

# Keretjáték módszer az oktatásban



Előadó:  
**Lippai Edit**  
kutató-témavezető

2013. szeptember 27.  
JátékosLét kerekasztal

# A tanulás játékosává válik

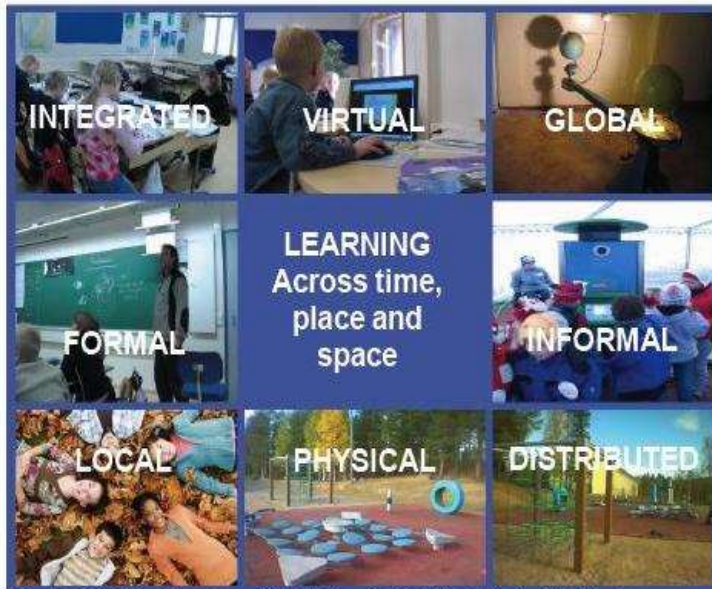


*Kristiina Kumpulainen,  
Professor, (FNBE)*

A RECIPE FOR SUCCESS -  
Transforming Learning Environments  
Through Dynamic Local Partnership



The chronotopes of learning in the 21<sup>st</sup> century



*Smeds, R., Krokfors, L., Ruokamo, H., & Staffans, A. (2010). InnoSchool - välittävä koulu. SimLab Report Series 31. Espoo: Painotalo Casper Oy.*

**Gamification:**  
Szórakozás  
Közösség  
Megerősítés





# A multimédiás tanulás

- Helyet és időt lehet vele megtakarítani
- A tudásanyagot képpel és hanggal teszi könnyebben megjegyezhetővé, az ismeretszerzés izgalmasabb és szórakoztatóbb, így a tanulás és a játék között már elmosódnak a különbségek.
- Interaktivitást tesz lehetővé



Példa: történelmi korok felfedezése



## Virtuális világok

- Gyors információfeldolgozás
- Helyzetfelismerés
- Önismeret kialakítása



1. A legnépszerűbb játékok a kalandos programok, amelyekben sok kitartással és ügyességgel kell akadályokat leküzdeni, rejtvényeket megoldani.
2. A szimulációs játékokban szerepeket lehet kipróbálni.
3. A stratégiai játékokban rendszereket lehet kiépíteni, irányítani és fenntartani.

# A kerettörténet módszer

- Interaktív, mert a résztvevők között párbeszéd zajlik, ha folyamatosan reagálnak egymásra. A kérdések és javaslatok irányítják a problémamegoldás útvonalát.
- A nevelési-oktatási tevékenység izgalmasabb és szórakoztatóbb, mert a tanulás és a játék között elmosódnak a különbségek.
- Egyesítheti magában a kaland-, a szimulációs és stratégiai játékok jellemzőit, vagyis a jelenleg legnépszerűbb szórakozási formákból merít.



# Kutatás, fejlesztés, innováció

- Problémamegoldó, élményközpontú módszer
- A közösen kidolgozott fejlesztési és kutatási eredményeken túl, partnerintézményeink tapasztalatot szereznek a hálózatban való együttműködésről és egy országos szintű szakértői tevékenység részévé válhatnak.
- A projekt végére a pedagógusok kezébe kerül egy olyan módszertani segédanyag, amely lehetővé teszi az általános iskolások kerettörténet módszerrel való oktatását, szerepeken, kalandokon keresztül.



# Köszönöm a figyelmet!

<http://tamop311.ofi.hu/szakmai-program/alapinformaciok/3-alprojekt-neveles>

[lippai.edit@ofi.hu](mailto:lippai.edit@ofi.hu)



„XXI. SZÁZADI KÖZOKTATÁS (FEJLESZTÉS, KOORDINÁCIÓ)”  
TÁMOP-3.1.1-11/1-2012-0001

