

Játékosítás a néptáncpedagógiákban

Konzulens:
dr. Fügedi János
egyetemi tanár

Készítette: Oláh Nóra
Magyar Táncművészeti Egyetem
Tánctanár Szak
Néptánc szakirány
2022.

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	3
2. Generációk áttekintése	5
3. Gamification, játékosítás fogalma	7
4. Gamifikáció az oktatásban	10
5. Játékosítás a néptáncpedagógiákban	12
6. Néptánc módszertani kötetek elemzése	14
7. Az elemzések eredményeinek összegzése	31
8. Kitekintés: Hogyan lehetne játékosítani a néptáncpedagógiai módszereket?.....	32
9. Összefoglalás	34
10. Mellékletek	35
11. Felhasznált irodalom.....	42

1. Bevezetés

Magyar Táncművészeti Egyetem Táncos és próbavezető szak néptánc szakirányán a tánctechnikai képzettség elméleti megalapozó tantárgya a Mozdulatelemzés és a Táncjelírás. A tantárgyak oktatásának vezető tanára Fügedi János. Oktatási módszerébe saját mestere, Szentpál Mária módszerét követve bevezette, hogy a diákok a következő konzultációs alkalom tananyagából előzetesen készüljenek fel a tantárgyhoz rendelt tankönyv alapján. Fügedi és Szentpál módszeréről Papp-Danka Adrienn és Oláh Nóra *Digitális pedagógiai értékelés bevezetése a táncjelírás oktatásába* című tanulmányában részletes leírás található (Papp-Danka, Oláh 2021).

A feldolgozásra kiadott anyagok megértésének felmérésére a tantárgyak oktató gyakorlónaként tesztek készítem a Kahoot! online mérés-értékelési eszközzel (1). A Kahoot!-ot a tanteremben egyszerre, közösen játszunk, a kérdéseket jól látható helyre kivetítjük. A diákok náluk lévő, internetet elérő eszközzel (telefon, táblagép, laptop stb.) tudnak csatlakozni a játékhoz. A Kahoot! tesztjeinek lejátszása közben a rendszer minden kérdés után rögtön megmutatja a helyes választ és pontot ad a beérkező válaszok helyessége és gyorsasága alapján. Eztán a kijelzőn rögtön látják az első öt helyezettet, aki pedig nincs fent a kivetítőn az a telefonján szembesül a ranglistán elért, aktuális pozíciójáról. A helyezések nyilvános megjelenése állandó versenyhelyzetet teremt a tanulók közt, az előre meghatározott válaszolási idő, a játékhoz kapcsolts zenei kíséret és grafika pedig fokozza a verseny által létrehozott feszültségi állapotot.

Mindamellet, hogy a Kahoot! valójában számonkérés és az eredménye beleszámít az év végi érdemjegybe, a hallgatói visszajelzések alapján azt tapasztaltam, hogy a diákok szívesen vesznek részt a tesztekben. A játékot magát élvezik, versenyeznek a „dobogós” helyezésekért. A versenyzés beemelásával a tanulók bevonódnak a számonkérési folyamatba, mert az a céljuk, hogy minél jobb helyen végezzenek a ranglistán, megnyerjék az egész játékot. A tesztek további előnye, hogy az eredményeket utólag vissza lehet nézni. Ezáltal az oktató folyamatosan nyomon tudja követni a diákok egyéni teljesítményét, a csoport teszten elért átlagát és a kérdésekre érkezett helyes, illetve helytelen válaszokat is. A diákok egyéni eredményeit összefoglaló táblázatban követhetjük nyomon. A feladatsorok kitöltésével a diákok folyamatos készülését ellenőrizzük, viszont azoknak eredménye csupán hozzájárul, de nem döntő az oktatási folyamat végén kapott jegyek szempontjából. A Kahoot! felület Magyar Táncművészeti Egyetem Táncjelírás és Mozdulatelemzés tantárgyainak képzéseiben történő használatáról részletes leírás található Papp-Danka Adrienn és Oláh Nóra *Digitális pedagógiai értékelés bevezetése a táncjelírás oktatásába* című tanulmányában (Papp-Danka, Oláh 2021).

A magasabb szintű bevonódás a nyilvános versenyhelyzet megteremtésével és az értékelés viszonylagos kockázatmentességéből fakad. A Kahoot! felület használatából leszárt tapasztalataim alapján olyan oktatási módszertant tanulmányoztam, amely az eszközhöz hasonló bevonódást eredményez. Ilyen oktatási módszertan a játékosítás.

A játékosítás az oktatásban rövid ideje van jelen. Kovácsné Pusztai Kinga tanulmányában (2010) leírja a módszer elméletét és alkalmazását, majd kihangsúlyozza, hogy a metodika, amelyet jellemzően elméleti oktatásra használnak, magasabb szintű motivációt és bevonódást eredményez, mit a hagyományos frontális oktatás (Kovácsné 2018: 3). Ennek egyik oka az lehet, hogy a Z- és alfa-generáció gyermekeinek, vagyis az 1996 után születettek számára már általános volt az internet elérése és az online társas kapcsolattartás, melynek következtében az ekkor születettek hozzászórtak az információk azonnali elérhetőségéhez. A hagyományos frontális oktatás¹ nem köti le úgy a figyelmüket és nehezebb bevonni őket az oktatási folyamatba, hiszen bármilyen információra van szükségük beírják az internetes keresőbe és azonnal a rendelkezésükre áll a keresett témával kapcsolatos információk tömkelege. A közoktatásban ezzel szemben materiális anyagtudást tanítanak a tanórákon. A generációk változásának folyamatát és az oktatásban való megjelenését a „Generációk áttekintése” című fejezetben részletesen is kifejtem.

A módszertant eddig csak elméleti anyagok oktatására használták. Felmerült bennem annak gondolata, hogy átültessem az általános iskolai és a gimnáziumi néptáncoktatásba. Mielőtt ennek megvalósítására sor kerülne, célszerű olyan módszertani köteteket megvizsgálni, amelyek a néptáncoktatás módszereit írják le. A cél, hogy lássuk, az eddig megjelent módszertanok alkalmasak-e a játékosítás alapú oktatásszervezési átalakításra.

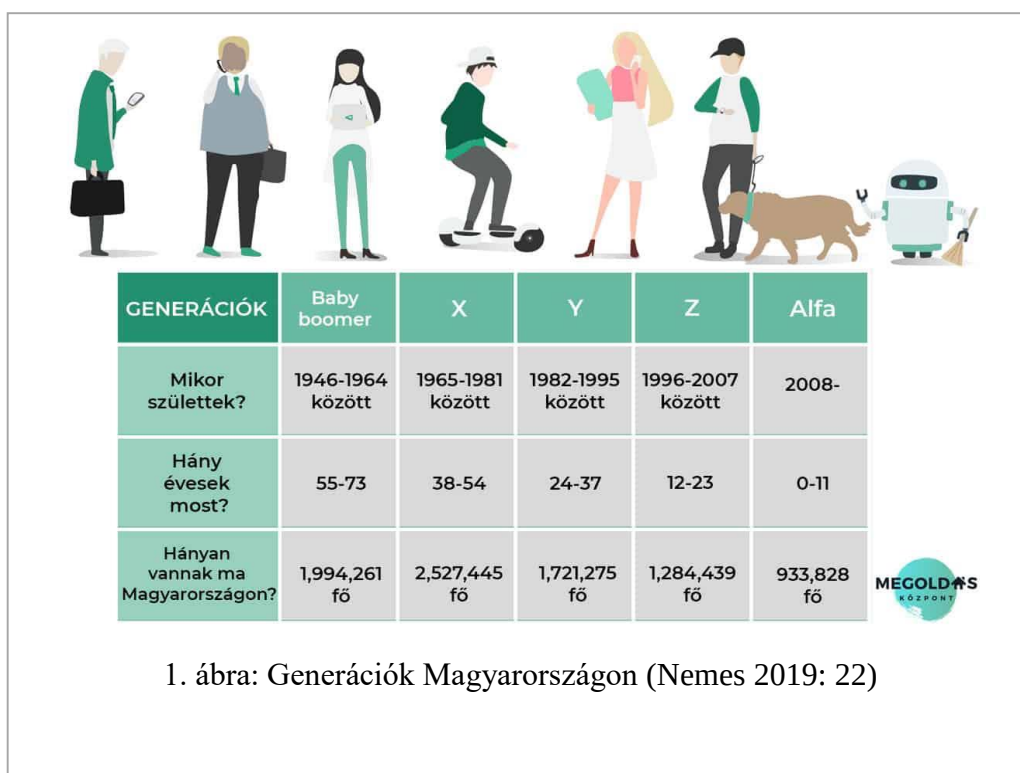
Az elemzésre választott kötetek szinte mindegyike az általános iskolai néptáncoktatás számára készült. A témában megjelent szakirodalmi paletta teljes áttekintése nem volt célom, viszont igyekeztem széles időszávot átfogni a vizsgálatkor, ezért 1949-től egészen 2020-ig kiadott köteteket elemeztem.

A jelen munka célja, hogy megvizsgáljam a különböző módszertanokat a játékosítás szemszögéből, majd alátámasszam azt a feltevést, amely szerint a módszertanok a játékosítás oktatásmódszertanának elemeivel kiegészíthetők. A módszer alkalmazásával a néptáncoktatás eszköztára új irányzattal bővülne az általános iskolákban és a gimnáziumokban.

¹ Frontális oktatási formának nevezzük azt a szervezési módot, amikor az együtt tanuló diákok tevékenysége egy időben megy végbe a közös oktatási célok megvalósulásának érdekében. A frontális munka központja a pedagógus, ő közöl, ő kérdez (M. Nádas 2003: 313).

2. Generációk áttekintése

Az ember digitális eszközök sorát használja a mindennapokban munkához, tájékozódáshoz, tanuláshoz, kikapcsolódáshoz, információgyűjtéshez és egyéb tevékenységekhez. Ezen eszközök használata hatással van a mindennapi életünkre. Ez alól a gyerekek sem kivételek, életük szerves része az online felületek és a digitális eszközök használata. Mivel a Z- és alfa-generációs gyerekek (az 1996 után születettek) más környezetben nőttek fel, más gondolkodásmóddal és életmóddal rendelkeznek, mint az előző generációk, ezért az oktatásukat más oldalról célszerű megközelíteni (Nemes 2019). Az 1. ábrán a Magyarországon megtalálható generációk és azoknak létszáma látható 2019-ben. Mielőtt kitérnék a generációk különbségeire definiálom annak fogalmát.



