

2026.
április

Gamifikáció az oktatásban

Kurzus Tenerifén



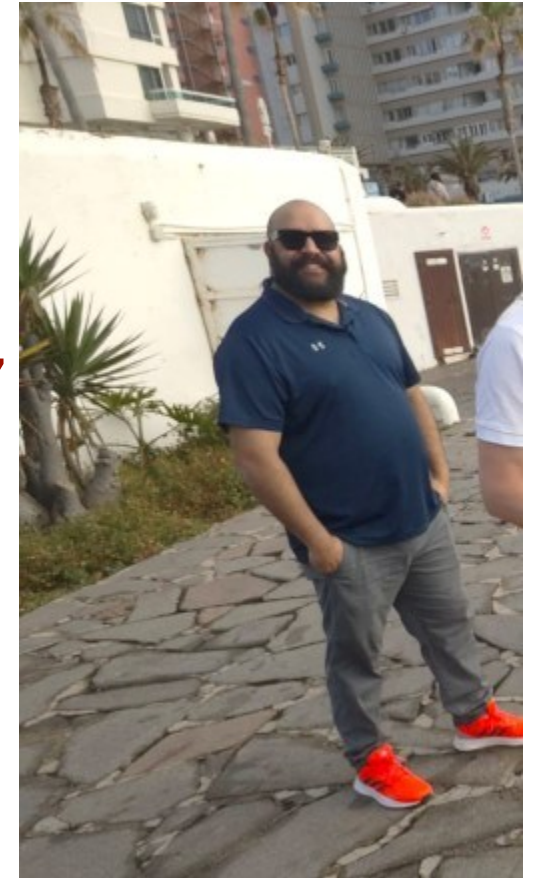


Tenerife 2026.



Tenerife 2026.

Jorge, a jókedvű „kocka”
az oktató, aki nélkül
nem lett volna
ugyanolyan a hét.

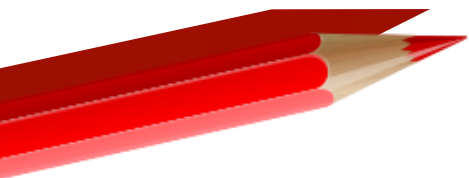


Mi a gamifikáció?



Elméleti alapozás:

- Játékosítás – hagyományos tanórai felépítés, benne az egyik rész játékos feladatra cserélve, a tanár az egész folyamat vezetője.
- Gamifikáció – Az egész oktatási folyamat új keretbe kerül. Sok diák önállósággal, választható feladatokkal és szintekkel.

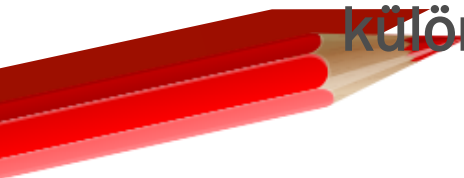


Mi a gamifikáció?



Elméleti alapozás:

- Ha nincs központi szándék (állami koncepció, iskola által kitűzött oktatási vállalás), akkor a hagyományos keretekbe lehet egy-egy elemként illeszteni a játékokat.
- Ez tantárgyanként különböző.
- A tanórán kívüli alkalmak (projektek, témanapok, kirándulások, stb.) különösen jó alkalmat kínálnak erre.



Mi a gamifikáció?



Elméleti alapozás:

- A gamifikáció egyik lényeges tulajdonsága, hogy jó érzékkel kell megtalálni az egyensúlyt a nyomasztó idegesség és a teljes unalom között, ami egy egészséges izgalommal, teljesítési motivációval megtámogatott munkafolyamatot eredményez.
- Ehhez szükség van arra, hogy tétje legyen a feladatnak (→ unalom).
- A cél legalább minimum szinten mindenkinek teljesíthető legyen (→ stressz).
- A feladatok életkorhoz és tananyaghoz illeszkedőek legyenek.
- Változatosság.
- Időkeret.

Tenerife 2026.

Gyakorlati képzés

- Offline és online játékok felfedezése.

