

Igrifikacija pri poučevanju španskega jezika v skupinah starejših odraslih

Klara Hudournik

*Zavod za usposabljanje, delo in varstvo dr. Marijana Borštnarja Dornava
hudournik.klara@gmail.com*

Nives Ličen

*Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani
nives.licen@ff.uni-lj.si*

Marjana Šifrar Kalan

*Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani
marjana.sifrar-kalan@ff.uni-lj.si*

Raziskava je analizirala metode igrifikacije pri poučevanju tujega jezika v skupinah starejših odraslih. Osnovno raziskovalno vprašanje je bilo, kaj menijo učitelji in starejši udeleženci izobraževanja o uporabi igrifikacije pri poučevanju španskega jezika. Uporabljena je bila kvalitativna paradigma raziskovanja. Podatki so bili zbrani z intervjuji, s fokusno skupino in z opazovanjem z udeležbo na tečajih španščine za starejše v študijskem letu 2022/2023 v različnih organizacijah v Sloveniji. Rezultati raziskave kažejo, da so študenti in učitelji prepoznali večinoma pozitivne vplive igrifikacije, predvsem povečanje motivacije. Nekatere elemente igrifikacije (npr. povratne informacije, stopnje, sodelovanje, časovno omejitev, odnos z ljudmi, napredovanje, izzive) so udeleženci doživeli kot primernejše, druge (npr. avatar, lestvico, točke, tekmovanje, značke, izpadanje) kot manj primerne za starejše odrasle. Učitelji se pri tem soočajo z izzivi, vezanimi na značilnosti učenja in poučevanja starejših, ustvarjanje igrifikacije, digitalne kompetence starejših in opremo za izvajanje digitalne oblike igrifikacije.

Ključne besede: igrifikacija, starejši odrasli, tuji jezik, poučevanje španščine, motivacija

Uvod

Uporaba iger v izobraževanju ali učenje in poučevanje z igrami (angl. *game-based learning*) ima že daljšo tradicijo v izobraževanju mladih in tudi odraslih (Grünwald, Kneip in Kozica 2019; Jackson 2017; Plass, Homer in Kinzer 2015; Tay idr. 2022), manj pa je raziskav o teh metodah na področju izobraževanja starejših. Z dolgoživostjo in digitalizacijo se razvijajo nove strategije tudi za poučevanje starejših. Za ciljno skupino starejših odraslih obstaja le nekaj raziskav o igrifikaciji, eden od projektov je bil The Game-Based Learning for Ol-

der Adults – GAMBALOA (Charlier idr. 2012), ki je potekal od leta 2011 do 2013. Večina razvojnih projektov o uporabi igrifikacije pri starejših primarno obravnava uporabo igrifikacije za ohranjanje mentalnega in telesnega zdravja (npr. vaje, rehabilitacija). Rezultati teh raziskav poročajo o pozitivnih vplivih igrifikacije pri starejših (Gellner in Buchem 2022). Manj pa je raziskav na področju izobraževanja in poučevanja tujih jezikov za starejše (García Salvador 2019; Cruz Castillo in Rincón Valderrama 2017).

Naša raziskava je izhajala iz konceptov dolgoživosti, vseživljenjskega učenja, motivacije starejših za učenje in ugotovitev dosedanjih raziskav, da poučevanje z igrami spodbuja motivacijo in zavzetost za učenje pri mladih ter odraslih (Milović 2022, 61) in prispeva k razvoju novih oblik za poučevanje. Zanimalo nas je, kako igrifikacijo pri poučevanju tujega jezika doživljajo in kaj o tej metodi menijo učitelji tujega jezika ter starejši udeleženci izobraževanja v skupinah v slovenskem okolju.

Igrifikacija

Igrifikacija tako v španščini (*gamificación*) kot v slovenščini izhaja iz angleškega pojma *game*, *gamification*. Pojem pomeni prenos konceptov in mehanizmov, ki jih običajno najdemo v videoigrah ali drugih aktivnostih, povezanih z igro, v izobraževalne procese. Najpogosteje srečamo širšo opredelitev, in sicer da igrifikacija pomeni uporabo na igri zasnovanega delovanja, povezovanja, estetike in načinov igralnega razmišljanja v neigralnih kontekstih.

Igrifikacija pomeni uporabo elementov igre v neigralnih situacijah. Uporabljajo se že dolgo znani načini, kot so kocke, žetoni, karte, značke, in novejši digitalni načini, kot so virtualne lestvice, virtualne dobrine. Pojem igrifikacija je povezan s hitrim vzponom digitalnih iger in se pojavlja po letu 2002, še pogosteje po letu 2010. Namen je, kot zapiše Kapp (2012, 10), vključevanje, animiranje, motiviranje za delovanje, spodbujanje učenja in reševanja problemov. Namen igrifikacije ni omalovaževanje resnosti in zahtevnosti učenja, zato se tudi pojavljajo izrazi kot npr. resne igre (angl. *serious games*), temveč predvsem spodbujanje dobrega odnosa do učenja, ustvarjanje prijazne klime v učnih okoljih z vnosom pozitivnih značilnosti igre. Primarni cilj ni zabava, temveč spodbuda pri učenju. Zaradi učinkovitosti uporabe igrifikacije pri učenju zaposlenih so to metodo v svoje izobraževalne programe v delovnem okolju uvedla mnoga podjetja. Hazel Grunewald, Petra Kneip in Arjan Kozica (2019) poročajo, da se z uporabo igrifikacije poveča tudi zapomnitev. V raziskavah, kjer so primerjali izobraževanje v delovnem okolju z uporabo igrifikacije (usposabljanje z igrifikacijo) in brez njene uporabe, so ugotovili, da se je manj ljudi dolgočasilo.