1. ábra: Generációk Magyarországon (Nemes 2019: 22)

Nemes Orsolya *Generációs mítoszok: Hogyan készüljünk fel a jövő kihívásaira* című könyvében hosszú fejezeteket szentel a generációk definiálására (Nemes 2019). A továbbiakban ebből a könyvből emelek ki gondolatokat. A generációk nem csupán „egy korosztályba tartozók [...] homogén csoportját” jelentik (Nemes 2019: 124). Figyelembe kell vennünk egyéni, földrajzi, társadalmi, gazdasági, történelmi és kulturális sajátosságokat is. Nemes ezért a következő, kibővített definíciót javasolja az egyszerű, születési idő szerinti csoportosítás helyett:

„A generáció azonos időszakban született személyek csoportja, akik hasonló életkorban, életszakaszban, és akiket formatív éveik alatt egy adott korszak sajátosságai (események, trendek és folyamatok) határoztak meg. Tagjait egy kultúrán belül hasonló létfeltételek, technológiák és tapasztalatok kapcsolják össze, ám egy nemzedék több alcsoportra bontható lakhatási viszonyok, tudás és tapasztalat, anyagi státusz, fogyasztási szokások és családi állapot szerint. Bizonyos (társadalmi, gazdasági és politikai) események, valamint trendek és a populáris kultúra azonban nemcsak bizonyos generációkra hatnak, hanem kortól függetlenül hasonló irányba terelnek minden nemzedéket. Minden generációt jellemeznek korszakhatások² (életkorral változó tényezők) és kohorszhatások³ (életkorral nem változó tényezők) is, ám hogy milyen tulajdonság melyik kategóriába esik, csupán hosszú távon derül ki. Érdeemes tehát a nemzedékekről nemcsak egy adott időpillanatban mintát venni, hanem folyamatosan nyomon követni életútjukat.” (Nemes 2019: 125)

Kovácsné Pusztai Kinga „Játékosítás (gamification) az oktatásban” című tanulmányában a generációkról változásiról, a játékosítás módszerének kialakulásáról és alapvető jellemzőiről ír (Kovácsné 2018). A következőkben ennek a tudományos írásnak a gondolatait mutatom be. Az első korosztályként, amit betűvel jelöltek, az X-generációt nevezi meg. Másnéven ezt a korosztályt, a 36-50 évesek korosztályát, akik felnőtt korban kerültek közel az internethez, a „digitális bevándorló” névvel illetik. A Z-generáció első képviselői már megkezdték egyetemi tanulmányaikat, mikor használói lettek a felületnek, de javarészt középiskolás, vagy felső tagozatos diákokról van szó. Az alfa-generációt az alsó tagozatos, vagy az annál fiatalabb gyerekek alkotják. Az alfa- és Z-generációt együttesen „digitális bennszülött” névvel szokták illetni, mert ők már úgy nőttek fel, hogy gyerekkoruktól elérhető volt számukra az internet, ezáltal számukra teljesen természetes a digitális eszközök (mint például mobiltelefon és számítógép) használata, a folyamatos kapcsolattartás online térben. A gyors információáramlást könnyen kezelik és a

² Olyan gazdasági, politikai és társadalmi események, amelyek nem csak egy-egy generációt, hanem az egész társadalmat megmozgatják. Ilyek például bizonyos trendek és események, amelyek életkortól függetlenül tolnak minden nemzedéket egy irányba viszonylag hasonló tempóban. Ilyen volt például a 2008-as gazdasági válság. (Nemes 2019: 109).

³ Azok a tényezők, amelyek nem változnak, ahogy idősödünk. Ilyen például, amikor az idősebbek a nemzeti ünnepek és munkaszüneti napok előtt bevásárolnak annak ellenére, hogy lesz a közelükben éjjel-nappali üzlet nyitva. (Nemes 2019: 112).

„multitasking”⁴ során gyakran váltogatják a tevékenységeiket. Kovácsné szerint a hagyományos frontális oktatás a fent említett tevékenységekkel kontrasztban nehezen köti le a figyelmüket.

A másik oka annak, hogy a hagyományos frontális oktatás kevésbé hatékony, hogy korosztályok közt egyre gyorsabban mélyül a generációs szakadék. A tanulmányban a következőket írja erről Kovácsné:

„A tanárok nagy része az X generációhoz tartozik; ők azok, akik már rendelkeznek tapasztalattal, de nem szívesen közelednek az innovatív módszerekhez. Az X és Z közötti különbséget a legkönnyebben a közbülső Y generáció tagjai, a fiatal tanárok tudják áthidalni, akik megértik mindkét korosztály kommunikációs sajátosságait.” (Kovácsné 2018: 1).

Korunk egyik pedagógia módszere, amely új lehetőségeket kínál az oktatásra, a játékosítás. A következő fejezetben a módszert általános szakirodalmát tekintem át.

3. Gamification, játékosítás fogalma

Kovácsné azt írja, hogy gamification kifejezés a game és a fication szavakból tevődik össze (2018). A game jelentése játék, még a fication-é pedig valamilyen alakítás. Az összetételt Magyarországon vagy gamifikációnak, vagy játékosításnak szokták nevezni. Napjainkban a kifejezés Detering által, 2011-ben alkotott definícióját használjuk leggyakrabban: „a játéktervezési elemek használata játékon kívüli kontextusban” (Kovácsné 2018: 2).

„A fogalom a köztudatban a 2000-es években jelent meg és 2010-től vált elterjedtté, eredete azonban sokkal korábbra tehető” – írja Kovácsné (Kovácsné 2018: 2). A szerző a továbbiakban olyan tanulmányok idéz, amelyekben a történelem során megjelenő játékosítás szellemiségét használó személyekre és jelenségekre mutatnak rá. Egy ilyen jelenségre rámutató példát én is megemlítek, hogy láthatóvá váljon a koncepció megjelenése: „Napóleon [...] 1795-ben [...] a háborús élelemszállítmány tárolásának megoldására kiírt egy országos feladványt 12.000 frankos jutalommal. A játéknak köszönhetően Nicolas Appert serfőzőmester és cukrász – már Pasteur előtt – feltalálta a pasztörizálási eljárást, amely által az ételek több mint 4 hónapra keresztül megőrizhették szavatosságukat” (Kovácsné 2018: 2). A felajánlott jutalom a játék

⁴A multitask vagy multitasking egy angol szó, pontosabban két különálló szó összevont formája. A ”multi” azt jelenti ”több, sok”, míg a ”tasking” a ”feladat, feladatvégzés, munka”. Tehát a multitasking magyarul több feladat egyidejű elvégzését jelenti. (2)

részét képezi, ez az ösztönző erő annak érdekében, hogy egy probléma megoldásra kerüljön. Tehát a pasztörizálási eljárás játék és a nyereség ösztönzésével született meg.

Napjainkban ismert, a gamifikációra építő nyelvoktató applikáció (app) a Duolingo. A Duolingo-val minden nap foglalkoznunk kell. Az applikáció értesítéseket küld a telefonunkra, vagy az e-mail címünkre, hogy szánjunk időt a kiválasztott nyelv tanulására. Az appban megjelenő tananyagot az alkotók tematikus részekre tagolták, az ismeretanyagokon belül pedig szinteket találunk. Minden szinthez több lecke tartozik, amit teljesíteni kell a továbblépés érdekében. A tanulás során a teljesített szintek után úgynevezett „lingot” gyűjtünk, amelyet az app virtuális boltjában különböző eszközökre válthatunk be. Az alkalmazás használatával tehát játékos kereteken belül valósul meg a nyelvtanulás, mert a tananyag jutalmazási rendszerrel összekapcsolt szintekre bontott.

Rigóczki Csaba (2016) tanulmányában leírja, hogy a gamifikáció nem azt jelenti, hogy az órai tevékenységek egésze játék volna. Továbbá két fontos fogalmi tényezőt említ meg, a játékelemeket és a játékmechanizmusokat, amelyek oktatásba való integrálásával a diákot be lehet vonni az oktatási folyamatba (Rigóczki 2016: 72). A két fogalom (játékelem, játékmechanizmus) együttes alkalmazása révén módszerünk elvezet a játéktervezési technikához. Játékelemek alatt hagyományos videójátékból vett eszközöket, játékmechanizmusként pedig a játékok működési elveinek alkalmazását érti Rigóczki. A játékmechanizmusok, azaz a működési elvek az ő értelmezésében a következők:

- „A játék önmagáért való [...] a tevékenységet teljes elmélyüléssel, külső jutalom nélkül végezzük. [...]
- A játék önkéntes. Az előbbi állításból értelemszerűen következik: a játékosnak nem lehet megparancsolni, hogy érezze jól magát. [...]
- A játék sikert ígér. Ha túl sok, vagy túl nehéz a feladat, a játékos elveszíti érdeklődését, ha pedig túl könnyű, akkor unalomba fullad.
- A játék felszabadulás. [...] A számítógépes és videójátékok jellemzője, hogy bennük csak pozitív, jutalmazó mechanizmusok érvényesülnek. [...]
- A játéknak garantált ideje van. Az időbeli keretek előre meghatározottak. [...]
- A játék transzparens. Az eredmények előre láthatóak, a szabályok mindig egyértelműek, és nem változnak menet közben. A játék folyamatosan láttatja, hogyan áll.

- A játék szociális tér. Online közösségek szerveződnek a játékok mentén, ahol a játékosok kommunikálnak. [...] Nagyon sok játékban a társakkal való együttműködés a siker alapfeltétele.” (Rigóczki 2016: 72)

A játékeszközök alatt, amelyek a játék folyamatát jellemzik a következő elemeket sorolja fel Rigóczki:

- A történet. A játékosok kiválasztott szereplője egy eseménysoron halad a célja felé. [...]
- Megjelenítés. A játék minden eleme látványként is megjelenik, követhető és befogadható.
- Elemekre bontás. A feladatok kicsik, sosem túl nehéz, vagy túl könnyű. Ehhez pontozás társul. [...]
- Állandó, azonnali visszacsatolás (feedback).
- Küldetések. Ezek olyan, az alaptörténettől többé-kevésbé független önálló epizódok, melyekért külön pontok (vagy eszközök) járnak. [...]
- Az eredményességet jelző elemek: pontok, jelvények, kitűzők és ranglisták.
- Szintek. Egy mennyiségi határ után egy magasabb minőségű pályára juttatja a játékost.” (Rigóczki 2016: 73)

A fejezetben áttekintettem a gamifikáció általános fogalmát és annak jellemzőit. Rigóczki Csaba tanulmánya mentén megvilágítottam a játékmechanizmusokat és a játékelemeket, amelyek együttes alkalmazásával bevonhatjuk a diákokat az oktatási folyamatba. A következőkben áttekintem, hogy módszer mechanizmusai és elemei pontosan miként jelennek meg az oktatásban.

4. Gamifikáció az oktatásban

A korábbiakban kifejtettem, hogy az évek során megjelenő generációk és azok életében megjelenő alapvető különbségek miatt a hagyományos frontális oktatás már nem olyan hatékony mint korábban. A játékosítás új módszert kínál az oktatási folyamat megvalósítására és a számonkérésre.

Kovácsé (2018) azt írja, hogy tananyag frontális átadása helyett érdekesebb lehet, ha a hallgatókat engedjük versenyezni, vagy valamilyen szerepjátékot alkalmazunk. Ebben az esetben az egyszerű ismeretátadás pedagógiája⁵ helyett, a cselekedtetés pedagógiája⁶ valósul meg. A módszerek célja, hogy a diákok passzív befogadók helyett aktívan vegyenek részt az órákon. Szerepjátékok és különböző versenyeztető feladatok mellett publikus szoftver használatával is be lehet vonni a hallgatókat az órába. A programok segítségével gyors tesztek vagy feladatokat állíthatunk össze a diákoknak, amelyek kitöltésével rögtön visszacsatolást kapnak a tudásukról. Ilyen program például a Redmenta.

A magyar közoktatás jellemzője, hogy a tanulók fejezetek végén dolgozatokat írnak, amelyekre jegyeket kapnak, majd ezeknek az átlagából alakul ki a félév- és év végi értékelés. Az egyetem számonkérési rendje még merevebb, mert általában két zárthelyi dolgozat adja a gyakorlati jegy alapját, a vizsgajegyet pedig egy egyszeri teljesítmény után kapják a hallgatók. Ezáltal túl nagy súlyúvá válnak a vizsgák és a dolgozatok, aminek következtében a diákok stresszelnek.

Ennek ellenkezője a pontozásos módszer, amely Prievára Tibor nevéhez fűződik (Kovácsné 2018: 3). Lényege az oktatási folyamat részekre (például hónapokra) bontása és részenkénti értékelése, pontozása. A pontokat a periódus végén válthatják osztályzatra a tanulók, így minden hónapban több forrású jegyet kapnak a munkájukra. Ezen felül különböző szinteket érhetnek el a tanulók, amelyek folyamatos tájékoztatásul szolgálnak.

A pontrendszer előnye, hogy a fejlődési folyamatra fókuszál és döntési lehetőséget ad a diákoknak. Míg a jegy alapú értékelésnél átlagot számolnak a jegyekből, addig a pontok megszerzése lehetőséget ad a gyarapodásra. A szorgalmi feladatok kiválasztásánál a tanulók mérlegelhetik, hogy szeretnének-e javítani az addigi eredményeiken és megcsinálják, vagy úgy döntenek, hogy nem élnek a lehetőséggel. Ebben az esetben nem szereznek pontot. A folyamat által

⁵ Az ismeretátadás pedagógiája az ókorban és a középkorban volt a legjellemzőbb oktatási forma. A már feldolgozott ismeretek szóbeli közlés útján kerülnek átadásra a tanár által. Mai megjelenési formája például a memoriter (Nahalka 2003: 95).

