



# **Játékosítás a könyvtárosképzésben**

**Winkler Bea**

# Játékosítás

az oktatásban

A játékosítás olyan innovatív oktatási módszer, amely egyes tanulási folyamatokat játékszerűvé alakít.

élmények / izgalom / motiváció



# Célok

az oktatásban



**Tudás, ismeret átadása**



**Képességek fejlesztés**



**Megfelelő attitűd kialakítása**



**Autonómia és felelősségvállalás**

# Mi játékosítható?

- egy vagy több feladat;
- egy tanóra;
- bemutató, látogatás;
- vizsga;
- az értékelési rendszer.





**00**

**ÓRAI JÁTÉKOK**

# "Klasszikus" játékok az órán



Mikor indult 2019-ben a strandszezon az áll



119

▲ május 1.

● május 3.

◆ május 2.

■ még nem indult el

2/3

Hány darab cikke szerepel a MOB-ban Merkely Béla rektornak?

315 316 317

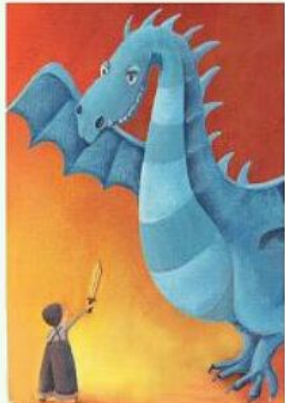
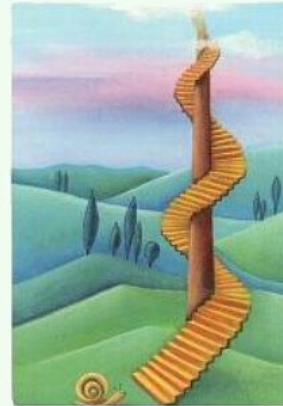
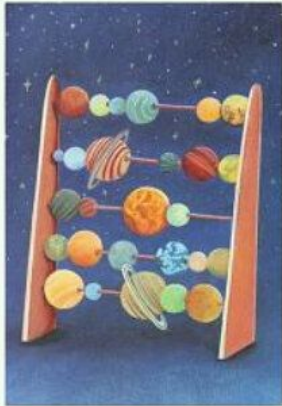
genially Education



**01**

# **GONDOLATÉBRESZTŐ JÁTÉK**

# Vélemények, első benyomás







**02**

**SZEREPJÁTÉKOK**



# Az óra célja

A korábbi órákon tanult elméleti ismeretek alkalmazása szimulált, játékos környezetben valódi kérdések megismeréséért és valódi megoldások kereséséért.



## Nagymézesi Városi Könyvtár



### Nyitvatartási idő:

Hétfő: 8.00 – 14.00  
Kedd: 14.00 – 20.00  
Szerda: 8.00 – 14.00  
Csütörtök: 14.00 – 20.00  
Péntek: 8.00 – 20.00  
Szombat: 9.00 – 14.00

Cím: Nagymézes, Petőfi u.23.  
Telefon: +36-27-234-567-890  
Honlap: [konyvtar.nagymezes.hu](http://konyvtar.nagymezes.hu)  
Email: [konyvtar@nagymezes.hu](mailto:konyvtar@nagymezes.hu)

# Egy könyvtár és a dolgozói

Integrált könyvtári rendszerek  
és Innovációmenedzsment c. tárgyak

Munkakör	olvasószolgálatos könyvtáros
Saját háttér	5 éve tölti be ezt a tisztséget
Nagymézes	15000 fős város a Balatontól délre 70 km-re.
A könyvtárról	<p>A könyvtár egy szép új épületben van, amelyet 3 éve adtak át, ám maga a könyvtár akkor „csak” beköltözött az új helyiségekbe, azonban nem modernizálták sem a szolgáltatásokat sem mást.</p> <p>Az Aleph integrált könyvtári rendszert használja, amely sokkal többre képes, mint amennyit kihasználnak.</p> <p>1 vezető, 11 könyvtáros, 2 raktáros és 2 kiegészítő és 2 takarító dolgozik a könyvtárban.</p> <p>Mindenki több feladatkörben is közreműködik.</p> <p>A használati statisztika alapján a romantikus regények és a képregények a legnépszerűbbek.</p>



# Levél

A Nagymézesi Városi Könyvtár munkatárai részére

Nagymézes, Petőfi u.23.

