

Apor Vilmos Katolikus Főiskola
2600 Vác, Konstantin tér 1-5.

Így tudom, így játszom

A hon-és népismeret tantárgy élménypedagógiai megközelítése
Tudományos Diákköri dolgozat

Témavezető:

Dr. Baksa Brigitta
főiskolai tanár

Opponens:

Dr. Csürkéné dr. Mándi Nikoletta
főiskolai tanár

Készítette:

Hadi Luca Mária (tanító, III.)
Darányi-Kovács Eszter(tanító,IV.)
Magyarkuti Virág (tanító, IV.)

Tartalomjegyzék

- 1. Bevezetés**
- 2. Kutatási terv**
- 3. Elméleti bevezető**
 - 3.1. A hon- és népismeret tantárgy helye az oktatási struktúrában**
 - 3.2. A hon- és népismeret tantárgyban rejlő lehetőségek**
 - 3.3. Tanulási-tanítási folyamat**
 - 3.3.1. Figyelemfelkeltés, információ a célról**
 - 3.3.2. Előzetes ismeretek felidézése**
 - 3.3.3. Az új ismereteket megalapozó tények**
 - 3.3.4. A tények, folyamatok elemzése**
 - 3.3.5. Fogalomalkotás, következtetés**
 - 3.3.6. Rendszerezés, rögzítés**
 - 3.3.7. A tanultak alkalmazása**
 - 3.3.8. A teljesítmény értékelése**
- 4. A társasjáték háttérében megjelenő pedagógiai módszerek, pedagógus szerepek**
 - 4.1. Élménypedagógia**
 - 4.2. Társasjáték Pedagógia**
 - 4.3. Facilitátor**
- 5. A hon- és népismeret tantárgy élményszerű tanítása társasjáték segítségével**
 - 5.1. A Nemzeti Alaptantervben megjelenő fejlesztési célok társasjátékunk tükrében**
 - 5.1.1. A lokálpatriotizmus és a nemzeti identitástudat erősítése**
 - 5.1.2. A család, a családtagok, a közösség emberi értékei iránti érzékenység fejlesztése**
 - 5.1.3. A nemzedékek közötti távolság csökkentése**
 - 5.1.4. A környezettudatos szemlélet fejlesztése**
 - 5.1.5. Az önálló ismeretszerzésben való jártasság nevelése**
 - 5.1.6. A kommunikációs készség, a társas együttműködés fejlesztése a véleményalkotás gyakorlatának erősítése**
 - 5.1.7. Ok-okozati összefüggések felismerésének fejlesztése**
 - 5.1.8. A szerepbelépés képességének fejlesztése**
 - 5.1.9. Kreativitás fejlesztése**

- 5.1.10. A magyar népszokások, hagyományok, mint kulturális értékek megismertetése
 - 5.2. A Kerek esztendő társasjáték bemutatása
 - 5.3. A társasjáték játékszabályához kötődő gyakorlati tapasztalatok, kérdőívek összegzése
 - 5.4. A társasjáték készítésének folyamata
 - 5.5. A társasjáték készítéséhez kötődő gyakorlati tapasztalatok, kérdőívek összegzése
6. További tervek
 7. Irodalomjegyzék, források

1. Bevezetés

Tanító szakos hallgatókként a választott műveltségi területünk a Hon- és népismeret. A VMT-s képzés két éve alatt megtapasztaltuk a tantárgy értékeit és aktualitását a mai világban. Ráébredtünk arra, hogy a régi paraszti és polgári világról tanult ismereteinkből mennyi mindent tudunk hasznosítani a saját jelenünkben. Hatással lett az életszemléletünkre, környezettudatosságunkra, értékrendünkre, szociális érzékenységünkre, lehetőséget biztosított gyökereink mélyebb megismerésére. Tanítóként szeretnénk majd a gyerekeket is elindítani azon az úton, hogy érdeklődők legyenek a saját örökségük, őseik, lakóhelyük értékei iránt. A nemzeti értékek és hagyományok ismeretét elsajátítva váljanak nyitottá a körülöttünk lévő országok, népek, nemzetek kultúrájára is. Ennek első lépése, hogy felkeltsük az érdeklődésüket a hon- és népismeret tantárgy iránt.

Tapasztalataink szerint erre nagyon jó eszköz a társasjáték, hiszen vonzóvá teszi számukra a tananyagot és észrevétlenül sajátítják el az ismeretanyagot. Emellett számos kompetenciájukat fejleszti, mint például a kreativitás, szociális érzékenység, együttműködő képesség, kritikus gondolkodás.

A főiskolán kapott feladatként elkészített két társasjátékunk indított minket arra, hogy egy olyan játékot készítsünk, ami a Hon- és népismeret oktatásban taneszközként használható.

Feltételeztük, hogy a társasjáték használata vonzóvá teszi a tantárgyi ismereteket.

Dolgozatunkban áttekintjük a társasjáték háttérében megjelenő pedagógiai módszereket, pedagógus szerepeket és a hon- és népismeret tantárgy élményszerű tanításának lehetőségét társasjáték segítségével. Bemutatjuk a társasjátékunk készítésének folyamatát és a visszajelzések alapján tett változtatásokat, majd az elkészült taneszközt. Célunk az volt, hogy a hon- és népismeret tantárgy oktatását egy mindenki számára könnyen használható, praktikus tanítási segédeszközzel színesítsük.. A társasjáték fejlesztése során figyeltünk arra, hogy a taneszköz ne veszítse el játék jellegét, egyben törekedtünk a társasjátékban eredendően meglévő kompetenciafejlesztő hatás hasznosítására. A társasjátékot saját magunk fejlesztettük a Nemzeti alaptanterv előírásai és a hon- és népismeret tantárgy kerettantervi követelményei alapján. Igyekeztünk minél több

iskolában kipróbálni, alkalmazkodva a gyerekek életkori sajátosságaihoz, tudásszintjéhez. A társasjátékot a gyerekek visszajelzései alapján folyamatosan alakítottuk.

Az alkotó folyamat eredményességének alapja az együttműködésünk volt. Saját bőrünkön tapasztaltuk meg a kooperációban rejlő pozitívumokat. A közös munka során kapcsolatunk megerősödött, elmélyült. Így mi is megéltük azt a folyamatot, aminek hatékonyságában hiszünk.

2. Kutatási terv

A kutatásunk első fázisában a folyamat megtervezése volt a célunk. Az első változatban elkészített társasjáték működőképességének ellenőrzését tesztjátékok szervezésével, lebonyolításával, a játék menetének megfigyelésével és tanulói visszajelző kérdőívek alkalmazásával képzeltük el.

Az empirikus kutatás lépései:

Empirikus kutatás tárgya az általunk készített társasjáték.

Kitűzött célunk a társasjátékunk használható taneszközzé fejlesztése.

Az empirikus kutatás kérdései:

- A tanítási segédeszköz alkalmazása növelheti-e a belső motivációt?
- Társasjátékunk hozzájárul-e a pozitív tanulási énkép kialakításához?
- Kialakulhatnak-e a tanulással kapcsolatban új attitűdök?
- A taneszköz megtartja-e a játék jellegét?
- Tudjuk-e hasznosítani a társasjátékban eredendően meglévő kompetenciafejlesztő hatást?

A kutatás eredményére vonatkozó hipotéziseink:

1./ A minél többféle módon történő, változatos, játékos tudás közvetítés növeli a tanulás eredményességét.

2./ A társasjáték:

- a.) hatékonyan támogatja az előzetes ismeretek felidézését, az új ismereteket megalapozó tények feltárását,

b.) erősíti a fogalomalkotás és a következtetés képességét, c.) fejleszti az ismeretek rendszerezését és a rögzítését.

3./ A játékos keretek és a kooperáció elősegítik a megszerzett tudás alkalmazását, az egyéni és a közös teljesítmény reális értékelését.

4./ Fejlődik az önreflexiós képesség.

5./ A társasjátékban rejlő öröm növeli a tanulási motivációt.

A kutatás során a megfigyelési egységek azok a tanulói csoportok, akik kipróbálják a társasjátékot.

Módszer:

- résztvevő megfigyelés
- visszajelző tanulói kérdőív

Mintavétel: kérdőív (az üres kérdőíveket csatoltuk a kiegészítő dokumentumba)

Kutatás időbeli lehatárolása: 2022. április - 2022. október

Az adatgyűjtési módszer alkalmazása:

10 alkalom, 5 intézményben, 5., 6., 7., 8. osztályban:

- Gödi Búzaszem Általános Iskola és AMI
- Váci Karolina Katolikus Általános Iskola
- Pestszentlőrinci Szentlőrinc Katolikus Általános iskola
- Váci Földváry Károly Általános Iskola
- Pesterzsébeti Fekete István Általános Iskola

A kutatásba bevont intézményeken kívül olyan hon- és népismeret tanárokat szerettünk volna megszólítani, akik a játék kipróbálása nélkül véleményezik a szabály értelmezhetőségét. Ezzel a megfogalmazás egyértelműségének tesztelése volt célunk.

Adatfeldolgozás: a kitöltött kérdőívek adataiból grafikonok készítése.

Adatelemzés, eredmények: A kérdőívek válaszainak elemzése, grafikus ábrázolása, a játékra vonatkozó visszajelzések figyelembe vétele a társasjáték módosítása, továbbfejlesztése során.

Konklúzió: hiányosságok és változtatások megfogalmazása.

Az eredmények hasznosításának lehetőségei: változtatások és új ötletek megvalósítása.

3. Elméleti bevezető

3.1. A hon- és népismeret tantárgy helye az oktatási struktúrában

A 20. század utolsó harmadában társadalmi szinten jelentkező néprajzi érdeklődés és ennek nyomán kibontakozó civil szerveződések erőteljes szakmai háttérrel építettek ki a néprajzi ismeretek tantervi követelmények közé történő beemeléséhez. Ennek az ismeretkörnek a hon- és népismeret adott tantárgyi keretet, ami jelentős utat járt be a tantervi szabályozások történetében.

Az 1993-as közoktatási törvény 1995-ös módosítása alapján elfogadott Nemzeti alaptanterv többszöri átdolgozás után, 1998-ban már tartalmazta a hon- és népismeretet, mint közös követelményt. A 2001. szeptember 1-jétől életbe lépett Kerettanterv alapján pedig elkezdődött az általános iskolákban a tantervi modulok között a hon- és népismeret oktatása. A tanterv az 5. és a 6. évfolyamon évi 18 órában határozta meg az A és B változatban rögzített ismeretanyag közvetítésének kereteit. A tantárgyi modulról az oktatási intézmények dönthettek, hogy önállóan vagy más tantárgyakba integrálva oktatják. (Baksa 2015)

A hon- és népismeretet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Kormányrendelet a kötelezően választható tantárgyak közé emelte, és 5. évfolyamon önálló órakeretben írta elő az oktatását. További előrelépést biztosított az 5/2020. (I. 31.) módosító kormányrendelet, ami kötelező tantárgyi státuszt határozott meg a Történelem és állampolgári ismeret műveltségterületen belül heti egy órában intézményi döntés alapján az 5-8. évfolyam egyikén, ajánlottan a hatodik évfolyamon. (Baksa 2020)

Az elmúlt közel harminc év alatt a hon- és népismeret a közös követelménytől a moduláris oktatáson át eljutott a kötelezően választható, végül a kötelező tantárgyig. A tantervi szabályozások sora megteremtette a néprajzi ismeretek oktatásának és ezzel párhuzamosan a patriotizmusra nevelésnek lehetőségét az általános iskolákban.

Bár a tantervi támogatás az ismeretek pozícióját erősítette, az oktatás személyi feltételeit nem teremtette meg az iskolákban. A legtöbb alapfokú intézményben nincs hon- és népismeret tanár, így más szakon szerzett alapvégzettséggel látják el a tantárgy oktatását. Törvényi előírás szerint:

“A hon- és népismeret tantárgy oktatására alkalmazható, aki történelem, magyar nyelv- és irodalom, vizuális kultúra, ének-zene szakos tanári végzettséggel és a hon-és népismeret tantárgynak megfelelő szakirányú továbbképzésben szerzett szakképzettséggel rendelkezik.” (2011. évi CXCV. Törvény a nemzeti köznevelésről 98.§. (14))

Ezt a paragrafust a 2020. évi LXXXVII. törvény a Nemzeti Közoktatási Törvény módosításáról hatályon kívül helyezte, mivel több pedagógusképző intézményben is elindult a hon- és népismeret tanárok képzése. (2020. évi LXXXVII. Törvény 30.§ 2.bekezdés c,)

3.2. A hon- és népismeret tantárgyban rejlő lehetőségek

“A tantárgy lehetőséget ad a tapasztalati úton történő tanulásra, az ismeretek élménypedagógiai módszerekkel történő elsajátítására.” (Nemzeti Alaptanterv 2020:356) Ezért fontos az, hogy a tantárgyban fellelhető lehetőségeket ne hagyjuk kiaknázatlanul, hanem a tanuló élménypedagógiai módszereken keresztül ismerkedhessen meg a népi kultúrával. A tananyag nem elhomályosult régmúlt történelem, hanem bennünk mozgó, létünket meghatározó múlt, ami kihat a jelenünkre. Közvetítési módja meghatározó szereppel bír, kihat a tanuló belső motivációjára.

A játékos tanítás már az ősi társadalmakban is jelen volt. A jelenkori oktatásban inkább jutalom mintsem a tanulás forrása. (Pukánszky és Németh 1996)

Pedig a gyermek a játék világából nyitottsággal és végtelen kíváncsisággal telve ül be az iskolapadba és a pedagógusok kezében a lehetőség, hogy az évek múlásával ez a belső motiváció megmaradjon. (Jesztl, Lencse 2018) “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.” (Rigóczy 2016:70-71 Quintilianus, Finánczy Ernő 1906-os fordítás)

A belső motivációt leginkább tapasztalati úton lehet megerősíteni, úgy, hogy a tanuló a tanulás vagy alkotási folyamat aktív résztvevőjévé válhasson. Ezáltal a tanuló eredményei javulnak, ami a tanulási énképét pozitív irányba befolyásolja. A tanulási énkép pedig meghatározza az élethosszig tartó tanuláshoz való viszonyát. (Marsh 1990)

A társasjátékunk tartalmi játékosítást végez, a tananyagot a társasjáték feladatain keresztül adjuk át. Ezáltal a frontális tanulási tér megváltozik, a tanár háttérbe vonul. Facilitátorként van jelen a folyamatban, aki megteremti a tanuláshoz szükséges feltételeket. A megszokott tanulási keretek feloldásával a tanulók felszabadultabbá és nyitottabbá válnak,

ami segíti a kreativitást, az információk befogadását és a kooperációt. (Coombs, Ahmed 1974)

A játék csoportokban játszható, a csoport együttműködésén múlik a győzelem. Ezáltal szocializál, erősíti az alkalmazkodó képességet, a kommunikációs kompetenciákat és kritikus gondolkodásra nevel. A játék lehetőséget teremt a vitakultúra elsajátítására is. (Arató 2011)

Célunk tehát a tanítási segédeszköz kifejlesztésével a belső motiváció és a pozitív tanulási énkép előidézése, új attitűdök kialakítása a tanulással kapcsolatban.

