

KOVÁCS MIHÁLY¹

KÉMIAÓRA GAMIFIKÁLÁSA A KÖRNYEZETI NEVELÉSÉRT SZABADULÓJÁTÉK SEGÍTSÉGÉVEL

¹ tudományos segédmunkatárs
Eszterházy Károly Katolikus Egyetem
kovacs².mihaly@uni-eszterhazy.hu

A tanulási folyamatok hatékonyabbá tételére irányuló törekvések során egyre nagyobb hangsúly kerül a játékos elemek beépítésére az oktatásba. A szabadulójáték mint innovatív módszer egyre népszerűbbé válik a különböző tantárgyak oktatásában is. Kutatásom célja, hogy feltárja, milyen hatása van a kémiaórákon alkalmazott szabadulójátékoknak 7. és 9. osztályos diákok kognitív struktúrájára.

A kísérletben különböző települések különböző iskoláiba járó diákok vettek részt. A tanulók egy kémiaórán szabadulójátékokkal játszottak. A diákok kognitív struktúrájának változását szóasszociációs teszt segítségével elemeztem, amely interdiszciplináris hívószavakat tartalmazott, hiszen a céloom a környezeti nevelésben való használat vizsgálata volt. Ezt a résztvevők elő- és utótesztként töltötték ki. A kapott adatokat a Garskoff–Houston-módszerrel elemzem, valamint meghatározom a leggyakoribb szóasszociációkat. Emellett a genAI segítségével is vizsgálni fogom a válaszokat.

Kulcsszavak: generatív AI, interdiszciplinaritás, innovatív módszerek