Kljub mnogim prednostim pa je potrebno dodatno raziskovanje, saj so prakse razmeroma nove in dosednji rezultati največkrat pridobljeni v okolju formalnega izobraževanja ali pa usposabljanja odraslih za potrebe dela. Zato teh ugotovitev ne moremo neposredno prenesti na področje neformalnega izobraževanja starejših.

Igrifikacija temelji na uporabi različnih elementov, ki so združeni v skupine. Povzemamo jih po objavah Centra za podporo poučevanju na Univerzi v Mariboru (Univerza v Mariboru 2020, 8–9). Elementi so: komponente, mehanike, dinamike. Med komponente npr. sodijo dosežki, avatarji, značke, lestvice. Med mehanike sodijo povratne informacije, nagrade, tekmovanje, skupinsko delo ipd. Elementi dinamike pa so omejitve (npr. čas), čustva, pripovedi/zgodbe, napredovanje, odnosi.

Razvila so se tudi priporočila za izvedbo metode igrifikacije v šestih korakih (Univerza v Mariboru 2020, 11). Ko učitelj načrtuje igrifikacijo, najprej določi namen, to je odgovor na vprašanje: čemu bo uporabil igrifikacijo, katere potrebe udeležencev bo z njo zadovoljil. Naslednja stopnja je opredelitev pričakovanih izidov izobraževanja. Treba je odgovoriti na vprašanje, kaj se bodo udeleženci naučili, katero znanje ali veščine bodo usvojili z uporabo elementov igrifikacije. Tretja stopnja je podrobno spoznavanje skupine udeležencev; zanima nas, kaj pričakujejo, kakšne izkušnje in predznanje imajo ipd. Nato izberemo digitalna orodja, sistem nagrajevanja in povratnih informacij.

Iz zgornjega zapisa sledi, da je za pripravo igrifikacije treba poznati udeležence in njihovo motivacijo. Raziskave, ki so se ukvarjale z ugotavljanjem motivov starejših za igranje, odkrijejo, da se motivi starejših za igranje in izobraževanje spreminjajo. Ilona Buchem in Carolin Gellener (2022) ugotavljata, da so za starejše pomembni motiv za vključevanje v izobraževanje prav druženje (socialne interakcije) in ohranjanje telesnih ter duševnih zmožnosti, poleg tega tudi sprostitve in razvoj. Učni uspehi (kot učni dosežki), ki so zaželeni pri mladih, za starejše niso tako pomembni. Poznavanje motivacije je pomembno, ker bo motivacija vplivala tudi na pričakovanja in zadovoljstvo z uporabo igrifikacije.

Uporaba igrifikacije pri poučevanju tujih jezikov se je odrazila z raznimi vplivi. Povzemamo po raziskavah, ki so bile izvedene v skupinah mladih ali odraslih (Alcaraz Andreu in González Argüello 2019, 57; Gentry-Jones, Molina-García in Molina-García 2021), a predstavljajo izhodišča tudi za razmislek o igrifikaciji v skupinah starejših. Ugotovili so naslednje vplive:

- stimuliranje aktivnega, zavzetega sodelovanja udeleženca in popestritev učnih vsebin,

- povečanje motivacije,
- ustvarjanje vzdušja zaupanja, ki zmanjšuje stres in tesnobo udeležencev ter jih sprošča,
- spodbujanje ohranjanja in ponotranjanja/usvajanja znanja,
- spodbujanje komunikacije in sodelovalnega dela,
- krepitev samozvesti,
- izboljšanje tolerance do napak.

Glede na pozitivne učinke igrifikacije, ki smo jih ugotovili s pregledom raziskav v tujini (Buchem in Gellener 2022; Grünewald, Kneip in Kozica 2019), smo si zastavili raziskovalna vprašanja, ki se osredotočajo na slovensko okolje. Želeli smo ugotoviti, kako starejši udeleženci izobraževanja doživljajo izbrane elemente igrifikacije, kaj o slednji menijo učitelji ter kako jo uporabiti pri poučevanju tujega jezika v skupini starejših odraslih.

Opis metode raziskovanja

Raziskava je bila izvedena skladno s paradigmo kvalitativnega raziskovanja (Flick 2022). Da bi zagotovili triangulacijo na ravni zbiranja podatkov, smo uporabili tri metode za zbiranje podatkov: (a) opazovanje z udeležbo, (b) polstrukturirani intervju, (c) fokusno skupino. Zbiranje podatkov je potekalo v študijskem letu 2022/2023. Raziskava je potekala v stopnjah, ki so se dopolnjevale. Podatke iz opravljenih fokusnih skupin smo uporabili za pripravo intervjujev z učitelji in smo v enem delu intervjuja o njih učitelje tudi spraševali.

V raziskavo sta bili vključeni dve skupini akterjev: učitelji in starejši študenti. Vsi udeleženci so se informirano strinjali z udeležbo v raziskavi in obdelavo podatkov v raziskovalne namene.

S starejšimi študenti smo izvedli fokusne skupine, v katere je bilo vključenih 16 udeležencev. V fokusni skupini A je sodelovalo šest udeležencev, v fokusni skupini B štirje, v fokusni skupini C pa šest. Da bi dobili čim celovitejši pogled na obravnavano tematiko, ki doslej v slovenskem okolju še ni bila raziskana, smo najprej izvedli organizirano doživetje igrifikacije v skupini starejših udeležencev izobraževanja, nato pa smo pogovore izvedli v treh fokusnih skupinah. Faze so bile naslednje: uvod, organizirano doživetje poučevanja z uporabo igrifikacije, diskusija v fokusni skupini.

