

Nagy létszámú társasjátékok általános iskolai történelemórán

Szerző: Ősz-Farkas Ábel

Szak: történelemtanár és állampolgári ismeretek tanára –
könyvtárostánár, osztatlan, 12 félév

Témavezető: Dr. Lippai Edit, egyetemi adjunktus, Ember–Környezet
Tranzakció Intézet

Eötvös Loránd Tudományegyetem

2023. január

Tartalomjegyzék

1. Bevezető.....	3
2. Játék az oktatásban.....	4
2.1. A játék definíciója	4
2.2. Az oktatásban alkalmazott játék irányzatai, fogalmai.....	6
3. Társasjáték az oktatásban.....	7
3.1. A társasjáték fogalma, felépítése, típusai	7
3.2. A társasjátékok története	7
3.3. A társasjátékok kutatása az oktatásban	9
3.4. Magyar példák a társasjátékok alkalmazására az oktatásban.....	12
3.5. A társasjátékok alkalmazásának helye az oktatásban	14
3.5.1. Az edukációs játék, mint oximoron.....	14
3.5.2. Társasjáték tanórán kívül.....	16
3.5.3. Társasjáték tanórán	16
3.5.4. Nehézségek.....	17
4. Társasjáték történelemórán	18
4.1. Történelmi játék: híd a múlt és a jelen között	18
4.2. A történelmi játékok problémái.....	19
4.3. Konkrét példák és tanulmányok társasjátékok használatára történelemórán	20
5. Összegzés.....	23
6. Saját kutatás	23
6.1. Hipotézisek.....	23
6.2. Kutatási Módszerek.....	24
6.2.1. Játéktervezés	24
6.2.1.1. Játéktervezői sémák.....	27
6.2.1.2. A vízesés modell	27
6.2.1.2.1. Szavazz a 8/b-re! - rövid leírás.....	27
6.2.1.2.2. Vízesés modell - Követelmények.....	29
6.2.1.2.3. Vízesés modell - Tervezés.....	31
6.2.1.2.4. Vízesés modell - Megvalósítás.....	41
6.2.1.2.5. Vízesés modell - Tesztelés	42
6.2.1.2.6. Vízesés modell - Karbantartás.....	43

6.2.1.3. Összegzés.....	43
6.2.2. A társasjáték lejátszása	43
6.2.3. Fókuszcsoporthos interjú.....	45
6.3. Eredmények.....	46
6.3.1. Társasjátékozási szokások	46
6.3.2. Társasjáték az iskolában	47
6.3.3 A társasjáték és a tanulás támogatása	48
6.3.4. Az S8/b társasjáték és a játékélmény.....	49
6.3.5. A történelemtanulás motivációi.....	50
6.3.6. Az S8/b társasjáték hatása az otthoni történelemtanulásra.....	51
6.3.7. Az S8/b társasjáték és a történelemtanulás támogatása.....	53
6.4. Következtetések	54
6.5. További felhasználás	55
7. Bibliográfia	56
8. Mellékletek	67
8.1. Interjú kódolás.....	67
8.2. Szavazz a 8/b-re! – játékszabály	70
8.3. Interjú Kérdések	74

1. Bevezető

Szeretem nézni, ahogyan az emberek társasjátékoznak. Mindig megfigyelem az érzéseiket, a reakcióikat, a különböző stratégiákat, a párbeszégeket. Egyesek teljesen átadják magukat a játéknak, együtt mozognak a bábukkal, együtt fordulnak a dobókockával. Közben vadul járnak a gondolataik, melyik lehet a nyerő taktika. Mások lazábban kezelik a helyzetet. Vidáman társalognak, és néha rápillantanak a kártyáikra vagy a játéktáblára. Őket nem a következő lépés, hanem a játék által generált párbeszéd mozgatják. Vannak olyanok is, akik felfedezik a társasjáték világát, kísérleteznek, és tanulságokat vonnak le. Egy jó játék hatása nem tűnik el nyomtalanul. Valami mindig ott marad: egy élmény, egy társaság, egy üzenet. Ezért érdekel annyira a játékfejlesztés.

A történelmet is szeretem. Világunk történetét számtalan személy és esemény, illetve különböző gazdasági-, társadalmi-, földrajzi- és politikai rendszerek közötti kölcsönhatások befolyásolják. Ezeket hol csodálattal, hol szomorúan szemlélem. Úgy vélem, minden generációnak fontos a múlt megismerése. Ezért szeretnék történelemtanár lenni.

A tanári hivatást egy kreatív, alkotó szakmának tartom, ezért azt a célt tűztem ki magam elé, hogy egyesítem a játékfejlesztést és a történelemtanítást. A játékokkal nem valamilyen száraz tananyagba szeretnék életet lehelni, hanem pont fordítva. A tananyagot a játék építőköveiként használnám fel. Számomra a történelem tantárgy óriási kiaknázatlan területet jelent a játékfejlesztéshez. Úgy gondolom, a történelmi társasjátékok segítségével egyszerre valósulhat meg a játékelmény és a tanulás történelemórán. Ennek a célnak a megvalósítása jelentette a fő motivációm a kutatás elvégzéséhez.

2. Játék az oktatásban

A játékok alkalmazása az oktatásban nem 21.századi találmány. Az oktatók évszázadok óta használnak játékokat. (Hoy 2018: 2) Tanárok, kutatók, polihistorok, katonai vezetők, teológusok és filozófusok már az ókortól kezdve hangoztatják a játék pozitív hatását az oktatásban és a nevelésben.

Platón szerint a játék segíthet a szabályok elsajátításában. Arisztotelész véleménye alapján a gyerekek játékokkal gyakorolhatják a felnőttként végezhető tevékenységeket. Quintilianus az emberi természet megismerését kapcsolta össze a játékokkal. (Mihályi 2004)

Comenius a Schola Ludus című művében Luthert idézi: „Kíváncsi, hogy valami könnyebb és vonzóbb módszert találjunk, mely senkit sem riaszt, hanem inkább mindenkit csábít a tanulásra, s melynek révén a gyermekek az iskolai tanulmányokból nem kisebb élvezetre tesznek szert, mint ha egész napon át dióval, labdával játszanának, vagy futkosnának.” (Comenius 1657: 103)

Porosz tisztek a 19.sz.-ban egy Kriegsspiel nevű hadijátékot is felhasználtak a hadsereg kiképzéséhez. (Smith 2013)

Piaget elmélete szerint a szabályokon alapuló játékban való részvétel a konkrét műveleti szakasznak a megnyilvánulása a szociális térben, hatására a gyerek kevésbé lesz egocentrikus. (Gobet, De Voogt, Retschitzki 2004) Freud úgy tekintett a játékra, mint kiváló eszközre az ideges gyerekek kezelésében. (Mihályi 2004)

A játék nevelésben betöltött szerepére a diktatúrák is felfigyeltek. A náci Németországban társasjátékokat használtak propagandaeszközként. Néhány ilyen társasjátékban például brit városokat kellett lebombáznunk a játékosoknak, vagy tengeralattjárót irányítaniuk. A megtalált játékok állapotából azt következtetik a kutatók, hogy sokat játszhattak velük. (Múlt-kor 2007)

Különböző tudományterületek és szakmák képviselői állítják hosszú ideje, hogy a játékoknak van szerepük az oktatásban és a nevelésben. Mielőtt rátérnék a játékok, azon belül a társasjátékok és az oktatás viszonyára, szeretném megvizsgálni a játék definícióit.

2.1. A játék definíciója

A játék definícióját sokan, többféle szempontból határozták meg:

Comenius: „A játék olyan testi vagy szellemi természetű foglalkozás, melynek több résztvevője van, akik valami nyereségért vagy megtiszteltetésért versengenek egymással.” (Comenius 1657: 103)

Huizinga: „A játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le: célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a közönséges élettől való különbözőség tudata kíséri.” (Huizinga 1990: 14)

Láng Attila: „A játék... eredetileg az életben előforduló valóságos cselekvések elpróbálgatása.” (Láng 2003: 4)

Clark C. Abt: „A játék bármilyen szervezett keretek között végzett tevékenység, melynek elsődleges célja a szórakoztatás, de néha egyéb céljai is lehetnek. A játéknak vannak szabályai, versengést jelent, és valamely siker érdekében játszunk” (Wintsche 2016: 42)

Katie Salen és Eric Zimmerman: „A játék egy rendszer, melyben a játékosok mesterséges, szabályok által meghatározott konfliktusokkal kerülnek szembe, és ezek mennyiségileg meghatározható eredményekre vezetnek.” (Salen, Zimmerman 2003c: 11)

Brian-Sutton Smith: „Mindenki a saját szemszögéből határozza meg a játékot: az antropológusok...a történelmi eredet szempontjából; a katonák, az üzletemberek és az oktatók a használat szempontjából...” (Salen, Zimmerman 2003a: 1)

David Parlett: „A játékot, mint szót annyi különböző tevékenységre használták már, hogy nem éri meg ragaszkodni bármelyik definícióhoz.” (Salen, Zimmerman 2003c: 1)

A kutatásom közel áll Brian-Sutton Smith definíciójához, hiszen a társasjátékok oktatási keretek között történő használatára vagyok kíváncsi. Mint leendő tanár, szeretném megismerni, hogyan lehet a társasjátékot eszközként felhasználni az osztályteremben. De nem lenne szerencsés kizárólag egyetlen definícióhoz ragaszkodni. Az előbbi meghatározás csak a kutató vagy játéktervező szemszögéből vizsgálja a játékokat. Nem feledkezhetek meg a játékosokról sem. A játékos-központú definíciók a játékélményt, az örömforrást és a versenyt emelik ki, amelyekkel mélységesen egyetértek. Érdeemes foglalkozni a játéktervezés felől közelítő meghatározásokkal is. Ezek a szabályoknak és a játékon belüli összefüggéseknek tulajdonítanak jelentőséget. A tervező-

játékos-játék hármasságát igyekeztem egyben tartani a kutatásom során, és különböző szempontok alapján közelíteni a problémákhoz.

2.2. Az oktatásban alkalmazott játék irányzatai, fogalmai

Az oktatásban alkalmazott játékokkal kapcsolatban több fogalom is kialakult. Ezeknek a fogalmaknak a használata egyelőre nem egységes, sokszor egymással átfedésben használják őket. (Pope 2021: 3)

Gamification/játékosítás: A gamification játékelemeket alkalmaz nem játékos környezetben az emberek viselkedésének megváltoztatása céljából. (1) Kapp, Blair és Mesh szerint a játékosításnak két fő iránya van: tartalmi játékosítás, ami a konkrét tananyagot játékosítja, és strukturális játékosítás, ami játékelemekkel színesíti a tanítás-tanulás folyamatát. (Rigóczki 2016) Számos sikeres projekt fut gamification név alatt. Például Scott Hebert kanadai általános iskolai tanár a természettudományok tantárgy oktatásánál, ért el eredményeket a játékosítással. (Hebert 2017) Magyarországról Bödecs Pál nevét említeném, aki játékosítja az irodalomórákat. (Bödecs 2021)

Edukációs játék: Allery úgy definiálja, mint egy specifikus tanulási eszközt, amely kompetitív tevékenységeken keresztül támogatja az oktatást. (Allery 2014) Rouse hozzáteszi, hogy az edukációs játékok segítségével a diákok jobban megérthetik a világot. (Rouse 2013: 622) Az edukációs játékok lehetnek társasjátékok, kártyajátékok, illetve videojátékok is. (Pope 2021)

Game based learning: Olyan játékok használata, melyeket a tananyaggal összhangban terveztek, meghatározott tanulási célokkal. (2) Konkrét, már létező játékokat alkalmaz a tanulás és a tanítás támogatására. (Mohamad, Salleh 2018)

Szimulációs játék: Kedvelt módszer azokon a területeken, ahol emberélet kockáztatása nélkül gyakoroltathatnak különböző szituációkat. Pl. orvosképzés, pilótaképzés. (Hoy 2018: 2)

Edutainment: Az education és entertainment, vagyis az oktatás és szórakoztatás szavak összevonásából keletkezett az edutainment kifejezés. Az edutainment felhívja a figyelmet arra, mennyire hasznos, ha a diák jól érzi magát az iskolában. Mérő László az edutainment eszközök közé sorolja a Rubik-kockát és a Harry Potter regényeket. (Mérő 2017: 83-90)

Bár a társasjátékok valamennyi itt felsorolt fogalomba beleillenek, nem célom, hogy ezeket az irányzatokat és módszereket általánosan vizsgáljam. Ennek a tanulmánynak a középpontjában a társasjáték, mint oktatási segédeszköz áll.

3. Társasjáték az oktatásban

3.1. A társasjáték fogalma, felépítése, típusai

Aczél Zoltán így definiálja a társasjátékot: „Köznapi értelemben 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 jelképes cél elérésére törekednek.” (Aczél 2015)

A játékszabályok behatárolják a játékosok tevékenységét; világosak és egyértelműek; mindenkire vonatkoznak; változatlanok és kötöttek; ismétlődnek minden játékban. (Salen, Zimmerman 2003e)

Egy társasjáték körökből, fordulókból és fázisokból áll, melyekben a játékosok akciókat hajtanak végre. Egy körben a játékos végrehajt valamennyi akciót vagy lépést. Egy fázis több körből állhat. Egy forduló több körből vagy több fázisból tevődik össze. Az akció egy játékosnak a lépése, vagy lépések sorozata. Az akciók rendszere határozza meg, hogy milyen bonyolult egy játék, és kapcsolatot teremt a játékosok között. (Engelstein, Shalev 2020: 30)

A játékmechanika akciók csoportja, amely kialakít egy szabályt. (Carmichael 2016) A játékmechanikák a társasjátékok építőelemei, ezek nélkül nem működnének. A játékmechanikáknak sokféle típusa van, például: egyidejű akció, dobókocka, kooperatív játék, történetmesélés, pakli menedzselés, szavazás, valós idejű játék, rejtett szerepek, kő-papír-olló, mintaépítés... (3)

A piacon rengeteg féle társasjáték kapható, például: kaland, stratégiai, kártyajáték, fantasy, kockajáték, edukációs, politikai, szójáték, rejtvény, nyomtasd és játszd, partijáték, science-fiction, gazdasági, háborús... (4)

3.2. A társasjátékok története

A társasjátékok története nagy múltra tekint vissza, amit néhány példa segítségével szeretnék ismertetni. Ez a fejezet nagyrészt Quintin Smith előadásán alapul. (Quintin 2020)

Már a Kr.e.5. évezredben is beszélhetünk társasjátékozáshoz hasonló tevékenységről. Jó példa erre az Astragalus, bár a fő célja nem a kikapcsolódás, hanem a jóslás volt. A sumer városokban is játszottak ezzel a játékkal, és állatok csontjait használták kellékként. A csontokat feldobták, majd elkapták. (Quintin 2020) Ezekre az állatcsontokra a dobókocka elődjeiként tekinthetünk. (Masukawa 2016: 4)

A legidősebb társasjátékok a versenyjátékok. Ilyen típusú játéktáblákat találtak Egyiptomban, Mezopotámiában Krétán, és az Indus-völgyben. Az ókori Egyiptomból több falfestmény is ránk maradt, amelyen a senet társasjáték látható. Egy Kr.e.13.sz-i falfestmény például II.Ramszeszt ábrázolja, senet játszma közben. (Masukawa 2016: 6) A senet az első játék, amelynek szabályairól rendelkezünk feljegyzésekkel. (Quintin 2020)

A mankalát, Afrika kedvelt társasjátékát több ezer éve játsszák. Az egyik értelmezés szerint a legrégebbi játéktábla, amelyet Kr.e.7000-re datálnak, a mankala őse, bár ez vitatott. Találtak mankala játéktáblákat Cipruson, amely Kr.e .3000-re datálható , illetve Menkauré fáraó piramisában is, amely Kr.e 2500-ra tehető. (Masukawa 2016: 5). Az ókori társasjátékok jellemzően kereskedelemmel vagy hódítással kerültek egyik kultúrából a másikba. (Quintin 2020) A mankala is nagy utazást tett meg, mely során különböző változatai alakultak ki. (Sütheő 2016)

A sakk elődje, a csaturanga az 5. században alakult ki Indiában. (Murrey 1952) A sakktól eltérően 4-en játszották. A játék számos változtatáson átesett, ahogyan terjedt a kontinenseken. A sakk muszlim közvetítéssel jutott el Európába, ahol tovább alakítottak rajta, pl. a királynő használata. A sakk elérte Kelet-Ázsiát is, ahol a japánok kifejlesztették a saját változatukat, a shogit.

A középkori Indiában találták ki a Kígyók és létrák társasjátékot is. Az eredeti játékban több a volt a kígyó, mint a létra, vagyis könnyebben vissza lehetett csúszni. E mögött az a morális tanítás állt, hogy nehezebb erkölcsösnek lenni, mint gonosznak.

Az ostáblát már az ókori görögök is játszották. A középkori Európában is népszerű játéknak számított, ahogyan egy 1452-es feljegyzés is tanúsítja. Eszerint egy pap a szerencsejáték bűnéről olyan meggyőző beszédet tartott, hogy Nürnberg lakossága 3640 darab ostábla játékot égetett el.

Az első nyomtatott társasjáték 1587-ben készült el Európában. Ez volt a Game of Goose - magyarul Lúd játék. A Lúd játék versenyjáték, melyben dobókockával kell dobni, és lépni, amíg valaki be

nem ér a célba. A különböző mezőknek megvannak a maguk szabályai. Ha például egy lúdra lépünk, akkor a dobásunk duplájával léphetünk tovább.

1759-ben elkészült az első térképen alapuló társasjáték Európában. A Journey Through Europe - magyarul Utazás Európán keresztül - Angliában jelent meg. A szabálykönyvből egy példa: „Rómába léptél, a 48-as mezőre. Mivel megcsókoltad a pápa lábujját, ezért számúznak a hideg Izland szigetére, és kimaradsz 3 körből.” (Quintin 2020)

1815-ben adták ki a Swan of Elegance - magyarul A Kifinomultság Hattyúja - társasjátékot. A Lúd játékhoz hasonlóak a szabályai. A különlegessége, hogy minden mező egy nevelési célzatú jelenetet ábrázol. A készítők azt ajánlják, hogy a szülők együtt játsszanak vele a gyerekekkel. (Quintin 2020)

A 20.században már tömegével jöttek ki a társasjátékok. Néhány híresebb példa: 1904: Monopoly; (5) 1933: Scrabble ;(6) 1950-es évek: Rizikó. (7) A sort a végtelenségig lehetne folytatni.

A társasjátékozás azóta sem állt meg. Az eladott társasjátékok száma folyamatosan növekszik. (Sardone, Devlin-Scherer 2016) A 120 milliárd dollárba becsült játékiparnak (Baker 2020) a társasjátékok is jelentős részét képezik.

A társasjátékozásnak tehát hosszú hagyománya van, és ugyanez igaz az oktató-nevelő célú társasjátékokra is, ahogyan láthattuk a Swan of Elegance, valamint a Kígyók és létrák példáin.

3.3. A társasjátékok kutatása az oktatásban

A társasjátékokat számos tudományterületen kutatták: történettudomány, társadalomtudományok, matematika, pszichológia, mesterséges intelligencia. Ez utóbbit nagy érdeklődés övezte, amikor 1997-ben a sakk világbajnokot, Gary Kasparovot legyőzte a Deep Blue mesterséges intelligencia. Valamint 2017-ben, amikor Go legerősebb játékosát megverte az AlphaGo. (Gobet, De Voogt, Retschitzki 2004)

A társasjátékokkal az oktatás területén is végeztek kutatásokat, számos tanulmány és könyv született a témában.

Brian Mayer és Christopher Harris szerint az európai stílusú társasjátékok információban gazdag környezetet és komplex döntési helyzeteket biztosítanak, ahol a téma és a játékmechanikák harmóniában vannak egymással. Mindezek lehetővé teszik, hogy a társasjátékok szociális

környezetet, csapatjátékot, és a játékosok között interakciót teremtsenek, továbbá a játékmechanikák kombinációi különböző készségeket fejlesztenek.