⁶ A cselekedtetés pedagógiájának lényege, hogy az ismereteket önálló tevékenység útján sajátítsa el a tanuló (Nahalka 2003: 81).

kialakul az önálló motiváció a tanulásra és a fejlődésre, mert minden tanuló a megszerzett pontjai alapján nyomon tudja követni, hogy hol tart az oktatási folyamatban és ha úgy dönt előrébb szeretne lépni szorgalmi feladatok megoldásával plusz pontokat szerethet. Saját maga menedzseli a tanulásának folyamatát.

Kovácsné (2018) Fromann Richárd által megnevezett három olyan tényezőt említ meg, amelyekre mindenféleképpen figyelniünk kell egy ilyen rendszer kialakításakor:

- Az első az optimális terhelés, ami nem jelent mást, mint olyan kihívások elé helyezni a diákokat, ami megfelel a képességeinek, mert így sikerélményhez jutnak.
- A második az ideális beszíntezés. Szem előtt kell tartanunk a végső célunkat és az ahhoz vezető utat több, kisebb célra kell bontani. Így a tanulók úgy érzik, hogy részesei lehetnek egy nagyobb cél megvalósulásának. Ez azonban mégsem tűnik túl távolinak, mert lépésenként, szintenként kerül megvalósításra.
- A harmadik az ideális jutalom-rendszer kialakítása. Minden apró teljesítés után pozitív visszajelzést kell adni a tanulók számára. A jutalomnak a teljesítménnyel arányosnak kell lennie (Kovácsné 2018).

Emellett figyelembe kell venni a közösségi színtereket, mint a tanterem és az arra jellemző diákcsoportokat, amelyek virtuális térben is megjelennek. Kovácsné (2018), Richard Bartle által, a célok, a viselkedési minták és a motivációk alapján megkülönböztetett csoportjait sorolja fel, amelyek a következők:

- „Teljesítők, akik az eredményességet tekintik meghatározó célnak.
- Felfedezők, akik a lehetőségeket, a nem mutatkozó ismerteket, a „titkokat” keresik.
- Társaságiak, akik számára a játék élménye a másokkal való együttléthez köthető.
- Itt is jelen vannak a „killerek”, akik általában a többiek ellen játszanak.” (Kovácsné 2018: 5)

A játék kezdetekor a különböző diákcsoportok különböző motivációval rendelkeznek. Számunkra az lesz a legeredményesebb, ha mindenféle diákcsoportot be tudunk vonni a feladatainkkal, ezért célszerű többféle feladatcsoportot létrehoznunk. A teljesítőknek sok és egyre nehezedő feladatokat, a felfedezőknek olyan típusúakat, amelyekkel egy más oldalról vagy más szempontok szerint is megközelíthetővé válik az adott téma. A társaságiaknak érdemes csoportos feladatokat készíteni, még a „killerek” a versenyfeladatokban fogják magukat a leginkább otthon érezni.

Az előzőekben leírtak alapján a játékok rendszeréből olyan elemeket (jutalmazási rendszer, optimális terhelés, ideális beszíntezés) emelhetünk be az oktatásba, amelyeknek segítségével növelhetjük a diákjaink motivációját, csökkenthetjük a stressz szintjüket és hozzájárulhatunk, hogy önállóbbak legyenek a tanulási folyamatokban.

Kovácsné (2018) tanulmányában a Nádori Gergely által megnevezett elemeket mutatja be, amelyek az előbb említettekhez járulnak hozzá:

- önállóság: a diákoknak, annak ellenére, hogy kapnak segítséget, egyedül kell megoldaniuk a feladatokat. Ez lehetőséget nyújt a kísérletezésre és az újratervezésre.
- unalom ellenszere: a játékos feladatok által jobban bevonódnak a diákok, azzal ellentétben, hogy száraz feladatokat kell megoldani.
- célok: rövid-, közép-, és hosszú távú célok egyaránt kellenek a projekt megtervezése közben.
- siker és kudarc: a játékok vesztes esetén már gyermekkorban is arra ösztönöznek, hogy újrakezdjük őket. Ezt célszerű később is kihasználni. A rossz jegy elkedvetleníti a diákokat.
- azonnali visszajelzés: a játékok folyamatosan, kisebb célok elérésénél is jutalmaznak. Ezáltal a pozitív visszajelzés kerül előtérbe (Kovácsné 2018: 5).

A játékosítás nem azt jelenti, hogy a pedagógiai folyamatok teljes mértékben játékként valósulnak meg (Rigóczki 2016: 72). A fentiek alapján a módszer alkalmazásakor az alábbi elveket kell figyelembe venni. Az oktatási periódus egészét több, kisebb olyan egységre kell bontani, ami a diákok aktuális fejlődési szintjének megfelelő, se nem túl nehéz, se nem túl könnyű. A feladatok szintméréséhez célszerű online tanulástámogató felületek tesztjeit alkalmazni, aminek kitöltésével a tanuló azonnali visszacsatolást kap a tudásáról. A tanulók a kitöltött tesztsorok és megoldott feladatok után pontokat kapnak, amelyeket később jegyekre válthatnak. Ha egy tanuló plusz pontokat szeretne gyűjteni megoldhat szorgalmi feladatokat. Sokoldalú tesztsorok és feladatok alkalmazásával a differenciált oktatás is megvalósulhat. Több típusú feladatok megadásával választási lehetőséget kínálhatunk a diákoknak, ami által kialakulhat az igényük az élethosszig tartó tanulási folyamatra. Ennek kialakítása az oktatás egyik fő célja.⁷

5. Játékosítás a néptáncpedagógiákban

⁷ „Az oktatási folyamat legfontosabb célja az élethosszig tartó tanulás igényének kialakítása, s az ehhez szükséges pedagógiai feltételrendszer megteremtése a tanulók számára. Mindehhez elengedhetetlen az önszabályozó tanulás kialakítása.” (Réthy 2003: 183)

A fent bemutatott játékosítás a magyar néptáncpedagógiák módszerei között nem jelenik meg. Bár a legtöbb pedagógiai módszer során alkalmaznak játékokat vagy játékos elemeket, a klaszszikus értelemben vett játékosítási stratégia nem valósul meg. Ahhoz, hogy a korábbiakban bemutatott szakirodalmi áttekintés alapján a játékosítás a néptáncpedagógiákban megjelenjen, a következő stratégiai elemeknek kell megjelennie a pedagógia folyamatban:

1. Határozzuk meg előre az oktatási folyamat célját, a folyamatot bontsuk szintekre nemek, életkor és képességek szerint.
2. A tanulók kapjanak minden folyamat után visszacsatolást. Amennyiben az oktatási folyamat kisebb részekre, vagy szintekre van osztva, teljesítés után a tanulók jutalmat pontot, esetleg valamilyen címet vagy titulust kapnak. Az oktatási folyamatba történő beillesztés akkor történik meg, ha ezeket a pontokat, címeket, titulusokat jegyekre lehet beváltani, azaz beilleszthető a tanulók jegyalapú oktatási értékelési rendjébe.
3. A tanulók maguk választhatják ki, hogy a feladatok közül melyiket oldják meg. Ha szeretnének több pontot szerezni, megoldhatnak szorgalmi feladatokat. Ennek következményeképp eredményeik alakításában megnövekszik felelősségük.

Az összegzett stratégiai elemek alapján megvizsgálom, hogy a különböző néptáncpedagógiákban megtalálhatóak-e a játékosítás elemei és ha igen, akkor milyen módon. Az elemzés során az alábbi szempontokat veszem figyelembe:

- a) Az oktatási folyamat felépítése:
 - a. meg van-e határozva a végső cél;
 - b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint.
- b) Visszacsatolás:
 - a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók;
 - b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre.
- c) Választási lehetőség:
 - a. van-e a diákoknak választási lehetősége;
 - b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelenésével;
 - c. van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával.

Az általam megnevezett szempontok meglétét vagy hiányát az 1.-3. számú mellékletek táblázataiban szemléltetem.

6. Néptánc módszertani kötetek elemzése

A *Gamifikáció az oktatásban* című korábbi fejezetben már kifejtettem, hogy a játékosítás nem azt jelenti, hogy a teljes oktatási folyamat játékként valósul meg. A játékok eljátszása annak érdekében, hogy különböző mozgásformák megtanulását elősegítsük szintén nem játékosítás. Rigóczki Csaba tanulmányában leírtakra visszatérve, a játékosítás a játékelem és a játékmechanizmusok használata az oktatási folyamatban (Rigóczki 2016). Ilyen például a végső cél kisebb egységekre bontása, az azonnali visszacsatolás, vagy a választási lehetőség biztosítása, úgy, mint egy videójátékban. Az általam felállított elemzési szempontrendszer is ezeken alapszik.

A következő fejezetben néptáncoktatási, vagy azokat megelőző táncos mozgást előkészítő oktatási módszertanokat tartalmazó köteteket vizsgállok meg az általam felállított szempontrendszer alapján.

6.1. Szilágyiné Szentpál Mária *Gyermektáncok*

Az első elemzésre választott kötet Szilágyiné Szentpál Mária⁸ *Gyermektáncok* című kötete, amit 1949-ben adtak ki (Szentpál 1949). A korai kiadású könyv Szentpál Olga rendszerének alapján készült azzal az indíttatással, „hogy az általános iskolákban újonnan bevezetett tánctanítás számára vezérfonalul szolgáljon.” (Szentpál 1949: 3). Szentpál Mária nem fejt ki részletesen, hogy mi a néptánc oktatásnak, vagy az általa bemutatott módszertani kötetnek a célja, viszont említést tesz rá, hogy hogyan járul hozzá a táncoktatás a gyermekek képességeinek fejlődéséhez:

„páratlan a tánc szerepe a gyermeknevelésben is, mivel a szellemi képzést a testi képzéssel szerves, természetes egységben valósítja meg, szoros kölcsönhatásban szabályozza, fejleszti és finomítja a testi és lelki képességeket. Ilyen képességek: az ügyesség, a bátorság, az összefoglalás és a tagolás, az idő és az erő helyes mértéke iránti érzék, a formaérzék és a formálókészség.” (Szentpál 1949: 5)

Az idézetből következtetve az oktatási cél a fent említett képességek fejlesztése. Szentpál a kötet elején külön fejezetekben mutatja be a tánc alaptényezőit és definiálja a variáció és

⁸ Szentpál Mária a nevét a különböző kiadványokon „Szilágyiné Szentpál Máriaként”, „Sz. Szentpál Máriaként” vagy csak „Szentpál Máriaként” tüntette fel. A továbbiakban csak Szentpál Máriaként utalok rá, a „Felhasznált irodalom” fejezetben férjezett neve szerepel az általa megírt köteteknél.

a néptánc fogalmát. Ezután ismerteti a könyvben található tananyag felépítését, mely a következő fő gyakorlatcsoportokból áll: ritmikai gyakorlatok, sporttánc, népi játék, népi tánc, rögtönzés. A ritmikai gyakorlatok további négy csoportra oszlanak: ütemgyakorlatokra, hangjegyérték gyakorlatokra, ritmusgyakorlatokra és tempógyakorlatokra. A sporttánc gyakorlatcsoportba a kánongyakorlatok tartoznak. A népi játékokról úgy fogalmaz Szentpál, hogy „szerves átmenetül szolgálnak a művészi tánc felé”, ezért alkalmazásuk szintén célravezető. A népi táncanyagot felosztja nemek szerint, a rögtönzést pedig harmadik osztályos kortól vezeti be. Ezután leírja a tánctanítás módszerét, amelyben az 1.-8. osztályig alkalmazandó főbb gyakorlatcsoportokat évfolyamokra bontja le. Az előzőekben leírtakból következtethetünk, hogy a kötet a teljes általános iskolai közoktatás számára készült. A könyv tartalmaz a táncleírásokhoz kapcsolódó magyarázatot is. Mindezek után osztályonként bemutatásra kerülnek gyakorlatcsoportok szerint a konkrét feladatok.

