

**37. Országos Tudományos Diákköri Konferencia
Eger, 2025.**

SUS × JOS

Pályázó: Szabó Boróka

Témavezető: Dr. Bartha Sándor egyetemi docens

Tartalom

Tartalom.....	2
1. Bevezető	3
1.1. Szinopszis	3
1.2. Motiváció.....	3
2. Alkotási folyamat.....	3
2.1. A tanulási nehézségről	4
2.2. Fejlesztőpedagógiai foglalkozások helyszíne és menete	4
2.3. Kidolgozott játék bemutatása	5
3. Záró gondolatok.....	5
4. Irodalom	6
5. Mellékletek.....	6
5. 1. Első melléklet	6
5. 2. Második melléklet	7
5. 3. Harmadik melléklet	7

1. Bevezető

1.1. Szinopszis

Pályamunkám egy izgalmas szorzótábla tanító társasjáték, mely elsősorban azon 14-18 éves tanulási nehézségekkel küzdő gyermekek számára készült, akiknek nem sikerült maradéktalanul elsajátítaniuk a szorzást az iskolai tanterv által meghatározott időintervallumban. Munkám részét képezi a csomagolás, mely a forgalmazó KiBaBo cég logóját is magában foglalja. A KiBaBo saját családi vállalkozásunk lesz a jövőben.

1.2. Motiváció

A játékot édesanyám rendelte meg tőlem, aki fejlesztőpedagógusként is elhivatottan foglalkozik a rábízott tanulókkal. Megfigyelése szerint sokaknál a szorzótábla használata is gondot jelent dacára annak, hogy már 14-18 évesek. Úgy ítélte meg, egy számukra tervezett társasjátékkal könnyen átlendíthetné őket ezen nehézségen.

2. Alkotási folyamat

Édesanyám szaktudására valamint elismert szakirodalmi források képezik munkám alapját. Figyelembe vettem a játék elsődleges felhasználási környezetét is, azaz az iskolai fejlesztőpedagógiai foglalkozásokat. Tanulmányoztam továbbá a társasjátékokat gyártó cégek termékeit és arculatát, mint a KiBaBo leendő konkurenciáit. A szükséges kutatások elvégzésével vázlatokat készítettem, melyeket édesanyámmal, mint szakemberrel, a testvéreimmel, mint leendő társtulajdonosokkal is megvitattam. A konszenzusból győztesen kikerült verziót kidolgoztam. Ezen folyamat közben rendszeresen konzultáltam a nyomdával az ötlet gyakorlatbahelyezésének optimalizálása végett. Jelenleg a játék prototípusának legyártása folyik. Amint készen lesz, édesanyám kipróbálja tanítványaival. A visszajelzések alapján elkészítem majd a végleges verziót, amit később a KiBaBo cég webáruházán keresztül forgalomba hozunk, hogy a lehető legtöbb gyerekek, pedagógusnak és szüleknek segíthessen.

2.1. A tanulási nehézségről

Speciális tanulási nehézségekről vagy összefoglaló névvel tanulási zavarokról azon gyerekeknél van szó, akik tanulmányaikban egy vagy több területen jelentős elmaradást mutatnak az optimális iskolai vagy nevelési körülmények ellenére. Ezen nehézségek következményei megmutatkozhatnak az írás, olvasás és a számolás mellett a kitartás, figyelem, fegyelem zavarában is. Ezen felül gyakran kísérheti a motoros funkciók gyengesége is. Ennek következtében például nehezen ragadják meg a kisebb tárgyakat. Két ujjal való felcsippentés helyett ugyanis inkább felmarkolják az adott tárgyat, függetlenül annak méretének kicsinységétől vagy alakjától.

