



ELTE Savaria Egyetemi Központ

🔍 társasjáték



ELTE Savaria Egyetemi Központ

Január 26. · 🌐



Zsiray Barbara kedvelt szabadidős tevékenységét ötvözi a hivatásával: a társasjátékok anyanyelvi nevelés során történő alkalmazásának lehetőségeit vizsgálja. Az ELTE szombathelyi hallgatói közül ő az első, aki az elmúlt oktatási évben sikeresen lezárta az Új Nemzeti Kiválósági Program (ÚNKP) keretében végzett munkáját. Kutatásának folytatásával ebben a tanévben is a legjobbak közé került, ismét ÚNKP-ösztöndíjas lett. Beszélgetésünk során elmerültünk vele a társasjátékok és az élménypedagógia világában.

Barbi jelenleg második diplomáját szerzi a Savaria Egyetemi Központban. Nyáron vette át a tanítói képezését igazoló oklevelét, most ezt fejeli meg a némettanár szakkal. Közben az ELTE szombathelyi gyakorlóiskolájában, a Bolyaiban dolgozik.

Kacsaringós úton jutott el ide, hiszen a középiskolában magyar–német két tannyelvű turisztika szakon végzett, csak hogy időközben rádöbbsen, bár szereti a szakmát, mégsem ez a szíve vágya. Mivel édesanyja óvónő, mondhatni, kódolva volt a génjeiben, hogy ő is a pedagóguspályát választja. A gyerekekért való rajongása pedig újabb érvként szolgált: a picik azok, akikhez igazán közel tud kerülni.

Ahogy bekerült az egyetemre, úgy vált számára nyílegyenessé a pálya. Mint fogalmaz, a tanításon kívül nem tud mást elképzelni, ez az élete. A tanító szak nagyon sokrétű. Passzol a személyiségéhez is, hiszen ha meg kellene határozni, hogy az életében milyen mértékben van jelen a tervezés és a spontaneitás, akkor 60:40 arányt mondana – és ezt a tanítói munkára is igaznak tartja. A képzés során egy mumus volt számára, a matematika, de amikor tanítani kezdte ezt a tárgyat, sikerült legyőznie a „szörnyet”.

A kutatás iránt már első egyetemi éveiben érdeklődni kezdett. Céljai között szerepelt az Országos Tudományos Diákköri Konferencián (OTDK) való megmérettetés. Eleinte kérdés volt, hogy milyen témát választ vizsgálódása tárgyául. Két dologra szeretett volna építkezni: hobbijára, a társasjátékozásra, valamint műveltségi területére, a magyar nyelv és irodalomra.

Első lépésként felmérte a negyedikesek társasjátékokhoz fűződő viszonyulását, kitérve arra is, hogy ők milyen játékot terveznének, valamint hogy a tanulást segítő módszerek között szívesen látnák-e a játékot a számukra komolyabb erőpróbát jelentő tantárgyak esetében, például magyarórákon.

A kapott eredmények arról árulkodtak, hogy a diákok nagyon kedvelik a társasjátékokat, és örülnének, ha segítségül hívhatnák őket. Kiderült az is, hogy a társasjátékok által biztosított közösségi élmény hatalmas vonzerőt jelent a gyerekek számára.

Barbi tapasztalata szerint az élménypedagógia egyik irányzatát jelentő társasjáték-pedagógiában rejlő lehetőségekkel kevés tanár él, holott a társasjátékok hatásai megfeleltethetők a Nemzeti Alaptantervben rögzített kulcskompetenciák fejlesztési követelményeivel. Így teszi hozzá, ha megnézzük a mérleg másik serpennőjét is, kiderül.





társasjátékok nem ismereteket adnak át, hanem kompetenciákat fejlesztenek, a pedagógusnak tudnia kell, hogy az egyes célokat milyen játékokkal lehet elérni.

Nagyon sok játék köthető az általános iskola 1–4. osztályainak tananyagához, fejtegeti Barbi. Ilyen például a környezetismeret tantárgy esetében a Fotoszintézis nevű absztrakt stratégiai játék, amelyben facsemetéket kell nevelni, vagy éppen a verbális és a non-verbális kommunikációt fejlesztő Concept és Imagine. Aztán ott van a bogársakknak is nevezett Hive: hatszög alakú lapkái segítségével a pedagógus meg tudja mutatni, hogy néz ki a hangya, a katicabogár vagy éppen a zöld lombszöcske. Tipikusan modern társasjátékról van szó, nagyon dekoratív és igényes kivitelezésű, elemei alkalmasak szemléltetésre, majd a tanórák után, például a napköziben akár játszhatnak is vele a gyerekek.

Barbi társasjátékok iránti rajongása gyermekkorára nyúlik vissza: a családban bevett szokás volt, hogy a szülőktől kapott karácsonyi ajándékok között ezek is szerepelnek. Ő korán túlépett a klasszikus játékokon, egyszerűen lenyűgözték a modern társasok, és tudatosan, gondosan mérlegelve vásárolta meg az újabb darabokat. Egyik sem hever parlagon. Kezdő játékosoknak a BoardGameGeek elnevezésű weboldalt ajánlja, ahol minden fontos információ megtalálható a különféle társasjátékokról, megkönnyítve a választást.

Kutatására visszatérve Barbi elárulja, OTDK-ra készülő munkájába szeretett volna egyedi innovációt vinni. Hosszas töprengést követően aztán eszébe jutott: miért ne tervezhetne saját játékot? Egy kártyajátékot, amelyet be lehet építeni az óra ráhangoló részébe, de akár levezetesképp is használható.

