

Miskolci Egyetem
Bölcsészettudományi Kar
Tanárképző Intézet



Élményalapú nyelvoktatás – Az angol nyelv gamifikációja az online tér használatával

Készítette: Sári Patrik
angol-történelem osztatlan tanár szakos
hallgató

Témavezető: Jaskóné dr. Gácsi Mária
egyetemi docens

2022

Tartalom

1. Bevezetés.....	4
1. 1. Témaválasztás indoklása	4
2. A gamifikáció alapjai és a játék.....	6
2. 1. A játék	6
2. 2. Mi az a gamifikáció?	7
2. 3. A gamifikált oktatási miliő	10
2. 4. A gamifikáció /online játékok hatásai	11
3. Az idegen nyelvek fontossága	12
3. 1. Az angol nyelvfejlésztés	12
3. 2. Korai idegen nyelvi fejlesztés elméleti háttere	14
4. Kulturális reprezentáció és a pozitív nyelvi fogalmi transzfer	16
5. Élményalapú nyelvoktatás.....	18
5. 1. Angol nyelv az online térben	20
5. 2. Online gamifikált játék a gyakorlatban	21
5. 3. Online gamifikációs játék moduljai és működése.....	22
6. Differenciált gamifikáció	27
6. 1. Az online gamifikáció fogadtatása	28
7. Összegzés	31
8. Irodalom	32
9. Melléklet.....	37

MOTTÓ

„minden jónak forrása a játék. Az a gyermek, aki szívvel, lélekkel, maga tevékenyen, csöndesen, kitartóan, a testi elfáradásig kitartóan játszik, egészen biztosan szívvel-lélekkel, csöndesen, kitartóan dolgozó és a mások s a maga javát önfeláldozóan művelő emberré fog válni.” (Fridrich Fröbel)

1. Bevezetés

1. 1. Témaválasztás indoklása

Angol szakos hallgatóként sokat gondolkozom azon, hogyan lehetne az angol nyelv oktatását fejleszteni. Ötleteimben, tovább gondolkodásban rengeteget segített a Tanárképző Intézet, ahol számomra ismeretlen pedagógiai módszereket tanulhattam meg. Nyilván, azért ismeretlen, mert a pályaszocializációm elején tartok, valamint azért sem voltak újak ezek a technikák, mert kisiskolásként, diákként sem foglalkoztak ily módon velünk. Ezek segítségével egy biztos képet kaptam a gyerekek érdeklődéséről, tanulási módszerükről és ezáltal a személyiségüket is megismerhettem. Ez az élmény, valamint a Modern Filológiai Intézetben eltöltött időszak motivált abban, hogy egy olyan játékot megalkotásával próbálkozzak, ami a mai fiatalabb generációk számára is érdekes és inspiráló lehet. Az elképzelésemet szerettem volna a gyakorlatban is megvalósítani, kipróbálni. Ez meg is adatott számomra és egy négy hetes nyári tábor keretében próbálhattam ki kutatási témám gyakorlati részét és értékes visszajelzéseket kaptam a középiskolás fiataloktól.

Dolgozatom témáját és egyben kutatásom célját is megerősítette a fentebb írt tapasztalat; mely szerint nagy szükség van az idegen nyelvek oktatásában is a játékos elemek bevonására a gamifikációra. Többen azt gondolják, hogy a nyelvtan és a szókincs ismerete után akár már anyanyelvi szinten beszélhetjük az angol, vagy épp bármilyen más idegen nyelvet. Azonban, aki tanult nyelveket, az tudja, hogy ez nem így van.

Szerencsésnek mondhatom magam, mert amit a Miskolci Egyetemen megtanultam és a tanárképzésben megtapasztaltam, ahhoz egy külföldi tanulmányút is nagyban hozzájárult és tovább gondolásra késztetett. Két hetet tölthettem el Grazban egy nyári egyetemen, ahol olyan pedagógiai ismereteket gyűjthettem, amelyeket a nyelvi nyári táborban is alkalmazhattam. A nyári egyetemnek köszönhetően, Európa különböző országainak tanárképzős hallgatóival sikerült felvennem a kapcsolatot; kialakult egy szakmai műhely. Franciaországtól Kosovóig, rengeteg ötlet adtak a tanár szakos hallgatók abban, hogyan is fejleszthetném a tematikámat úgy, hogy az a XXI. század fiataljainak inspiráló és tanulságos legyen. Leendő pedagógusként az a célom, hogy az angol nyelvet átéljék a gyermekek és ne megtanulják.

Igyekeztem a témám kifejtésekor a tudományos kritériumoknak megfelelni. Leginkább azt motivált, hogy ezzel a munkámmal előbbre tudom vinni az idegen nyelv oktatásához való pozitív hozzáállást, valamint azt remélem, hogy végzett nyelvtanárként olyan diákokat nevelhetek és taníthatok, akikből idegennyelveket beszélő egyének válnak. Prioritás volt számomra, hogy rendelkezzek elégséges és releváns szakirodalmakkal forrásanyagokkal. Úgy vélem, sikerült elegendő forrásanyagot; módszertani segédanyagot, projekteket összegyűjteni, hiszen azokból alkottam meg a modulokat, amelyeket a jövőben tovább tudok bővíteni. Ezzel a munkámmal sikerült a pályaszocializációm útját megalapozni és a leendő pedagógusi munkához megfelelő szaktudással és némi gyakorlattal a tanszékomba belépni az iskolába és nyelvtanárként tovább fejlődni.

2. A gamifikáció alapjai és a játék

A játék fontos eleme az életünknek. A gyermekek elsődleges feladata, hogy míg a felnőttek „komoly” dolgokkal foglalkoznak, ők játszanak. A pedagógusok, akik gyerekekkel foglalkoznak, tudják, megtapasztalták a játék pozitív hatásait és többen alkalmazzák is játékokat a tanítási-tanulási folyamatba (Fromann & Damsa 2016; Rigóczki 2016; Balogh 2017). Az óvodapedagógusok számára egyértelmű, hogy a játék alapvetés a gyermeki játékot értőn figyelve tud csak matematikai tapasztalatokhoz juttatni, vagy épp a külső világot tevékenyen megismertetni az óvodásokkal. Az intézményes nevelés későbbi szakaszaiban a játék érthetően háttérbe szorul, ám a tanulókkal foglalkozó szakemberek a játék jótékony hatását nem vitatják. A kérdések hada áraszt el minket; vajon ezek valóban játékok? Mi is az a gamifikáció? Miért létfontosságú játszani? Miért kíváncsok integrálni a játékvilágból vett részeket a tanítási-tanulási folyamatba? Funkcionál-e a játékosítás? Hogyan lehet bevezetni játékokat és játékos elemeket a tanítási-tanulási folyamatba? Ezekkel a kérdésekkel foglalkozik a dolgozat, amelyek megértése elméleti alapot biztosított a munkám kidolgozásához, amely nem nélkülözi a gamifikált elemeket.

2. 1. A játék

Egyetemes ismeret, hogy a gyermekek fejlődnek a játék következtében, ugyanakkor a tudomány részéről nincsen megegyezés, abban a tekintetben, hogy vajon miért is játszanak az élőlények, egyáltalán mit profitálunk a játékból (Stenros 2015: 82). A játékot az élőlények széles közegeiben nézve nem tüntette el az evolúció (Bateson & Martin 2013: 28), ezért az evolúció elméletére hivatkozó megállapítások vallják, hogy bizony, van haszna a játéknak (Stenros 2015). A lényeges és fontos letisztult elméleteket ismertetve Gilmore, aki egyértelmű konklúzióként magyarázza a játék létjogosultságát. A többletenergia elmélet szerint egy élőlény a benne felgyülemlett többletenergiát vezeti le a játék által. A pihenés, vagy üdülés elmélete szerint az elvesztett energiát pótoljuk a játék segítségével. A gyakorlat előtti elmélet szerint a belső ösztönök gyakorlására szolgál a játék. A növekedés elmélete szerint a játék funkciógyakorlás; az élőlények felnőttként fontos képességeinek tanulását facilitálják. Az énkiterjesztés elmélete szerint pedig a játék segít a kognitív képességek fejlesztésében és a valóság feltérképezésében. Ahogyan erről Fodor Miklós is ír; a sok kis énkiterjesztés vonatkozásában: „mert a gyermekek sok mindent tudnak, de ezek az ismeretek

még nincsenek összekapcsolva és ha nem engednénk a gyereket játszani, a kapcsolatok nélkül nem alakulna ki a kognitív sémák nagy része. Így hiába lenne nagy a tárgyi tudása, a gyakorlati élethez kevés köze lenne.” (Fodor 2010: 39).

Ezek a lényeges és fontos - játékról említett - pszichológiai megközelítések fókuszálják figyelmünket a játék fontosságára. Az alábbi megfogalmazás is a játéknak az önmagáért való létezését erősíti: „a játéknak nem szándéka olyan értéket előállítani, ami a játékon kívül hasznos. Akkor sem, ha közben létrejön ilyen érték, például jutalom, nyereség vagy tapasztalat, és tanulni lehet belőle. A játékosnak lehet célja, hogy a játék segítségével tanuljon, de a játék célja más. A játéknak saját, belső értelme van, és addig játék a játék, amíg ez a cél semminek sincs alárendelve, ami a játékon kívül áll. A játéknak mindig van egy ilyen belső célja.” (Aczél 2015)

Pedagógusként nem kell ludológusnak lennünk ahhoz, hogy a játék hasznosságát értsük. Ha fontos a pedagógusnak, hogy a diákok produktív módon tanuljanak, és permanens fejlődésen menjenek keresztül, akkor a pedagógiai folyamatnak része lesz a játék. (Rigóczki 2016). Ha pedig a játékok hasznosságának ismeretéből profitálni szeretne a pedagógus, akkor prioritás számára a tudás, mely szerint ismeri, melyek a játékok azon jegyei, amelyek megkerülhetetlenek a teljes értékű játékról.

2. 2. Mi az a gamifikáció?

A gamifikáció kifejezéssel az elektronikus eszközök kapcsán már az ezredforduló utáni években találkozhattunk. Szélesebb körben való elterjedése a 2010-es évektől kezdődően, határozható meg, ám továbbra is az információs és kommunikációs technika (továbbiakban IKT) eszközeihez köthető. Majd 2012 után már kapcsolódott az oktatással is. Ezen a terén nagyfokú érdeklődés volt tapasztalható. De minek tulajdonítható ez az élénk kíváncsiság? Mindenekelőtt annak, hogy a gamifikáció névként hatott a pedagógusok módszertani repertoárjában. Ugyanakkor az sem elhanyagolható szempont, hogy segítségével jobban meg lehetett szólítani a Z generációt (Balogh 2017, Borges et al. 2014, Kovácsné 2018).

A gamifikáció elnevezés az angol gamification kifejezésből jön, amit leggyakrabban magyarul „játékosításnak”, esetleg „eljátékosításnak” szokták fordítani (Barbarics 2015). Írásomban a gamifikáció elnevezés lesz az elsődleges szóhasználat, hiszen tapasztalhattuk, hogy a „játékosítás” kifejezésre a laikusok játékok bevonására asszociálhatnak, az oktatással összefüggően pedig a játékos tanulásra, viszont egyik sem tartozik a gamifikáció

fogalomkörébe. Németh a „játékszerűsítés” kifejezést használja, ami igazán találó, viszont nem elterjedt. A gamifikáció elnevezés hasonló az angol gamification kifejezésre, ami elősegíthette az elterjedt használatát, és elég idegen a magyarul beszélőknek, hogy ne vonjanak le téves következtetéseket, amikor először találkoznak vele.

A magyar szakirodalom ebben a kontextusban másként kerül kifejezésre. Rigóczki szerint a gamifikáció lényege, hogy a játékokra jellemző elemeket és mechanizmusokat a felhasználók nemjátékos környezetben használják. Ez nagyjából megegyezik a legelterjedtebb definícióval, ám Rigóczki a játékelemeket és játékmechanizmusokat sajátosan definiálja, így az ő esetében változik a gamifikáció definíciója is. Fromann és Damsa megfogalmazása szerint, a gamifikáció a játékok és játékelemek alkalmazását jelenti az élet játékon kívüli területein. Ezzel a meghatározással a gamifikációt használó magyar pedagógusok körében - tapasztalataim szerint - sokan egyetértenek, nem számolva azzal, hogy a játékok alkalmazása nemjátékos környezetben bizonyos értelemben paradoxon. Végrehajtása számos sorompót állít elénk. Tehát, ezért hangsúlyozzuk, hogy a játékok alkalmazása nemjátékos környezetben nem gamifikáció, kizárólag a játékok elemeinek alkalmazása az (Deterding et al. 2011).

A nemzetközi tudományos társaságok széles körben respektálják Deterding és munkatársai meghatározását (Nah et al. 2014; Dicheva et al. 2015). Stott és Neustaedter definiálásában a gamifikáció játékdinamikák, játékmechanikák és játékos keretrendszer alkalmazása nemjátékos környezetben. Ahogy Rigóczki vallja, ha körültekintően írják le ezeket a fogalmakat, egyértelműbbé válik a definíció, amely segíti az értelmezést a vonatkozó tárgykörben. Mivel a gamifikáció egyre inkább ismertté vált az üzleti, wellness és céges világban, valamint az oktatásban is (Dicheva et al. 2015), még inkább fontos a pontos megfogalmazása.