3.3. A tanulási-tanítási folyamat

A tanulási-tanítási folyamat eredményességét belső és a külső feltételek határozzák meg.

A tananyag feldolgozási módjának kiválasztása során figyelembe kell venni a tanuló biológiai (teherbíró képessége, egészségi állapota, esetleges fogyatékosága) és pszichés (intellektuális, érzelmi és motivációs tényezők) jellemzőit. Ezek a belső tényezők befolyásolják a tananyag feldolgozására szánt időt is.

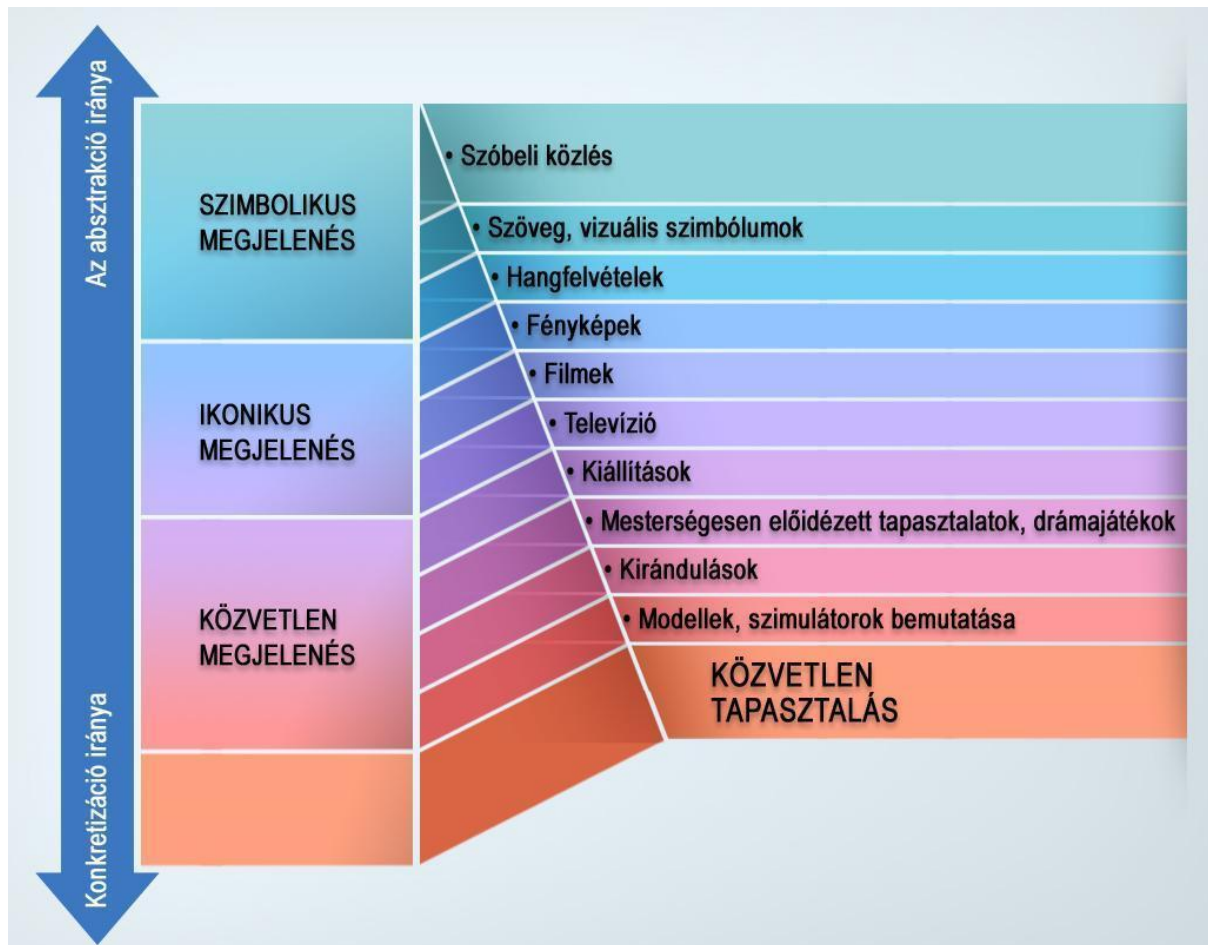
A folyamatban hasonlóan hangsúlyosak a külső feltételek, mint a környezeti tényezők, a pedagógus szerepe, a társadalmi környezet, a család és pedagógiai változók. (Réthy 1998)

A pedagógiai tényezők közül az oktatás jól megválasztott módszere jelentős mértékben meghatározza a tanulás eredményességét. A megismerési formákat ábrázoló piramis a közvetlen tapasztalás széles alapján nyugvó tanulási folyamatot jeleníti meg. Az ábra értelmezésében segít a szerző, Edgar Dale tanácsa: „Ereszkedj olyan alacsonyra a skálán amennyire csak szükséges a megértés biztosítása érdekében, de emelkedj olyan magasra, amennyire csak tudsz a leghatásosabb tanulás érdekében.” (Dale 1954) (1. ábra)

A tanulók eltérő módon sajátítják el az ismereteket és a tanulási formák hatékonysága is különböző. Célszerű minél több formában közvetíteni a tudást az eredményesség érdekében.

Egy az 1960-as évek végén végzett kutatás szerint az információval való találkozás után két héttel vizsgálva annak rögzülését, meghatározó szerepe van az információval való találkozás

módjának.



1. ábra: A megismerési formák Dale-féle piramisa

A Dale-féle piramis a közvetlen tapasztalásra alapozza az ismeretszerzés eredményességét. A hon- és népismeret tantárgy egy olyan életmódot közvetít, amivel közvetlen formában ma már csak kevés eséllyel találkozhatnak a gyerekek. Így különösen nagy jelentősége lehet egy olyan társasjátéknak, ami egy mesterségesen előidézett szituációban, együttműködésre alapuló játék keretében biztosítja a tapasztalás lehetőségét.

A konkretizációra irányuló közvetlen megjelenés tartományába illeszkedik a játékunk, ami a tanulási folyamatban az ismeretszerzést, a megszerzett ismeretek elmélyítését egyaránt támogatja.(1)

A tanulás tölcsére		
Két hét múltán ennyire emlékszünk:	Tanulási módszer:	A részvétel jellege:
Legalább 90 százalékára annak, amit mondunk és teszünk	A tevékenység tanítása a gyakorlatban	Aktív
90 százalékára annak, amit mondunk és teszünk	A tevékenység végzése a gyakorlatban	
	Ösztönzés a valós tapasztalat megszerzésére	
	A tevékenység színészi eljátszása	
70 százalékára annak, amit mondunk	Kiselőadás megtartása	Passzív
	Részvétel beszélgetésben	
50 százalékára annak, amit hallunk és látunk	A tevékenység helyszíni megfigyelése	
	Egy bemutató megtekintése	
	Egy bemutató megtekintése egy kiállításon nézelődve	
	Egy film megtekintése	
30 százalékára annak, amit látunk	Képek szemrevételezése	
20 százalékára annak, amit hallunk	Egy előadás meghallgatása	
10 százalékára annak, amit olvasunk	Olvasás	

2. ábra: A tanulás tölcsére

Az ábra értelmezése alapján a szóban vagy írásban kapott információknak mindössze 10-20 százaléka rögzül. A hanggal, képpel, mozgóképpel vagy a tevékenység helyszíni megfigyelésével támogatott ismeretek 50 százalékos teljesítményre képesek. A szerepjáttékkal támogatott tanulás 70 százalékra is emelheti az elsajátítás mértékét. A leghatékonyabb, akár 90 százalékos teljesítményt a tapasztalati úton, saját élmény alapján megszerzett tudás adja. (Dale 1954)

A közvetlen tapasztalás és érzelmek bevonása a tanulás folyamatába annak hatékonyságát erősen növelheti. A társasjátékban a részvétel jellege aktív, az információkat több csatornán keresztül fogadják be a tanulók. A játék tevékenységei mesterségesen előidézett tapasztalatokra épülnek. A közös öröm élménye is hozzájárul az új ismeretek elsajátításához.

A játékban megvalósulnak az oktatás makrostruktúrájának didaktikai feladatai: ismeretszerzés, rendszerezés, rögzítés, alkalmazás, ellenőrzés, értékelés. (Nagy 1997.) A folyamat mikrostruktúrájának lépéseit szintén nyomon követhetjük a társasjáték alkalmazása során is.

3.3.1. Figyelemfelkeltés, információ a célról

Az a tény, hogy a tanórán a tanító elővesz egy társasjátékot, önmagában felkelti a tanulók érdeklődését. Társasjátékunkban a kerettörténet segít a témára történő ráhangolódásban, a célok ismertetése és a szerepkörök kijelölése megalapozza a tanulók érzelmi bevonódását.

3.3.2. Előzetes ismeretek felidézése

A társasjátékunk használata előtt ajánlott a korábbi ismeretek és kulcsfogalmak felidézése. Új téma esetén feltérképezhetjük a tanulók meglévő alapfogalmait miközben ismertetjük a játék menetét. Ennek megfelelően a tanulók tudásszintjéhez igazodva is összeállíthatjuk a témacsomagok segítségével a játékot. A kérdések egy részére nem feltétlenül a tanultak alapján, hanem korábbi ismeretekre támaszkodva tudnak majd válaszolni. Ez a tudás éppannyira fontos a játékban, mint a tanórán tanultak.

3.3.3. Az új ismereteket megalapozó tények

Az új ismereteket a játékon keresztül kapják a tanulók. Kiemelkedően fontos a játékszabály pontos ismertetése. Az egyértelműen megfogalmazott utasítások segítik a játékos ismeretszerzést.

3.3.4. A tények, folyamatok elemzése

A játékunk kerettörténetében megjelenő téma körüljárásában minden feladat fontos szerepet tölt be, lépésről lépésre közelebb viszi a játékosokat a célhoz. Ezek a részismeretek a teljes folyamat analízisére adnak lehetőséget, amelynek során bővül a meglévő fogalmak köre és elmélyül a jelentése. A játék befejezése után történik meg az ismeretek összegzése, a feladatokban külön-külön megjelenő ismeretelemek szintézise.

3.3.5. Fogalomalkotás, következtetés

A játékunkban szereplő kérdések megválaszolása történhet logikus gondolkodás alapján vagy előző kérdésekből következtetve. Az activity típusú feladatoknál különösen fontos szerepet játszik a fogalomalkotás és a kommunikációs kompetenciák használata.

3.3.6. Rendszerezés, rögzítés

A játékunk három témakörben játszható. A különböző témákban megjelenő fogalmak és ismeretek között átfedés van, ami biztosítja az ismétlést, a legfontosabb tudnivalók elmélyítését és a témák közti kapcsolatok felfedezését.

Az ismétlődő feladatok biztosítják az alapismeretek rögzítését.

3.3.7. A tanultak alkalmazása

A játékunk lehetőséget teremt a tanórai ismeretek felelevenítésére a meglévő tudás mozgósítására. A feladatok megoldása során a gyakorlatban alkalmazzák a tanultakat.

3.3.8. A teljesítmény értékelése

A tanuló minden megválaszolt kérdés után visszajelzést kap a játékunk során. A helyes válaszokkal megszerzett lapkák segítik a kitűzött cél elérését.

Visszajelzést ad a célba jutás módja is. Minden játék végén felállítjuk a győztesek sorrendjét és megbeszéljük, hogy milyen tényezők játszottak ebben szerepet.

A harmadik visszajelzést a tanár, a játékvezetői szerepből kilépve adja, amikor értékeli a csoportok teljesítményét, reflektál az egyének játékban való részvételére, együttműködésére, aktivitására.

(Réthy 1998)

4. A társasjáték háttérében megjelenő pedagógiai módszerek, pedagógusszerepek

4.1. Élménypedagógia

A reformpedagógiának egy elterjedt eleme az élménypedagógia, ami a tapasztalatokra épülő tanulási módszereket részesíti előnyben. Az élménypedagógia hallatán sok ember egy olyan pedagógiára gondolhat, ahol az elsődleges cél az örömszerzés. Ez azonban közel sem definiálja az élménypedagógiát. Valóban velejáró tulajdonsága az öröm, de a hangsúly a tapasztalatszerzés élményén van. Az élménypedagógiában a legfontosabb a gyermek saját tapasztalatszerzése cselekedtetéseken keresztül, amely érzelmi bevonódással jár. A tapasztalat az elsődleges információforrás. Tehát nem kész dolgokat kap a tanuló, hanem maga jön rá a gyakorlat során. (Molnár 2013)

Számos kutatás bizonyítja, hogy a tanulási nehézségekkel, magatartási zavarokkal küzdő gyermekek az élménypedagógiai módszereken keresztül tanulnak a legeredményesebben. Élménypedagógiai módszereket a tanítás során kiegészítő elemként is lehet alkalmazni. Több tantárgyhoz készültek olyan feladatok és játékok, amelyek támogatják a tanítási óra eredményességét. Mindamelllett, hogy könnyebbé teszik a tananyag feldolgozását, kiválóan fejlesztik és erősítik az egyéni és társas kompetenciákat. Az élménypedagógia lendületet

adhat a tanárok és a diákok számára egyaránt, megerősíti az osztályközösségeket, komplex rálátást ad egy tudáskörre és elősegíti a flow érzést.

A mai kor vívmányainak köszönhetően számos tanfolyam és eszköz áll a pedagógusok segítségére, hogy az élménypedagógia módszereit elsajátítsa és alkalmazza.

(Molnár 2013)

Az élménypedagógia módszerei folyamatosan fejlődnek, ezért is törekszünk arra, hogy a társasjáték az élménypedagógia elveinek megfelelően, és annak eszköze lehessen.

4.2. Társasjáték pedagógia

A társasjáték pedagógia az élménypedagógia egyik ága.

