

Angol–magyar
Osztatlan, 11. félév

Szegedi Tudományegyetem
Bölcsészettudományi Kar

*Témavezető:
Erdélyiné dr. Dancs Katinka
egyetemi adjunktus, SZTE BTK*

A gamifikáció hatása az idegennyelv-tanulási motivációra az angolórák során

Kulcsszavak: gamifikáció; motiváció; idegennyelv-tanulás

A tanulói motiváció ösztönzője lehet a gamifikáció, ami a játékos elemek nem játéokra szánt környezetben történő alkalmazását (Deterding et al., 2011) jelenti, ám megvalósítása összetett folyamat (Hunicke et al., 2004). A hazai kutatások a gamifikáció hatékonyságáról számolnak be (Bíróné Várhegyi, 2017; Szabó et al., 2022), azonban csak elvétve találni olyat (pl. Barbarics, 2017), amely a gamifikálás ajánlott lépései (Hunicke et al., 2004; Fromann, 2017) közül a résztvevők előzetes megismerésére, igényeire alapozva vállalkozna a gamifikált rendszer megtervezésére.

Kutatásom egy hatodikos osztályban zajlott angol órák során, egy hat tanórából álló gamifikált tanegység keretei között. A következő kérdésekre kerestük a választ: 1. milyen főbb elemekből épül fel egy gamifikált rendszer, 2. hogyan történik a megvalósítása a gyakorlatban, amennyiben a diákok előzetes játékos motivációját és gyakorlatát feltárjuk, és azt felhasználjuk a tervezésnél, 3. egy ilyen módon megtervezett rendszer milyen hatást tud gyakorolni a tanulók motivációjára.

Az adatok gyűjtéséhez ki- és bemeneti kérdőíveket is alkalmaztunk, amelyek építettek a Keller-féle ARCS motivációs elméletre (Keller, 2008), de saját tervezés eredményei voltak. Továbbá saját megfigyeléseim is részei a dolgozatnak.

A kutatás alapján a következőket mondhatjuk el a gamifikáció alkalmazhatóságáról: 1. minden csoport esetében más és más elem lesz az, ami működhet, és nincs egy olyan rendszer, ami minden csoport esetében hasznosítható lenne, 2. a tanulók saját tudásról és tanulásról alkotott elképzelései befolyásolhatják a gamifikáció fogadtatását és sikerességét, 3. a tantárggyal kapcsolatos attitűdök is szerepet játszanak a gamifikáció megítélésében és 4. a gamifikált értékelés kevésbé volt szorongáskeltő a tanulók számára, ha azt a hagyományos értékeléssel szemben vizsgáljuk. Motivációt illetően azt tapasztalhatjuk, hogy akik egy adott játékkal játszottak, amelyhez illeszkedett a rendszer, azok lényegesen motiválóbbnak és hatékonyabbnak tartották a gamifikációt.

Összegezve a kutatás eredményei alapján a gamifikált tanegység pozitív hatással volt a tanulók motivációjára, ugyanakkor a kvalitatív eredmények arra is rámutattak, hogy további tényezőket is érdemes a változók közötti kapcsolat vizsgálatába bevonni. Mindamellet bizonyítják a diákok játékos motivációjának és gyakorlatának megismerési szükségességét, mivel ezek az adatok segíthetik egy sikeres gamifikált rendszer létrejöttét.

Az előadás tagozata: Nyelvoktatás 2: Játékosítás és mesterséges intelligencia

A teljes rezümékötet elérhetősége:
https://pk.kre.hu/otdk2025ttt/docs/2025_OTDK_TTT_rezume Kotet.pdf