Z učitelji smo opravili šest poglobljenih intervjujev. Izbrani so bili učitelji tujih jezikov, ki poučujejo starejše odrasle. Intervjuji so bili sestavljeni iz štirih vrst vprašanj: (1) podatki o intervjuvancu, (2) poznavanje igrifikacije, (3) izkušnje intervjuvanca z igrifikacijo, (4) vprašanja, ki so bila povezana z diskusijo

udeležencev v fokusni skupini. Eden od učiteljev je odgovarjal v španskem jeziku, ostali v slovenskem.

Opazovanje z udeležbo je potekalo od oktobra do decembra 2022, pri tem so nastajali zapiski opazovanj. Vsi pogovori so bili posneti in prepisani. Opravljena je bila analiza zapisov, pri čemer smo uporabljali induktivni in deduktivni pristop. Najprej smo prebrali vse zapise in podatke uredili glede na način njihovega zbiranja, nato pa smo ob pomoči literature oblikovali teme. V naslednjem koraku je sledila tematska analiza zapisov.

Rezultati z razpravo

Rezultate bomo predstavili strnjeno po posameznih temah, ki smo jih oblikovali:

- ¹ igrifikacija in učenje tujega jezika pri starejših odraslih,
- ² vpliv igrifikacije na motivacijo za učenje tujega jezika,
- ³ mnenje o elementih igre, uporabljenih v igrifikaciji,
- ⁴ vloga učitelja pri vpeljavi igrifikacije v poučevanje tujega jezika pri starejših odraslih.

V nadaljevanju bomo opisali ključne ugotovitve raziskave in jih povezali tudi z opisi drugih raziskav. Pri primerjavah moramo biti zelo previdni, saj je večina raziskav o uporabi igrifikacije opravljenih za skupine mladih ali odraslih, naša raziskava pa je vključevala starejše odrasle.

Igrifikacija in učenje tujega jezika pri starejših odraslih

Zanimalo nas je, kako vprašani ocenjujejo uporabo igrifikacije. Tako udeleženci kot večina učiteljev tujih jezikov so naštevali le njene pozitivne vplive vpeljave v poučevanje tujega jezika. Izjemo je predstavljal stres, ki ga je omenil eden izmed učiteljev ob opisu svoje izkušnje z vpeljavo igrifikacije:

Takrat je hodila ena tečajnica, ki zdaj ne hodi več. Ona je bila res takšna, zelo tiha. Ona je imela rajši slovnico, rajši bolj vaje. To je obvladala. Ji je bilo neprijetno govorit. Si jo moral pač pozvat. In je bila zelo zaprta oseba. Ni delila informacije o sebi. [...] [M]islil, da je tudi ta kviz za njo bil težek. [...] Mogoče ravno zato, ker je bilo »izberi vprašanje«. In potem je bila ona: »Oh, a znam ali ne znam.« [Učitelj 4]

Dva udeleženca sta bila skeptična glede uspešnosti učenja na tak način. Njuno mnenje ali dvom je bil, ali se na tak način (tj. z uporabo igrifikacije) udeleženci enako dobro naučijo tujega jezika.

Starejši odrasli (udeleženci) so med vplivi vpeljave igrifikacije v poučevanje španščine naštevati:

- povečanje motivacije,
- povečanje užitka ob učenju,
- popestritev,
- omogočanje ponovitve, utrjevanja ali zapomnitve besed,
- spodbudo za medsebojno komunikacijo in sodelovanje,
- spodbudo za vračanje k učenju,
- povečanje zavzetosti za učenje,
- sprostitve,
- ustvarjanje prijetne klime na tečaju,
- porajanje želje po težjih nalogah, izzivih in spodbudo, da si sami postavijo svoje izzive,
- razvoj dobre dejne tekmovalnosti,
- povečanje prispevka posameznika (še posebej introvertiranih udeležencev) ter
- spodbudo, da začnejo eksperimentirati (preizkušati).

Tudi učitelji so menili, da vpeljava igrifikacije v poučevanje tujega jezika vpliva na povečano sodelovanje (med udeleženci) in zavzetost za učenje, udeležence spodbudi, da se njihovo učenje nadaljuje tudi doma, poveča njihov užitek ob učenju ter pripomore k temu, da se sprostijo. Izpostavili so, da se z vključitvijo igrificiranih dejavnosti poveča prispevek bolj zadržanih ali, kot je nekdo dejal, introvertiranih udeležencev. V nasprotju z dvema udeležencema/študentoma, ki sta podvomila v učinkovitost igrifikacije pri usvajanju jezika, učitelji menijo, da je učenje starejših s to metodo na splošno učinkovitejše. To pripisujejo povečanim interakcijam med udeleženci in vključevanju različnih čutil ter čustev, ki udeležencem omogočijo dolgotrajnejšo zapomnitev učnih vsebin.

Če primerjamo rezultate naše raziskave in rezultate drugih znanstvenih raziskav, ugotovimo, da se naštetih vplivov, ki jih omenjajo učitelji in študenti, vključeni v našo raziskavo, ujema z večino vplivov, ki jih opredeljujejo v svojih raziskavah tako raziskovalci ciljne skupine starejših odraslih kot tudi raziskovalci drugih ciljnih skupin. Izpostavimo lahko podobnost z rezultati raziskave Anne Dalmases Muntané (2017), kjer so bili med vplivi igrifikacije prav tako omenjeni povečana motivacija in zavzetost za učenje, užitek ob učenju ter povečanje vztrajanja in vračanja k učni dejavnosti. Naši rezultati potrjujejo ugotovitve Laure García Costa (2021), ki trdi, da igrifikacija udeležencem

omogoča delanje napak, učenje iz njih in razvijanje tolerance do delanja napak.