Négy pontban foglalják össze, hogyan támogathatják a társasjátékok a tanulást:

1. Valódi játékélményt nyújtanak: valódi játékélményt valódi játékos környezetben lehet szerezni, ellentétben a játék álarca mögé rejtett oktatási tartalommal. Azok a lenézett tevékenységek, amelyeket házi feladat keretein belül végeznek a diákok, egy játékban sem fognak működni.
2. Lekötik a diákokat.
3. Fejlesztik a szociális készségeket.
4. Magasabb szintű gondolkodási műveletek elvégzésére készítetnek: egyes játékokban az ismeret és a megértés szintjein játszanak a játékosok. Bonyolultabb játékokban Bloom taxonómiájának hierarchiájában magasabb szintre lépünk, ahol már például az információ szintézisére van szükség. (Mayer, Harris 2010: 13)

A társasjátékok hatását számos téma oktatásánál mérték: globális felmelegedés, (Pope 2021) táplálkozási szokások javítása, autonóm idegrendszer tanulásának támogatása, (Strode 2019: 3) szelektív hulladékgyűjtés általános iskolás korosztálynak, (Mostowfi, Mamaghani, Khorramar 2016) könyvelés oktatása. (Pelser-Carstens, Blignaut 2018) Schrier három könyvet is írt a témában, több mint 100 társasjátékról írja le, hogyan lehet alkalmazni őket az oktatásban. (Pope 2021: 17)

A bridzset számos helyen oktatják, elsősorban az USA-ban, Nagy-Britanniában és Hollandiában. Kutatók 35%-os javulást mértek matematikában azoknál, akik rendszeresen játszottak bridzs-zsel. (Mihályi 2004)

Randel és társai 67 tanulmányt vizsgáltak meg, amelyek 1963 és 1991 között születtek. A tanulmány együtt kezeli a társasjátékokkal, és egyéb játékokkal, pl. számítógépes játékokkal végzett kutatásokat. 38 tanulmányban nincs különbség a hagyományos oktatás és a játékokkal történő oktatás között. 22 esetében a játék hatékonyabb. 5 szerint a játék hatékonyabb, de ezek nem megbízható tanulmányok. A maradék 3 szerint a hagyományos oktatás eredményesebb. A legtöbb tanulmány, ahol a játék hatékonyabb, a matematika oktatását mérte. A társadalomtudományok területén kevesebb az a tanulmány, ahol a játék az eredményesebb a

hagyományos oktatáshoz képest. Külön kiemelték, hogy a játék hatékonysága nagyban függ a tananyagtól. (Randel, Morris, Wetzal et al. 1992)

Gobet és társai azt állapították meg, hogy kevés empirikus bizonyíték van a játékok hasznára az oktatásban. Ez különösen igaz a társasjátékokra. Olyan tanulmányokat kerestek, amelyek a sakk alkalmazását mérték az oktatásban. Egy Kongói Demokratikus Köztársaságban folytatott tanulmány kis mértékben igazolta, hogy a sakk fejleszti a kognitív képességeket. Ellenben egy belga tanulmány, amely szintén a kognitív képességeket vizsgálta, nem talált lényegi különbséget. Egy texasi tanulmány szerint két év sakkozás után jobban teljesítettek az olvasás és matematika területén azok az általános iskolai tanulók, akik sakk klubba jártak. Végül, egy bronxi tanulmány kihozta, hogy a sakk fejleszti az olvasási készségeket, de nem volt kontrollcsoport. (Gobet, De Voogt, Retschitzki 2004)

Szinte mindegyik tanulmányban előkerül a társasjátékok képességfejlesztő hatása. Dr. Bús Imre a 2017-ben Csíkszeredán megrendezett Bolyai Nyári Akadémián tartott előadást: „A játéknak tudományosan is igazolható képességfejlesztő hatása van, ugyanakkor segíti a nem játékos tevékenységeket is.” (Indri 2017: 43)

A társasjátékok a következő készségeket fejleszthetik: kritikus gondolkodás, problémamegoldás, szociális készségek, olvasási készségek, számolás, stratégiai gondolkodás, (Zsiray 2021: 15) tárgyalási készség (Pope 2021: 9) memóriakészségek, önálló tanulás, egyszerre több készség használata (Boghian, Cojocariu, Popescu et al. 2019: 54), logikus gondolkodás, összefüggések meglátása, absztrakciós és szintetizáló képességek, kommunikációs-és elemző készség, (K. Nagy 2014: 11-14) információ-feldolgozás. (Mayer, Harris 2010: 26-27)

A 2018-as rigai BaltiCon játékfesztiválon, a Board games as a base for relationship, development, and cooperation szekción a következőképpen csoportosították a társasjátékok által fejlesztett készségeket:

Kognitív készségfejlesztés: Figyelem, Gondolkodás, Memória, Beszéd, Tervezés, Problémamegoldás, Rugalmas gondolkodás, fantázia.

Szociális készségfejlesztés: Türelem, Kooperáció, a szociális környezet észlelése és megfigyelése, meghallgatás képessége, önkifejezés.

Érzelmi készségek: érzelmek megértése, kudarckezelés. (Strode 2019: 3)

Gobet és társai ugyanakkor kiemelik, hogy a készségek átvitelének kérdése számos kutatót foglalkoztatott, és erre a konklúzióra jutottak: nem valószínű, hogy egy specifikus területen fejlesztett készségek átvihetők egy másik területre, hacsak nincs átfedés köztük. Íme, egy példa: Masunaga és Horn a Go játékban vizsgálták a különböző szinten lévő játékosok intelligenciáját. 263 férfi játékost vizsgáltak, akiket 48 szintre osztottak be, kezdőktől a profiig. A feladat: fontos pozíciókat kellett találniuk egy mintázatban minél gyorsabban. A profik és a kezdők között egyértelmű volt a különbség az előbbieik javára. A kontrollfeladatban viszont, ahol egy betűt kellett megtalálni egy 600 japán betűt tartalmazó lapon, nem volt különbség. (Gobet, De Voogt, Retschitzki 2004)

Az általam feldolgozott tanulmányokból úgy tűnik, a társasjátéknak számos pozitív hatása van a tanítás-tanulás támogatásában, de egyelőre nincs végső konklúzió sem a készségfejlesztés, sem a tananyag hatékonyabb elsajátítása terén.

3.4. Magyar példák a társasjátékok alkalmazására az oktatásban

Az alábbiakban szeretnék ismertetni néhány magyar példát a társasjátékok oktatási környezetben való alkalmazására.

Számos magyar pedagógus egyetért azzal, hogy „a tanulás öröm- és élményforrássá válik a gyerekek számára, amikor játszva tanulnak, és nem érzik tehernek az iskolai munkát.” (Maczák 2018: 11)

Szinte minden tantárgynál kipróbálták a társasjátékozást. Dienes Zoltán szerint „A matematika egy aranybánya a játékok korlátlan kiaknázásához.” (Maczák 2018: 12) Németh Anna matektanár például lépegetős társasjátékkal gyakoroltatja a törtekkel való műveleteket. (Németh 2020)

Borsodi Csilla Noémi szakiskolai tanár több társasjátékot is bevont a kommunikáció-magyar tantárgy oktatásába, plusz kártyákkal, szabályokkal egészítve ki őket. Pl. Beugró, Honfoglaló. (Borsodi 2016) Zsiray Barbara a magyar nyelv és irodalom műveltségi területhez kapcsolódó kompetenciákat fejlesztette társasjátékokkal, alsó évfolyamos napközis foglalkozás keretében. (Zsiray 2021) Tóth Mónika magyartanár témazáró helyett társasjátékot csinált. A játékban kérdésekre kell helyes választ adni, ezek alapján lehet előre haladni. (Tóth 2016)

Papp Zoltán rajztanári pályafutása során társasjátékok segítségével oktatott: „Tanári pályám során, évtizedeken át új és új lehetőségeit próbáltam ki mind a tanórai, mind pedig a tanórán kívüli iskolai játékoknak. Ha kellett, ismert játékszabályokat gyúrtam át új célok érdekében, vagy egy adott helyzethez alakítottam ki egy-egy játékot.” (Papp 2016: 39)

Tanítottak már társasjátékkal gazdasági, (Kovács 2015) valamint nyelvtani ismereteket is. (Gajdó 2005)

A Komplex Alapprogram célja a korai iskolaelhagyók számának csökkentése volt. A programot különböző alprogramokra osztották fel, amelyeknek leírásában megjelenik a társasjátékok tanórai alkalmazása. A játékokkal szembeni elvárás: tanórai monotonitás megtörése, eredmények javítása, képességfejlesztés, és segítse az ismeretanyag elsajátítását. (Révész, K. Nagy 2019) Több iskolában bevezették a Komplex Alapprogramot, például a Csemői Ladányi Mihály Általános Iskolában. (Csókás 2019) Az Egri Eszterházy Károly Egyetem Gyakorló Általános, Közép-, Alapfokú Művészeti Iskola és Pedagógiai Intézetében szintén elindították a programot. Az egyik környezetismeret órán a negyedikeseknek csoportokban kellett társasjátékot készíteniük. (Indri 2019)

A Motiváció Műhely csapata Mentortársas 2.0 névvel olyan társasjátékot fejlesztett, melynek célja, hogy hátrányos helyzetű gyerekként minél magasabb iskolai végzettséget szerezzünk. A játék fő célcsoportja a pedagógus, pszichológus, szociális munkás hivatást választó egyetemisták. (Csempesz 2016)

Az Osztályfőnökök Országos Szakmai Egyesülete és a Nemzeti Fogytékosságügyi- és Szociálpolitikai Központ közösen vesznek részt egy nemzetközi projektben, melynek célja a bántalmazás megelőzése. A projekt egyik eredménye egy táblajáték létrehozása. (8)

A kultúrAktív egyesület az Urbanity nevű, iskolások számára fejlesztett társasjátékával nyert a Golden Cubes Awards versenyen. (9) A társasjátékot a 3. Múzeumi Játékmustrán bemutatta Szilágyi Nagy Anna. (Szilágyi 2022)

A Szociopoly egyesíti az interaktív színházat és a társasjátékot. A játék célja, hogy a játékosok a magyarországi szegény családok költségvetésével túléljék a hónapot. A közoktatásban elsősorban gimnazisták játszanak vele. (10)

A Szivárvány Baptista Gimnázium és Szakképző Iskolában társasjátékokat alkalmaznak az oktatásban. A diákok többsége hátrányos és halmozottan hátrányos helyzetű tanuló. (11) Gazdasági kompetenciafejlesztő társasjátékok alkalmazása eredményeként javulást mértek a pénzügyi kultúra területén. (12)

A Hejőkeresztúri IV.Béla Általános Iskolában megvalósuló Komplex Instrukciós Program része, hogy a gyerekek logikai táblajátékokkal játszanak tanórán. (K. Nagy 2015)

A köznevelés módszertani megújítása a végzettség nélküli iskolaelhagyás csökkentése céljából című projekt több egyetem, köztük az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem, az Eötvös Loránd Tudományegyetem, a Szegedi Tudományegyetem, és a Debreceni Egyetem közreműködésével zajlik. Az ELTE a projekthez kapcsolódóan Mindenki Iskolája címmel módszertani sorozatot készített. (13) A sorozat egyik kötete, A játékok fejlesztő hatása számos tanórán is megvalósítható játékötleletet tartalmaz, köztük tanárok által kitalált társasjátékokat. (Barbarics, Vásárhelyi, Wintsche 2019)

Végül, az ELTE Apáczai Csere János Gyakorló Gimnáziumban jelenleg is folyik egy kísérlet, mely során hetedikesek játszanak társasjátékokkal matekórán. (Antal 2022)

A felsorolt példákból azt a következtetést vontam le, hogy a társasjátékok által támogatott tanítás és tanulás lehetséges a magyar oktatási rendszerben is.

3.5. A társasjátékok alkalmazásának helye az oktatásban

Nem mindegy, hol és milyen körülmények között használjuk a társasjátékokat az oktatás keretein belül. Két vitás kérdéssel foglalkozok ebben a részben: órán vagy órán kívül társasozzunk, illetve van-e egyáltalán létjogosultsága az edukációs játékoknak. Ezután ismertetem a tanórán történő társasjátékozás nehézségeit.

3.5.1. Az edukációs játék, mint oximoron

Bármilyen tevékenység csak akkor válhat játékká, ha élvezetes. Az iskolában zajló tanulás ellenben nem mindig kikapcsolódás, hanem kemény munka. A játék egyik fő motivációja a kikapcsolódás (Király, Urbán, Griffiths et al. 2015), vagyis pont arra hivatott, hogy a fárasztó munka után a pihenés egyik aktív formája legyen. Ebben az értelemben a játék és a tanulás egymással szöges ellentétben állnak.

Mérő László szerint „A mai edutainment eszközök alapvető hibája, hogy majdnem mindegyik tanár szerint entertainment, és a gyerekek szerint education.” (Mérő 2017: 83) Mivel ezek a játékok a tananyagot akarják átadni, elmarad a sikerük, mert van olyan téma, ami biztosan unalmas lesz. Sokkal hatékonyabb, ha a gyerekek a tankönyvből gyorsan megtanulja az anyagot, és a maradék időben azzal játszik, amivel szeretne. Hozzáteszi, hogy az edutainment általában akkor működik, amikor alapkészségeket fejleszt. (Mérő 2017: 86) „Az edutainment szerepét nem a konkrét megtanulandó dolgok játékosításában érdemes keresni, hanem egy szinttel feljebb, az általános tanulságok és a kompetenciák szintjén.” (Mérő 2017: 93)

Faidutti szerint az edukációs játékok elveszik a játék varázsát, és hiteltelenítik az oktatást, ugyanis a diákok felismerik, ha a tanulás a játék köntösébe van bújtatva. „Amikor a tanár azt mondja, hogy játszani fognak azért, hogy tanuljanak, tökéletesen tisztában lesznek azzal, hogy ez csalás...az igazi cél még mindig a munka és a tanulás, és ez nem igazán játék...” (Faidutti 2013) Higgins és McFeetors úgy gondolják, hogy az előbbi megjegyzés a tanítást egy olyan negatív, erőltetett tevékenységnek állítja be, amelyet le kell nyomni a diákok torkán. „Mi nem úgy tekintünk az oktatásra, mint a játék hiányára, és a játékokra, mint az oktatás hiányára...” (Higgins, McFeetors 2019: 105) Ehhez hozzáteszik Hamilton véleményét: „...Ha a játék élvezetes, többször fogják játszani, és ez az, amit igazán szeretnél...” (Higgins, McFeetors 2019: 105) Vagyis a tananyag jelenléte nem kizáró ok a játék élvezetéhez.

Tarouco és társai szerint a játékok hatékony oktatói eszközök, mivel egyszerre szórakoztatnak és motiválnak, továbbá megkönnyítik a tanulást, a tananyag jobban megmarad. (Tarouco, Margarida, Roland et al. 2004)

Mayer és Harris szerint el kell oszlatni azt a hamis képet, hogy a játékot és a tanulást szét kell választani egymástól. A játékokat számos tantárgy gazdagítására használhatjuk. (Mayer, Harris 2010: 10)

A konkrét tananyag tehát egyesek szerint unalmassá és élvezhetetlenné teszi a játékot. Mások szerint a játék és a tananyag összeegyeztethető. Ez a vitás kérdés a társasjátékozás gyakorlatában elsősorban abban nyilvánul meg, hogy tanórai keretek között játszunk-e, vagy azon kívül. Illetve abban is, hogy tananyagot adjunk át, vagy inkább készségeket fejlesszünk velük.

3.5.2. Társasjáték tanórán kívül

Jesztl József és Lencse Máté a tanórán kívüli társasjáték foglalkozást ajánlják: A tanulás indirekt módon van jelen a játékban, hiszen nem azért játszunk, hogy tanuljunk, hanem elsősorban a kikapcsolódás kedvéért. A társasjátéknak megfelelő tanulási környezet a szabad választáson alapul, ahol a pedagógus nem irányít közvetlenül. (Jesztl, Lencse 2018: 16) Több szempontot felsorolnak, melyek alapján egy társasjáték-pedagógiai projekt sikeres lehet: a játék ne konkrét tanulási szituáció legyen; ne fejlesztő játékokat, hanem boltban is kapható, sokszor letesztelt játékokat alkalmazzunk; a komplex játékélményt különféle mechanikák és döntési helyzetek kialakításával biztosítsuk; A pedagógus tegye lehetővé a szabad társasjáték választást; a pedagógus játékosként való részvétele ajánlott a projektben; a pedagógus ismerje jól a társasjátékokat; inkább a délutáni foglalkozások keretein belül ajánlott a társasjáték-pedagógia, tanórán kívül. (Jesztl, Lencse 2018: 28)

3.5.3. Társasjáték tanórán

Jesztl József és Lencse Máté a társasjátékokat ráhangolás és lazítás céljából javasolják tanórára, nem konkrétan a tanuláshoz köthető tevékenységként. „Játékos taneszközökkel, módszerekkel még tovább távolodunk a játékok világától, hiszen az ellentétes oldalról közelítenek, csupán játékstruktúrákat emelnek át, például a versengést egy kvíz során.” (Jesztl, Lencse 2018: 16-17) Falus Iván hasonló megállapítást közöl: „A játékok erőteljesen motiválják a gyerekeket, amennyiben alkalmazásuk ritkán, a komoly tanulás színesítése érdekében kerül sor.” (Falus 2003: 242)

Gerard Casas szerint a tanárok csak akkor használnak játékot órán, amikor nincs más ötletük, és ki kell tölteni az időt valamivel. (Casas 2020: 13)

Mayer és Harris rögzítik, hogy a társasjátékokat össze lehet kapcsolni a tantervek követelményeivel. (Mayer, Harris 2010: 47) Nagy Emese kiemeli: játék közben a tananyag úgy adható át, hogy a gyerekek nem feltétlenül érzékelik, hogy ők most igazából keményen tanulnak. (K. Nagy 2014: 15)

Nadolny és Halabi szerint 4 játékokkal kapcsolatos módszert próbáltak alkalmazni tanórai keretek között:

1. A diákok készítik játékot a tananyag alapján.

2. Gamification.
3. Konkrét játékok alkalmazása
4. A tanár, mint játékfejlesztő. A teljes játékot ő tervezi, a tananyag kontextusában.
(Nadolny, Halabi 2016: 53)

Nincs tehát egyetértés abban a kérdésben, hogy a játéknak mellék- vagy főszerepet adunk a tanórán. Aki az utóbbit választja, annak további kihívásokkal kell szembenéznie. Az alábbiakban szeretném ismertetni a tanórai keretek között történő társasjátékozás nehézségeit.

3.5.4. Nehézségek

A nehézségek miatt a társasjátékok alkalmazása nem népszerű a tanárok körében. (Strode 2019:

3) Dávid Péter megfogalmazza a probléma lényegét: **„Negyvenöt perc alatt húsz-harminc fős osztállyal társasjátékozni valóban jelentős pedagógiai kihívás.”** (Dávid 2020)

Az alábbiakban összefoglalom a tanórai társasjátékozás nehézségeit, nagyrészt Dávid Péter és Pope gondolatai alapján: (Dávid 2020)

Létszám: A társasjátékokat nem 25-30 főre tervezik, hanem alacsonyabb létszámra. A játéktábla is kicsi egy osztály méreteihez.

Játékidő: Sok játéknál túl hosszú, nem biztos, hogy belefér a foglalkozás időkeretébe.

Játékszabályok elmagyarázása: Bonyolultabb játékoknál hosszú idő. (Dávid 2020)

Eredményesség: Nehéz bizonyítani a játékok, mint oktatási eszközök hatékonyságát. Sok tanulmány nem mutat fel kvantitatív eredményeket, aminek az egyik fő oka, hogy nehéz megfelelő kontrollcsoportokat alkotni. (Pope 2021: 15-16)

Játéktervezési nehézségek: Mérő László szerint az edukációs játékok fő problémája, hogy tanárok, és nem játékfejlesztők készítik őket. Az egyik tanítani akar, a másik szórakoztatni. (Mérő 2017: 84) Számos próbálkozás született, de ezek közül sok elhalt, mert nem tapasztalt játéktervezők fejlesztették a játékokat. (Mayer, Harris 2010: 11)

Tananyag: Nehéz összekötni a tananyaggal a játékot, (Pope 2021: 16) illetve nincsenek játékok speciálisan tantárgyakra fejlesztve. (Strode 2019: 3)

Egyéb nehézségek: A játék túlságosan leegyszerűsítheti a világot, a vesztesek túl frusztráltak lesznek, a túl izgalmas játék elterelheti a figyelmet a tanulásról, (Pope 2021: 15) a szülők negatív hozzáállása, (Iuliana, Juhász 2020), fegyelmezési problémák. (Strode 2019: 3)

A tanórai keretek között alkalmazott társasjátékozás megvalósulását számos tényező hátráltatja. Az itt felsorolt problémák jelentős része viszont a játéktervezés hatáskörébe tartozik, ami azt jelenti, hogy megfelelő tervezéssel számos nehézség kiküszöbölhető. Erről bővebben a 6.2.1. fejezetben lesz szó.

