

ELŐRELÉPÉS

- avagy hátrányos helyzetű tanulók életpálya-építési
kompetenciájának fejlesztési lehetősége egy alternatív
társasjátékkal -

Készítette:

Gloviczki Sarolta

Gyógypedagógia BA, 6. félév (autizmus spektrum pedagógia –
pszichopedagógia szakirány)

Témavezető:

Dr. Vass Dorottea

Egyetemi adjunktus

Budapest 2022.

TARTALOMJEGYZÉK

1. BEVEZETÉS	3
2. HÁTRÁNYOS HELYZET	5
2.1. Fogalommeghatározás	5
2.2. Hátrányos helyzet mint gyermeki fejlődést befolyásoló tényező	6
2.3. Hátrányos helyzet az oktatásban	7
2.4. A hátrányos helyzet következménye – lemorzsolódás	8
3. PÁLYAORIENTÁCIÓ	8
3.1. A tanulók perspektívái, a pályaorientáció	8
3.2. Pályaorientáció az oktatásban	9
3.3. Pályaorientáció – iskolai tapasztalatok a hátrányos helyzet aspektusából	10
3.4. A megfelelő, differenciált pályaorientáció ismérvei	12
4. JÁTÉK	13
4.1. A játék fejlesztő szerepe	13
4.2. Játék és pedagógia	14
4.3. A játék és a pályaorientáció	15
4.4. Pályaorientáció és hátrányos helyzet mint játékválasztási meghatározók	16
5. TÁRSASJÁTÉK	18
5.1. Társasjáték és pályaorientáció	18
5.2. Társasjáték-pedagógia	19
6. A KUTATÁS EREDMÉNYE: EGY ALTERNATÍV TÁRSASJÁTÉK	21
6.1. Célmeghatározás	21
6.2. A játék megtervezésének alapjai	22
7. „ELŐRELÉPÉS”	23
7.1. Az „ELŐRELÉPÉS” játékszabályai és alapadatai	23
7.2. Az „ELŐRELÉPÉS” felépítése – játékműzök	24
7.3. Az „ELŐRELÉPÉS” felépítése – középfokú végzettség területe	26
7.4. Az „ELŐRELÉPÉS” felépítése – felsőfokú végzettség területe	29
7.5. Az „ELŐRELÉPÉS” kiegészítői	30
8. Az „ELŐRELÉPÉS” TÁRSASJÁTÉK FELHASZNÁLÁSA	33
8.1. Módszertani ajánló	33

8.2. Az „ELŐRELÉPÉS” kipróbálása a terepen	35
9. SUMMA SUMMARUM	37
10. FELHASZNÁLT IRODALOM	38
11. MELLÉKLETEK	46
11.1. Ismerd meg! – fehér mezők önismereti kártyái	46
11.2. Agrár terület – zöld mezők kártyái	48
11.3. Műszaki terület – kék mezők kártyái	49
11.4. Humán terület – narancssárga mezők kártyái	51
11.5. Gazdasági terület – arany mezők kártyái	53
11.6. Váratlan fordulat – fekete mezők kártyái	55
11.7. Feladatok – barna mezők kártyái	56

*Tanultam volna, ó, Egek,
Ifjúságom bolond korában
Ízlett volna a becsület,
Volna most házam, puha ágyam!
De én? Az iskola megett
Csavarogtam, bitang fiú...
Ezt írva, most majd megreped
A szívem, oly szomorú.*

(François Villon: Nagy Testamentum, 1461.)

1. BEVEZETÉS

A világon számtalan népdalnak, versnek, novellának vagy éppen regénynek lett témája a szegénység és a pályaválasztás már sok száz évvel ezelőtt is. Mindez azért olyan népszerű téma az alkotók körében, mert a szegénység és az ezzel járó következmények minden ember környezetében valamilyen módon jelen vannak – sokkal inkább, mint ahogy az a rohanó hétköznapiak során érzékelhető. A mélyszegénységben élők számos kelet-közép-európai országban megdöbbentő nagysággal vannak jelen (Siposné Sinóros-Szabó 2014).

Ma Magyarországon minden harmadik ember (azaz körülbelül 3 millió magyar ember!) a szegénységi küszöb alatt él, közülük 1,2 millió számít mélyszegénységben élő embernek; sőt, országszerte 1600-nál is több nyomortelep található. Ezeken a telepeken nemcsak gáz vagy fürdőszoba, gyakran víz és villany sincs (Cserti Csapó–Orsós 2013). Látni, vagy akár megélni a szegénységet, mint jelenséget, a nincstelenség valóságát, meglepően erős hatással lehet azokra az emberekre, akik tudják, máshogyan is lehetne élni. Sokszor, sokan, sokféle szituációban mondják azt, hogy a pénz nem boldogít. De vajon ezek az emberek ugyanezt állítanák akkor is, ha nem lenne fürdőszobájuk, vizük vagy villanyuk az otthonukban? Gyakorlati tapasztalataim alapján finoman kiegészíteném a közmondást: A pénz nem boldogít, viszont, ha nincs pénz, sajnos az sem boldogít, hiszen az alapvető biztonság és életszínvonal finanszírozásának problémája befolyással van a kiegyensúlyozott családi életre. A családi élet kiegyensúlyozatlansága mellett pedig nehéz boldoggá válni vagy annak maradni.

A szegénységi kockázatok különösen erős hatással vannak a hátrányos helyzetű térségben élőkre (Cserti Csapó–Orsós 2013). Akut probléma ezeken a térségeken élők alacsony

életminősége és megkerülhetetlenné vált a leghátrányosabb helyzetűek felzárkóztatása, hiszen a folyamatosan csökkenő és gyorsan öregedő magyarországi népesség számára kifejezetten fontos lenne, hogy minél többen tudjanak a társadalomban önállóan élni és dolgozni (Cserti Csapó–Orsós 2013; Siposné Sinóros-Szabó 2014).

A probléma létező és látható jelenléte miatt a mélyszegénység, a felzárkóztatás és a társadalmi támogatás évtizedek óta a politikai, tudományos, társadalmi élet meghatározó témája. Számtalan ötlet, projekt és folyamat indult el különböző területekre fókuszálva, többkevesebb sikerrel (pl. Társadalmi Megújulás Operatív Program (TÁMOP) projektjei – https://www.oktatas.hu/cimke_lista?keyword=uni%C3%B3s+projekt).

Számomra, gyógypedagógushallgatóként, a hátrányokkal küzdő gyermekek megsegítése a hivatásom egyik legfontosabb alappillére. Egyetemi tanulmányaim megkezdése előtt, egy passzív év keretében lehetőségem volt csatlakozni egy székelyföldi gyermekotthon nevelői munkájához, ahol rendszeresen körbevettek az elhagyott cigány, román és székely fiatalok. Később, egy itthoni projekt keretében egy szegregálódott, mélyszegénységben lévő telepen tartottunk nyáritábort gyerekeknek. Az egyetemi tanulmányaim mellett a tavalyi tanév során részt vettem a *Tanítsunk Magyarorszáért!* hátrányos helyzetű tanulók tanítását célzó mentorprogramban mint mentor és később, mint vezetőmentor. Ennél a három különböző, de több szegmensben is azonos célt szolgáló helyzetben egyre inkább vált világossá számomra az, amely több szerzőnél is megfogalmazódott (pl. Siposné Sinóros-Szabó 2014), hogy a hatékony társadalmi felzárkózást és a hátrányok kiegyenlítését – amely gyakran egy öröklődő, nehezen megtörhető folyamat – gyermekkorban, a gyerekek bevonásával kell elkezdeni.

Jelen kutatás alapvető indikátora egy olyan támogató eszköz kidolgozásának szándéka volt, amelynek módszertani rendszere hatékony eszköz lehet a hátrányos helyzetű tanulók jövőkép építésében, ezáltal pedig a társadalmi felzárkózásában. Ez, a kezdetben kijelölt cél, egy társasjáték megtervezésével és megalkotásával valósult meg. Ehhez az eredményhez egy kvalitatív kutatási periódus vezetett, amely során a jelenségek minőségi megismerésére, a tudományos körök véleményére és a különböző, mások által korábban a témában gyűjtött információk elemzésére fókuszáltam. A dokumentumelemzés során a pályaválasztás, hátrányos helyzet, oktatási rendszer, továbbtanulás témájáról szóló szövegek részekre bontása, lényegük kiemelése és értelmezése valósult meg. Az adatgyűjtés segítette a kutatási eredmény, tehát a társasjáték hatékony rendszerének alátámasztását biztosító anyagok és adatok elemzését. A

folyamatok végén az adatok összegzésével és a következtetések figyelembevételével készült el végül a saját társasjátékom (Boncz 2015; Hornyacsek 2013).

A kutatás során elkészített társasjáték egy egyedi, alternatív módszert támogató eszköz, amely konstruktív alapjává válhat az életpálya-építési kompetenciák támogatásának, különösen egy hátrányos helyzetű csoport esetében, és amely hatékonyan segítheti a pedagógiai munkát is.

A továbbiakban a társasjátékot, mint a dolgozat kutatási eredményét a hátrányos helyzet, illetve a pályaaorientáció aspektusából közelítettem meg, amelynek kiindulópontjaként párhuzamot vontam a hátrányos helyzetű tanulókra és oktatásra gyakorolt hatása, a pályaaorientáció, a játék és a társasjáték-pedagógia központi elemei között.

2. HÁTRÁNYOS HELYZET

2.1. Fogalommeghatározás

„A hátrányos helyzet, mint társadalomtudományi fogalom, nem rendelkezik pontos, mindenki által elfogadott definícióval. Tágan értelmezve olyan helyzetet/állapotot jelent, amely csökkenti az életben való boldogulás esélyét, azaz egy adott társadalomban átlagosnak tekintett iskolázottság és/vagy jövedelem elérését (Buda 2017: 10).”

Több megközelítés is a jövedelem alapján határozza meg a fogalmat, vagyis szegénynek tekintenek egy személyt vagy családot, ha a rendelkezésükre álló erőforrások olyan szinten korlátozottak, hogy nem teszik lehetővé a minimálisan elvárható életformát sem. Azonban a jövedelem alapján történő kategorizáció, illetve az „elvárható életforma” és az „erőforrás” fogalmainak nehéz behatárolása okán egy konkrét definíció alapján utalok a továbbiakban a hátrányos helyzetre, ezen belül pedig a hátrányos helyzetű gyermekekre.

A pontos meghatározáshoz a gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról szóló 1997. évi XXXI. törvényben meghatározottakat tekintem alapnak. A fogalom meghatározásánál tudatos döntés volt a részemről, hogy olyan definíciót használjak a hátrányos helyzet kapcsán, amely kifejezetten a gyerekek helyzetét írja le. Egyrészt, én gyógypedagógusként leginkább a fiatalabb korosztályra fókuszálok, jelen kutatásom középpontjában is a hátrányos helyzetű fiatalok állnak. Másrészt fontos látni, hogy a

szegénységi kockázatok különösen is hatnak a gyerekekre, hiszen az érintett családoknak szinte esélyük sincs arra, hogy önerővel kilépjenek hátrányos helyzetükből, emiatt nagy a valószínűsége, hogy a családba születettek tehetetlenül öröklik ezt a nehéz helyzetet (Havas 2012; Siposné Sinóros-Szabó 2014).

2.2. Hátrányos helyzet mint gyermeki fejlődést befolyásoló tényező

Ha egy gyerek hátrányos helyzetű régióban vagy családban él, szinte mindig hiányoznak számára bizonyos, az optimális fejlődéshez szükséges tárgyi-fizikai feltételek. Ezeken a materiális feltételeken kívül azonban számolnunk kell egy kevésbé megfogható, azonban sokszor súlyosabb következményekkel járó hiánnyal is. A nehezebb életkörülmény generálta folyamatos stressz miatt egyrészt a hátrányos helyzetű gyerekek életéből a legtöbb esetben hiányzik a megfelelő érzelmi biztonság, másrészt a folyamatos stresszrel való megküzdés gyakran csak úgy lehetséges, hogy ha a családok nem gondolnak a fenyegető, kilátástalan jövőre, ha megtanulnak valamiféle kockázatkerülő magatartást, ami magával hozza a stabilitás megszűnését is (Buda 2017). Egy olyan környezetben, ahol a szülőknek gyakran munkahelyre sem kell járni, szinte semmi nincs, ami struktúrát adna, fellazulnak az élet keretei. Ez a (leginkább rövid távú) stratégia pedig magával hozza a jelenre fókuszálást, a tervezés megszűnését és a pillanatnyi örömek felé fordulást, ami meggondolatlan döntéseket, akár függőségeket vagy kriminalizációt is jelenthet.

Mindezek a családi minták, a háttérben meghúzódó stressz, az anyagi nehézségek a hátrányos helyzetű gyerekek esetében gyakran a kontroll, a tudatosság, a kitartás, a hosszabb távú tervezés ellen dolgozik. Az életmód kiszámíthatatlansága a szabályok hiányához vezet, amely komoly rizikófaktor. A szabálytudat hiánya rengeteg gyerek számára jelent beilleszkedési problémát, rendszerint hamar kirekesztődnek a közösségből vagy olyan lelki terhet generál a gyermek életében, amelynek kezelése komoly nehézségeket okoz (Buda 2017). Az ilyen típusú terhek később sokféle kudarcélményhez vezethetnek, a gyermek idegennek érezheti magát, és nagyon hamar motiválatlanná válhat (– természetesen más típusú faktorok is hatással lehetnek a motivációra, ilyen például a családban kialakult értékrendszer is, amely szerint az iskolában megszerezhető tudás értéke alacsony, és ez a munkanélküliség miatt még inkább leértékelődik (Buda 2017).) A motiváció elvesztésének helyreállítása, bármi is legyen az oka, az egyik legfontosabb pedagógusi feladat, hiszen a hátrányos helyzetű tanulók tanulási motivációjának hiányát általában első helyen sorolják a kudarc okai közé (Horváth 2015).

2.3. Hátrányos helyzet az oktatásban

A 2011. évi Nemzeti Köznevelésről szóló CXCV. Törvény 4. §-a minden pedagógus, illetve szakember számára egyértelművé teszi, hogy a hátrányos helyzetű tanulók kiemelt figyelmet igényelnek. Fontos ugyanakkor azt is látni, hogy azok az intézmények és szakemberek, akik hátrányos helyzetű fiatalokkal foglalkoznak, szintén kiemelt figyelmet igényelnek, mert a hátrányosabb helyzetet teremtő kistérségi jellemzők erősebben tudják kifejteni negatív hatásukat, ami a hátrányok halmozódását okozhatja (Garami 2013). Ezekben a régiókban a szakiskolások töredéke rendelkezik azzal a képességrepertoárral (pl.: figyelemkoncentráció, a rövid távú emlékezet, analógiás gondolkodás), ami a követelmények teljesítéséhez szükséges (Kenderfi–Fűrész 2021). Ezen képességek hiánya jelentősen megnehezíti a tanítási folyamatokat és az iskola számos egyéb feladata mellett nem tudja azokat a felzárkóztató szocializációs helyzeteket megteremteni, amelyek szükségesek lennének a tanulók sikeres előrehaladáshoz (Varga 2017). Az ilyen sorsú iskolákban gyakran sikertelenek mind a tanítási, mind a tanulási folyamatok.

A korai, ismétlődő iskolai kudarcok megfelelő pedagógusi támogatás híján végzetesen megronthatják az iskolához fűződő viszonyt, és egy életre elveheti a tanulók kedvét a tanulástól, a későbbiekben pedig a munkától (Bencéné Fekete 2016; Buda 2017). A tanulóknak fokozott megértésre és segítségre van szükségük. Ha nem kapják meg a kiemelt figyelmet és segítséget, ezek a folyamatok könnyen és gyorsan súlyosbodnak. A sorozatos kudarcok olyan mértékben rontják meg a fiatalok kapcsolatát az iskolákkal, hogy alternatív lehetőségeket kezdenek keresni, az alternatív lehetőség pedig a leggyakrabban a lemorzsolódás.

2.4. A hátrányos helyzet következménye - lemorzsolódás

A nemzetközi és a hazai szakirodalom egyaránt gyakran foglalkozik a lemorzsolódás témakörével, kiterjedt szakirodalma van mind az okoknak, mind a következményeknek (lásd Fehérvári 2008; Mayer 2008). (Jelen írásomban az Oktatási Hivatal (1) megfogalmazása szerint értelmezem a lemorzsolódást, tehát a végzettség nélküli iskolaelhagyást fejezem ki ezzel a szóhasználattal.)

Magyarországon különösen is fontos témáról van szó, egyrészt a nagyszámú érintettség, másrészt a komoly következmények miatt (Kenderfi–Fűrész 2021): a tanulók hat-hét százaléka, azaz körülbelül 14 000 tanuló veszélyeztetett a lemorzsolódás szempontjából (Végh 2020).

Ahogy távolodunk az anyagi jólétben lévő régióktól, úgy csökken a tanulmányaikat folytatók aránya (R. Fedor–Pálosi 2018), amelynek következményei különösen súlyosak, ugyanis megfigyelhető hazánkban az a sajátos tendencia, miszerint az alacsony iskolázottság sokkal nagyobb eséllyel vezet tartós munkanélküliséghez, mint a nyugati országokban. Középiskolai vagy szakiskolai végzettség nélkül gyakorlatilag lehetetlen stabil munkát találni (Kertesi–Kézdi 2009). Azok, akik nem rendelkeznek semmilyen végzettséggel, igen nehezen találnak munkát, általában a talált munka alacsony presztízsű és sajnos sokkal nagyobb valószínűséggel adják fel, és válnak tartósan munkanélkülivé a fiatalok (Buda 2017).