A szakirodalomban ellenben találkozhatunk többféle megfogalmazásokkal, eltérő kifejezésekkel is, például Nick Pelling¹ (2011) szerint „az elektronikus tranzakciók játékszerű felhasználói felületekkel való felgyorsítása és élvezetesebbé tétele”. A játékosítás/gamifikáció ugyanis a „game” szóhoz köthető, nem a „play” szóhoz. Az utóbbi jelentését tekintve alapul vehető a *paida*, vagy „playing” szó, mely a viselkedések és szándékok szabadabb, kifejező, improvizatív, sőt "tumultus" rekombinációját jelöli. Az előbbi megértéséhez pedig a *ludus*, vagy „gaming” szó szolgál alapul, ami szabályok által kialakított és célokkal ellátott játékokra utal. A gamifikáció tehát a ludus-féle játékok tervezési

¹ Deterding et al. 2011-es cikke alapján. Egyes hivatkozások feltüntetik, hogy a kifejezést Nick Pelling, brit játékfejlesztő 2002-ben írta le.

elemeit használja. A definíció bemutatása az 1. ábrán látható, ahol két kiterjesztés került jelölésre, a “playing” és „gaming” koncepció és a teljességre törekvés és a részelemek alkalmazása alapján.



1. ábra Forrás: Deterding et al. (2011), 5 o. alapján

2.

Tehát a gamifikáció tiszta meghatározása: játékelemek alkalmazása nemjátékos környezetben, mely definíció a releváns példákkal együtt a megértést szolgálják. A nagyobb üzletláncok pontgyűjtési akciói kiváló példák a gamifikációra.

2. 3. A gamifikált oktatási miliő

A nemjátékos közegként értelmezett oktatás potenciális lehetőségeket biztosít a gamifikációra, és ebben a közegben is színvonalas fellendülést eredményezhet (Frommann & Damsa 2016: 76-77). Ez a minőségi javulás az oktatásban a diákok megnövekedett motivációja és teljesítménye, ami a gamifikáció két fő célja (Stott & Neustaedter 2013).

A gamifikáció közismertté vált az oktatás területén (Nah et al. 2014), ami nagy öröm, hiszen a játék komoly dolog, még az oktatás „színpadán” is. Hazánkban az először Prievara Tibor alkalmazott játékelemeket az osztálytermi interakció során. Írásművében egy gyakorlati útmutatóval gazdagítja az olvasót, sőt még pedagógiai reflexióval is él; hiszen ír a nehézségekről, az előrelátható akadályokról, és lejegyzí a saját tapasztalatait egy sikeres gamifikált rendszerről, ami pozitívan hatott a diákjai motivációjára és teljesítményére. Barbarics a publikációjában több csoport hozzáállását vizsgálta egy gamifikált értékelési rendszerrel összefüggésben. A diákok pozitívan értékelték az új struktúrát. Hamari és munkatársai 2014-ben górcső alá vették a gamifikációról szóló publikációkat, és azt állapították meg, hogy pozitív változás történt az alkalmazók körében.

A gamifikációt oktatási miliőben analizáló tanulmányok (Nah et al. 2014; Dicheva et al. 2015) viszont, a témában kevés írásmű nem reprezentatív, illetve a tanulmányokban az empirikus vizsgálati szempontok elmaradása miatt nem tudták hitelt érdemlően véleményezni a gamifikáció hatását a diákokra.

Az impressziók a gamifikáció optimista hatását mutatja, viszont a pozitív eredménynek tudományos igazolásra várnak. Dicheva és munkatársai hivatkoznak arra, hogy a pedagógusok többsége konszenzusra jutottak abban, hogy a gamifikáció anticipálja a javulást a tanulás tekintetében, ha és amennyiben körültekintően megtervezett az eljárás, és jól alkalmazzák azt.

A tanítási-tanulási folyamat számos részét lehet gamifikálni. Egy átfogóbb időintervallumot összekötő szerepjátékkal és avatarokkal gamifikálhatók a tanítási órák. Küldetéseket generálva a diákok számára, a pedagógus növelheti a bevonódásukat. A számonkéréseket díjakkal és szintekkel, az egész értékelési rendszert pedig pontokkal, kihívásokkal, mérföldkövekkel stb. gamifikálhatja a pedagógus. A legelterjedtebb gamifikált technika a PBL (Balogh, 2017), vagyis Points (pontok), Badges (jelvények) és Leaderboard (eredménylista).

Az nevelő és oktató színterek tekintetében legkorábban az óvodában találkozhatunk a gamifikációval, de egyre gyakorlatiasabb oktatási stratégiákban is fellelhetők. Ilyen az asszociációs vagy önkifejező játékos feladatok legtöbbször.

Két típusát különböztetjük meg. A kereskedelmi gamifikáció, melyet elsősorban a szórakozás miatt vezetnek be az iskolákban, illetve a játékosítás másik jellege; amely a tanulási célok tekintetében jelenik meg az oktatásban. Hasznos akár egyéni, akár csoportos fejlesztésnél is. Az osztályközösség építésében is nagy szerepet tölthet be a játék.

Dolgozatomban nem kívánom részletesen elemezni az említett két típust. Az online térbe átépítve úgy gondolom, hogy a szórakozás és a tanulás igenis járhatnak kéz a kézben. Bátran merem állítani, hogy a tanulás szórakoztató! Ehhez pedig elhivatott, jól felkészült, gazdag módszertani kultúrával felvértezett pedagógusokra van szükség.

2. 4. A gamifikáció /online játékok hatásai

Az online játékok teljesen behálózta életünket. Nem tudunk már úgy elmenni egy boltba, hogy az online játékok világa ne jöjjön velünk szembe. Az 2000-es évek szülöttei szinte ezeken a játékokon nőnek fel, ami egy bizonyos biztonságérzetet is ad a fiataloknak. Az online játékok két főbb szempontrendszerét Csákvári József írja a számítógépes játékhasználatnak a szociális kompetenciákra gyakorolt hatását és világosan kifejti a játéktevékenységek és a szociális kompetenciák között lévő komplex, szerteágazó kapcsolatot. Rávilágít arra, hogy tisztán láthassuk azokat a lehetőségeket, amelyeket a játékok kínálnak a jelenlegi nevelési-oktatási kultúra átalakításához. Alapfeltétel, hogy az internet és az IKT eszközeinek meghonosodásával párhuzamosan létrejött „egy globális – egyben kulturális identitások tekintetében differenciálódó, azaz „törzsi” jellegű – digitális hálózati gyerek-kultúra, amelynek értékrendje és normái radikálisan különböznek és elkülönülnek a fiatalok életének más területeitől.” (Csákvári 2016: 53).

A szocializáló online játéknál például döntő kérdés, hogy a diák kikkel játsszák a számítógépes játékokat. A játék nemcsak a különböző nemű gyerekek, hanem a gyerekek és a felnőttek közötti társas kapcsolatokat is táplálja. Csákvári idézi Stevens, Satwicz és McCarthy kutatási eredményeit, melyben a szerzők rámutatnak arra a tényre, „hogy a játékkonzol felváltva történő használata sok családban mindennapos, és ebben nemcsak a gyerekek és baráti körük, hanem a szülők is növekvő mértékben részt vesznek.” (Csákvári 2016:57)

Az Entertainment Software Association felmérését is ismerteti, mely szerint „az amerikai szülők 59%-a állítja, hogy a gyerekeivel számítógépes játékokat játszik legalább hetente egyszer. E csoporton belül a szülők 85%-a azért teszi ezt, mert a játéktevékenység szórakozást jelent az egész család számára, 75% azért játszik, mert a gyereke kéri meg erre, továbbá 75% szerint a játék jó lehetőség a gyerekeihez fűződő kapcsolat erősítésére.” (Csákvári 2016:57) Ez bizonyítja, hogy társadalmilag sokszínű reprezentációja jelenik meg az online játéknak és pozitív kihatással van a családi kapcsolatokra is.

A játékokkal kapcsolatos generációs különbségek kérdésköréhez tartozik viszont az is, hogy a fentiekkel szemben egyes felnőttek, akiknek komoly játéktapasztalatuk van, a játékok terén akár a gyerekeik mentorává és példaképévé válhatnak. Ez is elősegíti a résztvevők közötti kooperációt, mely segítségével a nyelvelsajátítás is sokkal könnyebb. Ha játékviszonylatot nézünk elmondható, hogy a dinamikus játékmódok (X-boksz, illetve Playstation) játékok szerepe megnő hiszen a digitális világ vizualitása sokkal inkább a készségekre épül.

Ezzel eltér a megszokott online játékoktól, ahol az egér és a billentyűzet egy zárt rendszerben valósítja meg a játék menetét. Azzal, hogy multigenerációs platformot teremtenek az online konzol játékok, egy olyan lehetőséget adnak az oktatásnak, ami által egy sokkal nyelvorientált órát tudnak tartani. A nyelvoktatás egyik nagy előnye az online játékok, hiszen a mai fiatalok nagy része már alapszavakat ismer a játékoknak köszönhetően.

3. Az idegen nyelvek fontossága

3. 1. Az angol nyelvfejlesztés

Az angol nyelv átadása számomra olyan, mint a kártyavár. Nem mindegy, hogy az alaplapokat hogyan, milyen módon helyezzük el. Ebben a kontextusban pedig úgy gondolom, hogy minden az első lappal kezdődik. Ha nem jár bölcsődébe egy gyermek, akkor az elsődleges köznevelési intézmény és egyben, szocializációs színtér az óvoda, amely olyan mikrokulturális közeg, amelyben a gyermek alapvető tevékenysége a játék. Az Óvodai Nevelés Országos Alapprogramja magába foglalja, hogy a gyermek számára a család a primer nevelő. Az óvoda annak kiegészítője, hátránycsökkentő feladata van. Az óvodás gyermeket megilleti az a jog, hogy szeretetteljes légkörbe gondoskodjanak róla, valamint különleges bánásmódban részesüljön. Prioritás, hogy minden gyermek színvonalas nevelést kapjon, továbbá, hogy az óvodai nevelése során kibontakoztathassa személyiségét. Az óvodai élet megszervezésének elvei között kitüntetett helyet foglal el a játék. (ONOAP 2012).

Ezek a szabályozásokon kívül az óvoda saját maga dönthet arról, hogy hogyan alakítja az tevékenységeken túl a külön foglalkozásokat. Ezek többnyire a szülők irányából érkeznek, mely igényeket beépíthetik az óvodai életbe. Eldöntheti, hogy az adott szülői és helyi igények mennyiben segítenék a gyermekek fejlődését és ennek tükrében beépíthetik az óvodai életbe. Az elvárások között többek között szerepel az is, hogy a gyerekek már óvodában tanuljanak idegen nyelvet. Tehát ez elvárás már az óvodapedagógustól is, hogy egy idegen nyelven tudjon verselni, énekelni, tevékenységet vezetni. Persze azt is tudjuk, hogy nem csak ettől a tudástól, kompetenciától lesz jó óvodapedagógus valaki. Hercz Mária összefoglalja az Gazdasági Együtműködési és Fejlesztési Szervezet felmérése alapján, hogy a jó pedagógust kiváló szakértelem jellemez, továbbá elvárható a pedagógiai know-how, a technológia értése, mobilitás, rugalmasság, szervezeti kompetencia és együttműködés, valamint, a nyitottság. (Hercz 2015).

Egyetértek azzal a gondolatával is, amelyben a pedagógusokról mint az oktatás kulcsfontosságú szubjektív tényezőjeként szólva így fogalmaz: „professzionalizmusuk meghatározó tényezője a jövő oktatási eredményességének”. (Hercz 2016: 88).

Számomra izgalmas kérdés, hogyan értékelik a szülők, valamint az óvodapedagógusok az IKT eszközök használatát és az idegen nyelvet fejlesztő játékokat az óvodában. Mint említettem, az új generációs szülők (1980-90) már sokkal inkább nyitottabbak az újításokra. Azonban úgy gondolom a porosz tanítási gondolkodásmód miatt érkezhetnek az ITK eszközökre negatív vélemények.

Az óvodás gyermek, aki még nem találkozott az angol nyelvvel, kezdetben szkeptikus lesz. Ezért fontos, hogy a rutin bekerüljön az életébe. Az okos tábla vizualizációja által például megmutathatjuk az aktuális teendőket, így a napi feladatok könnyen követhetőek. Ezzel az apró tettel máris az online térre kapcsolódhatunk. Jó ötlet a gamifikált játékokhoz például külön zenét, vagy képet alkotni, amit online is tudunk alkalmazni. Ezáltal egy érdeklődési utat mutatunk be, amit érdemes követni, ezután a nyelvtanítás már szinte gyerekjáték lehet.

3. 2. Korai idegen nyelvi fejlesztés elméleti háttere

A témám szempontjából csupán csak részben releváns az alábbiak lejegyzése, ám azért tartom fontosnak megemlíteni, mert úgy vélem, hogy a játékos tapasztalatszerzés az óvodában elengedhetetlen és módszertani szempontból tanulságos.