2.2. Fejlesztőpedagógiai foglalkozások helyszíne és menete

A foglalkozások az iskola órarendjébe integráltan kerülnek megtartásra. A kapacitásnál jóval több tanuló szorul fejlesztésre, így gyakran négyen-hatan is részt vesznek egyazon foglalkozáson dacára annak, hogy legtöbbjük egyéni vagy maximum két fővel közös foglalkozást igényelne. A tanulási zavarral küszködő gyerekeket a társadalom kiveti magából és nap mint nap lelkileg megalázza, inzultálja. Ennek köszönhetően semmi sem lesz jobb, sőt sokkal rosszabb. Tovább mélyíti bennük az alaptól is mély sebeket és gátlásokat. Emiatt fontos, hogy a fejlesztőórák lazák és játékosak legyenek, hogy elengedhessék egy kicsit ezeket a fájdalokat. A kis csapatok a sokszoros létszámtöbblet ellenére a kötetlen foglalkozásoknak hála összekovácsolódnak. Közben fejlődnek a kommunikációjuk és szociális készségeik is, melyek kulcsfontosságúak a köztük és a társadalom közti kapcsolat javításában. A fejlesztőpedagógus feladata tehát koránt sem merül ki abban, hogy didaktikai fortélyok egész tárházával felfegyverkezve teszi emészthetőbbé a tananyagot. A fejlesztőóra nem lehet teljesítményorientált, mint a legtöbb iskolai tanóra. Azzal ugyanis eredmény helyett ellenállásra találunk. Sosem hirdetünk győzteseket vagy veszteseket. Mindegyik tanuló tudja magáról, hogyan teljesített, miben kell még fejlődnie, és ennyi éppen elég. Az alapvető fejlesztésen túl a foglalkozás célja a gátlások finom feloldása, az önbizalom fejlesztése, valamint a „jó vagyok ebben” érzés megélése. A hagyományos didaktikai módszerek háttérbe szorulnak, helyettük alternatív módszereket és segédeszközöket alkalmazunk. Fontos a matatus, pakolás, a segédeszközökkel való fizikai interakció az agyfunkciók és képességek

mobilizálása és fejlesztése érdekében. Ez okból kifolyólag minél több módszertani segédeszköz kidolgozására van szükség nehézségeik, életkori sajátosságaik, valamint igényeiknek megfelelően, témakörök szerint osztályozva.

2.3. Kidolgozott játék bemutatása

A játék egy négyzet alakú hagyományos kialakítású dobozban kapott helyet. Oldalain a játékban szereplő szokatlan karakterek érhetők tetten. Alakjuk a doboz több oldalára is átnyúlik. Megfigyeléseim szerint úgy a boltokban, mint a vevők otthonaiban, az esetek többségében a dobozoknak csupán az oldala látszik. Ebből kiindulva különös figyelmet szenteltem a csomagolás ezen részének. A játéktábla hat darab két oldalas 20x20 cm-es négyzetből tevődik össze. Száz darab 6x10 cm-es tanulókártya, 6 lépegetőbábú, valamint egy hatoldalú dobókocka egészíti ki. A játékot legalább két, maximum hat fő játszhatja. A táblaelemek egyik oldalán egy táblázat-, másik oldalán a lépegetős társasjáték egy-egy részlete látható. A táblázat bal és jobb szélén 1-től 10-ig terjedő növekvő sorban számok szerepelnek, melyek legkisebb tagja – az egy – a bal felső sarokban található „x” szorzásjel mellől indul. A két számsor tagjai alakítják a szorzótényezőket. A hozzájuk tartozó szorzatok (azaz az eredmények) az elem fennmaradó részén helyezkednek el a táblázatos elrendezés által meghatározott helyen. Az elemeket megfordítva, majd a megfelelő elemeket összeillesztve kapjuk meg a lépegetős társasjáték alapját képező nagy játéktáblát. Három, négy, öt vagy hat elemet egyaránt felhasználhatunk. A felhasznált elemek számának változásával szabályozható a tervezett játékidő. A táblázatos rész a rögzítést és a ráhangolódást –, míg a túloldalán szereplő fragmentumok együttese utóbbiak mellett a figyelmet, logikai gondolkodást, valamint az előrelátást is fejlesztik. A játékegyüttes mindkét része fejleszti a kommunikációs és szociális készségeket is.

3. Záró gondolatok

A diszfunkció nem csupán a sikertelenséget, hanem a sikertelenségtől való félelmet is jelenti; tehát a kezelésére szolgáló segédeszközöknek túl kell szárnyalniuk a didaktika határait. Nem csupán oktatniuk kell, hanem képessé kell válniuk arra, hogy a játékost elragadják egy szorongásmentes világba, ahol saját tempójában bontogathatja szárnyait.

4. Irodalom

Krüll K. E. (1996). *Kinder sind Kinder. Rechenschwäche - was tun?*. Reinhardt

N. Kollár K. & Szabó É. (2004). *Pszichológia pedagógusoknak*. Osiris Kiadó

5. Mellékletek

5. 1. Első melléklet



5. 2. Második melléklet



5. 3. Harmadik melléklet