A játékosítás szempontrendszerét megfigyelve a következő mondható el a kötetről:

a) Az oktatási folyamat felépítése:

- a. meg van-e határozva a végső cél: konkrétan nincs megfogalmazva az oktatás végső célja, de a leírtak alapján arra lehet következtetni, hogy az ügyesség, a bátorság, az összefoglalás és a tagolás, az idő és az erő helyes mértéke iránti érzék, a formaérzék és a formálókészség képességeinek fejlődése kerül előtérbe az oktatás folyamán.
- b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: az oktatási folyamat az általános iskola osztályainak megfelelően van részekre bontva. Ezen belül gyakorlatcsoportokat, majd alcsoportokat is találunk. Megjelenik a népi táncok nemekhez kapcsolódó szétbontása is.

b) Visszacsatolás:

- a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók: a kötetben nem esik szó ilyenről.
- b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.

c) Választási lehetőség:

- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: a kötetben nem esik szó választási lehetőségről.

- b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelenésével: a kötetben különböző feladatok szerepelnek, amiket egymás után mindenki kollektívan egyszerre hajt vége. A feladatoknak nincsenek megjelölve olyan differenciált variánsai, amelyeket egymással párhuzamosan végre tudnak hajtani a diákok, ezért a differenciálás nem valósul meg.
- c. van-e lehetősége a tanulónak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a kötetben nem esik szó szorgalmi feladatokról (Szentpál 1949).

6.2. Szilágyiné Szentpál Mária *Gyermektáncok. I. Néptánc gyakorlatok, játékok, játékfűzések, néptáncok az úttörő- és az általános iskolai táncszakkörök részére*

Szilágyiné Szentpál Mária által szerkesztett *Gyermektáncok. I. Néptánc gyakorlatok, játékok, játékfűzések, néptáncok az úttörő- és az általános iskolai táncszakkörök részére* című kötet általános iskolás alsó tagozatos diákok számára készült (Szentpál 1959). Célja, hogy „sokoldalúan választ adjon a gyermekek táncra nevelésének problémáira, megvesse egy olyan néptáncpedagógiai rendszer alapjait, amely szocialista nevelési célkitűzéseink szolgálatában áll.” (Szentpál 1959: 6) A kötet elméleti és gyakorlati részből áll. Az elméleti rész elején a készítőik kifejtik a gyermekek táncra nevelésének fontosságát, évfolyamokra bontva ismertetik a gyakorlati rész felépítését, a tananyag sorrendjének felépítését és az óravázlatokat. Az óravázlatokban percre lebontva találjuk meg a különböző órai feladatokat, mint például a tréning levezetése, ritmikai feladatok végzése, motívumok és etűdök tanulása és a játék. Említést tesznek arról is, hogyha a tánctanulás nem 6 évesen, az általános iskola első osztályában kezdődik, hanem később, akkor hogyan lehet az általuk bemutatott (első osztályban kezdődő) tanmenetet a körülményekhez képest úgy átalakítani, hogy az oktatási folyamat végére elsajátítsák az egész tananyag fontos elemeit. Harmadik osztálytól a lányoknak és a fiúknak külön etűdöket kell megtanulniuk. A kötet második felében konkrét feladatok mutatnak be az órai feladatcsoportok szerint.

A játékosítás szempontrendszer alapján a következő mondható el a kötetről:

- a) Az oktatási folyamat felépítése:
 - a. meg van-e határozva a végső cél: „sokoldalúan választ adjon a gyermekek táncra nevelésének problémáira, megvesse egy olyan néptáncpedagógiai rendszer alapjait, amely szocialista nevelési célkitűzéseink szolgálatában áll.” (Szentpál 1959: 6)

- b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: a folyamat életkor, képességek és nemek szerint is részekre bontott.
- b) Visszacsatolás:
- a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók: nem.
 - b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.
- c) Választási lehetőség:
- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: nincs.
 - b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelölésével: nem.
 - c. van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a kötetben nem tesznek említést szorgalmi feladatokról. (Szentpál 1959)

6.3. Szilágyiné Szentpál Mária *Gyermektáncok I.*

Az előzőekben bemutatott *Gyermektáncok I.* (Szentpál 1959) kötet után jelent meg szintén Szilágyiné Szentpál Mária szerkesztésében a *Gyermektáncok – Ritmikai gyakorlatok, etüdök, játékok, magyar néptáncok, szomszéd népek táncai, történelmi társastáncok* című kötet (Szentpál 1973). A könyv a *Gyermektáncok I-II.* kötetek válogatott gyakorlatai mutatja be. A bevezetőben az országban akkoriban működő gyermektánc-együtteseket két nagy csoportra osztják: iskolai és úttörő szakkörökre, illetve a népi együttesekhez hasonló gyermekcsoportokra. A kötet célja az úttörő szakkörök munkájának megsegítése. Szintén a kötet elején röviden bemutatják a fő gyakorlatcsoportokat, melyek a következők: ritmikai gyakorlatok, etüdök, színpadi művek, játékok és játékfűzések, illetve a táncok. A szerzők didaktikai tanácsokkal is szolgálnak az oktatóknak. Ezt követően a kötet hátralévő részében közlik a konkrét gyakorlatokat. A ritmikai gyakorlatokat hat nehézségi fok szerint csoportosítják és további alcsoportokra bontják, mint például hangjegyérték-gyakorlatok, ütemgyakorlatok, ritmusgyakorlatok és tempógyakorlatok. Az etüdkhöz, játékokhoz és néptáncokhoz motívumleírás, térrajz és kotta is tartozik.

A játékosítás szempontjai alapján a következők mondhatók el a kötetről:

a) Az oktatási folyamat felépítése:

- a. meg van-e határozva a végső cél: a szakkörök munkájának megsegítése.
- b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: a folyamat fokokra van bontva képességek szerint.

Az etüdkben és néptáncokban nemek szerint elkülönülő feladatokat is találunk.

b) Visszacsatolás:

- a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók: nem.
- b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.

c) Választási lehetőség:

- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: a kötetben nem tesznek említést ilyenről.
- b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelenésével: a kötetben különböző nehézségű feladatokkal találkozunk, ami teret enged a differenciálásnak.
- c. van-e lehetősége a tanulónak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a kötetben nem esik ilyenről szó. (Szentpál 1973)

6.4. Falvy Károly *Ritmikus mozgás – énekes játék*

Falvy Károly *Ritmikus mozgás – énekes játék* című kötetében bemutatott oktatási módszerének kidolgozásakor a kisgyermek életkori fejlődését vette alapul (Falvy 1990). Falvy az írja, hogy „a kisgyermekkor mozgáskultúrája alapozást kell nyújtson a következő, fejlettebb szint nemenként határozottan elkülönülő igényeinek kielégítéséhez, kifejlődéséhez.” (Falvy 1990: 3) Oktatási célja ehhez kapcsolódóan a táncmozgás megalapozása és előkészítése. Falvy a kötet elején részletesen ír a gyermekek mozgásfejlődéséről és annak gátló tényezőiről. Ezt követően bemutatja az énekes játékok hatásának különböző területeit, mint például az értelmi képességek fejlődésére, vagy az időfogalom kialakulására gyakorolt pozitív hatását. A kötet három és nyolc éves kor közötti mozgásfejlesztés anyagát három különböző szintre osztja különböző nehézségű mondókás-, énekes játékok bemutatásával. Minden szakaszban megnevezi azokat a területeket, amelyeket az adott életkori szakaszban fejlesztésre szorulnak, majd ezekhez konkrét példákat, gyakorlatokat, játékokat mutat be. Az első fejlettségi szinten a 3-4 éves gyermekek mozgásfejlesztésében testérzékelést, mozgáskészséget fejlesztő játékokat, illetve mozgásfejlesztő énekes játékokat; a másodikon a mozgáskészség fejlesztését és ahhoz kapcsolódó mozgásfejlesztő mondókás játékokat, társas együttmozgás elemeinek fejlesztését és ahhoz kapcsolódó mondókás társas játékokat és énekes társasjátékokat; míg a harmadikon az előző szint fejlesztési területeit és játékok csoportjait találjuk azzal a különbséggel, hogy az énekes társasjátékok két alfejezetre bomlik: énekes gyermekjátékokra és a felnőttek életének hagyományaiban megjelenő mondókás-énekes játékokra. A kötet végén Falvy kitér az ünnep fogalmának bemutatására és annak kapcsolatára az énekes játékokkal.

A játékosítás szempontjai alapján a következők mondhatók el a kötetről:

- a) Az oktatási folyamat felépítése:
 - a. meg van-e határozva a végső cél: a táncmozgás megalapozása és előkészítése.
 - b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: a folyamat életkor és képességek szerint van részekre bontva.
- b) Visszacsatolás:
 - a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók: nem.
 - b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.

c) Választási lehetőség:

- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: a kötetben nem tesznek említést ilyenről
- b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelenésével: a kötetben különböző nehézségű feladatokkal találkozunk, ami teret enged a differenciálásnak.
- c. van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a kötetben nem esik ilyenről szó. (Falvay 1990)

6.5. Wirkerné Vasvári Éva *Az óvodás korú gyermekek fejlesztése magyar népi játékokkal*

Wirkerné Vasvári Éva *Az óvodás korú gyermekek fejlesztése magyar népi játékokkal* című tanulmányában az óvodás korú gyermekek mozgásfejlesztésére találunk példákat (Wirkerné Vasvári 2008). A tudományos írás célja segédeszköz- és ötletgyűjtemény bemutatása, amellyel a gyermekek szellemi és érzelmi értékei gazdagodnak és a testi fejlődésük biztosított. A gyermekek életkorához hozzárendelte azok a mozgásformák, amelyeket el kell elsajátítani az adott életkori szakaszban. A mozgásformákhoz különböző játékok kapcsolódnak táblázatos formában. További táblázatok is megjelennek a tanulmányban, mint például a táncmozdulatok mozgásanyaga életkori metszetben, illetve a Lázár Katalin féle típusrend szerinti játéktípusok életkori metszetben rendezve. A tanulmány, céljának megfelelően, sokoldalúan rendezett oktatásmódszertani segédanyag, amelynek segítségével pedagógusként lépésenként megtervezhetjük a teljes oktatási folyamatot. A tudományos mű végén konkrét játékok kerülnek bemutatásra.

A játékosítás szempontrendszer alapján a következő mondható el a műről:

a) Az oktatási folyamat felépítése:

- a. meg van-e határozva a végső cél: a gyermekek szellemi és érzelmi értékeinek gazdagítása és a testi fejlődésük biztosítása.
- b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: a folyamat az óvodás gyermekek életkora szerint és az elsajátítandó képességek szerint van részekre bontva. Nemek szerint nincs kisebb egységekre bontva.

b) Visszacsatolás:

- a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók: a tanulmányban nem esik ilyenről szó.
- b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel óvodás korú gyermekeknek megtervezett kötetről van szó és az óvodai rendszerben nem kapnak jegyet a gyerekek, a szempont vizsgálata nem helytálló.
- c) Választási lehetőség:
 - a. van-e a diákoknak választási lehetősége: a tanulmányban nincs ilyenről szó.
 - b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelölésével: a tanulmányban nem esik ilyenről szó.
 - c. van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a tanulmányban nem tesztnek említést ilyenről. (Wirkerné Vasvári 2008)

6.6. Lévai Péter „*Szökkenjünk, ugráljunk...*”

A „*Szökkenjünk, ugráljunk...*” című kötet a legkorábbi kiadású a Lévai Péter által írt és az elemzésre választott kötetek közül (Lévai 2010). A kötet a sárközi ugrós táncok tanítási módszertanát tartalmazza modulszerű tananyagszervezési formában. Lévai a bevezetőben leírja, hogy a néptánc tananyagszervezése azóta került előtérbe, mióta a felsőoktatási tanárképzésbe is bekerült a művészeti ágakat oktató pedagógusok képzése. A tanárképzésben előtérbe kerül a tananyag felépítése és struktúrálása, illetve az oktatási cél és a kimeneteli követelmények meghatározása. Lévai a művészetoktatás két célját is megnevezi, miszerint:

„az alapfokú művészetoktatás egyik lényeges célja a társadalom számára a művészeteket értő, azt befogadó, a művészetek alapfokon való megélését pozitív és maradandó életminőségváltozással „honoráló” emberpalánták nevelése, [...], tehetségesebb réteg kiszűrése, a tehetséggondozás és a közép- és felsőfokú művészképzés felé való irányítás.” (Lévai 2010: 5)

Lévai szerint a fent említett célok miatt alapvetően szükséges a tantárgyak hatásmechanizmusának és tanítási metodikájának kialakítása. A modulszerű tananyag-szervezési forma olyan környezetet biztosít, ami nem kötődik szorosan időhatárokhoz és életkori követelményekhez, ezért lehetőséget biztosít a pedagógus, a tanulók és az iskola igények alkalmazkodásához.