A korai idegen nyelv elsajátításával kapcsolatos nézetek alapjai mutatják az utat abban a tekintetben, hogy napjainkban a mai nyelvelsajátítási folyamatok hogyan alakulnak. Noam Chomsky nyelvész és filozófus a nyelvtanulás kifejezést a nyelvelsajátítás fogalmára cserélte. Ő úgy véli, hogy a nyelvelsajátítás természetes és automatikus folyamat. Krashen szintén egyetért ezzel; anyanyelv-elsajátítás természetes folyamatként tekint rá. Mindannyian úgy sajátítjuk el anyanyelvünket, hogy a kezdetben befogadjuk a nyelvet, később pedig produkáljuk. (Kovács 2009:34-35)

Ez figyelhető meg az anyanyelv elsajátításakor, továbbá abban az esetben, ha a gyermekek idegen nyelvű óvodai tevékenységben vesznek részt. Az óvodai időszak kezdetén a gyermek befogadja a nyelvet, célnyelven hallja a pedagógust kommunikálni, pici idő elteltével kezdetleges módon produkálni fogja a hallottakat. A fejlődés látványos, ha következetesek vagyunk ebben is, hiszen „a nyelvhasználatot és a megértést az értelmi fejlődés lépcsőfokai határozzák meg, a nyelv az életkorral fejlődik.” (Kovács 2009:37). Ismeretes tény, hogy az óvodáskorú gyermek gondolkodása cselekvésekhez kötődik, ezért erre kell alapoznunk, ha tanítani szeretnénk őket. Bruner reprezentációs elmélete szerint a gyermek először cselekvéseit követően ismeri meg a környező világ tárgyait, majd ezután a modell képpé válik anélkül, hogy a tárgyat látná. Későbbi szinten kialakul a szimbolikus kód a külső világról. Ezt az utat kell bejárunk a gyerekekkel, amikor idegen nyelvet tanítunk. (Bruner 1974:13-40, Kovács 2009:37). Azt is fontos megjegyezni, hogy ebben az életkori szakaszban az idegen nyelvek „oktatásához” szakmailag magas szinten képzett óvodapedagógusok szükségesek, akik a kiváló nyelvismerethez a módszertani kultúrájuk mind pedagógiai és pszichológiai kívánalmaknak megfelelnek. (Furcsa & Sinka 2014).

Az bizonyos, hogy gyermekkorban egészen másképp gondolkodunk és tanulunk, mint életünk későbbi szakaszaiban. Ez a felismerés mutatta meg a korai nyelvtanulás pedagógiájának alapjait. Úgy vélem, ezzel a gondolattal kell tovább menni, vagyis; hogy mennyire fontos ismerni azt a korosztályt, ahol idegen nyelvet tanítunk.

Hatalmas változás történik, amikor az óvodás gyermek iskolába megy. A legfontosabb, hogy kezdetben egy biztonságos teret adjunk, ahol önmaguk lehetnek. Ennek a készségnek az elsajátítása már az általános iskolában fontos, hiszen ez által alakulhat ki az angol nyelv szeretete. Autentikusak akkor leszünk, ha megvan a kellő magabiztosságunk, hiszünk a saját képességeinkben, amik által az angol nyelv is könnyen elsajátítható. Az angol nyelvben a második identitás megléte nagyon fontos. Ennek segítségével az önbizalom elsajátítása pedig roppant egyszerű. Ha egy biztonságos kultúrával tűzdelt helyszínt tudunk megteremteni a gyerekeknek, akkor a siker és a tevékenységközpontú nyelvi fejlesztés garantált. A tantermet átalakítjuk a megfelelő kultúrának, ünnepeknek megfelelően. Ha kell, akkor Kenyában, ha kell Argentínában vagy éppen Skóciában vagyunk. De akár Halloween ünnepét vagy a Hálaadási vacsorát is „színre vihetjük”. A gyerekek felszabadultak az új környezetben és azonosulni tudnak a környezettel. A „légkörváltozás” segítségével pedig az angol felé is elkezdenek nyitni. Ne legyen erőltető az angol nyelvre koncentráció, az a fontos, hogy természetes körülményben a törjön elő a kommunikáció.

Mindig jó ötlet az angol nyelvet is bizonyos szituációhoz kötni. Az osztályterem lehet bárminek a helyszíne, csak engedjük szabadjára a fantáziánkat. Lehet egy interjú, ahol éppen a családjukat kell bemutatni, de lehet, hogy egy biológiai laborban kell éppen a környezeti hatásokról beszélnünk vagy a példának megfelelően egy családi hálaadási vacsora közben beszélünk angolul. Fontos, hogy az adott szituációban a csoport minden tagja részt vegyen valamilyen módon. Erre remek lehetőség, ha a „beugró” módszert alkalmazzuk, az adott szituáció cseréje helyett csak gondolatokat cserélünk. Kis kártyák alapján változhat a karakterek helyzete. Lehet, hogy az egyik gyerek a fotoszintézis miatt aggódik, míg a másik gyerek a zero waste (hulladékmentes életmód) hívja fel a figyelmet.

A leginkább Bruno Bettelheim szavaival tudnám alátámasztani, hogy miben lehet támasza a tanárnak és diáknak egyaránt, ha életszerű és az előzetes tapasztalatokra építő iskolai kultúrában taníthatunk: „Ha nem akarjuk magunkat kiszolgáltatni az élet szeszélyeinek, ki kell fejlesztenünk belső erőforrásainkat; érzelmeinknek, képzeletünknek és intellektusunknak támogatniuk és gazdagítaniuk kell egymást” (Bettelheim 1985: 10).

4. Kulturális reprezentáció és a pozitív nyelvi fogalmi transzfer

Témám szempontjából nem tartom lényegesnek, hogy külön felmérést végezzek arra vonatkozóan, hogy hazánkban melyek a leginkább használatos tankönyvek, amelyeket az angol nyelv oktatására alkalmaznak. A választott tankönyveket a kulturális reprezentációk fellelhetősége alapján tekintettem át és azért választottam a Traveller és a Nemzeti Alaptanterv által kiadott tankönyveket, mert ezekből tanítottak engem és a tanítási gyakorlatom során is ezeket kellett alkalmaznom.

Az egyik a Traveller franchise, amely a „multikulturális sokféleség reprezentációján” alapul. A Traveller tankönyvet H.Q. Mitchell írta. Az ismert szerző több nyelvkönyvet tudhat magáénak. Ezek közül ez az egyik legelterjedtebb a magyarországi tanárok körében. A borító szemrevételezése és elemzését követően; első ránézésre multikulturálisnak tűnik; azt remélhetjük, hogy a belső tartalom ekvivalens ezzel az érzékeléssel. Azonban, ha tüzetesebb átvizsgáljuk, egyértelműen téves, a reprezentációs törekvés vonatkozásában. A szóban forgó tankönyvből való tanítás során azt tapasztaltam, hogy nem változatos, mint amennyire első kézhezvételnél gondolnánk. A sokszínűség dimenzióit nélkülözi és még a címe is félrevezető, hiszen „utazónak” nevezi, ám a címen kívül semmi sem utal arra, hogy felfedezzük a világot. Az alulreprezentáltság a könyvben megmutatkozik, az ábrák, emberek és gondolatmenet egysíkúságában. Ahogy belelapozunk, hiányérzetünk támad. Az egyik ilyen az idősödő emberekről nem látunk képeket, ábrákat, de ugyan így a színes bőrű nők hiánya és a témaalapú szövegek nélkülözése is megfigyelhető.

Itt tartom lényegesnek megemlíteni, hogy a pedagógusnak tökéletesen jól kell ismernie a Nemzeti Alaptanterv dokumentumát, valamint az arra épülő kerettanterv szaktárgyi vonatkozó irányelveket. Nem csak tudnia kell, hogy milyen dokumentumokból taníthat, hanem alkalmaznia is kell az idegennyelv oktatásához kialakított segédeszközöket. Legyen az tankönyv, netes felületek tárhelyei, ITK eszközök, fordító oldalak. Mindezeket tudja úgy alkalmazni a pedagógus, hogy az változatos módon a tanulóközpontú oktatáshoz legyen igazítva.

Második forrásként a magyar kulturális sokszínűséget és a magyar iskolai lemorzsolódás elkerülése érdekében készített, Nemzeti Alaptanterv könyvét vettem alapul. Tüzetesen átvizsgáltam a könyvet, és egy szempontot ragadnék ki, amely a témám szempontjából relevánsnak gondolok. Úgy vélem, már az elején feltűnik, a sokszínűség reprezentációjának a hiánya. Leginkább a Sport kategóriában figyelhető meg. Arra gondolok, hogy a lapok

hasábjain nem szerepel egyik résztvevő tekintetében sem színes bőrű, vagy épp az idős korú személyek megjelentetése; mindenki fehérbőrű és fiatal.

Megítélésem szerint; bár sokat tanultam a Stonehenge-ről és „felfedeztem” London csodálatos metrórendszerét, ám soha nem éreztem igazán részesének magam. Úgy éreztem, én csak az utas vagyok egy utazáson, amit nekem terveztek. Úgy vélem, nem ez nem nyújtott akkora élményt, mintha megnéztünk volna egy ismeretterjesztő filmet angol nyelven.

Angol nyelvtanítás megfigyelésére egy három részből álló szempontrendszert dolgoztam ki, amely a könyv mondanivalójára fókuszál.

Először is megkerestem azokat a különböző mintákat, amelyekről úgy gondoltam, hogy a legvonzóbbak lehetnek egy fiatal diák számára. Mindkét könyvben rajzszerű figurákat használnak, amelyek nem annyira lebilincselőek a tanulók számára. Úgy gondolom, hogy a képek alkotják az egyik legfontosabb részeit egy jó nyelvkönyvnek. Mindkét tankönyv összes oldalát górcső alá vettem, hogy megtaláljam a megfelelő reprezentációs jelzőket, amelyek kapcsolatot mutatnak a könyv célja és a tanuló érdeklődése között. Szöveget is elemeztem, hogy megértsem az anyag főbb gondolatmenetét, majd ezt követően összehasonlítottam reprezentációs markerjeimmel. Ezek a jelzők a *faj*, az *életkor* és a *nem* voltak.

Az alkalmazott szempontrendszer több tényezőn alapult. Nagy hatással volt rám a már a bevezetőben említett Grazban töltött kéthetes öregedéssel foglalkozó szeminárium. Az összejövetelen foglalkoztunk a reprezentáció és az életkor kérdéskörével. Ha megértjük, mi az életkor, jobban áttekinthetjük a szövegben vagy képen feltüntetett generációk átfogó reprezentációját. Ezáltal pedig olyan tanulási anyagot tudunk biztosítani, amellyel nő a látásmód és újabb perspektívák nyílnak meg a tanulók előtt.

A szempont második pillére a szöveg szociológiai kontextusáról, annak reflexiójáról szólt. Megkértem tanítványaimat, a nyelvi nyári táborban, hogy azonosítsák az adott anyagrészben szereplő személyek jellemzőit. Ezzel indirekt módon ösztönöztem tanítványaimat arra, hogy válasszanak egy ideológiát az adott képről és az azon szereplő figurákról. Megfigyeltem és tanulmányoztam, hogy miként fejezik ki magukat, miközben összehasonlítottam, mennyire eltérően magyarázzák egy fekete vagy egy fehér ember hátterét. Problémaszituáció állító kérdéseket kaptak; ez faji dolog? Ez egy ideológia? Ez a rajz? Ezeket azért alkalmaztam, hogy rámutassak a tanulók helyes, vagy helytelen válaszaira. Másik pedagógiai szándékom az volt, hogy a kritikai gondolkodást fejlesztve rávilágítsak arra, hogy ne csak egysíkúan szemléljék a nyelvi tankönyveket. A pedagógus által irányított nyelvelsajátítási folyamatban a megerősítő fogalmi transzferjelenségek biztosítják azt, hogy viszonylag hamar átalakul a

tanuló által irányítottá a fogalmak és a nyelv hasonlóságainak felismerése és nem mindig szükséges tanár részéről a megerősítés. (Meißner 2007).

Tehát a fogalmak helyes használatával nem csupán az adott idegen nyelven, de az anyanyelvén és még egy másik idegen nyelven is világossá válik hasonlóság és a helyes szóhasználat. A sikeres megvalósítás érdekében meg kell értetni a nyelvtanulókkal, hogy a nyelv tanulása olyan kidolgozott stratégiát igényel, amely technika egy másik idegen nyelvre nézve is hatékonynak bizonyulhat. Ezt bizonyítja egy empirikus kutatás, mely kimondja, hogy a jól kidolgozott stratégia az egyéni nyelvi tudatosságot is hatékonyan fejleszti, magas fokú tanulási autonómiát tud kialakítani a nyelvtanulóknál, és ami a lényeges: látványos sikerek által motiválja a tanulókat arra, hogy akár szomszédos, illetve földrajzilag egymáshoz közeli országok nyelveit is szívesen válasszák az iskolai nyelvoktatásban. (Hufeisen 2004).

5. Élményalapú nyelvoktatás

Az angol nyelv egy szabad tantárgy abban a tekintetben, hogy bár követjük az előírt tanterv által meghatározott tananyagot, de élhetünk a pedagógiai és módszertani szabadságunkkal.

A gamifikációt angol nyelvi órákon nehezebb alkalmazni, hiszen az idegen nyelv egy plusz kihívást jelent a gyermekek számára. Tapasztalataim szerint a tanulók szeretik a játékokat és szeretnek versengeni; történjen az angolul vagy magyarul. A gamifikáció lehetőséget ad olyan területek fejlesztésére, amit a frontális közlés vagy csoportfoglalkozás alkalmával nem élhet át. Az angol nyelvű országok, építészete, kultúrája, nemzeti folklór ismerete remekül kiegészíthetik a gyerek világról alkotott képét.