A társasjáték pedagógia alapelvei:

„- A játék az játék

- A társasjáték-pedagógia jellemzően nem fejlesztő játékokat használ, hanem a megvásárolható, elkészíthető, nagyobb játékélményt biztosító játékok közül válogat pedagógiai céljainak megfelelően.
- A társasjáték-pedagógia két szélsőség, a szabad és az irányított játék között helyezkedik el.
- A pedagógus ajánlott szerepválasztása: partneri, résztvevői. Elsősorban a társasjáték fejlesztő hatására építve a pedagógusnak hátrébb kell lépnie.
- A társasjáték-pedagógiának nem célja egy-egy játékban elmélyednie, inkább sokféle játék és sokféle játékmechanizmus bemutatásában gondolkodik.
- Az elmélyülés terepe már a tehetséggondozás, az edzés.
- A társasjáték-pedagógiának nem a tanóra a természetes közege, de ez nem zárja ki, hogy megjelenjen közoktatási intézményekben.”

(Jesztl, Lencse 2018: 28-31)

Ahhoz, hogy a társasjáték tanórai kereteken belül tanulásra használható legyen, fontos néhány tényezőt szem előtt tartani. Végig kell gondolni a technikai feltételeinket és meghatározni a céljainkat. (Leiner, Földes 2017)

A játék választásakor három szempontot kell figyelembe venni.

A játéknak önmagában képességfejlesztő hatásai vannak. Az alapján választok játékot, hogy mire akarom használni (hon-és népismeret óra– ismeretek gyakorlása stb.) Végig kell gondolni, hogy vannak-e egyéb céljaim? (például az osztályközösség megerősítése, korrepetálás, tehetséggondozás, differenciálás stb.) Ezeknek a céloknak megfelelően kell összeállítani a csoportokat, és a társasjátékot. (Leiner, Földes 2017)

A technikai feltételek megteremtése megfelelő helyszínt kell választani a játékhoz, szem előtt tartva a terem mobilizálhatóságát. Figyelembe kell venni az érintett korosztályt, az osztálylétszámot és annak megfelelő számú játékkal vagy több kisebb létszámú játékkal kell készülni. A pedagógusnak ismernie kell a játékszabályokat, az ahhoz szükséges eszközöket, esetleges plusz kiegészítőket. Meg kell győződnie arról, hogy a játék hiánytalan. (Leiner, Földes 2017)

A csoporttal meg kell ismertetni a társasjátékozás szabályrendszerét és megtanítani a szabályok betartásnak fontosságát. Ki kell alakítani a győztes és vesztes szerephez való hozzáállást, ráébreszteni a tanulókat arra, hogy a játék eredményét több tényező befolyásolja és a tanulságok levonása után lehetőségük van változtatni a következő játékban. A gyerekekben ki kell alakítani azt az attitűdöt, hogy a játékot önmagáért és a társas örömért játsszák. (Leiner, Földes 2017)

Hogyan ismertessünk meg egy új játékot?

A játékot, játékszabályt többféle módon ismertethetjük meg a tanulókkal céljainknak, lehetőségeinknek megfelelően:

Az egyszerűbb játékok esetében a játékszabály, mint összetett szöveg, fejleszti az olvasást, a lényegkiemelést, az információk kiszűrését, a szabályok megértését.

A második lehetséges mód a játékszabály ismertetéséhez, ha elsőként csak annyi szabályt mondunk el, amennyi a játék kezdéshez feltétlen szükséges (cél, győzelem feltételei). A továbbiakban a játékvezető pedagógus, mindig csak a folytatáshoz szükséges szabályt közli a játékosokkal. Ez a módszer alkalmas lehet olyan osztályközösségekben, ahol sok sajátos nevelési igényű tanuló van, ugyanakkor ilyen módon meggyorsíthatjuk a játék kezdetét is.

Kis létszámú osztály esetében alkalmas lehet próbajátékot játszani a gyerekekkel. Így a többiek megfigyelhetik a játék menetét és lehetőségük van arra, hogy a játékszabályt jobban megértsék még azelőtt, hogy ők maguk játszanának vele. (Leiner, Földes 2017)

4.3. A facilitátor

Az élménypedagógiában a pedagógus, mint facilitátor van jelen. Ahhoz, hogy ez megfelelően működjön, tisztáznunk kell, hogy mit jelent a facilitálás és a facilitátor fogalma.

“A facilitálás az a folyamat, amikor segítünk valaminek a létrejöttében, a létrehozásában. A facilitátor az a személy, aki segít, hogy a csoport hatékonyabban működjön, minél eredményesebben gondolkodjon, és jól teljesítsen.” (Liddle 2008: 10)

A facilitátor előzetes feladatai:

Tanesszközünk alkalmazása közben a pedagógus, mint játékvezető (facilitátor) az önszabályozó tanulás kialakítására törekszik. Figyelemmel kíséri a tanulási folyamat előkészítő szakaszát, a teljesítmény fázist és az értékelési fázist. A folyamat szakaszainak megerősítését támogatja a célok kitűzésével, a játék menetének folyamatos ellenőrzésével, a jövőbeli lehetőségek felvázolásával. (<https://support.golabz.eu/hu/node/205>)

Ismeretközvetítő szerepe mellett a hangsúly a segítő-támogató szerepkörre kerül: megteremti a játékos tanuláshoz szükséges környezetet és elérhetővé teszi az általa választott eszközöket, jelen esetben a választott témához tartozó társasjátékot. (Nemzeti Alaptanterv 2020)

Kialakíthatja a csoportokat saját szempontjai szerint vagy véletlenszerű csoportokat is létrehozhat pl. kiszámoló segítségével, vagy a diákok igénye szerint. Céljának megfelelően lehetősége van a differenciálásra is, hiszen a játék csoportmunkában is játszható. A különböző mezőkön (kérdés, mutogatás, rajzolás, körülírás) az adott területnek megfelelő képességekkel rendelkező gyerek kaphat szerepet.

A társasjátékot használhatja új ismeret feldolgozására, ismétlő, rendszerező órára vagy akár az elsajátított ismeretek ellenőrzésére is.

Ugyanakkor fontos, hogy bár a játék tanórai alkalmazásra készült, lehetőséget adjunk arra, hogy a gyerekek tanórai kereteken kívül is játszassák.

A facilitátor konkrét feladatai a játék során:

- Elsődleges célja, hogy a tanulók megértsék a játékszabályt és a játék célját.
- Figyelnie kell, hogy a játék időtartamát ne lépjk túl, és a feladatokat a szabályoknak megfelelően hajtsák végre.
- A játék során a pedagógus háttérbe vonul és figyeli, a csoportok együttműködését, az egyének aktivitását.

- Ha valamelyik játékos passzívan vesz részt a játékban, oda kell mennie a csapathoz és figyelmeztetni őket, hogy vonják be társukat.
- A pedagógusnak, mint játékvezetőnek a „Segíts, hogy egyedül csinálhassam!” elvét kell követnie, vagyis csak annyit segítsen, ami a játék folytatásához feltétlen szükséges, de közben ne adjon tanácsokat, ne befolyásolja a tanulók következő lépését a játékban.
- A társasjáték végén, a tanóra értékeléseként a tanulókkal együtt beszélje meg a játék eredményét és azokat a tényezőket, amelyek befolyásolták azt. Minden esetben legyen eredményhirdetés és mindegyik csapat kapja meg a saját helyezését.

(Leiner, Földes 2017)

5. A hon- és népismeret tantárgy élményszerű tanítása társasjáték segítségével

5.1. A Nemzeti Alaptantervben megjelenő fejlesztési célok társasjátékunk tükrében

A hon-és népismeret órákon számtalan lehetőség adódik az élménypedagógiai módszerek alkalmazására, központi szerepet kaphat a differenciálás. Kézenfekvő, hogy a tananyagot projektek keretein belül, tapasztalatokon keresztül sajátítsák el a tanulók. Az önálló ismeretszerzés elsődleges forrása a család, rokonság, szomszédság, így közelebb kerülnek egymáshoz a generációk, a tanuló több nézőpontú gondolkodást sajátíthat el, felismeri az ok-okozati összefüggéseket és kritikusan gondolkodik. Megismeri és megérti a társadalmi összefüggéseket, eligazodva térben és időben. A jelenkori társadalom felépítését a szűkebb és tágabb szülőföld értékein keresztül, a hagyományos népi kultúra jelenségeinek segítségével ismeri meg. A tanulóban erősödik a nemzeti és európai tudat. A tananyag célja, a múlt reális megismerése, alapvető tanulságok levonása, törvényszerűségek felismerése, az ítéletalkotásra való képesség és véleménynyilvánítás elsajátítása.

A tantárgy egyik legfontosabb célja, hogy a tanuló megismerje, megszeresse hazáját, tisztelje és büszkén tartsa meg értékeinket, felelősséget vállalva családjá és nemzete iránt. (Nemzeti alaptanterv 2020)

A társasjáték készítése során tudatosan figyeltünk arra, hogy a Nemzeti alaptantervben megjelenő fejlesztési célokra épüljön, így erősítve taneszköz jellegét.

5.1.1. A lokálpatriotizmus és a nemzeti identitástudat erősítése

A társasjáték a magyar néphagyományokra és nemzeti értékeinkre épül, amelyek megismerése és elsajátítása erősíti a nemzethez tartozás tudatát.

5.1.2. A család, a családtagok, a közösség emberi értékei iránti érzékenység fejlesztése

A társasjáték egyik témája a “Munkamegosztás a családban” melyen keresztül közvetlenül megismerkedhetnek a hagyományos családi szerepkörökkel, a rokonsági viszonyokkal, a nemi szerepekkel, a klasszikus családmoddal alapjaival és az alapvető emberi értékekkel.

A gyakorlatban, az önálló ismeretszerzésen kívül, a társasjáték során fontos szerepet kap a csoportmunka, az egyének összefogása egy közös cél érdekében, miközben megismerkednek a néphagyományok közösségformáló erejével.

5.1.3. A nemzedékek közötti távolság csökkentése

Az elmúlt évszázad rohamos fejlődésének következménye, hogy elfeledkezünk a gyökereinkről, arról, hogy az idősebb generációtól van mit tanulnunk.

A társasjáték a korábbi nemzedékek életmódját mutatja be így közelebb kerülnek hozzá, ami fejleszti a több nézőpontú gondolkodást és ráébreszt, hogy az idősebb generáció tapasztalatai a mindennapi kérdésekre adott gyakorlati megoldások tárházát alkotják.

5.1.4. A környezettudatos szemlélet fejlesztése

A “Gazdálkodás” témakörben megismerkednek a gazdálkodó emberek természettel való harmonikus együttélésével. A régi paraszti társadalomban mindent felhasználtak, mindennek funkciója volt, nem keletkezett szemét, törekedtek az újrahasznosításra, nem halmoztak fel fölösleges javakat.

5.1.5. Az önálló ismeretszerzésben való jártasság növelése

A társasjáték középpontjában a hagyományok tanulói felfedezése áll, a tanár, mint facilitátor van jelen a játék során.

5.1.6. A kommunikációs készség, a társas együttműködés fejlesztése, a véleményalkotás gyakorlatának erősítése

Önmagában a játéknak közösségformáló ereje van, természetéből adódóan fejleszti a gyermekek kommunikációs készségét, kompromisszumra törekvést és együttműködést. A játék társas együttműködés nélkül nem játszható eredményesen, a kérdésekre közösen kell

választ adni, melyet egyéni véleménynyilvánítás előz meg. A véleményalkotás által az ismeretek megosztási készségét fejlesztjük.

5.1.7. Ok-okozati összefüggések felismerésének fejlesztése

A kérdések több formában is megjelennek, így a játék elsősorban a logikus gondolkodásra nem pedig a lexikális tudásra épít. A témakörök között átfedések vannak, így lehetőség nyílik egyes ismeretek ismételtesére, új kontextusba helyezésére, rendszerezésére és elmélyítésére is.

5.1.8. A szerepbe lépés képességének fejlesztése

A játék során a hagyományos gazdálkodó életmód szereplőiként vesznek részt a téma megismerésében.

5.1.9. Kreativitás fejlesztése

A társasjáték activity típusú feladatai (mutogatás, körülírás, rajzolás) minden esetben kreativitásra készítetnek.

5.1.10. A magyar népszokások, hagyományok, mint kulturális értékek megismertetése

Társasjátékunk legfőbb céljának ezt a fejlesztési feladatot tűztük ki. Az egész játék a néphagyományok és a kulturális értékek közvetítésére épül.

Az életfordulós szokások témakörében megismerkednek a születéshez és a házasságkötéshez kapcsolódó szokásokkal.

A Gazdálkodás témakörében bepillanthatnak az állattartáshoz, a földműveléshez és a munkaalkalmakhoz kapcsolódó szokások, jeles napok és hagyományok gazdag világába.

A játéktábla egy teljes évkört ábrázol, amin feltüntettük az évszakokat és a jeles napokat. Ezzel segítjük az ünnepek időben történő elhelyezését.

A Munkamegosztás a családban témakörben feltárul a játékosok előtt a hagyományos paraszti élet mindennapi feladataival, szerepköreivel, étkezési szokásaival, a ház körüli munkákkal, a hagyományos ruházattal és bútorokkal.

(Nemzeti alaptanterv 2020)

5.2. A *Kerek esztendő* társasjáték bemutatása

Kerek esztendő

Játékszabály

Tartalomjegyzék

Köszöntő

1. Áttekintés
2. Társasjáték eszköztára
3. Játéktábla és a hozzá kapcsolódó kellékek bemutatása
4. Előkészület a játékhoz
5. Játék célja és menete
6. Témacsomagok
7. Tippek, trükkök, praktikák (pedagógusoknak)

Köszöntő

Kedves Pedagógus Kolléga!

Tudományos Diákköri munka keretében fejlesztettük a *Kerek esztendő* társasjátékot, melynek elsődleges célja, hogy a hon- és népismeret tantárgy tanítását támogassa. Reméljük, hogy diákjai örömmel tanulnak belőle és nem csak a tanóra keretein belül, hanem szabadidejükben is használni és szeretni fogják a játékot.

1. Áttekintés

A *Kerek esztendő* társas 3 témakörben játszható:

- ❖ Munkamegosztás a családban
- ❖ Gazdálkodás
- ❖ Életfordulós szokások (születés, házasság)

Minden játékban nyolc *lapkát* kell összegyűjteni a kitűzött cél eléréséhez. Ezek leírása a témacsomagokban található.

A játékidő várhatóan 30-40 perc.

A játék 4 csapatban játszható. A csapatok létszáma a játszó közösség létszámától függ. Ideális esetben 3-4 fő.