Ikt. sz.: 2345/2019

Tárgy: fejlesztési javaslatok kérése

Nagymézes, 2019. november 27.

Üdvözlettel,

Kiss Gabriella

polgármester

a Kulturális bizottság elnöke



Tisztelt Könyvtárosok!

Köszönjük a 2019-es év tavaszán a Nagymézesi Városi Könyvtárban elvégzett használói elégedettségmérésben való aktív közreműködést és a számunkra készített elemzést és értékelést.

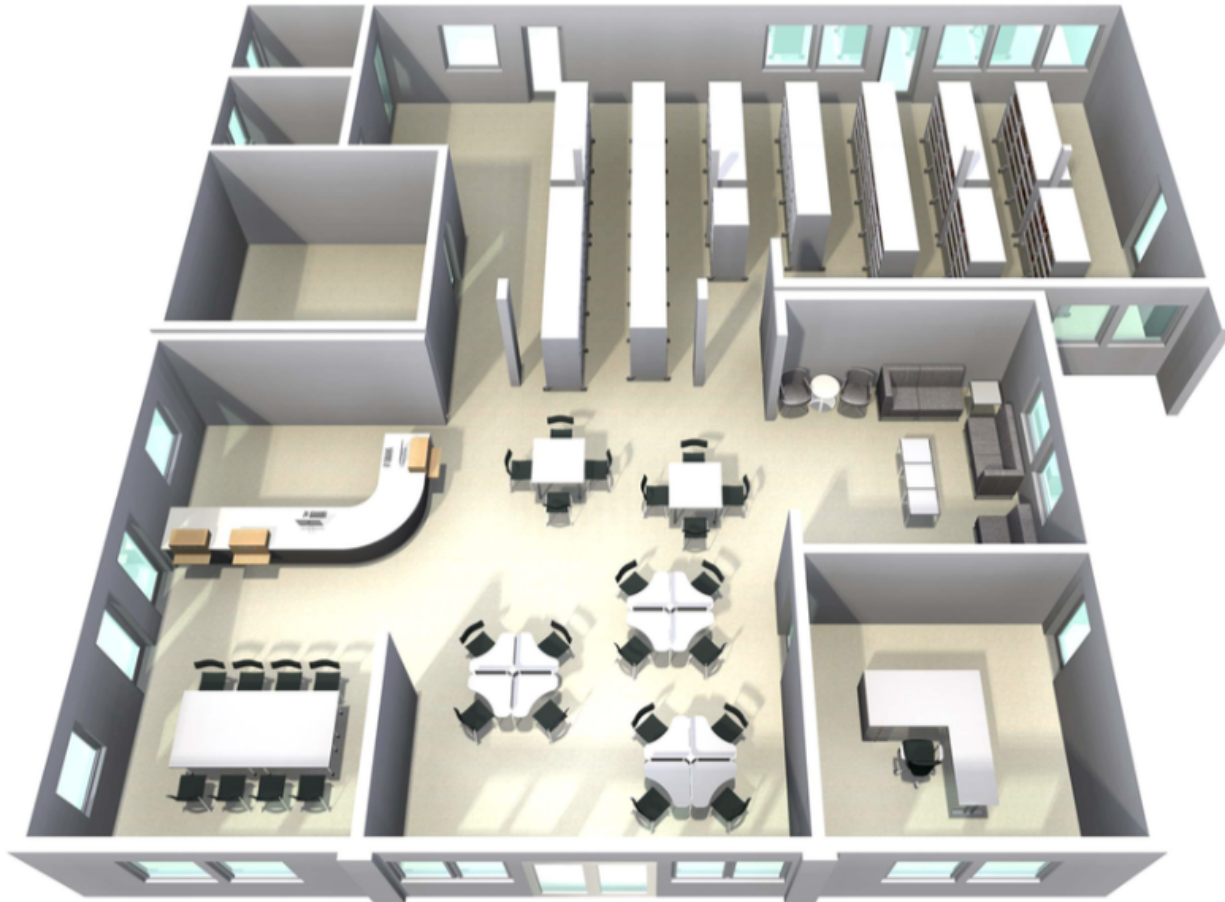
A kapott eredmények közül, három olyan pontot talált városunk kulturális bizottsága, amellyel aktívan kíván foglalkozni és kérem, hogy ezekhez készítsenek számunkra megoldási javaslatokat.

