

Konstruktív szövegalkotás és szövegfeldolgozás társasjáték alkalmazásával alsó tagozaton

Koós Ildikó ELTE PPK Pedagógiai és Pszichológiai Intézet – Szombathely

Zsiray Barbara ELTE Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium – Szombathely

Előadásunkban a konstruktív tanítási-tanulási folyamat eszköztárához illeszthető anyanyelv szakmódszertani lehetőségként mutatjuk be társasjátékok tanórai alkalmazását.

Elővizsgálatunk igazolta, hogy például a Sztorikocka használata az anyanyelvi nevelésben tanórákon is beilleszthető játékos módszerként, hatékonyan fejleszti a szóbeli és írásbeli szövegalkotást. Erre reflektáltunk új projektünkkel, amely a szövegértési- és értelmezési képesség fejlesztését helyezi középpontba megtartva a korábbi célokat is. A projektben vizsgáljuk: (1.) hogy a Fekete Történetek Junior kártyajátékok (*Szivárvány Történetek, Piros történetek*) RWCT-technikákkal (*Reading and Writing for Critical Thinking*) kombinálva miként segítik elő a 9-10 éves diákok szövegértő- és szövegértelmező képességének fejlesztését; (2) hogy a tanulók nézőpontváltással írt elbeszéléseiben tetten érhető-e a nyelvi kreativitás; (3) hogy a társasjátékok rendszeres alkalmazása befolyásolja-e a tanulási attitűdöt.

Módszertani kutatásunk kezdetén vizsgálati- és kontrollcsoportot hoztunk létre. A csoportok tanulói 9-10 évesek; azonos oktatási környezetben tanulnak, a vizsgálati csoport tagjai ezen felül 30 alkalommal játszottak a kártyajátékokkal, ismerkedtek meg drámapedagógiai módszerekkel, grafikai szervezőkkel, kreatív írást támogató feladatokkal. A foglalkozásokat kép- és hangfelvételre rögzítettük, ami elsősorban a tanulói attitűdök megfigyelését szolgálta. A szövegértés, -értelmezés szintjét írásbeli feladatsorral, a nyelvi kreativitást önálló szövegalkotási feladattal mértük. A foglalkozásokon a társasjáték mellett RWCT-eljárásokat is használtunk, amelyek kooperatív, interaktív, reflektív technikák összességét jelentik, fejlesztve a tanulók kritikai gondolkodását, a szövegfeldolgozás folyamatában széles lehetőséget nyitva a metakognitív értési, értelmezési, tanulási folyamatoknak. A tanulók a játék során néhány nyom alapján véleményformálással, egymásra reflektálva derítik fel a kártyákon található izgalmas rejtélyeket és bűneseteket. Az életszerű helyzetek megoldásai során saját korábbi tapasztalataikra építve ismeretalternatívákat konstruálnak, felfedezve ok-okozati összefüggéseket, különböző konnotatív szövegértelmezési színtereket.

A tanulók a foglalkozássorozat végére képessé váltak a megismert grafikai szervezők önálló alkalmazására; több mint 10%-kal eredményesebben teljesítettek azonos szövegértési teszteken, mint a kontrollcsoport tagjai. A résztvevők könnyebben tudtak azonosulni fiktív karakterek érzelmi- és gondolati világával; árnyaltabb, érzelemgazdagabb fogalmazásokat írtak azok szemszögéből. A foglalkozások kezdetén, végén a tanulók hangulatjelekkel határozták meg aktuális lelkiállapotukat. Igazolódott, hogy az élményt nyújtó anyanyelvi foglalkozások javítják a tanulók közérzetét.

A projekt eredményei hozzájárulhatnak a társasjátékok és az RWCT-technikák széleskörű oktatási felhasználásához az anyanyelvi nevelésben.