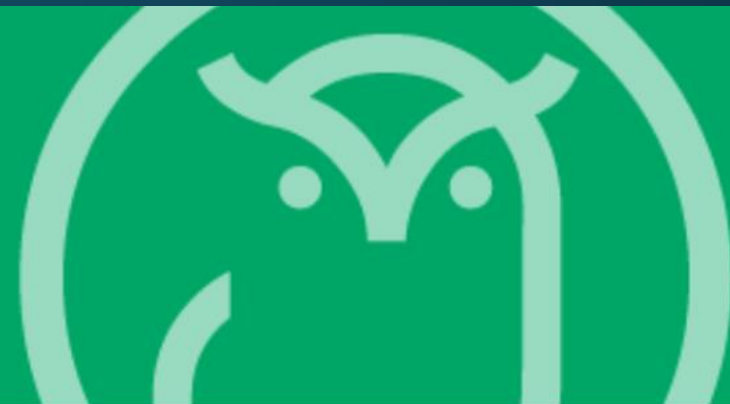




**BUDAPESTI
POK**



ŐSZI PEDAGÓGIAI NAPOK
2022



JÁTÉKOSÍTÁS

szociális készségfejlesztő csoportban

Páll-Balázs Gréta és Nagy Eszter
pedagógiai szakpszichológusok

Amiről beszélgetni fogunk

Hogyan illeszkedik a tanácsadói folyamatokba?

Mi a játékosítás?

Hogyan profitálhatunk belőle?

Saját tapasztalatok





„A gamifikáció játékalapú működési elvek, játékesztétika és **játéktervezői gondolkodás** használata az emberek lekötésére, cselekvésre sarkallására, tanulásának elősegítésére és problémák megoldására.”

(Kapp, 2012, 10. oldal)

Játékelemek?





- Üzleti és pedagógiai kontextusban
- 40%-al fejleszti a képességünket új tartalmak megtanulására (Zichermann és Linder, 2013)
- Valódi játékelmény!

Game On!

- Növeli az elkötelezettséget (Zichermann és Cunningham, 2011; Kapp, 2012; Zichermann és Linder, 2013), cselekvésre motivál
- Elősegíti a tanulást és a problémamegoldást (Kapp, 2012)
- Segít a viselkedésszervezésben (Muntean, 2011)
- A tanulás **kognitív, motivációs és viselkedéses** faktoraira is (Sailer és Homner, 2019)
- **Szociális tanulási kontextusban** is alkalmazható (Nagy, 2020)

STRUKTURÁLIS

- a játékos elemek a tanulási folyamatba vannak beépítve
- a tartalom nem módosít

TARTALMI

- a céltartalmat is megváltoztatja, hogy „játékszerűbb” legyen
- feladatok helyett kihívások
- történetre felfűzve - storyline módszer

PONTRENDSZER

NARRATÍVA

ISMERKEDÉS,
KERETEZÉS

ZÁRÁS,
VÉGCÉL

KÜLDETÉSEK



NEHÉZSÉGEK

- idő- és energiaigényes
- személyre szabva működik igazán jól
- nem 100%-os a hatékonyság
- nehéz kutatni/mérni az eredményeket

A csoportjainkról

- Kettős különlegességű gyerekek, szociális nehézségekkel
- Szórt képességstruktúra, esetlegesen diagnózis – ASD és ADHD
- Jelentkezés: szakértői vagy pedagógiai/óvodapszichológiai javaslatra
- Előzetesen képességfelmérés: „tehetségazonosító” folyamat v. szakértői vizsgálat
- Szülői interjúk
- Első 2-3 alkalom „nyitott”
- 10 alkalom + szülőkonzultációk (iskolakezdéssel kapcsolatos kérdések)



Amit a

JÁTÉKOSÍTÁS

nyújt



ELKÖTELEZŐDÉS



JUTALMAZÁS



TELJESÍTMÉNY



MOTIVÁCIÓ



TANULÁS



KIHÍVÁS

KERETEK

- biztonságos, kiszámítható, DE reaktív
- strukturált (de rugalmas) keretek
- választási lehetőségek beépítése
- fontos az egyensúlyra törekedni
- szabályrendszer(ek) CBT alapelvek alapján!