2. A társasjáték eszköztára:

- 1 db tábla
- 1 db dobókocka
- 4 db bábu
- 1db homokóra
- 3x4 db szereptábla
- 12 db körlap (a szereptáblán levő választott játékmód letakarásához)
- 32 db gyűjtőlapka témakörönként (összesen 128 db)
- 15 könnyű és 15 nehéz kérdéskártya témakörönként
(összesen: 90 db)
- 15 db mutatóványos kártya témakörönként
(összesen: 45 db)
- 5 állandó Mesterember kártya
+4 db témához kapcsolódó kiegészítő Mesterember kártya témakörönként.
(összesen: 17 db)

3. A játéktábla és a hozzá kapcsolódó kellékek bemutatása

A táblához kapcsolódó kellékek:

Szereptábla: 12 szereptábla van, minden témakörhöz csapatonként egy. (gazda, gazdasszony, legény, leány) A táblán megjelenik a kezdőtőke.

A szereptáblán gyűjthetik a lapkákat, és jelölhetik a mutatóványos (activity) feladataik módját.

A tábla bal oldali keretébe kerül a kezdőtőke (3 egyforma lapka, amit a szereptáblák témánként külön jelölnek) és a húzásokkal keletkezett többlet (kettőnél több lapka a gyűjthető

négyféle dologból), amit a vásárba vihetnek cserére. Példa:



Életfordulós
szokások:

Kezdőtőke:

3 kalapbokréta

Legény





VÁSÁRBA

2 abrosz	2 fakanál
2 fonott kalács	2 kalapbokréta

3.ábra

Lapka: Témánként 4 féle lapka tartozik a játékhoz, melyek leírása a Témacsomagoknál található.

Kártyák: Kérdés (könnyű, nehéz), Mutatványos, Mesterember,

Állandó mesterember kártyák:

Takács (állandó)	Kovács (állandó)	Mézesbábos (állandó)	Fazekas (állandó)	Csizmadia (állandó)
Munka közben elszakadt az inged, ezért kimaradsz egy körből.	Megajándékoztak egy szerencsepatkóval , választhatsz egy lapkát, ami neked még nincs!	Megajándékoztak egy tükrösszívvel, ezért húzhatsz egy lapkát!	Összetörted a fazekas szilkéjét, lépj vissza kettőt!	A vásárban te vetted a legszebb csizmát, ezért dobj még egyszer!

--	--	--	--	--

Játéktábla:

A játék során egy kerek esztendőt járunk végig. Az évszakokat különböző színek jelzik.
(tavasz: zöld, nyár: sárga, ős: narancs, tél: kék)



4.ábra

Mezők:



Kérdés

- ❖ Húzzatok egy kérdést a *könnyű* vagy a *nehéz* kérdések paklijából!
- ❖ A könnyű kérdésért 1, a nehéz kérdésért 2 lapka jár.

- ❖ A választ addig kell megadnotok, amíg a homokóra leperreg (1 perc). Ha letelt az idő, a többi csapatnak lehetősége van bekiabálni a helyes választ, és ezzel elhalászni a jutalmat (1 lapkát).



Mutatványos

- ❖ A csapatból 1 játékos húzzon egy mutatványos kártyát és döntse el, hogy *mutogatni*, *rajzolni* vagy *körülírni* szeretne.
- ❖ A kártyán olvasható az ajánlott megoldási módszer. Ha ettől el szeretne térni, akkor a választott mód képét takarjátok le a szereptáblán 1 körlappal. A következő alkalommal azt a megoldási módot már nem választhatjátok.
- ❖ Ha a játék során már mindhárom lehetőséget felhasználtátok, akkor a kártyán szereplő ajánlott módot kell alkalmazni.
- ❖ A csapatnak addig kell kitalálni, hogy mi szerepelt a kártyán, amíg a homokóra leperreg (1 perc). Ha letelt az idő, a többi csapatnak lehetősége van bekiabálni a helyes választ, és ezzel elhalászni a jutalmat (1 lapkát).



Mesterember

- ❖ Húzzatok egy mesterember kártyát!
- ❖ Utatokon betértetek egy mesteremberhez, aki szerencsét vagy balszerencsét hoz számotokra.



Vásár

- ❖ A vásár mezőn cserélhettek lapkát a többi csapattal!
- ❖ Az árfolyamot magatok alakítjátok (például 2 kenyérért cserébe 1 kolbász).
- ❖ Alkudni is lehet. Az alkut az a csapat kezdeményezze, amelyik a vásár mezőre lépett.

- ❖ Ha egyik csapat sem szeretne cserélni, akkor 2 azonos lapkáért cserébe választhattok egy lapkát a játéktábláról.

Ünnep mezők:

Tavaszi:



Húsvét

- ❖ Krisztus feltámadásának öröme a következő mutatványos feladatnál dupla homokóra időt kaptok.

Nyári:



Szent Iván napja

- ❖ Szent Iván napján átugrottátok a mágikus erejű tüzet. Ezzel az egyik átlalatok választott meglévő lapkátoknak párt szereztetek. Válasszatok egy lapkát!

Őszi:



Szüret

- ❖ A szüreti bálon bolondoztok a komákkal, ezért most húzhattok egyet a mutatványos szemétdombról. Ezt a csapatból egy valaki mutogassa el, ha kitaláltátok, húzhattok egy lapkát a tábláról.

Téli:



Karácsony

- ❖ Karácsonyra minden csapat a saját lapkái közül egy általa választott lapkával ajándékozza meg a tőle jobbra lévő csapatot.



Farsang/kisfarsang

- ❖ Két azonos lapkáért cserébe választhatok egy lapkát a játéktábláról.

A játéktáblán található további ikon:



Szemétdomb

- ❖ A felhasznált kártyalapok helye a játéktáblán. Ha a szemétdombra került az összes kártya, akkor keverjétek újra és tegyétek vissza az eredeti helyére.

4. Előkészület a játékhoz

- ❖ Válasszatok ki egy témakört!
- ❖ A választott téma kártyáit és lapkáit tegyétek a megfelelő helyre.
- ❖ Alkossatok 4 csapatot! (Gazda, Gazdasszony, Leány, Legény)
- ❖ A csapatok vegyék magukhoz a szereptáblákat és a bábukat.
- ❖ Minden csapat vegye ki a témakörének megfelelő kezdőtőkéjét, a 3 lapkát a saját színéhez tartozó lapkák közül.
- ❖ Készítsétek elő a dobókockát és a homokórát.

5. A játék célja és menete

A játék célja:

- a feladatok és a kérdések helyes megoldásával összegyűjteni minden típusból 2 lapkát, (összesen 8-at) és beérni a célba. Amint valamelyik csapat célbaért, vagy összegyűjtötte a 8 lapkát, vége a játéknak. A többi csapat eredményét az összegyűjtött lapkák száma alapján állapítjuk meg.

A játék menete:

- ❖ A játék a start mezőről indul. Az a csapat kezdi a játékot, amelyik először dob hatost. A továbbiakban az óra járásával megfelelő irányban halad a játék.
- ❖ A játék során a dobókockával dobott számnak megfelelő mezőre lépve az adott mezőn található feladatot kell elvégezni. Ha a csapat sikeresen megválaszolta a kérdést, vagy megoldotta a feladatot, akkor húzhat egy lapkát.
- ❖ A játék további részében *hatos dobás esetén* az előre haladás-helyett két azonos lapkáért cserébe lehet egy lapkát választani a játéktábláról.

A játék végének lehetőségei:

- ❖ Ha egy csapat összegyűjtötte a nyolc lapkát, a cél elérése nélkül is megnyerte a játékot.
A többi csapat helyezése-a gyűjtött lapkák számától függ.
- ❖ Ha egy csapat úgy be a célba, hogy nem tudta összegyűjteni a nyolc lapkát, a játék akkor is befejeződik. A helyezések attól függenek, hogy melyik csapat gyűjtött több lapkát.
- ❖ Ha letelt a játékidő és egyik csapat sem ért be a célba, valamint a nyolc lapkát sem sikerült senkinek összegyűjtenie, akkor az nyer, aki a legtöbb lapkát gyűjtötte.
Egyenlő számú lapka esetén a célhoz közelebb álló csapat a győzte.

6. Témacsomagok

A témákhoz kapcsolódó speciális információk a témacsomagban találhatók.

A különböző témákhoz tartozó csomagok tartalmazzák a kerettörténetet, a játék témájához kapcsolódó célt, a gyűjtögethető lapkákat, a kérdéseket, a mutatóványos feladatokat és a kiegészítő mesterember kártyákat.

A játékban választható témák:

- Munkamegosztás a családban
- Gazdálkodás
- Életfordulós szokások

7. Tippek, trükkök, praktikák (pedagógusoknak)

A társasjátékban megjelenő differenciálási lehetőségek:

- ❖ Ha a pedagógus a társasjáték során differenciálni szeretne, megteheti úgy, hogy csoport tagjainak maga osztja ki a feladatokat. (mutatványos, homokóra figyelő, dobó, kártyahúzó)
- ❖ Ha nagy létszámú a csoport, érdemes a gyerekeket megkérni, hogy osszák ki egymás között a feladatokat (mutatványos, homokóra figyelő, dobó, kártyahúzó) és a kör felénél cseréljenek, hogy mindenkinek legyen feladata.
- ❖ A pedagógus válogathat a kártyák közül aszerint, hogy könnyíteni vagy nehezíteni szeretné a játékot/feladatokat.

A társasjátékot könnyítő tényezők:

- ❖ Ha a mesterember kártyákból kiválogatja a balszerencsét okozó kártyákat és csak a pozitívakat hagyja benne, így egyszerűbben, gyorsabban lehet a 8 lapkát összegyűjteni.
- ❖ Ha a játékot csak a könnyű kérdésekkel játsszák
- ❖ Ha a játékot adott időre játsszák
- ❖ Ha a mutatványos kártyáknál a választott módot korlátlan számban lehet ismételni.
- ❖ Ha a kezdőtőke (szerepekhez kapott lapkák száma) nem 3, hanem 4 lapka.

A játékot nehezítő tényezők:

- ❖ Ha a mesterember kártyákból kevesebb szerencsehozó kártyát hagy a pakliban, mint balszerencse hozó kártyát, így nehezebben, lassabban lehet a 8 lapkát összegyűjteni.
- ❖ Ha a játékot csak a nehéz kérdésekkel játsszák.

- ❖ Ha a játék megnyerésének feltétele az összes (8 db) lapka összegyűjtése
- ❖ Ha a mutatóványos kártyáknál a választott módot nem lehet ismételni.

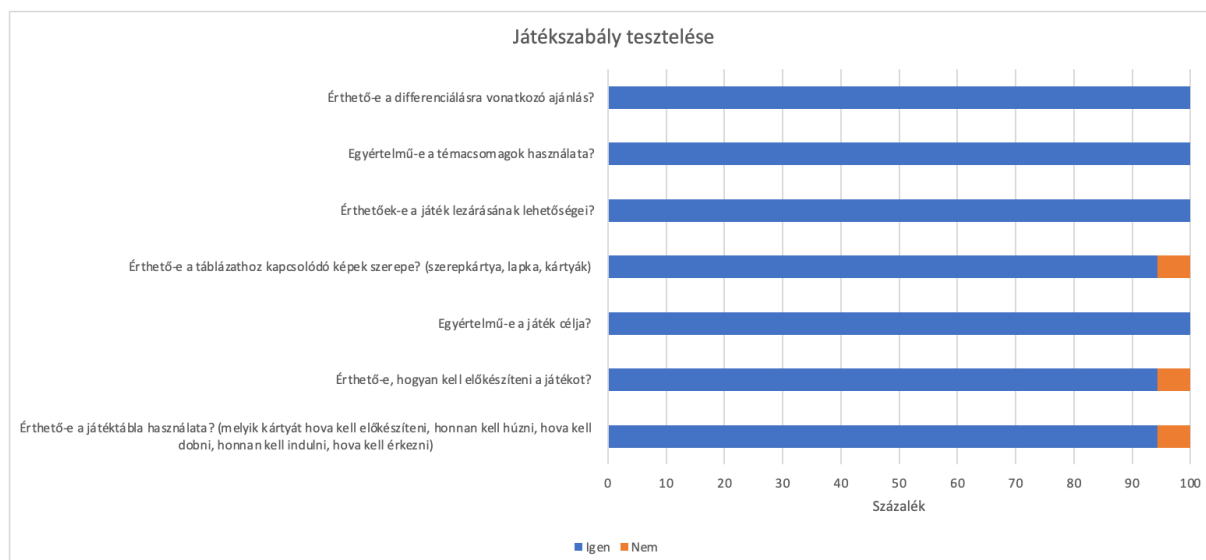
Óra típusa szerint:

- ❖ Új anyagot feldolgozó órára: a játékszabály szerint, témákra bontva a könnyebb kérdésekkel.
- ❖ Gyakorló órára: a játékszabály szerint, témákra bontva a nehezebb kérdésekkel együtt.
- ❖ Összefoglaló órára: ha több téma kérdését egyszerre használjuk

5.3. Társasjáték játékszabályához kötődő gyakorlati tapasztalatok, kérdőívek összegzése

A játékszabály készítésének folyamatában fontos jelzés volt számunkra, hogy érthető-e egy olyan személy számára, aki először találkozik a társasjátékkal. Tapasztalatra épülő kutatásunk során célunk az volt, hogy a szabály elolvasása után bárki könnyen le tudja vezetni a játékot. A játékszabályt elsősorban hon-és népismeret szakos pedagógusoknak küldtük el, akik egy kérdőív kitöltésével jeleztek vissza a számunkra. Csak a játékszabályt kapták meg, a játékot nem próbálták ki. Azért pedagógusoknak küldtük ki, mert a jövőben az ő feladatuk lesz értelmezni azt, elsősorban őket szánjuk játékvezetőknek. A kérdőívre 18 válasz érkezett, tehát országszerte 18 gyakorló pedagógus olvasta el a játékszabályt értelmezve és kijavítva, majd a visszajelzések alapján változtattunk rajta.

A kérdőív kérdéseire adott 18 válasz összegzése alapján az alábbi kép rajzolódott ki.



5.ábra

A kérdőív fontos visszajelzés volt számunkra. A diagramok alapján a játékszabály többségében érthető volt. Több gyakorlati tanácsot is kaptunk, amelyeket mérlegeltünk, és szükség szerint változtattunk a szabályzaton.

A legtöbb tanács a mesterember kártyákkal kapcsolatban érkezett. Azt javasolták, több információt adjunk róla, esetleg jelenítsük meg az eszközöket a szabályban is.