Az oktatási modul egy körülhatárolt oktatási egység, mely egy nagyobb tanítási-tanulási programnak önállóan is felhasználható része. Lévai a kötetben bemutatja a modul szerkezeti felépítését, amit a témám eltérő jellegéből adódóan nem ismertetek.

A könyvben húsz, 45 perces tanórára kidolgozott modulszerűen megtervezett oktatási folyamat kerül bemutatásra. Az órai tevékenységek táblázatba foglaltak. A munkafolyamatok a sorokban, egymás után olvashatók. Az oszlopokban a megnevezett tevékenységek mellett a változatok, a kiemelt készségek és képességek, a célcsoport és annak differenciálási lehetőségei, a munkaformák, a módszerek, az eszközök és a mellékletek számai is láthatók. A mellékletben kerülnek kifejtésre a differenciálási lehetőségek. Az óravázlatok után az író egy üres oldalt hagy az olvasónak a gondolatok kifejtésére.

A játékosítás módszertani szempontja alapján vizsgálva a következőket lehet elmondani erről a kötetről:

a) Az oktatási folyamat felépítése:

- a. meg van-e határozva a végső cél: a kötet elején az oktatási folyamat két célja is meg van nevezve: „az alapfokú művészetoktatás egyik lényeges célja a társadalom számára a művészeteket értő, azt befogadó, a művészetek alapfokon való megélését pozitív és maradandó életminőségváltozással „honoráló” emberpalánták nevelése, [...], tehetségesebb réteg kiszűrése, a tehetséggondozás és a közép- és felsőfokú művészképzés felé való irányítás.” (Lévai 2010: 5) A célok közt nincs prioritási sorrend meghatározva.
- b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: folyamat többszörösen van részekre osztva. Az egész oktatási folyamat 45 perces modulokból áll, amelyek további oktatási tevékenységekre bontottak. A részekre bontás a feladatokhoz szükséges képességek szerint történik. A különböző tevékenységeknél különböző betűkkel jelölt változatokat találhatunk, melyek teret adnak a képességek szerinti differenciálásnak. Az óravázlatok 6-9 éves gyerekeknek készültek. A modulban célcsoportként az alapfokú művészetoktatás első évfolyama van megnevezve. Nemek szerint nincsenek elkülönítve, fiúk lányok által alkotott vegyes évfolyamokról van szó.

b) Visszacsatolás:

- a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók: a kötetben nem esik ilyenről szó.
- b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.

c) Választási lehetőség:

- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: a diákoknak a kijelölt tevékenységeken belül lehet választási lehetősége. Ennek megértéséhez a könyv 5. órai moduljának 3. számú mellékletét idézem: „Az ismert vitorlázó kötelet egyenesen lefektetve a gyerekek a zene lüktetésére csak páros lábbal ugranak úgy, hogy a kötél mindig a két lábuk között legyen. A haladás iránya a kötéllel párhuzamos, de a gyerekek frontiránya mindig változhat, fokozatosan akár körbe is fordulhatnak, a kötél két oldalán lévő lábakat fel is cserélhetik, a kötélén oldal irányban haladva folyamatos lábváltásokat végezhetnek. Ezt összeköthetik a páros és egylábos támasztékok váltogatásával is.” (Lévai 2010: 39) Az idézett szövegrészlet alapján elmondható, hogy a választási lehetőség az adott feladaton belül valósul meg úgy, hogy az oktató meghatároz egy keretet az adott feladathoz, amin belül a diák önálló gondolatai alapján juthat el a megoldáshoz. Jelen esetben a fő feladat a kötélén való végig haladás, úgy, hogy a két lábnak a kötél két oldalán kell lennie. A haladást ugrásokkal kell előadni. A választás a lábak cseréjével és frontirány változtatásával valósulhat meg. Ezen felül a későbbiekben a páros lábú támasztékokat egy lábás támasztékokkal is lehet váltani, bár ennek pontos kivitelezési módjára nem tér ki Lévai.
- Tehát a feladat lehetőséget biztosít a diákoknak a feladaton belül egyedi megoldások létrehozására. A játékosítás módszerében az értelmezésem szerint több különböző feladatból lehet választani a diákoknak. Ebből a szempontból vizsgálva nincs választási lehetősége a tanulónak.
- b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelölésével: megvalósul. A diákok általában egy keretrendszer kapnak, amivel az adott tevékenység egységessé válik. A diákok választási lehetőségének megadásával a diákok kísérletezhetnek a különböző mozgásformák kipróbálására és összekötésére, ezért mindig a saját szintjükhöz igazodóan tudják az adott feladatot elvégezni.
- c. van-e lehetősége a tanulónak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a kötetben nem esik szó ilyenről.

6.7. Pignitzkyné Lugos Ilona, Lévai Péter *A tánc és a kreatív mozgás*

Pignitzkyné Lugos Ilona és Lévai Péter *A tánc és a kreatív mozgás* című könyvében a következőképpen fogalmazza meg az oktatás célját: „a táncos mozgásformák előkészítése és rögzítése, [...], maradandó, pozitív életminőségváltozás, amit [...] az egész életünkön keresztül hasznosíthatunk.” (Pignitzkyné, Lévai 2014: 13) Szintén fontos gondolat, hogy a tanulás során keletkezett „mozgásdeficiteket” konstruktív néptánc-pedagógiai megoldásokkal szeretnék pótolni. A „mozgásdeficiteket” pótlása után kezdődhet meg a konkrét táncos ismeretszerzési tevékenység. Tapasztalataik szerint mindegy, hogy a tanulók melyik életkori szakaszukban járnak, mert ettől függetlenül az alapokat mindenképpen el kell sajátítaniuk. A könyvben bemutatott módszerek a tánctanulás alapjául szolgáló mozdulati elemek készségszintűvé tételére kínál lehetőségeket. A könyv bevezetésének végén életkori szakaszok szerint különítik el a táncelőkészítő mozgások tanításának előnyeit. Alsó tagozatban a testkultúra és a kommunikációs képességek, felső tagozatban a szociális kompetenciák, középiskolában pedig a kötött tudás mellett megjelenő kötetlen, eredeti megoldások számának és minőségének javítására törekednek.

Pignitzkyné és Lévai a táncelőkészítő gyakorlatokat a tanulói szabadság mértéke szerint három csoportba sorolja: kötöttség, kötetlenség és eredetiség. A kötöttség a tanítást, a mozgástanulás folyamatát, a kötetlenség a vezetett felfedezéssel tanítást, míg az eredetiség az önálló mozgásötletek létrehozását jelenti. A csoportokon belül további négy szintet határoznak meg. Az első szinten a tanulók táncjellegű mozgásokat tartalmazó feladatokat végeznek. A másodikon az előző szintre épülve összetettebb feladattípusokat hajtanak végre, ezáltal elmélyítik a materiális és az eszköztudásuk közti kapcsolatukat. A harmadik szinten olyan egyéni és társas feladatok jelennek meg, amelyek a „tánc típusokban fellelhető fontos, ugyanakkor elemi vonásokként” megtalálhatók. A negyedik szinten valósul meg a tehetséggondozás. Ilyenkor művészeti iskolákban tanulnak tovább a diákok, ahol az oktatást a tánc típusok és dialektusok tudományos besorolása szerint folytatják.

A könyvben továbbá közreadnak egy fejlesztési területeket összefoglaló táblázatot, amelynek soraiban az előbb említett fejlesztési területek nevezik meg, mint például a térérzékelés saját térben; térbeli tájékozódás, tudatosság a konstans térben; a mozgáslüktetés érzékelése, értelmezése; a mozgás dinamikai változásai; kapcsolat a társsal, társakkal; kapcsolat az eszközzel; mozdulatjátékok; népi és egyéb játékok; táncos produktum, a két- és háromtagú alapmotívumok formái. Lévai 2019-ben, évekkel későbbi kötetében (*A mozdulattípusok és a magyar néptánc alapmotívumainak tanítási módszertana*) külön foglalkozik az alapmotívumokkal és azok formáival. A táblázat oszlopaiban a különböző, az előzőekben már röviden bemutatott

fejlettségi szintek találhatók. A fejlesztési területek és a szintek metszéspontjában olyan ismeretek, kompetenciák jelennek meg, amelyeket a tanulóknak az adott szinten el kell sajátítaniuk, például „A téirányok és a saját irányok egymásra hatása.” (Pignitzkyné, Lévai 2014: 19) A szerzők a konkrét gyakorlatokat a táblázat után mutatják be.

A fenti kötetről az alábbiak állapíthatók meg az általam meghatározott elemzési szempontok szerint:

a) Az oktatásifolyamat felépítése

- a. A végső cél meghatározása: „a táncos mozgásformák előkészítése és rögzítése, [...], maradandó, pozitív életminőségváltozás, amit [...] az egész életünkön keresztül hasznosíthatunk” (Pignitzkyné, Lévai 2014: 13).
- b. A folyamat részekre, vagy szintekre bontása életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: a szerzők az oktatási folyamatot több különböző módon bontják részekre. A különböző részek, vagy szintek teljesítéséhez nincsen időintervallum rendelve. Az oktatás a kötöttség, kötetlenség és eredetiség mentén valósul meg. Mind a hármat további négy szintre: I., II, III. és IV. lehet bontani. A feladatcsoportok nincsenek nemek szerint csoportosítva. Korosztály szerint sem, mert tapasztalataik szerint mindegy, hogy egy tanuló milyen életkorban jár, az alapokat el kell sajátítania, a hiányzó mozgásdeficiteket be kell pótolnia. Képességek szerint lehet differenciálni, mert a feladatok különböző nehézségű variációval, különböző szinten alkalmazható.

b) Visszacsatolás:

- a. a részek, vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat a tanulók (pont, titulus, cím): a szerzők nem említenek jutalmazást a szintek teljesítése után.
- b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.

c) Választási lehetőség:

- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: a szerzők nem beszélnek tanulói választási lehetőségről, amikor egy-egy feladatot bemutatnak.
- b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelenésével: a differenciálás megvalósul, mert egy feladat különböző variációban különböző nehézségi fokon igazodik a tanulók egyéni képességeihez.
- c. van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a szerzők nem tesznek említést szorgalmi feladatok megoldásáról. (Pignitzkyné, Lévai 2014)

6.8. Lévai Péter *Három szóló verbunk tanításának módszertana*

A *Három szóló verbunk tanításának módszertana* című kötet bevezetőjében Lévai a verbunkos tánc típus oktatásához szeretne ötleteket bemutatni (Lévai 2016). Az oktatási célt a következő képpen határozza meg:

„Célom [...] nemcsak a pusztá mozdulatok, motívumok reprodukálása, reprodukáltatása, hanem a gondolkodás és a tudásnövekedés gerjesztése, amely vérbeli pedagógiai folyamat.” (Lévai 2016: 4)

A kötetben három különböző, sárközi, borsod-gömöri szóló és marossárpataki verbunkok oktatási módszertanát találjuk. A sárközi verbunkhoz táncelemzés is kapcsolódik. Ezt követően bemutatásra kerülnek a táncot alkotó motívumok. Minden motívumhoz táncjelírás tartozik, ami szöveges magyarázattal és a motívum lényegi elemét megjelenítő fotóval egészül ki. A borsod-gömöri és a marossárpataki verbunkot tartalmazó fejezetek is így épülnek föl. Minden fejezet elején van egy pontokba szedett tanítási stratégia, miszerint érdemes a táncok oktatásával foglalkozni.