Az alábbi pontokról lenne szó:

1. Sok a kölcsönzésekkel kapcsolatos panasz, amely megjelent az elégedettségmérés szöveges részében is. Ezek oka lehet, hogy kézzel, kölcsönző kártyán, papír olvasójeggyel történik a kölcsönzés, amelyet aztán a gépbe visznek a kollégák.
2. Rövid a könyvtár nyitva tartása.
3. Nem az olvasókat érdeklő könyveket veszi meg a könyvtár.

Jelen helyzetben kérem, hogy ne az anyagi lehetőségek vizsgálatával, hanem a minél jobb megoldás megtalálását tartsák szem előtt.

# Alaprajz a könyvtárról





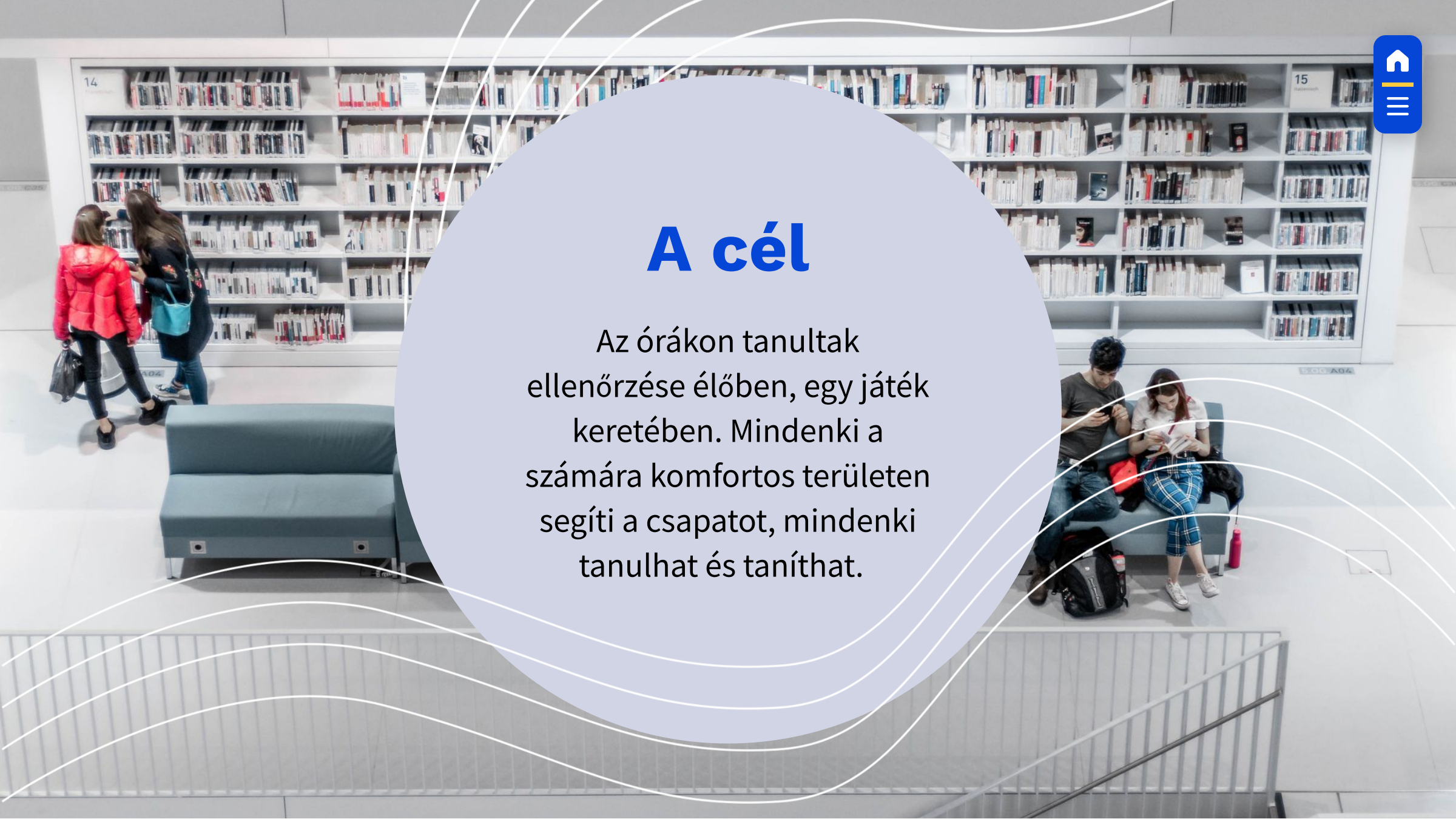
**03**

**CSOPORTOS ZH  
JÁTÉKOKKAL**



# A cél

Az órákon tanultak ellenőrzése előben, egy játék keretében. Mindenki a számára komfortos területen segíti a csapatot, mindenki tanulhat és taníthat.







**Tájékoztatás  
a világ  
megmentésével  
kombinálva**



Milyen állatot vittek be valamely fertőző  
betegség gyanújával 1888 végén Bajáról,  
amiről Gál Lajos kórboncztoni tanársegéd ad  
híradást 1889-ben?



1.

A lépfene és sertésorbánc elleni oltóanyagok  
közül ki félét ajánlja Plósz Béla 1888. október  
5-én?



2.



