

Motiválás az ének-zene órán: a gamifikáció (játékosítás) alkalmazási lehetőségei¹

Kiss Bernadett¹ – Asztalos Andrea² – Józsa Krisztián³

¹ a Szegedi Tudományegyetem, Neveléstudományi Doktori Iskola & MTA-MATE Kora Gyermekek Korcsoport tagja, kissbernadett.kb@gmail.com

² a Szegedi Tudományegyetem Ének-Zene Tanszékének adjunktusa, asztalos.andrea@szte.hu

³ a Szegedi Tudományegyetem, Neveléstudományi Intézetének és a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem Neveléstudományi Intézetének egyetemi tanára, jozsa@sol.cc.u-szeged.hu

A tanulmány röviden bemutatja a gamifikáció (játékosítás) módszerét, majd annak egy alkalmazási lehetőségét az ének-zene tanításban. A módszert olyan 7. osztályokban próbáltuk ki, ahol a tanulók nem tanulták emelt óraszámú éneket, és nem is tartozott az ének-zene a kedvenc tantárgyaik közé. Az újfajta tanítási módszert a zenei romantika témakörén belül valósítottuk meg három összekapcsolódó tanórán keresztül. Pedagógiai kísérletünkben kontrollcsoportos vizsgálati elrendezést alkalmaztunk. A gamifikáció tanórai felhasználásával sikerült jelentősen növelni a tanulók motiváltságát. Ez a módszer új elem lehet az ének-zene tanításában, mellyel a tanárképzésben is érdemes foglalkozni. A tanulmányban bemutatott eljárás ötleteket adhat más tantárgyak tanításához is.

Kulcsszavak: gamifikáció, ének-zene, motiváció, pedagógiai kísérlet, tanárképzés

DOI: 10.37205/TEL-hun.2021.3.04

Bevezetés

A tanárképzés során a hallgatók a hagyományos módszerek mellett korszerű, innovatív tanítási módszerekkel is megismerkedhetnek. A módszerek ismerete azonban önmagában nem elég. Fontos, hogy a hallgatók tanítási gyakorlatuk alatt, illetve a későbbiekben saját tanítási óráikon is megtalálják azokat az eszközöket, azokat a módszereket, amelyek segítségével a leghatékonyabban tudják a tanulás folyamatát segíteni.

Ez a tanulmány egy olyan módszer kipróbálását mutatja be, amely az ének-zene órákat új szempontból közelíti meg. A legtöbb diák naponta hallgat zenét,

¹ A tanulmány elkészítését a Magyar Tudományos Akadémia Közoktatás-fejlesztési Kutatási Programja támogatta. A kutatás az MTA-MATE Kora Gyermekek Korcsoportban valósult meg. Kiss Bernadett munkáját az Innovációs és Technológiai Minisztérium ÚNKP-21-2-SZTE-294 Kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programja támogatta.

akár több órán keresztül is, mégis számos kutatás arról számol be, hogy az ének-zene nem tartozik a kedvelt tantárgyak közé (Csíkos, 2012; Chrappán, 2017; Janurik & Józsa, 2018; Pintér, 2018, 2020; Janurik et al., 2020; Pintér & Csíkos, 2020; Janurik et al., 2021). Az ének-zene tantárgy kedveltségének javítása érdekében elengedhetetlen az élményszerű oktatás (Jakobicz et al., 2018). Fontos, hogy a tanulók jól érezzék magukat az órán, szívesen énekeljenek, és örömmel zenéljenek. Az ének-zene élményszerű oktatásával számos módszer foglalkozik, amelyeket a tanárképzés során a hallgatók megismerhetnek. Ezek közül egy a gamifikáció (játékosítás) módszere, amely a következőkben bemutatott kísérlet alapját képezi. Jelen tanulmány csak röviden foglalkozik a gamifikáció fogalmával és a módszer felépítésével, mert részletesebb leírása más munkákban megtalálható, lásd például Juhász (2020), Kiss és Asztalos (2021).

A módszer kipróbálásában egy dél-alföldi város egyházi iskolájának 7. osztályos tanulói vettek részt. A tanulók ugyanabban az iskolában tanultak, vizsgálatunkat megelőzően hasonló oktatásban részesültek. Az évfolyam három osztálya vett részt a programban, melyek közül a kísérleti csoporthoz a 7. b és a 7. c osztályos tanulók tartoztak, a kontrollcsoporthoz pedig a 7. a osztályos tanulók. A tanulók három olyan ének-zene órán vettek részt, melyet a gamifikáció módszerével építettek fel. Ezeket az órákat egy-egy kérdőíves felmérés előzte meg és követte. A tanulmányban a tanulói kérdőívek alapján elemezzük a gamifikáció alkalmazásának a sikerességét.

A gamifikáció kipróbálása során arra voltunk kíváncsiak, hogy osztálytermi keretek között miként lehet azt alkalmazni. Hasonló tanórai alkalmazást mutat be irodalomórán Paksi (2021), a biológia tantárgyhoz kapcsolódóan pedig Borsos (2018). Jaskóné (2021) tanulmánya ugyanakkor felhívja a figyelmet arra, hogy még mindig kevés kutatási eredmény áll rendelkezésre a gamifikáció alkalmazásáról, hatékonyságáról a közoktatásban. Tanulmányunk elkészítésével ezért ehhez kívántunk hozzájárulni.