A kötet az előzőekhez képest nem tartalmaz olyan konkrét feladatokat, vagy gyakorlatokat, amelyekkel a bemutatott motívumok tanítása megvalósulhat. Ezek kitalálása teljes mértékben a könyvet olvasó oktatóra hárul. Lévai nem fogalmazza meg, hogy az adott motívumok egymáshoz képest milyen sorrendben és arányban jelennek meg a táncfolyamat során, ezért a táncanyagot oktató pedagógusnak további utánjárásra és a tájegységhez kapcsolódó archív filmek tanulmányozására van szüksége. Emellett azonban elmondható, hogy a bemutatott motívumok leírásában olyan lényeges információkra hívják föl a figyelmet, amelyeket a mozgófilm nézésekor nagy valószínűséggel nem vennénk észre a mozgás komplexitása miatt. Mindezek miatt a könyv a benne megtalálható táncokhoz egy magasszintű segítséget nyújt.

A kötet ismertetése alapján a játékosítás szempontjait figyelembe véve a következők mondhatók el:

a) Az oktatási folyamat felépítése:

- a. meg van-e határozva a végső cél: „Célom [...] nemcsak a pusztá mozdulatok, motívumok reprodukálása, reprodukáltatása, hanem a gondolkodás és a tudásnövekedés gerjesztése, amely vérbeli pedagógiai folyamat.” (Lévai 2016:4)
- b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: a különböző verbunkokat tartalmazó fejezetek elején

megtalálható szintekre bontott oktatási stratégia, amelyhez azonban konkrétan meghatározott feladatok nincsenek megadva.

b) Visszacsatolás:

- a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók: a kötetben nem esik ilyenről szó.
- b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.

c) Választási lehetőség:

- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: a könyv nem tartalmaz konkrét oktatási gyakorlatokat, vagy feladatokat, ezért nem beszélhetünk választási lehetőségről.
- b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelenésével: a kötetben nem térnek ki a differenciálásra.
- c. van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: nem esik szó ilyenről. (Lévai 2016)

6.9. Lévai Péter „*Így kell járni, úgy kell járni...*”

Lévai „*Így kell járni, úgy kell járni...*” című kötete, hasonlóan a „*Szökeljünk, ugráljunk...*” című kötethez modul alapú oktatásszervezési rendszer alapján épül föl. Az a különbség, hogy nem a sárközi ugrós, hanem a sárközi friss csárdás tanítási módszerét írja le (Lévai 2017). A bevezetőben az író a táncművészet alapfokú oktatásának célját a következő képpen fogalmazza meg: „nem táncot tanítunk, hanem a tánc által érünk el pozitív életminőségváltozást a neveltek körében.” (Lévai 2017: 6) Az oktatási anyag húsz különböző, 45 perces tanórai vázlatra, másnéven modulra van bontva. Felépítésében a két könyv ugyanúgy néz ki azzal a különbséggel, hogy más táncanyagot dolgoz föl.

Az oktatási egység célcsoportja az első és második mozgásfejlettségi szintet elért tanulók. Lévai nem fejti ki részletesen, hogy a művészeti alapoktatásban, vagy a tanulók képessége szerinti meghatározásban ez milyen korú és képességű diákokat jelent. Ennek ellenére mégis következtetni tudunk a korosztályra, mert a modulok feladatmeghatározásánál meghatározott, hogy milyen készségek és képességek kellenek az adott feladat kivitelezéséhez. A differenciálási lehetőségeket a modul részfeladataihoz kapcsolódó mellékletekben fejti ki Lévai.

A játékosítás szempontrendszer alapján a következő mondható el a kötetről:

- a) Az oktatási folyamat felépítése:

- a. meg van-e határozva a végső cél: „nem táncot tanítunk, hanem a tánc által érünk el pozitív életminőségváltozást a neveltek körében.” (Lévai 2017: 6)
 - b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: folyamat többszörösen részekre osztott. Az egész oktatási folyamat 45 perces modulokból áll. Minden modul a benne leírt feladatokhoz szükséges képességek szerint oktatási tevékenységekre bontott. A tevékenységeknél különböző betűkkel jelölt változatokat találhatunk, melyek teret adnak a képességek szerinti differenciálásnak. Nemek szerint nincsenek elkülönítve, fiúk lányok által alkotott vegyes évfolyamról van szó. A korosztályt nem nevezi meg.
- b) Visszacsatolás:
- a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) tanulók: nem esik ilyenről szó.
 - b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.
- c) Választási lehetőség:
- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: van. Példaként a 19-es modul 1. mellékletét említem meg: az eddig megismert fogócskák közül a tanulók maguk választhatják ki, hogy melyiket szeretnék játszani.
 - b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelenésével: megvalósul. A diákok általában egy keretrendszer kapnak, amivel az adott tevékenység egységessé válik. A keretrendszeren belül a tanulók kísérletezhetnek a különböző mozgásformák kipróbálásával és összekötésével, ezért mindig a saját szintjükhöz igazodóan tudják az adott feladatot elvégezni.
 - c. van-e lehetősége a tanulónak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a kötetben nem esik szó szorgalmi feladatokról. (Lévai 2017)

6.10. Lévai Péter *A motívumtípusok és a magyar néptánc alapmotívumainak tanítási módszertana*

Lévai (2019) *A motívumtípusok és a magyar néptánc alapmotívumainak tanítási módszertana* című könyvében megnevezett oktatási elvei megegyeznek *A tánc és a kreatív mozgás alapjai* című könyvekben leírtakkal. A kiadvány bevezetésében Lévai megfogalmazza, hogy a táncoktatás feladata a gyermekek mozgásában létrejött mozgásdeficitok pótlása, éppen ezért

mindegy, hogy egy tanuló milyen életkori szakaszban jár, mert az alapokat el kell sajátítania. A mozgásdeficitok pótlása után kezdődhet el a konkrét táncos ismeretszerzési tevékenység. A könyv elején öt mozdulattípus kerül bemutatásra, amelyekhez gyakorlati példák és játékos feladatok olvashatók. Ezt követően a zenei fogalmak tisztázását és ehhez kapcsolódó feladatokat ismerhetünk meg. Végül a Lévai által megnevezett és definiált öt különböző alapmotívum leírásáról és tanítási példáiról olvashatunk. A feladatok szinte minden esetben több variánssal jelennek meg, amelyeket egymás mellett, egyidejűleg a különböző képességű diákok a saját szintjükhöz illesztve tudnak gyakorolni.

A játékosítás szempontrendszer alapján a következő mondható el a kötetről:

- a. Az oktatási folyamat felépítése:
 - a. meg van-e határozva a végső cél: az oktatás célja a mozgásdeficitok pótlása, szociális kompetenciák, társas kapcsolatok esztétikai tartalmak értékének a fejlesztése.
 - b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: a könyvben a meghatározott négy alapmotívum fejezetenként egyesével kerül bemutatásra, melyeknek elsajátításához különböző feladatokat olvashatunk. A feladatok megoldásához különböző készségek és képességek kellenek, ezért a részekre bontás ezek mentén történik meg.
- b. Visszacsatolás:
 - a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titlust, címet) a tanulók: a szerző nem említi jutalmat.
 - b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.
- c. Választási lehetőség:
 - a. van-e a diákoknak választási lehetősége: a kötetben nem esik szó ilyenről.
 - b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelölésével: a feladatoknak több variánsa van, amelyek lehetőséget biztosítanak a készségek, képességek szerinti differenciált oktatásra.
 - c. van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a kötetben nem esik szó ilyenről. (Lévai 2019)

6.11. Kovács Henrik *Lippozoo*

A Kovács Henrik által fejlesztett, színes állatfigurákat ábrázoló korongokból álló oktatásmódszertani eszköz a Lippozoo (Kovács 2020). Az eszközrendszer célja, hogy játékos formában megalapozza a tanulók néptáncos tudását, katalizálja a mozgástanulást, továbbá motiváljon és megkezdődjön a rendszerszemlélet kialakulása (Kovács 2020: 47).

A módszertani eszközrendszer különböző színű állatokat (béka, gyalogkakukk, medve, virág, nyúl, gólya, polip, kenguru) illusztráló korongokból áll, amelyek eltérő mozdulati struktúrákat (gesztusokat és támasztékszerkezeteket) jelölnek. A béka például páros lábról páros lábra ugrást, még a medve a lépéseket jelenti. A színek az állathoz tartozó mozdulat ritmikai értékét jelölik. A piros szín a fél, a sárga a negyed, a zöld a nyolcad-nyolcad-negyed, a sötétzöld az előbbi augmentált⁹ változata, negyed-negyed-fél, a kék pedig a nyolcad-nyolcad ritmikai értékeket, vagy érték együtteseket jelöl. Az eszközrendszer leírásában a Lippozoo különböző felhasználási módjait is megtaláljuk.

A játékosítás szempontrendszere alapján a következőket mondhatjuk el az eszközről:

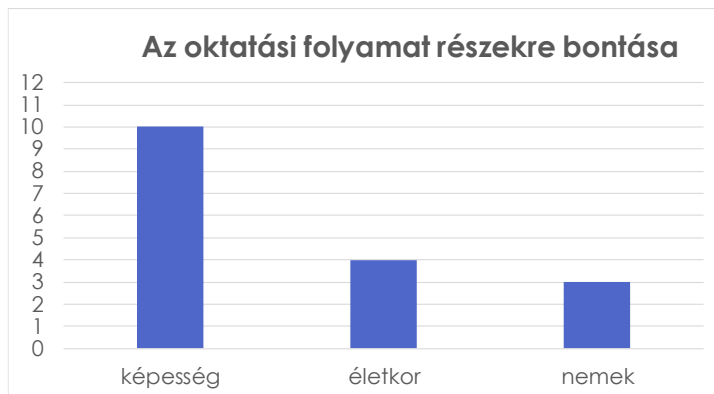
- a) Az oktatási folyamat felépítése:
 - a. meg van-e határozva a végső cél: játékos formában megalapozza a tanulók néptáncos tudását, katalizálja a mozgástanulást, továbbá motiváljon és megkezdődjön a rendszerszemlélet kialakulása.
 - b. a folyamat részekre vagy szintekre van-e bontva életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint: a részekre bontás a különböző jelentésű formák bevezetésével képességek szerint valósulhat meg, az eszközt használó pedagógus ötletei alapján.
- b) Visszacsatolás:
 - a. a részek vagy szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat (pontot, titulust, címet) a tanulók: az eszközrendszer leírásában nem tesznek említést ilyenről.
 - b. a jutalmakat be lehet-e váltani jegyekre: mivel nincs jutalom, azokat nem lehet jegyekre váltani.
- c) Választási lehetőség:

⁹ „ritmikai bővítés. A motívumot alkotó mozdulatok ritmusértékeinek kiszélesítése, többszörösére való növelése az eredeti ritmikai viszonyok megváltozása nélkül.” (Lévai 2016: 64)

- a. van-e a diákoknak választási lehetősége: az eszközrendszer lehetőséget biztosít az oktatónak, hogy olyan feladatot határozzon meg, amelyben a tanulóknak választási lehetősége van. Például az eszközök szórt formában történő elhelyezésekor a tanulók megválaszthatják a gyakorlás útját, hogy milyen sorrendben haladnak végig a korongokon, illetve hogy az adott mozdulati struktúrákat hány-szor végzik el. Ez lehetőséget biztosít az egyéni gyakorlása és a differenciálásra.
- b. megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelenésével: megvalósul. Az előbbieken leírtak szerint a diákok választhatnak, hogy melyik jel mozdulati struktúráit szeretnék eltáncolni és hány-szor. Akadály-pálya készítésekor a pedagógus különböző nehézségű akadálypályát készíthet a különböző képességű tanulóknak.
- c. van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával: a leírásban nem említenek ilyet. (Kovács 2020)

7. Az elemzések eredményeinek összegzése

Az előző részben tizenegy különböző kötetet mutattam be röviden és vizsgáltam meg az általam felállított játékosítási szempontrendszer szerint. Az oktatási folyamat végső céljának meghatározása tíz kötetben megjelent, míg a folyamat kisebb részekre bontása kivétel nélkül mindegyikben. A részeket életkor, képességek és nemek szerint különítették el egymástól. A 2. ábra mutatja, hogy az oktatási folyamat melyik pedagógiai kötetben, melyik alszempont (életkor, képesség, nemek) szerint részekre bontott.