Sok olyan visszajelzést is kaptunk a pedagógusoktól, amelyekben azt írják, szívesen kipróbálnák a játékot.

- Néhány visszajelzés a teljesség igénye nélkül:
- Remek újítás a tananyag feldolgozásához. Gratulálok!
- Nagyszerű a játék koncepciója. Átgondoltak a témaköröknek és az életkori sajátosságoknak megfelelőek a feladatok. Szívesen kipróbálnám tanítványaimmal!
- Nagyon élvezetes, kreatív, tartalmas, hiánypótló játék a néprajzi alapismeretek elsajátításához és azok rendszerezéséhez.
- Nagyon izgalmas, sokrétű, szakmai szempontból jól átgondolt társasjáték.
- Kiváló munka, remekül használható hon-és népismeret oktatásához. Szívesen megvásárolnám, ha kapható lesz kereskedelmi forgalomban.

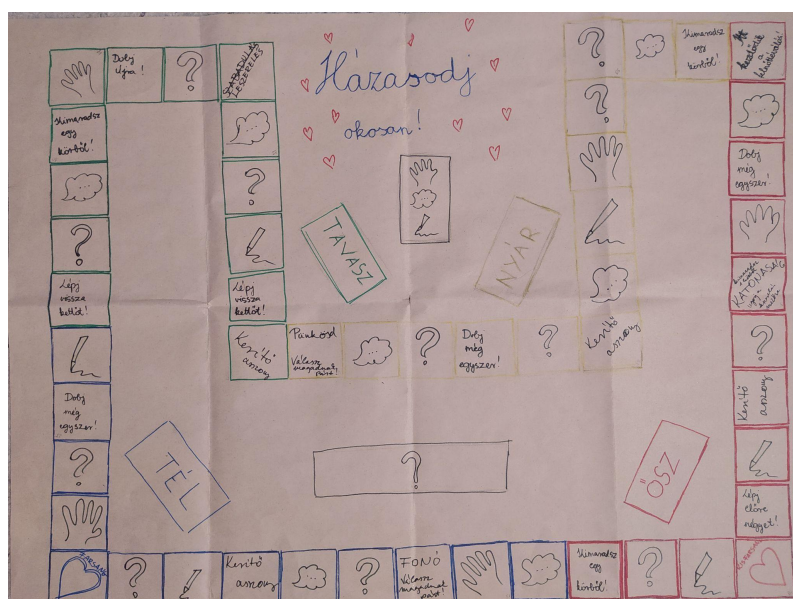
5.4. A társasjáték készítésének folyamata:

Főiskolai tanulmányaink során a hon-és népismeret műveltségterületi órán azt a feladatot kaptuk, hogy egy társasjátékot készítsünk a házasságkötés és a születés szokásainak

témakörében. Lelkesen álltunk a feladathoz, így az óra végére elkészült két társasjáték, amely nagyon megtetszett tanárainknak. Ekkor jött az ötlet, hogy komolyabban foglalkozzunk a társasokkal, valóban megvalósuljanak az iskolában is használható formában, mint tanítási segédeszköz.

Fejlesztő munkánk során társasjátékunk folyamatosan változott. Rendszeresen vittük gyermekcsoportokba tesztelni, majd a tapasztalatok, visszajelzések alapján formáltuk újra. Az első tesztjátékra a főiskolai tanórán készített társasokat vittük.

Házasságkötés szokásaihoz kapcsolódó társasjáték- Házasodj okosan! címmel.



6.ábra

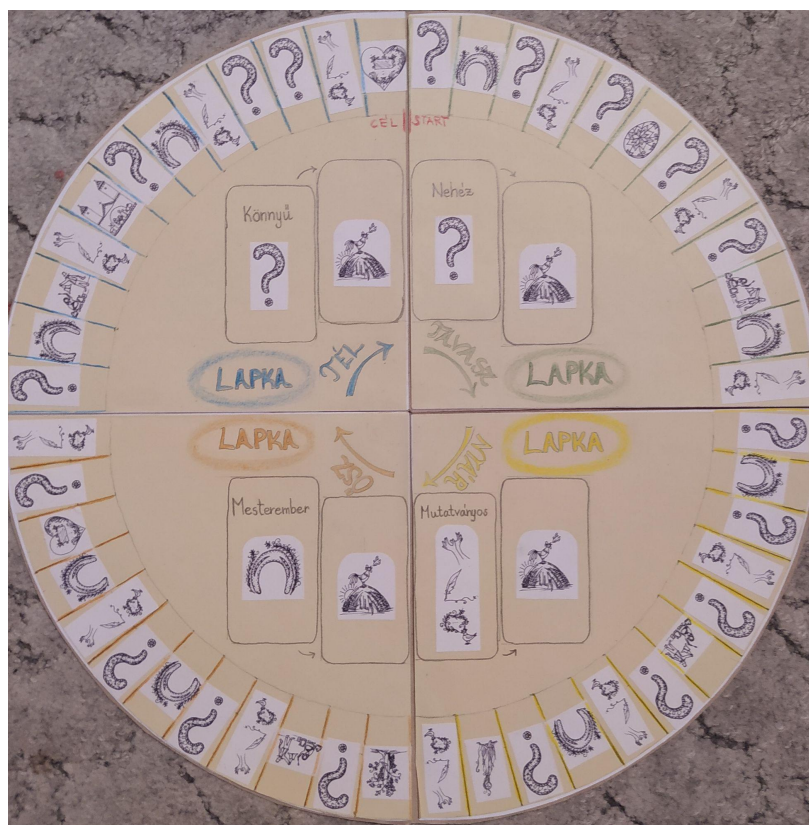
Születés- és a keresztelés szokásaihoz kapcsolódó társasjáték- Pogányka címmel.

(néprajzi csoportok, nemzetiségek), *Nemzeti értékek*, *Hungarikumok* és *Nemzeti parkok* témakörei jelennek meg.

Célunk az volt, hogy egy játékszabállyal és a tábla két oldalával mind a 6 témakör játszható legyen. (3-3 témakör) Ennek érdekében a játéktáblán megjelenő elemek azonos analógia alapján épülnek fel. A játékszabály, a játéktábla és az ahhoz tartozó eszköztár ugyanaz, csak a témaköre és a hozzá tartozó keretmese változó. Az alapkonceptió az volt, hogy a pedagógus számára könnyen megismerhető, elsajátítható és többször alkalmazható segédeszköz legyen.

A játék tesztelése során hamar rájöttünk, hogy a rendelkezésünkre álló egy év alatt, a társasjáték minősége érdekében a csak tábla egyik oldalát fejlesztjük tovább.

Kerek esztendő című társasjáték- második és egyben végleges verzió:



9.ábra

A tábla ezen oldalán a játék csoportokban játszható, így akár egy egész osztály is részt vehet benne egy időben. A csoportokon belül a gyerekeknek össze kell dolgozniuk, együtt kell megválaszolni a kérdéseket, figyelve arra, hogy mindenki kivegye a részét.

A mezők egy évkörben helyezkednek el, melyen jelöltük az évszakokat. A csoportoknak dobni kell, lépni, majd az adott mezőn lévő feladatot végrehajtani homokórával mért időre. A

kérdőjel mezőn kérdésre kell válaszolni, az activity típusú mezőn pedig az adott feladatot végrehajtani. Sikeres válasz esetén húzhatnak kártyát, amelyből ha megfelelő mennyiségű összegyűlt, megnyerték a játékot. A táblán szerepelnek még különleges mezők melyek előreviszik a játék menetét.

A tesztjátékok végén kitöltöttük a gyerekekkel egy 6 kérdésből álló kérdőívet, ami fontos visszajelzést jelentett számunkra abban, hogy mit kell változtatni.

Főbb változtatások:

Táblával kapcsolatban:

- ❖ Kör alakúvá változtattuk a táblát.
- ❖ Egy megtett kör a maximális játékidő.
- ❖ A mezőket arányosan osztottuk el a táblán.
- ❖ Évszakhoz tartozó ünnepeknek új mezőket alkottunk. (1 évszak 1 ünnep)
- ❖ A csoportok szereptáblákat és ahhoz tartozó szint kapnak mely segíti őket a játékban való eligazodásban.

Kérdésekkel kapcsolatban:

- ❖ Azért, hogy a kérdések ne csak a lexikális tudásra épüljenek, hanem a logikus gondolkodás segítségével kitalálhatóak legyenek, úgy döntöttünk, hogy zárt végű kérdéseket tartalmazzon a játék.
- ❖ A kérdéseket két nehézségi szint szerint (könnyű, nehéz) csoportosítottuk, a gyerekeknek lehetőséget adva a választásra, annak tudatában, hogy a nehéz kérdésekért dupla jutalom jár.
- ❖ A kérdések számát csökkentettük (15-15), ha a játék során elfogynak, akkor az újrakevert pakliból kerülnek elő, ezzel segítve a megszerzett tudás elmélyítését.
- ❖ A kérdések megfogalmazása során figyeltünk arra, hogy a NAT-ban megjelenő tantárgyi alapfogalmakra és alapismeretekre épüljenek.

Játékidő csökkentése érdekében hozott változtatások:

- ❖ Csökkentettük a játék során megszerezhető ~~ügynevezett~~ lapkák számát, ezzel csökkentve a játék menetidejét.

- ❖ Minden csoport kezdőtőkével indul a játéknak. 8 lapkából 3 lapkát kapnak, melyből 2 azonnal hasznossá válik a csoport számára.
- ❖ Az időigényes activity típusú feladatok számát csökkentettük
- ❖ Több lehetőséget adtunk a lapkák cserélésére. (6-os dobás, farsang, kifsarsang, vásár mező)

A differenciálás lehetőségeinek növelése érdekében tett változtatások:

- ❖ A pedagógus eldöntheti, hogy a játékot mindkettő vagy csak az egyik nehézségi szinten szeretné játszani. (könnyű, nehéz)
- ❖ Az activity (*mutatványos*) feladatoknál a gyermek vagy a pedagógus választhatja meg a megoldási módot.
- ❖ A csoportokon belül állandó feladatkörök kiosztása. (dobó, lépő, kártyahúzó, homokóra figyelő)

5.5. Társasjátékhoz kötődő gyakorlati tapasztalatok, kérdőívek összegzése

Empirikus kutatásunk során a társasjátékot áprilistól októberig rendszeresen vittük osztályokba próbajátékokra. Általában 5-7. osztályosok számára hon-és népismeret óra keretein belül. Ezek a gyerekek töltötték ki az kérdőíveket, amelyek eredményeit mutatjuk be a következőekben.

Teszt játékok:

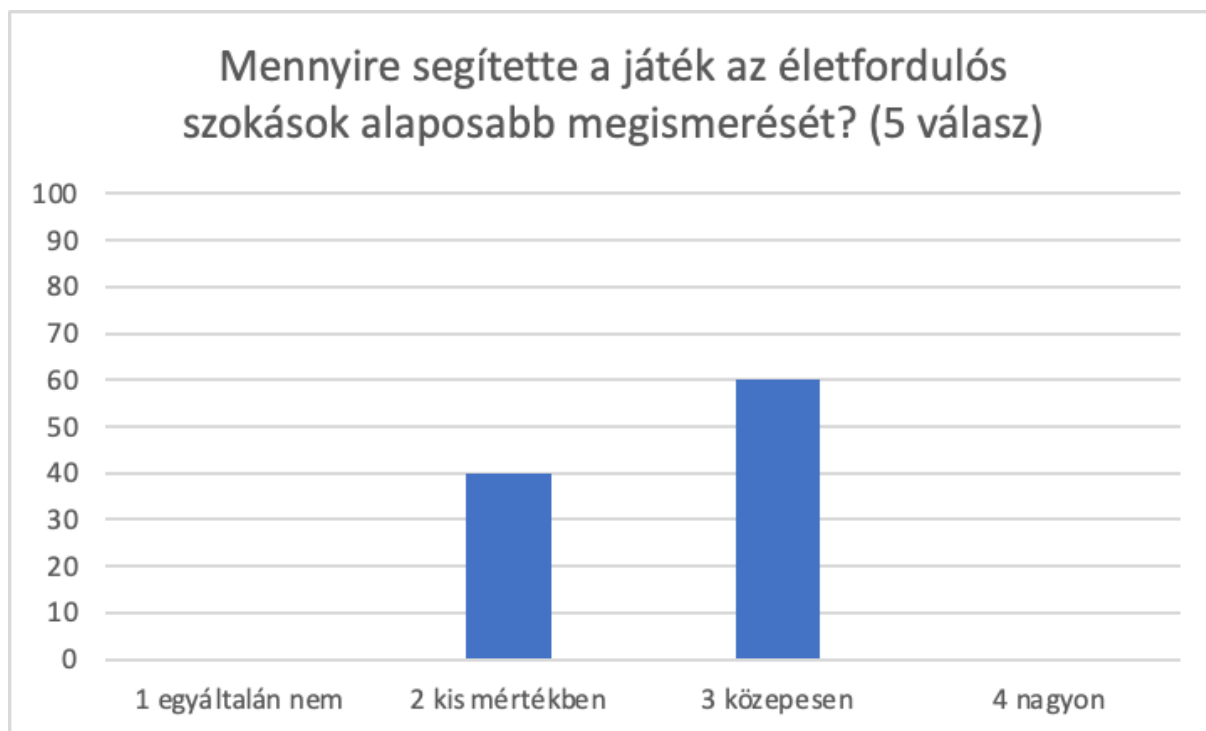
10 alkalom, 5 intézményben, 5., 6., 7., 8. osztályban:

- Gödi Búzaszem Általános Iskola és AMI
- Váci Karolina Katolikus Általános Iskola
- Pestszentlőrinci Szentlőrinc Katolikus Általános iskola
- Váci Földváry Károly Általános Iskola
- Pesterzsébeti Fekete István Általános Iskola

Áprilistól májusig a főiskolán készített két társast próbáltuk ki, majd a tapasztalatok és visszajelzések segítségével készítettük el a három témát feldolgozó új táblát az új szabályokkal együtt.