4. Társasjáték történelemórán

4.1. Történelmi játék: híd a múlt és a jelen között

A történelem a játékipar számára kimeríthetetlen forrást biztosít. Rengeteg játék témája, cselekménye vagy kerettörténete történelmi. A PC játékok negyede például történelmi témájú. (Kee, Graham, Shawn et al. 2009: 305)

Rosenzweig és Thelen érdekes kutatást végeztek az USA-ban, 1500 fő részvételével. A kutatás szinte minden résztvevője jobban tudott kapcsolódni a múlthoz azáltal, hogy múzeumokat látogattak, vagy történelmi filmet néztek, mint a történelemórákon. (Kee, Graham, Shawn et al. 2009: 310) A játékoknak hasonló szerepük lehet abban, hogy felkeltsék a történelem iránti érdeklődést.

Benjamin Hoy szerint a játékok lehetővé teszik a diákok számára, hogy interakcióba lépjenek a múlttal, bár ezeknek a rekonstrukcióknak megvannak a határaik. (Hoy 2018: 2) Ráadásul a diákok jobban megértik az eseményeket, ha cselekvők, mintha csak megfigyelők lennének. (Corbeil, Laveault 2011: 464). Mccall szerint a gazdasági rendszereket, a családtörténetet és a csatákat gyakran csak szövegekkel tanítják. Egy szimulációs játék segítségével könnyebben meg lehet érteni ezeket a témákat. (Mccall 2012: 13)

Magyarországon nagy hagyománya van a történelmi táboroknak és a történelmi játszóházaknak. Bár ezek történelemórán kívüli tevékenységek, Váradi István beszámolója szerint egy pedagógus ötödiktől hetedikig az összes fejezet végén tartott történelmi játszóházat a diákoknak. (Váradi 1995) Napjainkban is indítanak történelmi játszóházakat. Az Életjel Alapítvány például 18 éve rendez ilyen programokat. A Honfoglalástól kezdve az Európai Unió országainak megismeréséig

számos témát feldolgoztak már a gyerekek. (14) Rendezett már történelmi játszóházat a Soproni Múzeum (15) a Jász Múzeum, (16) valamint a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár is. (17)

A történelmi játékok tehát összekötő elemként is szolgálhatnak a múlt és a jelen között. Ezt az állítást ugyanakkor érdemes alaposan megfontolni. A történelmi játékokkal kapcsolatban számos speciális problémával nézünk szembe, különösen akkor, ha az iskolákban alkalmazzuk őket.

4.2. A történelmi játékok problémái

Dr. Benjamin Hoy a tanulmányában ismertet néhány nehézséget a társasjátékok és egyéb játékok történelemórai alkalmazásával kapcsolatban. (Hoy 2018)

Az egyik fő problémát az okozza, hogy a történész szakma elsősorban nem döntések meghozatalára koncentrál, ami a játéktervezés alapja, hanem annak a megvizsgálására, hogy mi történt, és miért.

További problémát jelent, hogy a kereskedelemben kapható történelmi játékok, még akkor is, ha törekednek a hitelességre, félrevezető üzenetet közvetíthetnek a játékmechanikákon keresztül. Egy példa a számítógépes játékok világából: James Campbell szerint a második világháborús lövöldözős játékok azt az érzetet keltik a játékosban, hogy csak a gyorsaság és a pontosság dönti el, ki nyer vagy veszít a csatában.

Egyes játékok úgy oldják meg a hitelesség problémáját, hogy az eredeti történet változatlanul halad előre, és a játékos kisebb szituációkban hozhat döntéseket, amelyek nem befolyásolják a fő eseményt. Ennek az a hátránya, hogy eltereli a figyelmet a nagy képről.

Végül, rengeteg civilizáció-építő és hódító játék elérhető a piacon, de a történelem más területeiről jóval kevesebb játékot készítettek. (Hoy 2018: 3-4)

Miltényi Miklós a tananyagból eredő problémákat fogalmazta meg 1992-ben: „A mai tananyag azonban közismerten egyoldalú, s túlnyomó részben inkább a racionális feldolgozásra alkalmas témakörökből válogat, azokból tehát amelyek az egyeduralkodó módszereknek leginkább megfelelnek (tehát tanári magyarázattal előadhatók, statikus ábrákkal szemléltethetők és otthon könyvből megtanulhatók). Ezzel szemben háttérbe szorítja azokat a témaköröket (művelődéstörténet, életmód stb.) amelyek jóval alkalmasabbak az élményszerű, tevékenységeken átvezető, játékos módszerekre.” (Miltényi 1992: 47)

A kihívások ellenére több oktató is kísérletezik a történelmi játékok tanórai alkalmazásával.

4.3. Konkrét példák és tanulmányok társasjátékok használatára történelemórán

Bár több példát is találtam a társasjátékok történelemórai használatára, ezek között kevés a tanulmány. Ennek valószínűleg a 3.5.4. fejezetben említett nehézségek az okai. Végül három olyan tanulmányt találtam, amelyekben valóban egy osztály vagy csoport társasjátékozik tanórán. Közülük kettőt a felsőoktatásban végeztek az Egyesült Államokban, a harmadikat egy franciaországi általános iskolában. Ezekről a kutatásokról ennek a fejezetnek a második felében írok részletesebben.

Paksa Rudolf a történelmi társasjátékok három típusát különbözteti meg:

1.A társasjátéknak csak a stílusa történelmi

2.Történeti szimuláció: egy esemény újrajátszása, megtapasztalása a cél. Ezek a játékok általában hosszúak, és bonyolult a szabályuk.

3.Történeti szituációs szerepjáték: Egy szereplő helyébe beleélhetjük magunkat, hasonló döntési helyzetekbe kerülünk. Paksa Rudolf ezeket a játékokat ajánlja történelemórára. (Maróti 2020)

Patrick Rael egyetemi oktató egy rabszolgaság témáját feldolgozó kurzuson társasjátékok segítségével tanított. Pl. Puerto Rico, Struggle of Empires. (Rael 2021)

A társasjátékok alkalmazása a hazai tanárképzésben sem idegen. A Pécsi Tudományegyetem egyik történelemtanítási kurzusa például a játékokkal, mint történelemoktatási segédeszközökkel foglalkozik. (18)

Az Új Köznevelés 2016-os száma ajánl egy társasjátékot, melyben cserekereskedelmet kell folytatni történelmi fogalmakkal. Egy egész osztály játszhat vele. (Papp 2016:) A Törizz otthon weboldal olyan mozgásos játékokról ír, amelyeket szintén egész osztállyal lehet játszani. (19)

Reinics Gábor történelem szakkörön alkalmaz társasjátékokat általános iskolában. Saját készítésű társasjátékkal készítette fel a diákjait egy versenyre. (20) Egy másik, ókori római és görög témájú társasjátékával díjat is nyert. (21)

A Vucedol Megagame társasjáték célja egy bronzkori település felépítése. A játék az Our Shared Heritage – Vučedol Culture projekt keretein belül készült el, az Európai Unió támogatásával. A játékosok csapatokra vannak felosztva, és az a csapat nyer, amelyik a legerősebb települést tudja felépíteni a játék végére. A csapatoknak minden körben 10 percük van arra, hogy meghozzanak bizonyos döntéseket, emellett kapnak kérdéseket is, amelyekről beszélgetnek. A játékban építkezni, kereskedni, nyersanyagot termelni, és háborúzni kell annak érdekében, hogy a csapatok minél több győzelmet jelentő relikviát gyűjtsenek be. A társasjátékkal általános iskolások is játszottak. A játékosok száma: 8-20. (Laklia 2022)

Dávid Péter saját társasjátékot készített történelemórára. Témája a 19.századi nagyhatalmi politika. 24-en játszhatják. Az osztályt 6 csoportra osztotta. Mindegyik csoport kapott egy nagyhatalmat, pl. Nagy-Britannia, Franciaország. A csapatok dönthetnek arról, hogy kivel kötnek szövetséget, melyik gyarmatot foglalják el, és kivel háborúznak. A játékot a legtöbb pontot szerző csapat nyeri meg. Pontokat győztes csatákkal, diplomáciai kapcsolatokkal és területszerzéssel lehet szerezni. (Dávid 2020)

Carvalho Severo és társai megalkották az OlympiaQuiz nevű, tanórára fejlesztett társasjátékot, amely az olimpiák témakörét dolgozza fel. Típusát tekintve az OlympiaQuiz versenyjáték, játékidője 30 perc, a játékosok száma maximum 5 fő. A társasjáték az első, 1896-ban megrendezett modern kori olimpiától a 2016 braziliai olimpiáig tartalmaz kérdéseket. A játékban tehát a kvízkérdések mechanika dominál. A játékosok célja, hogy a játéktáblán minél hamarabb célba juttassák a bábuikat. A bábukkal a kérdések helyes megválaszolásával, illetve dobókocka segítségével lehet előre lépni. A kérdésekre nem kell tudni fejből a választ, a diákok okostelefonjaik használatával juthatnak el a megoldásokat tartalmazó weblapokhoz, ahová a játéktábla sarkában elhelyezett QR kód navigálja el őket. A társasjátékot a tanulmány szerzői történelem-, illetve testnevelés órák elméleti anyagának elsajátításához ajánlják. (Severo, Abreu, Belém et al. 2022) A tanulmány viszont csak szakirodalmi kutatást tartalmaz, illetve rögzíti a társasjáték lejátékszásának tényét.

Végül szeretnék említést tenni három tanulmányról, amelyek ténylegesen a társasjátékok használatát kutatták történelemórán vagy történelem kurzuson.

Foucrier 10-12 éves diákokkal végzett kísérletet. A kutatás során a diákoknak társasjátékot kellett készíteniük, majd lejátszaniuk, melynek témája a történelem-, földrajz- és társadalomismeret órák

tananyaga. A játék kvízkérdéseken alapult. A játék előkészítése több hónapon keresztül zajlott. A diákok először kérdéseket állítottak össze különböző témakörökből. Pl. Az írásbeliség kezdetei témakör. Ezt követően megalkották a játékszabályokat, majd előre elkészített kellékekből összerakták a játéktáblát. Ezután öt csapatban lejátszották a játékokat. A kutatás végén kérdőívet töltöttek ki, melyből kiderül, hogy a diákok élvezték a játékkészítés folyamatát, és úgy gondolják, tanultak a játékon keresztül. (Foucrier 2018)

Stiso és társai Az Indiana University Greek History Through Games nevű kurzusán végeztek kutatást. A kutatás célja egy egész szemeszteren át tartó társasjáték segítségével fejleszteni a diákok perspektivikus látását az ókori görög városállamokkal kapcsolatban. 5 féle perspektíva-kategóriát határoztak meg fejlesztési területként: 1. A diákok személyes reakciója egyes események bekövetkeztekor 2. Egy politikai csoport vezetője 3. Egy városállam lakója 4. Egy görög személy abban a korban 5. Események a történész szemével. A Cities on the Edge of War (magyarul: Városok a háború küszöbén) egy stratégiai társasjáték, szerepjátékos elemekkel, és a peloponnészoszi háború idején játszódik. A játékban 21 fő vett részt, akiket 11 csapatba osztottak. 9db 2 fős csapat kisebb városállamokat irányított, míg 2db 5-6 fős csapat Athént, illetve Spártát vezették. Minden játékos kapott egy saját karaktert, egyéni célokkal. A társasjátékhoz játéktábla is tartozik, amelyen katonákat mozgathatnak. A tanulóknak tehát mikro-és makroszinten is figyelniük kell az eseményekre, hiszen egyéni karakterük mellett a város ügyeit is intézik. A csapatok között lehetőség van interakcióra a játék diplomácia fázisában. Minden alkalomról videofelvétel készült, valamint minden óra után írásban reflektáltak a diákok. A kurzus eredményeként megállapították, hogy a diákok perspektivikus látása fejlődött az ókori görög poliszokkal kapcsolatban. A társasjáték szerepjátékos és stratégiai elemei, egész szemeszteren át tartó játékidővel kiegészítve, hozzájárultak ahhoz, hogy a tanulók perspektivikus látásában jelentős javulást mérjenek. (Stiso, Ryan, Danish et al. 2020)

Dr. Benjamin Hoy, a University of Saskatchewan tanára edukációs társasjátékot tervezett abból a célból, hogy a diákjai jobban megértsék a 19.századi csempészség jelenségét az USA határainál. A társasjátékot követően a diákok közös megbeszélésen, majd anonim kérdőíves felmérésen vettek részt. A kérdések két fő szempont köré épültek: a diákok élvezték-e a játékot, illetve átadta-e a játék ennek a témának a tanulságait. A kutatásban BA-s és MA-s egyetemisták vettek részt. A Policing the Sound társasjátékban a játékosok csapatokra vannak felosztva, és eldönthetik, hogy

csempésznek-e árut vagy sem. A csapatok közül az egyik a törvény őre. Ők bárkit ellenőrizhetnek, és elkaphatják, akinél találnak csempészett árut. A felmérés alapján a diákok élvezték a játékot, és saját bevallásuk szerint jobban megértették ezt a témát. Az oktató további négy tanulságra hívja fel a figyelmet: 1. Az időkorlátok közé helyezett döntéshozatal fenntartja az érdeklődést; 2. Ha a játékosok csoportban vannak, sikerebben oldják meg a problémákat, és könnyebben megértik a szabályokat, hiszen elmagyarázzák egymásnak. 3. Nem feltétlenül jelent kikapcsolódást a játék azok számára, akik nem nyerhetnek. Ebben a játékban voltak csoportok, akik már a játék kezdetén előnyben voltak. 4. A játék utáni megbeszélés hasznos. A játékot azért találom különösen érdekesnek, mert 8-50 főig játszhatnak vele egyszerre, és a játékidő 50-120 perc. Ez azt jelenti, hogy az oktatónak sikerült olyan edukációs játékot alkotnia, amely beilleszthető az egyetemi órák keretei közé. (Hoy 2018)

A Policing the Sound projekt, valamint a Greek History Through Games programja jó kiindulópontot jelentett a saját kutatásomhoz.

5. Összegzés

A szakirodalmi kutatás során a következő megállapításra jutottam: több sikeres projekt született a társasjátékok iskolai környezetben való alkalmazására történelem- és egyéb tantárgyakhoz kapcsolódóan, Magyarországon és külföldön egyaránt. Ugyanakkor kevés tanulmány foglalkozik konkrétan a történelemórai társasjátékozással. Ez valószínűleg a tanórai társasjátékozás számos nehézsége miatt van így. Az osztálylétszám, az időkorlát, a rendelkezésre álló játékok és a tananyag kapcsolata, az eredményesség mérése, és egyéb vitatott területek mind komoly akadályokat állítanak a kutató elé. A nehézségek ellenére motiváltam kezdtem bele a saját kutatásomba, hogy növeljem azoknak a tanulmányoknak a számát, amelyek ténylegesen a történelemórán megvalósuló, egész osztályt megmozgató társasjátékozást kutatják. Valamint sehol nem olvastam, hogy a gyerekek unatkoztak volna megvalósult projektek során, ami további motivációt jelentett számomra.

6. Saját kutatás

6.1. Hipotézisek

A kutatásom célja, hogy az alábbi négy állítást megvizsgáljam:

1. A megfelelő módon tervezett társasjátékok támogatják a történelemtanulás-és tanítás folyamatát általános iskolában.
2. A társasjátékok aktív órai részvételre ösztönzik a diákokat.
3. A társasjátékok motiválják a diákokat az otthoni történelemtanulásra.
4. A partijjátékokban alkalmazott játékmecanikák segítségével egy egész osztályt be lehet vonni ugyanabba a társasjátékba.

6.2. Kutatási Módszerek

A kutatási módszerem három részből tevődik össze:

1. Játékfejlesztés
2. Társasjáték lejátssza
3. Fókuszcsopartos interjú

Elsőként egy saját fejlesztésű társasjátékot terveztem. A játéktervezésnél két fő szempontot vettem figyelembe: a társasjátékkal egy egész osztály tudjon játszani, illetve támogassa egy összefoglaló típusú történelemóra céljait. A játéktervezési folyamat végén megszületett a *Szavazz a 8/b-re!* társasjáték.

Ezt követően a társasjátékot lejátsszottuk a Péceli Integrált Oktatási Központ egyik hatodikos osztályával, a forradalmak kora témakört összefoglaló történelemórán.

Végül, a játék résztvevőivel fókuszcsopartos interjúk készültek 6-7 fős csoportokban. A játékban és az interjúkban összesen 25-en vettek részt.

6.2.1. Játéktervezés

Mielőtt belefogtam volna egy saját társasjáték tervezésébe, megvizsgáltam, léteznek-e olyan játékok a kereskedelmi forgalomban, amelyek megfelelnek az alábbi kritériumoknak:

Játékosok száma: 20-30

Játékidő: 45 perc

Témák: Ipari forradalom, francia forradalom, Napóleon, 18-19.századi társadalom.

A társasjátékokat a Boardgamegeek.com, a világ legnagyobb társasjáték-weboldalának top 1000-es listájából gyűjtöttem össze, az előbb felsorolt témák alapján. Minél előbb van egy játék ebben a listában, annál többen értékelték, és annál jobb értékelést kapott. A top 1000-be tartozó

játékokat nagy eséllyel jelölték díjakra, ami azért lényeges, mert ilyenkor szakmai zsűri is megvizsgálja őket. A top 1000-ben tehát kipróbált, garantáltan működő társasjátékokat találhatunk. Fontos megjegyezni, hogy a toplista folyamatosan változik, az alább közölt helyezések 2022. december 28-án érvényesek.

2. Táblázat: A Forradalmak kora témakörhöz kapcsolódó társasjátékok. Megj.: A Helyezés oszlopban zárójelbe tett számok az adott sorhoz tartozó társasjátékok hivatkozásai. Mindegyik társasjáték adatai a BoardGameGeek weboldaláról származnak.

Társasjáték neve	Téma	Játékosok száma	Játékidő	Ajánlott életkor	Helyezés
Commands & Colors: Napoleonics	Napóleoni háborúk	2	90 perc	14+	445 (24)
Napoleon's Triumph	Napóleoni háborúk	2-8	180 perc	12+	797 (25)
Brass: Birmingham	Ipari forradalom	2-4	60-120 perc	14+	2 (26)
Trickerion: Legends of Illusion	19.századi társadalom: városi élet	2-4	60-180 perc	14+	109 (27)
Pandemic: Iberia	19.századi társadalom: járványok, betegségek	2-5	45 perc	8+	121 (28)
Sherlock Holmes Consulting Detective: The Thames	19.századi társadalom: városi élet	1-8	60-120 perc	13+	129 (29)

Murders & Other Cases					
Obsession	19.századi társadalom: arisztokrácia	1-4	30-90 perc	14+	105 (30)
Hallertau	19.századi mezőgazdaság	1-4	50-140 perc	12+	254 (31)
Letters from Whitechapel	19.századi társadalom: városi élet	2-6	90 perc	14+	314 (32)
Furnace	Ipari forradalom	2-4	30-60 perc	12+	401 (33)
Thurn and Taxis	19.századi társadalom: városi élet	2-4	60 perc	10+	490 (34)
Chicago Express	Ipari forradalom: vasút	2-6	60 perc	12+	516 (35)

Bár több olyan társasjáték is található a Boardgamegeek top 1000-es listájában, amelyek témája a tananyaghoz kapcsolható, a felsoroltak közül nagyon kevés férne bele egy 45 perces órába. Ráadásul a játékosok száma a 10-et sem éri el a vizsgált játékoknál, ami egy 25-30 fős osztály esetében lehetetlenné teszi a játszást. A példányszámok növelésével még megoldható lenne a probléma, de ez egyrészt költséges, másrészt nem biztos, hogy be tudjuk szerezni a játékokat.