2. ábra: Az elemzett kötetek oktatási folyamatának részekre bontása életkor, képesség és nemek szerint. (saját szerkesztés)

A második fő szempontom a visszacsatolás volt. Az elemzett kötetek közül egyikben sem tettek említést, sem a részenkénti jutalmak alkalmazásáról, sem azoknak jegyekre váltásáról.

A harmadik fő szempont a választási lehetőség. A legtöbb pedagógiai módszer teret enged a differenciálásnak, mert több olyan feladatot is tartalmaz, amelyet különböző képességű tanulók egymás mellett, egyidejűleg el tudnak végezni. Ilyet találunk például Lévai köteteiben, amikor a szerző egy feladattípust különböző variációs lehetőségekkel mutat be. A diákok választási lehetőségéről és különböző szorgalmi feladatok megoldásáról csak néhány kötetben tesznek említést.

8. Kitekintés: Hogyan lehetne játékosítani a néptáncpedagógiai módszereket?

Mivel a legtöbb szerző az általa közölt oktatási anyagot részekre bontotta és a részeknél bemutatott feladatok különböző nehézségűek, valamennyi alkalmas lehet a játékosítással kiegészített oktatásszervezésre. Csak néhány további lépés hiányzik. A részekre bontott feladatokhoz úgy kell pontrendszerrel illeszteni, hogy az az oktatási folyamat valamely pontján átváltható legyen érdemjegyre. A másik fontos szempont a diákok választási lehetőségének biztosítása a tanórai feladatok között, valamint lehetőséget kell adni szorgalmi feladatok megoldására is. A három szempont együttes érvényesítésére mutatok egy mintapéldát, amely alapján a játékosítás a többi elemzett módszerre is kidolgozható.

Az alábbi oktatási folyamattervezetet az előzetes szakirodalmi áttekintés alapján alakítottam ki, a gyakorlatban azonban még nincs kipróbálva. Az oktatásszervezést Lévai Péter modulalapú „*Szökkenjünk, ugráljunk...*” című kötetéhez igazítottam. A modulokban megjelenő feladatokhoz pontokat illeszték, amelyeket havonta jegyekre kell váltani, így kapcsolódik az iskolai oktatás értékelési rendszeréhez. A tanulók érdemjegye attól függ, hogy a hónapban mennyi pontot gyűjtöttek össze. Ha több pontot szeretnének gyűjteni, megoldhatnak a tanórán kívül szorgalmi feladatokat is. A szorgalmi feladatok elméleti vagy gyakorlati jellegűek. Az elméleti és gyakorlati feladatokra is készítek egy-egy mintapéldát, melyet a 4. számú mellékletben közlök. A feladatokat a tanulónak tanulástámogató rendszerbe (például az előfizetés nélküli Google Classroom, vagy az előfizetést igénylő CourseGarden) kell feltölteni. A diákok maguk választhatnak, hogy elméleti vagy gyakorlati feladatokat oldanak meg. Az elméleti feladat jellemzően folklór témájú „kutatómunka” lehet egy tájegység vagy falu táncával, szokásaival kapcsolatban, esetleg egy-egy tánc típus rövid bemutatása a pedagógus által meghatározott szempontok alapján. A kutatómunkához a szakirodalom elérhetőségét az oktatónak biztosítania

kell. A gyakorlati feladat egy előre meghatározott mozgásforma vagy gyakorlat kivitelezéséből és annak videós rögzítéséből áll.

A teljes oktatási folyamat játékosítása nem cél, mert a feladatok sem mindig teszik lehetővé a módszer alkalmazását. Az órai tevékenységek közé azonban illeszthetünk ilyen típusú feladatokat is. Az elemzésre választott óravázlat jól mutatja, hogy mely feladatokat lehet játékosítani és melyeket nem. A kötet első moduljának első tevékenysége, úgy ahogy a többinél is, jellemzően valamilyen fogócska, mely az órára hangolódást szolgálja. A második tevékenység a pányvázás, amelyben van lehetőség a módszer alkalmazására, mert a gyerekeknek biztosíthatunk választási lehetőséget. A népi játék során a diákok az ugrás végrehajtásának készségét sajátítják el. Ez elsőnek páros lábról páros lábra a legkönnyebb. Ha van olyan diákunk, aki már ezt tudja, mutathatunk neki másik támasztékszerkezetet, az ugrást két lábról indítjuk és egyre érkezünk (kezdetben mindegy melyik lábra). Ebben az esetben megvalósul a differenciálás, mert akinek már megy a páros lábról páros lábra történő ugrás, annak ajánlhatunk egy másik támasztékszerkezetet, hogy kísérletezzzen, még mellette a lassabban tanuló diákunk zavartalanul gyakorolhatja a páros lábról páros lábra érkező ugrást. A gyerekek egymás tevékenységét nem zavarják, mégis a saját szintjüknek megfelelő feladatot oldanak meg. Ezt követően egyéb támasztékszerkezetek és azokkal egyidejű frontirányváltások felajánlásával tovább bonyolíthatjuk a játékot, sőt, létrehozhatunk kötött mozgásfolyamatot is. Például a gyerekek induljanak két lábról a kör közepe felé fordulva (egyes sugárfront), majd amikor elsőnek átugorják a kötelet, forogjanak egy negyedét jobbra, érkezzenek a jobb lábukra és legyen tőlük balra a kör közepe (hármass sugárfront). Ezt követően ugrás közben forogjanak egy negyedét balra és érkezzenek ugyanarra a (jobb) lábukra, a kör középpontja ismét szembe kerül velük (egyes sugárfront). A következő ugrással forogjanak egy negyedét balra és érkezzenek a bal lábukra, a kör közepe tőlük jobbra van (hetes sugárfront). Végül az utolsó ugrással forogjanak egy negyedét jobbra, érkezzenek két lábra és a kör közepével szembe (egyes sugárfront). A mozdulatsort táncjelírással az 5. számú mellékletben közlöm (3. ábra). Sikeres kivitelezés után a tanulók négy pontot kapnak, amelyet az óra végén beírunk a nevük mellé egy táblázatba. Részpontok a következőképpen adhatók: amennyiben a mozdulatsor első ugrása sikeres, akkor egy, ha az első két ugrása, akkor kettő, ha pedig az első három, akkor három pontot adjunk érte. (Az órai értékelés folyamatát a gyakorlatban még ki kell dolgozni, mert az értékelést egyidejűleg kell végzeni a megfigyeléssel.)

Mivel az óravázlatokat nem a játékosítás alapján állították össze, nem mindig illeszkedik annak alapelveihez, ezért a feladatokat kissé át kell alakítani. A pányvázás általam bemutatott továbbgondolását (a páros lábról páros lábra érkező kötél átugrás támasztékszerkezetének

és a sugárfrontnak változtatását) a Magyar Táncművészeti Egyetem néptáncpedagógusi képzés néptánc módszertani óráin Lévai Pétertől tanultam. Egy tanórán maximum 10 pontot lehet összegyűjteni.

A pontrendszert és a hozzá tartozó ponthatárt a gyerekek számára jól látható módon kell elhelyezni, például az osztályterem falán. Így folyamatosan nyomon tudják követni, hogy hol tartanak az oktatási folyamatban és annak értékelésében. Ha a pontszámukat keveslik és több pontot szeretnének gyűjteni, akkor választhatnak a szorgalmi feladatok közül, amelyek általában 2–3 pontot érnek. A szorgalmi feladatok leírásai a 4. számú mellékletben találhatók.

A diákok értékelése a pedagógus feladata. Elméleti tananyag tanításakor az értékelési folyamatot meg lehet gyorsítani online mérés-értékelési eszközzel, például a Kahoot!-tal. Ebben az esetben a rendszer rögtön kiértékeli a diákok tesztjeit és azonnali visszajelzést ad számukra az elért eredményeikről. A gyakorlati tantárgyaknál az értékelési folyamat nem lehet ilyen rendszerrel végezni, mert a mozgásformákat megfigyelés útján lehet értékelni. Ezért a néptánc tantárgy értékelése nem „gépesíthető”.

A bemutatottak alapján minden órán lehet játékosított tevékenységet végezni. Mivel a bemutatott módszer alkalmazása a néptáncoktatásban hipotetikus, a következő lépés, hogy kísérletet kell elvégezni, amelyben egy hosszabb oktatási folyamat tanóráin játékosított tevékenységet is elvégzünk a diákokkal. Csak ezután derül ki, hogy az oktatásszervezés sikeresen alkalmazható-e valós oktatási környezetben.

9. Összefoglalás

A dolgozat célja az volt, hogy alátámasztás nyerjen a hipotézisem, miszerint a néptáncpedagógiák alkalmasak a játékosítás alapú oktatásszervezésre. Első lépésként áttekintettem a játékosítás általános szakirodalmát és tizenegy kötetet elemeztem az általam felállított szempontrendszer alapján. Az elemzések kimutatták, hogy valamennyi kötetben leírt oktatási módszertan alkalmas a játékosítás alapú átalakításra. A kitekintésben Lévai „*Szökkenjünk, ugráljunk...*” című kötetében megnevezett tevékenység (pányvázás) alapján bemutattam, hogy miként lehet játékosítani a néptánc tanóráinak feladatait. Úgy gondolom, hogy a módszer alkalmazásával a néptáncoktatás eszköztára új, a gyerekek által feltehetőleg kedvelt eszközzel egészülhet ki.

10. Mellékletek

1. számú melléklet

1. táblázat

A játékosítás szempontrendszeréhez kapcsolódó legfontosabb információk kötetenként 1949-1990

		Szentpál Mária (1949): <i>Gyer-mektáncok</i>	Szentpál Mária (1959): <i>Gyer-mektáncok I</i>	Szentpál Mária (1973): <i>Gyer-mektáncok</i>	Falvay Károly (1990): <i>Ritmikus mozgás - énekes játék</i>
Az oktatási folyamat felépítése.	A végső cél meghatározása.	Csak következtetni lehet rá.	Sokoldalúan választ adjon a gyermekek táncra nevelésének problémáira, megvesse egy olyan néptáncpedagógiai rendszer alapjait, amely szocialista nevelési célkitűzéseink szolgálataiban áll.	A szakkörök munkájának megsegítése.	A táncmozgás megalapozása és előkészítése.
	A folyamat részekre, vagy szintekre bontása életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint	A folyamat életkor és nemek szerint van részekre osztva.	A folyamat életkor, képességek és nemek szerint is részekre bontott.	A folyamat fokokra van bontva képességek szerint. Az etüdökben és néptáncokban nemek szerint elkülönülő feladatokat is találunk.	Életkor és képességek szerint.
Visszacsatolás.	A részek/szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat a tanulók: pontot, titulust, címet.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.
	A jutalmakat be lehet-e váltani pontokra.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.

		Szentpál Mária (1949): <i>Gyermektáncok</i>	Szentpál Mária (1959): <i>Gyermektáncok I</i>	Szentpál Mária (1973): <i>Gyermektáncok</i>	Falvay Károly (1990): <i>Ritmikus mozgás - énekes játék</i>
Választási lehetőség.	Van-e a diákoknak választási lehetősége.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.
	Megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelölésével.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	A kötetben különböző nehézségű feladatokkal találkozunk, amelyek teret engednek a differenciálásnak.	A kötetben különböző nehézségű feladatokkal találkozunk, amelyek teret engednek a differenciálásnak.
	Van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.