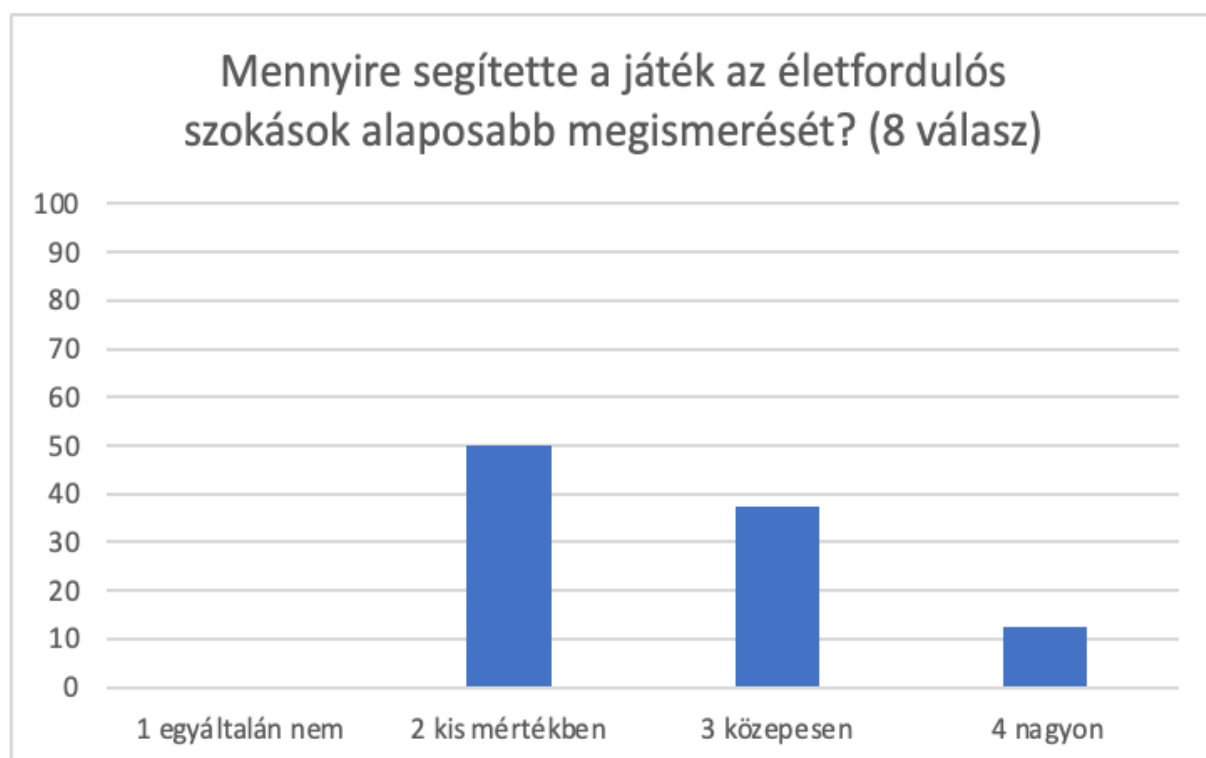
A felvetésünk az volt, hogy a játék segíti az adott téma alaposabb megismerését és elmélyítését. Ennek érdekében úgy állítottuk össze a játék feladatait, hogy annak megoldásához szükség legyen előzetes tudásra.

Ez a diagram az első játéktáblával játszott *házasságkötéshez* kötődő szokások témakörében kapott eredményeket mutatja. (A gyerekek párosával adtak meg egy választ.)



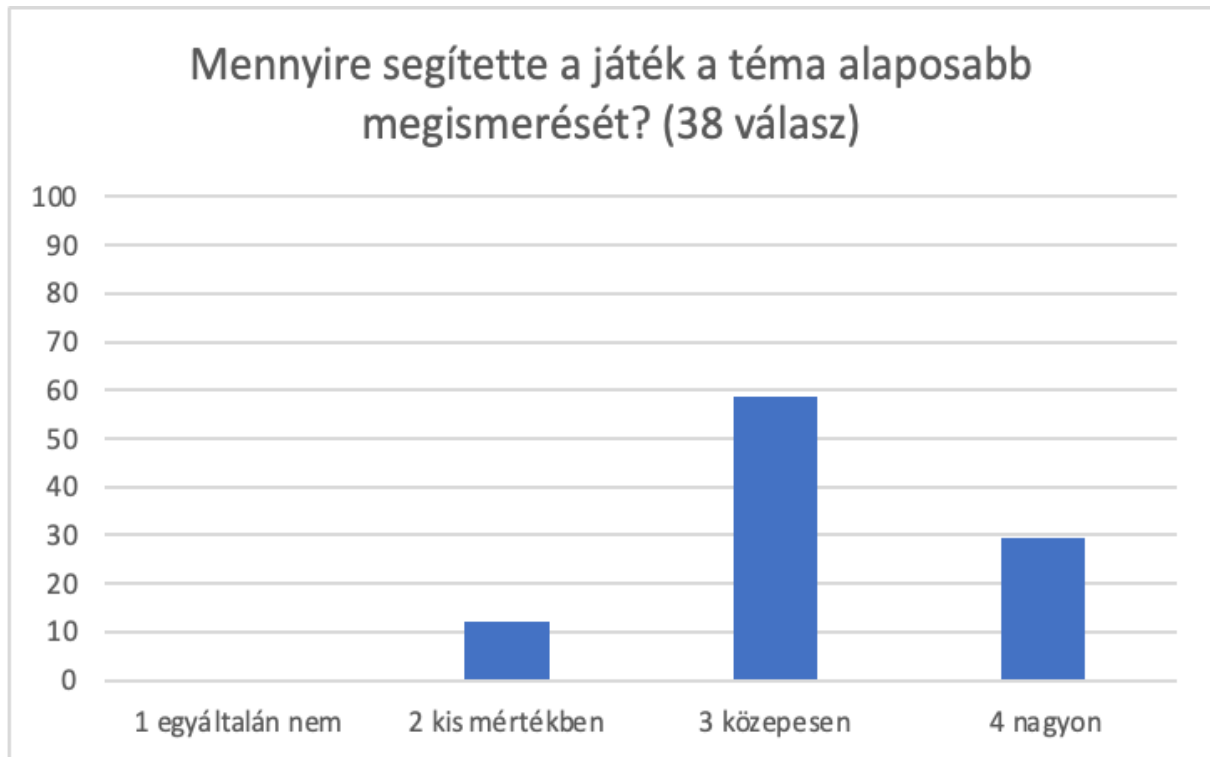
10.ábra

Ez a diagram az első játéktáblával játszott *születéshez* kötődő szokások témakörében kapott eredményeket mutatja. (A gyerekek párosával adtak meg egy választ.)



11. ábra

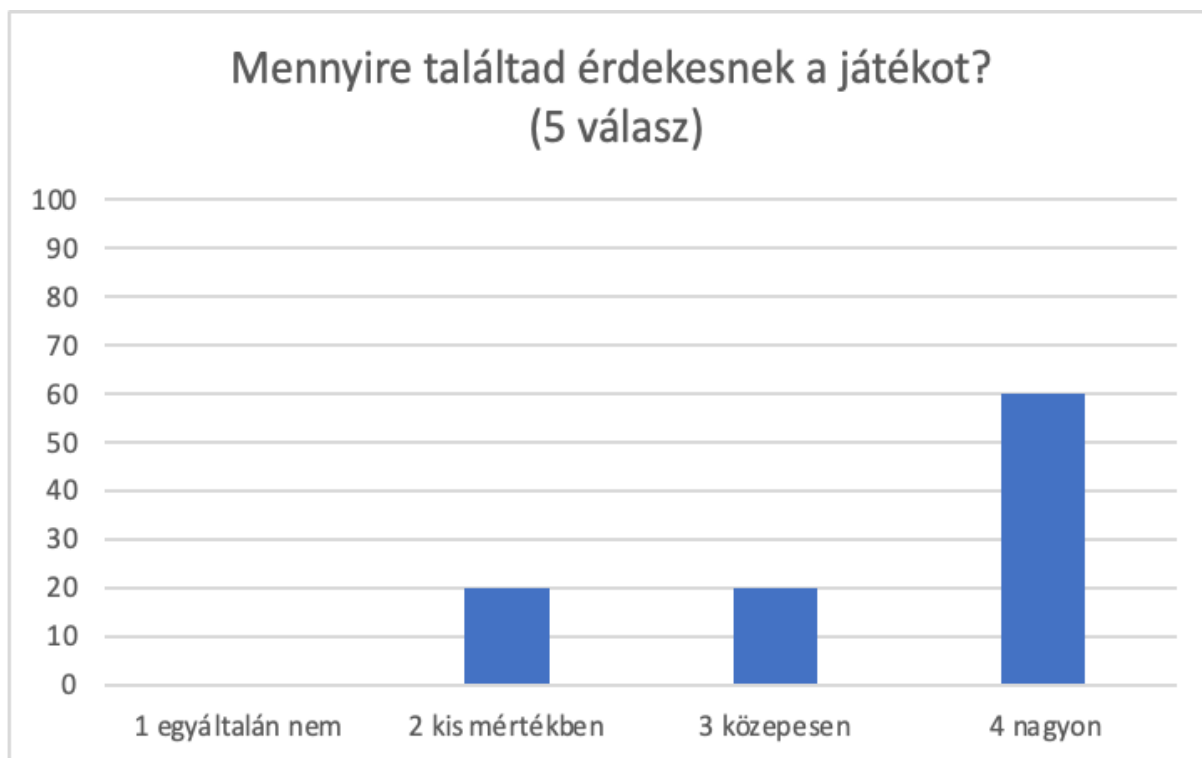
Ez a diagram már a második játéktáblával a két témakört összefoglaló, *Életfordulós* szokásokhoz kötődő témakörében kapott eredményeket mutatja. (Több alkalom eredménye)



12. ábra

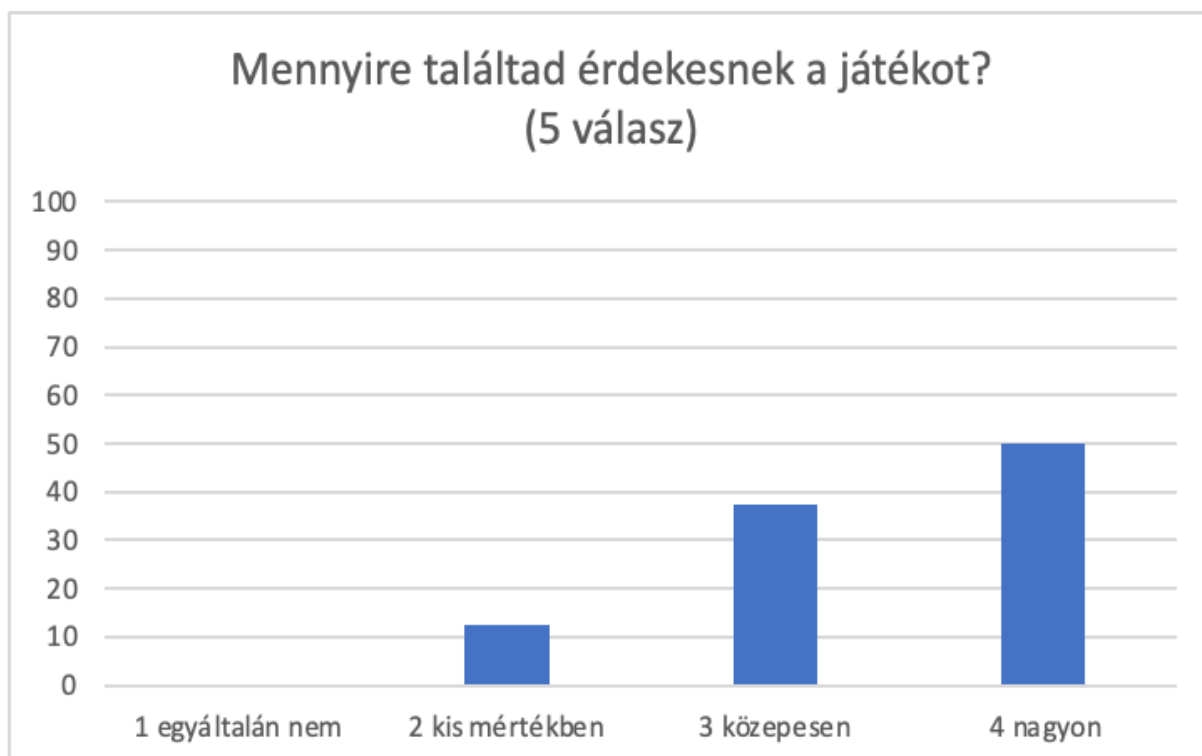
A visszajelzések szerint a játék így veszített a felszabadult játékosságából és inkább a lexikális tudás került a központba, mintsem a logikus gondolkodás. Így tehát az új játékszabály készítésénél az alapismereteket tartottuk szem előtt. A tananyag egy részét indirekt módon sajátíthatja el a játékos.

Ez a diagram az első játéktáblával játszott *házasságkötéshez* kötődő szokások témakörében kapott eredményeket mutatja. (A gyerekek párosával adtak meg egy választ.)