Felhívnom a figyelmet az életkorra is. Az életkori ajánlást nem kell feltétlenül szó szerint érteni. Sokkal inkább a játék bonyolultságára vonatkozik. Egy komplex játékkal viszont csak gyakorlott játékosok tudnak játszani. Egy egész osztállyal, ahol különbözőek a társasjátékozási tapasztalatok, kevés eséllyel működnének a nehezebb játékok. A felsorolt játékok legnagyobb része a 12+ és 14+ kategóriába esik, tehát csak a tapasztaltabb játékosoknak ajánlott játszani ezekkel.

Mivel egyetlen olyan játékot sem találtam a Boardgamegeek TOP 1000-es listájában, amely megfelel a kritériumoknak, ezért a játéktervezés irányába indultam el.

6.2.1.1. Játéktervezői sémák

Katie Salen és Eric Zimmerman szerint egy játékot három játéktervezői séma alapján lehet vizsgálni: Szabályok, játszás, kultúra. A szabályok a játékot felépítő logikai és matematikai elemek. (Salen, Zimmerman 2003a) A játszás folyamata a játékosokra koncentrál. Elsősorban a játékelményt vizsgálja. Ez a séma megmutatja, hogy a játék valamilyen kontextusba ágyazott szabályrendszere azért létezik, hogy a játékosnak élményt nyújtson. (Salen, Zimmerman 2003d) Lee Sheldon felhívja a figyelmet arra, hogy nem mindegy, milyen a játék minősége. A gyerekek azonnal észre fogják venni, ha a játékunk nem ad élményt. (Sheldon 2012: 206) Végül, minden játéknak van egy kulturális kontextusa. A játékokkal meghatározott térben és időben játszanak, ami hatással van a játék egészére. (Salen, Zimmerman 2003a) A kultúra sémájánál fontos megjegyezni, hogy egy iskolában, egy osztályteremben játszunk, 45 percben, olyan gyerekekkel, akik különböző családi háttérrel rendelkeznek. Ha ezeket az elemeket nem vesszük figyelembe, a projekt eleve kudarcra van ítélve.

A saját társasjáték elkészítése előtt tudatosítottam magamban, hogy a játéktervezői sémákra mindenképpen érdemes odafigyelni. A játékelményt a kulturális kontextus és a játékszabály legapróbb elemei mind nagyban befolyásolják.

6.2.1.2. A vízesés modell

A társasjáték megtervezéséhez a vízesés modellt alkalmaztam, mely a következő szintekből épül fel: követelmények, tervezés, megvalósítás, tesztelés, karbantartás. (Sheldon 2012: 218) A fejlesztési folyamat eredményeként megszületett a *Szavazz a 8/b-re!* társasjáték. Mielőtt részletesen kifejteném a tervezéshez használt modell szintjeit, ismertetem a társasjáték szabályát röviden. A teljes játékszabály a mellékletekben található.

6.2.1.2.1. Szavazz a 8/b-re! - rövid leírás

Játékosok száma: 20-30

Játékidő: 45 perc

A játék leírása: Nyolcadikosok vagytok, mindjárt befejezitek az általános iskolát. Év végén a kettő közül valamelyik nyolcadikos osztály megkapja a legkirályabb végzős osztály címet. A

legkirályabb nyolcadikos osztályt szavazással választják meg az alsóbb évfolyamos osztályok. Aki a legtöbb szavazatot kapja, az nyer.

A játékosokat felosztjuk két egyenlő létszámú csapatra, ők lesznek a két nyolcadikos osztály. Egy alsóbb évfolyamos osztály arra a csapatra fog szavazni, amelyiktől több papírgalacsint kapott. 3 osztály szavazataért, illetve két közösségi média felületért versengenek majd a csapatok. A játékosok történelmi témájú kérdések helyes megválaszolásával szerezhetnek papírgalacsint. Ezt követően eldönthetik, melyik osztálynak/közösségi média felületnek adják ezeket. A csapatok el is foglalhatják kő-papír-ollóval valamelyik osztályt/közösségi média felületet, hogy csökkentsék az ellenfél papírgalacsinjainak a számát. Amelyik csapat az 5 pozíció közül (3 osztály + 2 közösségi média felület) többet birtokol, biztosan megszerzi a szavazatok többségét, és megnyeri a játékot. A győzelemhez tudásra, taktikára, és szerencsére is szükségük lesz a csapatoknak.

A kérdéseket a forradalmak kora témakörből tesszük fel. Néhány példa a kérdésekre:

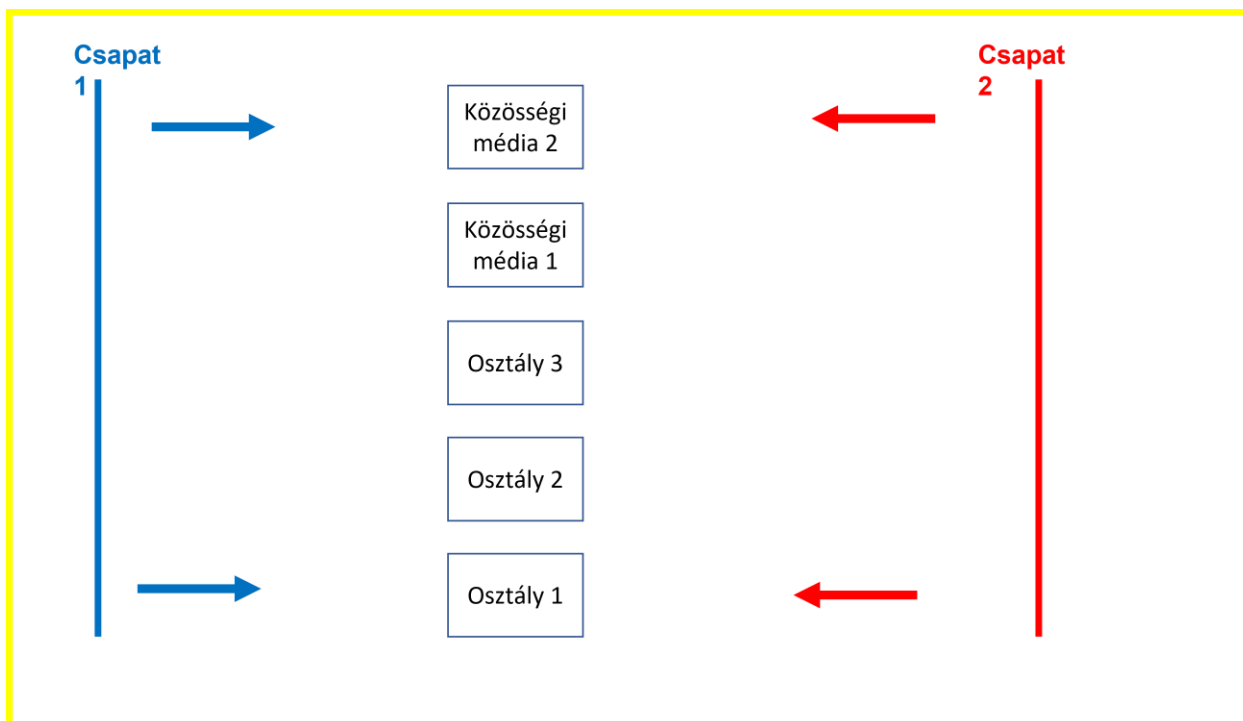
Melyik fogalomra jellemző: magántulajdon, tőke, profit. 1. Kapitalizmus 2. Feudalizmus

Melyik betegséget nevezték gyári láznak? 1. AIDS 2. TBC

Melyik szigetre száműzték Napóleont véglegesen? 1. Szent Ilona 2. Elba

A továbbiakban az S8/b rövidítést használom, amikor hivatkozok erre a társasjátékra.

1.Ábra: Az S8/b játéktér illusztráció



6.2.1.2.2. Vizes modell - Követelmények

A vizes modell első eleme a követelmények feltérképezése. A cél egy olyan társasjáték létrehozása volt, amely általános iskolában, egy egész osztállyal, összefoglaló típusú történelemórán, 45 percen játszható. Ezek a követelmények és körülmények meghatározzák a társasjáték témáját, a játékidőt, a játékszabályokat, az eszközöket és a játékmechanikákat.

Először is, olyan témát kellett választanom, amellyel meg lehet szólítani a 11-12 éves korosztályt. Mivel az összefoglaló óra jellegéből adódóan nem tematikus játékot terveztem, ezért a témaválasztásban nagy szabadságom volt. Arra gondoltam, hogy a különböző osztályokra aggatott sztereotípiáknak, a közösségi média befolyásoló erejének, és egy iskolai szavazás izgalmának az ötvözetéből olyan témát lehet alkotni, amelyhez kapcsolódhat egy hatodikos.

Fontosnak tartom, hogy egyszerre, ugyanazzal a társasjátékkal játsszon az egész osztály, három szempontból:

1. Az korábban már említett anyagi szempont: drága lenne megvásárolni 5-6 példányt, és nem biztos, hogy beszerezhetőek a társasjátékok.
2. Egymás közötti interakció: Ha sok interakció történik a diákok között, az pozitív hatással van a szociális készségek fejlődésére. Ráadásul a gyerekek leginkább a diáktársaikkal való kapcsolatokat

miatt járnak iskolába. (Golnhofer 2003: 40) A közös játék fontosságára már Comenius is felhívta a figyelmet: „A játékban a gyönyörűséget harmadszor a társaság okozza, amit az ember természete folytán annyira kíván, hogy egyesek nem ok nélkül határozták meg az embert társas lényként. Ezt az emberi jellemvonást azért véste lelkünkbe a bölcs Teremtő, hogy szeressük a közösséget, s ennek révén elégíthessük ki vágyainkat, melyeknek a kölcsönösség az alapjuk.” (Comenius 1657: 105)

3. Közös flow élmény: Egy jó játék elvezethet a flow állapotába. A flow fogalmát Csíkszentmihályi Mihály határozta meg: „A tökéletes élmény alapja a flow, vagyis az a jelenség, amikor annyira feloldódunk egy tevékenységben, hogy minden más eltölpül mellette, az élmény maga lesz olyan élvezetes, hogy a tevékenységünket mindenáron folytatni akarjuk, pusztán magáért.” (Csíkszentmihályi 1991: 11) Mivel a közösen átélt flow hatása erősebb, (Mérő 2017: 69) úgy gondolom, érdemes bevonni az egész osztályt a játékba.

Alapvetően három fontos órátípust különböztetünk meg a történelemtanításban: új ismeretet feldolgozó óra, ismétlő-rendszerező óra, ellenőrző óra. Az ismétlő-rendszerező óra célja, hogy „...megszilárdítsuk és elmélyítsük a szerzett történelmi ismereteket...” (Katona, Sallai 2002: 215-216) Azért választottam az összefoglaló típusú órát, mert nem szerettem volna egy konkrét témának a tanításában részt venni, mivel a kutatás lefolytatásának a pillanatában a tanárképzés felénél jártam, még a gyakorlatok előtt. A témakör tudásanyagának átadását és alkalmazását rábíztam a tapasztalt szaktanárra. A saját fejlesztésű társasjátékkal a már meglévő tudásra építettem, továbbá nem találtam olyan kereskedelembe kapható társasjátékokat a forradalmak kora témakörben, amelyeket egész osztállyal, 45 percben lehetne játszani.

Szeretném hangsúlyozni, hogy a társasjátékra nem ráhangoló- vagy kizárólag motiváló eszközként, hanem oktatási segédeszközként tekintek, amely támogatja az összefoglaló típusú történelemóra céljait. Az oktatási segédeszköz fogalmát az új Pedagógiai Lexikon így határozza meg: „Információhordozó, médium, szemléltetőeszköz... az oktatás céljainak elérését segítő tárgy.” (Tompá 1997: 450) Az oktatási folyamaton belül „...különböző szervezeti keretekben, formákban alkalmazunk különböző szervezési módokat, stratégiákat, módszereket és ezek során használjuk az oktatás eszközeit, amelyek a tanítási-tanulási feladatok megvalósításában jelentős szerepet tölthetnek be.” (Petriné 2003: 272) Báthory Zoltán szerint „...a taneszközök megfelelő tervezése, kiválasztása, kombinálása s nem utolsósorban kísérleti úton történő fejlesztése

elméletileg lehetővé teszi...hogyan a tanulók terhelése nélkül többet és jobban...tudjunk tanítani.” (Báthory 2000: 213) Az oktatási segédeszköz kiválasztásnak sok szempontja van, nem is lehet mindenre felkészülni. Nagy Sándor szerint az alábbi fő szempontokat érdemes figyelembe venni: az eszközökben rejlő lehetőségek; didaktikai feladat és tartalom; szervezeti formák és módszerek; a tanulók különböző csoportjainak jellemzői; A pedagógus személyi lehetőségei. (Nagy 1997: 186–188) A társasjáték alkalmazásánál is ugyanezeket a szempontokat kell megvizsgálni: Lekötné ez a játék a diákokat? Segíti a tantárgy céljainak elérését? Alkalmas arra, hogy akár 25-30 fő játsszon vele egy 45 perces órán? Van elég tér a játéknak? Mennyi tapasztalata van az osztálynak a társasjátékok terén? A pedagógus ismeri eléggé a játékot?

Végül, a társasjáték önmagában nem világmegváltó. Bármely eszköz akkor hatékony, ha valamilyen rendszerbe van foglalva, egyéb változatos taneszközökkel együtt. (Petriné 2003: 280-281)

6.2.1.2.3. Vízés modell - Tervezés

A vízés modell következő része a tervezés. Ebben a fázisban a játékmechanikák mikroszintjéről indulva, a legapróbb elemekből építettem fel a társasjátékot.

A játékmechanikák kiválasztásánál három fő szempontot vettem figyelembe: 1. Legyen alkalmas 20 fő feletti csapatok menedzselésére. 2. Segítse az óra céljainak elérését. 3. Töltse meg a témát aktív, mozgalmas tevékenységekkel.

Első lépésként kutatást végeztem a partijátékok játékmechanikái között. **Azért választottam a partijátékokat, mert ennek a társasjátéktípusnak a játékoszáma közelíti meg a legjobban egy osztály létszámát.** A Boardgamegeek szerint a partijátékokra könnyen elsajátítható szabályok és nagymértékű szociális interakció jellemző. Célközönségük a nagyobb csoportok, játékidjük rövid. (22) Joe Slack szerint egy jó partijátéknak három fontos ismertetőjegye van: könnyen megtanulható szabályok, egyszerű mechanikák, sok interakció. (Slack 2021)

A történelmi játékok vizsgálatához hasonlóan itt is a Boardgamegeek top 1000-es listáját vettem alapul. Kigyűjtöttem a top 1000-be tartozó partijátékoknak a játékmechanikáit, majd kiválogattam azokat, amelyeket megfelelőnek találtam az S8/b létrehozásához. A közölt adatok a 2022.december 29-i állapotot tükrözik.

3. Táblázat: Partyjátékok a BoardGameGeek top 1000-es listájában. A Helyezés oszlopban zárójelbe tett számok az adott sorhoz tartozó társasjátékok hivatkozásai. Mindegyik társasjáték adatai a BoardGameGeek weboldaláról származnak.

Társasjáték neve	Játékosok száma	Játékidő	Játékmechanikák	Helyezés (hivatkozás)
Decrypto	3-8	15-45 perc	Limitált kommunikáció, targeted clues, csapatverseny	103 (36)
Codenames	2-8	15 perc	Limitált kommunikáció, memória, merj és nyerj, csapatverseny	116 (37)
Just One	3-7	20 perc	Limitált kommunikáció, kooperatív játék	145 (38)
The Resistance: Avalon	5-10	30 perc	Végjáték, rejtett szerepek, szerepek hiányos információval, egyidejű akciók, csapatverseny, átverés, váltakozó képességek, szavazás	169 (39)
Secret Hitler	5-10	45 perc	Rejtett szerepek, játékosok kiesése,	214 (40)

			csapatverseny, átverés, szavazás	
Deception: Murder in Hong Kong	4-12	20 perc	Limitált kommunikáció, következtetés, események, végjáték, történetmesélés, csapatverseny, átverés, váltakozó kezdeti felállás	222 (41)
Sushi Go Party	2-8	20 perc	Draftolás, játék végi bónuszok, hand management, kollekció gyűjtés, egyidejű akciók	228 (42)
Dixit: Odyssey	3-12	30 perc	Történetmesélés, targeted clues, szavazás	259 (43)
Telestrations	4-8	30 perc	Papír-ceruza	280 (44)
Monikers	4-16	30-60 perc	Színészkedés, limitált kommunikáció, draftolás, szerepjátás, éneklés, csapatverseny	299 (45)
Mysterium	2-7	42 perc	Limitált kommunikáció, kooperatív játék,	317 (46)

			következtetés, végjáték, hand management, mintázat felismerés, szavazás	
Skull	3-6	15-45 perc	Árverés, hand management, játékosok kiesése	410 (47)
PitchCar	2-8	30 perc	Pöckölés, moduláris játéktábla, verseny	431 (48)
Sheriff of Nottingham	3-5	60 perc	Kockáztatás, megvesztegetés, hand management, tárgyalás, draftolás, szerepjátás, kollekció gyűjtés	450 (49)
Junk Art	2-6	30 perc	Bingo, hand management, I cut you choose, játékosok kiesése, egy játékos veszít, elemek egymásra pakolása	476 (50)
Time's Up! Title Recall!	4-18	60 perc	Színészkedés, limitált kommunikáció, memória, csapatverseny	493 (51)

One Night Ultimate Werewolf	3-10	10 perc	Rejtett szerepek, szerepjátás, szerepek hiányos információkkal, átverés, váltakozó képességek, szavazás	516 (52)
Coup	2-6	15 perc	Rejtett szerepek, memória, játékosok kiesése, váltakozó képességek, take that	583 (53)
So Clover!	3-6	30 perc	Limitált kommunikáció, kooperatív játék	511 (54)
A Fake Artist Goes to New York	5-10	20 perc	Rejtett szerepek, vonallrajzolás, szerepjátás, targeted clues	657 (55)
BANG! The Dice Game	3-8	15 perc	Kockadobás, rejtett szerepek, játékosok kiesése, Merj és nyerj, újra gurítás, csapatverseny, váltakozó képességek	682 (56)
Wits & Wagers	3-7	25 perc	Kockáztatás, papír-ceruza	708 (57)

Deep Sea Adventure	2-6	30 perc	Tárgyak áthelyezése, merj és nyerj, dobj és lépj	732 (58)
Perudo	2-6	15-30 perc	Kockáztatás, kockadobás, játékosok kiesése	762 (59)
Spyfall	3-8	15 perc	Színészkedés, limitált kommunikáció, memória, szerepjátás, szerepek hiányos információkkal, átverés, szavazás	806 (60)
Tumblin-Dice	2-4	45 perc	Pöckölés, kockadobás	805 (61)
Ca\$h 'n Guns: Second Edition	4-8	30 perc	Draftolás, játékosok kiesése, egyidejű akciók, Take that, váltakozó képességek	826 (62)
Rhino Hero	2-5	5-15 perc	Hand management, kimaradás egy körből, score and reset game, stacking and balancing	833 (63)

Letter Jam	2-6	45 perc	Limitált kommunikáció, kooperatív játék	835 (64)
Pictomania	3-6	25 perc	Vonal rajzolás	848 (65)
Werewords	4-10	10 perc	Rejtett szerepek, szerepek hiányos információkkal, átverés, váltakozó képességek, szavazás	874 (66)
Concept	4-12	40 perc	Limitált kommunikáció, csapatverseny	903 (67)
Detective Club	4-8	45 perc	Szerepek hiányos információkkal, történetmesélés, csapatverseny, szavazás	869 (68)
Galaxy Trucker	2-4	20-30 perc	Kockadobás, események, valós idejű, relatív mozgás, lapka elhelyezés, track movement	789 (69)

A Boardgamegeek top 1000-es listájában található partijátékokra valóban jellemző, hogy többen lehet velük játszani, mint az egyéb kategóriába tartozó társasjátékokkal. Bár a 10 főt meghaladó játékoszám még a partijátékoknál sem gyakori, a játékmechanikák mégis képesek egész csoportok mozgatására. Jó példa erre a csapatverseny, ami a felsorolt játékmechanikák közül az egyik leggyakrabban fordul elő.

Felhívnam a figyelmet a rövid játékidőre. Szinte mindegyik itt feltüntetett játék beleférne a 45 perces tanórába, a játékmechanikák ugyanis képesek rövid játékmeneteket kreálni.