# Borítékok - a játék alapja.



**ERŐSÉGI - TÁRSALOM**

testétől gyakrabban 80,2% vaha, 6,0% ritkábban mint  
heltérte, 4,1% feltérte egyet, 9,7% feltérte többet.  
Rendbeneg 12,6% jelentős gyakrabban, 41,1% vaha,  
20,0% ritkábban, mint feltérte, 14,1% feltérte egyet,  
24,8% feltérte többet.

**Az életminőség kapcsolatos váratlanok**

Az életminőség kapcsolatos váratlanok (betegségek)  
A 2010-es években az életminőség kapcsolatos váratlanok (betegségek)  
A 2010-es években az életminőség kapcsolatos váratlanok (betegségek)  
A 2010-es években az életminőség kapcsolatos váratlanok (betegségek)

**A depressió és a MSZDM közeli kapcsolata**

Az életminőség kapcsolatos váratlanok (betegségek)  
A 2010-es években az életminőség kapcsolatos váratlanok (betegségek)  
A 2010-es években az életminőség kapcsolatos váratlanok (betegségek)

**A DIABÉTESZ ÉS A PSZICHÉS ZAVAROK**

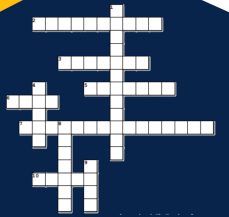
**KÖRNYEZETTEL**

Depresszió, szorongás (generalizált, fóbiák, pánik)  
gátlás és az erőszakos járatok egyik leggyakoribb  
a depresszió egyik formája a szorongásos depresszió.