A) Elméleti bemutatás majd próba

B) Próba majd készítés

→ szabadulószoba
kódfejtéssel, az elrabolt oktató
megkeresésével



Tenerife 2026.

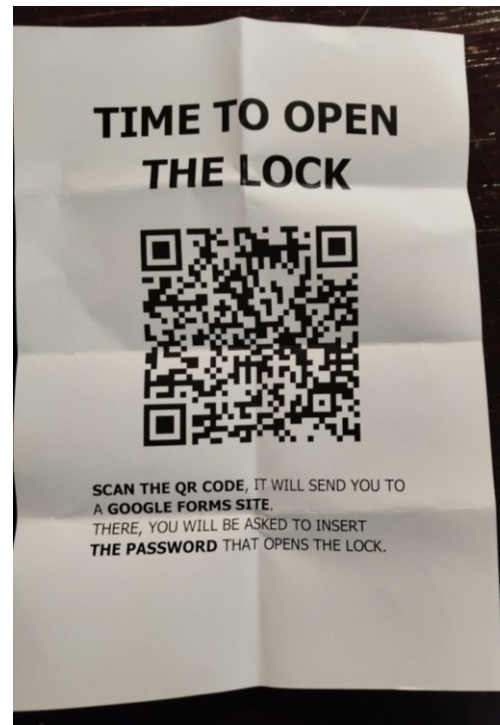
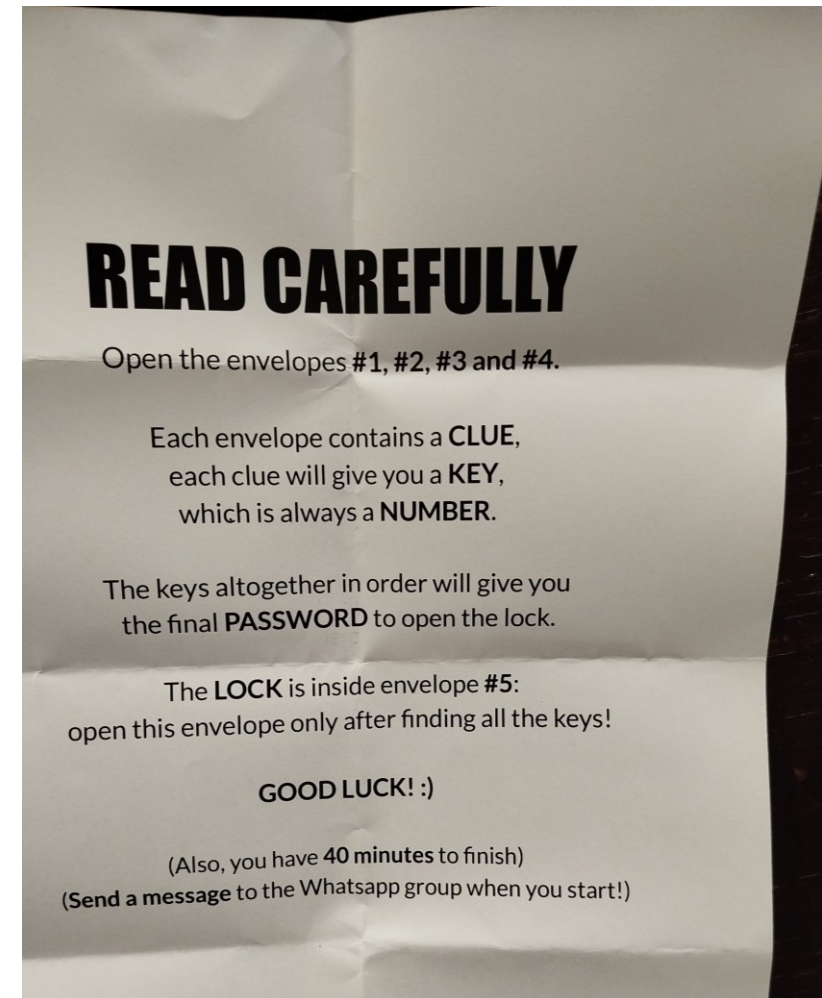
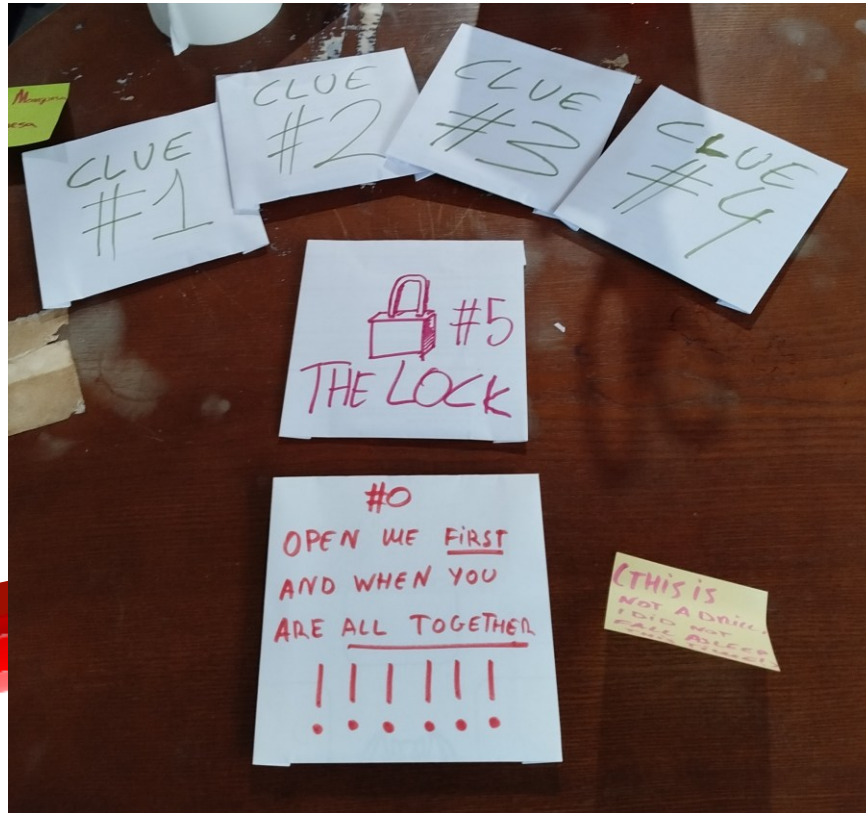
Valóságos szabadulószoba