A partijjátékok táblázatában felsoroltakon kívül Engelstein és Shalev könyvéből válogattam a játékmechanikák közül, amelyekből felépül az S8/b társasjáték: (Engelstein, Shalev 2020)

Kompetitív játék: A társasjátékok legnagyobb része kompetitív. Ezekben a játékokban fontos az egyensúly. Minden játékosnak egyenlő esélyekkel kell kezdenie. Figyelni kell arra, hogy a játékosok sokszor jobban emlékezzenek játék végére, mint a többi részére. Az S/8b kompetitív, két csapat közül csak egy nyerhet. A játék döntetlennel is végződhet, de erre nagyon kevés az esély.

Csapatverseny: A játékosok csapatokban játszanak egymás ellen. A játékosoknak különböző szerepeik lehetnek a csapaton belül. Az S8/b egyik fő mechanikája a csapatverseny, hiszen a célközönség egy egész osztály. A játékban az adományozás és harc fázisaiban lép életbe igazán a csapatverseny, amikor az egyéni döntéseket össze kell hangolni a csapattal.

Pontszerző-újraindító játék: A játékosok addig játszanak, amíg el nem érnek egy valamit, és akkor lezárul a kör. A következő körben folytatják. Néhány forduló után az összesítik az eredményt. A játékban a negyedik forduló után összesítjük az eredményeket. A fordulókban elhelyezett papírgalacsinok befolyásolják a végső eredményt, tehát működik a pontszerző mechanika.

Valós idejű játék: Nincsenek körök, a játékosok minél gyorsabban végre kell hajtsák az akciójukat. Fontos, hogy ennek a mechanikának a használatakor a játéknak egyszerűnek kell lennie. Maximum 20 perc ajánlott, ha egyhuzamban játszásk a játékot, megszakítás nélkül. A körök hiánya miatt nagyobb eséllyel lehet csálni benne. Egyes játékokban egy forduló 2 fázisból áll: akció és eredmény. Az eredmény fázisban látható az akció következménye. Ebben a szakaszban nincs időhatár. A két fázis váltakozása lehetővé teszi komplexebb mechanikák alkalmazását is. Mivel az S8/b játékban az akció fázisok el vannak választva, ezért bele lehet tenni kvízkérdéseket is. A kvízkérdések megválaszolása az akció fázis, a helyes válaszokért kapott galacsinok felvétele az eredmény fázis, továbbá ennek a mechanikának köszönhetően nem kell a többi játékosra várni, amíg befejezik a körüket. Mivel a játék valamennyi fázisában egyszerre kell akciót végrehajtaniuk a játékosoknak, ezért osztálynyi méretű csapatra is lehet játékot tervezni.

Egyidejű akció: A játékosok egyszerre hajtják végre az akciót. Ez a játékmechanika szintén támogatja a nagyobb csoportokkal való játékot, ráadásul sok időt spórol meg. Az S8/b-ben A csapat játékosai egyszerre emelik fel a jelölőket a kvízkérdések megválaszolásakor, egy időben helyezik le a galacsinokat, és a kő-papír-olló is egyszerre zajlik.

Időkorlátos akció: A játékosok egy bizonyos időkereten belül kell elvégezzék az akciókat. Az S8/b-ben a játékosoknak 1 percük van a galacsinok elhelyezésére, és 1 percük felvenni a pozíciót a kő-papír-ollóhoz. Valamint egy kérdés megválaszolása nagyjából 20 másodperc.

Erők elosztása: A játékosok eldöntik, hogy a rendelkezésükre álló erőkből mennyi vesz részt az ütközetben, és hol. Vannak játékok, ahol a teljes hadierőt elveszíti a játékos, máshol csak egy részét. Az S8/b-ben a kő-papír-olló fázisban minél többen támadnak egy osztályt, annál valószínűbb, hogy megszerzik. A csapatnak el kell döntenie, hová mennyi embert csoportosít.

Győzelmi pontok a játék állása alapján: A játékosok a játék állása alapján kapnak pontokat. A játék állása változhat. Az S8/b-ben a játék állása fordulónként változik. A játék legutolsó állása dönt a pontozásról. A játék végén megszámloljuk, hogy melyik tartóban hány papírgalacsin van. Amelyik csapatnak több van, ők vitték azt az osztályt.

Rejtett és felfedett győzelmi pontok: Az S8/b-ben a jelenlegi állást mindenki látja, de nem tudhatja a másik csapat, hogy a következő körben hová és mennyi galacsint fog rakni a másik csapat, illetve hol akar majd harcolni.

Játékosok kiesése: A kő-papír-olló fázisában egy asztalnál csak egy nyertes csapat lehet. De a vesztesek nem esnek ki véglegesen, a következő kő-papír-olló fázisban ismét játszhatnak.

Meghatározott számú forduló A játék egy bizonyos számú forduló után véget ér. Az S8/b 4 fordulót követően ér véget.

Valószínűség befolyásolása: A játékosok befolyásolhatják valaminek a valószínűségét. Az S8/b esetében minél többen állnak egy asztalhoz a csapatok, annál valószínűbb, hogy nyernek a kő-papír-ollóban.

Változó felállítás: A játéknak van egy kezdeti állapota, ami változik a játék folyamán. Sok játékban az újrajátszhatóságot teszi lehetővé a változó felállítás. A játék üres tartókkal kezdődik, amelyek papírgalacsin tartalma a fordulók során folyamatosan változik.

Terület befolyásolás: A játékosok területeket birtokolhatnak, és a jelenlét mértékétől függ, hogy mennyi hasznuk lesz belőle. S8/b-ben tulajdonképpen a területfoglalás a győzelmi pontok alapja. Egy csapat akkor nyer meg egy osztályt, ha több papírgalacsint adott neki, mint a másik csapat.

Kő-papír-olló: Népszerű játékmekanika, már óvodában vagy alsó tagozaton is alkalmazható. Két személy egymással szemben áll, és egyszerre mutatnak az egyik kezükkel követ, papírt vagy ollót. A kő üti az ollót, a papír a követ, az olló a papírt. Az S8/b harc fázisában kell kő-papír-ollózni. A vesztes játékosoknak helyet kell foglalniuk, amíg minden asztalnál be nem fejeződik a harc. (Engelstein, Shalev 2020)

Kvízkérdések: Az eddig felsorolt játékmekanikák elsődleges feladatai 25-30 játékos mozgatása, a játék aktív tevékenységeinek megteremtése, valamint a játékelmény biztosítása voltak. A kvízkérdések játékmekanika az előbbieket mellett támogatja az összefoglaló típusú történelemóra céljait. Scott Nicholson szerint Az edukációs játékok fő hibája, hogy a kérdés-válasz modellen van a fő fókusz. Ugyanakkor ezeket a játékokat könnyű elkészíteni, és flexibilisek. Az edukációs játékokat a tananyaghoz való viszony alapján két részre osztja: a tananyag külső-és belső integrációján alapuló. Az előbbi a már meglévő tudásra fókuszál, nem új tananyagra, míg az utóbbi egy konkrét tananyagot épít bele a játékba. (Nicholson 2011) Úgy gondolom, egy összefoglaló órára a tananyag külső integrációján alapuló játékkal érdemes készülni, mert a diákok már nem tanulnak új anyagot. A kvízkérdések mechanikáját azért tettem bele a társasjátékba, mert ezek segítségével jobban rögzíthetők az információk, ami a megjegyzést segíti. „A megértés lehetetlen a leglényegesebb tények, fogalmak, összefüggések, törvényszerűségek megjegyzése nélkül.” (Katona, Sallai 2002: 220) Fontos, hogy a játékban nem elsődleges rögzítés történik, hanem befejező megszilárdítás. Az S8/b feleletválasztós kérdések formájában teszi próbára a játékosok tudását.

A kvízkérdések elsősorban a tesztelési hatás miatt támogatják a tanulást. Dunlosky és társai több tanulási technikát megvizsgáltak. Egyes technikák a tanulmány szerint nem hatékonyak, mint például az ismételt elolvasás, az aláhúzás és kiemelés, vagy az összegzés. Három olyan technikát találtak, amelyek valóban hatékonyak: gondolatterkép, elosztott tanulás, tesztelési hatás. A teszteket számonkérésre szokták használni, ugyanakkor tanulási szempontból rendkívül hatékonyak. A tesztelési hatás feleletválasztós- és rövid kifejtős kérdésekkel egyaránt működik.

Fontos, hogy ilyenkor nem az információ megtanulása, hanem az előhívása történik. (Dunlosky, Rawson, Marsh et al. 2013)

Az ebben a fejezetben felsorolt játékmechanikák elméletben lehetővé teszik, hogy megvalósuljanak az összefoglaló történelemóra céljai, valamint egy egész osztállyal játszható, aktív tevékenységekkel teli társasjáték fejleszthető ezeknek a felhasználásával. Ahhoz viszont, hogy a gyakorlatban is működőképes társasjátékot alkossunk, mindenképpen szükséges továbblépni a vízesés-modell következő szintjeire.

6.2.1.2.4. Vízesés modell - Megvalósítás

A játék kellékeit otthoni eszközökből állítottam össze:

10db tojástartó

4db papírgalacsintartó doboz

300db papírgalacsin

5db narancssárga zászló

5db szürke zászló

3db osztály jelölő lap

2db közösségi média jelölő lap

15db 1-es szavazólap

15db 2-es szavazólap

A papírgalacsinokat már nem használt jegyzetek és füzetlapok újrahasznosításával gyártottam. A játékhoz szintén szükséges egy osztályteremnyi nagyságú tér, illetve asztalok. Ez utóbbi tényezők már eleve adottak voltak a kutatás helyszínéül szolgáló teremben. A társasjáték kvízkérdéseit PowerPoint segítségével készítettem el, a Forradalmak kora témakör alapján. A kérdések a tesztjátékok során, és az élesben lefolytatott játék alatt is ki voltak vetítve. Az eszközök beszerzésével párhuzamosan megírtam a játékszabályt. A játék kellékeinek és a kvízkérdéseknek az elkészítése összesen két hetet vett igénybe.

6.2.1.2.5. Vízesés modell - Tesztelés

Minden társasjátékot többször tesztelnek a forgalomba hozatal előtt, hiszen egy szabálykönyv megléte még nem elég. A gyakorlat dönti el, megvalósulnak-e az elképzeléseink. „Megértik a játékosok, hogy mit kellene csinálniuk? Élvezik a játékot? Szeretnének vele újra játszani? Ezek a kérdések nem válaszolhatóak meg egy tervezői dokumentum megírásával, vagy néhány játékszabály és kellék megalkotásával.” (Salen, Zimmerman 2003b: 31)

Az S8/b-t két alkalommal teszteltem, aminél jóval többre lett volna szükség. A legfőbb hibákat ugyanakkor sikerült kiküszöbölni. Az egyik tesztelési alkalom felnőttekkel, a másik hatodikos-hetedikes gyerekekkel zajlott, nem iskolai környezetben. A kérdések témája értelemszerűen nem az általános iskolai történelemhez kötődött, hanem a csoportok érdeklődési köréhez. A hatodikos-hetedikes csoportnál cserkész-történelem, míg a felnőtteknél egy személy biográfiája volt a kérdések témája. A felnőtt csoport tesztelésénél bebizonyosodott, hogy a társasjáték valóban fiatalabb korúaknak lett tervezve, mivel a fő problémájuk a sok mozgás, leülés-felállás volt. A hatodikos-hetedikes csoport ellenben nagyon élvezte a mozgás részét a játéknak.

A játéktervezőnek azon is el kell gondolkodnia, mi történik akkor, ha egy játékos hibát követ el. Simon felállított egy modellt a hibázásra. Egy játéknak általában van egy ideális lépéssorozata, útvonala, amelyet követve a játékos győzhet. A rossz lépések eltérítenek a győzelemhez vezető útról. Egyes játékokban viszont, például a sakkban, beleférnek a hibák, amennyiben az ellenfél is hibázik. Ilyenkor az esélyek kiegyenlítődnek. (Gobet, De Voogt, Retschitzki 2004) A kizárólag tudáson alapuló játékoknál fennál a veszélye annak, hogy az erősebb csapat túl nagy előnyre tegyen szert. Ezért egy helyen, a harc fázisban szerencsefaktorot építettem be a játékba, bár ennek a mértékét befolyásolhatják a csapatok. Ez azért előnyös, mert ha az egyik csapat nagyon elrontotta a körét, a másik körben még van esélyük behozni a hátrányt. A legsikeresebb kereskedelembe forgalmazott játékokban egyébként jóval nagyobb a szerencsefaktor, mint egy hobbijátékban. A szerencsefaktor akkor is biztosítja a játékélményt, ha nagy a különbség a készségek között. (Engelstein, Shalev 2020: 208) A teszt során testközelből láthattam, milyen hatása van annak, amikor az egyik csapat hibázik. A tesztjátékok tapasztalatai alapján igyekeztem javítani a játékon, a karbantartás fázisban.

6.2.1.2.6. Vízés modell - Karbantartás

A vízés modell utolsó eleme a karbantartás. Ebben a fázisban a tesztelés tanulságait vontam le, és alakítottam a játékon. A tesztjátékok során kiderült, hogy túl nagy a szerencsefaktor, ezért csökkentettem ennek a mértékét, továbbá egyértelművé vált, hogy legalább egy osztályteremnyi nagyságú hely szükséges a játéknak.

Bármely játék esetében az alábbi kérdéseket kell feltenni: Megvalósítja a célját? Kiszolgálja a célcsoportját? Beváltja az ígétét? (Tihanyi 2022) Ezekre a kérdésekre csak részben lehet válasz adni a tesztelések alapján. Valódi válaszok az élesben történő játék, illetve a játékosok interjúi során keletkeznek.

6.2.1.3. Összegzés

A kutatás első fázisa, a játéktervezés nagyjából két hónapot vett igénybe. Ez idő alatt a vízés-modell minden szintjén teljesítettem a feladatokat. Először is, a követelmények szintjén megállapítottam, hogy a társasjátékkal egy általános iskolában, hatodikosokkal, 45 percen, egy összefoglaló típusú történelemórán fogunk játszani. A tervezés szintjén megvizsgáltam a Boardgamegeek top 1000-es listájába tartozó partijátékok játékmechanikáit, amelyeket alapul véve létrehoztam az S8/b társasjáték mechanikáinak kombinációját. Az S8/b játékmechanikái lehetővé teszik egy egész osztály mozgatását, aktív tevékenységeket idéznek elő a játékon belül, továbbá támogatják az összefoglaló típusú történelemóra céljait. A megvalósítás szintjén elkészültek a társasjáték kellékei és a játékszabály. A társasjáték tesztelése során levont tanulságokat a karbantartás szintjén építettem bele a játékba.

6.2.2. A társasjáték lejátékozása

Két fő oka volt annak, hogy általános iskolában végeztem a kutatást. Először is, általános iskolában szeretnék tanítani. Másodszor, bár az olvasott szakirodalom alapján középiskolában és a felsőoktatásban is szívesen fogadják, a társasjátékok leginkább az általános iskolai célokat támogatják.

A történelem kerettanterv szerint 5-8.évfolyamon a történelemtanításnak két fő célja van, a kulcskompetenciák és speciális készségek elsajátítása mellett: Megismerni a magyar és egyetemes történelem alapvető eseményeit, tényeit szereplőit, és felkelteni a kíváncsiságot és a tudásvágyat.

„Az egyes témák, tanítási módszerek és tanulói tevékenységek kiválasztása során mindig szem előtt kell tartani a tanulás élményszerűségének követelményét.” (23) Úgy gondolom, a társasjátékok lehetővé teszik az élményszerű tanulás megvalósulását. Quintilianus erre figyelmeztet, Fináczy Ernő fordításában: „Attól különösen óvakodni kell, hogy a gyermek a tanulmányokat, melyeket még nem szerethet, meg ne gyűlölje, és az egyszer tapasztalt keserűségtől a gyermekéveken túl is vissza ne rettenjen. Játék legyen a tanulás.” (Rigóczki 2016: 70-71)

A kutatás akkor lett volna teljes, ha több évfolyamot is meg tudok vizsgálni. Az erőforrásaim viszont csak egyetlen osztály részvételét tették lehetővé, ezért szelektálnom kellett. Az ötödikeseket véleményem szerint befolyásolhatja, hogy nemrég kerülnek át alsó tagozatról felső tagozatra, és még szokniuk kell az új rendszert. A nyolcadikosokat szintén nagy erővel befolyásolhatja a felvételi utáni időszak. Ezért úgy döntöttem, hogy hatodikos vagy hetedikos osztályok közül választok, mivel ők már elég időt töltöttek felső tagozaton, de még nem végzősök. A kutatásban részt vevő hatodikos osztály a szaktanár, Oláhné Molnár Dorottya ajánlása alapján került kiválasztásra.

A *Szavazz a 8/b-re!* társasjáték lejátszására a Péceli Integrált Oktatási Központ Általános Iskola és Gimnázium általános iskolai intézményegységében került sor, az egyik hatodikos osztályban. A szülők írásban, a gyerekek szóban kaptak tájékoztatást a kutatási projektről. A szülői beleegyező nyilatkozatokat, az intézményvezető engedélyét és az adatkezelési nyilatkozatokat időben megkaptam. A kutatásban való részvétel önkéntes volt, bárki dönthetett úgy, hogy nem szeretne játszani, illetve részt venni az interjúban. A kutatásban összesen 25-en vettek részt az osztályból. A társasjátékkal egy 2022. májusi összefoglaló történelemórán játszottak a gyerekek, melynek időpontját előre egyeztettem a szaktanárral.

A társasjáték lejátszása során minden rendben zajlott. A játékteret a szünetben készítettem elő, mivel a terem átrendezése, a kellékek felhelyezése, és a projektor beüzemelése 10-15 percet igényelt. Bár az előkészítést egyedül terveztem, a gyerekek már a szünetben odajöttek segíteni, így ezek a munkálatok pillanatok alatt elkészültek. A két csapat beosztását a gyerekekre bízam, mivel azt feltételeztem, hogy ilyen nagy létszámú csoportoknál nagyjából egyenlően oszlanak majd el a különböző tudású-és képességű tanulók. Ez a feltevés végül igazolódott, mivel a

kérdésekre nagyjából ugyanolyan jól válaszolt mindkét csapat. A játékban így nem a tudás, hanem a taktika és a szerencse döntött végül.

A tanulók hamar belerázódtak a játékba, minden körben egyre több tényezőt vettek figyelembe. A kvízkérdéseket projektor segítségével vetítettem ki. A játék végig dinamikusan zajlott, a gyerekek láthatóan élvezték a társast. Fegyelmezési problémák nem voltak. A társasjáték szabálymagyarázattal együtt belefért a 45 percbe. A győztes csapat csokit kapott jutalmul, melyet végül megosztottak a vesztes csapat tagjaival is. A társasjáték során végig jelen volt Oláhné Molnár Dorottya, az osztály történelemtanára, aki mindenben támogatást nyújtott. Bár játékvezetőként nem tudtam kizárólag a gyerekek megfigyelésére koncentrálni, három dolog világosan kirajzolódott a játék során: 1. A gyerekek élvezték a játékot. 2. A többség szinte minden kérdésre helyesen válaszolt, valamint utalásokat tettek azokra az órákra, ahol tanulták a kérdésben szereplő információt. Pl. „Jaj, ezt már tudom!” „Emlékszel?” 3. A második fordulótól kezdve a csapattagok egyre többet kommunikáltak egymással.

A társasjáték lejátzásának folyamatáról nem készült dokumentáció vagy felvétel, de a jövőben mindenképpen szeretnék egy olyan kutatást végezni, ahol kamerák segítségével rögzíthetem a játék mozzanatait.

A társasjátékot követően fókuszcsoportos interjút készítettem a gyerekekkel, 6-7 fős csoportokban.

6.2.3. Fókuszcsoportos interjú

Azért választottam a kvalitatív, fókuszcsoportos interjút, mert úgy gondolom, hogy a témám nehezen megfogható jelenséget vizsgál különböző szereplők nézőpontjából, egyidejűleg. (Corbin, Strauss 2015: 16-18) Szerettem volna továbbá hallani a diákok személyes véleményét arról, hogy mi az, ami tetszett nekik a játékban, vagy mi motiválja őket a történelemtanulásban. Leendő történelemtanárként fontosnak tartom megismerni a tanulók gondolatait a különböző tanítási-tanulási módszerekkel és eszközökkel kapcsolatban, ezért fókuszcsoportos interjút alkalmaztam.