Osztálytermi kipróbáló vizsgálatunk során a tanulók használtak digitális eszközöket is a feladatok elvégzése során, azonban a diákok pontozása papíralapon zajlott egy pontozólap segítségével. A gamifikáció módszerét elsősorban a tanulók értékelése során alkalmaztuk. Megjegyezzük, hogy léteznek olyan digitális programok is, melyek közvetlenül segíthetik a gamifikáció alkalmazását, ilyen például a Zenesziget (Szabó, 2018; Szabó et al., 2021).

A gamifikáció kipróbálása során arra voltunk kíváncsiak, hogy a diákok jobban élvezik-e ezeket az énekórákat, hatékonyabban el tudják-e sajátítani a tananyagot, illetve kedveltebbé válik-e az ének-zene tantárgy a felmérésben részt vevő tanulók körében. Jelen tanulmányban az olvasó megismerheti a kialakított módszert, illetve a tanulók véleményét az ének-zene órákkal kapcsolatban.

A gamifikáció

A gamifikáció – más néven játékosítás – napjainkban egyre gyakrabban használt kifejezés, mely első hallásra úgy tűnhet, mintha a 21. század terméke lenne, azonban már a 19. század végén is alkalmazták a módszert (Christians, 2018). A Nick Pelling játékfejlesztőnek köszönhető kifejezésnek számos definíciója megtalálható, melyeket Andrzej Marczewski (2014) gyűjtött össze. A fogalmakat összegezve Marczewski a gamifikációt a nem játékos környezet játékszerűbbé tételeként definiálta. Tehát a módszer alkalmazása során a játékokban használt elemek jelennek meg egy olyan környezetben, amely alapvetően nem játékszerű. Erre egy példa lehet az oktatás.

A gamifikáció módszerének alapját a pontrendszer képezi. Ahogy például a videójátékokban is a játékosok – ez esetben a tanulók – pontokat kaphatnak bizonyos feladatok teljesítéséért. Minél nehezebb egy feladat, annál több pontot érhet. A megfelelő pontszám elérése után a diákok szintet léphetnek. Ezek a játékos elemek hozzájárulnak a folyamatos visszacsatoláshoz. Szintén ehhez kapcsolódik a rangsor, melynek segítségével a diákok nem csak azt látják, hogy önmagukhoz képest mennyit fejlődtek, hanem azt is, hogy a társaikhoz képest hol tartanak. A játék, illetve a tanulási folyamat során a cél az, hogy a tanuló minél magasabb szintet érjen el, minél többet tanuljon (Fromann, 2017). Fontos kiemelni, hogy a rendszer működéséhez egy megfelelő szabályrendszer kialakítása is szükséges.

A módszer elősegítheti, hogy olyan képességeket fejleszthessenek a tanulók, amelyek kiemelkedően fontosak a 21. században. Prievara (2015) szerint a gamifikáció során hangsúlyosak a következő elemek: együttműködés, tudásépítés, IKT használat, valós problémák megoldása, innováció és önszabályozás. Ahhoz, hogy a tanulók a későbbiekben sikeresen beilleszkedjenek a társadalomba, és készen álljanak az élet különböző területeit érintő kihívásokra, elengedhetetlen, hogy minél korábban elkezdjék ezen képességek fejlesztését.

Előmérés

Ének-zene tanóra keretében próbáltuk ki a gamifikáció módszerét. Az előmérésre a gamifikációs módszert alkalmazó tanórákat megelőzően került sor, a kísérleti és a kontrollcsoport tanulói ugyanazt a kérdőívet töltötték ki. A tantárgyi attitűdhez kapcsolódó kérdés során a tanulóknak sorrendbe kellett tenniük tizenkét tantárgyat aszerint, hogy melyiket mennyire kedvelik (1: legjobban szeretem, 12: legkevésbé szeretem). Az eredmények alapján a három osztályt egybevetve az első helyen szerepelt a biológia, az utolsó helyen volt található a történelem, az ének-zene pedig a 11. helyet foglalta el. Az osztályokat egyesével tekintve az ének-zene a 11. helyet foglalta el a 7. a (kontrollcsoport) és a 7. b (kísérleti csoport) osztályoknál, a 7. c-nél (kísérleti csoport) pedig a 10. helyen állt. A három osztályban két különböző énektanár tanított, a 7. a és c osztályokat tanította ugyanaz a tanár, így nem befolyásolhatta kizárólag a tanár személye az eredményt. Összességében megállapítható volt, hogy az ének-zene a tantárgyak kedveltségi rangsorában hátulról a második, azaz egyike a legkevésbé kedvelt tantárgyaknak.

Nagyon kevés olyan tanuló volt, aki szívesen énekel az órákon. A tantermi környezet, az énektanár figyelő tekintete vagy az osztálytársak jelenléte nagyban befolyásolták azt, hogy a tanulók mennyire szeretnek énekelni. Mind a kísérleti, mind a kontrollcsoport tanulóinak közel fele szeret azonban énekelni, ha azt más nem hallja. Attól eltekintve, hogy kevesen tartották érdekesnek az órákat, a tanulók több mint fele odafigyelt a tanárra az óra közben. Alig volt azonban olyan diák, aki azt gondolta, hogy hasznosak lennének az ének-zene órák. A tanulók több mint fele nem szereti azokat a zeneműveket, amelyeket az ének-zene óra keretei között kell hallgatni. Úgy gondolják, hogy a tantervben előírt zeneművek meghallgatása mellett fontos lenne megismerni mai zenei darabokat is.