Az élményalapú oktatás egy formája, Bruner amerikai pszichológus nevéhez fűződik, de Dewey és Piaget eredményei is hatással voltak az explorációs tanulás kialakulására. A kutató-kereső, vagy felfedezettő tanulás olyan tanulási és értékelési stratégiákat foglal össze, ahol a tanulás alapja és elsődleges célja a felfedezés. A felfedezést a tantárgyhoz és a tanulási célokhoz kapcsolódó problémák és kérdések vezérlik. Az élményalapú szemlélet konstruálásakor a nyelvelsajátítás és az idegennyelv-tanulás koncepcióját nem kerülhetjük meg. Vigotszkij (1967) és Bruner (1983) teóriájára alapozunk, mely szerint a szociális interakció és az interperszonális kapcsolatok fókuszba kerülnek; ún. szociokognitív hangsúlyt adnak a nyelv fejlődésére. Úgy vélik a környezettel való társas interakció rendkívül fontos ebben a kontextusban.

Mindezt Krashen (1983) kibővíti azzal, hogy a nyelvfejlődést egyfelől biológiailag programozottnak gondolja másrészt azt mondja, hogy a nyelvet tanuló egyén a környezettel való aktív kapcsolatában impulzusokon és gyakorláson keresztül sajátítja el az idegen nyelvet. Az élményalapú viszonyulás ugyanakkor nem a nyelvelsajátítási sémák irányából közelít a nyelvtanuláshoz, hanem a pedagógia, főképp a reformpedagógiák, a pszichológia, mindenekelőtt a pedagógiai pszichológia áramlatából.

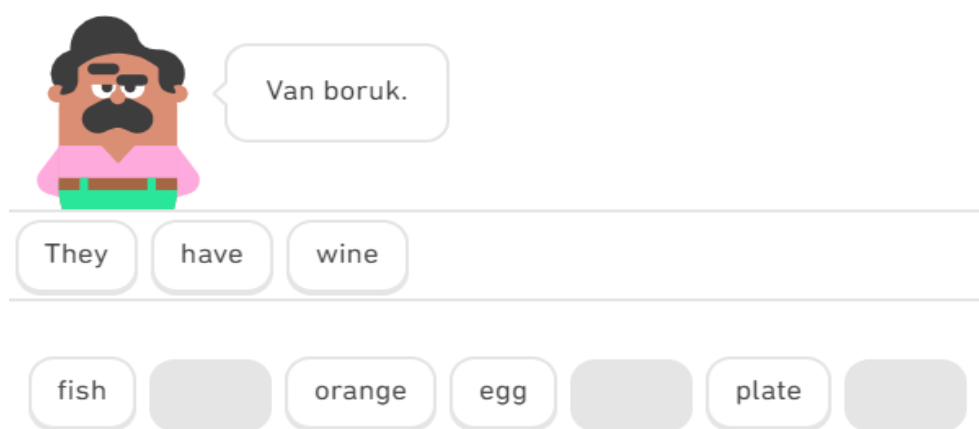
A gyakorlati megvalósításhoz visszatérve a kérdéseket gyakran maguk a tanulók határozzák meg, a kérdések adják meg a tanóra menetének irányát, csomópontjait. A nyári táborban ezt magyarul tették meg. Segédkezve azzal, hogy témák alapján haladtunk. Lehetőségünk volt jobban elmélyedni a kérdésekben, összeegyeztetni álláspontjainkat. A társadalmi kérdéseken belül több dologról is beszéltünk, amiről más órán nem lett volna lehetőség. A debate (vita) keretében alkalmuk volt több látásmódot megismerni és ezáltal egymásra tudtak reflektálni. Fontos, hogy a felfedezéssel való tanulás valós kérdések, és problémákat vizsgál, ezzel teljesen eltér a nyelvkönyvektől.

Az élményalapú tanulás mindezek mellett ok-okozati összefüggésekre keresi a választ, de igyekszik a nyitott kérdések fenntartására. A felfedezéssel való tanulás vezérelve kimondja, hogy a tanulás aktív folyamat, amelynek talapzatán a probléma-orientált kérdések sorakoznak és ami nagyon fontos; a cselekvő tanulás (learning by doing) hozzásegíti a diákokokat ahhoz, hogy megtanulják, miként is kell tanulni. A másik vezérelv a felfedezéssel való tanulás vonatkozásában a tanulás-központú szemlélet. A tanár feladata segítőként facilitálni a folyamatot. Prioritás, hogy a diák pontos instrukciókat kapjon, a feladat mindenki számára egyértelmű legyen és az értékelési rendszert is már előre ki kell dolgozni. (Blessinger, Carfora 2015)

A tanulás alatt szerepváltás történik meg mind a tanárok, mind a diák részéről. A folyamat lesz a lényeg a tanításban és a diákok aktív részvétele. Az önálló felfedezés sikerélményt ad, ez inspirálja a diákokat, az új ismereteket megismerésére és kialakul az elsődleges motiváció. A metodika előnye, „hogy a tanulók megtanulnak felfedezésre alkalmas kérdéseket és valós problémákat azonosítani és definiálni, majd ezeket a kérdéseket a felfedezéssel való tanulás módszerrel megválaszolni és még egy lényeges szempont, hogy megfelelő tervezéssel minden tantárgy és minden oktatási szint esetében működik.” (Bakti, Csetényi, Juhász, Szarvas 2018:71.)

5. 1. Angol nyelv az online térben

Napjainkban egyre több online felület van, ahol az angol nyelvet elsajátíthatjuk, azonban ezeket az óratervek sem pótolhatják. A Modern Filológiai Intézetben töltött egyetemi éveim alatt több online térrel is találkoztam. Az Edmodo rendszere például, gyakran használt platform, azonban inkább negatív, mint pozitív élményeim vannak vele kapcsolatban. A százalékos értékelés nagyon frusztráló, hiszen munkánk nem egységesen, hanem egyesével értékelődik, így borzasztóan demotiváló. Ennek köszönhető az, hogy ez a platform megszűnt 2022-ben.



Napjaink egyik legnépszerűbb nyelvtanulási alkalmazása a duolingo nagyon hasznos általános iskolásoknak. Gyakran javaslom a vizuális tanulóknak. Hasznos, hogy regisztráció nélkül is használható, de csak limitáltan, ami sokszor zavaró körülmény lehet a nyelvelsajátítás közben. Egy angol nyelvi szintfelmérőnek alkalmazható a program, azonban a szókincsen kívül több rálátást nem látunk a nyelv valódi tudásáról. A duolingo fordítás alapú rendszerre épül, ami algoritmusának köszönhetően könnyen unalmassá válhat a gyerekek számára. Hangalapú rendszere hasznos mind a kiejtés fejlesztésénél, mind az ADHD-s gyermekek oktatásánál, azonban nem helyettesítheti a jelenléti nyelvoktatást. Nagyon fontos a projektmunkát is megemlíteni, hiszen a legtöbbször ez a leginkább célravezetőbb egy összetettebb téma bevezetésénél. Ezt az online és a jelenléti oktatásban is nagyon jól tudjuk alkalmazni. A nyelvi nyári táborban közös filmnézés kíséretében a két nyelvet össze tudtam vonni. A táborban az angol és a német nyelvet tanuló diákok közösen nézték meg Steven Spielberg: *Color Purple* című filmét. Ez azért is volt kedvező tevékenység, mert egy osztály tanulói két csoportban más-más idegen nyelvet tanultak.

Az ötletet a Juhász Valéria által tervezett projekt adta, akinek a projektjének célja volt a közös filmnézés a másik idegen nyelvet tanuló csoporttal úgy, hogy az osztály egyik fele feliratozta magyarul egy közösen kiválasztott angol vagy német filmet. Így az egész osztály értette a történetet. (Juhász 2015)

5. 2. Online gamifikált játék a gyakorlatban

Az online játék az Alfa és a Z generációt teljesen magába szippantotta. A számítógépes játékok, az internet, az okostelefonok, az azonnali üzenetküldés és a digitális kor egyéb eszközei szerves része az életüknek. Számukra a technológia használata természetes, el sem tudnák képzelni a világot internet nélkül (Prensky 2001). Ezen felül ők a világ első globális nemzedéke. Az eddigi generációktól eltérően, függetlenül milyen országban vagyunk, ezt a generációt az interneten keresztül ugyanazok az események és trendek formálják. További, a globalizációval összefüggő tényező az is, hogy nemcsak azonos tényezők alakítják viselkedésüket, de ők maguk is kapcsolatban állnak egymással a világhálón, a közösségi oldalakon keresztül (McCrindle-Wolfiger 2010). Fontos jellemzőjük, hogy nem tesznek különbséget a valós és virtuális világ között. Társas életüket, mindennapi kommunikációjukat, az internet segítségével élik meg. Az új eszközök lehetővé teszik számukra, hogy bárhol és bármikor kommunikáljanak, mindenféle tartalmat magukkal vigyenek (Cross-Bystrom 2010). Ez a mindenütt jelenlévő megváltozott környezet jelentősen megváltoztatta ennek a generációnak a gondolkodását és az információ feldolgozásának módját. Ezek alapján belátható, hogy máshogy gondolkodnak a világról, mint ahogy azt a korábbi generációk tették (Prensky 2001). Számukra a munka fogalma megváltozott, mindent azonnal akarnak, végtelen tudásbázis áll pillanatokon belül rendelkezésükre. Hozzá vannak szokva a flow-élmény kereséséhez, és minden olyan tevékenységre, amely nem elég érdekes számukra, nem figyelnek oda. A közösségi portálok miatt jelentős megfelelési kényszer hat rájuk, mivel minden online történik, és ezt az egész világ látja, ezért igyekeznek a lehető legtökéletesebb énjüket mutatni kifelé (Tari 2015).

Összegezve fontos jellemzői a Z Generációnak:

1. Gyors információ szerzéshez és azonnali visszajelzéshez szoktak
2. Mindent rögtön akarnak, nem szeretnek várni
3. Elvárják a jutalmazást
4. Keresik a flow-élményt

5. Párhuzamos tevékenységek végzése, multitasking
6. Vizuálisan megjelenített információkat (például grafikonok) a szöveges információval szemben előnyben részesítik
7. Csoportban hatékonyabban tudnak dolgozni
8. Énközpontúság, mindennek úgy kell történnie, ahogy elképzelik
9. Kifelé tökéletességre törekednek, kitűnés a tömegből fontos számukra

Ezzel a korosztállyal foglalkoztam és a fentebb ismertetett információk tekintetében és a korosztály jellemzőinek fényében terveztem és alkottam meg az online gamifikált óráimat. A játékok különböző országok történelemét, kultúráját és különleges jelképeit dolgozta fel. A történelmi stratégiai játékok az Assassin's Creed vagy Call of Duty témára épültek, vagyis küldetéseket kellett teljesíteni a diákoknak. Azonban ez a játék nem csak a kalandra fókuszált. Miközben egy-egy országgal ismerkedünk, egy kultúrát, értékrendet is megismerünk. A politeizmus, buddhizmus vagy éppen a rasszizmus, identitás témaköröket is érintettük. Ebben az összefüggésben elmondható, hogy miközben az adott idegen nyelvet gyakoroltuk, olyan szociális kompetenciák is fejlődtek, mint a másság megértése, elfogadása, közös gondolkodás, hangolódás mások gondolatmenetére, vagy a konstruktív problémamegoldás képessége. Ez az interaktív játék angol nyelven igazán izgalmas. Több szintes játékokra terveztem, ahol a nyelvi ismeretek szintje által nyílnak meg a területek. Jelenleg a játék, csak vázlatos formában létezik, ám szeretném a későbbiek során részletesen kidolgozni és alkalmazni.

5. 3. Online gamifikációs játék moduljai és működése

Jelenleg 40 darab (lásd. *melléklet*) modulnak a vázlatát készítettem el, amelyek különböző országokat mutatnak be az online gamifikáció segítségével. Majd a következő melléklet az olaszországi modul, történelemmel kapcsolatos tevékenységét mutatja be (lásd. 2. sz. melléklet). Alapkonceptióm a világ felfedezése és több tematikai egység bevonása, miközben érintjük és foglalkozunk az angol tantárgy mellett a történelmi és a földrajzi ismeretekkel is. Mindegyik tematikai egység hat részből áll és az adott részekben belül fedezi fel a diák az adott országot. A sablon a Monacoval kapcsolatos tematikát ábrázolja.

	
History	Monaco történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Monte Carlóban
Reflection	Tervezz! A Nemzetközi Filmfesztivál dresszkódja
Arts and Crafts	Monacói herceg és birodalma
Roleplay	Tegyék meg tétjeiket!
Cooking	Monaco konyhaművészete

Az első modulon belül bemutatjuk az adott ország történelmét és földrajzát. A téma kapcsán alakul ki a napi szókincs, illetve a további kérdéskör is. Monacónál például, ez a gazdaság és szegénység kérdése volt. Miután az alappilléreket lefektettük, fedezzük fel a főváros - jelen esetben -, Monte Carló épületeit, nevezetességeit és szokásait. Személyes vlogokban hallgatjuk meg ott élő emberek megnyilatkozásait és a tradíciók sokszínűségét.