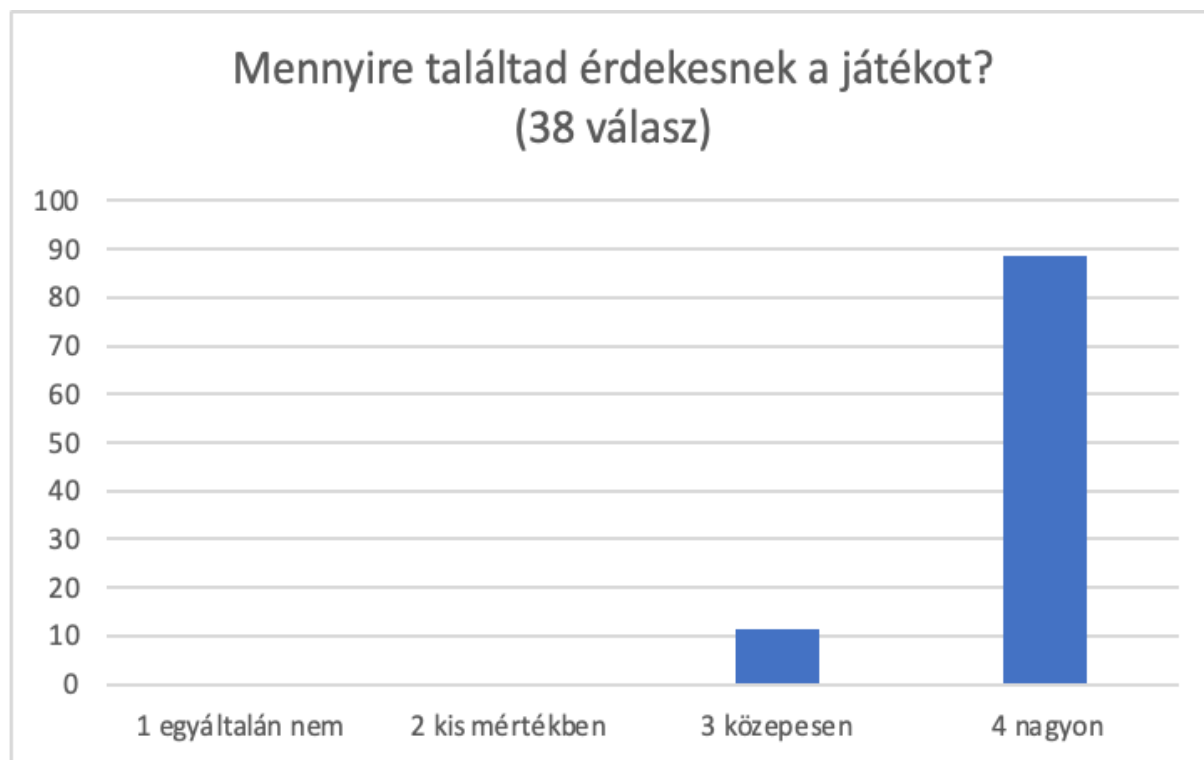
13.ábra

Ez a diagram az első játéktáblával játszott *születéshez* kötődő szokások témakörében kapott eredményeket mutatja. (A gyerekek párosával adtak meg egy választ)



14.ábra

Ez a diagram már a második játéktáblával a két témakört összefoglaló *Életfordulás* szokásokhoz kötődő témakörben kapott eredményeket mutatja. (Több alkalom eredménye)



15.ábra

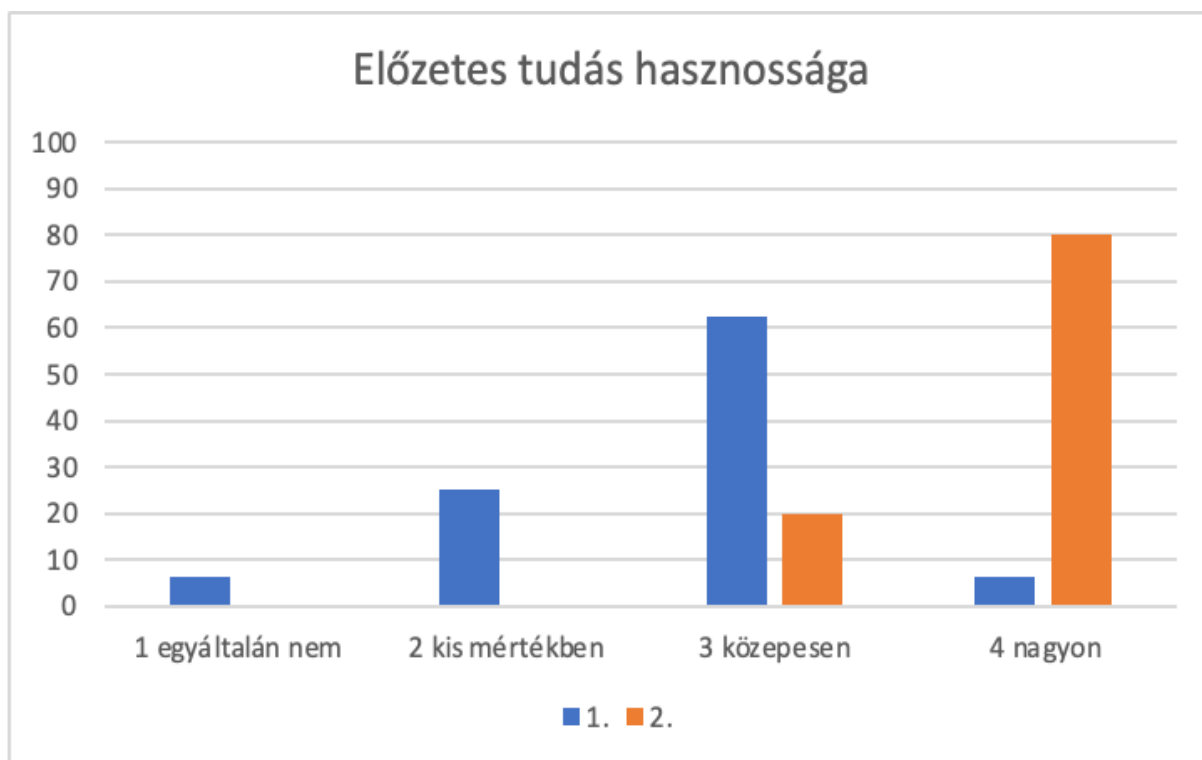
Tehát a változtatásokkal sikerült elérni, hogy a játék élvezetesebb legyen és vonzóvá tegye a téma elsajátítását.

A tesztelés során lehetőségünk volt ugyanazon osztálynál újra kipróbálni a társasjátékot fél év elteltével. Arra voltunk kíváncsiak, hogy abban az osztályban, ahol előzetesen már játszottak a társassal, az új játékszabályt, kérdéseket érintő változtatásokkal változnak-e a kérdőívre adott válaszaik, és ha igen, akkor pozitív vagy negatív irányban.

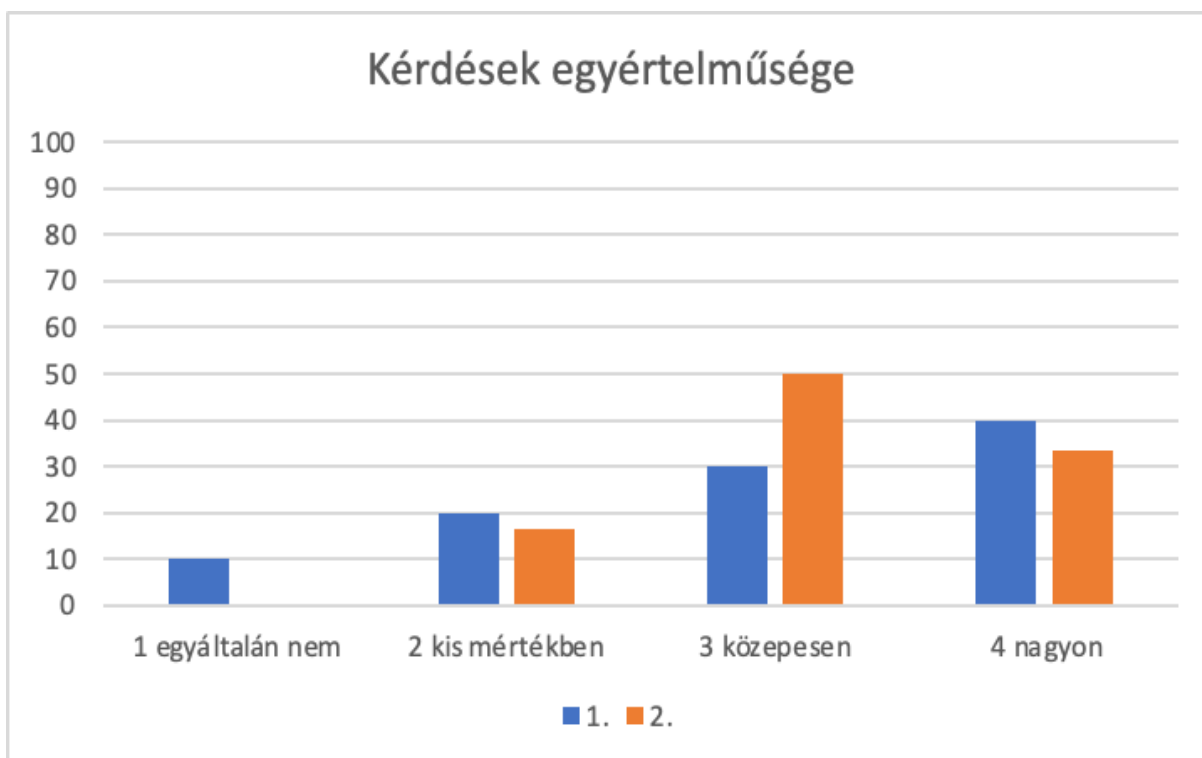
Fontos tapasztalat volt a számunkra, hogy a játék menetideje, ami az első próbajátéknál meghaladta az 50 percet, második alkalommal már 35 percre csökkent.

Ez azt bizonyította, hogy a változtatásaink sikeresek voltak.

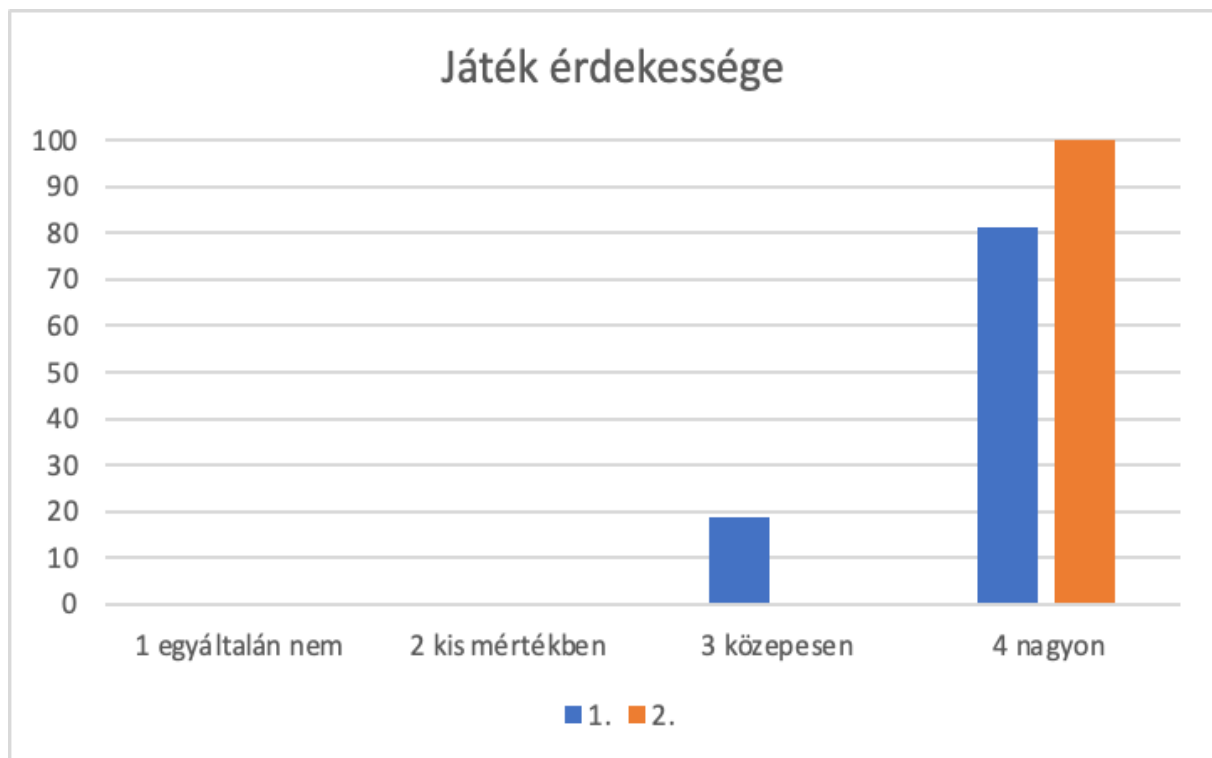
Az 1-es számozás minden diagram esetében az első alkalmat, míg a 2-es a második alkalmat jelöli. (A válaszok száma 18)



16.ábra



17.ábra



18.ábra

A két alkalom között minden pontnál javuló tendenciát mutatnak az eredmények.

Előzetes ismereteiket eredményesebben tudták alkalmazni, számunkra ez azt jelenti, hogy a kérdéseink jobban illeszkednek a tanult anyaghoz és a tankönyv tartalmához.

Az adatok alapján azt a következtetést vontuk le, hogy a játék kérdései és feladatai szorosabban illeszkednek a témához.

A kérdések összeállításánál több szempontot vettünk figyelembe:

1. a kérdéseket érthetően tesszük fel
2. a válaszlehetőségek többségében logikusan kikövetkeztethetőek legyenek
3. a kérdések valamilyen formában visszatérjenek a játék során
4. a kérdéseket nehézségi szintekre tudjuk bontani

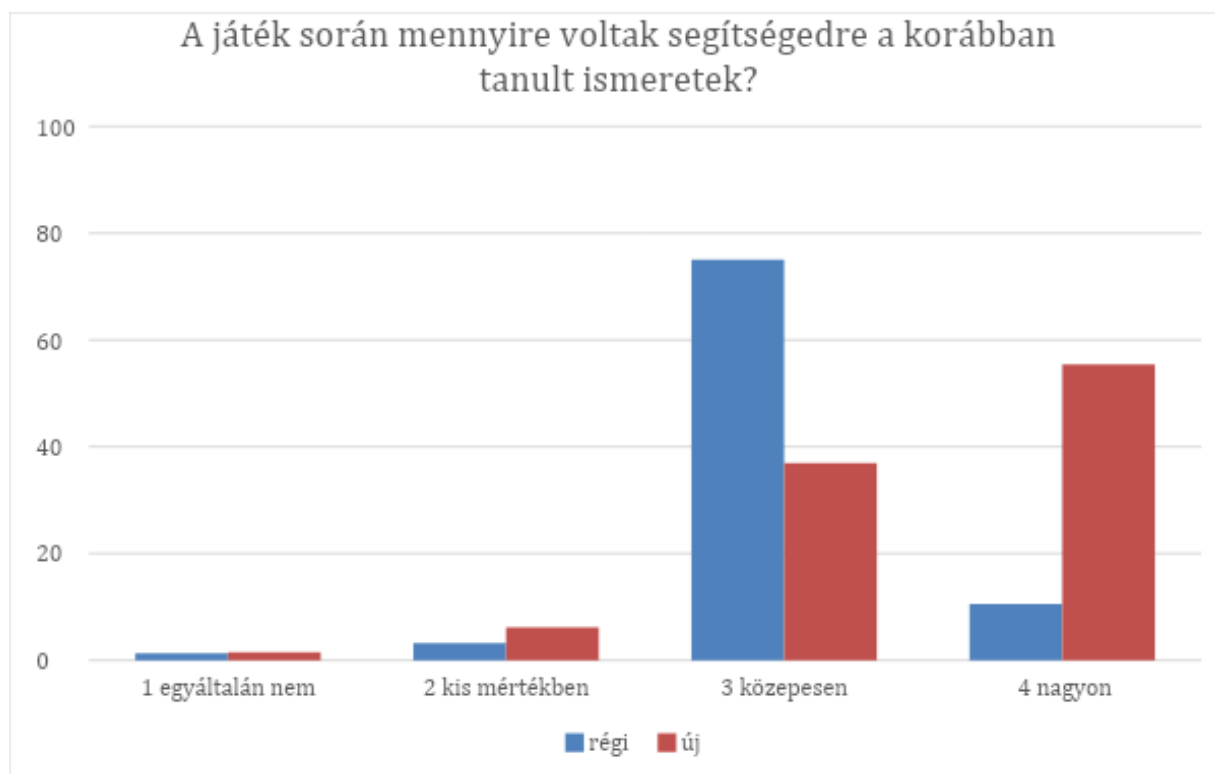
Az adatok elemzésekor pozitív visszajelzésnek vettük, hogy nem mindenki választotta a legjobb eredményt (4 nagyon), hiszen az azt jelentette volna számunkra, hogy a kérdéseink túl egyszerűek.

