

Játékosítás módszer alkalmazása 10. osztályban, az „Alkinek” tanulási egységnél

Application of the gamification method in the 10th grade, at the "Alkynes" learning unit

CSETE Tímea Éva¹, SÓGOR Csilla²

- 1- Octavian Goga Általános Iskola, Peana utca 16 szám, Kolozsvár, 400530, Kolozs megye, e- mail: csete.timea@scoala-ogoga-cluj.ro
- 2- Babeş–Bolyai Tudományegyetem, Kémia és vegyészmérnöki kar, Arany János utca, 11 szám, Kolozsvár, csilla.sogor@ubbcluj.ro

ABSTRACT

In 21st-century education, increasing emphasis is being placed on the introduction of innovative teaching methods aimed at enhancing student motivation and learning efficiency. Gamification is one such modern pedagogical tool that applies elements and mechanisms from games in non-gaming environments, such as school education. This method can be particularly useful in the 10th grade for the "Alkynes" learning unit, where the complexity of the material and the diverse interests of students can present challenges for educators. During our classroom research, we designed lessons using elements of gamification, focusing on the "Alkynes" learning unit, and then assessed their effectiveness with a post-test. One part of the post-test measured the acquired knowledge and competencies, while the other part was a questionnaire for the students. Based on these results, we determined that the effectiveness of the method depends on the student, and in order to achieve more significant changes, it needs to be followed over a longer period.

ÖSSZEFOGLALÓ

A 21. századi oktatásban egyre nagyobb hangsúly kerül az innovatív tanítási módszerek bevezetésére, amelyek célja, hogy növeljék a diákok motivációját és tanulási hatékonyságát. A játékosítás (gamifikáció) az egyik ilyen modern pedagógiai eszköz, amely a játékokból ismert elemeket és mechanizmusokat alkalmazza nem játékos környezetben, például az iskolai oktatásban. Ez a módszer különösen hasznos lehet a 10. osztályban az „Alkinek” tanulási egységnél, ahol a tananyag összetettsége és a diákok eltérő érdeklődési köre kihívást jelenthet a pedagógusok számára. Az osztálytermi kutatásunk során, a játékosítás elemeit felhasználva terveztünk meg tanórákat, melyek során az „Alkinek” tanulási egységgel foglalkoztunk, majd egy utótesztel mértük ezek hatékonyságát. Az utóteszt egyik része az elsajátított ismereteket és kompetenciákat mérte, míg a másik része egy kérdőív volt a diákok számára. Ezek eredményei során megállapítottuk, hogy a módszer hatékonysága diákfüggő, és jelentősebb változás elérése érdekében ezt hosszabb távon kell követni.

Keywords: gamification, chemistry education, motivation, alkynes

Kulcsszavak: gamifikáció, kémia oktatása, motiváció, alkinek