3. PÁLYAORIENTÁCIÓ

3.1. A tanulók perspektívái, a pályaaorientáció

A lemorzsolódás tényén, jellemzőin és következményein kívül fontos azzal is foglalkozni, hogy mi állhat a folyamat mögött. Kutatási eredmények azt mutatják, hogy a lemorzsolódás okai nagyrészt a perspektívák vagy a pályaszocializáció hiánya. Ezeken a területeken tapasztalható hiányhoz a már korábban említett családi védekező mechanizmus (hosszútávú tervezés és előre gondolkodás kialakulatlansága) vezet, ami nem kedvez a szakmaszerzésnek mint a jövőbe való befektetésnek (Kenderfi–Fűrész 2021).

Napjainkban az átlagos régiókban tanuló fiatalok között az egyik leggyakrabban elhangzott kérdés az, hogy „Mi akarsz lenni, ha nagy leszel?”. E mögött a kérdés mögött a kérdező arra kíváncsi, hogy társa milyen motiváció alapján tudja elképzelni életét (Völgyesy 2012). Ha a tanuló szemléletéből hiányoznak ezek a kérdések, ha nem tervez, nem keres távolabbi perspektívát, ha nincsenek céljai és vágyai a tanulással, akkor hiába várjuk el tőle, hogy egész életet meghatározó döntéseket hozzon iskolás éve alatt. „Először az itt-és-most-ban kell bevonni, hogy aztán az élmények, pozitív tapasztalatok, felépülő sikerek mentén tartósabb motivációt teremthessünk (Buda 2017: 19).”

Amennyiben sikerül kialakítani a tartós motivációt, meg lehet tanítani a tervezés és tudatos döntés képességét. Az érett döntésben jelentős szerepe van a szakemberek által átgondoltan előkészített támogatásnak. Több kutató megfogalmazta ennek kapcsán (például Jarvis 2000; Watts 2000), hogy már egészen kiskortól kezdve fejleszthető a tanulók pályaismerete, ezáltal jobban megérthetik az iskola és a munka közötti kapcsolatot. Ez

megfelelő alapot biztosít, olyan alapot, amelyre a később is stabilan támaszkodhatnak. A megfelelő pályaismeret alapján jól megválasztott, érdeklődésnek, képességeknek megfelelő út sikeres életpályát biztosíthat (Hegyi-Halmos 2015). A megfelelő alap kiépítése, a tanulók pályaismeretének fejlesztése, az igény, hogy támogassuk a fiatalok eligazodását a világban egy komplex területet épített fel, amit pályaaorientációnak hívunk.

Szilágyi (2000: 20) szerint „a pályaaorientáció egy olyan folyamat, amely a tanuló egyéni igényeinek figyelembevételével segíti a megfelelő pálya, szakma kiválasztását a lehető legszélesebb információnyújtás révén.” Ezen kívül a pályaaorientáció egy olyan komplex és rugalmas rendszer, amely bármely korosztály számára alkalmas. Segítségével az élet bármely pontján képes az adott személy önmaga megismerésére, képességei, kompetenciái felmérésére. Az önismeret mellett kézzelfogható, hasznosítható tudást szerez arról a világról, amelyben él, információkhoz jut a pályákkal, munkafeladatokkal kapcsolatban. A hazai és a nemzetközi szakirodalom a pályaválasztást folyamatként kezeli, amely lényegénél fogva kisebb-nagyobb döntésekből épül fel.

Összességében tehát az önismeret és pályaismeret fejlesztése alkalmassá teszi az egyént a tudatos döntések meghozatalára, és e döntések mentén életük folyamatos alakítására. Ezt figyelembe véve fontos (gyógy)pedagógusi feladatunk, hogy a pályaaorientáció alakításánál ne egy darab döntésre készítsük az adott tanulót, hanem a folyamatos tájékozódásra, fejlődésre, alakulásra (Fazekas 2004; Kenderfi 2012a; Szilágyi 2012; Kenderfi–Fűrész 2021).

3.2. Pályaaorientáció az oktatásban

A (megfelelő) pályaaorientáció fontossága, ahogy az az elméleti körökben, úgy (szerencsére) az oktatásszervezés keretein belül is egyértelmű. A pályaaorientáció fogalma a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet (a továbbiakban NAT) Technika és tervezés tantárgy céljai között jelenik meg. A NAT a pályaaorientáció szempontjából leginkább a személyes és társas kapcsolati kompetenciák, valamint a munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák fejlesztését tartja fontosnak.

A személyes és társas kapcsolati kompetenciák területén belül a praktikus feladatmegoldó képesség fejlesztésére, valamint a kedvelt, sikerélményt nyújtó tevékenységi területek azonosítására kell fókuszálni, ezzel segítve a tanuló pályaválasztási döntését. A munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák fejlesztése során a tanulók számára

olyan munkavállalói és vállalkozói készségek elsajátítása a cél, mint például a tervezés, szervezés, kockázatvállalás és az egyéni és csapatmunkában történő munkavégzés. Ezeknek a készségeknek a gyakorlása teszi lehetővé a hatékony eligazodást a szakmák gyorsan változó világában (NAT 2020).

Ezeknek a kompetenciáknak a fejlesztését nem külön egységként vagy feladatként érdemes értelmezni, erre a NAT alapján írt kerettanterv is utal, amelyben a pályaorientáció ismeretei nem külön témakörként vagy tananyagként szerepelnek. Minden folyamat úgy épül fel, hogy az ismeretszerzés és -alkalmazás szinte egy időben történik. A tanulók az órai munka szervezése során tesznek szert önismeretükre, valamint kipróbálhatják, megismerhetik képességeiket és a körülöttük lévő világot egyaránt, amely megfelelően segíti pályaorientációjukat. A reális önismeret a csoportmunkában való feladatvállalással mélyülhet el, így a tanulók a gyakorlatban tapasztalhatják meg a munkamegosztás és az együttműködés jelentőségét. Ezek együttesen szolgálják a teljes életpálya-építésre fókuszáló nevelés megvalósítását (2).

3.3. Pályaorientáció – iskolai tapasztalatok a hátrányos helyzet aspektusából

Bár a NAT lehetőséget biztosít és felhívja a figyelmet a pályaorientáció témakörével való foglalkozásra, a kerettantervben nincsen meghatározott óraszám vagy konkrét támpont, amellyel dolgozhatunk. Különböző kutatások dokumentum elemzése alapján elmondható (pl. Karlovitz 2017), hogy számos iskola nem tesz említést pedagógiai programjaiban a pályaorientációs munkáról, illetve, ha szerepel, gyakran nincsenek konkretizálva az elképzelések.

A tudatos és tervszerű szakmai pályaorientáció felépítésének hiánya több szempontból is probléma. Fontos tisztában lenni azzal, hogy a fiatalok környezetének információs szintje, amely nagyban befolyásolható az oktatási intézmény segítségével, határozza meg a későbbi döntések és alternatívák mennyiségét és minőségét is. Ennélfogva pályaválasztáskor lényeges, hogy minden diák megfelelő ismeretekkel és elképzelésekkel rendelkezzen, hogy az információhiány indukálta spontán, véletlen vagy kényszerdöntéseket minimalizáljuk (Kenderfi 2012a).

Ugyan nagyon sokféle könnyen és ingyenesen hozzáférhető internetes segítség van már magyar nyelven is a pályaorientációval kapcsolatban (pl. Nemzeti Pályaorientációs Portál -

<http://eletpalya.munka.hu/>), a hátrányos helyzetű tanulók körében nem az internet a fő forrás. A szegényebb környezetből érkezettek jellemzően szóban átadott információk alapján hozzák meg döntéseiket. A szóbeli közlések alapja általában mások aktuális tudása és tapasztalata, ami ebben az élethelyzetben és életkorban gyakran nem megbízható. Sokszor többen ugyanazt a szakmát választják, még akkor is, ha valójában a döntés pillanatában alig tudnak valamit a következményekről, ezáltal nagyon könnyű rossz döntéseket hozni (Karlovitcz 2017).

A meggondolatlan választás korrigálása semelyik fiatal életében nem egyszerű, ráadásul a tapasztalatok azt mutatják, a hátrányos helyzetű tanulók esetében az átlagosnál jóval nehezebb a későbbi pályakorrekció, gyakran egy-egy döntésükkel egy konkrét biztosnak vélt célt szeretnének elérni, amely később aztán megghiúsul, és alternatíva nélkül maradnak (Karlovitcz 2017). Ahol sikeres volt a továbbjutás, ott szinte mindig említésre került valamilyen külső segítség (pl. mentoráló tanár vagy tanoda) (Varga 2017).

Az információhiány okozta meggondolatlan döntések mellett további aktuális problémaként merül fel, hogy amikor egy hátrányos helyzetű családban a gyermek eléri a tankötelezettség végét (ami jelenleg 16 éves kor) szülői utasítás hatására végzettség nélkül ott hagyja az oktatási intézményt és közmunkásnak áll. Gyakran tehát a hátrányos helyzetű szülő sem képes az adott szituációban releváns hosszútávú terveket átgondolni, amely végső soron több haszonnal járna (Karlovitcz 2017). Ezt igazolja Varga (2017) kutatási eredménye is, miszerint a magasabb társadalmi pozíciójú szülők gyermekei általában célra fókuszáltabbak és lényegesen több lehetőséget látnak jövőjükben. Az ilyen családokban nevelkedő gyerekek sikeres iskolai pályát futnak be, biztos jellel és tervezett jövőképpel rendelkeznek, és ebben alapvetően a családi háttér támogató ereje jelenik meg. A hátrányos helyzetű tanulók ideális jövőképe főként a gyermekeikre vonatkoznak, velük kapcsolatban fogalmazzák meg azokat a terveket, amiről ők már lemondtak (Varga 2017).

Van tehát egy jó elképzelés a pályaaorientációval kapcsolatban, amely a NAT-ban és a kerettantervben is megjelenik, azonban a hátrányos helyzetű diákok megsegítése során további komplex tényezőket kell végig gondolni.

3.4. A megfelelő, differenciált pályaaorientáció ismérvei

Egy jól felépített, hátrányos helyzetű tanulókhoz specifikált pályaaorientáció során az egyik legfontosabb készség a szakmai kompetencia. A pedagógiai, pszichológiai alapismeretek

mellett jelentős szerephez kell jusson a gazdag módszertani eszköztár, illetve az empátia és a szociális érzékenység. A (mély)szegénységben élőknek a pályorientáció kapcsán a legfontosabb, hogy sikerélményhez jussanak, ezáltal célt és reményt kapjanak egy pozitív jövőkép kialakítása érdekében (Bencéné Fekete 2016; Horváth 2015; Siposné Sinóros-Szabó 2014).

A fiatalok a pályaválasztás idején éppen a felfedezés stádiumában vannak, amikor többféle tevékenységet kipróbálnak, majd ezen tapasztalataik alapján különböző döntéseket hoznak. A pályorientáció korszerű értelmezése korrelál ezzel az éppen aktuális állapottal, ugyanis felerősíti az egyén felelősségét és szabadságát is az életpálya-építésben, ami felértékeli a döntési szituáció jelentőségét. Azt figyelembe véve, hogy napjainkban már egyik évtizedről a másikra szűnnek meg és alakulnak a pályák, különösen is fontos a rugalmas döntési képesség. A jelenlegi tendencia miatt az a legcélravezetőbb, ha nem konkrét foglalkozásban vagy tevékenységben gondolkodunk, hanem egy döntések sorozata alapján folyamatosan rajzolódó fejlődési folyamatban (Kenderfi 2012a; Kovács–Mangné Kardos 2020; Völgyesy 2012).

A gyakorlati pedagógiai tevékenység tervezése és megvalósítása során ez a szemlélet úgy értelmezhető, hogy a cél a tanuló életpálya-építési kompetenciájának fejlesztése, melynek birtokában képes lesz az önálló problémamegoldásra. Ennek kialakulásában jelentős szerepet kap a reális önismeret, különösen a tanuló saját képességének, érdeklődésének, munkamódjának és tanulási stílusának a megismerése. Az említett kompetencia sajátos része a külső ismeretek elsajátítása is. Ide tartozik főként a pályák, szakmák, képzési rendszerek világának átlátása. Ennek az alaphoz kell a legstabilabbnak lennie ahhoz, hogy a következő szintek – tehát a döntési képességek, és a metakognitív tudás szintjei - megbízhatóan ráépülhessenek (Kenderfi–Fűrész 2021; Tajtiné Lesó 2021).

Az életpálya-építési kompetenciák konkretizálásához a World Economic Forum (2016) munkavállalói kompetenciái adhatnak támpontot. „A komplex problémamegoldás, a kritikus gondolkodás, a kreativitás, az asszertivitás, az együttműködési készség szerepel az első öt helyen, ami alapján elmondható, hogy azok a képességek és készségek kerülnek előtérbe, amelyek az innovatív, kreatív munkavállalóra jellemzőek (Kovács–Mangné Kardos 2020: 2).”

Ezeket a komplex fejlesztési célokat látva felmerül az emberben a kérdés, hogyan lehet (gyógy)pedagógusként egy ennyire komoly, összetett tudás és képesség rendszert átadni egy olyan csoportnak, akiknek motivációjuk és tervezési képességeik eleve gyengébbek

kortársaiknál. Ennek megvalósításában természetesen segítségünkre lehetnek speciális nemzeti programok, civil szervezetek, szociális intézmények vagy akár lelkes önkéntesek, de Siposné Sinórós Szabó Laura (2014) eredményeivel egyetértve a problémát csak az érintettek hatékony bevonásával lehet orvosolni. Ezeket figyelembe véve, illetve szem előtt tartva a korszerű pedagógia álláspontját, miszerint jelenleg a kompetenciaalapú segítő pedagógiára történő ráhangolódás a cél, ahol a tanár központi ismeretközlő szerepe tanulásirányító, segítővé alakult át, a legideálisabb tevékenység egy olyan foglalkozás, ahol a tanulók önálló, kooperatív ismeretszerző és feldolgozó tevékenységét tudjuk támogatni (Bencéné Fekete 2016). Erre az önálló, kooperatív, ismeretszerző tevékenység megvalósítására kiválóan alkalmas a játék alternatív felhasználása.

4. JÁTÉK

4.1. A játék fejlesztő szerepe

A játék az ember elemi része és igénye, a kisgyermek első tanulási folyamatainak alapja, a világ megismerésének eszköze (Dombi 2015). Az ilyen típusú megismerés során az egyed cselekvéseinek következményei minimálisak. A játék gyakran fantáziával kiegészített jellemzőinek hála olyan veszélytelen környezetet képes biztosítani, ahol a játékos kockázatmentesen tanulhat és fejlődhet (s ez igen fontos tényező a pedagógia oldaláról szemlélve!). A játék során megélt reális és irreális helyzetek hozzájárulnak az érzelmi intelligencia kialakulásához és gyarapodásához, a kulcsképeségek fejlődéséhez és a spontaneitás növeléséhez is. A játék során elsajátított kulcsképeségek hatékonyan támogatják a sikeres szocializációs folyamatokat. Gyakran azok a fiatalok, akik a saját szociokulturális közegükben nehezen kezelhető problémaként élik meg a szocializációt, olyan világot teremthetnek a játék szabadsága által, amelyekben képesek megoldani ezeket a szituációkat és a játékban tapasztalt sikerélmény később a valóságban is elvezetheti őket a konfliktusok és feladatok megoldásához szükséges kompetenciákhoz. Ebből a szempontból nézve a játék nem egy mellékes tevékenység, hanem alapvető eleme az emberré válás folyamatának (Schaller 2012; Szűcs n. a.).

A játék játékos komolysága paradox módon egyszerre szabad és kötött. Szabad, ugyanis az érzelmekre hat, szenvedélyes és gyakran kimozdítja a résztvevőket komfortzónájukból. A játék által kiváltott érzelmek pedig hozzásegítik a tanulót, hogy belső motiváción alapuló, külső

kényszertől mentes tevékenységként gondoljon az előtte álló helyzetekre, így az egyén személyiségfejlődésében (kiváltképp elköteleződésében és motivációjában) pozitív változásokat érhetünk el (Szabó–Szendrák–Szörényi 2021). Ezzel a szabadsággal párhuzamosan kötött is, szabályok nélkül ugyanis nem létezhet egyetlen játék sem. A játék az együttlét, az együtt tevékenykedés és a másakra figyelés sokszínű, szervezett, rendezett terepe. A játék folyamatai rend nélkül nem működőképesek, erre a résztvevők is hamar rájönnek és ezt megtapasztalva később elkezdik megérteni közösségük egyéb szabályait is, illetve képesek lesznek elfogadni, alkalmazni, sőt megalkotni, illetve megváltoztatni is azokat (Bús 2013; Dombi 2015).