Az interjúk 4db 6-7 fős csoportban zajlottak, a társasjáték lejátzásának napján, és a következő két napon. Az első csapattal rögtön a társasjáték után elkészítettem az interjút. Mindenki, aki játszott a társasjátékkal, részt vett az interjúban is.

Az interjúról a szülői-és intézményvezetői belegyező nyilatkozatban megfelelő tájékoztatást kaptak az érintettek, akik hozzájárultak az adatkezeléshez is.

Az interjúkról hangfelvételek készültek. A résztvevők személyes adatai nem szerepelnek az interjúban, mindegyik megszólaló saját számkódot kapott. A hangfelvételek jelszóval védett külső tárolón lettek elhelyezve.

A félig strukturált kérdőív lehetőséget biztosított számomra más kérdések feltevésére is, a beszélgetés irányától függően. A kérdőív a mellékletekben található.

A válaszokat befolyásolhatta, hogy nem egy napon került lebonyolításra az összes interjú. Az utolsó csapat két nappal később került sorra, mint az első. Ugyanakkor az első és az utolsó csapat válaszai nem tértek el lényegesen.

A 4 interjú során összesen 1 óra 17 perc hanganyag és 30 oldal átirat született.

Az interjúkat követően többször elolvastam az átiratot. Az adatokból nyílt kódolással fogalmakat alakítottam ki, amelyeket kategóriákba rendeztem. Végül, a kategóriák kijelölték a főbb témákat. A kódolás során igyekeztem összegyűjteni azokat a fogalmakat, amelyek a hipotéziseimhez kapcsolódnak. Összesen 21 kategória és 7 téma született, ahogyan a mellékletekben található 4. számú táblázat is mutatja.

6.3. Eredmények

Az interjúkra általánosan jellemző volt a felszabadultság, a jókedv és a nevetés. Nem kellett jégtörő kérdéseket feltenni ahhoz, hogy a kommunikáció beinduljon. Ez valószínűleg annak is köszönhető, hogy mivel én vezettem a társasjátékot, egyrészt megismertek, másrészt pozitív élmények kapcsolódtak a közös tevékenységünkhöz. Az is előfordult, hogy egy konkrét baráti társaság jött el az interjúra, mivel a gyerekek maguk dönthették el a csapatbeosztást.

A gyerekek különösen élvezték a számkódok kiosztását. Időnként eltévesztették a számukat, ami szintén nevetésre adott okot.

Végül, szeretném megjegyezni, hogy a csoportnyomás, illetve a személyem befolyásolhatta a válaszokat, hiszen a játékot is én vezettem le.

6.3.1. Társasjátékozási szokások

A kérdések egyik köre a társasjátékozási szokásokat érintette. Pl. Szoktál társasjátékozni? Ha igen, milyen gyakran? Vannak kedvenc társasjátékaid?

Az interjúkból kiderült, hogy a kép rendkívül vegyes. Egyesek nagyon szeretnek társasjátékozni, és rendszeresen szoktak. „Nagyon sokat szoktunk társasozni, nagyszülőkkel is, unokatestvérekkel is. Ja, és barátokkal is.” Mások ritkán, vagy egyáltalán nem játszanak társasjátékokkal.

Az is kiderült, hogy a társasjátékozás általában családi kikapcsolódást vagy barátokkal együtt töltött időt jelent: testvérrel, nagyszülőkkel, unokatestvérekkel, barátokkal szoktak játszani.

Nagyrészt hétvégén, esős napokon, illetve nagyobb iskolai szünetekben társasjátékoznak.

Kedvenc játékok, melyeket megemlítettek: Uno, Monopoly, Gazdálkodj Okosan, sakk, Cluedo, Labirintus.

A gyerekek egy részénél tehát a társasjátékozás a szabadidős tevékenység része, míg mások nem szoktak társasozni.

6.3.2. Társasjáték az iskolában

A kérdések egy másik csoportja arra vonatkozott, hogy milyen tapasztalataik vannak a gyerekeknek a tanórai keretek között történő társasjátékozásban. Pl. Játszottál valaha társasjátékkal órán? Ha igen, milyen órákon?

A diákok több tantárgyat is megemlítenek, ahol játszottak: történelem, nyelvtan, angol. „Emelt angolon a századik óránál mindig társasozunk.”

Valaki arra emlékezett, hogy alsóban társasoztak, de tanórán kívül. „Még alsóban napköziben lent a tesi teremben házi feladat írás után lementem, lementünk, és sakkoztam a barátaimmal. A régi szép idők.” „Ugye ugyanúgy alsóban, mikor ugye voltak szabadidők, akkor lehetett társasozni sok mindennel.”

Néhányan bizonytalanok voltak a társasjáték fogalmában. „Kahootoztunk!... Az nem tudom, mennyire társasjáték.” „Általában nyelvtanórán szoktunk néha, már ha az akasztófázás és az ilyesmi játéknak számítanak, akkor szoktunk.”

Valaki megemlítette, hogy az előző iskolájában játszott társasjátékkal órán.

Más szerint „Soha életünkben az iskolában még nem játszottunk társasjátékkal, csak a könyvből tanulunk, tanulunk, tanulunk, és holnap dolgozat.”

A diákok elmondása alapján úgy tűnik, hogy elvértve előfordulnak társasjátékok tanórán, de néha nem egyértelmű, mi számít annak. A társasjátékok több gyereknél nosztalgiát ébresztettek az alsó tagozatos évek iránt, ami azt jelenti, hogy 1-4. osztályban gyakrabban játszottak, de akkor sem órán, hanem napköziben.

6.3.3 A társasjáték és a tanulás támogatása

Arra is kíváncsi voltam, mit gondolnak a gyerekek arról, segíthetik-e a társasjátékok a tanulást.

Az egyik tanuló a társasjátékok általános műveltséget növelő hatásáról beszélt, és a Honfoglalót hozta fel példának. Egy másik tanuló a pénzügyi kultúrát és a Monopolyt kapcsolta össze. Ez a játék szerinte megtanít arra, hogyan oszthatjuk be a pénzünket. Valaki említette a problémamegoldó készségek fejlesztését: „...szerintem is segítenek, mert például a logikai játékok, amikben meg kell oldani egy problémát, az segít.” Megemlítették a csapatmunkát is: „Meg ugye hogyha ilyen csapatmunkás játék, megtanultok összedolgozni, együtt játszani, és úgy sokkal jobb lesz utána.”

Néhányuk szerint a tananyagot is könnyen el lehet sajátítani egy társasjáték segítségével: „Szerintem segítheti, mert sokkal egyszerűbben, gyorsabban és könnyebben meg lehet tanulni, minthogyha a könyvből kéne megtanulni” A tananyag „...mindenkinek sokkal könnyebben belemegy a fejébe.” „Nyilván sokkal jobb, hogyha nem csak egész órán írunk, meg nézzük a könyvet, meg olvasunk, hanem közben társasjátékozunk, és közben ugyanúgy tanulunk.”

A társasjátékozásra viszont nem tekintettek kizárólagos tanítási-tanulási módszerként: „Én így is meg vagyok elégedve az órával, mert Dóra néni jól magyaráz. Igazából jó lenne az is, hogyha így tanulnánk, de nekem úgy is jó, ahogy most.” Erre reagált egy másik diák: „Csak néha azért kellene a társasjáték, mert hogy legyen változatos.”

Ezek szerint a diákoknak van elképzelése arról, hogy a társasjátékok támogathatják a tanulást. Egyrészt fejleszthetnek különböző készségeket, mint például a problémamegoldást vagy a hatékonyabb csapatmunkát. Másrészt megemlítették egyes társasjátékok pozitív hatását az általános műveltség vagy a pénzügyi kultúra területein. Szerintük a tananyag hatékony elsajátítása sem lehetetlen társasjátékokon keresztül. Ugyanakkor nem akarják leváltani a többi tanulási-tanítási módszert a társasjátékozás javára. A társasjátékot inkább tanórai változatosságot segítő eszközként látják.

6.3.4. Az S8/b társasjáték és a játékélmény

Ennél a témánál három fő kérdésre kerestem a választ az S8/b társasjátékkal kapcsolatban: Élvezted a játékot? Játszanál vele újra? Mi az, ami tetszett a játékban, és mi az, ami nem?

A játék élvezetére vonatkozó kérdés egyszerűnek tűnik, pedig ez legitimál bármely játékot. A kérdés jelentőségét segít megérteni az MDA rendszer szemléletmódja. Az MDA mozaikszava az angol Mechanics, Dynamics, Aesthetics szavakat rejti. Magyarul: Mechanika, Dinamika, Esztétika. A játékmechanikák a játék alapelemei, az adatmegjelenítés és algoritmusok szintje. A játékmechanikák támogatják a dinamikát. A dinamika nem más, mint a játékmechanikák működés közben. A dinamika célja, hogy megteremtse az esztétikát. Az esztétika a rendszer legfelső szintje, amikor a játékos élvezi a játékot. Ahhoz, hogy az esztétika megvalósuljon, a játékot a mechanika és a dinamika elemi szintjein keresztül kell felépíteni. A játék élvezete tehát visszaigazolása annak, hogy a társasjátékot megfelelően építettük fel. (Hunicke, Leblanc, Zubek 2004)

Aczél Zoltán így áll hozzá a kérdéshez: „A lényeg a sorrend: első a játékélmény, és csak ezután következhet a tanulás. Az igazi játék úgy fejleszt, hogy a játékosnak eszébe sem jut fejlődni. Sőt, az igazi játékban vannak olyan pillanatok, amikor a játékos még győzni sem akar feltétlenül. Legalábbis jobban motiválja a játék ötletének a felfedezése és a játék élménye, mint a játék céljának az elérése.” (Aczél 2015) A játék élvezete minden további hatásnak az előfeltétele.

Kiss Tibor szerint egy társasjáték sikerességét egyetlen objektív szempont alapján lehet mérni: Akarnak-e vele még egyszer játszani, vagy nem. (Kiss 2022)

Mind a 19 tanuló, aki nyilatkozott ebben a kérdésben, azt mondta, szeretne még játszani ezzel a társasjátékkal. „Nekem tetszett, ezért szeretnék még játszani.” „Én is szívesen játszanék vele, és megmutatnám a testvéremnek és a többi barátomnak is.” „Én nagyon szeretném, hogyha belekerülne az üzletekbe vagy a boltokba, mert szerintem én játszanánk ezzel otthon a szüleimmel vagy bárkivel, barátaimmal.” „Vagy tízmilliószor is újra játszánám ezt a játékot.” „De kár, hogy nem volt visszavágó, mert hát nekem nagyon tetszett.” „Én minden nap örülnék, ha lenne ilyen játék, mert így nagyon élvezetes a történelem.”

Az egyik diák kiemelte, hogy jó kérdések voltak, egy másiknak a kő-papír-olló játékmekanika nyerte el a tetszését: „Ha jó választ adtál, akkor utána egy hajóba kellett berakni a papírgalacsinokat, amiket gyűjtöttél, és utána pedig kőpapír-ollóval kellett ezt megnyerni.”

A gyerekek megfogalmaztak olyan dolgokat is, amelyek nem tetszettek a játékban. Egyikük elmondta, hogy sok minden a csapattársakon múlt. Valakit idegesített a másik csapat ünneplése, amikor nyertek kő-papír-ollóban: „És az idegesített nagyon, hogy a többiek mindig így elkezdtek táncolni, meg ott menőztek, hogy ők győztek, és annyira idegesítő volt.” Volt, aki arról nyilatkozott, hogy a szerencsefaktor többet számított, mint a tudás. „Igazából ők nem történelemből nyertek, hanem jó helyre rakták a gurigákat.” „...hogya valaki legyőzött téged kő-papír-ollóban, akkor máris elbuktad azt, amit megnyertél.” Néhányan megpróbáltak csalni: „Nekem tetszett a játék, csak páran a kő-papír-ollónál csaltak, de egyébként jó volt.”

Az interjúkból kiderült, hogy a gyerekek élvezték a játékot, és szeretnének vele még játszani. Ezek a válaszok megerősítik azt a megfigyelésemet, hogy a gyerekek végig aktívan részt vettek a játékban. Játéktervezői szempontból nagyon hasznosnak ítélem, hogy elmondták azokat a dolgokat is, amelyek nem tetszettek nekik a játékban, mert így lehetőség van a további fejlesztésekre. A szerencsefaktorot például tovább fogom csökkenteni.

6.3.5. A történelemtanulás motivációi

Mielőtt megvizsgáltam az S8/b társasjáték hatását az otthoni tanulásra, megkérdeztem a gyerekektől, hogy szoktak-e történelmet tanulni, és mi motiválja őket erre.

A tanulási motivációnak több szintje létezik:

Beépült (internalizált) motiváció: A tanulás kötelesség.

Belső (intrinzik): A diák azért tanul, mert érdekli a tananyag.

Elsajátítási motiváció: A motiváció a saját kompetenciák fejlesztésén alapul.

Külső (extrinzik) motiváció: A tanulást külső tényezők, például szülők, jegyek, dolgozatok, jutalmak, osztálytársak motiválják.

Presztízsmotiváció: Külső szituációk, pl. versenyhelyzetek, és belső énérvényesítés a motiváló erő. (Réthy 2003: 188-189)

Az interjúk elemzése során sikerült elkülönítenem több motivációs szintet.

A diákok egy nagyobb csoportját külső motiváció hajtja: „Hogyha megtanulom, én akkor mehetek edzeni.” „Engem az motivál igazából, hogy mindenből legyek kitűnő...hogy semmiből ne legyek négyes.” „Az ötös.” „Meg akarom év végére tartani a szín ötösömet.” „Azért kell történelmet tanulnom, hogy jó jegyeim legyenek, de amúgy annyira nem szerettem tanulni a történelmet.” „Én szoktam tanulni ilyen bejelentett dolgozatokra vagy témazárókra.” „Én otthon nem szoktam tanulni, csak hogyha kifejezetten kijelentik, hogy dolgozat lesz.” „Engem anyáék általában meg szoktak kérni...” „Mert különben hülye maradsz, igen, és kukás leszel. Nekem ez a motiváció.”

Valakit az elsajátítási motiváció vesz rá a történelemtanulásra: „Engem igazából az motivál, hogy...okosabb leszek, és többet fogok tudni igazából, meg hogyha igazából többet tudsz, akkor sokkal több mindent érhetsz el az életben is.”

Volt olyan tanuló is, aki számára presztízskérdés a történelemtanulás: „Én azért szoktam történelmet tanulni, mert a legjobbat...le akarom pipálni.”

Voltak olyanok is, akiket semmi nem motivál: „Engem nem motivál semmi, rám kényszerítik.” „Én nem szoktam, mert én nem szeretem ezt a tantárgyat.”

Végül, a diákok egy másik nagyobb csoportjánál a belső motiváció iránymutató: „Igazából én szeretek történelmet tanulni, mert számomra ez izgalmas.” „Én szeretem a történelmet, nagyon jó is vagyok benne.” „Én nagyon szeretem a történetet, mert engem érdekelnek ezek a dolgok, hogy mi történt a múltban.”

A kérdésre adott válaszokból megállapítható, hogy a diákokat különböző motivációs szintek befolyásolják a történelemtanulásra. Alapvetően két nagy csoport különíthető el: azok, akik külső motiváció miatt tanulnak történelmet, és azok, akiket belső motiváció, a tantárgy szeretete hajt. A kérdésre határozott válaszokat adtak a tanulók, melyek alapján úgy gondolom, hogy ezek a motivációs szintek hosszú ideje formálják a hozzáállásukat a történelemtanulás iránt.

6.3.6. Az S8/b társasjáték hatása az otthoni történelemtanulásra

A történelemtanulás motivációinak megismerése után arról érdeklődtem, átnézték-e otthon a gyerekek a tananyagot kifejezetten a társasjátékos órára. Az óra előtt a gyerekek nem ismerték az

S8/b játékszabályait, csak arról kaptak tájékoztatást, hogy aki átnézi a forradalmak kora témakört, jó esélyekkel indulhat. Ezzel a kérdéssel az S8/b társasjátékot, mint külső motivációt befolyásoló eszközt mértem. A célcsoport tehát elsősorban a külső motivációval rendelkezők népes tábora volt.

Mindössze egyetlen diák mondta, hogy átnézte az anyagot. A többiek arról nyilatkoztak, hogy nem foglalkoztak a témakörrel. „Én nem foglalkoztam kicsit se vele.” „Én őszinte legyek, nem nagyon tanultam. Tehát bevallom. Úgy nem érdekelt.”

Rendkívül érdekesnek tartottam, hogy a tanulók többsége megindokolta, miért nem tanult. A válaszok alapján három csoportot alkottam.

Az első csoportba azok a tanulók tartoznak, akik indoklásuk szerint nem szoktak tanulni. „Én nem néztem át, mert soha nem tanulok.” „Nem tanultam én sem, mert általában nem szoktam.”

A második csoportba azok tartoznak, akik rendszeresen szoktak tanulni. „Ez most egy kicsit stréber megszólalás lesz. De mivel én nagyon szeretem a történelmet, mindig megtanulom, ezért igazából nem néztem át, hanem megtanultam. Még egy pár héttel ezelőtt.” „Én egyszer se néztem át, mert egyszer megtanultam, és nekem annyi elég volt, hogy megjegyezzem.”

Végül, a harmadik csoportot azok a diákok alkotják, akik órán jegyzik meg a tanultakat. „Hát, őszintén bevallom, én is csak úgy nagyjából átolvastam az összefoglalást, amit vettünk, de viszont én ugye órákon is nagyon odafigyeltem, úgyhogy én így jegyeztem meg a dolgokat.” „Én sem szoktam tanulni, de az órán én meg szoktam jegyezni, tehát igazából a legnehezebb az az volt, hogy melyik a francia himnusz.” „Én nem szoktam átnézni semmit, hanem én órán sok mindent megjegyzek.”

Az interjúban elhangzott válaszokat összegezve nem jelenthető ki egyértelműen, hogy az S8/b társasjáték működik-e külső motivációt befolyásoló eszközként. A probléma szétfeszíti ennek a kutatásnak a kereteit. Egyrészt, egy alkalom nem mérvadó ebben a kérdésben. Érdeemes lenne hosszabb időn keresztül, akár egy egész tanéven át mérni a játék hatását. Jövőbeni terveim között szerepel, hogy a hosszú gyakorlatom során egy éven keresztül mindegyik összefoglaló órán játszani fogunk, és akkor újra megvizsgálom, változik-e az otthoni tanulás mértéke. Másrészt a gyerekek egyáltalán nem ismerték az S8/b társasjátékot, nem tudták, mire számítsanak. Az is bonyolítja a helyzetet, hogy sok diák nem tanul otthon, mert már órán megjegyzik a tananyagot. Más diákoknak azért nincs szüksége külső motivációs eszközökre, mert szeretik a tantárgyat, és

rendszeresen készülnek. Ennek a kérdésnek a megválaszolásához tehát komplexebb és hosszabb kutatás szükséges.

6.3.7. Az S8/b társasjáték és a történelemtanulás támogatása

A kvízkérdések mechanikát azért tettem bele a játékba, hogy ezen keresztül megvalósuljon a hatékony tanulási módszernek számító tesztelési hatás. Megkérdeztem a diákokat, segített-e a játék átismételni az aktuális történelem tananyagot.

A kérdésre válaszoló 14 tanuló nagy egyetértéssel nyilatkozott a társasjáték tanulást segítő hatásáról: „Nekem sokat segített ebben.” „Szerintem igen, segített, hogy jobban benne maradt a fejünkben, hogyha lesz ilyen kérdés vagy feladat.” „Megmaradtak bennem az események és ezáltal volt könnyebb megjegyezni a tananyagot.” „Nekem nagyon tetszett. Tök jó volt minden, tök jó kérdések voltak, könnyebben megy ez a tananyag.”

