

A hallott, olvasott szövegfeldolgozás percepciók folyamataiban, a szövegalkotás tervezési és produkciós folyamataiban az α -generáció erősen fogékony a vizualításra: gyorsan dönt, bátran vállal kockázatot; folyamatosan korrigálja döntéseiket; jó a helyzetfelismerési és problémamegoldó képessége (Prensky 2001; Bessenyei 2007). Az információ befogadását megkönnyíti, ha több érzékszerv egyszerre bekapcsolódhat a nyelvi folyamatokba; a befogadás, a beszédprodukció és a figyelemkoncentráció ébren tartása könnyebb, ha képpel és hanghatásokkal is elkülönített, blokkokba rendezett információdarabokat kap a tanuló a tanulási folyamatban (Oblinger–Oblinger 2005; Steklács 2014). Kutatások hangsúlyozzák, hogy az oktatásban a játékra, játékoságra kiemelt szükség van napjainkban (Hartyányi (szerk.) 2010; Balázs 2015; Boronkai 2017). A szakmódszertanoknak be kell hozniuk az oktatásba azokat a konstruktív, heurisztikusabb tanítási-tanulási munkaformákat, amik mozgáson, stratégiai és taktikai társas élményeken, kreatív tevékenységeken alapulnak. Ezek egyike a játékpédagógia, azon belül a társasjáték-pédagógia: a tanulók komplex és indirekt tanítási folyamatban vesznek részt, cél a játékoság képességének a fejlesztése (Aczél 2015), miközben erősödik a tanulási motivációjuk annak érdekében, hogy a játéksituációban konstruált problémahelyzetet megoldják (Jesztl–Lencse 2018). Ez a tanítási – tanulási munkaforma erősíti a kritikai gondolkodást; problémamegoldó- és stratégiai képességet; szociális készségeket: toleranciát, empátiát; személyközi kommunikációt stratégiai (Mayer–Harris 2010).

Előadásunkban a fent vázolt konstruktív tanítási – tanulási folyamat eszköztárához illeszthető anyanyelv szakmódszertani lehetőségként mutatjuk be különböző, kereskedelembe kapható társasjátékok tanórai alkalmazását. A tanórákon társasjátékok mellett RWCT-eljárásokat használtunk. Mindkét módszertani technika alkalmazásáról feltételeztük, hogy kooperatív, interaktív, reflektív technika, fejleszti a tanulók kritikai gondolkodását, a szöveggel foglalkozás folyamatában széles lehetőséget nyit a metakognitív értési, értelmezési, tanulási folyamatoknak. A tanulóktól a játékok tartalmi életszerű helyzetmegoldásokat kívántak, korábbi tapasztalataikra építve konstruáltak ismeretalternatívákat, fedeztek fel rejtett ok-okozati összefüggéseket, különböző konnotatív szövegértelmezési színtereket. Feltételezzük, hogy a választott társasjátékok tanórai keretben sikerrel alkalmazhatók az anyanyelvi nevelés számos részterületén, leginkább a szöveggrammatika, a szintaxis, szemantika, pragmatika nyelvi tudatosítási folyamataiban.

Módszertani kísérletünk két szakaszban zajlott 4. osztályos tanulók bevonásával. Az első szakaszban a szövegkohéziót, -koherenciát adó elemek játékos-élményalapú felfedeztetése és nyelvi kreativitásra épülő használata került középpontba. A második szakaszban a szövegértési- és értelmezési képesség fejlesztését helyeztük középpontba, megtartva a korábbi célokat. Tanóráinkon *Sztorikocka*, *Dixit*, *Scrabble*, *Concept*, *Határtalan Multikártya*, *Fekete Történetek Junior* játékokkal dolgoztunk. A játékokban például a tanulóknak pár vizuális ikont kellett beemelniük kreatívan a maguk alkotta szövegbe; történetüket a társuk alkotta korábbi szövegdarabhoz kellett illeszteniük; néhány nyom alapján véleményformálással, egymásra reflektálva deríthették fel a kártyákon található izgalmas rejtélyeket.