4.2. Játék és pedagógia

A játék komplexitásának felismerése a pedagógia számára is hatalmas lehetőség (volt). Kezdetben a játék beépítésével a tanulási folyamatok érdekesebbé, motiválóbba tételét célozták meg, ugyanakkor nemcsak az adott tanóra „színesítésére”, nem csak a szórakoz(tat)ásra, motiválásra használható egy játék (bár ezek is fontos célok!), hanem szinte minden didaktikai feladat megvalósítása során alkalmazható. Mivel a játék alapvetően feltételezi a tanuló interaktivitását („megtapasztalom, kipróbálok, megértem”), ezért gyakran észrevétlenül válik a tanuló saját tanulási folyamatának irányítójává.

Az aktív részvétel könnyen lehet terepe sokféle integratív, összerendező funkció kiépítésének (Páli 2011). A képesség- és az integratív funkciók fejlesztésének differenciálása, amely a személyre szabott fejlesztés egyik központi eleme, a játék által ugyancsak könnyen lehetséges, mert minden tanuló a saját tempójában dolgozhat, illetve saját, egyéni megoldási módokat próbálhat és dolgozhat ki. Ezáltal a játékok individualizáltsága egy másik, a pedagógia szempontjából (is) komoly pozitívumot jelent. Az egyéni utak sokszínűsége azt jelenti, hogy számtalan, akár ismételhető út lehetséges egy játék során. Az, hogy az adott folyamatok újrajátszhatók a kitartást és a frusztrációtűrést is fejlesztik, miközben nem válik unalmassá, egyhangúvá az ismétlés (Dombi 2015; Tajtiné Lesó 2021; Katteín-Pornói 2022).

4.3. A játék és a pályaorientáció

A fent említett elemzések alapján a játékok oktatásban való felhasználása sokféle képesség fejlesztéséhez támpont lehet. Ilyen képesség többek között az együttműködés, az érzelmi intelligencia, az információszerzés képessége, a kockázatvállalás, a különböző alapvető

kulcskéességek, a motiváció, az önállóság, a rugalmasság, a szabálytudat és a szocializáció. Jelen kutatás esetében ezeket a célkéességeket érdemes összevetni a pályaorientációhoz szükséges kéességek listájával. A szakirodalmak alapján (lásd például Kenderfi–Fűrész 2021; Tajtiné Lesó 2021) a megfelelő pályaorientációhoz flexibilitásra, információszerzés kéességére, kockázatvállalásra való hajlamra, megfelelő kommunikációra, kreativitásra, megfelelő ítéőkéességre, motivációra, munkavégzésre, önismeretre, problémamegoldásra, reflexióra, illetve szabálykövetésre, valamint tervezői készségre van szükség.

4.3.1. Táblázat: A játék és a pályaorientáció összehasonlítása a kéességek aspektusából. (Saját szerkesztés)

Milyen kéességek fejlesztésében segít a játék?	Milyen kéességek fejlesztése lényeges a pályaorientáció során?
kockázatvállalás	kockázatvállalás
információszerzés kéessége	információszerzés kéessége
motiváció	motiváció
rugalmasság	flexibilitás
szabálytudat	szabálykövetés
szocializáció	kommunikáció
önállóság	kreativitás
kulcskéességek	megfeleő ítéőkéesség
együttműködés	önismeret
érzelmi intelligencia	problémamegoldás
-	tervezés

A fenti (4.3.1.) táblázat jól illusztrálja, hogy a játék használata jó irány lehet a tanulók életpálya-építési kompetenciájának fejlesztéséhez. Sőt, vannak olyan szakemberek, akik már sikeresen alkalmaztak tanulói közösségekben pályaorientáció céljából játékokat. Ilyen például

Tajtiné Lesó Györgyi (2021), aki kifejezetten a játékok által történő feldolgozást javasolja az iskolai pályaorientáció kapcsán.

A játékpedagógia alapjait áttekintve, egy nagyon összetett és komplex módszertani tárház tárul elénk, amit rengeteg féle módon lehet hasznosítani. Ennek a tárháznak a beláthatatlan nagysága miatt azonban szükséges kiválasztani azokat a specifikusabb csoportokat, amelyeknek használata különösen megfelel ennek az egyedi és komplex célnak.

Minden olyan játék fontos és hatásos eszköz lehet, amelyhez koncentrált figyelemre van szükség. A figyelemjátékok csoportjába tartoznak azok a kitartást, egyszerű szabályokat, döntéseket igénylő játékok, amelyek előkészítik a feladattartást. A figyelem minőségét, a megosztás képességét, az eltéríthetőséget, s ezzel együtt a visszatalálást lehet ezekkel a játékokkal a leginkább fejleszteni (ilyenek az egyszerű döntést igénylő játékok, például Mohó Mókus). Szintén fontos csoport a pályaválasztás kapcsán minden gondolkodási stratégiai játék, ahol a problémamegoldó gondolkodás folyamatait, valamint a belátásos tanulás kölcsönös összefüggéseinek észlelését támogathatjuk. A problémamegoldással összefüggésben az információkereső stratégiák fejlődésének folyamatai is komolyodhatnak (Páli 2011).

4.4. Pályaorientáció és hátrányos helyzet mint játékválasztási meghatározók

A játékok strukturálása során fontos a pályaorientációhoz szükséges kompetenciák fejlesztési lehetőségei mellett a hátrányos helyzetű gyerekek specifikus jellemzőire is koncentrálni. A hátrányos helyzetű tanulóknál a kutatások kimutatták az érdeklődés, kitartás, kommunikációs készség, motiváció, problémamegoldás, szabálytudat, tervezés és a tudatosság hiányát is (Buda 2017). Ezek mentén egy olyan játék megalkotására van szükség, amely a megfelelő pályaorientációhoz szükséges képességek mellett ezeket a képességeket is támogatja.

4.4.1. Táblázat: A pályaorientációhoz szükséges képességek összehasonlítása a hátrányos helyzetű tanulók képességeivel. (Saját szerkesztés)

Milyen képességek fejlesztése lényeges a pályaorientáció során?	A hátrányos helyzetű tanulók mely képességeiben tapasztalható általános lemaradás?
kommunikáció	kommunikációs készség

motiváció	motiváció
problémamegoldás	problémamegoldás
szabálykövetés	szabálytudat
tervezés	tervezés
flexibilitás	tudatosság
kockázatvállalás	kitartás
információszerzés képessége	érdeklődés
Önismeret	-
kreativitás	-
megfelelő ítélőképesség	-

A 4.4.1. táblázat azokra a fő képességekre tér ki, amelyek fontosok ahhoz, hogy a tanulók képesek legyenek felzárkózni és tudatosan jelen lenni a pályaorientáció labirintusában. A fentiek alapján ennek ellenére az válik láthatóvá, hogy a választás előtt álló fiataloknak éppen azokra a készségekre van szükségük, amelyeknek kibontakozása – a hátrányos helyzetük miatt – nehezítve vannak.

Ezt az képességbéli ellentmondást egy olyan játékkal lehet feloldani, ahol a gyerekek különböző szabályok mentén, terveket készítve valamilyen cél elérésére törekedhetnek.

5. TÁRSASJÁTÉK

5.1. Társasjáték és pályaorientáció

Az előző fejezetben megfogalmazott cél hamar elvezet bennünket a társasjátékok világához. Aczél Zoltán (2015) így határozza meg a társasjáték köznapi értelmét: „a társasjáték két vagy több játékos által játszott beltéri játékot jelent, jellemzően táblás játékot, és emellett

(vagy akár helyette) az elemei kártyák, lapkák és jelölők is lehetnek. Jellemzője, hogy a játékosok a játék szabályait követve valamilyen cél elérésére törekednek (Aczél 2015: 1).”

A további adatgyűjtések során kirajzolódott egy konkrét kapcsolat is a vállalkozói kompetencia fejlesztése (amely lényegében a pályaorientáció központja) és a társasjáték között. Lencse Máté (2015) írásában kifejti, hogy a társasjátékok által olyan világban kísérletezünk, amelyben nincs súlyos tétje a döntéseinknek. Ebben a fiktív világban játékosként lehet hibázni, kipróbálhatunk különböző stratégiákat, kockáztatunk és megtapasztalhatjuk, hogy mi működik és mi az, ami nem, ezáltal pedig tanulhatunk a hibáinkból. Majd később Lencse (2015) a játék ezen értékeit a NAT (2020) alapján megfogalmazott kezdeményezőképesség és a vállalkozói kompetencia definíciójához - képes megismerni tágabb környezetét, és ismeretei birtokában képes a kínáló lehetőségek megragadására. Ez tudást, kreativitást, újtásra való törekvést és kockázatvállalást jelent, valamint azt, hogy az egyén céljai érdekében terveket készít és valósít meg – illeszti és egyértelművé teszi minden olvasója számára, hogy a kettő fogalom lényegében egy és ugyanaz (Lencse 2015).

A társasjáték felhasználhatóságát és ehhez a folyamathoz elengedhetetlen felelősségteljes alaptudás szükségességét a pedagógia területén belül többen is felfedezték, olyannyira, hogy egy teljesen elkülönülő ún. társasjáték-pedagógia épült fel a megfelelő módszertani elemek és elvek mentén (Kattein-Pornói 2022).

5.2. Társasjáték-pedagógia

A társasjáték-pedagógia az ember személyiségfejlődését a társasjátékok tanításával támogató pedagógiai indirekt módszer, azaz a fejlesztési célok általában nincsenek megbeszélve a gyerekekkel, hanem a célok és a tanulás is rejtetten van jelen a játékban. Ezáltal nem egy erőltetett tanulási folyamatról van szó, így könnyen alakul ki nagyobb motiváció a játékosban (Tészabó 2011; Lencse 2015; Szabó–Szendrák–Szörényi 2021). Sokszor maga a nyertes stratégia is rejtett, vagy akár nincs is, ha a végső célt többféle úton meg lehet közelíteni, ezáltal egyfajta kihívást lehet a gyerekek kezébe adni, hogy ki-kik találja meg a célját saját elképzelése mentén. A kulcs, hogy összességében a társasjáték-pedagógia nem valami konkrét visszamondható tudást eredményez, hanem inkább kompetenciaszinten értelmezhető (Jesztl–Lencse 2018; Kincses–Lencse 2013).

A társasjátékok bámulatos egyszerűséggel képesek bonyolult feszültséget, izgalmat, meglepetést generálni, mert tartalmazzák a tévedés és a bizonytalanság lehetőségét, ugyanakkor a meghatározott játékidő miatt, a bizonytalanság nem okoz hosszútávú feszültséget. A feszültség enyhítésére és elkerülésére a társas ismételhetősége megfelelő eszköz lehet, ami rejtetten magában foglalja az ügyesség fejlődésének lehetőségét is (Jesztl–Lencse 2018).

A tudatosan tervezett társasjáték-projektek alkalmasak lehetnek általános fejlesztési célokhoz is, mint például a türelem, koncentráció vagy a kommunikáció javításához, amely során kialakulhat a gyerekek életében a megfelelő (játék)kultúra. Ugyanakkor hatásos komplex fejlesztési célok kapcsán is, folyamatosan formálva a problémamegoldás, együttműködés és a kritikus gondolkodás képességét (Kattein-Pornói 2022; Szabó–Szendrák–Szörényi 2021). Széles élménypedagógiai eszköztárával alkalmas az önismereten és a társak megismerésén keresztül a személyes és a szociális kompetencia fejlesztésére is. A szabályokat, játékstruktúrákat elsajátítva, egymás lépéseit figyelve és a saját stratégiát ehhez rugalmasan, megfelelően illesztve, a játék olyan élményt ad, amiért a legtöbb (és legjobb) esetben meg kell küzdeni, sőt sok esetben kockázatokat is kell vállalni. A küzdésre, tervezésre, döntésre és ismeretszerzésre való képesség pedig megfelelő alapja lehet a későbbi szakma-specifikus kompetenciafejlesztésnek (Aczél 2015; Lencse 2015; 2017; Jesztl–Lencse 2018).

Ha ezeket a jellemzőket figyelembe vesszük és megfelelően építjük fel társasjáték-projektünket, a gyerekek képesek lesznek elviselni a kudarcot, törekednek a fegyelmezett munkavégzésre, valamint tiszteletben tartják a szabályokat és a törvényeket. Megtanulják megelőzni és kezelni feszültségeiket és konfliktusaikat. A kulturáltan és odafigyelve játszott játékok során könnyebben jutnak sikerhez, ami növeli az önmagukba vetett hitüket, fejlődik az önértékelésük és az önbizalmuk is (Dombi 2015; Sarlós 2016).

5.2.1. Táblázat: A pályaaorientáció, a hátrányos helyzetű tanulók és a társasjáték összehasonlítása a képességek aspektusából. (Saját szerkesztés)

Milyen képességek fejlesztése lényeges a pályaaorientáció során?	A hátrányos helyzetű tanulók mely képességeiben tapasztalható általános lemaradás?	Milyen képességeket fejleszt a társasjáték?
problémamegoldás	problémamegoldás	problémamegoldás

motiváció	motiváció	motiváció
kommunikáció	kommunikációs készség	kommunikáció
szabálykövetés	szabálytudat	szabálykövetés
kreativitás	találékonyság	kreativitás
kockázatvállalás	belátásos tanulás	kockázatvállalás
tervezés	tervezés	kritikus gondolkodás
flexibilitás	érdeklődés	spontaneitás
megfelelő ítélőképesség	kitartás	kitartás
információszerzés képessége	tudatosság	koncentráció
önismeret		önmegvalósítás
		tűrelem
		emocionális intelligencia
		együttműködés

A fenti 5.2.1. táblázat alapján látható, hogy a társasjáték több olyan kompetenciát fejleszt, amely egyrészt a pályaaorientációhoz, másrészt a hátrányos helyzetű tanulóknál hiányként megjelenő képességek fejlesztéséhez is szükséges. Ez az összehasonlítás erősítette meg a kutatásban a társasjáték felhasználásának lehetőségét.

6. A KUTATÁS EREDMÉNYE: EGY ALTERNATÍV TÁRSASJÁTÉK

6.1. Célmeghatározás

A fenti vizsgálatok alátámasztják, hogy indokolt egy olyan társasjáték létrehozása, amely a pályaismeretre és a hátrányos helyzetű tanulók élethelyzeteire fókuszálva az életpálya-építési kompetenciát és az önismeretet fejleszt.

A kutatás eredményeként létrejövő társasjáték az előbbiekből alapján különösen is fontos azoknak a fiataloknak, akik a továbbtanulás időszakában vannak. Ezt kiegészítve a célcsoport

meghatározásánál a további szempont az a szakmai körökben általánosan elfogadott nézet volt – lásd például Fazekas (2004) –, miszerint a pályaválasztási érettség tizennégy éves kor körül alakul ki. Ezeknek megfelelően a társasjáték alapvetően a hetedik és nyolcadik évfolyamos tanulók számára készült. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy az idősebb korosztály számára nem rejt értékes lehetőségeket, valamint a fiatalabb generáció számára is hatékony eszköze lehet a képességfejlesztésnek.

Egy kvalitatív kutatási periódus segítségével a jelenségek minőségi megismerésére, a szakma véleményére és a mások által korábban a témában gyűjtött adatok, információk, megállapítások és szabályzók elemzésére összpontosítottam. A kutatás részeként többféle különböző adatgyűjtési és adatelemzési eljárás történt. A dokumentumelemzés során a pályaválasztás, hátrányos helyzet, oktatási rendszer, továbbtanulás témájáról szóló szövegek részekre bontása, lényegük kiemelése, értelmezése, valamint mérhető elemeinek, összetevőinek keresése valósult meg. Az adatgyűjtés segítette a szekunder kutatásom új eredményének, tehát a társasjáték hatékony rendszerének alátámasztását biztosító anyagok és adatok elemzését. A folyamatok végén az adatok összegzésével és a következtetések figyelembevételével készült el a társasjáték (Bonczi 2015; Hornyáczek 2013).

A társasjáték eszközével elsősorban egy primer prevenció kiépítése, a lemorzsolódás, illetve a meggondolatlan döntés előtti helyzetek megteremtése volt a cél. A végső produktum használata közben a hátrányos helyzetű fiatalok a társasjáték adott elemein keresztül kipróbálhatják a különböző döntéshozataluk következményeit és az azzal járó kockázatokat, esetleg kudarokat, amely során folyamatosan újra tervezik a jövőjüket. Ezeknek a szituációknak a játékon keresztül való megélésével és eljátszásával a résztvevők lehetőséget kaphatnak ahhoz, hogy később a pályaválasztással kapcsolatos negatív következményeket elkerülhessék. (Jeszl-Lencse 2018; Szabó–Szendrák–Szörényi 2021).

Az elkészített társasjáték olyan gyakorlatias, interaktív keretet biztosít a hátrányos helyzetű fiatalok számára, ahol nem a tananyag, hanem ők a foglalkozás központja, így könnyedén képesek megismerni önmagukat, fejlődhet az önbizalmuk és mindeközben tudatos tanulás nélkül sajátíthatják el a hatékony tanulási stratégiákat is. A játékosoknak a közös, „itt és most” helyzetből kiinduló tanulói folyamatban a jövőjükkel foglalkozás fog örömet okozni, élményt nyújtani (Bencéné Fekete 2016). Az érdeklődés és motiváció további fokozása érdekében a társasjáték során a játékvezető különböző szempontok alapján minden diákban találhat valami kiemelésre, megerősítésre méltót és az adott játéka alapján különféle

jelvényekhez juthat, így a játék lényege a szabad döntés és problémamegoldás olyan módon történő megvalósítása, amely minden (!) esetben sikerélményt biztosít (Buda 2017).

