

A játékosítás fogalma a 2000-es évek elején kezdett kialakulni és az utóbbi 7-8 évben egyre népszerűbb az oktatásban is. Kutatómunkánk fő feladata az volt, hogy a játékosítás összes lehetséges szempontját figyelembe véve készítsünk el egy olyan leírást, amelyet középiskolai szaktanárok is használhatnak, és a leírás alapján játékosítani tudnak az órán. A dokumentumot másfél éven keresztül készítettük, folyamatosan figyelembe véve az addigi kísérletek tapasztalatait. A dokumentum fő szempontjai az átláthatóság, az érthetőség voltak, és az, hogy maga a játékosítási folyamat ne jelentsen túl nagy plusz feladatot, ne legyen nagy teher a szaktanároknak. A kezdeti kísérleteket végző tanárokkal interjúkat készítettünk, és ezek alapján elkészültek az útmutatóink. Ezt tekintjük a kutatásunk egyik legfőbb eredményének. Megalakulása után az MTA ELTE Matematika Tanuláselméleti és -Pszichológiai Kutatócsoport egyik fő kutatási területe a diákok elkötelezettségének növelése a játékosítás segítségével lett, amely alapjául a mi dokumentumaink szolgálnak. A másik fő kutatási eredményünk, hogy útmutatóink alapján 7 intézmény 17 szaktanára kezdett játékosítási kísérletbe. A dolgozat második részében beszámolunk arról, hogy mi is részt veszünk ezekben a játékosítási kísérletekben. Feladatunk az volt, hogy néhány iskolában mi kövessük figyelemmel a játékosítást, és a tudományos követelményeknek megfelelően irányítsuk azt. Az eredmények azt mutatják, hogy az irányított játékosítás egy hatékony folyamat, a nem irányított játékosítás pedig egy kevésbé hatékony folyamat.