Az énekórákon az interaktív tábla használata nem volt gyakori annak ellenére, hogy mind a három osztály termében van megfelelő felszerelés. A tanulók válaszaiból emellett kiderült, hogy az ének-zene órák nem túl változatosak. Alig dolgoznak csoportban, pedig a tanulók kétharmada szívesen tenné ezt, kevés olyan tanuló van, aki egyedül jobban szeret dolgozni.

A kérdőív végén a tanulók megoszthatták, hogy mi az, amit a legjobban szeretnek az énekórákban, illetve mi az, amin változtatnának. A következőkben ezekre olvasható néhány példa:

Mi az, amit a legjobban szeretsz az énekórákban?

„Nincs ilyen.” (fiú, 13)

„Azt, ha olyan zenét hallgatunk, amit ismerek.” (fiú, 13)

„Szeretem, ha beszélgetünk, mert akkor legalább nem kell csinálnom semmit.” (lány, 13)

Mi az, amin változtatnál az énekórákon?

„Az énekek lehetnének egy kicsit modernebbek.” (lány, 12)

„Mit nem?!” (lány, 12)

„Legtöbbször ne egyedül kelljen énekelni.” (lány, 13)

Az előmérés fentebb összegzett eredményeiben nem volt lényegi különbség a három vizsgált osztály között, nem volt eltérés a későbbi kísérleti és kontrollcsoport között.

Gamifikációs ének-zene órák

A módszer kipróbálása során három-három gamifikációs órára került sor két osztályban. Az órák anyaga és felépítése mindkét osztályban hasonló volt. Az első óra elején a tanulók megismerték a szabályzatot, a pontrendszert és a kihívások menetét, és csoportokba osztották őket. Ezt követően a tanulóknak volt egy kis idejük átnézni a pontrendszert, ha volt kérdésük azt feltehették. Az első lépés a 0. kihívás teljesítése volt, ezt még mindenki egyszerre kezdte el, a többi kihívással minden csoport a saját tempójában haladt. A 0. kihívás után volt lehetőség a feladat teljesítésére és pontszerzésre, majd a következő kihívásokkal folytatták a tanulók az órát. A tanulók minden óra elején három „mai zene” közül kiválaszthatták, hogy melyiket szeretnék a jelzőcsöngetéskor meghallgatni.

A tanulók pontozása papír alapon történt, az eredmény az órák után számítógépen került rögzítésre. A második és a harmadik óra elején a tanulók megkapták a saját pontozólapjukat és megnézhatték az összesített pontjaik alapján készített ranglistát. A ranglistán nem látszottak a pontok, csak a tanulók neve. A legfelső sorban voltak azok, akik a legtöbb pontot érték el, a legalsóban azok, akik a legkevesebbet. Mivel a csoportok tagjai általában ugyanolyan ütemben haladtak, a legtöbb esetben viszonylag kevés sor volt, de egy sorban több tanuló neve is helyet kapott.

A második és a harmadik óra is hasonlóan zajlott, mint az első. Az óra elején a tanulók megtekintették a pontokat és a ranglistát, majd folytatták a megkezdett kihívásokat és a pontszerzést. A harmadik óráig volt a csoportoknak lehetőségük nyomozni. Az óra elején még befejezhatték a kihívást, ott, ahol tartottak, de utána meg kellett fejteniük a feladványt. Ez minden csoportnak sikerült. Ezt követően még további pontszerzésre volt lehetőség. A csoportok egy általunk összeállított Kahoot-kvízben mérhették össze a tudásukat. A kvíz a kihívások során tanultakból állt össze, hogy felmérje, mennyire sikerült elsajátítani a tanulóknak a tananyagot. A legtöbb csoport hibátlanul, vagy mindössze egy-két hibával tudta teljesíteni a feladatot. Az óra zenehallgatási feladattal zárult (Liszt Ferenc: II. magyar rapszódia), amelyet a tanulók egyedül oldhattak meg plusz pontokért cserébe. Miután a tanulók kitöltötték az órákkal kapcsolatos kérdőívet, megkapták a pontozólapjaikat, majd kihirdetésre került, hogy kik voltak azok, akik a legtöbb pontot érték el.

Kihívások a gamifikációs ének-zene órákon

Az általunk kidolgozott pontrendszer alkalmazására a romantika témakörében került sor. A pontrendszer a diákok teljesítményének értékelését szolgálta. A tanulók játékos keretek között ismerkedhettek meg a témával. Mivel három tanóra nem elegendő a romantika korszakának teljes feldolgozására, csak néhány zeneszerzőről volt szó az órákon, melyek kerettörténete egy nyomozásra alapult. A tanulók annyi információt kaptak az első alkalommal, hogy valaki ellopott valakitől egy kottát. A feladatuk az volt, hogy a harmadik óra végére megfejtsek, hogy ki kinek a kottáját lopta el, és miért tette ezt. A tanulók csoportokban dolgoztak, de volt lehetőség egyéni pontszerzésre is. A rejtvényvel kapcsolatos információk megszerzéséhez a csoportoknak kihívásokat kellett teljesíteni. A megoldáshoz minden kihívás teljesítése során plusz információkat kaptak. Összesen hét kihívásban voltak elrejtve a nyomok (0–6). Minden csoport kapott egy tabletet az énekóra idejére, amelynek a segítségével dolgozni tudtak. A legtöbb kihívást QR-kód segítségével érték el. A tablettel beolvasták az adott kihívás QR-kódját, ahol megnézhatték az adott feladat leírását és pontszámait. A tanórák során használt digitális felületeken az általunk összeállított feladatokat oldhatták meg a tanulók.

