására egyaránt. Az oktatási céllal alkalmazott játékok tanórai felhasználása azonban számos kérdést vet fel. Például hogyan dönti el egy pedagógus, hogy mitől lesz valami játék, vagy mely játékok alkalmazása preferált különböző tanulási célok elérése érdekében? Ahhoz, hogy ezekre a kérdésekre megfelelő választ kapjunk, nem elég az oktatási céllal alkalmazott játékok definícióinak áttekintése. A kapcsolódó tanulási megközelítések és pedagógiai irányzatok alapos ismerete is szükséges. A játékok oktatásban való sikeres alkalmazásához tudatos felhasználói viselkedésre van szükség. A tudatosság kialakításához pedig szükséges a folyamatosan bővülő elméleti keret alapos ismerete, hiszen ez segít abban, hogy eldöntsük, milyen céllal melyik játéktípus hatékony. Az áttekintés célja, hogy bemutassuk a nemzetközi szakirodalomban megjelenő, játékokkal kapcsolatos fogalmakat, ezért kitérünk az edutainment, a komoly játékok (serious games), a gamifikáció (gamification) és a digitális játék alapú tanulás (digital game-based learning) kifejezések értelmezésére egyaránt. Ezt követően felvázoljuk a fogalmak egymáshoz való viszonyát, valamint a kapcsolódó pedagógiai és tanuláselméleti alapokat. A nemzetközi szakirodalom áttekintése során azt tapasztaltuk, hogy a pontos fogalomhasználatot nehezíti, hogy miként értelmezzük a játékot: például a játék lehet eszköz, módszer, értelmezési keret. További nehézséget jelent, hogy az oktatási céllal alkalmazott játékok definíciói gyakran túl tágak, így a kifejezések nagy része átfed. Szintén nehézséget okoz a fogalmak rendszerezésében, hogy vannak olyan fogalmak, amelyekre több angol és magyar kifejezés is létezik. Bízunk abban, hogy ez a szakirodalmi áttekintés segít a kifejezések megfelelő értelmezésében és alkalmazásában, továbbá támogatja az oktatási céllal alkalmazott játékok hatékony tanórai integrációját.