6.2. A játék megtervezésének alapjai

Az oktatás területei közül kezdetben az iskolán kívüli, informális oktatáshoz készült a társasjáték, amely megfelelő módszertani útmutató mellett a közoktatásban is felhasználható.

A társasjáték stílusa konkrét feladatokat tartalmazó gyakorlatorientált és egyszerre ismeretterjesztő jellegű is. Interaktív feladatok teljesítése során indirekten történik az ismeretátadás. A játék során mind a szabályok mind az előzetes ismeretek kapcsán a minimummal való tervezés a cél. Nem tűnhet nehéznek és hosszúnak, így van esélyünk arra, hogy motiváltan a játék végére érjünk (Jesztl-Lencse 2018; Lencse 2014). Olyan ismeretek jelennek meg a játék során, amely a célcsoport mindennapjainak és környezetének szerves része. Alapvető számolási, gondolkodási és olvasási képességekre lett alapozva a játék kialakítása, de ezek hiánya sem akadály, ha legalább a játékvezető rendelkezik az említett képességekkel (Kétyi 2020).

A játék fejlesztési lehetőségeit tekintve több területet felölelő rendszerről van szó. Két nagy területre fókuszál: a játék általi és a játékon belüli fejlődésre (Jesztl-Lencse 2018). Egyrészt alkalmas a szociokulturális hátrányból adódó fejlesztési célokhoz, illetve a pályaaorientációhoz szükséges általános és komplex képességek kialakításához és támogatásához. Másrészt a pályaismeret fejlesztésével segíti a megfelelő életpálya-építési kompetencia kialakulását és a pályaválasztás tudatos alakítását.

7. „ELŐRELEPÉS”

7.1. Az „ELŐRELEPÉS” játékszabályai és alapadatai

Az „ELŐRELEPÉS” nevű társasjátékom gyakorlati megvalósítása során annak érdekében, hogy a tanulók képesek legyenek megtapasztalni képességeiket és érdeklődési területeiket, és közben pályaismeretük is fejlődjön, a kompetencia fejlesztés és az ismeretátadás együttesen valósult meg. A társasjáték képes bemutatni a különböző munkakörökben végezhető tevékenységeket, amely hasznosítható tudást ad ahhoz, hogy bárki megtervezhesse reális életpályáját (Kenderfi-Fűrész 2021; Siposné Sinóros-Szabó Laura 2014).

A társasjáték a hetedik és a nyolcadik évfolyamos diákok számára készült, az aktuális tudományos megállapításokhoz alkalmazkodva, miszerint a pályaválasztási érettség tizennégy éves kor körül alakul ki (Fazekas 2004).

A társasjáték minimum két fővel, maximum tíz fővel játszható. A játék hossza függ a játékosok számától. Ha öt, vagy annál kevesebb játékos kezdi el a játékot, a játékidő 20 perc. Öt és tíz játékos közötti létszám esetén a játékidő 30 perc. Ha az adott kör ideje lejárt, mindenkinek be kell fejeznie a bábuja mozgását, és az idő végén kialakult helyzetek alapján kell a sikerkártyákat (ld. később) kiosztani.

A társasjáték egy „brain-storming” (magyarul: ötletbörze, ötletroham) nevű feladattal kezdődik. Minden játékos kap egy lapot és egy íróeszközt. Egy perc áll a csoport rendelkezésére, hogy minél több dolgot leírjanak az adott kérdés kapcsán: Miért kell tanulni? Abban az esetben, ha a csoport nem tudja elkezdni ezzel a feladattal a játékot, egy előre megírt lista átolvasása után a listáról is leírhatnak annyi állítást, amennyire emlékeznek. A feladat elején fontos tisztázni, hogy minden gondolatot írjanak le, ami eszükbe jut, valamint azt is, hogy ne beszélgessenek vagy gondolkodjanak hangosan az ötletekről (Kenderfi 2012b). Az egy perc letelte után az a játékos kezdhet, aki a legtöbb ötletet tudta leírni.

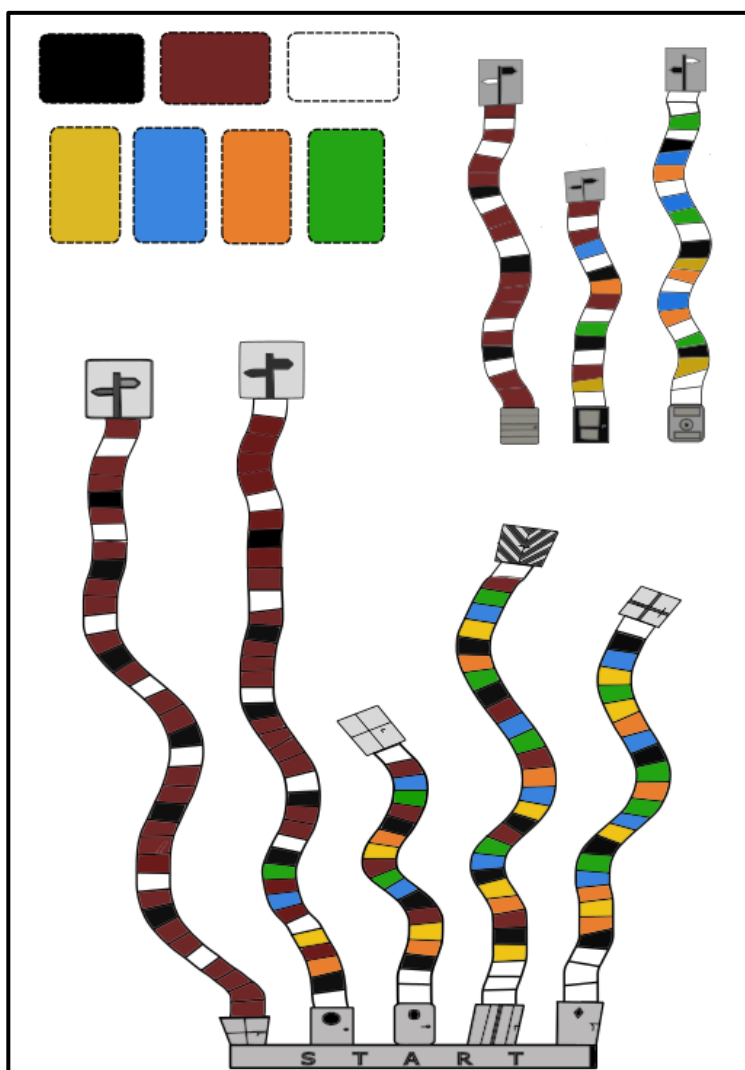
A társasjáték a diák (tovább)tanulási lehetőségeit jeleníti meg különböző útvonalak formájában. Az útvonalak bejárásával mindenki átélhet valamiféle utazást és fejlődést, ezáltal belehelyezkedhetnek a felnőttlet kihívásainak és örömeinek világába. A játékosok hatoldalas, háromszámjegyű dobókockával dobnak, és a dobott számnak megfelelő lépést kell megtenniük saját bábujuk segítségével. A kockával való, többnyire szerencse alapú haladás azért fontos a játék során, mert ha nincs szerencsefaktor a játékban, akkor mindig az okosabb, logikusabb, tapasztaltabb játékos győzne.

Az, aki az adott körben következik, a kockával dobott számának megfelelő lépése után egy speciális színű mezőre érkezik. Ezeken a mezőkön az adott színeknek megfelelő kártyacsomag segítségével teljesítheti a kihívását és ezután kapja meg a jogot a továbbhaladásra is. Annak érdekében, hogy minimalizálva legyenek a passzív játékosok unatkozási lehetőségei, a játék során egy homokóra segít a hosszú körök elkerülésében. A cél, hogy a játék pörögjön, és a játékosok viszonylag gyorsan és dinamikusan következzenek egymás után. Minden játékos 15 másodperc alatt teljesítheti az adott feladatát. Természetesen helyszín és csoport alapján

differentiálni lehet a kijelölt időintervallumot, a lényeg, hogy a homokóra segítségével keretet lehessen szabni egy-egy tevékenységnek, ezáltal segítve a folyamatok felgyorsulását.

7.2. Az „ELŐRELÉPÉS” felépítése – játékmezők

A társasjáték hagyományos, megszokott formában, egy egytáblás játékmezőre lett megtervezve, ahol a terület három részre lett felosztva. Kettő részen jelenik meg a továbbtanulás két szintere, a középfokú végzettség és a felsőfokú végzettség területe, a harmadik részen pedig a játékhoz szükséges kártyákat lehet elhelyezni.



7.2.1. ábra. A társasjáték felépítése. (Saját szerkesztés)

A játéktéren különböző színű, egyedi jelentést hordozó állomások mutatják az utat. Ezekből a játékmezőkből, amelyek mindegyike egy negyedét szimbolizál, épül fel az egész társas. A fehér mezők az önismeretet fejlesztik, a barna mezők egyszerű feladatok elvégzése

során a végrehajtó funkciókat támogatják, a fekete mezők váratlan eseményeket takarnak, a zöld, kék, narancssárga és arany mezők a továbbtanulási rendszer felosztása szerint az agrár, a műszaki, a humán és a gazdasági terület információt tartalmazzák. Az ajtók és az útelágazást jelző táblák választási lehetőségeket szimbolizálnak.

A **fehér mezők** önismereti kérdéseket rejtenek. Ha a játékos ezekre a fehér mezőkre lép, húz egy kérdést a fehér kártyák közül és legjobb képességei szerint megválaszolja azokat (ld. Melléklet 11.1.). Amennyiben a játékos őszinteségével és határozottságával meggyőzi a csoportot, az önismereti kérdések a játék során fizetésemelésre adnak lehetőséget, illetve a különböző oktatási intézmények felvételi időszakot szimbolizáló első részein az útvonal elkezdésére is feljogosítják a játékost. Ezek a mezők segítik a játékosoknál a pályaorientáció során elengedhetetlen önismereti tájékozottság fejlesztését.

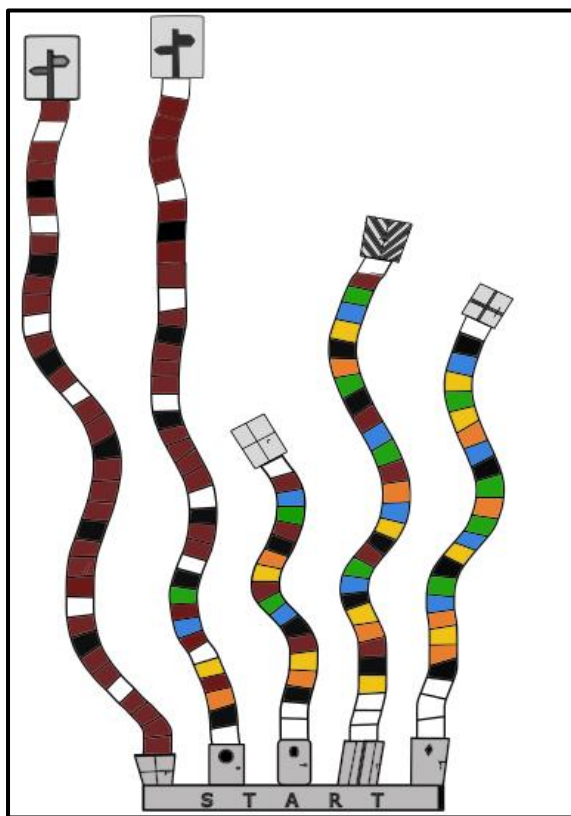
A **fekete mezők** a váratlan fordulatok jelképei. Mindannyiunk élete során történnek olyan pozitív és negatív események, amelyek befolyásolják a tanulmányainkat, ezért ezekre érdemes időben, preventív módon készülni. Amelyik játékos erre a mezőre lép, egy fekete kártya elolvasása után előre- vagy hátralépésre, esetleg a körből kimaradásra kell számíttania (ld. Melléklet 11.6.).

A **barna mezők** rövid, egyszerűen teljesíthető játékos feladatokat jelentenek. Ezekhez a mezőkhöz tartozó barna kártyacsomagban minden lapon kettő, egy nehezített és egy könnyített feladat található. Aki a középfokú végzettség területén játszik, azoknak elég a könnyebb feladatokat teljesíteni, de aki már a felsőfokú végzettség területén jár, azokra a nehezebb feladatok várnak (ld. Melléklet 11.7.).

A **zöld, narancssárga, kék és arany mezők** a továbbtanulás során választható területekre utalnak. A zöld mezők az agrár terület témakörét, a narancssárga mezők a humán területet, a kék mezők a műszaki képzéseket és az arany mezők a gazdasági terület képzéseit dolgozzák fel különböző rövid kérdések vagy feladatok segítségével, amit az adott színű kártyák elolvasása alapján lehet megismerni (ld. Melléklet 11.2. – 11.5.). Minden terület kártyáján kettő választási lehetőség van. Az a képzés, amely érettségit ad (vagyis a technikum és a (szak)gimnázium képzése) az adott kártyán olvasható második feladat teljesítését igényli, de a szakképző iskola útvonalát járva az első feladat teljesítése során is tovább lehet haladni.

7.3. Az „ELŐRELÉPÉS” felépítése – középfokú végzettség területe

Magyarországon, a jelenlegi közoktatási rendszer szabályai alapján, egy tanuló öt lehetőség közül választhat. Mindenkinek joga van úgy dönteni az általános iskola befejezése előtt, amennyiben elmúlt 16 éves, hogy abbahagyja tanulmányait. Ilyenkor ezek a fiatalok általában pénzkeresési motivációjuk miatt inkább munkába állnak, de dönthetnek úgy is, hogy befejezik az általános iskolát. Ha ez 16 éves koruk után történik meg, nem kötelező további intézményt választaniuk, kereshetnek munkát a nyolc általános iskolai végzettségük segítségével. Ha egy tanuló befejezi az általános iskolai tanulmányait és szeretne továbbtanulni, több lehetősége is van. A szabad iskolaválasztás rendszerében kötöttségek nélkül dönthet arról, hogy szakképző iskolába, technikumba, vagy (szak)gimnáziumba adja be a jelentkezését. Így a játékban is, a középfokú végzettség mezején, öt útvonal közül választhatnak a játékosok, ahol minden útvonal az adott pályának megfelelően egyéni felépítésű.



7.3.1. A középfokú oktatás lehetőségei. (Saját szerkesztés)

Az általános iskolai végzettség nélküli munkavállalás útvonalán (7.3.1. kép 1. útvonala) hat évnyi jövőt láthat át a játékos. Minden útvonalon évenként egy váratlan fordulatra

kell számítani, ebben az esetben ez hat váratlan fordulat mezőt jelent. A végzettség nélküli jövő viszonylag egyhangú utat mutat, kizárólag feladatokat kell teljesíteni, és évenként kétszer lehet fizetésemelést igényelni a megadott kérdések megválaszolásával. Az útvonalhoz tartozó feladatok olyan kompetenciákat fejlesztenek, amelyeket a végzettség nélküli munkalehetőségek során várnak el. Ez az útvonal összesen 36 mezőből áll.

Amennyiben a játékos úgy dönt, hogy szeretné befejezni az általános iskolát, de nem szeretne továbbtanulni, **az általános iskola befejezése utáni munkavállalás útvonalát** (7.3.1. kép 2. útvonala) választja. Egy felvételi kérdés sikeres megválaszolása után találkozhat különböző, többnyire gondolkodást igénylő humán-, műszaki-, gazdasági- és agrárterületi kérdésekkel, azonban hamarosan ezek befejeződnek és az első útvonalhoz hasonló tendencia jelenik meg, évenkénti váratlan fordulatokkal és fizetésemelési lehetőségekkel. Ezt az útvonalat így összesen 38 mező építi fel.

A **szakképző iskola útvonala** (7.3.1. kép 3. útvonala) a közoktatási rendszerben megjelenő szakképző iskolák rendszerint hároméves képzéséhez alkalmazkodik. A sikeres felvételihez kettő önismereti kérdés megválaszolására van szükség, ahonnan tovább haladva különböző váratlan fordulatok, humán-, műszaki-, gazdasági- és agrárterületi kérdések és feladatok várják a tanulókat. Ez a hároméves képzés a különböző kiegészítő mezőkkel egy 18 lépésből álló útra ad lehetőséget, amely elvégzése után egy ajtó jelzi a tovább haladási jogot, hiszen a szakképző iskola befejeztével lehetősége nyílik egy tanulónak az OKJ (Országos Képzési Jegyzék) képzések megszerzésére és a munkavállalásra is.