Največje razhajanje opazimo v primerjavi z ugotovitvijo Jasmine Kene (2021), ki zapiše, da igrifikacija omogoča zmanjševanje stresa. Kljub temu da je bilo veliko udeležencev naše raziskave mnenja, da igrifikacija sprošča, pa je eden izmed učiteljev menil, da lahko pri nekaterih udeležencih povzroči stres. Prav tako so udeleženci omenjali stres v primeru prekratke časovne omejitve, učitelji pa v primeru nerazumevanja navodil s strani starejših. Iz tega lahko sklepamo, da na splošno igrifikacija sicer omogoča sprostitev udeležencev v jezikovnem izobraževanju starejših, vendar lahko v primeru neustreznih pogojev na starejše odrasle deluje tudi stresno.

Vpliv igrifikacije na motivacijo za učenje tujega jezika

Večina raziskav poroča o pozitivnem vplivu igrifikacije na motivacijo za učenje, zato nas je zanimalo, ali bodo te ugotovitve potrdili tudi udeleženci naše raziskave. Večina vprašanih (študenti) je tudi v naši raziskavi povedala, da je igrifikacija vplivala na to, da so bili bolj motivirani za učenje. Večina starejših študentov je povedala, da so ob vključitvi igrifikacije v poučevanje španščine pri sebi zaznali povečanje notranje motivacije. Aktivnosti so izvajali za lastno veselje, iz lastnih želja. Tako npr. udeleženec 1 in udeleženec 4 v fokusni skupini B navedeta:

To sem delala zase. [...] To absolutno, da vidim zase, koliko znam. [...] Sigurno, da notranja. Men, recimo, ni za tista tekmovanja, al pa kaj bo nekdo reku, al pa [...] da bo kdo vidu, da ne vem. Men to nč ne pomen. Men je važen tist, da sem to kucnla, pa sem vidla, da je prou. To je blo za tuki not, ne za tam gor [na lestvici na tabli]. [Udeleženec 1]

Meni je blo za zunanji svet bl mal zdej. Jes to zdej delam vse izključno zarad sebe. [Č]e bi bla mlada, bi blo najbrž drugač. Ampak zdej pa je to pač moj hobi [...] in mi je [...] samo moje [pomembno]. [Udeleženec 4]

Poleg tega so omenili, da so igrifikacijo doživeli kot zunanjo spodbudo. Po njihovih besedah sodeč so namreč zunanji dejavniki (točke, lestvice) spodbudili zanimanje, da bi dosegli določne rezultate.

Mnenja učiteljev niso bila tako poenotena. Nekateri so menili, da se pri vključitvi igrifikacije v poučevanje tujega jezika poveča notranja motivacija, drugi, da se poveča zunanja motivacija, tretji, da se povečata obe. Poudarili so, da je povečanje ene ali druge odvisno predvsem od posameznika in od tega, kateri elementi igre so uporabljeni.

Tudi pri tej temi se ugotovitve naše raziskave skladajo s spoznanji raziskave Deterdinga idr. (2011), ki zapišejo, da se razvoj notranje in zunanje motivacije razlikuje glede na vrsto ljudi, kontekst, čas. Po mnenju vključenih v našo raziskavo je bil, podobno kot pri ugotovitvah drugih raziskav (npr. Fontanus 2021; Kene 2021; Moreno 2019), ključen učinek igrifikacije na razvoj notranje motivacije. Ugotovitve naše raziskave so skladne tudi z ugotovitvami Morena (2019), ki zapiše, da se notranja motivacija udeležencev povečuje s pomočjo sprotno povratne informacije in ne le s prikazom končnih dosežkov. Te ugotovitve vodijo tudi v oblikovanje načela za organizacijo učnih ur pri izobraževanju starejših: pomembno je poudarek namenjati prikazovanju sprotnih dosežkov in napredka.

Mnenje o elementih igre, uporabljenih v igrifikaciji

Naslednja tema se osredotoča na to, kako starejši udeleženci izobraževanja doživljajo posamezne elemente igre. Starejši študenti so ocenili, da so bile v igrifikaciji, ki je bila uporabljena na tečaju španščine, dobrodošle povratne informacije, stopnje in časovna omejitve. Pri tem so nekateri še posebej poudarili, da je pogoj za vključitev elementa časovne omejitve to, da je časovna omejitev taka, da imajo dovolj časa, da nalogo rešijo. Če bi imeli premalo časa, bi jim časovna omejitev predstavljala stres in zato bi raje izbrali delo brez nje.

Zanimiva je ugotovitev, da so udeleženci raziskave nekatere komponente igrifikacije, to so avatar, lestvica, točke, označili za nepotrebne ali celo nezaželenne. To povezujemo s tem, da se starejši na tečaju španščine večinoma učijo za »lastno veselje« (notranja motivacija) in ne zaradi zunanje potrditve ter dokazovanja (npr. doseganja točk, potrdil, stopnje izobrazbe). Primer elementa, do katerega so imeli različen odnos, je avatar. Da bi bolje spoznali odnos do uporabe avatarja, bi sicer morali raziskovanje nadaljevati še z uporabo drugih metod za zbiranje podatkov. Avatar se je namreč izkazal za element, ki se je nekaterim zdel primeren, saj jim je predstavljal popestritev, drugi pa so ga označili za nepomembnega, vendar ne nujno neprimerne. Določeni učitelji so opozorili, da je primernost tako avatarjev kot virtualnih dobrin odvisna od posameznika, saj se nekateri starejši bolj zanimajo za računalništvo in digitalne elemente, drugi manj.

Po mnenju študentov in učiteljev so za starejše odrasle primerni elementi igrifikacije povratne informacije, stopnje, časovne omejitve. Nagrade pa so bile navedene kot ustrezne le v primeru besednih pohval. Primerni so se jim zdeli tisti elementi, ki spodbujajo dobre medsebojne odnose in sodelovanje.