A harmadik etap a fantázián a képzelet fejlesztésén alapszik. Ennek vezetése alapos felkészültséget igényelt. Előzetesen anyagot gyűjtöttem a Monacoi Nemzetközi Filmfesztiválról, az arról megjelent netes hírekről; divatról. Mivel, a „*mintha birodalmába*” invitáltam a diákokat, úgy terveztem a feladatot, hogy a kivitelezéshez elengedhetetlen verbális és nonverbális kellékek szimbiózist alkotva segítsék a nyelvtanulást.

Úgy tettünk, mintha mi egy divattervező iroda alkalmazottjai lennénk, ahol van egy csapat az elvárt megjelenéshez szükséges női viseletet tervezi valamely híres és díjazott filmcsillag számára. Másik team az eseményről készített hírfejet egy képzeletbeli divatlapba, egy másik csapat a férfiak számára követendő outfit munkálataiba ásta bele magát. Ennél a feladatnál valóban a fantáziára alapozva nem volt előre elvárt megoldás a fejekben. A téma volt adott, melyhez minden kisebb közösség másként fordult. Rendkívül megmozgatta a lányokat és a fiúkat egyaránt; különböző ötletekkel álltak elő, miközben angol nyelven társalogtak. Azt tartom ennél a tevékenységnél is fontosnak, hogy a résztvevőknek alkalmuk nyílik arra, hogy kötődjenek az érzelmi intelligenciájuk által egy alkotó játékkal a mintha birodalmán belül egymáshoz.

A negyedik szakasz egyik része igazi, tevékenységen alapuló projekt a manuális tevékenység minden élményanyagával együtt. Jelen esetben egy makett készítésére kérjük a diákokat. De, ha másként képzeljük el ezt az élménycsomagot átadni, akkor lehet akár rajzolás, vagy bármilyen kézzel végzett tevékenység. A lényeg az, hogy valamilyen alkotás, produktum készüljön el. Ezzel nem csupán a szülőknek kedveskedünk, hogy valamilyen lenyomata legyen a tábori tevékenységnek, hanem másféle inger is éri a diákokat és itt megmutatkozhat, hogy mit tudnak közösen megalkotni. Sok esetben ilyen derülnek ki a rejtett tehetségek; van, aki jó kézügyességgel rendelkezik, illetve megtapasztalják a pozitív interdependencia hatását is.

Prioritásként kezelem azt a pedagógiai attitűdöt, amelyben képesnek kell lennünk olyan pozitív és támogató közeget kialakítani és fenntartani, melyben minden diák a maga konstrukciói mentén tudja értelmezni az adott helyzetet, ezáltal gyengülhet az előítélet. Arra a konstruktivista szemléletre alapozhatunk, amelyben a diákok megalkothatják a saját tanulási folyamatát, irányát. (Glaserfeld, 1995; Steffe és Gale, 1995; Luhmann, 2002; Nahalka, 2002; Raskin, 2011; Lodhi és Coakes, 2012). Ahogyan azt Nahalka írja; „alapvetően azzal kapcsolatos, hogy az ember miképpen tanul, e folyamatra milyen törvényszerűségek érvényesek. Ha azt, amit az iskolai nevelési folyamatban a diák tesz tanulásnak tekintjük, akkor nyilvánvaló, hogy egy tanulásról szóló konstrukciónak van mondanivalója róla.” (Nahalka 2013:21). A sztereotípiák kérdéskörét említettem, de ez csak egy kiragadott példa volt azért, mert úgy vélem, hogy „nem csak kognitív tartalmakról van szó, hanem attitűdről, magatartásról, szokásokról, értékekről, normákról, érzelmekről is”. (Nahalka 2013:22). Miközben tanítunk, nevelünk is, amelynek során a személyiség alakul, formálódik egyedi individuumként. Mivel a modulok összetettek a komplexitás tekintetében a konstruktivizmusnak kiemelkedő jelentőséget tulajdonítok.

Az ötödik részben számomra a játékok alkalmazása bizonyult célravezetőnek, hiszen magam is megtapasztaltam, hogy a nyelvelsajátítás ekkor a leghatékonyabb. Nincs vita pedagógusberkekben arról, hogy a kapcsolatok a játékos helyzetekben milyen természetes módon alakulnak és formálódnak. Egyetértek azzal, hogy a diákok körében ma a virtuális világ nyújt a kapcsolatok kialakításához egy olyan platformot, amely a személyes kontaktust egy másik személyhez megnehezítheti, igazi kihívást jelenthet. (Bakti, Csetényi, Juhász, Szarvas 2018). A kapcsolatteremtő játékok olyan miliőt teremtenek, amelyben a résztvevők megtapasztalhatják, hogy milyen egy társ szemébe nézni, „valódi” kommunikációt folytatni. interakcióját.

Az utolsó modul a kulináris élvezeteké. A főzés során az ország jellemző gasztronómiájával készültünk elő, mely kötődik a gasztromédiához a konyhaművészethez és a vendéglátáshoz, egészséges életmódhoz egyaránt.

Remek lehetőség az összegzésre, ami elősegíti a téma lezárását és az új téma, új ország feldolgozásának előkészítését.

Úgy gondolom, hogy a mai globális légkörben nagyon fontos megmutatni a reprezentáció célját. A nyári tábor alkalmával a különböző országoknak a földrajzát, történelmét, kultúráját, ételeit és egyéb nevezetességeit arra használtam fel, hogy megmutassam az adott társadalom kulturális egyediségét, jelentőségét, és egy-egy téma kapcsán megvitassuk az adott ország hagyományait.

Az egyik foglalkozás alkalmával, ahol Ausztráliáról tanultunk, hatékonyabban tudtam összekapcsolni a lakhatás és egészségügy témakörét. Minden foglalkozás két órán át tartott, így bőven volt időm bemutatni egy-egy témát. Az órát egy, az országról szóló videóval kezdtem. Találtam egy inspiráló „Geography Now” nevű YouTube-csatornát, ahol egy fiatal férfi minden előítélet és elfogultság nélkül bemutatja a különböző országokat. A videók megtekintése közben arra kérem diákjaimat, hogy gondolkodjanak el a videóban bemutatott témán és reflektáljanak a látottak kapcsán. Az *Ausztrália* videóban fontos volt, hogy megismerjék Ausztrália őslakosait, én pedig a lakhatás témáját körül járva az ábrázolás fontosságáról is gondolkodtunk. Megbeszéltük, mi a különbség a bérlet és a saját ház között, kisebb disputa alakult ki a külvárosi vagy a városi életéről, de előjött a járványhelyzet miatt kialakult belső vándorlás kérdésköre is. A lakhatási téma összefoglalása után a résztvevők elképzelték egy álomházat. Erre nem volt tervem, de engedtem, hogy közösen gondolkodjunk az adott témában. A spontán megnyilatkozásokat azért tartottam fontosnak, mert tele vannak érzelmi töltettel és a beszédkedv is fokozódik általa, a nyelvi gátlások is oldódnak. Miközben azt is jó volt látni, ahogy kifejezik magukat és beszélnek jövőbeli terveikről. Ahogyan azt olvashatjuk a megszokott osztálytermi interakciók vonatkozásában, hogy „a megszokott osztálytermi rutinok, a hagyományos oktatási formák, a tipikus nyelvtanulási feladatok helyett találjunk olyan eszközöket, tevékenységeket, módszereket, amelyek lehetővé teszik, hogy a tanulók teljességükkel vegyenek részt a tanulási folyamatban” (Bakti, Csetényi, Juhász, Szarvas 2018:4.). Ez a módszer hozzásegít ahhoz, hogy megismerjem a diákjaim kognitív, emocionális, szociális és erkölcsi sajátosságait és egyéni szükségleteit.

Továbbá, egyetértek azzal a gondolattal, amelyet Bakti-Csetényi-Juhász-Szarvas szerzők mondanak, mely szerint eljött az ideje annak, hogy valódi élmény legyen a nyelvtanulás, hogy a tanulás lehet élvezetes és nem gyötrelemként felfogott tevékenység és lehetőleg hasznos tudást adjon!

A témák sokszínűsége elősegítette, hogy egy egységes képen mutassam be Ausztrália, illetve minden más ország egyediségét és kultúráját. A gamifikációval sokkal közelebb került a diákokhoz az adott ország. Az online tér bevonásával és a feldolgozás módjával egy olyan látásmódot tudtam biztosítani, amellyel elfogadóbbá váltak az emberrel kapcsolatos értelmezések sokszínűségére; más szakemberek, laikusok eltérő felfogására és a globális szemléletre.

6. Differenciált gamifikáció

Hogyan lehet differenciált a gamifikáció által támogatott tevékenységeket? A legegyszerűbb módja, hogy több módszert is bevetünk az idegen nyelv órákon. Erre remek lehetőség a kultúrák megismerése mellett a különböző nyelvi szintek közötti különbségtétel. Gondolok itt az olyan diákokra, akiknek a figyelmét másként kell el lekötöni, vagy a különböző részképesség zavarral küzdők megsegítésére, vagy csak egyszerűen különböző csoportdinamikák alapján megszervezett nyelvtanulásra. A lényeg a nyelv általi kultúra megismerése, amely az online gamifikációs programom fő pillére. A kultúra és a nyelv szorosan kapcsolódik egymáshoz, hiszen ez segít a különböző kultúrák közötti kommunikációban. „A nyelv a kultúra része, és a kultúra a nyelv része; a kettő szervesen összefonódik, olyannyira, hogy nem lehet a kettőt szétválasztani anélkül, hogy el ne veszne valamelyik jelentése. A második nyelv elsajátítása [...] egy második kultúra elsajátítása is” (Brown 2000: 177). Tehát úgy vélem, hogy az idegen nyelvek tanításnál elengedhetetlen, hogy a kultúrával is foglalkozzunk.

Más népek kultúráját tanítani idegen nyelven óriási kihívás, de fontos, hiszen kell, hogy a diákok kulturális kompetenciája fejlődjön, mert ez a konstruktív életvezetéshez nélkülözhetetlen.

Európa nyitott határai lehetőséget adtak a jelenléti egyszerű utazásnak. Megnyitotta a lehetőségét annak, hogy az emberek külföldre utazzanak, nemzetközi környezetben tanuljanak, dolgozzanak, éljenek, különböző nyelvi és kulturális háttérrel rendelkező emberekkel érintkezzenek. Ha erre nincs lehetőségünk, akkor erre biztos és remek opció az online felület használata. Ha akarjuk, akkor egy pillanat alatt Indiába vagy Amerikába találhatja magát az interneten böngésző diák vagy tanár. A nyelvhasználat elengedhetetlen akár jelenléti akár online felületen találkozunk más emberekkel, kultúrákkal.

Az online felületek alapján megismerik a globális kérdéseket és trendeket és ez alapján alkotják meg egyéni véleményüket. Ez már az interkulturális kommunikatív kompetencia irányába mutat, hiszen az online információkat már beleépítik a gondolatvilágukba. Mindez azt jelenti, „hogy hatékonyan és megfelelően kommunikálok más anyanyelvű és kultúrájú emberekkel. Ebből szinte magától értetődően következik, hogy ennek tanítását, átadását fontos beemlíteni az idegennyelv-oktatásba.” (Bakti, Csetényi, Juhász, Szarvas 2018:40.)

Az nyelvórákon lehetőségünk van arra, hogy a diákokat más kultúrákkal is megismertessük. Nyelvtanárként arra kell figyelniünk, hogy a diákok ismerjék és tudják a megfelelő terminológiákat és nyitott szemmel vizsgálják a világot és értékeljük a diverzitást, hiszen a „kulturális tudás nemcsak a nyelvi kompetenciát növeli, hanem a diákok motivációját is. A célnyelvi kultúra elsajátításában hatékonyabb, ha nem a tanár tart előadást (információ átadása), hanem a diák fedezi fel a kultúrát közvetlen megtapasztalás útján, így ő van a tanulási folyamat közepén.” (Bakti, Csetényi, Juhász, Szarvas 2018:40.) Arra kell törekedniünk, hogy a gyermekek megtapasztalják az aha-élményt és kialakuljon az elsődleges motiváció; megkonstruálja a tanulási stratégiáit.

Az idegen nyelv oktatása során a diákokat egy eltérő kultúrával ismertetjük meg. A kulturális tudatosság, valamint az interkulturális és kommunikációs kompetencia kifejlesztése alapvető fontosságú, ha más kulturális és nyelvi háttérrel rendelkező embereket akarunk megérteni.