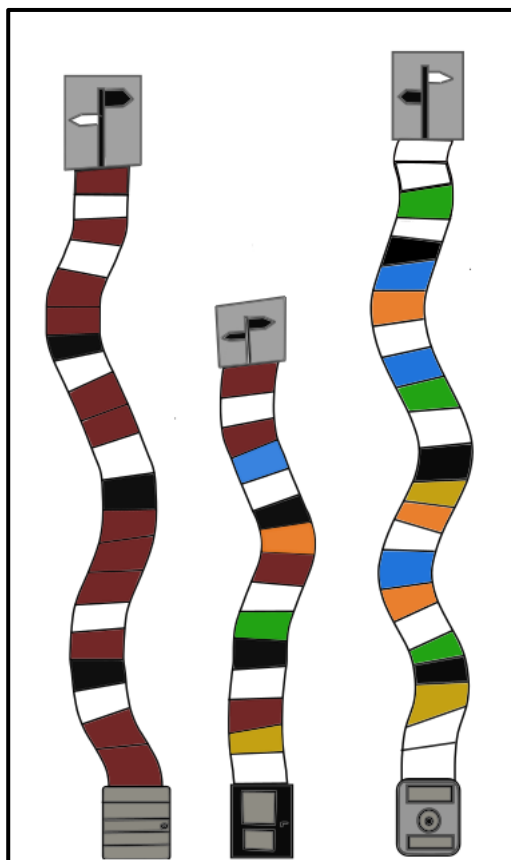
Az a fiatal, aki a **technikum képzési rendszerét** választja, egy igazán összetett és komplex utat járhat be (7.3.1. kép 4. útvonala). A technikumi képzések öt éves rendszerében rendkívül sok lehetősége van a tanulóknak mind az elméleti, mind a gyakorlati tudás elsajátítására. Ez a közoktatási intézmény érettségit és technikumi végzettséget is nyújt, így az útvonal végigjárásának elkezdéséhez három felvételi kérdés megválaszolására van szükség. Ez az útvonal a váratlan fordulatokkal, gyakorlati feladatokkal és elméleti kérdésekkel együtt 29 mező teljesítésére ad lehetőséget. Az útvonal végén szintén ajtó jelzi a tovább haladás jogát. Az a tanuló, aki sikeresen teljesíti a 29 mező kihívásait, a munka, OKJ képzés vagy főiskolai/egyetemi továbbtanulás útjai közül válogathat.

Az utolsó lehetőségként megjelenő **gimnáziumi képzés útvonala** a (legtöbb esetben) négyéves rendszerre kidolgozott struktúrához illeszkedik (7.3.1. kép 5. útvonala). Érettségit adó

útvonalként három felvételi kérdés megválaszolása után lehet elkezdni az elméleti (humán-, műszaki-, gazdasági- és agrárterületi) kérdések és feladatok teljesítését. Az éves váratlan fordulatokkal együtt ez a képzés 24 mezőt jelent, amely végén az ajtó szintén a munka, OKJ képzés vagy főiskolai/egyetemi továbbtanulás útjaira nyílik.

7.4. Az „ELŐRELÉPÉS” felépítése – felsőfokú végzettség területe

Azok a játékosok, akik a továbbtanulás útvonalait választották, az adott pálya sikeres teljesítése esetén egy ajtóhoz érnek. Az ajtó egy újabb lehetőség a továbbhaladáshoz, a felsőfokú végzettség terepéhez. Minden tanuló önállóan választhat a munkába állás, az OKJ képzés vagy az egyetemi/főiskolai tanulmányok útvonalai közül.



7.4.1. A felsőfokú oktatás lehetőségei. (Saját szerkesztés)

A **középfokú végzettséggel munkába állás útvonalán** (7.4.1. kép 1. útvonala) egy hároméves munkaperiódus jelenik meg, ahol évenkénti váratlan fordulatokkal és félévi fizetésemelési lehetőségekkel próbálhatja ki az adott tanuló a munka világát. A barna mezőkre érve a barna, feladatokat tartalmazó kártyacsomag nehezített feladatait kell teljesítenie minden tanulónak.

Ma Magyarországon egy középfokú végzettséggel rendelkező diák, ha nem szeretne rögtön munkába állni, számtalan szakma elsajátítása közül választhat, erre utal az **OKJ képzés útvonala** is (7.4.1. kép 2. útvonala). Ez az útvonal egy átlagos, kétéves képzést mutat be, egy felvételi kérdéssel, humán-, műszaki-, gazdasági- és agrárterületi kérdésekkel és gyakorlati feladatokkal. A barna feladatot jelölő kártyákon a nehezebb kihívás vár a játékosra.

Aki a **felsőoktatás útvonalát** (7.4.1. kép 3. útvonala) választja, főként lexikális tudásgyarapításra számíthat. Az útvonal humán-, műszaki-, gazdasági- és agrárterületi kérdései és feladatai egy átlagos hároméves alapképzést szimbolizálnak. Ez az utolsó útvonal kettő felvételi kérdés helyes megválaszolása után kezdhető meg.

Azoknál az útvonalaknál, amelyek végén nem szerepel továbbhaladási jogot adó ajtó, egy útjelző táblát szimbolizáló célmező szerepel. Ezek a célmezők az önállóság és a szabad döntés mezői. Ha az adott játékos szeretne tovább játszani, szabadon választhat a kártyák közül, de ha szeretné, befejezheti a játékot.

7.5. Az „ELŐRELÉPÉS” kiegészítői

7.5.1. Kooperatív kártyák

A társasjátékot, az általános felépítésen túl, néhány kiegészítő teszi még teljesebbé. A csoportfoglalkozás során lehetőség van úgynevezett *kooperatív kártyák* gyűjtésére. A különböző feladatok és kérdések között tudatosan szerepelnek olyan kihívások, aminek a teljesítéséhez szüksége van a játékosnak a csapattársai segítségére. Ezáltal azt szimbolizáljuk, hogy az életben való előrehaladáshoz minden esetben szükség van társaink jelenlétére és támogatására. Az adott feladat során jelentkezni lehet a segítségadásra és minden segítségadás után a támogató kap egy kooperatív kártyát, amelyet egy „puzzle” ikon jelöl. A játék végén a legtöbb segítséget adó játékos sikerkártyát nyer.

7.5.2. Pályamódosítás kártyák

A játék kezdete előtt minden játékos jogosult kettő ajtót ábrázoló kártyára. Ezek a kártyák a pályamódosítás lehetőségei, ami a játék során bármikor felhasználható. Ha a tulajdonos szeretne pályát módosítani, szabadon választhat egy új útvonalat.

7.5.3. Sikerkártya

A játék egyik legfontosabb eleme a kiegészítők között található sikerkártya. A társasjáték tervezése során a legfontosabb szempont az volt, hogy minden játékos nyerjen. Ugyanakkor, ha nincs nyertes stratégia és nincs nyerési lehetőség, az adott korosztály motiválása nehézségekbe ütközik. Ezt a kihívást egy különleges rendszerrel oldottuk meg. Minden tanuló az adott útvonala és játéka mentén, a játék befejeztével jogosult egy speciális sikerkártyára, amelyek közül az összes különböző. A kártyákon megjelenő előnyök ismertetésével a játékosok megtapasztalják, hogy a különböző minőségű munka különböző előnyökkel járhat. Ha a tanuló munkáját egyik meglévő sikerkártya sem fejezi ki igazán, a játékvezető által könnyen kiegészíthetők. A sablon sikerkártyákat a 7.5.3.1. táblázat mutatja be.

7.5.3.1. Táblázat: Sikerkártyák. (Saját szerkesztés)

Siker	Előny
Te kezdtél el elsőként dolgozni!	Neked sikerült a leghamarabb pénzt keresni, amiből tudsz adni a családnak, illetve amiből meg tudsz venni magadnak olyan dolgokat, amikre már régóta vágytál!
Szakképző iskolai végzettséget szereztél!	Sikerült elvégezned egy olyan képzést, amivel könnyebben kapsz munkát és aminek a segítségével több pénzt kereshetsz!
Elvégezted a technikumot!	Sikerült egy érettségit és egy technikus végzettséget is szerezned! Könnyen tudsz majd munkát találni és akár tovább is tanulhatsz egy egyetemen/főiskolán!
Gimnáziumi végzettséget szereztél!	Sikerült nagyon sok tudást szerezned! Ezzel a tudással sokkal könnyebben oldod meg a problémáidat, ügyesebb lettél! Könnyen tovább is tanulhatsz az egyetemen/főiskolán, ha szeretnél!

OKJ végzettséget szereztél!	Sikerült profin kitanulni egy szakmát! Ezzel nagyon sok jó munkát csinálhatsz és nagyon sok embernek tudsz majd segíteni!
A legtöbbet segítő lettél!	Te voltál a legsegítőkészebb játékos, ez nagyon ritka és nagyon értékes! A legjobb dolgozó is mindig olyan, aki sokat segít mindenhol!
A legtöbb kérdésre válaszoltál!	Te voltál az, aki a legjobban elgondolkodtál és a legjobb válaszaidat osztottad meg velünk. Az őszinteség nagyon fontos és jó dolog! Csak így tovább!
Diplomát szereztél!	Ezzel a végzettséggel nagyon fognak tisztelni az emberek és könnyen kapsz munkát. Nagyon sok dolgot tudsz, amivel mind segítheted a társaidat, ez különleges képesség!
Neked van a legtöbb végzettséged!	Annál könnyebb munkát találni, minél több dologhoz értesz! Neked nagyon sok végzettséged lett, ezért Te vagy minden főnök álma!
A legtöbb feladatot Te csináltad meg!	Igazán ügyes és szorgalmas játékos vagy! Nehéz ilyen sok feladatot végrehajtani, de te megoldottad! Ne feledd, mindenki szereti a hatékony munkaerőt!
+1 A legtöbbet küzdöttél!	Az, hogy tudsz küzdeni az egyik legjobb tulajdonság! Nincs fejlődés küzdés nélkül! Te hatalmas küzdő vagy, aki eléri a céljait! Küzdj tovább és légy Te leszel a legjobb!

7.5.4. „**Elérem** a célo^m.”

Ha egy játékos legalább öt különböző pályaválasztási útvonalat sajátított el, öt különböző sikerkártya tulajdonosává válik, aminek bemutatásával megkaphatja a pályaorientáció aranyérmét. Ezzel azt is elérjük, hogy felfedezzék a játék változatosságát és újrajátszhatóságát, amely magára a pályaválasztás izgalmára is megtanítja az adott játékost. Az aranyérem a pályaválasztási nehézségeken átívelő győzelmet szimbolizálja. Egy olyan munkára emlékezteti a tulajdonost, aminek teljesítése miatt könnyen képes lesz a pályaválasztás kacsringós útjait járni. Erre a megszerzett képességre utal az aranyérem mottója is egy felirat segítségével: „**Elérem** a célo^m.”

8. AZ „**ELŐRELEPÉS**” TÁRSASJÁTÉK FELHASZNÁLÁSA

8.1. Módszertani ajánló

A társasjáték első bemutatásánál a játékvezetőnek összetett és konkrét elképzelésekkel kell a gyerekek elé állnia. Fel kell készülni minden előre várható tényezőre (helyszín állapota, eszközök, tanulók jellemzői stb.), hogy a vezető a helyszínen minden helyzetre releváns és hatékony választ tudjon adni (Kétyi 2020). Könnyen lehetséges, hogy a foglalkozás idegensége feszültséget és ingerült alapállapot indukál. Ennek leghatékonyabb megoldása a prevenció, először meg kell ismerni az adott csoport tagjait, fel kell mérni érdeklődésüket, hogy milyen játékokat ismernek és szeretnek, majd a célcsoporthoz tudatosan igazított, minden szempontból végiggondolt csoportfoglalkozást kell tervezni. Minden helyzet és minden csoport más, így minden csoporthoz külön kell készülni. Kezdetben olyan egyszerű, élvezetes társasokkal kell bevezetni a fő produktumot, amelyek biztosan tetszenek majd a tanulóknak és erre a játékélményre lehet építeni a továbbiakban. Jellemzően ezek közé tartoznak a hangulatteremtő, ún. „partijjátékok”, különösen azok, amik nem járnak együtt semmilyen kudarc élménnyel, például: Dixit, Colt Express, Dobble, Tucano (Jesztl-Lencse 2018; Kenderfi 2012b).

A pozitív, örömteli légkör kialakításában fontos szerepe van annak, hogy a gyerekek a pedagógust egyenértékű partnernek, játékosnak tartsák. A játékvezető szakembernek hátrébb kell lépnie és célszerű kerülnie a direkt edukatív megjegyzéseket, helyette gondolkodást segítő kérdéseket érdemes a játékosok felé megfogalmaznia. Játékosként indirekt módon könnyen

tudunk példát mutatni és ez mindenképpen fontos eleme a foglalkozásnak (Lencse 2017; Jesztl–Lencse 2018). Ebből az “indirekt direktségből” is látszik, hogy a társasjáték-pedagógia az irányított és a szabad játék között helyezkedik el. Ebben a félig paradox tulajdonságban fel kell fedezni és ki kell használni a lehetőségeket. Például, ha egy vagy több gyerek a befejezés előtt abba akarja hagyni a játékot, alternatívaként fel lehet ajánlani hasonló játékokat, amely közül szabadon megélheti a választás érzését, miközben a játékvezető által azért felügyelve van választása. Később vissza lehet térni a saját játékhoz más módon motiválva a diákat (Jesztl–Lencse 2018; Mártonffy 2016). Az is könnyen előfordulhat, hogy a tervezett játékkal játszott első játék esetleg kellemetlen élményt nyújt. Ilyenkor érdemes mediálva végigbeszélni az adott fiattal, hogy mi okozza a rossz érzéseit, és arra kell bízgatni, hogy adjon legalább még egy esélyt a játéknak (Eraman 2013).

A játék bevezetése - módszertani minta:

- A játék bevezetése előtt meséljünk általánosságban a játékról, hogy miről szól, mi a kerettörténet, téma és mi az, amit élvezhetünk benne, ezáltal fokozva a gyerekek érdeklődését (Eraman 2013).
- Fontos az elején tisztázni, hogy körülbelül mennyi ideig tart majd a játék, mennyire hosszú az előkészítés és az elpakolás. Ha a gyerek tisztában van vele, mennyi ideig kérjük az együttműködését, könnyebben megadja azt (Eraman 2013).
- A legcélszerűbb a játék végénél kezdeni. Pontosan és érthetően tisztázni kell, hogy mi a játék vége és hogy hogyan lehet győzni. Mutassuk meg a végeredménynél számító eszközt. A diáknak tisztában kell lennie a rövid és hosszú távú célokkal is, hogy tudja nem lesz unalmas sem és frusztrálóan nehéz sem teljesíteni. Ha egy tevékenységnek egyértelműek a céljai és sikerélményhez vezet, valamint egyensúlyban van a tevékenység nehézsége az egyén képességeivel, akkor van a leoptimálisabb teljesítmény és élmény lehetősége jelen. Ha tisztáztuk, hogy mi a játék célja, akkor kezdődhet a pontosabb ismertetés (Csíkszentmihályi 1997; Buda 2017; Eraman 2013).
- Csak a játék alapjainak elmagyarázása és a célok megértése után ajánlott a játék eszközeinek kipakolása. Egyrészt ezzel aktivizálhatjuk az egy ideje egyhelyben ülő és figyelő gyerekeket, másrészt, ha korábban is látják a játék részeit, könnyen elterelődhet a figyelmük (Jesztl–Lencse 2018).

- A játék menetének elmagyarázása során nagyon összeszedettnek kell lennünk. Fontos, hogy következetesen, érthető struktúra szerint mutassuk be a folyamatokat, és ezeket érthető példákkal egészítsük ki. Jó megoldás lehet, ha egy kör menetét röviden prezentálva részletesen elmondjuk, hogy a lépéseknél milyen lehetőségeink vannak (Eraman 2013).
- Mielőtt elkezdjük a valódi játékot, foglaljuk össze röviden (akár a gyerekek aktív bevonásával) az információkat. Hagyjunk lehetőséget a felmerülő kérdések tisztázására és kérdésekkel ellenőrizzük a csendesebb gyerekeket is, hogy biztosan világos-e a játék felépítése (Eraman 2013).
- Ha megteremtettük az ideális kereteket, akkor kezdődhet a játék.
- A játék végén érdemes reflektálni a történetekre. A játék vége sok szempontból fontos és érdemes itt is nagyon figyelni. Valószínűleg mindenkinek volt jó pillanata, amiket mindenképpen idézzünk fel. Amennyiben az adott társaság nyitott rá, tarthatunk komolyabb hosszabb elemző beszélgetést is (Eraman, 2013).

8.2. Az „ELŐRELÉPÉS” kipróbálása a terepen

8.2.1. A vizsgálatban résztvevő tanulók kiválasztása

Az elkészített társasjáték kizárólag elméleti keretből történő kiemelésének igénye a kezdetektől fontos törekvés volt. Egy hosszabb távú gyakorlati munkát terveztem a társasjátékomhoz, amelynél a kezdetben kijelölt célcsoportomhoz (hátrányos helyzetű tanulók) leginkább illeszkedő minta választása volt a cél. A Központi Statisztikai Hivatal (3) pályaválasztással kapcsolatos adatait áttekintve hamar kiemelkedett Észak-Magyarország, ahol a szegénység vagy társadalmi kirekesztődés kockázatának kitettek aránya (4), a súlyos anyagi deprivációban élők aránya (5) és a munkanélküliségi ráta (6) is a legmagasabb az országban. Ezek alapján a megfelelő életpálya-építési kompetenciák kialakulásának támogatására ebben a régióban van leginkább szükség. A pályaaorientáció helyzetének vizsgálata mellett a hátrányos helyzet arányainak figyelembevétele volt a másik fontos szempont. Az adatok alapján (7) Borsod-Abaúj-Zemplén megyében tanul (kimagasló számokat produkálva) a legtöbb hátrányos helyzetű gyermek, valamint ez a megye a második legrosszabbul teljesítő az érettségizettek és felsőfokú oklevelet szerzettek arányát tekintve (8). Az adatok alapján a legmegfelelőbb kutatási

helyszín egy borsodi hátrányos helyzetű település, ez alapján választottam ki a terepmunkám helyszínét.

