

Egy hét Athénban az Erasmus + program keretében

Az Erasmus+ program keretében 2025 őszén egy hetet tölthettem Athénban a *Game-Based Learning and Gamification in the Classroom* című nemzetközi továbbképzésen. A tanfolyam célja az volt, hogy a résztvevők megismerkedjenek a játékos tanulás pedagógiai alapjaival, a gamifikáció módszertanával, valamint azokkal a digitális eszközökkel, amelyek hatékonyan alkalmazhatók a tanórai gyakorlatban.

A képzés első napján a résztvevők megismerkedtek egymással, valamint áttekintést kaptunk a hét tematikájáról és felépítéséről. Egyéni célokat fogalmaztunk meg, majd megismerkedtünk a Trello felületével, amely a közös munka és projektmenedzsment eszközeként szolgált a tanfolyam során. A bevezetést követően betekintést nyertünk a gamifikáció elméletébe: szó esett arról, miért szeretnek az emberek játszani, és miért hatékony a játékos tanulás az oktatásban. Külön hangsúlyt kapott Csíkszentmihályi Mihály flow-elmélete, amely szerint a tanulás akkor a legeredményesebb, ha a tanulók teljes bevonódással, örömmel vesznek részt a tevékenységekben.

A hét folyamán megismerkedtünk különböző játéktípusokkal, valamint a játéktervezés és játékfejlesztés alapjaival. A résztvevők projektfeladatként saját oktatójátékokat terveztek különböző tantárgyakhoz kapcsolódva, kidolgozva azok céljait, szabályrendszerét és tanórai alkalmazásának módját. Emellett számos digitális, tanulást támogató platformot is bemutatnak, többek között a PhET Simulations, a Google Arts & Culture Game, a Factile, a StudyStack, a Canva Games, a Scratch, valamint különböző robotikai eszközök (Bee-bot, Lego Spike) is szerepet kaptak.

Részletesen áttekintettük a digitális játékok tanórai integrálásának pedagógiai szempontjait: a tanulási célokhoz való illeszkedést, az életkori sajátosságok figyelembevételét, a tanulók digitális kompetenciáját, valamint azt, hogy a játék ne öncélú legyen, hanem a tanulási folyamatot támogassa. Megismerkedtünk a gameplay loop fogalmával is, amely James Paul Gee értelmezésében egy ismétlődő tanulási ciklust jelent (cselekvés – visszajelzés – újrapróbálkozás), és hatékonyan segíti az aktív tanulást.

A képzés egyik napján külső helyszínen, a Stavros Niarchos Foundation Cultural Centerben dolgoztunk. Ez Athén egyik legmodernebb kulturális központja, amely opera-, könyvtári és közösségi tereivel inspiráló környezetet biztosított a közös munkához. Itt további digitális platformokkal ismerkedtünk meg, például az ACTIONBOARD, a Wayground, a Blooket és a Genially felületekkel, amelyek jól alkalmazhatók a tanulói aktivitás és motiváció növelésére.

A tanfolyam utolsó napján sor került a csoportok által készített oktatójátékok bemutatására és kipróbálására. A játéktesztelést közös értékelés és reflexió követte, amely során a résztvevők megosztották tapasztalataikat és fejlesztési javaslatokat. A hét lezárásaként összefoglaltuk a megszerzett ismereteket és készségeket, majd átvettük a részvételt igazoló tanúsítványokat.

A szakmai program mellett lehetőségünk volt megismerni Athén kulturális életét, nevezetességeit és történelmi emlékeit is, ami tovább gazdagította az Erasmus+ mobilitás élményét. A továbbképzés során szerzett tapasztalatok és módszertani ötletek a jövőben az iskolai oktató-nevelő munkában is hasznosíthatók lesznek, különösen a tanulók motivációjának növelése és az élményalapú tanulás támogatása terén.