- Minden magyarázat nélkül egy kivetített feladatot találtunk, miszerint az oktatót elrabolták, és kódok megfejtésével kell őt megtalálni és kiszabadítani. A megoldásra 15 perc volt. Ez adta, hogy csapatokra kellett oszlanunk a párhuzamos munkához.
- Négy boríték egy-egy feladatot rejtett – egymástól eltérő tudományterületről. Mindegyik megfejtése egy-egy számot eredményezett.
- Az ötödik boríték egy QR kódot rejtett, ami egy kódfejtő oldalra vezetett. Beírva a 4 jegű számkódot, megtudtuk, hogy az oktató hol található. Elmentünk, kiszabadítottuk.

Tenerife 2026.

Szabadulószoba kódfejtéssel, az elrabolt oktató megkeresésével

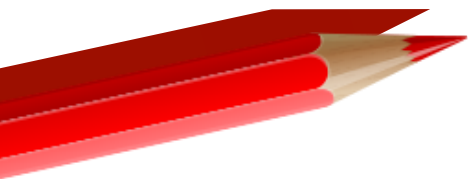


Tenerife 2026.

9 feladat



- Minden csapat kapott 9 feladatot egy órás időkerettel.
- A feladatok tetszőleges sorrendben megoldhatók, és azon belül is esetenként könnyebb és gyorsabb – nehezebb és lassabb verziók álltak rendelkezésre (több vagy kevesebb pontért).
- Az összes feladat legmagasabb szintű kivitelezésére kevés volt az idő, válogatni kellett.