A kutatásban résztvevő tanulók Borsod-Abaúj-Zemplén megye északi határán elhelyezkedő nagyközség lakói. A települést az 1900-as évek végén induló nehézipari válság érezhetően átalakította. A lakosság munkaképes része hamar a városokba kezdett új életet és a község egy elmaradottabb, mindössze 3500 fős lakóhellyé változott.

2020 nyaratól egy támogatói programnak köszönhetően a Magyar Máltai Szeretetszolgálat Jelenlét Programjának módszertani alapjaival a Jezsuita Rend indította el segítő munkáját. A legfőbb cél a munkanélküliségből és a hiányos iskolázottságból valamint az öröklött, tanult tehetetlenségből való kilépés. Az ottani munka alapvetően a szükségletek megismerésére, a település életében való részvételre és a helyi emberekkel való személyes kapcsolatokra épül.

8.2.2. Terepkutatás - tervezet

A terepen zajló primer kutatás során új, saját adatok gyűjtésével tervszerűen értékeljük a folyamatokat, hogy az eredmények segítségével továbbfejlesszük mind a társasjátékot, mind a hozzá kapcsolódó módszertani rendszert. A terepkutatás egyik részében egy kvantitatív vizsgálat segítségével arra keresem a választ, hogy milyen a tanulók vélekedése a társasjátékról, milyen változásokat érhet el a játékban történő aktív részvétel a játékosok jövőképét illetően. Ezeket a kérdéseket a megfigyelés, interjú, Likert skálás kérdőív és érzelemkártyák módszerével válaszolom meg és egy statisztikai összefoglaló alapján a mennyiségi mutatók alapján vonok le következtetéseket.

A kutatás másik részében a kvalitatív módszerként ismert részvételi akciókutatás megvalósítása a cél, ahol a társasjáték területspecifikus fejlesztésén dolgozunk a résztvevőkkel közösen.

A részvételi akciókutatás (RAK) egy folyamatosan változó, sokszínű és lezáratlan társadalomkutatási megközelítés, ahol a képzett kutatók és helyi közösségek együttműködő részvétele a legfontosabb egység (Málovics et al. 2016). A RAK során tehát a társadalomtudományok elméleti tudás anyagának gyarapítása mellett egyenrangú célként jelenik meg a társadalmi változással kapcsolatos tennivalókban történő praktikus előrelépés is, amely az érintett közösség számára közvetlenül releváns tudást hoz létre. Erre utal a részvételi

akciókutatás neve is: az akció elengedhetetlen része az egésznek. A folyamat eredménye a problematikus helyzet hosszú távú stabil megváltoztatása a résztvevők képességeiben bekövetkezett változás által. A résztvevőkkel, amely a leggyakrabban peremre szorult csoport, egy hosszabb komplex, egyenrangú (!) együttműködési folyamat veszi kezdetét. (Málovics et al. 2016).

Az együttműködés érdekében elengedhetetlen, hogy a kutató a kutatásban résztvevő partnerek életébe betekintést nyerjen, a lehető legtermészetesebb megoldásokat megtalálva. Ezek a megoldások gyakorlatilag bármilyen társadalomkutatási módszerek lehetnek. A vizsgálatban résztvevő fiatalok a megfigyelés, párbeszéd, cselekvés általi tanulás, csoportmunka és interjú eszközeivel tudják megosztani gondolataikat és meglátásaikat, amely a későbbi minőségi javítások érdekében felhasználandók. Az akciókutatásban emiatt egy kölcsönös, egymást követő akció-reflexió fázissorozat indul el. A fiatalokkal közösen haladunk a kezdeti lépéseken keresztül az eredményeken alapuló cselekvésig és a folyamat végső értékeléséig. Ezáltal tud egyedülálló módon egyesülni az érintettek helyi alapokra épülő tudása a kutató akadémiai tudásával. Az elméleti munkának és a gyakorlati akcióknak az ilyenfajta egyesülése egyrészt a problematikusnak ítélt helyzet megváltoztatásának eszköze, másrészt a tudástermelés eszköze is (Málovics et al. 2016; Balázs et al. 2015).

9. SUMMA SUMMARUM

Vannak olyan gyerekek, akik átlagos, vagy átlag feletti intellektuális, érzelmi és materiális közegben nőhetnek fel. Sokan vannak, akik körül magasan kvalifikált, ambiciózus és mindig motivált személyek, szülők vannak. Ilyen miliőben nevelkedtem én is, és bár az inspiráló közegnek hála egy elkötelezett, tenni vágyó kamasszá váltam, tele nagyratörő tervekkel, gimnáziumi éveim alatt, amikor azt mondták a felnőttek, hogy belőlem egy senki lesz, mert mihaszna nevetlen kölyök vagyok - minden reményemet elvesztettem. Semmi realitása nem volt a tanáraink szavainak, de én mégis azt éreztem, hogy az addig felépített jövőképem porba hullik, hiszen azt mondták, belőlem semmi sem lesz.

Mit érezhet az a tanuló, aki úgy hallja ezt a mondatot, hogy nincs mellette ezernyi cáfoló pozitív példa vagy egyáltalán bármiféle perspektíva? Akinek nincsenek nagyratörő tervei, mert még nem látott a környezetében olyat? Honnan kéne tudnia ezeknek a fiataloknak, hogy bárkik

lehetnek és bárhogyan? Azok a fiatalok, akik ezekre a kérdésekre csak egy őszinte „hónantugyam”-ot tudnak válaszolni -mint például az egyik 13 éves tanítványom, akitől eme kifejezés származik- nem kevesen vannak. Ahogyan az országos adatok mutatják, az átlagosnak hitt körülmény koránt sem átlagos. Ebben a rendkívül ingadozó rendszerben mindenki számára ott van a lehetőség a továbblépésre, amit a pályaorientációnak nevezett komplex fogalom reprezentál is, ugyanakkor sajnos azt is látni kell, hogy a továbblépéshez szükséges távolságok igazságtalanul különbözőek. A hátrányos helyzet befolyásolja mind a fejlődés, mind a családi élet, mind az oktatás színterét.

Jó néhány szakember számára komoly kérdés, hogyan tudna ő személyesen segíteni ezeknek a -néha igen nagy- távolságoknak a leküzdésében. Remek lehetőség az olyan módszertanok felhasználása, mint a játék, különösen a társasjáték, amely távolságok nélkül képes megmutatni, fantáziával átjárva, az ember végtelen lehetőségének tárházát. Megfelelően alkalmazva, helyes célok mentén, jól kiválasztott eszközzel, szabályokkal és felépítéssel, kellően differenciált elosztással komoly eredményeket érhetünk el a távolságok csökkentésében.

Ebben a közös útkeresésben (gyógy)pedagógusként hatalmas lehetőséget kaptam, és ezért hihetetlenül szerencsésnek érzem magam. Lehetőségem van ugyanis ezen a pályán minden gyerek kezébe dobókockát adni és bízathatom őket, hogy dobjanak vele. Nem tudom, hogy végül eldobják-e a kockát és előre lépnek-e. De annyi biztos, hogyha soha senki nem adja a kezükbe a kockát, nem fognak tudni lépni. Kutatásom és az „ELŐRELEPÉS” társasjátékom leglényegesebb eleme tehát az, hogy minden fiatalnak megmutassa: sokfélét lehet lépni és minden lépés jó valamire, ezért érdemes.

10. FELHASZNÁLT IRODALOM

1. 1997. évi XXXI. törvény a gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról
2. 2011. évi CXCV. törvény a nemzeti köznevelésről
3. 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról
4. Aczél Zoltán 2015. A társasjáték-pedagógia filozófiája. In: Knausz Imre (szerk.) *Tanítani Online*. k.n.
http://www.tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja (2023. január 12.)

5. Balázs Éva et al. 2015. *Akciókutatás a magyar autizmus ellátórendszer fejlesztéséért. Kutatási záróbeszámoló.* Fogyatékos Személyek Esélyegyenlőségéért Közhasznú Nonprofit Kft. h.n.
https://fszk.hu/wpcontent/uploads/2015/07/Akciokutatas_a_magyar_autizmus_ellatorendszer_fejleszteseert.pdf (2023. január 12.)
6. Barbarics Márta 2017. Alternatív, személyre szabott értékelés gamification alapokon. In: Polonyi Tünde–Abari Kálmán (szerk.) *Digitális tanulás és tanítás.* k.n. h.n.
http://www.puskas.kispest.hu/wpcontent/uploads/2018/04/Digitalis_Tanulas_es_Tanitas.pdf#page=10 (2023. január 12.)
7. Bencéné Fekete Andrea 2016. Segítsünk tanulni! De hogyan? A szociokulturális hátránnyal rendelkező cigány gyerekek tanulási szokásai. In: Karlovitz János Tibor (szerk.) *Tanulás és fejlődés.* International Research Institute. Komárno. 64-74.
<http://www.irisro.org/pedagogia2016konfketet/24BenceneFeketeAndrea.pdf> (2023. január 12.)
8. Boncz Imre 2015. *Kutatásmódszertani alapismeretek.* Pécsi Tudományegyetem. Pécs.
https://www.etk.pte.hu/protected/OktatasiAnyagok/%21Palyazati/sport/Kutatasmodszertan_e.pdf (2023. január 12.)
9. Buda Mariann & Nótin Ágnes 2017. Az énhatékonyság szerepe a teljesítés és az iskolához való viszonyulásban hátrányos helyzetű tanulóknál. In: Polonyi Tünde–Abari Kálmán (szerk.) *Digitális tanulás és tanítás.* k.n. h.n.
http://www.puskas.kispest.hu/wpcontent/uploads/2018/04/Digitalis_Tanulas_es_Tanitas.pdf#page=10 (2023. január 12.)
10. Buda Mariann 2017. Hátrányos helyzet és Iskola. Merre keressük a kiutat a motiválatlanság csapdájából? In: Polonyi Tünde–Abari Kálmán (szerk.) *Digitális tanulás és tanítás.* k.n. h.n.
http://www.puskas.kispest.hu/wpcontent/uploads/2018/04/Digitalis_Tanulas_es_Tanitas.pdf#page=10 (2023. január 12.)
11. Budavári-Takács Ildikó 2012. Az önismeret és a döntések szerepe a pályaépítésben. In: Szilágyi Klára (szerk.) *A pályaorientáció szerepe a társadalmi integrációban.* ELTE TáTK. Budapest. 12–18.
<https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/40/04/dd/1/Palyaor.pdf> (2023. január 12.)
12. Bús Imre 2013. Játék és kultúra. A játék szerepe a gyermekek kultúra-elsajátításában. *Iskolakultúra* 5-6: 108-115.

- http://epa.oszk.hu/00000/00011/00175/pdf/EPA00011_iskolakultura_2013_5-6_108-115.pdf (2023. január 12.)
13. Cserti Csapó Tibor–Orsós Anna 2013. A mélyszegénységben élők és a cigányok/romák helyzete, esélyegyenlősége. In: Varga Aranka (szerk.) *Esélyegyenlőség a mai Magyarországon*. Pécsi Tudományegyetem BTK NTI Romológia és Nevelésszociológia Tanszék. Pécs. 99–121.
<https://pea.lib.pte.hu/bitstream/handle/pea/23818/varga-aranka-eselyegyenloseg-a-mai-magyarorszagon-2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (2023. január 12.)
14. Csíkszentmihályi Mihály 1997. *Flow - Az áramlat - A tökéletes élmény pszichológiája*. Akadémiai Kiadó Zrt. Budapest.
DOI: <https://doi.org/10.1556/2063.26.2017.3.8> (2023. január 12.)
15. Dombi Mária Adrienn 2015. A játékpedagógia módszertani megközelítései. In: Torgyik Judit (szerk.) *Százarcú pedagógia*. International Research Institute. Komárno. 479–488.
<https://www.irisro.org/pedagogia2015januar/83DombiMariaAdrienn.pdf> (2023. január 12.)
16. Dr. Hornyacsek Júlia 2013. A tudományos kutatás elméleti és gyakorlati kérdései 2. (A tudományos kutatás folyamata). *Műszaki Katonai Közlöny* 23: 17-42.
http://www.drhornyacsek.hu/sajat%20publikaciok/2013/tud_kutatas%20hornyacsek.pdf (2023. január 12.)
17. Eraman 2013. Hogyan tanítsunk új játékot? *A játékos Emberek Magazinja* 1: 22-27.
https://jemmagazin.hu/regi/pdfmagazin/JEM_2013_04.pdf (2023. január 12.)
18. Fazekas Ida 2004. Az iskolai pályaorientációs tevékenység új módszertani lehetőségei. *Az Eszterházy Károly Főiskola tudományos közleményei (Új sorozat 31. köt.) Tanulmányok a pszichológiai tudományok köréből = Acta Academiae Paedagogicae Agriensis. Sectio Psychologiae*. 31: 151-165.
http://publikacio.uni-eszterhazy.hu/4768/1/151-165_Fazakas.pdf (2023. január 12.)
19. Garami Erika 2013. *Kistérségi jellemzők együttes hatása az oktatás eredményességére és a továbbtanulási döntésekre*. PhD-értekezés. Debreceni Egyetem. Debrecen.
https://dea.lib.unideb.hu/dea/bitstream/handle/2437/179801/Garami_Erika_Ertekezes.pdf?sequence=5&isAllowed=y (2023. január 12.)

20. Havas Éva 2012. A szegénység fogalma és mérhetősége. *Info-társadalom-tudomány*. 54: 7-16.
http://real-j.mtak.hu/5374/3/InfoTarsadalomtudomany_054.pdf (2023. január 12.)
21. Hegyi-Halmos Nóra 2015. A pályaaorientáció elmélete és gyakorlata a hazai köznevelési intézményekben, a pedagógusok szerepe a pályaaorientációs tevékenységekben. In: Torgyik Judit (szerk.) *Százarcú pedagógia*. International Research Institute. Komárno. 440–445.
<http://www.irisro.org/pedagogia2015januar/76HegyiHalmosNora.pdf> (2023. január 12.)
22. Horváth Ádám 2015. A hátrányos helyzetű diákok tanulási motivációi. *Studia Mundi – Economica* 2: 97-112.
https://www.researchgate.net/profile/AdamRozgonyiHorvath/publication/309489847_A_HATRANYOS_HELYZETU_DIAKOK_TANULASI_MOTIVACIOI_THE_LEARNING_MOTIVATIONS_OF_THE_UNDERPRIVILEGED_STUDENTS/links/58133cdc08aeb720f6826ec1/A-HATRANYOS-HELYZETU-DIAKOK-TANULASI-MOTIVACIOI-THE-LEARNING-MOTIVATIONS-OF-THE-UNDERPRIVILEGED-STUDENTS.pdf (2023. január 12.)
23. Horváth Anna Viktória 2021. Társasjáték-pedagógia. *Képzés és Gyakorlat* 19: 177-182.
http://www.trainingandpractice.hu/sites/default/files/kepzes_es_gyakorlat/fulltext/TP-2021-1-2-Full-Rev.pdf (2023. január 12.)
24. Iuliana, Zsoldos-Marchis–Anna, Juhász 2020. *Board-games in the primary classroom: teachers' practice and opinion*. Babes-Bolyai University. Kolozsvár.
https://www.researchgate.net/profile/MarchisIuliana/publication/340118649_BOARD_GAMES_IN_THE_PRIMARY_CLASSROOM_TEACHERS' PRACTICE AND OPINION/links/5fd9a065299bf1408811e9fd/BOARD-GAMES-IN-THE-PRIMARY-CLASSROOM-TEACHERS-PRACTICE-AND-OPINION.pdf (2023. január 12.)
25. Jarvis, S. P. 2000. The Next Generation. In: Sallay Mária (szerk.) *Careers Guidance and Counselling. Theory and Practice for the 21th Century*. Országos Szakképzési Intézet. Budapest.
26. Jesztl József–Lencse Máté 2018. *Társasjáték-pedagógia*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány. Budapest

27. Karlovitz János 2017. Pályaválasztási döntéshozatal Halmozottan hátrányos Helyzetű Borsod-Abaúj-Zemplén Megyei Fiatalok körében = Career Decision-Making Among Disadvantaged Youngsters in Borsod-Abaúj-Zemplén County, Hungary. *TAYLOR* 9: 11-17.
<http://www.analecta.hu/index.php/taylor/article/view/13119> (2023. január 12.)
28. Katteín-Pornói Rita 2022. Egy alternatív út, avagy a társasjáték felhasználásának lehetősége az oktatásban. *Neveléstudomány* 37: 153–156.
http://nevelestudomany.elte.hu/downloads/2022/nevelestudomany_2022_1.pdf (2023. január 12.)
29. Kende Anna–Illés Anikó 2011. Hátrányos helyzetű gyerekek jelen és jövőképe. *Esély*. 4: 72-92.
http://www.esely.org/kiadvanyok/2011_4/04kende.indd.pdf (2023. január 12.)
30. Kenderfi Miklós 2012a. A pályaaorientáció folyamatának korszerű értelmezése. In: Szilágyi Klára (szerk.) *A pályaaorientáció szerepe a társadalmi integrációban*. ELTE TáTK. Budapest. 6–12.
<https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/40/04/dd/1/Palyaor.pdf> (2023. január 12.)
31. Kenderfi Miklós 2012b. Hátrányos helyzetű fiatalok pályaaérettségének fejlesztését célzó pályaaorientációs csoportfoglalkozások tapasztalatai. In: Szilágyi Klára (szerk.) *A pályaaorientáció szerepe a társadalmi integrációban*. ELTE TáTK. Budapest. 83–97.
<https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/40/04/dd/1/Palyaor.pdf> (2023. január 12.)
32. Kenderfi Miklós–Fűrész István 2021. Szemléletváltás a szakképzésben: a lemorzsolódás megelőzésének pályaaorientáció központú megközelítése. *Új Munkaügyi Szemle* 2: 18-30.
<https://www.metropolitan.hu/upload/ec9382840bd2f795837b6d601e397fb169ccb483.pdf> (2023. január 12.)
33. Kertesi Gábor–Kézdi Gábor 2009. Roma és nem roma fiatalok középiskolai továbbtanulása. In: Fazekas Károly (szerk.) *Oktatás és foglalkoztatás*. MTA Közgazdaságtudományi Intézet. Budapest. 121–135.
<http://mek.oszk.hu/18200/18202/18202.pdf#page=119> (2023. január 12.)
34. Kétyi András, dr. 2020. Az ötlettől a módszertanig – magyar nyelvű oktatásmódszertani kiadványok elemzése. In: Kéri András, dr. (szerk.) *Nyelvvilág*. BGE Külkereskedelmi Kar. Budapest. 32–43.

