Technology Enhanced Learning

Eset tanulmány: Oktató játékok és játékosítás

Összegzés:

Ennek az esettanulmánynak az a célja, hogy bemutassa, hogyan használhatók az oktató játékok, a szimulációk és a játékosítás a személyes és szakmai fejlődéshez, tudásszerzéshez, elköteleződéshez és motivációhoz mind az oktatás, mind az üzleti élet és az élet más területein.

Bemutatás:

Mi a Trebag Kft.-nél a játékosításra specializálódtunk. Az elmúlt évek során különféle játékosítási és oktató játékokkal kapcsolatos kezdeményezések széles körében vettünk részt.

Hogy segítsünk megérteni a játékban, játékalapú tanulásban, oktató játékokban és szimulációkban rejlő lehetőségeket, röviden leírjuk az e fogalmak közötti különbséget, és bemutatunk néhány példát a repertoárunkból.

A fő fogalmak:

Oktató játékok:

Az oktató játékok olyan játékok, amelyeknek a szórakozáson és a szórakoztatáson kívül más célja is van. Tanulási stratégiákat, ismereteket és struktúrákat, valamint játékelemeket ötvöznek, hogy konkrét készségeket, ismereteket és attitűdöket tanítsanak.

Játék alapú tanulás:

A játék alapú tanulás az, ahol a játék jellemzői és elemei beépülnek a tanulási tevékenységekbe.

Szimulációk:

A szimulációs tanulás lehetővé teszi a hallgatók számára, hogy a kritikus munkavégzési készségeket ellenőrzött környezetben szerezzék meg, és megfelelő ismereteket, készségeket és tapasztalatokat szerezzenek, vagy ismerjenek meg egy bizonyos környezetben.

Játékosítás:

A játékosítás megkísérli javítani a rendszereket, szolgáltatásokat, szervezeteket és tevékenységeket azáltal, hogy játékelemeket épít be a nem játék tevékenységekbe a felhasználók motiválása és bevonása érdekében.

KOGNITÍV TÖLTET + **JÁTÉK ELEM** = **ELKÖTELEZŐDÉS ÉS MOTIVÁCIÓ A TANULÁSRA, FEJLŐDÉSRE ÉS VÁLTOZÁSRA**

Példák:

Bemutatunk néhány olyan kezdeményezést, amelyeken a Trebag Kft.-nél dolgoztunk az elmúlt években annak érdekében, hogy nem játékkörnyezetekben mutassuk be a játékelemek alkalmazásának és beépítésének különböző módjait és megközelítéseit különböző célokra.

Coop-in:

A Coop-in 2019-ben befejezett, a szociális innováció fejlesztése célú projekt. Egyik fő terméke egy online oktató játékplatform. Ez egy olyan virtuális hely, amely újra egyesíti a játék örömét, a szociális innovációs gyakorlat, valamint az együttműködési készségek és kompetenciák elsajátítását.

CarCraft:

A CarCraft projekt átfogó célja a szakképzés korszerűsítése és digitális átalakulásának elősegítése.

A projekt fő eredménye egy a szakképzésben tanulók számára kifejlesztett szimulációs játék. A Minecraft világán (oktatási kiadás) alapul, amely egy már létező és népszerű online játék. A CarCraft szimulációs játék kifejezetten azoknak a diákoknak készült, akik autómechanikai képzésben vesznek részt.

A projekt létrehozásának fő célja az volt, hogy választ adjon a szakképzést leginkább érintő COVID-19 helyzetre. A szakképzés jobban támaszkodik a gyakorlati tapasztalatokra és a web-alapú tanulásra, mint az elméleti oktatásra.

A COVID-19 márciusban ideiglenes lezárásokat okozott az európai országok többségében, ami azt jelentette, hogy be kellett zárni az iskolákat, és a diákoknak digitális forrásokra kellett támaszkodniuk a tanórák követéséhez.

E-Growth, PROSPER:

COVID-válság hatással van Európa gazdaságára. Így szükségünk lesz olyan kisvállalkozási szektorra, amely képes a gazdasági fellendülés élére állni. Ezt növekedéssel lehet elérni.

Az E-Growth Európa-szerte képezi a vállalkozókat arra, hogyan tervezzék meg saját növekedésüket és hajtsák végre ezeket terveiket. A növekedés ösztönzése érdekében egy üzleti növekedési szimulációs játékot fejlesztünk ki PROSPER néven.

Agropoly:

Az Agropoly célja a mezőgazdasági vállalkozói tevékenységben hasznos ismeretek fejlesztése.

A játék egy lepusztult mezőgazdasági területen kezdődik, ez a játékos saját farmja (kiégett mezők és leégett erdők, gyenge és sovány csavargó állatok, gaz a mezőn, koszos folyó stb.). A játék általános célja a vidék újjáélesztése. A játékkal játszva a terület kevésbé szomorú, fokozatosan egyre hangulatosabbá válik, a mezőgazdaság virágzásnak indul.

Az E-Growth projektet az Erasmus+ program támogatta. A projekt célja az volt, hogy feltárja az üzleti szimulációk és a technológiával segített tanulás (TEL) használatát a szakoktatás és képzés (TEL) megvalósításának területén. A TEL Kézikönyv és az E-Growth üzleti szimuláció angol, cseh, spanyol, görög és magyar nyelven érhető el**. További információkért látogasson el a https://e-growth-project.eu/ oldalra**.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Jogi nyilatkozat: Ezt a projektet az Európai Bizottság támogatásával finanszírozták. Ez a dokumentum csak a szerző nézeteit tükrözi, és a Bizottság nem tehető felelőssé az itt található információk esetleges felhasználásáért.