*Ülök a helyemen,
Ha kell, jelentkezem.
Én meghallgatlak Titeket,
Ti figyeltek rám.
Mi vigyázunk egymásra.*

VISSZAJELZÉS - PROGRESSZIÓ

- pozitív megerősítés – zsetonrendszer
- jutalmak változatossága, személyre szabása
- csak az előre megbeszélteket (szabályrendszer felállítása)
- olyat ne jutalmazzunk, amire önmagától is motivált
- minél fiatalabb, annál gyorsabb visszajelzés
- Rejtett célok (tanácsadói célok - viselkedésmódosulás) és manifeszt célok (a narratív cél)

VIZUALITÁS

- Vonzó és érdekes - felhívó jelleg
- Vizuális megerősítés, emlékeztető
- Benne tart a narratívában
- Támogatja a progresszió érzését

KIHÍVÁSOK

- megfelelő szint (!)
- próbára teszi a képességeket, de megoldható
- önértékelés növelése
- kooperáció

NARRATÍVA

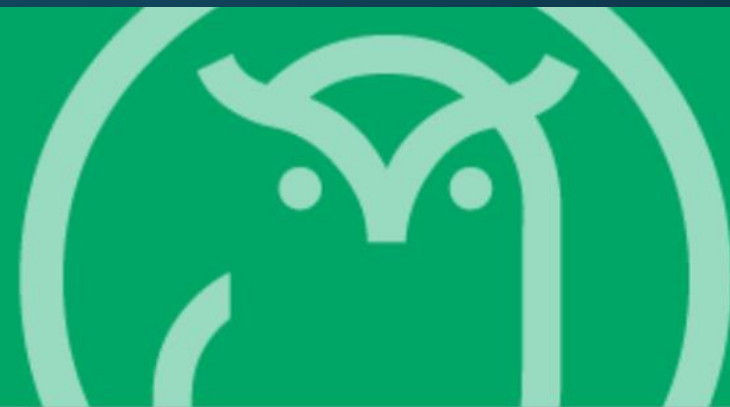
- mesei elemek (ÉK szerint)
- projekciós felület
- rugalmasan alakítható
- mindenhol jelenjen meg (a pontok, szintek stb. kapcsolódjanak a történethez)

Felhasznált irodalom

- Brown, M., O'Neill, N., van Woerden, H., Eslambolchilar, P., Jones, M., & John, A. (2016). Gamification and adherence to web-based mental health interventions: a systematic review. *JMIR mental health*, 3(3), 39.
- Christie, G. I., Shepherd, M., Merry, S. N., Hopkins, S., Knightly, S., & Stasiak, K. (2019). Gamifying CBT to deliver emotional health treatment to young people on smartphones. *Internet Interventions*, 18, 100-286.
- Cuijpers, P., Van Straten, A., Andersson, G., & Van Oppen, P. (2008). Psychotherapy for depression in adults: a meta-analysis of comparative outcome studies. *Journal of consulting and clinical psychology*, 76(6), 909.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011a). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15.
- Dobson, K. S., & Dozois, D. J. (2010). *Historical and philosophical bases of the cognitive-behavioral therapies*. Guilford Press
- Fleming, A. P., McMahon, R. J., Moran, L. R., Peterson, A. P., & Dreessen, A. (2015). Pilot randomized controlled trial of dialectical behavior therapy group skills training for ADHD among college students. *Journal of attention disorders*, 19(3), 260-271.
- Fleming, T. M., Bavin, L., Stasiak, K., Hermansson-Webb, E., Merry, S. N., Cheek, C., ... & Hetrick, S. (2017). Serious games and gamification for mental health: current status and promising directions. *Frontiers in psychiatry*, 7, 215.
- Fleming, T. M., De Beurs, D., Khazaal, Y., Gaggioli, A., Riva, G., Botella, C., ... & Merry, S. (2016). Maximizing the impact of e-therapy and serious gaming: time for a paradigm shift. *Frontiers in psychiatry*, 7, 65.
- Kapp, K. (2016a). 2016 Reflections on Games and Gamification for Learning. Elérési link: <https://www.linkedin.com/pulse/2016-reflections-games-gamification-learningkarl-kapp> (Letöltés ideje: 2018. március 15.)
- Kapp, K. (2016b). Types of Structural Gamification. Elérési link: <https://www.td.org/newsletters/types-of-structural-gamification> (Letöltve: 2019 december 10.)
- Kapp, K. (2017). Gamification for Interactive Learning. Elérési link: <https://www.lynda.com/course-tutorials/Gamification-InteractiveLearning/573400-2.html> (Letöltés ideje: 2019. márcus 16.)
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesh, R. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. San Francisco, John Wiley & Sons.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. In *Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL* (Vol. 1, pp. 323-329).
- Nagy E. (2020). Sárkánytojás félkrajcárért – Játékosított viselkedésterápiás eszközök a csoportos tanácsadásban. *Szakdolgozat*
- Pramana, G., Parmanto, B., Lomas, J., Lindhiem, O., Kendall, P. C., & Silk, J. (2018). Using mobile health gamification to facilitate cognitive behavioral therapy skills practice in child anxiety treatment: open clinical trial. *JMIR serious games*, 6(2), 9.
- Sailer, M., Homner, L. (2019). *The Gamification of Learning: a Meta-analysis*. *Educ Psychol Rev* 32, 77–112.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton School Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.
- Zichermann, G., & Linder, J. (2013). *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. McGraw-Hill.



BUDAPESTI
POK



Köszönjük a megtisztelő figyelmet!