
ZSIRAY BARBARA RENÁTA

zsiraybarbi@gmail.com

tanító

BA, 7. félév

Eötvös Loránd Tudományegyetem

Berzsenyi Dániel Pedagógusképző Központ

Témavezető:

Dr. Koós Ildikó

egyetemi docens, ELTE PPK

A társasjátékok alkalmazásának lehetőségei kiemelten az anyanyelvi nevelés keretein belül

Háttér és célkitűzések:

Dolgozatomban a társasjáték-pedagógia eredményeinek közvetítésére törekedtem, valamint a társasjátékok alkalmazásának lehetőségeit vizsgáltam kiemelt figyelmet szánva az anyanyelvi nevelés területére. Célom a pályamunkámmal, hogy minél több pedagógus megismerje a modern társasjátékokban rejlő lehetőségeket, és ennek köszönhetően bővíthesse módszertani repertoárját.

Módszer:

A szakirodalom alapos megismerését követően kérdőíves módszert választottam a 9-10 év közötti korosztály társasjátékokhoz fűződő ismereteinek és tapasztalatainak feltérképezésére. Ezen kívül az általam ismert és kipróbált társasjátékok által erősített kompetenciákat egyeztettem össze az 1-4. évfolyam magyar nyelv és irodalom műveltségi területre vonatkozó kerettantervben megadott fejlesztési területekkel. Továbbá egy társasjátékközpontú foglalkozás megszervezése és megvalósítása során tanulmányoztam, hogy miképp lehet a társasjátékokat eredeti formájukban és eszközként egyaránt beépíteni az anyanyelvi tantárgy-pedagógiába.

Eredmények:

A kérdőíves vizsgálat eredményei alátámasztják, hogy a tanulók szívesen játszanak társasjátékokkal, valamint örömmel fogadnák, hogyha tanórai keretek között is lenne lehetőségük társasjátékozni. A megtartott foglalkozás során tapasztaltam, hogy a társasjátékok használatával növelhető a tanulók közötti interakciók száma és az együttműködés minősége. A kutatás folyamán összegyűjtött tapasztalatokból kiindulva fejlesztettem ki saját kártyajátékomat, amelynek elsődleges célja a szórakoztatás, azonban lehetőséget nyújt a szövegértési készség fejlesztésére és az állandó szókapcsolatok legszínesebb csoportjának, a közmondásoknak a megismerésére is.

Következtetések:

Összeségében megállapítható, hogy a társasjátékok eredményesen alkalmazhatók a tanítási-tanulási folyamat során, és hozzájárulnak a tanulók kompetenciáinak, készségeinek és személyiségének fejlesztéséhez, illetve a tanulók közötti szociális kapcsolatok erősítéséhez.