Az alapötlet után gyorsan megszületett a téma koncepciója: szólások és közmondások. A játék legyen játék, vallja Barbi, a tanulás „csak” plusz. Nem taneszköz készítését tűzte ki hát célul, hanem olyan rövidebb játékot, amelyet a gyerekek akár az órák közötti szünetekben is elővehetnek. Franciakártya alapra dolgozott, ami negyvennyolc kártyát jelent, de a színválasztást – csak négy szint használt – az Unoból kölcsönözte, hogy a tanulók számára ismerős elemek is legyenek benne. A kivitelezést elejétől a végéig maga csinálta.

Játékának célja minél több pont szerzése a kártyák gyűjtésével és kijátszásával. Különböző ismert és kevésbé ismert közmondásokat feleltetett meg olyan kártyával végezhető tevékenységeknek, mint például a laphúzás egymástól, a lap eldobása és a paklicsere, lehetőséget adva arra, hogy a gyerekek közmondásokat ismerjenek meg és sajátítsanak el anélkül, hogy tudatosan meg kellene tanulniuk a jelentésüket.

Barbi pályamunkáját az OTDK zsűrije különdíjjal jutalmazta.

A 2021/2022-es tanévre elnyerte a kormány által 2016-ban a felsőoktatásban résztvevő hallgatói, kutatói kiválóság támogatására létrehozott az Új Nemzeti Kiválósági program ösztöndíját. Azt vizsgálta, hogy miként lehet egy modern társasjátékot, a Sztorikockát a 9–10 éves gyerekek anyanyelvi nevelésének szolgálatába állítani.

Kutatása legfontosabb állomásának tartja, hogy eredményeiről tavaly Portugáliában, a Conference on Education and New Developments elnevezésű nemzetközi tudományos tanácskozáson is beszámolt. Prezentációját a kisgyermekkorai és általános iskolai oktatás szekcióban mutatta be. A résztvevők érdeklődve fogadták kutatási tapasztalatait, ami megerősítette abban, hogy érdemes ezzel a területtel foglalkoznia. Egyúttal ő is számtalan hasznos szakmai tapasztalattal gazdagodott a többi előadónak köszönhetően.

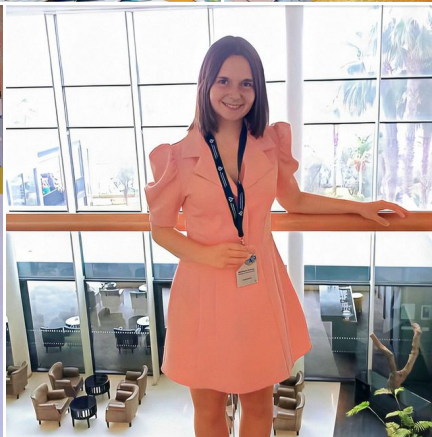
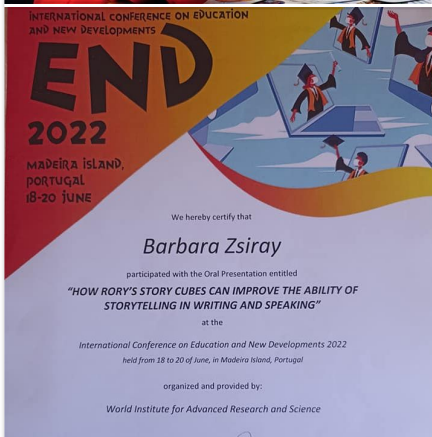
Barbi a szövegalkotási képesség fejlesztése után most a szövegfeldolgozás területére koncentrálna. Régi/új ÚNKP-ösztöndíjasként ebben a tanévben azt tanulmányozza, hogy a Fekete történetek junior kártyajátékok és az RWCT-technikák (olvasás és írás a kritikai gondolkodásért) segítségével hogyan lehet fejleszteni a negyedik osztályos tanulók



lavasszal pedig újabb megmértetés vár rá, hiszen kutatásával ismét az Országos Tudományos Diákköri Konferencia zsűrije elé áll majd.

Arról szólva, hogy miért tartja fontosnak a társasjáték-pedagógia alkalmazását az oktatás során, személyes példát is mesél. Első OTDK-dolgozata készítése közben előfordult, hogy meg-megakadt a munkában. Ilyenkor mindig leemelhetett a polcról egy társasjátékot, ami új lendületet adott neki. Amíg játszott, kikapcsolódott, valamilyen szerepet öltött magára, tervezett, épített vagy éppen kockáztatott. A játékot követően lelkesebbé, ötletgazdagabbá vált.

Szöveg: Kleinhappel Miklós. Fotó: Kleinhappel Miklós és Zsiray Barbara / archív



+3

139

53 hozzászólás 13 megosztás

Tetszik

Hozzászólás

Megosztás



ELTE Savaria Egyetemi Központ

2017. május 12. · 🌐

MILION Tréning a közgazdász hallgatónál

Pénzügyi tréning formájában végeztek gyakorlatokat az ELTE SEK közgazdász hallgatói.

A Társadalomtudományi Kar Közgazdaságtudományi Tanszéki Csoport és a PFS-Partners Kft. pénzügyi tanácsadó cég közös szervezésében a hallgatók egész napos pénzügyi döntésekkel