Kutatásunkban nagy szerepet játszott a kétszeri kipróbálási lehetőség, hiszen a társasjátékot, mindig változó csoportokban, osztályközösségekben tesztelhattuk, ami a

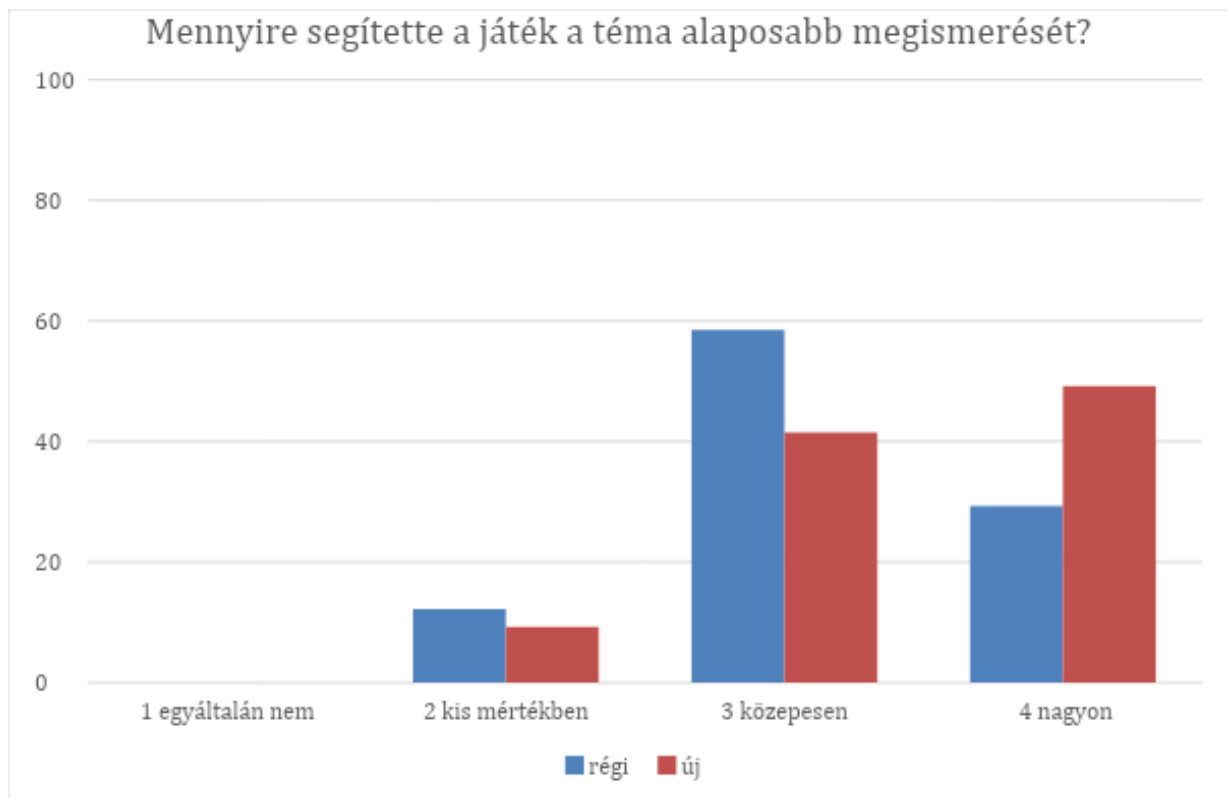
felmérésünk eredményét is befolyásolta. A tapasztalatok azt mutatták, hogy a játék élvezhetőségét és menetét nagyban befolyásolja az osztályközösség összetétele és együttműködési szintje.

Mivel minden próbajáték rögzítettük a tanulságokat és ezek alapján formáltuk a játékszabályt, idővel annyi változtatást tettünk, hogy egy új játéktáblát kellett készítenünk. A játéktábla ekkor vált kör alakúvá, néhány mező megváltozott, egységesítettük a grafikákat és elkészítettük a kártyákat a végleges külsővel. Ezzel a legújabb társassal is volt lehetőségünk próbajátékot játszani, mindegyik témakörben. Az alábbi grafikonok a változtatások eredményességét vizsgálják.

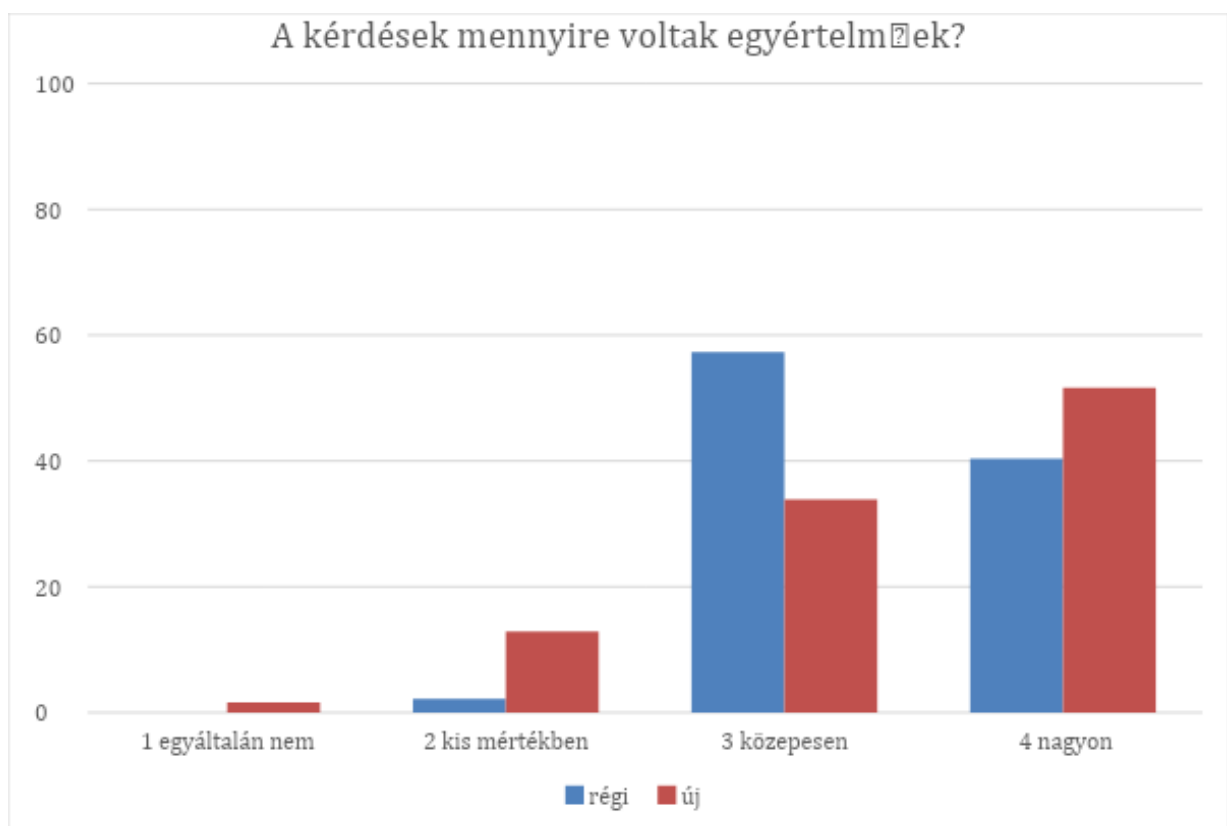
A válaszok száma: 18



19.ábra



20.ábra



21.ábra



22.ábra

A diagramon megfigyelhetjük, hogy az eredmények többsége a régi táblán 3-as, míg az új táblán 4-es. Mindezek alapján, úgy gondoljuk, hogy a játék a változtatásokkal érdekesebbé és érthetőbbé vált. A taneszköz elérte elsődleges célját, hiszen a tananyagot sikerült vonzóvá tenni és a tanulók tanuláshoz való attitűdjét pozitív irányba változtatni. Ezáltal kezdeti feltételezésünk igazolást nyert.

6. További tervek

Terveink között szerepel a társasjáték másik oldalának elkészítése, amely a Néprajzi nagytájak (néprajzi csoportok, nemzetiségek); Nemzeti értékek, hungarikumok; Nemzeti parkok témaköreit dolgozza fel. A játék címe Hazanéző, a tábla grafikája a történelmi Magyarország térképét ábrázolja majd. Egy olyan kooperatív játék lesz, amelyben az egész osztálynak össze kell dolgoznia. A játék végén együtt nyernek vagy együtt veszítenek. Ez a játék a témaköröket ugyanolyan módon dolgozza fel, mint a Kerek esztendő.

Szeretnénk, hogy ez a játék valóban olyan taneszköz legyen, ami élményszerűvé teszi a hon- és népismeret tanulását. Reméljük, hogy az elkészült társasjátékhoz hasonlóan ezt a társasjátékot is létrehozhatjuk a hon-és népismeret tantárgy tanításának támogatására.

7. Irodalomjegyzék, források

1. Baksa Brigitta, 2021. Szülőföldünk. Hon- és népismeret. 6. évfolyam (tankönyv) Oktatási Hivatal, Budapest
2. Baksa Brigitta, 2021. Szülőföldem napló 6. Oktatási Hivatal, Budapest
3. Coombs, P. H. és Ahed, M. 1974. Attacking Rural Poverty: How non-formal education can help. John Hopkins University Press, Baltimore.
4. Jesztl József - Lencse Máté, 2018. TÁRSASJÁTÉK-PEDAGÓGIA. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest.
5. Matthew D. Liddle 2008. Tanítani a taníthatatlant. Élménypedagógiai kézikönyv. Pressley Ridge Magyarország Alapítvány, Budapest.
6. Marsh, H. W. 1990. The Structure of Academic Self-Concept: The Marsh/Shavelson Model. Journal of Educational Psychology, 82. 4. 623–636.
7. Nagy Sándor 1997. Az oktatás folyamata és módszerei. Volos Kiadó. Mogyoród.
8. 5/2020. (I. 31.) Korm. rendelet A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról Magyar Közlöny 2020. évi 17. szám pp. 290-446.
9. Pukánszky Béla és Németh András 1996. Neveléstörténet. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
10. Réthy Endréné, 1998. Az oktatási folyamat. In: Falus Iván (szerk.): Didaktika. Elméleti alapok a tanulás tanításához. Tankönyvkiadó, Budapest, pp. 221-270.

Internetes források:

11. Arató Ferenc, 2011. A kooperatív tanulásszervezés paradigmikus jellege.
Tamás és Perjés István (szerk.): Törekvések és lehetőségek a XXI. század elején. Új kutatások a neveléstudományokban 2010. Az MTA Neveléstudományi Bizottságának sorozata, ELTE, Eötvös Kiadó. <http://mek.oszk.hu/10100/10122/html/#3> (2022.11.05)
12. 2020. évi LXXXVII. törvény a nemzeti köznevelésről szóló 2011.évi CXC.törvény módosításáról. <https://njt.hu/jogszabaly/2020-87-00-00#SZ30@BE2@POC> (2022.11.05)

13. 2011. évi CXCV. törvény a nemzeti köznevelésről szóló 98§ (14)
<https://njt.hu/jogszabaly/2011-190-00-00.62> (2022.11.05)
14. Baksa Brigitta, 2015. Iskola és néprajz. A hon- és népismeret oktatásának lehetőségei. Iskolakultúra, 25. évfolyam, 2015/7–8. szám, pp. 84-93.
<http://real.mtak.hu/34825/1/11.pdf> (2022.11.05)
15. Baksa Brigitta, 2020. Útmutató a hon-és népismeret tantárgy tanításához a 2020-ban kiadott Nemzeti alaptanterv és kerettantervek alapján. Eszterházy Károly Egyetem, Eger
<https://www.oktatas2030.hu/wp-content/uploads/2020/10/utmutato-a-hon-es-nepismeret-tantargy-tanitasahoz.pdf> (2022.11.05)
16. Dale, Tapasztalati piramis (weboldal) Megismerési formák E. Dale-féle piramisa
http://okt.ektf.hu/data/forgos/file/tananyag/forgo/523_a_dale_fle_tapasztalati_piramis.html (2022.11.05)
17. Fehér Petra, 2019. Rólunk szól! Egy identitásfejlesztő innováció, Magiszter 17. évfolyam 1. szám, pp. 101-107.
http://epa.niif.hu/03900/03976/00001/pdf/EPA03976_magiszter_2019_01_101-107.pdf (2022.11.05)
18. Hon- és népismeret tanmenet 6. (OH - HNI06TA) 2021. Oktatási Hivatal,
https://www.oktatas.hu/koznevelas/kerettantervek/2020_nat/mintatanmenetek/tanmenet_6evf (2022. 11. 05.)
19. Leiner Károly – Földes Petra 2017. Társasjáték-pedagógia a gyakorlatban. Osztályfőnökök Országos Szakmai Egyesülete. <https://osztalyfonok.hu/1868/>, (2022.11.05.)
20. Nagy Sándor Az oktatási folyamat definíciója
http://okt.ektf.hu/data/szlahorek/file/hunline_pedpszi/16_pedagogus_mesterseg/324_hogyan_tantsunk_az_oktatsi_folyamat.html (2022.11.05.)
21. Molnár Péter, 2013. Töprengések az élménypedagógia fogalmáról, Magiszter,
http://epa.niif.hu/03900/03976/00022/pdf/EPA03976_magiszter_2013_02_090-094.pdf (2022.11.05.)

22. Rigóczy Csaba 2016. Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia. Új Pedagógiai Szemle, <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/gamifikacio-jatekositas-es-pedagogia?links#main-content> (2022.11.05),

(1) Pető Bence könyvmarketing specialista. <https://petobence.hu/2020/05/17/> (2022.11.18.)