A 0. kihívás egy LearningApps feladathoz vezetett. A tanulóknak a zenetörténeti számegegyenesre kellett illeszteniük a megadott korszakokat, eseményeket és zeneszerzőket. Ez a feladat a korábban tanultakra alapozott, hiszen ez volt az első lehetőség a pontszerzésre, ekkor még nem volt új tananyag. A feladat azért kapta

a 0. sorszámot, mivel csupán pontszerzésre szolgált, megfejtése után nem kaptak plusz információt a csoportok.

Az 1. *kihívás* szintén a LearningApps alkalmazással készült. Ennél a feladatnál még mindig a korábban tanultakat kellett hasznosítani. A feladat keresztretjtvény formájában jelent meg. Néhány feladatot kivéve a megoldások a klasszicizmus témaköréhez kapcsolódtak. Még ez is ismétlődő feladatnak volt mondható, azonban itt már megjelent az első nyom, mely a nyomozást segítette. A megoldás a „romantika” volt. A feladtleírásban a tanulók megtudhatták, hogy ha megfejtik az 1. *kihívást*, akkor megtudják, hogy melyik zenetörténelmi korban élt az a zeneszerző, aki ellopta a másik zeneszerző kottáját. Miután a diákok megfejtették a *kihívást*, közösen meghallgattak egy Chopin művet (cisz-moll noktürn), melynek során a táblára írhatták, amit a műről gondoltak.

A 2. *kihíváshoz* a tanulóknak a tankönyvüket kellett használniuk. A feladatuk csupán annyi volt, hogy keressék meg azokat a zeneszerzőket, akik a romantika idején éltek és alkottak. A 3. *kihívás* a 2. *kihívás* megoldásaira épült. A csoportoknak az interneten meg kellett keresni, hogy melyek azok a (könyvből kigyűjtött) romantikus zeneszerzők, akik az 1810-es években születtek. A megoldás (Verdi, Erkel, Chopin, Liszt) egy olyan listát adott meg, akik között szerepelt az „áldozat”, akinek ellopták a kottáját.

A 4. *kihívás*ban a diákoknak rövid ismertetőt kellett olvasniuk a 3. *kihívásból* kapott zeneszerzők életéről és munkásságáról. Az anyagot szintén QR-kód beolvasásával tudták elérni. A felugró oldalon elolvashatták a feladatot, majd egy pdf-fájl tölthettek le, mely az anyagot tartalmazta. Miután a tanulók elolvasták a négy zeneszerzőről szóló rövid szöveget, el kellett dönteniük, hogy melyik zeneszerző a kakukktójas, és miért. A megoldás Chopin volt, még pedig azért, mert nem szerzett operát. Ezzel a tanulók megtudták, hogy ki volt az „áldozat”, akitől ellopták a kottát.

Az 5. *kihívás* egy zenehallgatási feladat volt. A tanulóknak meg kellett hallgatni egy közismert dalt, és fel kellett ismerniük benne egy zeneszerző nevét (Liszt Ferenc). Miután teljesítették a *kihívást*, a tanulók megtudták, hogy ki volt az, aki ellopta Chopin kottáját. Már csak arra kellett megoldást találni, hogy miért tette ezt.

Az utolsó, 6. *kihívás*ban volt elrejtve az utolsó információmorzsa, a bűntényt kiváltó ok. Ehhez a feladathoz a tanulók egy rövid összefoglalót kaptak papír alapon a romantikáról, a hangszeres karakterdarabról, illetve a szimfonikus költeményről. Ezt követően a csoportok visszaadták az összefoglalót, majd megkapták a QR-kódot a feladat második feléhez, amit a LearningApps-ben kellett teljesíteni.

Az olvasottak alapján a megadott fogalmakat hozzá kellett rendelniük a három fő témához. Ha minden fogalmat a megfelelő helyre rendelték, akkor eltűntek a puzzle darabok, és egy kép jelent meg.

A 6. kihívás teljesítésével tehát a csoportok már minden információval rendelkeztek ahhoz, hogy kitalálják, mi a feladvány megfejtése: Ki? Liszt Ferenc. Kitől? Chopintól. Miért? Ez a kérdés marad csak. A képen egy könyvborító látható, melynek a szerzője Liszt Ferenc, a könyv pedig Chopin életéről szól. Így tehát a megoldás, hogy Liszt azért „lopta el” Chopin kottáját, mert az felhasználta a róla írt könyvéhez. A csoportok pontosan nem jöttek rá a megoldásra, de a helyes megfejtéshez közel álló tippekért is megkaphatták a pontot.


A gamifikációs pontrendszer

A csoportok arra a feladványra keresték a megoldást, hogy ki lopott el egy kottát, kitől és miért. Az előzőekben leírt kihívásokat akkor oldhatták meg a diákok, ha személyenként elérték egy bizonyos szintet, amihez pontokat kellett gyűjteniük. Minden szinthez meg kellett szerezni bizonyos összegben hangjegyeket és csillagokat, azaz Tapasztalati (TP) és Ügyességi Pontokat (ÜP).

A pontgyűjtésre több lehetőség is volt. Három különböző kategóriában kellett pontot gyűjteni: Tapasztalati Pont, Ügyességi Pont, Bónusz. Az 1. ábrán látható hangjegyek alapvetően a zenei képességek fejlesztését szolgálták (például ritmusérzék fejlesztése, szolmizációs készség fejlesztése, éneklési készség fejlesztése). A feladatok teljesítésére akkor volt lehetőség, amikor a tanulók végeztek egy kihívással, és nem volt elegendő pontjuk ahhoz, hogy a következő kihívást teljesítsék. Ilyenkor csoportban vagy egyénileg jelentkeztek, és választottak a megadott lehetőségek közül. Ha egy feladatot teljesítettek, azt bemutatták, és amennyiben elfogadható volt, pontot kaptak rá.