- http://publikaciotar.repozitorium.uni-bge.hu/1705/1/Ketyi_Nyelvvilag23.pdf (2023. január 12.)
35. Kincses Eszter – Lencse Máté 2013. Társasjáték-pedagógia. In: Knausz Imre (szerk.) *Taní-tani Online*. k.n.
http://www.tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja (2023. január 12.)
36. Kovács Éva–Mangné Kardos Zita 2020. A pályaválasztás és a pályaaorientáció kihívásai – az önismeret és a motiváció fontossága. *Tudásmenedzsment* 21: 241-258.
DOI: <https://doi.org/10.15170/TM.2020.21.1-2.20> (2023. január 12.)
37. Kőrösi Beáta 2020. *Lemorzsolódás*. Oktatási Hivatal. Budapest.
https://www.oktatas.hu/kozneveles/pok/zalaegerszeg/zalaegerszeg_lemorzsolodas (2023. január 12.)
38. Lencse Máté 2014. Jutalmazás? A külső motiváció szerepe a társas játékok bevezetésénél. In: Knausz Imre (szerk.) *Taní-tani Online*. k.n.
<https://demoblog.hu/demo-blog/jutalmazas-a-kulso-motivacio-szerepe-a-tarsasjatekok-bevezetesenel/> (2023. január 12.)
39. Lencse Máté 2015. Társasjátékok és kulcskompetenciák. In: Knausz Imre (szerk.) *Taní-tani Online*. k.n.
http://www.tani-tani.info/tarsasjatekok_es_kulcskompetenciak (2023. január 12.)
40. Lencse Máté 2017. Egy társasjáték pedagógiai hatásairól. In: Eszterág Ildikó–Lehmann Miklós (szerk.) *Gondolkodni-más-hogy? Tanulmányok a gondolkodásfejlesztés lehetőségeiről kisgyermekkorban*. ELTE TÓK. Budapest. 190–201.
https://www.tok.elte.hu/media/8c/99/31e54eba947896bd3533e2ef080f32d2f0414ab66777e773c01a59bd898a/GMH1_kotet.pdf (2023. január 12.)
41. Malatyinszki Szilárd 2019. Pályaaorientáció és motiváció a XXI. században. *Kitekintés-Perspective: Revista de stiinta si cultura*. 25: 217-227.
https://www.researchgate.net/profile/MalatyinszkiSzilard/publication/339051830_Palyaorientacio_es_motivacio_a_XXI_szazadban/links/5e3ad5e0299bf1cdb911250f/Palyaorientacio-es-motivacio-a-XXI-szazadban.pdf (2023. január 12.)
42. Málovics György et al. 2016. Résztvételi akciókutatás (RAK) – egy alternatív társadalomkutatási megközelítés a működőképes tudásért és társadalmi változásokért. In: Sütő Erika (szerk.) *Sodrásban: képzések, kutatások (1975–2015)*. Juhász Gyula

- Felsőoktatási Kiadó. Szeged. 185–197.
http://acta.bibl.u-szeged.hu/62475/1/sodrasban_185-197.pdf (2023. január 12.)
43. Mártonffy Zsuzsa 2016. *A társasjátékozás aranybánya, a legjobb fejlesztés. Interjú Lencse Mátéval.* k.n.
https://divany.hu/szuloseg/2016/04/07/a_tarsasjatekozas_aranybanya_a_legjobb_fejlesztés/ (2023. január 12.)
44. Páli Judit 2011. Játssz, tanulj és érezd jól magad! A kisgyermekkorai játék fejlődése. In: Balázs István (szerk.) *A koragyermekkorai fejlődés természete – fejlődési lépések és kihívások.* Biztos Kezdet Kötetek II. Nemzeti Család- és Szociálpolitikai Intézet. Budapest. 270–311.
45. Polónyi István. 2018. A hátrányos helyzetű kistérségekben élő fiatalok felsőoktatásba kerülésének esélyei. *Statisztikai Szemle* 96: 1001-1019.
 DOI: 10.20311/stat2018.10.hu1001 (2023. január 12.)
46. R. Fedor Anita – Pálosi Rita 2018. A fiatalok pályorientációs döntései az iskola és a családi háttér tükrében. *Tudásmenedzsment.* 19: 52-61.
https://www.researchgate.net/publication/340620010_A_fiatalok_palyaorientacios_dontesei_az_iskola_es_a_csaladi_hatter_tukreben (2023. január 12.)
47. Sarlós Erzsébet 2016. A kíváncsiságtól a kritikai gondolkodásig. In: Knausz Imre (szerk.) *Tani-tani Online.* k.n.
http://www.tani-tani.info/a_kivanccsisagtol_a_kritikai_gondolkodasig (2023. január 12.)
48. Schaller, Robert 2012. Csoportvezetői eszközök, különös tekintettel a játéokra. In: Szilágyi Klára (szerk.) *A pályorientáció szerepe a társadalmi integrációban.* ELTE TáTK. Budapest. 71–83.
<https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/40/04/dd/1/Palyaor.pdf> (2023. január 12.)
49. Siposné Sinóros-Szabó Laura 2014. Kihívások és válaszok a mélyszegénységben élők felzárkóztatására Magyarországon. *Acta Agraria Debreceniensis / Agrártudományi Közlemények* 60: 51-54.
https://dea.lib.unideb.hu/dea/bitstream/handle/2437/217074/file_up_11-Siposne%20Sino%20ros-Szabo%20L.pdf?sequence=1 (2023. január 12.)
50. Szabó Csaba–Szendrák Júlia–Szörényi Sára 2021. A játékosítás lehetőségei a köznevelésben. *Képzés és Gyakorlat* 19: 141-151.

http://www.trainingandpractice.hu/sites/default/files/kepzes_es_gyakorlat/fulltext/TP-2021-1-2-Full-Rev.pdf (2023. január 12.)

51. Szilágyi Klára 2000. *Munka – pályatanácsadás, mint professzió*. Kollégium Kft. Budapest.
52. Szilágyi Klára 2012. Munka-pályatanácsadás, mint humán szolgáltatás In: Szilágyi Klára (szerk.) *A pályaaorientáció szerepe a társadalmi integrációban*. ELTE TáTK. Budapest. 40–51.
<https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/40/04/dd/1/Palyaor.pdf> (2023. január 12.)
53. Szilágyi Klára 2012. Realitásorientáció kialakításához szükséges háttérismeretek. In: Szilágyi Klára (szerk.) *A pályaaorientáció szerepe a társadalmi integrációban*. ELTE TáTK. Budapest. 28–40.
<https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/40/04/dd/1/Palyaor.pdf> (2023. január 12.)
54. Szűcs Norbert (n.a.) *Hátránykompenzálás és közösségi tanulás*. SZTE JGYPK Felnőttképzési Intézet. Szeged.
<http://www.fk.jgytf.uszeged.hu/tanszek/kozmuw/wp/wpcontent/uploads/2016/05/Sodr%C3%A1sban-Sz%C5%B1cs-Norbert.pdf> (2023. január 12.)
55. Tajtiné Lesó Györgyi 2021. Az információfeldolgozás szerepe a pályaaorientáció pedagógiai folyamatában. In: K. Nagy Emese–Zagyváné Szűcs Ida (szerk.). *Kihívások és megoldások a XXI. század pedagógiájában*. Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Líceum Kiadó. Eger. 133–145.
http://real.mtak.hu/133163/1/133_143_Tajtin%C3%A9.pdf (2023. január 12.)
56. Tésabó Judit 2011. *Játék - pedagógia, gyermek - kultúra*. Gondolat Kiadó. Budapest.
<https://www.szaktars.hu/gondolat/view/teszabo-julia-jatek-pedagogia-gyermek-kultura-tanulmanyok-2011/> (2023. január 12.)
57. Varga Aranka 2017. Inkluzivitás napjainkban: hátrányos helyzetű, roma/cigány fiatalok életútja. *Educatio* 26: 418-430.
DOI: <https://doi.org/10.1556/2063.26.2017.3.8> (2023. január 12.)
58. Váry Annamária 2012. A pályaaorientációs feladatokat ellátó szakemberekkel szemben támasztott követelmények. In: Szilágyi Klára (szerk.) *A pályaaorientáció szerepe a társadalmi integrációban*. ELTE TáTK. Budapest. 59–71.
<https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/40/04/dd/1/Palyaor.pdf> (2023. január 12.)
59. Végh Györgyi 2020. *Adatok a tanulói lemorzsolódás csökkentéséről*. Budapesti Pedagógiai Oktatási Központ. Budapest.

https://www.oktatas.hu/pub_bin/dload/kozoktatas/pok/Budapest/ESLcikk_Adatok_a_tanuloi_lemo_2020-11_VeghGyorgyi.pdf (2023. január 12.)

60. Vekety Boglárka 2022. Játék és tanulás egyszerre? – A társasjátékok mint a pedagógiai eszköztár teljes értékű tagjai. *Neveléstudomány* 37: 156–158.
http://nevelestudomany.elte.hu/downloads/2022/nevelestudomany_2022_1.pdf (2023. január 12.)
61. Völgyesy Pál 2012. A pályaismeret jelentősége a pályaeorientáció folyamatában. In: Szilágyi Klára (szerk.) *A pályaeorientáció szerepe a társadalmi integrációban*. ELTE TáTK. Budapest. 18–28.
<https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/40/04/dd/1/Palyaor.pdf> (2023. január 12.)
62. Watts, A. G. 2000. Theory and Practice of Career Development. In: Sallay Mária (szerk.) *Careers Guidance and Counselling. Theory and Practice for the 21th Century*. Országos Szakképzési Intézet. Budapest.
63. World Economic Forum 2016. *The future of jobs. Employment, skills and workforce strategy for the Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum. Geneva.
<https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs> (2023. január 12.)
- (1) Oktatási Hivatal.
<https://www.oktatas.hu/> (2023. január 12.)
- (2) Oktatási Hivatal.
https://www.oktatas.hu/kozneveles/kerettantervek/2020_nat (2023. január 12.)
- (3) Központi Statisztikai Hivatal.
<https://www.ksh.hu/> (2023. január 12.)
- (4) Központi Statisztikai Hivatal. A szegénység vagy társadalmi kirekesztődés kockázatának kitettek aránya régió és településtípus szerint.
https://www.ksh.hu/stadat_files/ele/hu/ele0017.html (2023. január 12.)
- (5) Központi Statisztikai Hivatal. Súlyos anyagi deprivációban élők aránya régió és a településtípus szerint.
https://www.ksh.hu/stadat_files/ele/hu/ele0019.html (2023. január 12.)
- (6) Központi Statisztikai Hivatal. A 15–74 éves népesség gazdasági aktivitása, megye és régió szerint, negyedévente*.
https://www.ksh.hu/stadat_files/mun/hu/mun0161.html (2023. január 12.)
- (7) Központi Statisztikai Hivatal. Gyámhatósági ügyek megye és régió szerint.
https://www.ksh.hu/stadat_files/szo/hu/szo0042.html (2023. január 12.)

(8) Központi Statisztikai Hivatal. Érettségizettek és felsőfokú oklevelet szerzettek aránya megye és régió szerint.

https://www.ksh.hu/stadat_files/okt/hu/okt0034.html (2023. január 12.)

11. MELLÉKLETEK

11.1. Ismerd meg! – fehér mezők önismereti kártyái

1. Szerinted miben hasonlítasz a legjobban a szüleidre?
2. Mondj egy tulajdonságot, amiben nagyon jó vagy!
3. Van olyan esemény/ember/tulajdonság, ami nagyon tud idegesíteni?
4. Milyen lenne számodra az álommunka? Mondj legalább 2 kívánságot!
5. Ha bármilyen szupererőt választhatnál, melyiket választanád?
6. Volt olyan, hogy valamit nem akartál megtenni, mégis megtetted?
7. Mennyire tartod magad izgulós típusnak? Mikor izgulsz a legjobban?
8. Ki a példaképed és miért?
9. Ha lenne 3 kívánságod, mit kívánnál?
10. Sorolj fel három olyan tevékenységet, amit szívesen csinálsz!
11. Ha valakivel cserélhetnél egy napra ki lenne az és miért?
12. Mi az amit te nagyon jól tudsz és szívesen megtanítanád másnak?
13. Fejezd be a mondatot: Azt szeretem magamban, hogy...
14. Mondj egy tulajdonságot, amiben még fejlődnöd kell!
15. Mit szoktál csinálni, ha unatkozol?
16. Ha hirtelen nyernél 10 millió forintot, mire költenéd?
17. Ha egyetlen egy dolgot vihetnél magaddal egy lakatlan szigetre, mit választanál?
18. Mit tennél, ha egy napig láthatatlan lennél? Mondj legalább 2 dolgot!
19. Nevez meg egy olyan munkát, amivel sok pénzt kereshetsz!
20. Fontos szerinted, hogy hogyan nézel ki? Mennyire figyelsz a kinézetedre?
21. Van olyan nap az életedben, amit bármennyiszer újraélnél?
22. Fontos számodra a származásod?
23. Ha valami lehetetlennek tűnik, fel szoktad adni?

24. Ha megnyernéd a lottó főnyereményét, kinek adnál a pénzből?
25. Szeretsz szerepelni?
26. Kibírnád, hogy nem szólalsz meg 24 órán keresztül?
27. Verekedtél már?
28. Szívesen lennél 18 éves? Miért?
29. Van hobbid? Mesélj róla!
30. Szeretsz barátkozni? Sok barátod van?
31. Jó a kez ügyességed?
32. Fontos számodra, hogy büszkék legyenek rád?
33. Hány gyereket szeretnél? Miért?
34. Szereted ha tanácsot adnak neked?
35. Van olyan téma, ami egyáltalán nem érdekel?
36. Könnyen bocsátasz meg a másoknak?
37. Van bakancslistád? Ha igen, mesélj el 2 dolgot róla!
38. Szerinted léteznek csodák?
39. Van olyan dolog, amit még nem tudsz és szeretnéd megtanulni?
40. Mesélj el egy történetet, amikor nagyon féltél!
41. Mesélj el egy történetet, amikor igazán boldog voltál!
42. Mondj három dolgot, amihez tehetséged van!
43. Van olyan, amit szeretnél megváltoztatni az életedben?
44. Van valamilyen célod az idei évben?
45. Mondj egy dolgot, amiben nem hiszel!
46. Mondj egy olyan embert, akivel könnyen megértitek egymást.
47. Mikor dicsérték meg legutoljára és miért?
48. Mikor voltál igazán boldog és miért?
49. Szoktál segíteni otthon a házimunkában? Mi az, amit leggyakrabban csinálsz?
50. Szeretnél megházasodni? Miért?

11.2. Agrár terület – zöld mezők kártyái

1. Mondj három háziállatot!
Mondj öt háziállatot!

2. Mondj három növényt!
Mondj öt növényt!
3. Mondd el a többieknek a kedvenc ételed hozzávalóit!
Mondd el a többieknek a kedvenc ételed hozzávalóit és az elkészítését is!
4. Sorolj fel négy gyümölcsöt!
Sorolj fel hat gyümölcsöt!
5. Sorolj fel négy zöldséget!
Sorolj fel hat zöldséget!
6. Mondj egy olyan ötletet, amivel vigyázhatsz a környezetedre!
Mondj két olyan ötletet, amivel vigyázhatsz a környezetedre!
7. Mutogasd el: ásó
Mutogasd el: gereblye
8. Rajzold le: medve
Rajzold le: elefánt
9. Milyen hosszú kerítéssel kell körbekeríteni a 3 méter hosszú és 4 méter széles szántóföldet?
Milyen hosszú kerítéssel kell körbekeríteni az 5 méter hosszú és 7 méter széles szántóföldet?
10. Mi kell ahhoz, hogy egy növény szépen megnőjön? Mondj egy dolgot!
Mi kell ahhoz, hogy egy növény szépen megnőjön? Mondj kettő dolgot!
11. Ha lovagolni szeretnél, mit kell a lóra tenni? Mondj egy dolgot!
Ha lovagolni szeretnél, mit kell a lóra tenni? Mondj két dolgot!
12. Írd körül: bor
Írd körül: szőlő
13. Mondj egy védett állatot!
Mondj két védett állatot!
14. Sorolj fel kettő vadállatot!
Sorolj fel négy vadállatot!
15. Nevez meg három falut!
Nevez meg öt falut!
16. Nevez meg két folyót!
Nevez meg három folyót!