6. 1. Az online gamifikáció fogadtatása

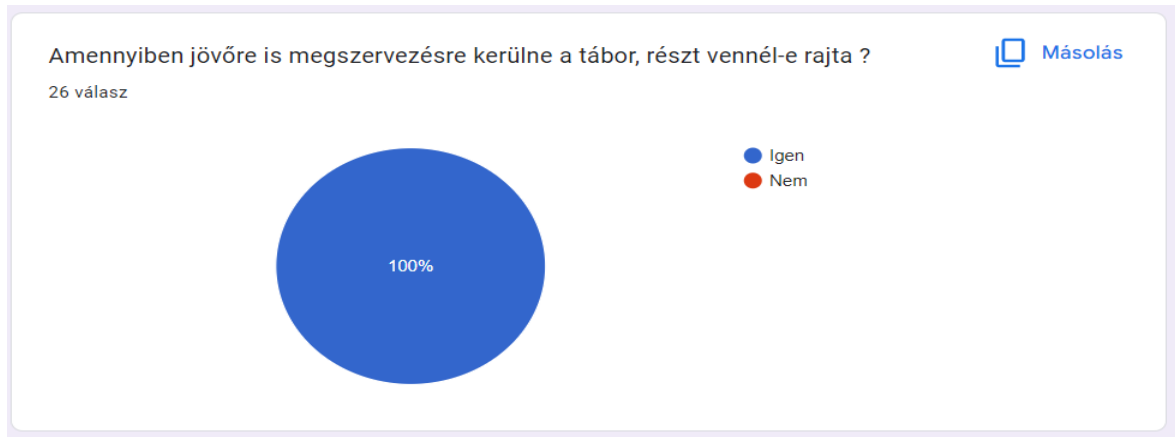
Az idegen nyelv számomra az egyik legfontosabb tantárgy, amelynek segítségével rengeteg mindent el tudnak érni a fiatalok. Legyen akár a külföldi nyaralás, vagy akár egy munkalehetőség, esetleg tanulmányút, amely által gyakorolhatják a nyelvet. Bizonyos szókinccsel rendelkeznek, azonban ezeket csak a filmekből, sorozatokból szedik össze.

A nyári tábor másik kiemelkedő feladata az volt, hogy ezeket a szó morzsákat kibővítve a különböző témák szerint, egy biztos alap épüljön be. Utána néztünk mi az, ami népszerű a fiatalok körében, mi az, ami foglalkoztatja őket. Ez könnyű feladat volt hiszen nem nagy a korkülönbség köztem és a mostani középiskolás korosztály között.

Meglepően jól működött a közös lista kialakítása és sokat segített a kapcsolódási pontok kiépítésében.

Az Instagram és a Facebook képeihez, videóihoz való hasonló repertoár kiépítésével sikerült a szándékos és tartós figyelmet fenntartani. A nyelvóra szabadságot ad a különböző témák megbeszélésére, bemutatására, hiszen „a nyelvóra megint csak flexibilisebb sok más tárgyhoz képest. Itt élni lehet az új lehetőségekkel, egy-egy rövidebb videót beiktatva az óra menetébe, kitérve esetleg a világ történéseire is, reflektálva a jelen korra, aminek kapcsán megint azt érezheti a diák, az óra anyaga kapcsolódik a valósághoz” (Bakti, Csetényi, Juhász, Szarvas 2018:32.)

Nem csupán a diáknak szükséges az értékelés, a visszajelzés, hanem számomra is fontos, hogy miként vélekednek. Ezért kértünk a nyári tábor tevékenységeivel kapcsolatban visszajelzést. A sikeres együttműködésre az egyik kérdés (2. ábra) válasza ad egyértelmű véleményt.



2. ábra (saját szerkesztés)

Ha a pedagógusok alapvető kompetenciáit vesszük alapul és azon belül a tanulók megismerésére és a tanulásuk értelmezésére fókuszálunk, akkor fontosnak tartom, hogy a pedagógus képes legyen a kortárs kulturális-társadalmi jelenségek nyitott és kritikus elemzésére, valamint a nevelés-oktatás szempontjait vegye figyelembe. A digitális kor drámai módon teret hódított és magával hozta a figyelem terjedelmének csökkenését is, melynek egyik oka az állandó ingeráradat. A tartós figyelem és koncentrált állapot fenntartása ennek a generációnak nehéz abszolválnia. (Tari 2015:239)

Éppen ezért, a nyelvtanulás élményalapú megközelítését alapul véve olyan gyakorlatokat tervezzünk, „amelyek megkívánják, hogy a tanulók valamilyen konkrét feladat megoldásában aktívan vegyenek részt.” (Bakti, Csetényi, Juhász, Szarvas 2018:32.)

Ez az esetünkben a projekt munka és az online tér bevonásával történt meg. Minden feladat más-más készség mozgósítására invitálta a diákokat, melyeket kooperatív formában oldottak meg. Az interkulturális nevelés során az üdvöztető és megfelelő technika és egyben jó kiindulási alap: a projektek, a felfedezési tanulás, a személyes beszámolók, az IKT eszközök használata, illetve a drámajátékok vagy utazási vlogok. (Bakti, Csetényi, Juhász, Szarvas 2018) Ha ezen eszköztárat használjuk, biztosak lehetünk benne, hogy az élményalapú nyelvtanulás megvalósul. A nyári táborban a projektek voltak fő szerepben, ezek mellett ismeretterjesztő vlogokat és videókat is néztünk.

Minden alkalommal írtunk személyes beszámolókat az adott témából, amelyek később a tematika kidolgozásában segédeszközként szolgáltak. Ügyeltem arra, hogy mindig legyen új információ az óra bizonyos tematikai egységeiben, amely lehet új szókincs vagy nyelvtan, de akár érdekesség.

Az idegen nyelvvel való interakció során, az egyéni élményeken és perspektívákon keresztül a célnyelvi kultúra egyes részeit sokkal alaposabban tudják a diákok elsajátítani, hiszen „a technológia megváltoztatta a tanítást és a tanulást is: a számítógép és az okostelefon segítségével hatékonyabbá tehetjük az órákat és aktívabban bevonhatjuk a tanulókat. A digitális technológiák alkalmazása a tanulási folyamatban általában pozitívan hat a tanulók közegében. A kultúra tanítását elősegíti, hogy ezek az eszközök az interaktív környezetben biztosítanak autentikus kommunikációt. Az interaktív média használatával diákjaink autentikus kulturális tartalommal szembesülnek, amely szabadon elérhető és felfedezhető. Az anyanyelvűek által írt blogok elolvasásán keresztül például a diákok a célnyelvi kultúrában élők eltérő perspektíváival szembesülnek, a blogok mintegy ablakot nyitnak a célnyelvi kultúrára (Dema 2012: 83).

Az interaktív média használatával diákjaink autentikus kulturális tartalommal szembesülnek, amely szabadon elérhető és felfedezhető.

7. Összegzés

Az oktatási folyamatban a játékosítás a motivációhoz és rendszerességhez fűzhető, mint egyfajta szupportív módszer.

A dolgozat célja az volt, hogy az egyre népszerűbb és motiválásra alkalmas módszer, a gamifikáció segítségével vázoljam, hogy a jelenlegi tanítási rendszerben vannak lehetőségeink a nyelvoktatás tekintetében, hogy milyen platformok érhetőek el a pedagógusok számára. Dolgozatomban arra próbáltam felhívni a figyelmet, hogy az angol nyelvet többféleképpen is lehet oktatni az online térben azáltal, hogy megismerünk különböző országokat, szokásokat, kultúrákat, földrajzi adottságokat.

Igyekeztem olyan szempontrendszert felépíteni, amiben megmutatkozik az a tény, hogy a kultúra megismerése befolyásolja az angol nyelvtanulás alakulását. Megmutatni milyen nagy jelentősége van egy-egy szokásnak vagy gondolatvilágnak az ember életében. Nyelvi tábor bemutatásával demonstráltam, hogy a gyakorlatban is működik az online gamifikáció. Továbbá közvetett módon, azt is bemutattam, hogy a diákoknak milyen elvárásaik lehetnek a játékosított órákkal, az oktatási módszerekkel kapcsolatban.

Amikor egy pedagógiai közeg képes arra, hogy korlátozza az inger mezőt úgy, hogy az egyén teljes egészében képes fókuszálni, akcióban maradni és ezáltal látható módon a dinamikus felépítésű készségekkel egyre nagyobb kihívásokra tud reagálni, valamint képes egyértelmű célokat és visszajelzéseket biztosítani, akkor a személy maga a tevékenység elvégzésének örömeért cselekszik; hajtja a drive (flow állapot). Úgy vélem, a pedagógusnak iparkodnia kell; olyan kihívásokkal álljon a diákok elé, amelyek az aktuális szintjüknek megfelelő, kihívást, problémaszituációt megoldó, mert meggyőződésem, hogy a permanens gyarapodást csak így érhetjük el.

Személyes élményem általában játékhoz, a játékos tapasztalatszerzéshez annyi kapcsolható, hogy valójában elmondhatom a játék tényleg komoly dolog. Nem kellene félni alkalmazni, mert nem csak az óvodás és kisiskolás gyermekek számára okoz örömet, hanem a későbbi életkori szakaszban is, hiszen sokoldalúan alakítja a személyiséget.

8. Irodalom

Aczél Zoltán 2015. A játékoság mint kulcskompetencia. *Taní-tani Online*. http://www.tani-tani.info/a_jatekossag_mint_kulcskompetencia (2022. november 19.)

Balogh Andrea 2017. Digitális játékok az oktatásban. *Anyanyelv-pedagógia*, 10(1), 53-62.

Bakti Mária – Csetényi Korinna – Juhász Valéria – Szarvas Júlia 2018. *Legyen élmény a nyelvtanulás!* SZTE JGYPK Modern Nyelvek és Kultúrák Tanszék

Barbarics Márta 2015. Iskolai értékelés gamification alapon. In: *Oktatás-Informatika Digitális nemzedék konferencia 2015/1*. ELTE Eötvös Kiadó. Budapest.

Bateson, Patrick – Martin, Paul 2013. *Play, Playfulness, Creativity and Innovation*. Cambridge University Press. Cambridge.

Blessinger, Patrick és Carfora, John M. 2015. Innovative Approaches in Teaching and Learning: *An Introduction to Inquiry-Based Learning for STEM Programs*. In: Carfora, John M. és Blessinger, Patrick (szerk.) *Inquiry-Based Learning for Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) Programs: A Conceptual and Practical Resource for Educators*. Emerald Group Publishing Limited.

Borges, Simone De Sousa, Durelli, Vinicius H. S., Reis, Helena Macedo and Isotani, Seiji (2014). *A Systematic Mapping on Gamification Applied to Education*. SAC.

Bruner, Jerome. 1983. *Child's Talk*. Oxford, Oxford University Press

Bettelheim, Bruno 1985. *A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek* (ford.: Kunos László). Gondolat Kiadó, Budapest.

Cross-Bystrom, Angela (2010): *What you need to know about Generation Z*
<http://www.imediaconnection.com/content/27425.asp> (2022. október 25.)

Csákvári József 2016. Számítógépes játékhasználat a szociális kompetenciák tükrében *Új Pedagógiai Szemle* 2016/3-4.

Dema, Oxana and Moeller, Aleidine Kramer. 2012. Teaching Culture in the 21st Century Language Classroom. *Faculty Publications: Department of Teaching, Learning and Teacher Education*. 181.

Dicheva, Darina – Dichev, Christo – Agre, Gennady – Angelova, Galia 2015. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. In: *Educational Technology & Society* 18 (3). International Forum of Educational Technology & Society

Fodor Miklós 2010. *Lényegretörő pszichológia*. Psychology 2.0 Kiadó, Budapest

Fromann Richárd – Damsa Andrei 2016. A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. *Új Pedagógiai Szemle* 2016/3-4. <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoz-tara-az-oktatasban> (2022. október 19.)

Furcsa Laura – Sinka Annamária 2014. Kétnyelvű óvodából érkező gyerekek nyelvi beilleszkedése, előmenetele az általános iskola alsó tagozatában. In: Márkus Éva – Trentinné Benkő Éva (szerk.): *A korai idegennyelvi fejlesztés elmélete és gyakorlata: Konferenciaelőadások és háttér tanulmányok*. ELTE Eötvös Kiadó, Budapest

Gilmore, J. Barnard 1966. Play: A Special Behavior. In: Haber, R. N. (szerk.) *Current Research in Motivation*. Holt-Rinehart.

Glaserfeld, E. v. 1995. *Radical Constructivism. A Way of Knowing and Learning*. The Palmer Press; London, Washington D. C.

Hamari, Juho – Koivisto, Jonna – Sarsa, Harri 2014. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In: *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. Waikoloa. 3025-3034.

Hercz Mária 2015 Pedagógusideáloktól a pedagógiai professzionalizmusig. In: Hercz Mária (szerk.): *Pályakezdő óvodapedagógusok túlélőkészlete*. Szegedi Tudományegyetem, Szeged. 1. modul 2. fejezet http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Plyakezd_vodapedagugusok_tllkszleteV3/tartalomjegyzk.html

Hercz Mária 2016 Narratívák, mint a pedagógusjelöltek szakmai szocializációjának indikátorai In: Reményi Andrea Ágnes, Sárdi Csilla, Tóth Zsuzsanna (szerk.): *Távlatok a mai magyar alkalmazott nyelvészetben*. Tinta Kiadó, Budapest.

Hufeisen, B. 2004. Deutsch und die anderen (Fremd)Sprachen im Kopf der Lernenden. Wie man diesen Potenzial im Deutschunterricht nutzen kann. *Fremdsprache Deutsch* 31. 19–23.

Jaskóné Gácsi Mária 2020. *Gamifikáció a pedagógiában*. Mesterséges intelligencia – interdiszciplináris folyóirat, II. évf. 2020/1. szám. 83-91.

Jerome S. Bruner 1974. *Új utak az oktatás elméletéhez* Gondolat Kiadó Bp.

Juhász Valéria 2015. Filmfeliratozási projekt nyelvórán. *Modern Nyelvoktatás* Vol. 21, No. 4. 59-67.