Több tanuló is az éneklést választotta pontszerzési lehetőségként, melynek során szabadon választott. A tanulók főleg közismert népdalokat énekeltek (például Hull a szilva..., Szegény legény..., Érik a szőlő..., Madárka, madárka...). A tanulók az éneklés mellett szívesen alkottak ritmussorokat, és tapsolták el azokat. Ezek során fél, negyed és nyolcad értékek mellett szinkópát, éles és nyújtott ritmust és negyed értékű szünetet használtak. A szolmizálást csak egy esetben választották, így a jövőben érdemes meghatározni a feladattípusok teljesítésének minimumát az egyes feladatok mellé.

Mindegyik ábrán (1–3.) szerepel egy X pontszám is, amit a kihívások teljesítése után kaptak meg a tanulók. A szűkös időkeretek miatt annak érdekében, hogy a tanulók minél több kihívást tudjanak teljesíteni, a kihívásokért is lehetett pontot szerezni mind a három kategóriában. Hogy melyik kihívásért mennyi pont járt, azt mindig az adott feladatnál tudták meg a tanulók.

| Tapasztalati Pont | |
|--------------------------|---|
| |  |
| 5 | Ha jól válaszolsz egy kérdésre. |
| 10 | Ha el tudsz tapsolni egy szabályos ritmussort. |
| 10 | Ha részt veszel egy koncerten. |
| 15 | Ha kitalálsz egy szabályos ritmussort. |
| 15 | Ha megoldasz egy szolmizációs feladatot. |
| 20 | Ha eljátszol valamit egy hangszeren. |
| 25 | Ha többen elénekeltek egy népdalt (vagy más választott dalt). |
| 30 | Ha egyedül énekelsz el egy népdalt (vagy más választott dalt). |
| X | Egy kihívás teljesítése után. |

1. ábra: Pontrendszer – TP (Tapasztalati Pont)

A 2. ábrán láthatók a csillagok (ÜP) szerzésének lehetőségei. Ez a kategória elsősorban a szorgalmat, a segítőkészséget és a magatartást értékelte. Vizsgálatunk előmérése megmutatta, hogy a tanulók nem kifejezetten szeretnek egyedül énekelni. Mivel a csoportmunkán (kihívás teljesítés) kívüli csoportos tevékenységért plusz csillag járt, a tanulók előszeretettel végezték a feladatokat megszokott csoportjaikban. Például a legtöbben csoportosan énekeltek a népdalokat, mivel azért csillag is és hangjegy is járt, és ráadásul nem kellett egyedül énekelni, de volt olyan tanuló is, aki kihasználta, hogy az egyedül éneklés több hangjegyet ért, így


inkább egyedül énekelt. Mínusz pontokat kizárólag ebben a kategóriában lehetett szerezni.





| Ügyességi Pont | |
|---|--|
|  | |
| -5 | Ha csúnyán beszélsz. |
| -5 | Ha kigúnyolsz valakit. |
| 1 | Ha adsz valakinek 1 bónuszt az óra végén. (Minden óra végén lehetőség van adni valakinek egy bónuszt, olyan társadnak, akiről úgy gondolsz, hogy megérdemli. Ez nem kötelező, de cserébe te is kapsz egy ügyességi pontot.) |
| 5 | Ha kész van a házi feladatod. |
| 5 | Ha itt van a felszerelésed. |
| 10 | Ha segítesz valakinek egy feladatban. |
| 15 | Ha csoportban dolgozol (a csoportmunkán kívül). |
| x | Egy kihívás teljesítése után. |

2. ábra: Pontrendszer – ÜP (Ügyességi Pont)

A harmadik pontszerzési lehetőség a gyémánt, azaz a Bónusz (B), amely a 3. ábrán látható. Ez arra motiválta a tanulókat, hogy minél gyorsabban teljesíteni akarják a kihívásokat, minél előbb lépjenek szintet. A tanulóknak lehetőségük volt belépni a Google Classroom segítségével létrehozott online tanterembe is, melynek célja az volt, hogy otthoni, önálló ének-zene órához kapcsolódó tevékenységre sarkallja őket. Ennek a használata nem volt kötelező, viszont pontot már csak azért is lehetett szerezni, ha a tanulók bejelentkeztek a rendszerbe.

Mivel a gyémánt plusz pontnak feleltethető meg, a szintlépésnél egymagában nem számított bele a pontokba. A gyémántokat viszont be lehet váltani hangjegyre és csillagra, így minél többet gyűjtött össze belőle valaki, annál több más típusú pontra válthatta be.

| Bónusz | |
|---|---|
|  | |
| 5 | Ha harmadikként lépsz a következő szintre. (1. szintnél nem érvényes) |
| 10 | Ha megnézed az online felületet az órán kívül. |
| 10 | Ha a csoportod elsőnek oldott meg egy kihívást. |
| 10 | Ha másodikként lépsz a következő szintre. (1. szintnél nem érvényes) |
| 15 | Ha elsőként lépsz a következő szintre. (1. szintnél nem érvényes) |
| X | Ha megcsinálsz egy feladatot az online felületről. |
| X | Egy kihívás teljesítése után. |

| | | | |
|----|---|-----|---|
| 15 |  | = 1 |  |
| 10 |  | = 1 |  |

3. ábra: Pontrendszer – B (Bónusz)

Utómérés

Akárcsak az előmérés esetében, a tanulóknak a gamifikációs órákat követően is sorba kellett rendezniük a tizenkét tantárgyukat aszerint, hogy melyiket kedvelik leginkább, és melyiket legkevésbé. Az előmérés negatív képéhez képest a kísérleti csoport tanulóinak ének-zene tanóra iránti attitűdje jelentősen megváltozott. A gamifikációs ének-zene órák a többi tantárgyhoz képest az első helyen szerepeltek.