# Ki volt a szerzője a mellékelt képen látható cikknek?

6/2 9/3 3/5 2/2

A B C D E F G H I J K L  
M N O P Q R S T U V  
W X Y Z



# Fejtsd meg a keresztrejtvényt.

1. A tudomány a végtelen határ című mű szerzője, a lineáris innovációs modell egyik leírója (keresztnevezetéknev formában).
2. Melyik az innováció menedzselési lépésdől közül az, amelyet bármelyik másik lépéssel egyenlő időben lehet végezni?
3. Az egyik cég neve, amelyről a keresztrejtvény címét adó könyv szól.
4. 1966-ban publikáltak egy cikket egy működő chatbotról. Mi volt a chatbot neve?
5. Ugyanann alapított, gyors növekedésű innovációs vállalkozások közös megegyezésre?
6. Melyik szervezetre gondoltunk? A világ könyvtárainak és könyvtári szervezetének ernetőszervezete.
7. Potenciál hely az USA-ban, amely sok ismertetődő IT cégnek az otthona.
8. Egy másik cég neve, amelyről a keresztrejtvény címét adó könyv szól.
9. A T-Systems által támogatott innovációs labor neve.
10. Egy magyar startup neve, aminek a mottója: "Ideas matter".

[+ INFO](#)

Számok vezetnek tovább a következő feladványra!

# Mi lehet a keresőkérdés, ha a mellékelt cikkek a találati lista első 5 helyén vannak?





**04**

**JÁTÉK EGY  
FÉLÉVEN ÁT**



# Az órák célja

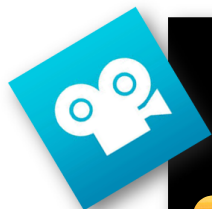
A hallgatók ismereteinek  
bővítése játékos feladatokkal  
és a komfortzóna  
elhagyásával.



# Igényekre szabott tematika

választás / szavazás a félév elején

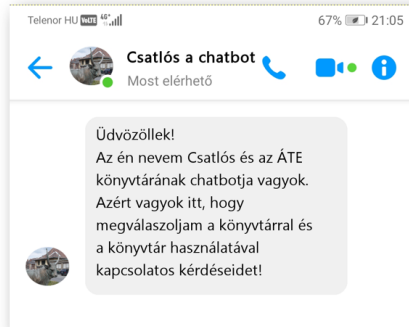
## STOP MOTION (STOP MOTION STUDIO)



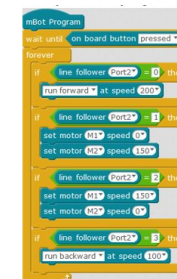
## PROGRAMOZÁS (KODU)