Kot manj primerne pa so ocenili lestvice, točke, tekmovanje in značke. Udeleženci so tem dodali še element izpadanje. Starejšim odraslim se namreč zdi

zelo pomembno, da na tečaju španščine vsi udeleženci sodelujejo pri vseh aktivnostih in nalogah, zato tiste elemente, ki nekoga izločijo, ocenjujejo kot manj zaželeni ali celo neprimerne. Starejši študenti bolje sprejemajo sodelovalne kot tekmovalne igre. To je mogoče povezano s tem, da starejši tečaj španščine obiskujejo med drugim tudi zato, da se družijo. Tekmovalne igre so pri učenju španščine s strani starejših odraslih slabše sprejete, saj, kot navajajo, nimajo več tolikšne potrebe po dokazovanju ali primerjanju in jim je ljubše skupno doseganje uspehov. Tako udeleženec 6 v fokusni skupini C navaja:

Mislim, da se mi učimo za sebe, ne za neke napredke, ki bodo javno znani. [...] Mislim, da ne rabimo nekih potrditev v tekmovanju.

Naše ugotovitve o doživljanju elementov igrifikacije s strani starejših študentov težko primerjamo z drugimi raziskavami, saj tovrstnih raziskav ni veliko. Ugotovitve za določene elemente se ujemajo z nekaterimi ugotovitvami Altmeyerja, Lessela in Krügerja (2018), Carolin Gellner in Ilone Buchem (2022) in Qiuja, Suna in Zuoja (2017). Njihovi rezultati kažejo pozitivno dožemanje pripovedi, napredovanja, povratnih informacij in izzivov ter negativno dožemanje točk, značk, lestvic.

Ugotovitve glede dožemanja avatarjev in časovnih omejitev pa se razhajajo. Udeleženci raziskave Carolin Gellner in Ilone Buchem (2022) so namreč pripovedi in časovne omejitve ocenili za najmanj motivacijske elemente, udeleženci v raziskavi Altmeyerja, Lessela in Krügerja (2018) pa so avatarje označili za pomenljive in pomembne. Vse raziskave pa kot zaželeni ocenjujejo spodbude za preizkušanje, kar je po mnenju Cristine Alcaraz Andreu in Vicente González Argüello (2019, 67) povezano prav z avatarjem.

Starejši odrasli se po različnih raziskavah sodeč na določene elemente igrifikacije odzivajo podobno, pri drugih pa se pojavljajo razlike. Skupna ugotovitev tako naše kot tudi drugih raziskav je pozitivno ocenjevanje sodelovalnih iger oz. sodelovanja kot elementa igre ter negativno ocenjevanje tekmovalnih iger oz. elementa tekmovanja. Kot zapišejo Altmeyer, Lessel in Krüger (2018, 455), so starejši naveličani tekmovanja in se ga izogibajo. Pri aktivnostih se jim zdi pomembno, da izmenjujejo ideje z drugimi, si pomagajo in sodelujejo (Gellner in Buchem 2022, 601–603). Naša ugotovitev se sklada tudi z raziskavo Bissladna in Lesley Clark (2016, 198), katere rezultati so pokazali, da je večina starejših študentov v izobraževalnih programih Centra za vseživljenjsko učenje (Centre for Lifelong Learning) na Škotskem pri učenju iskala užitek in zadovoljstvo.

Čeprav so udeleženci favorizirali sodelovanje, se je pojavilo tudi mnenje, da včasih raje igrajo sami, predvsem v primeru preizkušanja lastnega znanja. Starejši študenti radi individualno igrajo igre, ki jih intelektualno stimulirajo in s katerimi preverjajo svoje znanje, kot ugotavljajo tudi Blocker, Wright in Boot (2014 v Buchem, Gellner in Müller 2021).

Vloga učitelja pri vpeljavi igrifikacije v poučevanje tujega jezika pri starejših odraslih

V individualnih pogovorih z učitelji (intervjuji) nas je zanimalo, kaj vprašani menijo o vlogi učitelja ter o tem, kakšni so izzivi pri vpeljavi igrifikacije v izobraževalni skupini starejših. Na osnovi analize intervjujev z učitelji smo ugotovili, da ima učitelj pomembno vlogo pri pripravi in ustvarjanju igrifikacije, pri vodenju in izpeljavi igrifikacije ter pri evalvaciji, kar je skladno tudi z drugimi raziskavami (npr. z raziskavo Cámara Estrelle 2012). Vpeljava igrifikacije od učitelja zahteva veliko specifičnega znanja in dela.

Že pred začetkom priprave in v fazi priprave igrifikacije mora učitelj po besedah intervjuvancev v naši raziskavi:

- preučiti metodo igrifikacije (se informirati o metodi, pregledati primere igrifikacije),
- pregledati in izbrati vsebino oz. temo igrifikacije, ki bo primerna za starejše odrasle,
- poiskati ustrezen kontekst, znotraj katerega bo igrifikacija smiselno vključena,
- opredeliti cilje, ki jih želi z igrifikacijo doseči,
- analizirati lastnosti skupine (omejitve udeležencev, njihove osebnosti, učinkovitost delovanja v skupinah/parih/individualno, raven znanja skupine, dinamika skupine, zanimanja udeležencev ipd.) ter
- določiti težavnost nalog v aktivnosti (med njimi naj bodo tudi naloge, ki udeležencem predstavljajo izziv).