A kísérleti csoport több mint 91%-ának tetszett, hogy az órán pontokat lehet szerezni. A diákok 86%-a szerette volna, ha minden énekóra hasonlóan zajlana, és ugyanennyien nem örültek volna a szokásos énekóráknak. Az órák során a tanulók csoportokban dolgoztak, ami legtöbb tanulónak tetszett, voltak azonban olyan tanulók is, akik nem érezték jól magukat a csoportjukban.

Az órák során a tanulók tableteket használhattak, aminek a tanulók 91%-a örült. Az iskolában 9 tablet van, viszont nem használják gyakran, így várható volt, hogy a tanulók élvezni fogják a tablettel megoldható feladatokat. A feladatok és a pontrendszer kialakítása során fontos szempont volt a változatosság, a tanulói visszajelzések alapján ez sikeresnek bizonyult.

Nem volt olyan tanuló, akinek egyáltalán nem tetszettek az órai feladatok, míg a kontrollcsoportban a hagyományosan megtartott énekórák esetében ez előfordult. A kísérleti csoport tagjainak többsége úgy érezte, hogy az énekórán van választási lehetősége, valamint könnyen meg tudta jegyezni az órán tanultakat. A gamifikációs óra egyik eleme a rangsor volt. A tanulók 75%-a örült annak, hogy láthatta, hol tart a többiekhez képest, voltak azonban olyan tanulók is, akik nem örültek annak, hogy a listát, illetve a sorrendet mindenki látja.

Egy jó ének-zene óra feltétele, hogy a tanulók örömmel vegyenek részt az órán, és jókedvvel énekeljenek. Ehhez pedig elengedhetetlen a jó hangulat. A kísérleti csoport tanulói között nem volt olyan, aki azt gondolta volna, hogy az órákon nem volt jó hangulat, sőt a tanulók 85%-a szerint kifejezetten jó hangulat volt. Ezzel szemben a kontrollcsoport óráin volt olyan tanuló, aki egyáltalán nem tartotta jó hangulatúnak az órákat, és a tanulóknak csak 58%-a gondolta az ellenkezőjét.

Egy szokásos énekórán a tanulóknak a tanár utasításait kell követniük. Ezzel szemben a gamifikációs órákon a tanulók szabadon választhattak a pontszerző feladatok közül, viszont a kihívások, amelyek segítségével információt szereztek a nyomozáshoz, kötöttek voltak. Így míg a kontrollcsoportnál csak a tanulók 16%-a érezte azt, hogy van választási lehetősége, addig a kísérleti csoportnál a diákok 91%-a gondolta így.

Pozitív változás történt a kísérleti csoport esetében az előmérés eredményeihez képest. A tanulók szívesebben vettek részt az órákon: e tekintetben a korábbi 43% az utómérés esetében 89%-ra emelkedett. Az előmérés során a kísérleti csoport tanulóinak 20%-a gondolta, hogy érdekesek az énekórák, míg az utómérésnél az eredmény 82%-ra növekedett, valamint a diákok 65%-a tartotta változatosnak a gamifikációs órákat a korábbi 18%-kal szemben.

Az eredmények alapján a tanulók összességében jobban figyeltek a tanárra a gamifikációs órákon, azonban a kontrollcsoport esetében nem volt olyan tanuló, aki azt állította volna, hogy sosem figyel oda a tanárra az órán, míg a kísérleti csoportnál 6%. Mivel a gamifikációs ének-zene órákon elsősorban csoportokban

és önállóan dolgoztak a tanulók, nem volt meglepő, hogy volt, aki néha később vette észre, ha új feladatot kapott.

Az ének-zene órát általában nem szokták a legfontosabb, leghasznosabb tárgyak közé sorolni. Ezt bizonyítja az előmérés, valamint a kontrollcsoport utómérése is. Ezzel szemben a kísérleti csoportnál a tanulók 78%-a szerint hasznosak voltak az ének-zene órák ebben a formában.

Az előmérés eredményeinek elemzése során látható volt, hogy az énekórákon a tanulók nem hallgathatnak gyakran olyan zenét, amely közelebb áll az ő zenei érdeklődésükhöz, illetve hasonló tendenciát mutatott a kontrollcsoport eredménye a második alkalommal is. A gamifikációs órákon a tanulók popzenét is hallgathattak. Ennek következtében az órákon hallgatott zenék a tanulók 80%-ának tetszettek. Ez az eredmény ellentétes Janurik és munkatársai (2021) kutatási eredményeivel, melyek szerint az énekóra keretei között könnyűzenét sem hallgat szívesen ez a korosztály.

Az ének-zene órák a legtöbb esetben csak azokat a diákokat érdeklik, akik zeneiskolába járnak, hangszeren tanulnak, esetleg a későbbiekben is szívesen foglalkoznának zenével. Nem szabad azonban megfeledezni arról, hogy a többi tanulónak is tudjon az óra az érdeklődésének megfelelő információt nyújtani. Az előmérés során a tanulók 17%-a gondolta azt, hogy az ének-zene órán tanulnak olyat, ami számukra érdekes, ezzel szemben a kísérleti csoportnál a tanulóknak több mint fele (56%) érdeklődött az órákon tanultak iránt.