17. Mondj kettő állatot G betűvel!

Mondj három állatot G betűvel!

18. Mondj egy olyan gombát ami ehető!

Mondj egy olyan gombát ami ehető és mondj egy mérgező gombát!

19. Mondj egy olyan növényt, amiből lehet teát készíteni!

Mondj két olyan növényt, amiből lehet teát készíteni!

20. Sorolj fel két olyan ételt, ami meg tud penészedni!

Sorolj fel négy olyan ételt, ami meg tud penészedni!

21. Mire való a hűtő? Meséld el!

Mire való a komposzt? Meséld el!

22. Miket eszik a ló? Mondj kettő dolgot!

Miket eszik a disznó? Mondj kettő dolgot!

23. Milyen erdőket ismersz? Mondj egyet!

Milyen erdőket ismersz? Mondj kettőt!

24. Sorolj fel kettő fafajtát!

Sorolj fel három fafajtát!

25. Sorolj fel három országot!

Sorolj fel négy országot!

11.3. Műszaki terület – kék mezők kártyái

1. Szoktál játszani a számítógépen? Mondj egy példát!

Szoktál játszani a számítógépen? Mondj két példát!

2. Szoktál otthon szerelni, ha elromlik valami? Mondj egy példát!

Szoktál otthon szerelni, ha elromlik valami? Mondj két példát!

3. Nevez meg egy Magyarországon található hidat!

Nevez meg kettő Magyarországon található hidat!

4. Milyen anyagokból készül egy autó? Mondj legalább kettő anyagot!

Milyen anyagokból készül egy autó? Mondj legalább négy anyagot!

5. Sorolj fel három híres épületet!

Sorolj fel négy híres épületet!

6. Rajzolj le egy lámpát!

Rajzolj le egy villanykörtét!

7. Mutogasd el: repülő
Mutogasd el: bicikli
8. Mondj egy olyan anyagot, ami mérgező!
Mondj két olyan anyagot, ami mérgező!
9. Milyen üzemanyagokkal tud menni egy autó? Mondj egyet!
Milyen üzemanyagokkal tud menni egy autó? Mondj kettőt!
10. Írd körül: kertes ház
Írd körül: emeletes ház
11. Mondj kettő telefonos applikációt!
Mondj három telefonos applikációt!
12. Mondj három bútort!
Mondj öt bútort!
13. Mondj egy olyan tömegközlekedési eszközt, amin legalább húszan lehet utazni!
Mondj egy olyan tömegközlekedési eszközt, amin legalább százan lehet utazni!
14. Mondj egy olyan gépet, amire szükség van egy építkezésen!
Mondj három olyan gépet, amire szükség van egy építkezésen!
15. Mondj egy olyan eszközt, amit a házádban használsz!
Mondj kettő háztartási eszközt!
16. Sorolj fel két szerszámot!
Sorolj fel négy szerszámot!
17. Mennyi $3 \times 4 + 12 - 10$?
Mennyi $5 \times 6 + 21 - 8$?
18. Mondj egy orvosságot
Mondj kettő orvosságot!
19. Mivel lehet egy ételt megmelegíteni? Mondj 1 ötletet!
Mivel lehet egy ételt megmelegíteni? Mondj 3 ötletet!
20. Milyen telefonos alkalmazások segítségével tudsz beszélgetni? Mondj egyet!
Milyen telefonos alkalmazások segítségével tudsz beszélgetni? Mondj kettőt!
21. Meséld el milyen lenne az álomháza!
Meséld el milyen lenne az álomkerted!
22. Milyen lenne a világ legjobb iskola épülete? Mondj két ötletet!
Milyen lenne a világ legjobb iskola épülete? Mondj három ötletet!

23. Milyen anyagokat ismersz? Mondj hármat!

Milyen anyagokat ismersz? Mondj ötöt!

24. Hogyan lehet eloltani a tüzet? Mondj egy ötletet!

Hogyan lehet eloltani a tüzet? Mondj kettő ötletet!

25. Sorolj fel kettő tömegközlekedési eszközt!

Sorolj fel négy tömegközlekedési eszközt!

11.4. Humán terület – narancssárga mezők kártyái

1. Mondj el magadról valami érdekes dolgot!

Mondj el magadról két érdekes dolgot!

2. Mondd el valakinek, hogy hogyan juthat el innen az iskolához!

Mondd el valakinek, hogy hogyan juthat el innen a bolthoz!

3. Mondj két olyan játékot, amit közösen lehet játszani!

Mondj négy olyan játékot, amit közösen lehet játszani!

4. Mondj öt angol/német szót!

Mondj 10 angol/német szót!

5. Sorolj fel kettő magyar költőt!

Sorolj fel kettő magyar költőt és egy-egy versüket!

6. Tanítsd meg valakinek a kedvenc zenéd első két sorát!

Tanítsd meg valakinek a kedvenc zenéd első négy sorát!

7. Sorolj fel három országot!

Sorolj fel öt országot!

8. Írd körül: Budapest

Írd körül: Miskolc

9. Sorold fel négy film címét!

Sorold fel hat film címét!

10. Mondj legalább egy tanácsot egy olyan embernek, aki nem tudja, hogy mit dolgozzon!

Mondj legalább kettő tanácsot egy olyan embernek, aki nem tudja, hogy mit dolgozzon!

11. Mutogasd el: orvos

Mutogasd el: tanár

12. Mondj két tanácsot, hogy hogyan vigyázz az egészségedre!
Mondj három tanácsot, hogy hogyan vigyázz az egészségedre!
13. Mondj egy gyógyszert!
Sorolj fel három gyógyszert!
14. Taníts meg egy tornagyakorlatot a társadnak!
Taníts meg kettő tornagyakorlatot a társadnak!
15. Sorolj fel két olyan cselekedetet, amiért börtönbe kerülhetsz!
Sorolj fel négy olyan cselekedetet, amiért börtönbe kerülhetsz!
16. Mondj két olyan felszerelést, ami kell egy katonának!
Mondj három olyan felszerelést, ami kell egy katonának!
17. Mondj egy politikust!
Mondj két politikust!
18. Mi a telefonszáma a mentőnek?
Mi a telefonszáma a rendőrnek?
19. Sorolj fel három rajzfilmet!
Sorolj fel öt rajzfilmet!
20. Mondj négy zeneszámot!
Mondj négy énekest!
21. Mutogasd el: sapka
Mutogasd el: nadrág
22. Mondj egy ötletet, amitől jobb lehetne az oktatás!
Mondj két ötletet, amitől jobb lehetne az oktatás!
23. Mondj egy ötletet, hogyan lehetne megoldani, ha egy osztályban elkezd verekedni két tanuló!
Mondj két ötletet, hogyan lehetne megoldani, ha egy osztályban elkezd verekedni két tanuló!
24. Mondj két ötletet, amit miniszterelnökként bevezetnél!
Mondj három ötletet, amit miniszterelnökként bevezetnél!
25. Az embernek szüksége van arra, hogy ne legyen egyedül. Mondj egy érvet, amiért igaznak vagy hamisnak tartod az állítást!
Az embernek szüksége van arra, hogy ne legyen egyedül. Mondj két érvet, amiért igaznak vagy hamisnak tartod az állítást!

11.5. Gazdasági terület – arany mezők kártyái

1. Könnyen meg tudod győzni a barátaidat? Mondj egy példát, amikor sikerült!
Könnyen meg tudod győzni a barátaidat? Mondj két példát, amikor sikerült!
2. Ha egy vendéglőben egy éjszaka 3000 forintba kerül, akkor egy négyfős családnak mennyibe kerül egy éjszaka?
Ha egy vendéglőben egy éjszaka 3000 forintba kerül, akkor egy négyfős családnak mennyibe kerül két éjszaka?
3. Mi a legkisebb értékű magyar papírpénz?
Mi a legnagyobb értékű magyar papírpénz?
4. Mondj két ötletet, hogy mire lehet költeni 50 000 forintot!
Mondj négy ötletet, hogy mire lehet költeni 50 000 forintot!
5. Mondj két háziállatot és mindegyikhez legalább egy hasznos tulajdonságot!
Mondj két háziállatot és mindegyikhez legalább két hasznos tulajdonságot!
6. Mutogasd el: gazdag
Mutogasd el: szegény
7. Rajzold le: pénz
Rajzold le: arany
8. Írd körül: munka
Írd körül: reklám
9. Ha egy zsemle 30 forintba kerül, hány zsemlét tudsz venni 500 forintból?
Ha egy zsemle 30 forintba kerül, hány zsemlét tudsz venni 1000 forintból?
10. Mire cserélnéd el a kedvenc pólódat?
Mire cserélnéd el a telefonodat?
11. Hogy van angolul az, hogy pénz?
Hogy van angolul az, hogy bank?
12. Egy 5 fős társaság el szeretne utazni. Milyen közlekedési eszközt választanál nekik és miért? Mondj egy érvet!
Egy 5 fős társaság el szeretne utazni. Milyen közlekedési eszközt választanál nekik és miért? Mondj két érvet!
13. Mondj egy európai országot!
Mondj két európai országot!

14. Mondj két dolgot, amivel tudsz fizetni a másíknak!

Mondj három dolgot, amivel tudsz fizetni a másíknak!

15. Nevezz meg egy gazdag embert!

Nevezz meg két gazdag embert!

16. Mondj egy olyan munkát, amivel sok pénzt kereshetsz!

Mondj egy olyan munkát, amivel sok pénzt kereshetsz és egy olyat, amivel csak keveset!

17. Ha havonta 50 000 forint a fizetésed, mennyi pénzt keresel egy év alatt?

Ha havonta 25 000 forint a fizetésed, mennyi pénzt keresel egy év alatt?

18. Mondj két munkát, amit szívesen dolgoznál!

Mondj három munkát, amit szívesen dolgoznál!

19. Mi az értékesebb: egy nagy ház, vagy egy repülő? Mondj két érvet!

Mi az értékesebb: egy nagy ház, vagy egy repülő? Mondj három érvet!

20. Mutasd meg, hogy árulnál almát úgy, hogy mindenkinek kedve legyen megvenni az összeset!

Mutasd meg, hogy árulnál pólót úgy, hogy mindenkinek kedve legyen megvenni az összeset!

21. Mondj két nagy boltot!

Mondj három nagy boltot!

22. Mondj két olyan dolgot, ami kevesebbe kerül mint ezer forint!

Mondj két olyan dolgot, ami kevesebbe kerül mint ötszáz forint!

23. Szerinted mennyi pénz kell a boldogsághoz? Magyarázd meg legalább egy mondattal!

Szerinted mennyi pénz kell a boldogsághoz? Magyarázd meg legalább három mondattal!

24. Neked mi a fontosabb: egy telefon, vagy egy kabát? Mondj egy indokot!

Neked mi a fontosabb: egy telefon, vagy egy kabát? Mondj három indokot!

25. Mit csinálnál, ha találnál 500 forintot az utcán?

Mit csinálnál, ha találnál 50 000 forintot az utcán?

11.6. Váratlan fordulat – fekete mezők kártyái

1. Sajnos beteg lettél, ezért kimaradsz 1 körből!

2. Magyarországon hirtelen járványveszély lett! Nem tudsz iskolába járni, úgyhogy kimaradsz egy körből!
3. Megházasodtál, ezért ezentúl a házastársad mindenben segít! Lépj előre kettőt!
4. Gyereked született! Otthon kell vele maradnod, hogy vigyázhass rá, ezért kimaradsz egy körből!
5. Beteg lett a testvéred, és senki sincs rajtad kívül, aki otthon legyen vele. Nem tudsz emiatt iskolába/munkába menni, kimaradsz egy körből!
6. Megnyerted az Apáczai Ösztöndíjat, lépj előre kettőt!
7. Bekerültél az Arany János Tehetséggondozó Programjába, lépj előre egyet!
8. Bekerültél a Dobbantó programba, lépj előre egyet!
9. Bekerültél egy Tanodába, ahol segítenek neked tanulni, lépj előre egyet!
10. Nem találtál oda az iskolához, ezért kimaradsz egy körből!
11. Sajnos nem figyeltél matek órán, ezért megbuktál. Lépj hátra kettőt!
12. Sajnos nem figyeltél magyar órán, ezért megbuktál. Lépj hátra kettőt!
13. Múlt éjjel buliban voltál. Másnap annyira fáradt vagy, hogy nem tudsz bemenni a munkahelyedre/iskolába. Kimaradsz egy körből!
14. Ma nem volt kedved iskolába menni, ezért kimaradsz két körből!
15. Sajnos eltört a kezed és nem tudsz jegyzetelni órán. Lépj hátra egyet!
16. Kipróbáltál egy pályaaorientációs társasjátékot, ezért tudatosabban tudsz dönteni. Lépj előre kettőt!
17. Elkaptak a rendőrök utcai verekedés közben, ezért két napig bent tartanak a rendőrségen. Lépj hátra kettőt!
18. Csatlakoztál egy tanulócsoporthoz, akik segítenek neked a házi feladatokban. Lépj előre egyet!
19. A barátaid rávettek, hogy lógd el az utolsó órát! Kimaradsz egy körből!
20. Nem figyeltél órán ezért elfelejtetted felírni a házi feladatot. Lépj hátra egyet!
21. Megcsináltad a szorgalmi feladatokat, ezért jobb jegyeket kaptál! Lépj előre kettőt!
22. Ellopták az iskolatáskád. Keresd meg, addig kimaradsz egy körből!
23. Olyan nagy hó esett, hogy bezárták az iskolát. Kimaradsz egy körből!
24. Bekerültél egy iskolai versenybe, ahol nagyon ügyes voltál! Lépj előre egyet!
25. Jött egy mentortanár az iskolába és egész délután együtt tanultatok! Lépj előre egyet!

11.7. Feladatok – barna mezők kártyái

1. Csinálj tíz guggolást!
Csinálj 15 guggolást!
2. Masszírozz valakit fél percen keresztül!
Masszírozz valakit egy percen keresztül!
3. Mondd el minden második játékosársad nevét!
Mondd el az összes játékosársad nevét!
4. Írj egy üzenetet valakinek a csoportban!
Írj kettő embernek egy-egy üzenetet a csoportból!
5. Hozz valakinek innivalót!
Hozz valakinek innivalót és Te is igyál egy kortyot!
6. Keress egy szemetet és dobd ki!
Keress kettő szemetet és dobd ki!
7. Rajzolj egy sütit és kínálj meg vele valakit!
Rajzolj egy teát és egy sütit és kínálj meg vele valakit!
8. Sorolj fel három szerszámot!
Sorolj fel öt szerszámot!
9. Sorolj fel három péksüteményt!
Sorolj fel öt péksüteményt!
10. Ha egy eladó 450 forintért vásárol tőled és 500 forintos papírpénzzel fizet, akkor mennyit kell visszaadni neki?
Ha egy eladó 437 forintért vásárol tőled és 500 forintos papírpénzzel fizet, akkor mennyit kell visszaadni neki?
1. Ha egy polcra 30 doboz liszt fér el, hány polcra van szükség 60 doboz liszthez?
Ha egy polcra 25 doboz liszt fér el, hány polcra van szükség 70 doboz liszthez?
2. Mutogasd el: takarító
Mutogasd el: énekes
3. Sorolj fel kettő autómárkát!
Sorolj fel négy autómárkát!
4. Rajzold körbe a kezéd!
Rajzold körbe a melletted ülő kezét!

5. Építs minimum három tárgyból tornyot!
Építs minimum öt tárgyból tornyot!
6. Tarts a kezekben legalább 5 tárgyat!
Tarts a kezekben legalább 8 tárgyat!
7. Fordulj körbe négyszer!
 - a. Fordulj körbe hatszor!
8. Ragassz fel egy matricát az egyik éremre!
Ragassz fel két matricát két éremre!
9. Fogj legalább három emberrel kezét és köszönj nekik!
Fogj legalább öt emberrel kezét és köszönj nekik!
10. Szerezz egy zöld tárgyat a teremből!
Szerezz egy zöld és egy piros tárgyat a teremből!
11. Csinálj 5 fekvőtámaszt vagy 5 felülést!
Csinálj 10 fekvőtámaszt vagy 10 felülést!
12. Kérj meg valakit, hogy mondjon 5 szót egymás után és jegyezd meg, miket mondott!
Kérj meg valakit, hogy mondjon 7 szót egymás után és jegyezd meg, miket mondott!
13. Érintsd meg a lábujjaidat úgy, hogy nyújtva van a lábad!
Érintsd meg legalább öt másodpercig a lábujjaidat úgy, hogy nyújtva van a lábad!
14. Ugrálj tízszer páros lábon!
Ugrálj tízszer a jobb/bal lábadon!
15. Találj ki az egyik társadnak egy egyszerű feladatot, amit meg kell csinálnia!
Találj ki a csoportnak egy egyszerű feladatot, amit meg kell csinálnunk!