Kutatásunkat vizsgálati- és kontrollcsoportban végeztük 9-10 éves tanulókkal; azonos közoktatási környezetben tanulnak (azonos tanító, tankönyvcsalád, magyaróra-szám mellett); a vizsgálati csoport tagjai mindezen felül 30 tanóra/év játszottak az alkalmazott társasjátékokkal. A szövegértési- értelmezési képesség változását szövegértési tesztekkel mértük mindkét kísérleti szakasz 1. 30. hetén, valamint a 10-15. hét között. A szövegalkotás nyelvi minőségének méréséhez a közlésegységek fejlődési mutatóját használtuk (KFM), ami a közlések grammatikai minőségét méri (Lee és Carter 1971; Gerebenné–Gósy–Laczko 1992); másrészt az MLU-számot határoztuk meg, ami a mondatalkotás minőségi szintjét adja (Crystal 1998).

Vizsgáltuk, hogy a játékok rendszeres használata miként segíti a szóbeli és írásbeli szövegalkotó-, szövegértő-, szövegértelmező képesség fejlesztését; indukált-e pozitív változást a nyelvi kreativitásban: szintaktikai, szöveggrammatikai, kohéziós elemek statisztikai elemzése alapján. A vizsgálati csoport tanulói szintaktikai megszerkesztettség tekintetében komplexebb mondatokat alkottak szóban és írásban (MLU; KFM értékek alapján); szövegeik megszerkesztettsége, mondataik beszerkesztettsége a szövegekbe többretegű lett; több mint 10%-kal eredményesebbek azonos szövegértési teszteken a kontrollcsoport tagjainál; könnyebben azonosultak fiktív karakterekkel; több jelzőt, szabad határozót, frazémát használtak.

Aczél Z. 2015. A társasjáték-pedagógia filozófiája. *Tani-tani Online*.

http://www.tanitani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja

Bessenyei I. 2007. *Tanulás és tanítás az információs társadalomban. Az e-learning 2.0 és a konnektivizmus*.

Budapest: Leonardo da Vinci –NETIS –Education and Culture

http://www.ittk.hu/netis/doc/ISCB_hun/12_Bessenyei_eOktatas.pdf

Balázs L. 2015. A Z generáció fejlesztésének lehetőségei – alternatív módszerek a közoktatásban. *Anyanyelv-pedagógia*.8(4) <http://www.anyanyelvpedagogia.hu/cikkek.php?id=594>

Boronkai D. 2017. „Média-szöveg-értés”. Újmédia az anyanyelvtanításban. *Anyanyelv-pedagógia* 10(2)

<https://anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=681>

Crystal, D. 1998. *A nyelv enciklopédiája*. Budapest: Osiris Kiadó

Gerebenné Várbiro K.–Gósy M.–Lackó M. 1992. *Spontán beszéd megnyilvánulásosztályok szintaktikai elemzése DSS technika elemzésével*. Budapest: Kézirat

Hartyányi M. 2010. *A Net Generáció kihívása. Tanárok a hálón*. Budapest: TeNeGEN

Jesztli J.–Lencse M. 2018. *Társasjáték-pedagógia*. Budapest: Demokratikus Ifjúságért Alapítvány

Lee, L. L. – Canter, S. M. 1971. Developmental sentence scoring: a clinical procedure for estimating syntactic development in children's spontaneous speech. *JSHD* 3663: 315–40.

Mayer, B.–Harris, C. 2010. *Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games*. Chicago: American Library Association

Prensky, M. 2001. Digital Natives Digital Immigrants. *On the Horizon*. MCB University Press. 9 (5)

Oblinger, D. G.–Oblinger, J. L. (szerk.) 2005. *Educating the Net Generation*. EDUCUSE 100

Steklács J. 2014 *Olvasási stratégiák tanítása, tanulása és az olvasásra vonatkozó meggyőződés*. Budapest.

Nemzedékek Tudása Kiadó

kulcsszavak:

társasjáték-pedagógia; anyanyelvi szakmódszertan; szövegalkotás és szövegértés tanítása