Kovács Judit 2009. *A gyermek és az idegen nyelv*, Eötvös József Kiadó. Budapest.

Kovácsné Pusztai Kinga 2018. Játékosítás (gamification) az oktatásban. In: Szlávi Péter és McCrindle, Marc – Wolfinger, Emily 2010: *Az XYZ ábécéje. A nemzedékek meghatározása*. http://korunk.org/letoltlapok/Z_RKorunk2010november.pdf - (2022. október 27.)

Krashen, Stephen D. 1983. *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamen

Lodhi, S.A. és Coakes, E. 2012. *Dynamics of Knowledge Sharing in a Cross-Cultural Environment*. Westminster Business School, London.

Luhmann, N. 2002. The cognitive program of constructivism and a reality that remains unknown. In: Rasch, W. Ed.) *Theories of distinction: Rediscribing of descriptions of modernity*. Stanford University Press, Stanford. 128–152

Meißner, F.-J. 2007. Grundlagen der Mehrsprachigkeitsdidaktik. In: Werlen, E. (Hrsg.): *Kommunikative Kompetenz und Mehrsprachigkeit: Diskussionsgrundlagen und unterrichtspraktische Aspekte*. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren. 81–102.

Nahalka István 2002. *Hogyan alakul ki a tudás a gyerekekben? Konstruktivizmus és pedagógia*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest

Nahalka István 2013. Konstruktivizmus és nevelés *Neveléstudomány* 2013/4. 21-33. Budapest

Nah, Fiona Fui-Hoon – Zeng, Qing – Telaprolu, Venkata Rajasekhar – Ayyappa, Abhishek Padmanabhuni – Eschenbrenner, Brenda 2014. Gamification of Education: A Review of Literature. In: *HCIB 2014. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8527. Springer, Cham. https://ca.jei.com/official/data/Gamification_Of_Education.pdf (2022. október 19.)

Prensky, Marc 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", On the Horizon, Vol. 9.

Prievara Tibor 2015. *A 21. századi tanár. Egy pedagógiai szemléletváltás személyes története*. Neteducatio Kft. Budapest.

Raskin, J. D. 2011. On essences in constructivist psychology. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 31(4), 223–239.

Rigóczki Csaba 2016. Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia. *Új Pedagógiai Szemle* 2016/3-4. (<https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/gamifikacio-jatekositas-es-pedagogia>) (2022. október 20.)

Stott, Andrew – Neustaedter, Carman 2013. *Analysis of Gamification in Education*.

Stenros, Jaakkoo 2015. *Playfulness, Play, and Games. A Contructionist Ludology Approach*. Tampere University Press. Tampere.

Steffe, L.P. and Gale, J. (ed.) 1995. *Constructivism in Education*. Lawrence Erlbaum Association, Inc; Hillsdale.

Tari Annamária 2015. *Generációk online*. Tericum Kiadó. Budapest.

Vigotszkij, Lev. 1967. *Gondolkodás és beszéd*. Budapest: Akadémiai Kiadó

Zsakó László (szerk.) *InfoDidact' 2018 Előadaskötet*. Budapest: Webdidaktika Alapítvány, 93-102.

Internetes források

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011a). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. (pp. 9-15). New York, NY, USA: ACM. Retrieved from <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181037.2181040> (2021. november 18.)

<https://net.jogtar.hu/getpdf?docid=a1200363.kor&targetdate=&printTitle=363/2012.+%28XII.+17.%29+Korm.+rendelet> (2021. november 18.)

<https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatasban> (2021. november 12.)

<https://mindsetpszichologia.hu/gamifikacio-az-oktatasban-avagy-hogyan-motivaljuk-tanulasra-az-alfa-es-a-z-generaciot> (2021. november 13.)

https://www.schooleducationgateway.eu/hu/pub/resources/tutorials/gbl-tutorial.htm?fbclid=IwAR1bgK216tFB7TnJkQD3dXVt83nK7xeXc9MdA_gL3Q60e8dXLuIgyB6nnhU (2021. november 18.)

(<http://antropozofia.hu/ga311/>) (2021. november 18.)

<https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/szamitogepes-jatekhasznalat-a-szocialis-kompetenciak-tukreben> (2022. szeptember 4.)

<https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1176&context=teachlearnfacpub> (2022. november 20.)

Geography Now: <https://www.youtube.com/channel/UCmmPgObSUPw1HL2lq6H4ffA> (2022. november 22.)

Melléklet

Játékos kontinens és országjárás az online térben

A bevezető részben a 12 alapvető témakör vonatkozó témáival a következők: bevásárlás, család, egészségügy, hobbi, identitás, közösségi média, lakás, munka, oktatás, társadalom, utazás, ünnep.

A kezdő szint tíz részből áll.

A játékban kontinensenként nő a nyelv nehézsége. A játékok tematikája azonban mindegyik nehézségi szinten alkalmazható. Ebben segít a reflexió, mely a nyelvtan és szókincs fejlesztésre fókuszál. Emellett a gyűjtemény tartalmaz felzárkóztató és beszédfejlesztő modulokat is. A játékok és a tevékenységek az SNI- s gyerekekre fókuszálva készültek el.

A játékgyűjtemény 39 országhoz kapcsolt ismeretanyagot tartalmaz, a 40. országot pedig a résztvevők hozhatják létre a megszerzett gyakorlat, tudás és metodika alapján.

A1- Angol anyanyelvű országok. (Level 1- Level 4)

Altípusa: történelem, országismeret, gasztronómia mellett a kreativitás, alkotóműhely, szerepjáték.



History	Anglia történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Londonban
Creativity	God Save the Queen
Arts and Crafts	Wax it!
Roleplay	The Royal Society
Cooking	Angol konyhaművészet



Travelling	Barangolás Glasgowban
History	Skócia történelmének és földrajzának megismerése
Creativity	A Loch Nessi szörny
Arts and Crafts	A skót Petőfi nyomában
Roleplay	A varázslótanonc otthona
Cooking	Skót konyhaművészet



History	Új-Zéland történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Auchlandban
Creativity	Burlap készítése
Roleplay	Milfold Sound verseny
Arts and Crafts	A Maori harcosok
Cooking	Új-Zéland konyhaművészete



History	Ausztrália történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Sydneyben
Creativity	Aboriginal rajzok készítése
Roleplay	A Kenguruk földje
Arts and Crafts	Didgeridoo
Cooking	Ausztrália konyhaművészete

Európa országai 1. rész – (Level 5- Level 9

Altípusa: (történelem, országismeret, gasztronómia mellett alkotóműhely, szerepjáték, reflexió)



History	Írország történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Dublinban
Arts and Crafts	Mi az a Lunda?
Reflection	Kelta ima
Roleplay	Leprechaunok országa
Cooking	Írország konyhaművészete



History	Németország történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Berlinben
Arts and Crafts	A brémai muzsikuskok
Roleplay	Ich liebe dich!
Reflexió	Sörjoga
Cooking	Német konyhaművészet



History	Monaco történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Monte Carlóban
Reflection	Tervezz! A Nemzetközi Filmfesztivál dresszkódja
Arts and Crafts	Monacói herceg és birodalma
Roleplay	Tegyétek meg tétjeiket!
Cooking	Monaco konyhaművészete



History	Belgium történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Brüsszelben
Roleplay	Gyémántvadászok
Reflection	„A kerek csokoládé, szögletes csokoládé”
Arts and Crafts	Nyomtatás úgy, mint egy belga
Cooking	Belgium konyhaművészete



History	Lengyelország történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Lengyelországban
Reflection	Marie Curie rádiuma
Arts and Crafts	Wieliczka sóbánya
Roleplay	Chopin mazurka
Cooking	Lengyel konyhaművészet

B1- Európa országai 2. rész – (Level 10- Level 17)

Altípusa: történelem, országismeret, gasztronómia mellett alkotóműhely, stratégia, reflexió.



History	Dánia történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Dániában
Arts and Crafts	Kérem, vagy nem kérem ez itt a kérdés
Strategy	Kinek van a legügyesebb nyula?
Reflection	Janteloven
Cooking	Dánia konyhaművészete



History	Észtország történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Észtországban
Arts and Crafts	Toompea Loss makett készítése
Strategy	Zöldség katapult
Reflection	A balti csoda
Cooking	Észtország konyhaművészete



History	Görögország történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Athénban
Strategy	Evzones alakulat
Arts and Crafts	Agyagtál készítés
Reflection	Az olimpia lángja
Cooking	Görög konyhaművészet



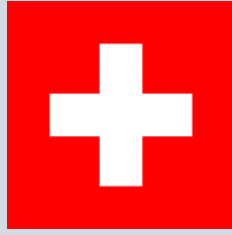
History	Izland történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Reykjavíkban
Reflection	Husavik, my hometown
Strategy	Seljalandsfossi sarki fény
Arts and Crats	Iglu készítés
Cooking	Izland konyhaművészete



History	Olaszország történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Rómában
Arts and Crafts	A Colosseum titkos világa
Strategy	A Trevi kút kincsei
Reflection	Mit gondol a gondola?
Cooking	Olasz konyhaművészet



History	San Marino történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás San Marinóban
Arts and Crafts	Guaita tornya
Strategy	Monte Titano vigadója
Reflection	A nép palotája/Palazzo Pubblico
Cooking	Limoncello



History	Svájc történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Genfben
Arts and Crafts	A törött szék
Reflection	William Tell legendája
Strategy	Gelmerbahn
Cooking	Svájc konyhaművészete



History	Vatikán történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás a Vatikánban
Reflection	Sacco di Roma
Strategy	Pápválasztás
Arts and Crafts	Fess úgy, mint Da Vinci
Roleplay	A Svájci Gárda

B2 - Közép és Dél- Amerika (Level 18- Level 24)

Altípusa: történelem, országismeret, gasztronómia mellett alkotóműhely, szerepjáték, reflexió, sport.



History	Argentína történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Buenos Airesben
Roleplay	Gaicho
Arts and Crafts	Szoláris sütés
Reflection	Mit mond a chasquis?
Cooking	Argentína konyhaművészete



History	Brazília történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Brazíliában
Arts and Crafts	Curitiba-Paranagua vasútvonal
Reflection	Az Amazonas rejtett titkai
Roleplay	Blowgun vagy Fegyver?
Cooking	Brazília konyhaművészete



History	Chile történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Chilében
Roleplay	Halite ho, halite ho
Arts and Crafts	Chuquicamata ua.
Reflection	Mi történt Eszmeralda?
Cooking	Chile konyhaművészete



History	Costa Rica történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Costa Ricában
Reflection	Irazu
Roleplay	San José zöld világa
Arts and Crafts	Pura Vida
Cooking	Costa Rica konyhaművészete



History	Guatemala történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Guatemalában
Reflection	A fák földje
Arts and Crafts	Maja ritus
Sport	Tlachtli
Cooking	Guatemala konyhaművészete



History	Jamaica történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Jamaicában
Reflection	„One love, one heart , Let's join together and feel all right”
Sport	A Jamaicai bobcsapat
Arts and Crafts	A reggae hazája
Cooking	Jamaica konyhaművészete



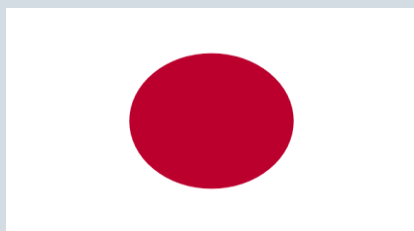
History	Kuba történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Kubában
Roleplay	Ambos Mundos
Reflection	Havana, ooh na-na
Arts and Crafts	Castillo del Morro
Cooking	Kuba konyhaművészete

B2 + - Ázsia országai – (Level 24- Level 28)

Altípusa: történelem, országismeret, gasztronómia mellett alkotóműhely, játék a játékban, reflexió, sport.



History	Indonézia történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Jakartában
Arts and Crafts	Mudra készítése
Sport	Pencak silat
Reflection	Ratnasambhava tanítása
Cooking	Indonézia konyhaművészete



History	Japán történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Japánban
Arts and Crafts	Légy te is Yabusame
Game	Cukorka vagy nem
Reflection	Lusheng meditáció
Cooking	Japán konyhaművészete



History	Kambodzsza történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Kambodzsában
Arts and Crafts	A maradandó Kambodzsza
Game	Sliding puzzle
Reflection	Angkor templom szerzetesi ima
Cooking	Kambodzsza konyhaművészete



History	Kína történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Kínában
Reflection	Wudang
Arts and Crafts	A világ ablaka
Game	A Taj hegy
Cooking	Kína konyhaművészete



History	Vietnám történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Vietnámban
Reflection	Thien buddhista meditáció
Game	A Hanoi tornyainak rejtvénye
Arts and Crafts	Jó reggelt Vietnám!
Cooking	Vietnám konyhaművészete

C1- Afrika országai – (Level 29- 31)

Altípusa: történelem, országismeret, gasztronómia mellett alkotóműhely, szerepjáték, szervezés, meditáció.