A kísérleti csoport utóméréséből kiderült, hogy a gamifikációs ének-zene órákon részt vevő tanulók többsége (74%) nem unatkozott az énekórákon, míg a kontrollcsoportnál ez a százalék jóval alacsonyabb (37%) volt. A tanulók sokkal pozitívabban ítélték meg azokat az ének-zene órákat, amelyek a gamifikáció módszerével voltak felépítve. A kísérleti csoport utómérésének eredményei minden esetben látványosan eltértek az előmérés eredményeitől, illetve a kontrollcsoport eredményeitől is.

A kísérleti csoport utómérésénél is lehetőségük volt a tanulóknak arra, hogy bővebben kifejtsek a véleményüket a gamifikációs órákkal kapcsolatban. Leírhatták, hogy mi az, ami a legjobban tetszett nekik az órákon, mi az, amin változtatnának, illetve elmondhatták, ha szerettek volna még valamit megosztani az órákkal kapcsolatban. A következőkben ezekből idézünk néhányat:

Mi az, ami a legjobban tetszett a játékos, pontszerzős énekórákban?

„A csapatmunka, a csapatom, a feladatok és a hangulat.” (fiú, 13)

„Nagyon izgalmas volt, egyáltalán nem unatkoztam. Nagyon sokféleképpen lehetett pontot szerezni. Jó volt megtudni többet a művészetről, és a zene is tetszett.” (lány, 12)

Mi az, amin változtatnál a játékos, pontszerző énekórákban?

„Semmi, úgy jó ahogy van!” (lány, 12)

„Mindenki maga válassza ki a csapattársait, mert az én csapatomban 3 ember semmit sem dolgozott ☹” (lány, 13)

„Hogy több dologgal lehetne pontot szerezni.” (fiú, 12)

Üzenet a tanárnak...

„Hogy nyugodtan tarthat ilyen órákat, mert nagyon jó.” (fiú, 13)

„Csak annyit mondok, hogy szerintem ezek az órák jobbak voltak, mint az átlagos órák. ♥” (lány, 13)

„Nagyon jók voltak az órák! Kár, hogy csak ennyit tartott belőlük ☹” (lány, 12)

Összegzés

A tanulmány bemutatta a gamifikáció működésének főbb elemeit, rövid történetét és alkalmazását, emellett a módszer ének-zene órai alkalmazásának lépéseit és eredményeit. Az elemzés arra a kérdésre kereste a választ, hogy a digitális eszközökkel támogatott gamifikációs módszer segítségével kidolgozott ének-zene órák élvezetesebbek-e a tanulók számára, hatékonyabban elsajátítják-e a diákok a tananyagot, illetve az énekóra kedveltsége növekszik-e a gamifikációs órák hatására.

A kísérlet tapasztalatai alapján az a megállapítás fogalmazható meg, hogy a gamifikációs módszer alkalmas lehet az ének-zene órai használatra. Az átlagos énekórákon a legtöbb tanuló unatkozik, nem élvezi a tanórát, illetve nem is tartja azt hasznosnak. Ezek miatt az ének-zene tantárgy egyike a legkevésbé kedvelt tantárgyaknak az általános iskolában. Vizsgálatunk tanúsága szerint azonban a gamifikációs órák segítségével az ének-zene tárgy az első helyen is szerepelhet a tantárgyak kedveltségi rangsorában.

A kísérleti csoport gamifikációs órái kifejezetten sikeresek voltak. A tanulók élvezték az órákat, örömmel vettek részt rajtuk. A tananyaghoz kapcsolódó komolyzenei művek mellett a diákok hallgathattak olyan zenét, amelyet ők választottak. Az órákon fontos szerepet töltött be a csoportmunka, aminek köszönhetően a tanulók magabiztosabbak voltak, valamint bátrabban énekeltek együtt. A legkiemelkedőbb eredmény az volt, hogy a gamifikációs módszerrel tartott ének-

zene órák a tizenkét tantárgy közül az első helyre kerültek a korábbi tizenegyedik, azaz utolsó előtti helyről.

Az eredményekből csak megkötések mellett lehet következtetéseket levonni, a vizsgálatnak több korlátja is van. A gamifikáció módszerének kipróbálása kisminitás vizsgálat keretében valósult meg hetedikes tanulók körében, egy iskola három párhuzamos osztálya vett részt a programban, melyek közül az egyik a kontrollcsoport szerepét töltötte be. A módszer alkalmazása rövid ideig tartott, három egymást követő tanórára terjedt ki. Ismert pedagógiai jelenség, hogy egy-egy új módszer bevezetése, kipróbálása már önmagában, újdonsága miatt is motiváló hatású lehet. A motiváló hatás azonban az újdonság varázsának elmúltával csökkenhet (Józsa & Székely, 2004). A gamifikáció alkalmazásának sikerességét további osztálytermi kísérletek keretében kell vizsgálni.

Összességében megállapíthatjuk, hogy a gamifikáció módszere alkalmasnak bizonyult az ének-zene órai használatra, ezért érdemes lehet az ének-zene tanárképzés során is részletesebben foglalkozni vele. A módszer színesítheti a tanárjelöltek módszertani eszköztárát, és hozzájárulhat az ének-zenei tanárképzés megújulásához.