Játék kirándulásra:
9 feladat egyszerre
kiadása csapatonként.
Itt: totemállat fotója

Tenerife 2026.

9 feladat

- Feladatok ötletadásnak:

- Fotózz egy állatot! (rovar 3 pont, madár 5 pont, emlős 7 pont)
- Fotózz be 10 növényt a helyszínen, keresd meg a nevüket! (10 pont)
- Készítsetek természetes anyagokból (természetkárosítás nélkül) valami ékszer! (10pont) Ha a tanár viselni tudja plusz 3 pont.
- Kavicsokból építsetek legalább 5 kavics magasságú piramist, előtte szelfi minden csapattaggal. (5pont)
- Válasszatok totemállatot magatoknak, ami leginkább hasonlít rátok! Az állatot megnevezni, a választást indokolni egymásról kell elmesélni. (10pont)
- Fotókon ábrázolni a totemállatot egyesével. (5pont)
- 30 mp-es népszerűsítő videó készítése a helyszínről.

Tenerife 2026.

Menedzsment játék
– a közvetítés során
torzuló
információkról, a
beosztotti
kreativitás és
engedelmesség
fokmérésére



Tenerife 2026.

Projektfeladatok



Tenerife 2026.



Városfelfedező feladat
applikáció segítségével

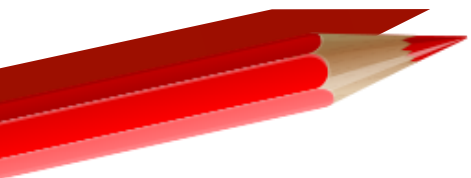


Tenerife 2026.

Actionbound



- Az Actionbound egy interaktív, okostelefonos kincskereső és túraszervező alkalmazás, amely a gamifikáció erejével teszi izgalmassá a diákok kirándulásait. A segítségével a pedagógusok digitális tanösvényeket, helyismereti vetélkedőket vagy szabadulósobákat hozhatnak létre a valós térben.



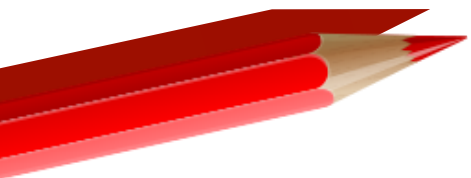
Tenerife 2026.



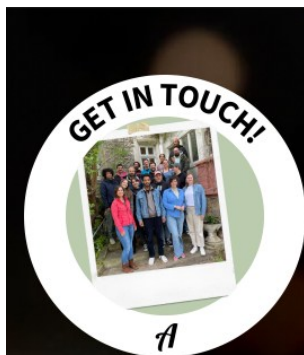
Actionbound



- **Előkészület:** A pedagógus az Actionbund Creator felületén összeállítja a túrát. Itt rögzíti az útvonalat, a feladatokat és a pontszámokat. A kész játékhoz a rendszer generál egy **egyedi QR-kódot**.
- **Indítás:** A diákok letöltik az ingyenes Actionbound appot. A helyszínen a telefon kamerájával **beszkennelik a tanár QR-kódját**, beírják a csapatnevüket, és a játék azonnal indul.
- **Navigáció:** Az applikáció beépített térképpel vagy GPS-koordinátákkal irányítja a diákokat a következő ellenőrzőpontra.

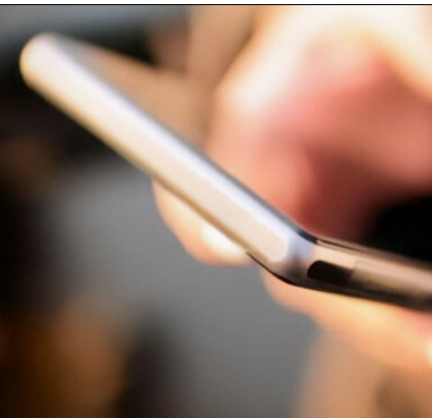


Tenerife 2026.



Actionbound

Interactive learning experience





Köszönjük!

Lányi Erzsébet