History	Madagaszkár történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Madagaszkáron
Arts and Crafts	Az endemikus élővilág
Roleplay	Riszálom úgyis úgyis
Planning	Julien király party
Cooking	Madagaszkár konyhaművészete



History	Zambia történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Lusakában
Arts and Crafts	A Viktória vízesés öble
Planning	Safari napló
Meditation	Ngoma meditáció
Cooking	Zambia konyhaművészete



History	Botswana történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Botswanában
Roleplay	Busman kihívás
Planning	Skorpió vadászat
Arts and Crafts	Makoro építése
Cooking	Botswana konyhaművészete

A Hold országai –

Altípusa: beszédkésztség fejlesztése- tartalmaz gyakorló modul.



History	Szingapúr történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Szingapúrban
Arts and Crafts	Merlion
Practice	Kövesd a szabályt!
Roleplay	Beszélők sarka/Speakers' Corner
Cooking	Szingapúr konyhaművészete



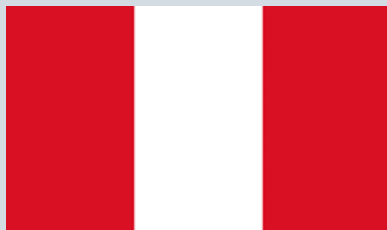
History	Tunézia történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Tuniszbán
Practice	Az ideális Hammam
Arts and Crafts	Kártágó az elfeledett gyöngyszem
Roleplay	Tunéziai utazási iroda
Cooking	Tunézia konyhaművészete



History	Azerbajdzsán történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Bakuban
Arts and Crafts	Sárvulkán készítése
Practice	A tűz templomának harcosai
Roleplay	Perzsia hercege
Cooking	Azerbajdzsán konyhaművészete

A rejtélyek országai

Altípusa: felzárkóztató –tartalmaz ismétlő modul.



History	Peru történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Limában
Roleplay	Láma Marinera
Arts and Crafts	Caballitos de totora
Revision	Machu Picchu
Cooking	Peru konyhaművészete



History	Panama történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Panama Cityben
Arts and Crafts	Cayuco, cayuco, cayuco
Roleplay	A Karib tenger kalózzai
Revision	El Tamborito
Cooking	Panama konyhaművészete



History	Mexikó történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Mexikóban
Roleplay	Danza de los Voladores
Revision	Mariachi meditáció
Arts and Crafts	Toritos készítése
Cooking	Mexikó konyhaművészete



History	Marokkó történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Marokkóban
Roleplay	Berber szertartás
Revision	Ali baba meséi
Arts and Crafts	Casbah építése
Cooking	Marokkó konyhaművészete

2.számú melléklet



History	Olaszország történelmének és földrajzának megismerése
Travelling	Barangolás Rómában
Arts and Crafts	A Colosseum titkos világa
Strategy	A Trevi kút kincsei
Reflection	Mit gondol a gondola?
Cooking	Olasz konyhaművészet

History: Olaszország történelmének és földrajzának megismerése

A modul szerzője: Sári Patrik

MODULLEÍRÁS

Ajánlott időkeret	3x45 perc
A modul közvetlen célja	Sokszínű, különböző kultúrák. Interkulturalitás, sztereotípiák tudatosítása, előítélet-tudatos tisztelet szemlélete; kulturális alázat. Helyzetfelismerés és a döntési képesség
A modul témái, tartalma	Kulturális különbözőség- kulturális különlegesség.
A pedagógus kompetenciák fejlesztésének fókuszai	Objektivitásra törekvés; pozitív, támogató magatartás tanúsítása, a személyiség tiszteletben tartása. Differenciálás és individualizálás elvének a prioritása. A pedagógiai munka értékelése, ellenőrző szerepe a gyermeki teljesítmény és fejlődés kontextusában. Előítélet-tudatos tisztelet, a kulturális alázat megtapasztalása. Konstruktív pedagógusi attitűd formálása. Tudatos pedagógiai nézet és lehetséges pedagógus szerepek közti kapcsolat vállalása.
Kapcsolódási pontok	<u>Nemzeti Alaptanterv</u> : az érzelmi, az erkölcsi és a közösségi nevelés; szövegértés, szövegalkotás, dramatikus tevékenységek, történettudomány, egyetemes történelem, történelmi jelentőség és nézőpont, az európai és magyar kultúrtörténet nagy korszakai, a természeti és a társadalmi-kulturális értékek megismerése és megőrzése iránti igény elmélyítése <u>Tantárgyakhoz</u> : dráma és színház, magyar nyelv és irodalom, történelem, földrajz, vizuális kultúra
Támogató rendszer, felhasznált irodalmak	Könyvek: Allport G. W (1999). <i>Az előítélet</i> . Osiris Kiadó. <i>Drámafoglalkozások gyerekeknek, fiataloknak</i> . Szerk.: Kaposi László. Marczibányi Téri Művelődési Központ. Bp., 1999. Körömi Gábor: Történelmi korszak tanítása drámával. In: <i>Drámapedagógiai Magazin</i> . 2009. 1. Kránicz Eszter (2014). Grammatik- und Wortschatzarbeit verbinden können. In FeldKnapp I. (Szerk.), <i>Mehrsprachigkeit</i> 251–266). Budapest: Typotex Kiadó / Eötvös Collegium Krumm H-J. (1996). Kommunikationsfähigkeiten – kommunikative Fertigkeiten. <i>Fremdsprache Deutsch</i> , 14, 20 Lovas Eszter: Idegennyelv- és kultúratanítás mint a személyiségfejlesztés része In: <i>Drámapedagógiai Magazin</i> . 2000. 1. Szontagh Pál: <i>Alkalmazott dráma az általános iskolai történelemtanításban</i> . Ifjúsági Irodalom 2013/4. https://www.ushistory.org/civ/6b.asp https://www.youtube.com/channel/UCmmPgObSUPw1HL2lq6H4ffA https://www.youtube.com/watch?v=waqT4lA68hU&ab_channel=OverlySarcasticProductions Letöltés:2022. szeptember 23.

Tér-terem elrendezése

A terem könnyen átrendezhető legyen az egyéni és csoportos munkákhoz. Asztalok a terem sarkaiban álljanak rendelkezésre, a székeket az egész- csoportos megbeszéléseken körben helyezzük el.

Eszközök

A/4-es lapok, filctollak, szerepkártyák, csomagolópapír, borítékok, toll.

Javaslatok az értékeléssel kapcsolatban

A modul értékelése csoport megbeszéléssel zárul. A látottakat, valamint az együttlét tapasztalatait, érzéseit elmondhatják a résztvevők. Nem a kulturális ismereteket értékeljük, hanem a nyelvtudás fejlődését, valamint a személyiség egyes területeinek fejlődést; kreativitás, empátia, önreflexivitás. Lényeges, hogy a foglalkozást vezető a kulturális különbözőségeket a sokszínűség dimenziójában élje és értelmezze a látottakat és hallottakat.

MODULVÁZLAT

	Tevékenység, idő	A tevékenység célja, fejlesztendő kompetenciák	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Tanár
I. Ráhangolás, a feldolgozás előkészítése					
I/a.	<i>Olaszország földrajza; elhelyezkedése</i> Geography Now! Italy – film megtekintése 15 perc	Warm-up-jellegű tevékenység, ráhangolódás az adott ország adottságaira.	Egyéni és csoportos.		Projektor, laptop
II. A tartalom feldolgozása					

II/a. <i>A Római Birodalom történetének megtekintése</i> A történelem újra összefoglalva: A Római Birodalom film megtekintése <i>25 perc</i>	Együttműködés egész csoportban. Tanultak felidézése. Emlékezet fejlesztése.			
II/b. <i>Julius Caesar kora, életrajza, történelmi háttere</i> Julius Caesar életéről weboldal <i>5 perc</i>	A filmek motívumainak felidézése segíti a megértést. Szókincsfejlesztés	Frontális munka – irányított beszélgetés		projektor, laptop

III. Új tartalom feldolgozása					
	„A kocka el van vetve” – Caesar politikai útja a hatalomig				
III/a.	A szabadulás útja - bevezető játék 10 perc	Érzelmi bevonódás segítése. Nyelvhasználat fejlesztése.			
III/b.	Állókép A Caesar meggyilkolása utáni pillanat megjelenítése. Gyilkosok és hívek. Fel kell hívni a résztvevők figyelmét arra, hogy ne az agresszív cselekedetre, hanem a jelenlévők lelkiállapotának esemény utáni megjelenítésére helyezték a hangsúlyt. 5 perc	Együttműködés kiscsoportban.	Frontális munka – irányított beszélgetés. Az interjúk részleteinek megtekintése, beszélgetés		
III/c.	Megbeszélés Mi volt az indíték? A gyilkosok hogyan képzeltek el Róma jövőjét Caesar meggyilkolása után? Volt-e Caesar híveinek elképzelése a jövőről a gyilkosságot követően? Kiscsoportos munka – naplórészlet Caesar katonája vagy a galliai hadjárat idején. Mit írnál a naplódba aznap este, amikor Caesart a Szenátus felszólította, hogy serege nélkül térjen vissza Rómába? 15 perc	Absztrakt és mérlegelő gondolkodás. Kulturális érzékenység. Problémaérzékenység. Írásbeli szövegalkotás Személyes vélemények és érzések azonosítása, közös gondolkodás. Másság elfogadása.	Egyéni és frontális munka		A/4-es lapok és tollak valamennyi résztvevő számára

III/d.	Szerep a falon Milyen tulajdonságai miatt rajongtak katonái Caesarért? A mérleg nyelve Egy tanuló mint Caesar a lehetőségeket mérlegeli. A csoport egyik része arról próbálja meggyőzni, hogy teljesíteni kell a Szenátus kérését, a másik része a Róma elleni támadás mellett érveljen. „Caesar” ahhoz a táborhoz közelít, amelyiknek az érveit elfogadja. 15 perc Megbeszélés Mely érvek dönthettek végül Caesar döntése mellett? A személyes ambíciók vagy az állam érdeke vezérelte inkább? 12 perc Közös rajzolás Egy nagy kiterített csomagolópapírra közösen rajzolják fel a résztvevők – a már ismert „pókábra” módszerével – Caesar maradandó tetteit, újításait hódítások, naptárreform, építkezések, adózás újjászervezése, szegényeknek ingyen gabona, „napilap” a Fórumon. 17 perc	Csoportos együttműködés. Interdependencia a pozitív egymásrautaltság megtapasztalása. A szociális kompetenciák fejlesztése. Személyes vélemények és érzések azonosítása, közös gondolkodás. Nytottság. Önismeret. Vitakészség. Véleményalkotás. Kritikai gondolkodás fejlesztése Önreflexió. Problémaérzékenység. Összefüggések meglátása. Kooperáció, és kommunikáció.	Egyéni munka Frontális munka – brainstorming, vélemények összegzése.		
--------	---	---	--	--	--

IV. Összegzés, ellenőrzés, értékelés					
IV/a	A csoport megbeszéli a látottakat, valamint az együttlét tapasztalatait, érzéseit. <i>15 perc</i>	Egyéni vélemények érzések vállalása. Önelemzési technikák.	Frontális munka – beszélgető kör		

Önreflexió:

A tevékenységek a csoport által már ismert és gyakorolt munkaformák szerint zajlottak, ezért a szabályok ismertetésére nem volt szükség. A foglalkozások a közös játék élményét adták, miközben angolul beszélve a történelemmel is foglalkoztunk. Másik szakom a történelem, így a bonyolultabb korrelációk megoldódtak. A résztvevők visszajelzései alapján mondhatom, hogy miközben játszottunk észre sem vették, hogy tanulnak. és ezt a visszajelzés alkalmával többen is megjegyezték. A gyakorlatok csoportos része kisebb – három fős – heterogén teamokban zajlott, így a gyengébb nyelvi szintű diák nem rekesztődött ki.

Közismert tény, hogy az idegennyelv-oktatás legfontosabb célkitűzése a kommunikatív kompetencia komplex fejlesztése.

Az olasz modul történelmi és földrajzi adalékának összekötése más tárgyakkal sokrétű pedagógiai munkát és körültekintő felkészülést igényelt. Ezt minden modul kisebb, önálló oktatási egységével megvalósítottam; reflektorképbe került az angol nyelvhasználat, ezáltal a nyelvi készségek fejlesztése is, ahogyan azt a korszerű idegennyelv-oktatás is megköveteli; „az alapkészségek, valamint a kommunikatív kompetencia fejlesztése során egyaránt fontos a nyelvi, a pragmatikai és a szociolingvisztikai komponensek beépítése, ezek együttese ugyanis elengedhetetlen feltétele a sikeres kommunikációnak (Kránicz, 2014, Krumm, 1996).

A kulcskompetenciák; a szövegértés, szövegalkotás, vitakultúra, elvont gondolkodás, a szövegek jelentésének feltárása más tárgynak is feladata és feltétele is egyben. Továbbá a történelem, a földrajz, valamint a dráma összekapcsolásával koncentráltabban jelenik meg az alapvető műveltség megalapozása az európai és a világ folklórjának korszakaiban, miközben a történelmi gondolkodás is fejlődik. Gondolok itt a történelmi források szerepére és annak történelmi jelentőségére.

A drámapedagógia eszköztára pedig egy nyelvórán könnyen beépíthető; a meglévő tantárgyak anyagába integrálva a személyiségfejlesztéshez nagyban hozzájárul.

Persze, az fontos, hogy a résztvevők nyelvtudása és az adott ország (jelen esetben Olaszország) kultúrájának, történelmének ismerete egy szinten mozogjon.