Többen kiemelték, hogy a játék azért is segített, mert rögzültek azok az információk, amelyekre nem emlékeztek, vagy amelyeket nem tanultak meg. „Az összes tézé előtti órán csinálhatnánk ezt, mert nekem most így sokkal jobban megrögződött, és amit nem tudtam, azt is megtanultam.” „De mivel volt, amire nem tudtam a választ, ezért azt már így megtanultam.” „Volt, amikor tippeltem is, és egy rossz is volt, és azt már meg is tanultam. Tehát, hogy erre is tökéletes volt.” „Én mondtam az elején, hogy én nem tanultam erre, és ez pont tökéletes volt, hogy valamilyen szinten átvegyem ezeket a tananyagokat, és most már a tézénél sokkal könnyebb dolgom is lesz megtanulni, mint hogyha nem lett volna ez a játék.”

A válaszaikban sokan említették a *megtanulni*, *ismétlés*, *megmaradt*, *megjegyzés* kulcsszavakat. Ezek alapján a diákok úgy gondolták, hogy a játék segítette őket a tananyag átismétlésében.

Az egyik tanuló szerint a társasjátéknak egyéb képességfejlesztő hatása is van: „Én nehéz játéknak tartom, mert ugye itt olyan csapatmunka kell a harcoknál, hogy minél többen álltok egyhez, annál könnyebb lesz megszerezni, és így a taktikai képességeket is tudja fejleszteni, nem csak a tanulást.”

Érdekesség, hogy az otthoni készülés hiányának ellenére - leszámítva azokat, akiknek nincs rá szüksége - szinte minden kérdésre tudták a választ. Valamelyik tanuló meg is jegyezte: „A játék előtt nem néztem át a tanulnivalót, de valahogy meglepően így is jól ment.” Az egyik magyarázatot a feleletválasztós kérdésekben lehetne keresni. Mivel 2 lehetőség közül választhattak, a játékosoknak 50% esélye volt eltalálni valamelyiket. A játékban viszont összesen 32 kérdést tettem

fel, ami azt jelenti, hogy csak tippeléssel rendkívül kevés esélye van a játékosnak egy jó sorozat elérésére, még akkor is, ha csak kettő közül lehet választani. Egy másik magyarázat, hogy a gyerekek képesek voltak előhívni azokat az információkat, amelyeket a korábbi órákon tanultak. Ezek szerint a szaktanár jó munkát végzett az ismeretátadó-és feldolgozó órákon, a tesztelési hatás így működésbe léphetett.

A játék közbeni megfigyeléseim és a tanulók válaszai alapján úgy tűnik, hogy működött a tesztelési hatás a kvízkérdéseken keresztül, ami által megvalósult a történelemtanulás támogatása az összefoglaló órán. A diákok a társasjáték segítségével átismételték a tananyagot, és rögzültek azok az információk is, amelyeket nem tanultak meg.

6.4. Következtetések

1. A megfelelő módon tervezett társasjátékok támogatják a történelemtanítás-és tanulás folyamatát általános iskolában.

Az S8/b társasjáték a kvízkérdések játékmechanikán keresztül megvalósítja a hatékony tanulási módszernek számító tesztelési hatást. A tesztelési hatás miatt teljesülnek az összefoglaló típusú történelemóra céljai: a történelmi ismeretek átismétlése, és rögzítése. Az interjúban a tanulók is megfogalmazták, hogy szerintük a társasjáték segítette őket a tananyag átismétlésében. Abban az esetben tehát, ha a játékmechanikák támogatják a tanulás-tanítás céljait, a társasjátékokat fel lehet használni oktatási segédeszközként az általános iskolai történelemoktatásban.

2. A megfelelő módon tervezett társasjátékok aktív részvételre ösztönzik a diákokat történelemórán.

Az S8/b társasjátékot felépítő játékmechanikák számtalan aktív tevékenységet idéznek elő, például: kommunikáció, döntéshozatal, mozgás, kérdések megválaszolása. Az interjúban a diákok egyöntetűen kijelentették, hogy élvezték a játékot, és szeretnének még vele játszani. Illetve elmondták, mi tetszett nekik a játékban, és mi nem. Ez azt jelenti, hogy aktívan részt vettek a társasjátékban, és ezáltal az órán is. A tanulói aktivitásnak köszönhetően a játékélmény mellett a társasjáték tanulást segítő hatása is működésbe lépett. Az aktivitás nem korlátozódott bizonyos csoportokra vagy egyénekre, mivel a játékkal az egész osztály egyszerre játszott. A társasjátékok tehát megvalósíthatják a diákok tanórai aktivitását, amennyiben rendelkeznek az ehhez szükséges játékmechanikákkal.

3. A társasjátékok motiválják a diákokat az otthoni történelemtanulásra.

Az interjúból kiderül, hogy a diákokat különböző motivációs szintek befolyásolják a történelemtanulásra. A két legnagyobb csoportot a belső-, illetve a külső motivációval rendelkező diákok alkotják. Az interjúban arra is fény derül, hogy a gyerekek nem készültek külön a társasjáték kérdéseinek alapjául szolgáló tananyagból az összefoglaló órára. A jelen kutatás alapján mégsem adható egyértelmű válasz arra, hogy a társasjátékok működnek-e külső motivációt befolyásoló eszközként. Egyrészt a gyerekek nem ismerték az S8/b társasjátékot az összefoglaló óra előtt. Másrészt a társasjátékkal egyetlen alkalommal játszottak, nem egy hosszabb perióduson keresztül. Ráadásul az interjúban sokan említették, hogy nincs szükségük otthoni tanulásra, mert már órán megjegyzik a tananyagot, ami további nehézségeket okoz. Ennek a problémának a vizsgálatához tehát ez a kutatás túl szűk. A terveim között szerepel egy hosszabb és komplexebb kutatás, melyet a gyakorlataim alatt szeretnék elvégezni.

4. A partijátékokban alkalmazott játékmechanikák segítségével egy egész osztályt be lehet vonni ugyanabba a társasjátékba.

Az S8/b társasjáték olyan, partijátékokban is alkalmazott mechanikák kombinációit tartalmazza, ami lehetővé teszi, hogy egy egész osztály (25-30 fő) egyszerre játszhasson. A megfelelő játékmechanikák alkalmazása céljából számos partijátékot vizsgáltam meg. Az interjúból kiderül, hogy a diákok élvezték a játékot, és szeretnék vele még játszani. A játékban tehát az egész osztály aktívan részt vett. Ez azt jelenti, hogy a kísérlet sikeresnek bizonyult, a játékmechanikák valóban biztosították a játékélményt egyszerre 25 tanulónak.

6.5. További felhasználás

A kutatásom eredményeit ajánlom azoknak a tanároknak, akik érdeklődnek az edukációs játékfejlesztés iránt, és az egész osztályt be szeretnék vonni a játékba. Ajánlom továbbá a kutatást azoknak a játéktervezőknek, akik egész osztályok számára készítenének társasjátékot. Bár a játékmechanikákon van még fejleszteni való, úgy gondolom, további játékfejlesztésekkel sikerülhet még hatékonyabb kombinációkat létrehozni. Végül, mivel az S8/b társasjáték összefoglaló órára készült, bármely olyan tantárgynál alkalmazható, ahol konkrét információk ismételtesére van szükség a tanuláshoz.

7. Bibliográfia

- Aczél Zoltán 2015. A társasjáték-pedagógia filozófiája. *Taní-tani Online*. https://www.tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja (2022. szeptember 15)
- Allery, Lynne 2014. How to Make Use of Educational Games. *Education for Primary Care* 25: 65–6.
- Antal Zoltán Péter 2022. *Tanmenet Játék és Matematika*.
- Barbarics Márta - Rózsahegyiné Vásárhelyi Éva - Wintsche Gergely 2019. *A játékok fejlesztő hatása*. Eötvös Loránd Tudományegyetem. Budapest.
- Bödecs Pál 2021. *Gamifikáció az irodalomórán: A Mecénátus módszer kidolgozása és alkalmazása*. OTDK-dolgozat.
- Baker, Brandon 2020. Gaming as a teaching tool. *PennToday*. <https://penntoday.upenn.edu/news/gaming-teaching-tool> (2022.10.01.)
- Báthory Zoltán 2000. *Tanulók, iskolák – különbségek: Egy differenciális tanításelmélet vázlata*. OKKER Oktatási Kiadó. Budapest.
- Boghian, Ioana – Cojocariu, Venera-Mihaela – Popescu, Carmen Violeta – Măță, Liliana 2019. Game-based learning. Using board games in adult education. *Journal of educational Sciences & Psychology* 9: 51-57.
- Borsodi Csilla Noémi 2016. Szubjektív sikerek vagy minikudarcok?. *Taní-tani Online*. https://www.tani-tani.info/szubjektiv_sikerek (2022.09.08.)
- Carmichael, Kevin 2016. Game Basics: Mechanics. *Dancing Giant Games*. <https://www.dancinggiantgames.com/blog/game-basics-mechanics> (2022.10.15.)
- Casas, Gerard Faig 2020. *The role of board games in EFL teaching to Young learners*. Szakdolgozat.
- Comenius, Johan-Amos 1657. Schola Ludus (ford. Bollók János). In: Földy Ferenc (szerk.) *Bibliotheca Comeniana* 7. Magyar Comenius Társaság. Sárospatak. 92-109.

- Corbeil, Pierre - Laveault, Dany 2011. Validity of a Simulation Game as a Method for History Teaching. *Simulation & Gaming* 42: 462–475.
- Corbin, Juliet – Strauss, Anselm 2015. *A kvalitatív kutatás alapjai* (ford. Ehmann Bea). L'Harmattan -Simmelweis Egyetem EKK MHI - SAGE Publications.
- Csempesz Péter 2016. Mentortársas és Rendszerhiba. *Taní-tani Online*. https://www.tani-tani.info/mentortarsas_es_rendszerhiba (2022.09.08.)
- Csíkszentmihályi Mihály 1991. *FLOW: Az áramlat: A tökéletes élmény pszichológiája* (ford.: Legéndyné Szabó Edit). Akadémiai Kiadó. Budapest.
- Csókás Adrienn 2019. Házi feladat helyett élménypedagógia. *Új Köznevelés* 75: 39-43.
- Dávid Péter 2020. Társasjáték az osztályteremben. *Taní-tani Online*. https://www.tani-tani.info/tarsasjatek_az_osztalyteremben (2022.szeptember 10.)
- Dunlosky, John – Rawson, Katherine A. – Marsh, Elizabeth J. – Nathan, Mitchell J. – Willingham, Daniel T. 2013. Improving Students' Learning With Effective Learning Techniques: Promising Directions From Cognitive and Educational Psychology. *Psychol Sci Public Interest* 14: 4-58.
- Engelstein, Geoffrey – Shalev, Isaac 2020. *Building Blocks of Tabletop Game Design*. CRC Press.
- Faidutti, Bruno 2013. Jeu et éducation. *Les jeux de société de Bruno Faidutti*. <https://faidutti.com/blog/blog/2013/07/10/jeu-et-education-games-and-education/> (2022.12.14.)
- Falus Iván 2003. Az oktatás stratégiai és módszerei. In: Falus Iván (szerk.) *Didaktika - Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz*. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest. 202-249.
- Foucrier, Delphine 2018. *L'utilisation du jeu pour apprendre en classe d'Histoire, de Géographie et d'Enseignement Moral et Civique*. Szakdolgozat.
- Gajdó Ágnes 2005. Kártyázzunk nyelvtanórán!. *Új Pedagógiai Szemle* 55: 115-121.
- Golnhofer Erzsébet 2003. A tanuló. In: Falus Iván (szerk.) *Didaktika - Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz*. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest. 38-56.

- Gobet, Fernand – De Voogt, Alex – Retschitzki, Jean 2004. *The psychology of board games*. Psychology Press. Hove.
- Engelstein, Geoffrey – Shalev, Isaac 2020. *Building Blocks of Tabletop Game Design*. CRC Press.
- Hebert, Scott 2017. *Press Start to Begin*.
- Higgins, Mark – McFeetors Janelle 2019. Board Games as Play-full Pedagogical Pivots. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies* 17: 90-110.
- Hoy, Benjamin 2018. Teaching History With Custom-Built Board Games. *Simulation & Gaming* 49: 115-133.
- Huizinga, Johan 1990. *Homo Ludens*. Universum Kiadó. Szeged. (ford. Máthé Klára)
- Hunicke, Robin - Leblanc, Marc G. - Zubek, Robert 2004. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* 4.
- Indri Dániel 2017. Kaleidoszkóp. *Új Köznevelés* 73: 42-43.
- Indri Dániel 2019. Óralátogatás az EKE gyakorlóiskolájában. *Új Köznevelés* 75: 46-48.
- Iuliana, Marchis - Juhász Anna 2020. Board-games in the primary classroom: teachers' practice and opinion. *INTED2020 Proceedings* 7573-7582.
- Jesztl József - Lencse Máté 2018. *Társasjáték-pedagógia*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány. Budapest.
- K. Nagy Emese 2014. *Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal*. Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége.
- K. Nagy Emese 2015. *KIP-könyv*. Miskolci Egyetemi Kiadó.
- Katona András – Sallai József 2002. *A történelem tanítása*. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest.
- Kee, Kevin - Graham, Shawn - Dunae, Pat - Lutz, John - Large, Andrew - Blondeau, Michel – Clare, Mike 2009. Towards a Theory of Good History Through Gaming. *The Canadian Historical Review* 90: 303-326.

Király Orsolya - Urbán Róbert - Griffiths, Mark - Ágoston Csilla - Nagygyörgy Katalin - Kökönyei Gyöngyi - Demetrovics Zsolt 2015. The Mediating Effect of Gaming Motivation Between Psychiatric Symptoms and Problematic Online Gaming: An Online Survey. *Journal of Medical Internet Research* 17.

Kiss Tibor 2022. A szerepjáték rendszerek problémáiról. In: Lippai Edit – Ferenci László *Előadás az ELTE EKTI Játékfejlesztés, játékterek kurzusán*. Budapest.

Kovács Éva 2015. Játékok és feladatok a gazdasági ismeretek általános iskolai oktatásához. *Új Köznevelés* 71: 36-40.

Laklia Nándor 2022. A játékszervezés alapvető kérdései. In: Lippai Edit – Ferenci László *Előadás az ELTE EKTI Játékfejlesztés, játékterek kurzusán*. Budapest.

Láng Attila 2003. *Játékvilág*.

Maczák Ibolya 2018. „A logikai játékokból nyerhető tudás szinte minden tantárgyban hasznos lehet”. *Új Köznevelés* 74: 10-13.

Maróti Zsolt Viktor 2020. Játékosítás a történelemoktatásban? Igény elvi szinten volna rá. *Újkor.hu*. <https://ujkor.hu/content/jatekositas-tortenelemoktatasban-igeny-elvi-szinten-volna-ra> (2022.10.11.)

Masukawa, Koichi 2016. The Origins of Board Games and Ancient Game Boards. In: *Simulation and Gaming in the Network Society*. 3-11.

Mayer, Brian – Harris, Christopher 2010. *Libraries got game*. American Library Association. Chicago.

Mccall, Jeremiah 2012. Navigating the problem space: The medium of simulation games in the teaching of history. *History Teacher* 46: 9-28.

Mérő László 2017. *Nyolcrétű út*. Tercium Kiadó.

Mihályi Ildikó 2004. "...Játszani is engedd!...": Játékok az iskolai tananyagban. *Új Pedagógiai Szemle* 54: 186-191.

Miltényi Miklós 1992. Játékos módszerek a történelemtanításban. *Iskolakultúra* 2: 47-53.

- Mohamad, Siti Nurul Mahfuzah - Salleh, Mohd 2018. Gamification Approach in Education to Increase Learning Engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences* 4: 22-32.
- Mostowfi, Sara – Mamaghani, Nasser Koleini – Khorramar, Mehdi 2016. Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental & Science Education* 11: 5435-5476.
- Murrey, H. J. R. 1952. *A history of board-games other than chess*. The Clarendon Press. Oxford.
- Múlt-kor 2007. Eladják a náci társasjátékokat. *Múlt-kor*. <https://mult-kor.hu/cikk.php?id=18150> (2022.09.13.)
- Nagy Sándor 1997. *Az oktatás folyamata és módszerei*. Volos Kiadó. Budapest.
- Nadolny, Larysa – Halabi, Andrea 2016. Student Participation and Achievement in a Large Lecture Course With Game-Based Learning. *Simulation & Gaming* 47: 51-72.
- Németh Anna 2020. Gondolkodom, tehát vagyok. *Taní-tani Online*. https://www.tani-tani.info/gondolkodom_tehat_vagyok (2022.09.08.)
- Nicholson, Scott 2011. Making gameplay matter: Designing modern educational tabletop games. *Knowledge Quest* 40: 60-65.
- Papp Zoltán 2016. Stratégiai-taktikai társasjátékok az iskolában. *Új Köznevelés* 72: 39-43.
- Pelser-Carstens, Veruschka - Blignaut, Seugnet 2018. Towards a table-top board game for South African higher education accountancy students. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies* 10.
- Petriné Fejér Judit 2003. Az oktatás eszközei, tárgyi feltételei. In: Falus Iván (szerk.) *Didaktika - Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz*. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest. 272-290.
- Pope, Linda 2021. Board Games as Educational Tools. *The Journal of Sustainability Education*. http://www.susted.com/wordpress/content/board-games-as-educational-tools_2021_05/ (2022.10.25.)

Rael, Patrick 2021. Playing with the past. *Perspectives on History*.

<https://www.historians.org/research-and-publications/perspectives-on-history/november-2021/playing-with-the-past-teaching-slavery-with-board-games> (2022.09.23.)

Randel, Josephine M. – Morris, Barbara A. – Wetzel, C. Douglas – Whitehill, Betty V. The Effectiveness of Games for Educational Purposes: A Review of Recent Research 1992. *Simulation & Gaming* 23: 261-276.

Réthy Endréné 2003. Az oktatási folyamat. In: Falus Iván (szerk.) *Didaktika - Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz*. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest. 180-201.

Révész László - K. Nagy Emese 2019. *A Komplex Alapprogram Konceptiója 2.0*. Líceum Kiadó. Eger.

Rigóczki Csaba 2016. Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia. *Új Pedagógiai Szemle* 3-4: 69-75.

Rouse, K.E. 2013. *Gamification in Science Education: The Relationship of Educational Games to Motivation and Achievement*. Doktori (PhD) disszertáció.

Salen, Katie – Zimmerman, Eric 2003a. Chapter 1: What Is This Book About?. In: Salen, Katie – Zimmerman, Eric *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. Cambridge.

Salen, Katie – Zimmerman, Eric 2003b. Chapter 2: The Design Process. In: Salen, Katie – Zimmerman, Eric *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. Cambridge.

Salen, Katie – Zimmerman, Eric 2003c. Chapter 7: Defining Games. In: Salen, Katie – Zimmerman, Eric *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. Cambridge.

Salen, Katie – Zimmerman, Eric 2003d. Chapter 10: The Primary Schemas. In: Salen, Katie – Zimmerman, Eric *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. Cambridge.

Salen, Katie – Zimmerman, Eric 2003e. Chapter 11: Defining Rules. In: Salen, Katie – Zimmerman, Eric *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. Cambridge.

Sardone, Nancy - Devlin-Scherer, Roberta 2016. Let the (Board) Games Begin: Creative Ways to Enhance Teaching and Learning. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*. 89: 1-8.

Severo, Denise Dandara Gomes de Carvalho – Abreu, Iara Rodrigues – Belém, Welliton da Silva – Marinho, André Luiz Barbosa – Gonçalves, Mateus Silva – Nascimento, Diana Ketlem Paula do 2022. OLYMPIAQUIZ: board game-based learning object for teaching the history of Olympic Athletics. *International Journal for Innovation Education and Research* 10: 163-172.

Sheldon, Lee 2012. *The multiplayer classroom*. Course Technology PTR. Boston.

Slack, Joe 2021. Game Mechanics: The Elements of a Fun Party Game. *The Board Game Design Course*. <https://boardgamedesigncourse.com/game-mechanics-the-elements-of-a-fun-party-game/> (2022.12.26.)

Smith, Quintin 2020. 8000 Years of Board Game History in 43 Minutes - SHUX Presents. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Gov-qrjvOTc> (2022. November 10.)

Smith, Solomon K. 2013. Pounding Dice into Musket Balls: Using Wargames to Teach the American Revolution. *The History Teacher* 46: 561-576.

Stiso, Christina - Ryan, Zachary - Danish, Joshua - Robinson, Eric 2020. Fostering Perspective-taking in History Students Through Board Games. *International Society of the Learning Sciences* 1165-1172.