V primeru, da želi učitelj z igrifikacijo doseči, da se zmanjšajo razlike med najslabšimi in najboljšimi udeleženci, mora prepoznati razlike ali primanjkljaj v znanju »šibkejših« udeležencev in te vsebine (ali komunikacijske spretnosti) ustrezno vključiti v igrificirane aktivnosti. Intervjuvanci so poudarili, da so učitelji pri uporabi metode igrifikacije samostojni ustvarjalci. Čeprav so včasih nekatere igrificirane aktivnosti že pripravljene in je učiteljeva naloga »zgolj« to, da jih poišče in po potrebi prilagodi, pa v večini primerov (še posebej v primeru španščine) v naslednji fazi prevzame vlogo ustvarjalca učnega gradiva

oz. razvijalca tehnik in metode igrifikacije. Pri tem mora opraviti vsaj naslednje:

- določiti pravila dejavnosti (npr. kakšna je razporeditev – pari/skupine/individualno delo),
- določiti potek dejavnosti (pri tem mora postaviti jasno strukturo),
- pripraviti rezervni načrt za primer, da kaj ne bi delovalo, ter
- časovno opredeliti trajanje dejavnosti.

Pred izvedbo igrifikacije je po besedah učiteljev pomembno, da učitelj preveri, ali je klima v skupini ustrezna. Če ni primerna, mora primerno ozračje ustvariti ali igrifikacijo umakniti iz načrta za tisto učno uro. V fazi izvedbe igrifikacije ima učitelj vlogo voditelja dejavnosti, ki mora jasno povedati navodila. Teh ne sme biti preveč in ne smejo biti prezapletena.

Po navajanju učiteljev se z izvedbo igrifikacije delo učitelja ne zaključí. Izvedbi naj bi namreč sledila evalvacija, za katero naj bi poskrbel učitelj. Njegova naloga pri tem je, da evalvira:

- doseganje zastavljenih ciljev,
- znanje (to lahko naredi na impliciten način ali organizira samopreverjanje s strani udeležencev) ter
- svoje delo (v obliki samoevalvacije).

Lourdes Bermejo García (2004 v Cámara Estrella 2012, 51–52) trdi, da je pri pripravi igrifikacije pomembno, da učitelj predhodno analizira lastnosti, interese in potrebe učne skupine ter hkrati upošteva cilje, vsebine, metode in evalvacijo. Predvsem pa je pomembno, da metodo pred izvedbo dobro pozna. Te naloge opredelijo tudi učitelji v naši raziskavi. Pri evalvaciji poudarijo, da mora biti pri starejših odraslih ta ustrezna pričakovanjem starejših udeležencev. Po mnenju učiteljev je najbolje, če je evalvacija bodisi v obliki samoevalvacije študentov bodisi implicitna (tj. kolateralna dejavnost z drugo dejavnostjo). Učitelji v naši raziskavi so povedali, da so v fazi priprave igrifikacije zelo velik poudarek namenili analizi lastnosti skupine (analiza zmožnosti, stilov in namenov učenja, omejitev itd.). Zelo poudarjajo, da je treba upoštevati posebnosti učenja starejših študentov.

Raziskava je pokazala, da se učitelji tujih jezikov pri vpeljavi igrifikacije v poučevanje tujega jezika soočajo z različnimi ovirami in izzivi. Nekaterе ovire pri vpeljavi igrifikacije pri starejših lahko učitelj z ustreznimi prilagoditvami pri pripravi igrifikacije odpravi ali zmanjša, z drugimi pa se mora ustvarjalno spoprijeti.

Učitelji so omenjali naslednje skupine ovir pri izvajanju igrifikacije:

- težave starejših odraslih s sluhom in vidom, kognitivne omejitve pri nekaterih starejših, poslabšanje vzdrževanja pozornosti pri starejših, njihovo nerazumevanje ali slabše razumevanje navodil,
- za izvedbo igrifikacije se porabi več časa, kot je bilo predvideno,
- nesodelovanje starejših v igrifikaciji, nezanimanje starejših odraslih za igrificirano aktivnost,
- starejši ne znajo uporabljati digitalnih orodij (nizka digitalna pismenost), nimajo ustrezne digitalne opreme (digitalna neopremljenost),
- možnost tehničnih težav, tehnično neustrezna opremljenost učnega okolja,
- strokovno nepoznavanje metode s strani učitelja ter
- priprava in oblikovanje igrifikacije, ki vzameta veliko časa.

Kot glavne izzive pri izvajanju igrifikacije so intervjuvani učitelji našli:

- kako jo izvajati tako, da za udeležence ne bi bilo stresa, temveč da bi igrifikacija predvsem prispevala k sprostitvi;
- kako jo pripraviti, da bo primerna za starejše, in sicer tako, da udeleženci ne bodo imeli občutka, da se jih obravnava kot otroke, torej kako se izogniti nenamerni infantilizaciji;
- kako jo izvajati tako, da se dejavnost ne pretvori zgolj v zabavo, katere cilj ni več učenje tujega jezika in kjer zastavljeni izobraževalni cilji ob zaključku izobraževalne enote niso doseženi.

Ugotovitve naše raziskave so skladne z ugotovitvami Vanduheja, Muessere Cemal Nat in Hasana (2020), Morena (2019), Ilone Buchem, Carolin Gellner in Jane Müller (2021) ter Laure García Costa (2021). Pri tem so nekatere ovire (npr. okvara vida, sluha, fizične okoliščine) v besedilu Cámare Estrelle (2012) in v besedilu *Skupni evropski jezikovni okvir* (Ministrstvo Republike Slovenije za šolstvo in šport 2011) navedene (le) kot dejavniki, na katere mora biti učitelj pozoren pri vpeljavi igrifikacije v poučevanje.

Omeniti moramo, da učitelji v naši raziskavi niso posebej izpostavili tekmovalnosti kot ovire kakor Hamari, Jonna Koivisto in Sarsa (2014), vendar pa so to nakazali pri opredelitvi tekmovanja kot elementa, ki lahko negativno vpliva na samozavest udeležencev in ustvarja destimulativno klimo.

Naša raziskava opozarja tudi na določene izzive oz. ovire, ki so povezane s spoznavnimi zmožnostmi/spoznavnim razvojem v pozni odraslosti (gl. Zavrl 2015) in jih druge raziskave igrifikacije ne omenjajo.