A játékosítás szempontrendszeréhez kapcsolódó legfontosabb információk kötetenként 2008-2016

		Wirkerné Vasvári Éva (2008): <i>Az óvodás korú gyermekek fejlesztése magyar népi játékokkal</i>	Lévai Péter (2010): „ <i>Szökkenjünk, ugráljunk...</i> ”	Lévai Péter és Pignitzkyné Lugos Ilona (2014): <i>A tánc és a kreatív mozgás</i>	Lévai Péter (2016): <i>Három szó-lóverbunk tanításának módszertana</i>
Az oktatási folyamat felépítése.	A végső cél meghatározása.	A gyermekek szellemi és érzelmi értékeinek gazdagítása és a testi fejlődésük biztosítása.	Az alapfokú művészetoktatás egyik lényeges célja a társadalom számára a művészeteket értő, azt befogadó, a művészetek alapfokon való megélését pozitív és maradandó életminőség-változással „honoráló” emberpalánták nevelése, [...], tehetségesebb réteg kiszűrése, a tehetséggondozás és a közép- és felsőfokú művészképzés felé való irányítás.	A táncos mozgásformák előkészítése és rögzítése, [...], marandó, pozitív életminőségváltozás, amit [...] az egész életünkön keresztül hasznosíthatunk. Az oktatási folyamatot többféleképpen bontják részekre képességek szerint: kötöttség, kötetlenség és eredetiség. Mind a hármat további négy szintre bontott	A mozdulatok reprodukálása és reprodukáltatása, a gondolkodás és tudás növekedésének gerjesztése.
	A folyamat részekre, vagy szintekre bontása életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint	A folyamat az óvodás gyermekek életkora és az elsajátítandó képességek szerint van részekre bontva.	Többszörös. Az oktatási folyamat modulokra, a modulok tevékenységekre vannak osztva. A részekre bontás a feladatokhoz szükséges képességek szerint történik. Nemek és életkor szerint nincs differenciálva.	Az oktatási folyamatot többféleképpen bontják részekre képességek szerint: kötöttség, kötetlenség és eredetiség. Mind a hármat további négy szintre: I., II, III. és IV.	A különböző verbunkokat tartalmazó fejezetek elején megtalálható szintekre bontott oktatási stratégia, amelyekhez azonban konkrétan meghatározott feladatok nincsenek megadva. Nemek és életkor szerint nincs differenciálva.
Visszacsatolás.	A részek/szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat a tanulók: pontot, titulust, címet.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.
	A jutalmakat be lehet-e váltani pontokra.	Óvodai oktatásban nem kapnak jegyet a gyerekek.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.

		Wirkerné Vasvári Éva (2008): <i>Az óvodás korú gyermekek fejlesztése magyar népi játékokkal</i>	Lévai Péter (2010): „ <i>Szökkenjünk, ugráljunk...</i> ”	Pignitzkyné Lugos Ilona és Lévai Péter (2014): <i>A tánc és a kreatív mozgás</i>	Lévai Péter (2016): <i>Három szó-lóverbunk tanításának módszertana</i>
Választási lehetőség.	Van-e a diákoknak választási lehetősége.	Nem tesznek említést róla.	A kijelölt tevékenységeken belül van, ez azonban nem egyezik meg a játékosítás módszerében megjelenő választási lehetőséggel.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.
	Megvalósul-e a differenciálás különböző típusú és nehézségű feladatok megjelölésével.	Nem tesznek említést róla.	Igen. A tevékenységeken belüli kísérletezés teret enged a differenciálásnak azáltal, hogy a diákok különböző mozdulatokat és azok összekötéseit gyakorolják a feladatok közben.	Megvalósul. Egy feladat különböző variációban különböző nehézségi fokon igazodik a tanulók egyéni képességeihez.	Nem tesznek említést róla.
	Van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.

A játékosítás szempontrendszeréhez kapcsolódó legfontosabb információk kötetenként 2017-2020

		Lévai Péter (2017): „Így kell járni, úgy kell járni...”	Lévai Péter (2019): <i>A mozdulattípusok és a magyar néptánc alapszabványainak tanítási módszertana</i>	Kovács Henrik (2020): <i>Lippozoo</i>
Az oktatási folyamat felépítése.	A végső cél meghatározása.	Nem táncot tanítunk, hanem a tánc által érünk el pozitív életminőségváltozást a neveltek körében.	Mozgásdeficitok pótlása, szociális kompetenciák, társas kapcsolatok esztétikai tartalmak értékének a fejlesztése.	Játékos formában megalapozza a tanulók néptáncos tudását, katalizálja a mozgástudást, továbbá motiváljon és megkezdődjön a rendszerszemlélet kialakulása.
	A folyamat részekre, vagy szintekre bontása életkor, képességek – és ha szükséges – nemek szerint	Többszörös. Az oktatási folyamat modulokra, a modulok tevékenységekre vannak osztva. A részekre bontás a feladatokhoz szükséges képességek szerint történik. Nemek és életkor szerint nincs differenciálva.	A részekre bontás a feladatokhoz szükséges képességek szerint történik. Nemek és életkor szerint nincs differenciálva.	A részekre bontás a különböző jelentésű formák bevezetésével képességek szerint valósulhat meg az eszközt használó pedagógus ötletei alapján.
Visszacsatolás.	A részek/szintek teljesítése után kapnak-e jutalmat a tanulók: pontot, titulust, címet.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.
	A jutalmakat be lehet-e váltani pontokra.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.

		Lévai Péter (2017): „Így kell járni, úgy kell járni...”	Lévai Péter (2019): <i>A mozdulattípusok és a magyar néptánc alapmotívumainak tanítási módszertana</i>	Kovács Henrik (2020): <i>Lippozoo</i>
Választási lehetőség.	Van-e a diákoknak választási lehetősége.	Van.	Nem tesznek említést róla.	Az oktató által meghatározott feladat típusától függ, hogy a tanulóknak van-e választási lehetősége.
	Megvalósul-e a differenciálás	A diákok általában egy keretrendszert kapnak, amivel az adott tevékenység egységessé válik. A diákok kísérletet tehetnek a különböző mozgásformák kipróbálására és összekötésére, ezért mindig a saját szintjükhöz igazodóan tudják az adott feladatot elvégezni.	Igen, a feladatoknak több variánsa van, ami lehetőséget biztosít a készségek, képességek szerinti differenciált oktatásra.	Az eszközrendszer lehetőséget biztosít a pedagógusnak, hogy differenciáljon.
	Van-e lehetősége a tanulóknak a javításra szorgalmi feladatok megoldásával.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.	Nem tesznek említést róla.

4. számú melléklet

Gyakorlati feladat: a feladat Lévai Péter „*Szökkenjünk, ugráljunk...*” című kötetének első moduljában meghatározott második tevékenységhez, a pányvázáshoz kapcsolódik. A tanórán azt a feladatot adtam a meg a tanulóknak, miszerint minden kötél felett történő átugrással másik támasztékra és másik frontba kell érkezniük. A szorgalmi feladat ehhez a tevékenységhez kapcsolódik.

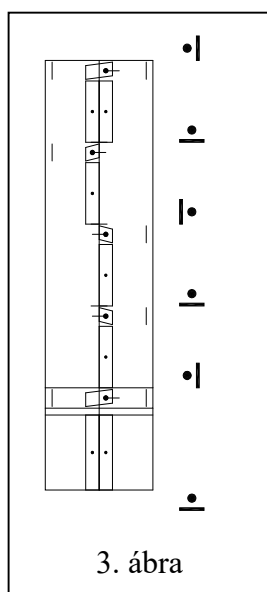
Feladatleírás: készíts videót az órai pányvázás közben meghatározott lábsorrenddel: indulj páros lábról, majd érkezz jobb lábra. Ez követően indulj a jobb lábról és érkezz újra jobb lábra. A harmadik ugrás jobb lábról indul és a bal lábra érkezik. Végül indulj a bal lábadról és érkezz meg páros lábra. A feladathoz használj ugrókötelet és minden ugrásnál egyszer hajtsd át a lábaid alatt. A sorozatot kétszer egymás után kell hibátlanul megcsinálni. A gyakorlást vedd videóra, és töltsd fel a közös felületünkre a neveddel ellátva. A feladat összesen 3 pontot ér.

Elméleti feladat: a feladat Lévai Péter „*Szökkenjünk, ugráljunk...*” című kötetének első moduljához kapcsolódik. A gyermekek az első óra után még nem tudnak „kutatómunkát” készíteni, ezért a feladat az órai tevékenységekhez kapcsolódik.

Feladatleírás: írd le, vagy vedd fel hangrögzítőre, hogy milyen feladatokat csináltunk az órán. Volt-e hasonlóság a testnevelés és a néptánc órán tanultak közt? Fogalmazd meg melyik feladat volt a kedvenced és melyik tetszett a legkevésbé. A munkádat töltsd fel a közös felületünkre a neveddel ellátva. A hangrögzítővel elkészített feladatért 2, míg a leírt gondolatokért 3 pont jár.

5. számú melléklet

Pányvázás támasztékainak lejegyzése táncírással.



11. Felhasznált irodalom

Falvay Károly 1990. *Ritmikus mozgás – énekes mozgás*. Országos Pedagógiai Intézet.

Fromann Richárd 2012. június 04. *Gamification jelentősége és működési mechanizmusa*. Digitális Identitás blog.

https://digitalisidentitas.blog.hu/2012/06/04/fromann_richard_gamification_jelentosege_es_mukodesi_mechanizmus (2022. 04. 29.)

Kovács Henrik 2020. A lipposzoo oktatásmódszertani eszköz ismertetése. *Az Eszterházy Károly Egyetem Tudományos Közleményei, XLVIII*, 47-64. Eger.

Kovácsné Pusztai Kinga 2018. Játékosítás (gamification) az oktatásban. ELTE IK. <https://people.inf.elte.hu/szlavi/InfoDidact18/Manuscripts/KPK.pdf> (2022. 04. 29.)

Lévai Péter 2010. *"Szökkenjünk, ugráljunk..."*. Magyar Kultúra Kiadó Kft. Győr.

Lévai Péter 2016. *Három szólóverbunk tanításának módszertana*. Magyar Kultúra Kiadó Kft. Győr.

Lévai Péter 2017. *"Így kell járni, úgy kell járni..."*. Magyar Kultúra Kiadó Kft. Győr.

Lévai Péter 2019. *A mozdulattípusok és a magyar néptánc alapmotívumainak tanítási módszertana*. Magyar Kultúra Kiadó Kft. Győr.

M. Nádasi Mária 2003. Az oktatás szervezési módjai. In Falus Iván (szerk.) *Didaktika – Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz*. Nemzeti Tankönyvkiadó Rt. 312-333.

- Nahalka István 2003. A tanulás. In Falus Iván (szerk.) *Didaktika – Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz*. Nemzeti Tankönyvkiadó Rt. 78-106.
- Nemes Orsolya 2019. *Generációs mítoszok*. HVG Könyvek. Budapest.
- Papp-Danka Adrienn, Oláh Nóra 2021. Digitális pedagógiai értékelés bevezetése a táncjelírás oktatásába. *Tánc és Nevelés*, 3-16. Budapest.
- Pignitzkyné Lugos Ilona, Lévai Péter 2014. *A tánc és a kreatív mozgás alapjai*. Magyar Diáksport Szövetség. Budapest.
- Réthy Endréné 2003. Az oktatási folyamat. In Falus Iván (szerk.) *Didaktika – Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz*. Nemzeti Tankönyvkiadó Rt. 180-201
- Rigóczki Csaba 2016. Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia. *Új Pedagógiai Szemle* 66/3-4: 69-75.
- Szilágyiné Szentpál Mária 1949. *Gyermektáncok*. Egyetemi Nyomda NV. Budapest
- Szilágyiné Szentpál Mária (szerk.) 1959. *Gyermektáncok I. – Néptáncgyakorlatok, játékok, játékfűzések, néptáncok az úttörő és az általános iskolai táncszakkörök részére*. Tankönyvkiadó Vállalat. Budapest.
- Szilágyiné Szentpál Mária. (szerk.) 1973. *Gyermektáncok – Ritmikai gyakorlatok, etüdök, játékok, magyar néptáncok, szomszéd népek táncai, történelmi társastáncok*. Népművelési Propaganda Iroda. Budapest.
- Wirkerné Vasvári Éva 2008. Az óvodás korú gyermekek fejlesztés magyar népi játékokkal. In Sándor Ildikó (szerk.) *Játék – mozdulat – tánc*. Hagyományok Háza 61-144. Budapest.
- (1) Kahoot! <https://kahoot.com/schools-u/> (2022. 04. 29.)
- (2) Multitasking. <https://thenext.hu/produktivitas/multitasking-jelentese/> (2022. 04. 29.)