Strode, Aina 2019. A board game as a teaching tool in a pedagogically psychological perspective. *Edulearn19 proceedings*. 5437-5444.

Sütő László 2016. *A táblás játékok története – A mankala típusú játékok*. Víz-játék. Győr – Ménfőcsanak.

Szilágyi Nagy Anna 2022. Urbanity. In: Open History *Előadás a 3. Múzeumi Játékmustrán*. Budapest.

Tarouco, Liane - Margarida, Liane - Roland, Letícia - Julie, Marie-Christine - Fabre, Mascarenhas - Konrath, Mary 2004. Jogos educativos. *Renote* 2.

Tihanyi Lajos 2022. A rossz játékok rendszertana. In: Lippai Edit – Ferenci László *Előadás az ELTE EKTJ Játékfejlesztés, játéktekerek kurzusán*. Budapest.

Tompa Klára 1997. Taneszköz. In: Báthory Zoltán – Falus Iván (szerk.) *Pedagógiai Lexikon*. Keraban Kiadó. Budapest.

- Tóth Mónika 2016. Hogyan legyen öröm a témazáró? *Télen medve, nyáron tanár.*
<http://tothmoni.blogspot.com/2016/02/hogyan-legyen-orom-temazaro.html?m=1> (2022.09.08.)
- Várad István 1995. A történelmi játékokról. *Új Pedagógiai Szemle* 45: 38-48.
- Wintsche Gergely 2016. Játékos matematika. *Új Köznevelés* 72: 42-45.
- Zsiray Barbara 2021. *A társasjátékok alkalmazásának lehetőségei kiemelten az anyanyelvi nevelés keretein belül.* OTDK-dolgozat.
- 1: Bunchball. <http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf> (2022.09.05.)
- 2: EdTechReview. <https://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning> (2022.09.23.)
- 3: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic> (2022.09.12.)
- 4: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory> (2022.09.12.)
- 5: Britannica. <https://www.britannica.com/sports/Monopoly-board-game> (2022.11.15.)
- 6: Scrabble. <https://scrabble.hasbro.com/en-us> (2022.11.15.)
- 7: UltraBoardGames. <https://www.ultraboardgames.com/risk/history.php> (2022.11.15.)
- 8: Osztályfőnökök Országos Szakmai Egyesülete. <https://osztalyfonok.hu/2184/> (2022.09.08.)
- 9: Kultúráktív. <https://kulturaktiv.hu/az-urbanity-tarsasjatek-nyerte-az-epitett-kornyezeti-neveles-golden-cubes-awards-versenyet/> (2022.09.08.)
- 10: Szociopoly. <https://www.szociopoly.hu/kezd%C5%91lap> (2022.10.16.)
- 11: Osztályfőnökök Országos Szakmai Egyesülete. <https://osztalyfonok.hu/1868/> (2022.10.16.)
- 12: Osztályfőnökök Országos Szakmai Egyesülete. <https://osztalyfonok.hu/1882/> (2022.10.16.)
- 13: Mindenki Iskolája. <http://mindenkiiskolaja.elte.hu/index.php/projektrol/> (2022.11.23.)
- 14: Életjel Alapítvány. <https://www.eletjelalapitvany.hu/tortenelmi-jatszohaz.html> (2022.09.07.)
- 15: Soproni Múzeum. <https://sopronimuzeum.hu/2017/12/11/tortenelmi-jatszohaz/> (2022.09.07.)

- 16: Jász Múzeum. <https://jaszmuzeum.hu/galeria/tortenelmi-jatszohaz> (2022.09.07.)
- 17: Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár. https://fszek.hu/News/1803_petofi (2022.09.07.)
- 18: Pécsi Tudományegyetem. <http://modszerver.babits.pte.hu/wp-content/pdf/szakmodszertan/rutsch.pdf> (2022.10.25.)
- 19: Törizz Otthon. <http://torizzotthon.hu/mozgasos-jatekok-tortenelem-tanitasahoz/> (2022.11.12.)
- 20: Törizz Otthon. <http://torizzotthon.hu/tanulni-igy-is-lehet-tarsasjatek-a-tortenelemszakkoron-es-azon-tul/> (2022.11.12.)
- 21: TEOL. <https://www.teol.hu/helyi-kozelet/2022/06/napoleon-bejelolt-a-facebookon> (2022.11.13.)
- 22: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1030/party-game> (2022.12.26.)
- 23: Oktatási Hivatal. https://www.oktatas.hu/koznevelas/kerettantervek/2020_nat/kerettanterv_gimn_9_12_evf (2022.12.26.)
- 24: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/62222/commands-colors-napoleonics>. (2022.12.28.)
- 25: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/18098/napoleons-triumph> (2022.12.28.)
- 26: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/224517/brass-birmingham> (2022.12.28.)
- 27: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/163068/trickerion-legends-illusion> (2022.12.28.)
- 28: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/198928/pandemic-iberia> (2022.12.28.)

- 29: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/2511/sherlock-holmes-consulting-detective-thames-murder> (2022.12.28.)
- 30: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/231733/obsession> (2022.12.28.)
- 31: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/300322/hallertau> (2022.12.28.)
- 32: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/59959/letters-whitechapel> (2022.12.28.)
- 33: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/318084/furnace> (2022.12.28.)
- 34: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/21790/thurn-and-taxis> (2022.12.28.)
- 35: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/31730/chicago-express> (2022.12.28.)
- 36: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/225694/decrypto> (2022.12.28.)
- 37: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/178900/codenames> (2022.12.28.)
- 38: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/254640/just-one> (2022.12.28.)
- 39: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/128882/resistance-avalon> (2022.12.28.)
- 40: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/188834/secret-hitler> (2022.12.28.)
- 41: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/156129/deception-murder-hong-kong> (2022.12.28.)
- 42: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/192291/sushi-go-party> (2022.12.28.)
- 43: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/92828/dixit-odyssey> (2022.12.28.)
- 44: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/46213/telestrations> (2022.12.28.)
- 45: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/156546/monikers> (2022.12.28.)
- 46: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/181304/mysterium> (2022.12.28.)

- 47: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/92415/skull> (2022.12.28.)
- 48: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/150/pitchcar> (2022.12.28.)
- 49: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/157969/sheriff-nottingham> (2022.12.28.)
- 50: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/193042/junk-art> (2022.12.28.)
- 51: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/36553/times-title-recall> (2022.12.28.)
- 52: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/147949/one-night-ultimate-werewolf> (2022.12.28.)
- 53: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/131357/coup> (2022.12.28.)
- 54: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/329839/so-clover> (2022.12.28.)
- 55: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/135779/fake-artist-goes-new-york> (2022.12.28.)
- 56: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/143741/bang-dice-game> (2022.12.28.)
- 57: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/20100/wits-wagers> (2022.12.28.)
- 58: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/169654/deep-sea-adventure> (2022.12.28.)
- 59: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/45/perudo> (2022.12.28.)
- 60: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/166384/spyfall> (2022.12.28.)
- 61: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/16747/tumblin-dice> (2022.12.28.)
- 62: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/155362/cah-n-guns-second-edition> (2022.12.28.)
- 63: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/91514/rhino-hero> (2022.12.28.)
- 64: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/275467/letter-jam> (2022.12.28.)

- 65: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/98229/pictomania> (2022.12.28.)
- 66: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/219215/werewords> (2022.12.28.)
- 67: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/147151/concept> (2022.12.28.)
- 68: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/256788/detective-club> (2022.12.28.)
- 69: BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/336794/galaxy-trucker> (2022.12.28.)

8. Mellékletek

8.1. Interjú kódolás

4. Táblázat: Interjú kódolás.

Témák	kategóriák	fogalmak
A történelemtanulás motivációi	Külső motiváció	kitűnő
		ötös
		témazáró
		szülők
	elsajátítási motiváció	műveltség
		okosabb
		sikeresebb
	Motiváció hiánya	nem kedvelt tantárgy
		Tanulás hiánya
	presztízsmotiváció	Lepipálni valakit
	Belső motiváció	Tantárgy szeretete
		érdekes tananyag

Társasjátékozási szokások	A társasjátékozás gyakorisága	Ritkán
		Soha
		gyakran
	A társasjátékozás ideje	Esős napok
		Ünnepek
		Iskolai szünetek
	Társasjáték közösségben	család
		testvérek
		nagyszülők
		unokatestvér
		barátok
	Kedvelt társasjátékok	Uno
		Monopoly
		Cluedo
		Gazdálkodj Okosan
		Sakk
		Labirintus
		Uno
Társasjáték az iskolában	Társasjátékozás tanórán	Történelemóra
		Nyelvtanóra
		Angolóra
		soha
	Társasjátékozás tanórán kívül	Alsó évfolyam
		napközi
	Tanórai társasjátékok	Kahoot
		Activity
		Akasztófa
A társasjáték és a tanulás támogatása	Készségfejlesztés	csapatmunka
		problémamegoldás
	Tananyag társasjátékkal	Játékos

		Változatos
		Egyszerű
		Gyors
		Könnyű
	Fejlesztő társasjátékok	Logikai játékok
		kvízzjátékok
		Honfoglaló
		Monopoly
Az S8/b társasjáték és a játékelmény	Vélemény az S/8 b társasjátékról	Élvezhető
		visszavágó
		Megmutatni másoknak
	Az S8/b társasjáték kedvelt elemei	Csapatmunka
		Taktika
		Kő-papír-olló
		tanulás
		Választási lehetőség
	Az S8/b társasjáték nem kedvelt elemei	szerencse
		csalás
		elviccelik
Az S8/b társasjáték hatása az otthoni történelemtanulásra	Otthoni történelemtanulás	Érdektelen
		Egyszer sem
Az S8/b társasjáték és a történelemtanulás támogatása	Összefoglalás támogatása	Megjegyezni
		Megtanulni
		Könnyebb
		Fejlődés
		TZ előtti óra
		ismételni
	képességfejlesztés	csapatmunka
		taktika

8.2. Szavazz a 8/b-re! – játékszabály

Szavazz a 8/b-re!

Játékidő: 45 perc

Játékosok száma: 10-30

A játék tartalma

10db tojástartó

4db papírgalacsintartó doboz

300db papírgalacsin

5db narancssárga zászló

5db szürke zászló

3db osztály jelölő lap

2db közösségi média jelölő lap

15db 1-es szavazólap

15db 2-es szavazólap

A játék célja

Nyolcadikosok vagytok, mindjárt befejezitek az általánost. Év végén valamelyik nyolcadikos osztály megkapja a legkirályabb végzős osztály címet. A legkirályabb nyolcadikos osztályt szavazással választják meg az alsóbb évfolyamos osztályok. Aki a legtöbb szavazatot kapja, az nyer.

A játék előkészítése

A játékhoz szükség van 1 játékvezetőre. A játékosokat felosztjuk 2 egyenlő létszámú csapatra. A 2 csapatot leültetjük egymással szemben. A két csapat között hagyjunk egy akkora helyet, ahol kényelmesen lehet majd mozogni. Erre az üres helyre rakjunk le 5 asztalt, egymástól egyenlő távolságra. Az első 3 asztalra tegyük rá az osztályokat jelölő lapokat: az egyik asztalra kerüljenek a Stréberek, a másikra a Nyomik, a harmadikra a Menők. A maradék 2 asztalra helyezzük rá a Közösségi média 1 és Közösségi média 2 lapokat. Ezután minden asztalra kerüljön két tojástartó. Az egyik tojástartóba tegyünk 1db narancssárga zászlót, a másikba 1db szürke zászlót. Az ugyanolyan színű zászlós tojástartók ugyanazon az oldalon legyenek minden asztalon. A szürke zászlós tojástartók ahhoz a csapathoz fognak tartozni, amelyik közelebb ül hozzájuk. A narancssárga zászlós tojástartók a másik csapaté lesznek. A 4db papírgalacsintartó dobozt elhelyezzük az asztalok között.

A játék leírása

Az osztályok és a közösségi média szavazatai

A játék célja, hogy a csapatotok minél több szavazatot szerezzen. Mindegyik osztály szavazata +1-et ér. Mivel három osztály van (Stréberek, Menők, Nyomik), ezért maximum +3 szavazatot szerezhetek. Egy csapat akkor szerzi meg valamelyik osztály szavazatát, ha több papírgalacsint ad nekik, mint a másik csapat. Egy osztálynak úgy lehet papírgalacsint adni, hogy a csapat a saját színű zászlójához tartozó tojástartóba dobja bele őket.

Pl. Ha a játék végén a Stréberek asztalán 10db papírgalacsint van a szürke zászlós tojástartóban, és a narancssárga zászlós tojástartóban csak 8, akkor a szürke zászlós csapat kapott 1 szavazatot.

A Közösségi média 1 és Közösségi média 2 esetében viszont fordított a cél. Minél több papírgalacsint van a saját tojástartókban, annál több negatív reklám jelenik meg rólatok. Amelyik csapatnak több papírgalacsinja van a saját tojástartójában a közösségi médiáknál, az -1 szavazatot kap. Mivel 2db közösségi média van a játékban (Közösségi média 1 és Közösségi média 2), ezért egy csapat maximum -2 szavazatot kaphat. Pl. Ha a Közösségi média 1 asztalán a narancssárga tojástartóban 10db papírgalacsint, míg a szürke tojástartóban 20db papírgalacsint van a játék végén, akkor a szürke csapat kapott -1 szavazatot. Összefoglalva: A 3 osztály asztalainál minél több

papírgalacsinotok kell legyen a saját tartótokban, míg a közösségi média asztalainál minél kevesebb.

A játék menete

A játék 4 körből áll.

Egy kör 3 fázisból áll: kvízkérdések, adományok, harc.

Kvízkérdések

A játékvezető kijelöli, hogy a két csapat közül melyik kezdi el a játékot. A kezdő csapatnak kiosztjuk a szavazólapokat. A csapat mindegyik játékosa kap egy 1-es szavazólapot és egy 2-es szavazólapot. A játékvezető felteszi az első kérdést. A játékosoknak el kell dönteniük, hogy az 1-es vagy a 2-es a helyes válasz. A játékvezető elszámol 3-ig. Háromra mindenkinek egyszerre fel kell emelnie valamelyik számot. Aki eltalálta a helyes választ, elvehet egy papírgalacsint az egyik dobozból. Ezt követően a játékosok átadják a szavazólapokat a következő csapatnak. A játékvezető következő kérdése már nekik szól. Ha a másik csapat megválaszolta a kérdést, és elvették a nekik járó papírgalacsinokat, a szavazólapok ismét visszakérülnek az első csapathoz, és így tovább. A játékvezető összesen 8 kérdést olvas fel. A kérdések témája bármi lehet, a játékvezető feladata ezeknek az összegyűjtése. A nyolcadik kérdés után véget ér a kvízkérdések fázisa.

Adományok

A kvízkérdések lezárulását követően a játékosoknak oda kell adniuk a megszerzett papírgalacsinokat az osztályoknak vagy a közösségi médiának. Papírgalacsinokat úgy lehet adományozni, hogy az asztalokon lévő valamelyik tartóba beledobjuk őket. Mindenki be kell dobja valahová az összes nála lévő papírgalacsint. Nem muszáj egyetlen tartóba dobni a papírgalacsinokat, szét is lehet osztani őket. A papírgalacsinok elhelyezésére 1 perc áll a rendelkezésre. Az időt a játékvezető méri. Aki 1 percen belül nem rakja le sehová a papírgalacsinjait, elveszíti azokat.

Harc

A papírgalacsinok elhelyezése után kezdődik a harc fázis. Ebben a fázisban elfoglalhatjátok az osztályokat/közösségi médiát. Ha valaki valamelyik osztályt vagy közösségi médiát el szeretnétek foglalni, akkor oda kell mennetek ahhoz az asztalhoz. 1 perctek van, hogy kiválasszátok, melyik asztalhoz mentek oda. Egy asztalnál akármennyi játékos lehet. Miután letelt az 1 perc, nem mehettek el egy másik asztalhoz, hanem ott kell maradnotok. Az időt a játékvezető méri. Ezután kezdődhet a harc. Ha egy asztalnál az ellenfél játékosai is ott vannak, kő-papír-ollóval döntitek el, kié lesz az asztal. Ha egy játékos veszít, vissza kell ülnie a helyére, és ebben a körben már nem harcolhat. Pl. Peti követ mutat, Joci papírt. Ez azt jelenti, hogy Peti veszített. Addig kell kő-papír-ollót játszani, amíg valamelyik csapat minden játékosa ki nem esik az adott asztalnál. Egyszerre több páros is játszhat kő-papír-ollót, nem muszáj mindenkinek megvárni, amíg egy páros végez. A győztes csapat elfoglalta az asztalt, és annyiszor 3 papírgalacsint kivehetnek az ellenfél tartójából (vagy a sajátjukból), amennyien életben maradtak. Ha kiestél a kő-papír-olló során, nem vehetsz ki papírgalacsint az ellenfél tartójából, akkor sem, ha a győztes csapat tagja vagy. Pl. A Menők osztályának az asztalánál a szürke zászlós csapat 5 emberrel állt ki kő-papír-ollózni. Ebből 3 kiesett, de a többiek kiejtették az ellenfél csapatának a játékosait. Mivel 2-en maradtak, ezért $2 \times 3 = 6$ papírgalacsint kivehetnek az ellenfél tartójából. Az elvett papírgalacsinokat vissza kell tenni a 4 doboz valamelyikébe.

Másik példa: A narancssárga zászlós csapat 5 emberrel állt ki kő-papír-ollózni a Közösségi média 1 asztalánál. 2 ember kiesett, de megnyerték az asztalt. Mivel 3-an maradtak, ezért $3 \times 3 = 9$ papírgalacsint kivehetnek a saját tartójukból. Emlékeztető: a közösségi médiánál az a cél, hogy a saját tartókban minél kevesebb papírgalacsin legyen.

Miután lement a harc fázis, véget ért egy kör. A következő körben ugyanezt a három fázist kell megismételni: kvízkérdések, adományozás, harc. A játék összesen 4 körből áll.

A játék vége

A 4. kör letelte után számoljátok meg, hogy mennyi papírgalacsin van a tartókban. Hasonlítsátok össze asztalonként, hogy a szürke-vagy a narancssárga zászlós tartóban van-e több. Ha egy osztály (Stréberek, Menő, Nyomik) asztalánál a ti csapatotok tartójában van több papírgalacsin, akkor +1 szavazatot kaptok. Ha viszont egy közösségi média asztalánál nektek van több, akkor -1 szavazatot kaptok. Számoljátok össze a szavazatokat. Aki többet kapott, megnyerte a játékot. Ha egy asztalnál mindkét tartóban ugyanannyi papírgalacsin van, akkor egyik csapat sem kap + vagy – szavazatot.

Példa: A narancssárga zászlós csapat megnyerte a Stréberek és a Menők osztályát, amiért +2 szavazatot kaptak. De mindkét közösségi média asztalt elveszítették, ami -2 szavazatot jelent. Az összpontszámuk tehát 0. A szürke csapat megnyerte mindkét közösségi média asztalt, illetve a Nyomik osztályát. Ezért +1 szavazatot kaptak. Az összpontszámuk 1. Tehát 1 szavazattal megnyerték a játékot.

8.3. Interjú Kérdések

A társasjátékokról általában:

Szoktál társasjátékokkal játszani? Ha igen, milyen gyakran?

Miért szeretsz társasjátékokkal játszani?

Kikkel szoktál társasozni?

Vannak kedvenc társasjátékaid?

Fontos számodra a győzelem egy játékban?

Játszottál valaha társasjátékkal órán?

Szívesen játszánál olyan játékokkal, amelyekben az egész osztály részt vesz?

Szerinted egy társasjáték segíthet a tanulásban?

A Szavazz a nyolc b-re társasjátékra vonatkozó kérdések:

Élvezted a társasjátékot?

Játszanál vele újra?

Amennyiben a vesztes csapatban voltál, rosszul esett, hogy nem te nyertél?

Mi az, ami tetszett a játékban, és mi az, ami nem?

Megtanultad, vagy átnézted otthon a tananyagot, ami a játékhoz kellett? Miért igen/nem?

A történelemtanulásra vonatkozó kérdések:

Szoktál otthon történelmet tanulni?

Szeretsz történelmet tanulni? Miért igen/nem?

Miért ülsz le otthon történelmet tanulni?

Szívesen játszánál társasjátékokkal történelemórán?