Zaključek

Jezikovno izobraževanje starejših se razvija kot novo področje, ki potrebuje tudi posebne didaktične metode. Specialne didaktike jezikov odgovarjajo na ugotovitve, da je jezikovno izobraževanje starejših povezano z motivacijo starejših, ki se razlikuje od motivacije odraslih. Starejši si želijo novega znanja, toda poleg tega je motivacija za izobraževanje povezana tudi s potrebo po druženju, strukturiranju časa, osmišljanju dejavnosti. V raziskavi o pomenu igrifikacije pri poučevanju španskega jezika smo ugotovili, da učitelji in študenti opazijo veliko pozitivnih učinkov igrifikacije: večjo motivacijo za učenje, povečanje užitka ob učenju, spodbudo za ponovitve, utrjevanje in razvoj medsebojnih odnosov. Kot neprijetno posledico so nekateri omenili možnost za povečanje stresa. Starejši udeleženci so se pozitivno odzvali na povratne informacije, stopnje, sodelovanje in časovno omejitve. Večina udeležencev je komponente, kot so avatar, lestvica in točke ter tekmovanje in izpadanje, označila za nepotrebne ali celo nezaželene. Starejši po naših ugotovitvah pri poučevanju španščine bolje sprejemajo sodelovalne kot tekmovalne igre, saj je zanje pomembnejše druženje in nimajo tolikšne želje po tekmovanju, primerjanju ter dokazovanju.

V raziskavi je bila izpostavljena tudi težava, da – še posebej v primeru španščine – ni ustreznega nabora že pripravljenih igrificiranih aktivnosti, ki bi učitelju omogočile večkratno vključevanje igrifikacije v poučevanje. Kot omejitve so omenili tudi to, da so za pripravo kakovostne igrifikacije za določeno ciljno skupino potrebna posebna znanja in kompetence za ustvarjanje igrificiranih vsebin na računalniku. Potrebovali bi strokovnjake, ki bi pripravljali igrificirane aktivnosti za poučevanje tujega jezika za starejše odrasle.

V Sloveniji še nimamo raziskav o igrifikaciji pri poučevanju tujega jezika pri starejših odraslih, zato smo izhajali le iz tujih raziskav, ki pa tudi niso zelo pogoste. Ker je tovrstnih raziskav razmeroma malo, bi bilo treba spoznanja raziskave, ki jo predstavljamo v pričujočem prispevku, dopolniti z nadaljnjimi empiričnimi raziskavami na primeru drugih skupin starejših, ki se učijo španskega jezika v drugih organizacijah, in na primeru poučevanja drugih tujih jezikov. Nadaljevanje raziskovanja bi moralo vključiti skupine starejših študentov v različnih okoljih, pri poučevanju različnih tujih jezikov in na različnih ravneh znanja.

V opravljeno raziskavo so bili vključeni nekateri elementi iger (avatar, lestvica, točke, stopnje, sodelovanje, tekmovanje, povratne informacije, časovna omejitve), ostaja pa še veliko drugih elementov, za katere bi bilo prav tako zanimivo izvedeti, kako se starejši odrasli nanje odzivajo. Upamo, da

bo naša raziskava odprla niz novih, ki bodo prinesle nove uvide na področje izobraževanja starejših.

Literatura

- Alcaraz Andreu, C., in V. González Argüello. 2019. »Gamificación y ELE: ¿Moda Pasajera o ha Venido Para Quedarse?« *E-SEDLL* 2:57–73.
- Altmeyer, M., P. Lessel in A. Krüger. 2018. »Investigating Gamification for Seniors Aged 75+.« V *Proceedings of the 2018 on Designing Interactive Systems Conference*, uredila K. Ilpo in L. Youn-Kyung, 453–458. New York: Association for Computing Machinery.
- Bermejo García, L. 2004. *Gerontología educativa: cómo diseñar proyectos educativos con personas mayores*. Médica Panamericana.
- Blocker, K. A., T. J. Wright in W. R. Boot. 2014. »Gaming Preferences of Aging Generations.« *Gerontechnology: International Journal on the Fundamental Aspects of Technology to Serve the Ageing Society* 12 (3): 174–184.
- Buchem, I., C. Gellner in J. Müller. 2021. »Application of the Octalysis Framework to Gamification Designs for the Elderly.« V *ECGBL 2021: Proceedings of the 15th European Conference on Game Based Learning*, uredil P. Fotaris, 260–267. Brighton: Academic Conferences International Limited Reading.
- Cámara Estrella, Á. M. 2012. »El Juego en las Personas Mayores: Una Vía de Desarrollo Personal.« *Revista Portuguesa De Pedagogia* 46 (1): 37–56.
- Charlier, N., M. Ott, B. Remmele in N. Witton. 2012. »Not Just for Children: Game-Based Learning for Older Adults.« V *ECGBL 2012: Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning*, uredil P. Felicia, 102–108. Reading: Academic Publishing International.
- Cruz Castillo, A. L., in L. T. Rincón Valderrama. 2017. »Gerontología Educativa un Horizonte Pedagógico para la Inclusión de Personas Adultas Mayores.« *La Revista Asociación Colombiana de Gerontología y Geriatria* 31 (1): 2392–2405.
- Dalmases Muntané, A. 2017. »Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE.« V *E-eleando: Ele en Red* 4. Serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE. Trinidad: Universidad de Alcalá.
- Deterding, S., D. Dixon, R. Khaled in L. Nacke. 2011. »From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'.« V *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference; Envisioning Future Media Environments*, uredili A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran in I. Hammoda, 9–15. New York: Association for Computing Machinery.
- Flick, U. 2022. *An Introduction to Qualitative Research*. Los Angeles: Sage.
- Fontanus. 2021. *IO1: Zbirka metod in učnih pristopov za razvijanje ustvarjalnih spretnosti na področju izobraževanja odraslih*. Budimpešta: Fontanus.
- García Costa, L. 2021. »Influencia de la Gamificación en el Aprendizaje de Español como Lengua Extranjera.« Magistrsko delo, Universidad de Jaén.
- García Salvador, A. M. 2019. »Duolingo y la Tercera Edad: Un Estudio con Apre-