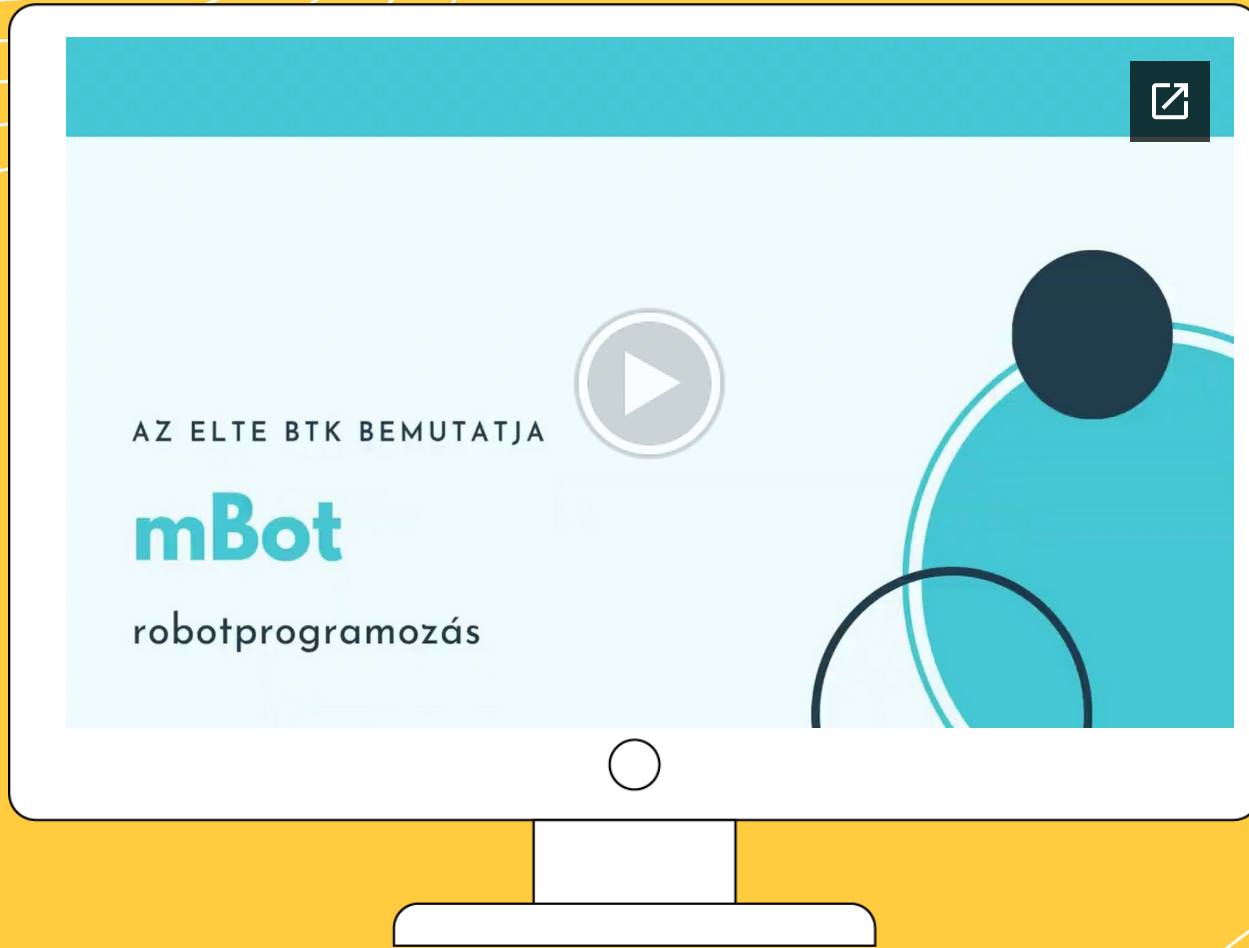


## CHATBOT



## ROBOTOK (MAKEBLOCK MBOT)





# M-BOT programozás



# Interaktív tábla

—  
kihívás és  
tanulás



# Interaktív tábla





**05**

**TAPASZTALATOK**



# Hallgatói visszajelzések

2023 - IKT

Az órák gyakorlatorientáltak, és érdekesek. Még azokat a feladatokat is élveztem, amikről azt hittem, hogy annyira nem fognak közelállni hozzám pl. robot programozás. Az is nagyon jó, hogy bármilyenkérdéssel lehet hozzá fordulni, sosem lekezelő és szívesen segít. Az pedig hab a tortán, hogy a zh-k valamilyen történet köré vannak építve.

Az órai feladatok rendkívül összetett előkészületet igényeltek a tanártól. Sokat dolgozott azon, hogy az óra anyaga, és a képességek, amiket el kellett sajátítanunk, azok könnyen megragadhatók és megtanulhatóak legyenek.

Nagyon tetszett, hogy a kurzus elején szavazhattunk, hogy mikkel szeretnénk foglalkozni.

# Tapasztalatok

**1**

**Megnövekedett  
motiváció.**

**2**

**Bátrabb  
kísérletezés.**

**3**

**Egymás  
mentorálása.**

**4**

**Látszólag  
könnyű, de van  
mögötte munka.**

# Köszönöm a figyelmet!



Winkler Bea

ELTE BTK és ÁTE HFKLM