Irodalom

- Borsos, É. (2018). The gamification of elementary school biology: a case study on increasing understanding of plants. *Journal of Biological Education*, 52(3), 1–11. <https://doi.org/10.1080/00219266.2018.1501407>
- Chrappán, M. (2017). A természettudományi tárgyak helyzete és elfogadottsága a közoktatásban. *Magyar Tudomány*, 178(11), 1352–1368. <https://doi.org/10.1556/2065.178.2017.11.3>
- Christians, G. (2018). *The Origins and Future of Gamification*. University of South Carolina. https://scholarcommons.sc.edu/senior_theses/254/ (2022. 04. 15.)
- Csíkos, Cs. (2012). Melyik a kedvenc tantárgyad? Tantárgyi attitűdök vizsgálata a nyíltvégű írásbeli kikérdezés módszerével. *Iskolakultúra*, 12(1), 3–13.
- Fromann, R. (2017). *Játékoslét. A gamifikáció világa*. Typotex.
- Jakobicz, D., Wamzer, G., & Józsa, K. (2018). Motiválás az ének-zene órákon. *Gyermeknevelés*, 6(2), 18–31. <https://doi.org/10.31074/gyn201821831>
- Janurik, M. & Józsa, K. (2018). Az iskolai zenetanulás iránti motivációt alakító néhány tényező. *Gyermeknevelés*, 6(2), 5–17. <https://doi.org/10.31074/gyn20182517> (2022. 04. 15.)

- Janurik, M., Szabó, N., & Józsa, K. (2020). A zenei énkép jellemzői és összefüggése a zenei képességekkel hetedik osztályosok körében. *Magyar Pedagógia*, 120(2), 171–200. <https://doi.org/10.17670/MPed.2020.2.171>
- Janurik, M., Kis, N., Szabó, N., & Józsa, K. (2021). Az ének-zene tantárgy iránti attitűd összefüggése az iskolai zenetanulás iránti motivációval hetedik osztályos tanulók körében. *Neveléstudomány: Oktatás – Kutatás – Innováció*, 9(2), 18–42. <https://doi.org/10.21549/NTNY.33.2021.2.2>
- Jaskóné Gácsi, M. (2020). Gamifikáció a pedagógiában. *Mesterséges Intelligencia*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.35406/MI.2020.1.83>
- Józsa, K., & Székely, Gy. (2004). Kísérlet a kooperatív tanulás alkalmazására a matematika tanítása során. *Magyar Pedagógia*, 104(3), 339–362.
- Juhász, V. (2020). A gamifikáció mint eszközrendszer és motivációs módszer az oktatásban. *Neveléstudomány: Oktatás – Kutatás – Innováció*, 8(2), 37–51. <https://doi.org/10.21549/NTNY.29.2020.2.3>tásunk kihívásai és nehézségei általános iskolai és gimnáziumi énektanárok nézetei alapján. *Gyermek*
- Kiss, B. & Asztalos, A. (2021). A gamifikáció szerepe a zeneoktatásban. *Gyermeknevelés*, 9(3), 57–74. <https://doi.org/10.31074/gyntf.2021.3.57.74>
- Marczewski, A. (2014). Defining gamification – what do people really think? <https://www.gamified.uk/2014/04/16/defining-gamification-people-really-think>
- Paksi, L. (2021). Játékosítás irodalomórán. *Pannon Digitális Pedagógia*, 1(2), 3–30.
- Pintér, T. K. & Csíkos Cs. (2020). Tanulók, szülők és tanárok perspektívái az iskolai zenei nevelés céljáról és feladatáról. *Iskolakultúra*, 30(7), 3–25. <https://doi.org/10.14232/ISKKULT.2020.7.3>
- Pintér, T. K. (2018). A zenei nevelés megítélése általános iskolás tanulók körében. In Váradi, J. & Szűcs, T. (Eds.), *A zenepedagógia múltja, jelene és jövője* (pp. 205–219). Debreceni Egyetemi Kiadó.
- Pintér, T. K. (2020). A zeneoktatásunk kihívásai és nehézségei általános iskolai és gimnáziumi énektanárok nézetei alapján. *Gyermeknevelés: Tudományos Folyóirat*, 8(2), 74–109. <https://doi.org/10.31074/gyntf.2020.2.74.109>
- Prievara, T. (2015). *A 21. századi tanár*. Neteducatio Kft.
- Szabó, N. (2018). Zenesziget. Játékosítás (gamifikáció) digitális eszközökkel az ének-zene oktatásban. *Gyermeknevelés: Tudományos Folyóirat*, 6(2), 97–107. <https://doi.org/10.31074/gyn2018297107>
- Szabó, N., Józsa, K., & Janurik, M. (2021). Digitális eszközök használata az ének-zene órán: első osztályos tanulókkal folytatott kísérlet eredményei. *Magyar Pedagógia*, 121(1), 47–84. <https://doi.org/10.17670/MPed.2021.1.47>

Motivation in teaching classroom music: possibilities to apply gamification

This study briefly presents the method of gamification and a way of its application in the teaching of classroom music. The method was tested in 7th grade in which students did not have an increased number of music classes moreover, music was not among their favourite subjects. This new kind of teaching methodology was applied within the subject of romanticism and included three lessons. In our pedagogical experiment, we used a control group study design. The use of gamification has significantly increased students' motivation. Gamification can be a new method in teaching classroom music, which is also worth addressing in teacher education. The method presented in this study can also provide ideas for teaching other subjects.

Keywords: *gamification, classroom music, motivation, pedagogical experiment, teacher training*