- dientes de Español Lengua Extranjera.« Magistrsko delo, Instituto politécnico de Leiria.
- Gellner, C., in I. Buchem. 2022. »Evaluation of a Gamification Approach for Older People in E-Learning.« V *INTED 2022: 16th Annual International Technology, Education and Development Conference*, uredili L. G. Chova, A. Lopez in I. Candel Torres, 596–605. Valencia: International Academy of Technology, Education and Development.
- Gentry-Jones, J., A. R. Molina-García in P. F. Molina-García. 2021. »La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés.« *Dominio de las Ciencias* 7 (1): 722–730.
- Grünewald, H., P. Kneip in A. Kozica. 2019. »The Use of Gamification in Workplace Learning to Encourage Employee Motivation and Engagement.« V *The Wiley Handbook of Global Workplace Learning*, uredila V. Hammiller Kenon in S. Vasant Palsole, 557–575. New York: Wiley.
- Hamari, J., J. Koivisto in H. Sarsa. 2014. »Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.« V *HICSS '14: Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Science*, uredil R. H. Sprague, 3025–3034. Washington, DC: Institute of Electrical and Electronics Engineers.
- Jackson, D. 2017. »Can Games Help Creative Writing Students to Collaborate on Story-Writing Tasks?« *International Journal of Game-Based Learning* 7 (3): 38–50.
- Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New York: Wiley.
- Kene, J. 2021. »Z igrifikacijo do učne motivacije.« V *EDUizziv: mednarodna konferenca »Aktualni pristopi poučevanja in vrednotenja znanja«*; 16.–18. februar 2022, uredili P. Cimerman, S. Jurjevčič, K. Lenič, M. Orel in M. A. Queiruga Dios, 115–122. Ljubljana: EDUvision.
- Mark, R., Bissland, V., in Hart, L. 2016. »Unlocking Potential for Later Life Learning: Engaging Adults in Their Own Learning in a University Setting; A Case Study from Scotland.« V *Universities and Engagement*, uredili J. Field, B. Schmidt-Hertha in A. Waxenegger, 192–202. London: Routledge.
- Milovič, M. 2022. »Igrifikacija v izobraževanju.« V *Kako (še) spodbujati zaposlene*, uredila E. Boštjančič in Ž. Lep, 59–72. Ljubljana: Založba Univerze v Ljubljani.
- Ministrstvo Republike Slovenije za šolstvo in šport. 2011. *Skupni evropski jezikovni okvir: učenje, poučevanje, ocenjevanje*. Ljubljana: Ministrstvo Republike Slovenije za šolstvo in šport.
- Moreno, I. D. 2019. »Gamification of Foreign Language Mobile-Learning: A Quantitative Study on Spanish-as-a-Foreign Language Adult Learners' Satisfaction, Perception, Motivation, and Knowledge.« Doktorska disertacija, Kaiser University.

- Plass, J. L., B. D. Homer in C. K. Kinzer. 2015. »Foundations of Game-Based Learning.« *Educational Psychologist* 50 (4): 258–283.
- Qiu, L., K. Sun in M. Zuo. 2017. »Gamification on Senior Citizen's Information Technology Learning: The Mediator Role of Intrinsic Motivation.« V *ITAP 2017: Human Aspects of IT for the Aged Population. Aging, Design and User Experience*, uredila J. Zhou in G. Salvendy, 461–476. Vancouver: Springer.
- Tay, J., Y. M. Goh, S. Safiena in H. Bound. 2022. »Designing Digital Game-Based Learning for Professional Upskilling: A Systematic Literature Review.« *Computers and Education* 184:104518.
- Univerza v Mariboru. 2020. »Igrifikacija: strokovna podlaga.« https://didakt.um.si/oprojektu/projektneaktivnosti/Documents/Igrifikacija_januar2020_final.pdf.
- Vanduhe, V. Z., M. Nat in H. F. Hasan. 2020. »Continuance Intentions to Use Gamification for Training in Higher Education: Integrating the Technology Acceptance Model (TAM), Social Motivation, and Task Technology Fit (TTF).« *IEEE Access* 8:21473–21484.
- Zavrl, K. 2015. »Učenje španščine kot tujega jezika v pozni odraslosti.« Diplom-ska naloga, Univerza v Ljubljani.

Gamification in Teaching Spanish in Groups of Older Adults

The purpose of this paper is to shed light on the research that has analysed the method of gamification in teaching foreign languages to groups of elderly adults. The main research question was to find out the views of teachers and elderly people taking part in a Spanish course in which the gamification method was used. We used a qualitative research paradigm; the data were collected through interviews, discussion groups and observations in various Spanish courses for older adults organized in Slovenia during the 2022/2023 academic year. The results showed that both participants and teachers mostly perceived positive effects of gamification, the main effect being higher motivation. Some elements of gamification (e.g. feedback, levels, participation, time limits, relationships with people, progression, challenges) were identified by participants as appropriate, while others (e.g. avatar, leaderboard, points, competition, badges, dropout) were considered as less appropriate for older adults. The teachers report the challenges they faced in relation to the use of gamification: the characteristics of older people's learning, the creation of gamification, the older people's digital competences and equipment to implement a digital form of gamification.

Keywords: gamification, older adults, foreign language, teaching Spanish, motivation