

## **Háttér és célkitűzések**

A dolgozatom témája a 4. osztályos tanulók szövegalkotási- és szövegértési képességének fejlesztése társasjátékok és egyéb innovatív módszerek segítségével.

## **Módszer**

A szövegalkotást célzó kutatásban egy foglalkozássorozatot valósítottam meg 9-10 év közötti gyermekek részvételével. A foglalkozások során a tanulók az irányításom alatt játszottak a Sztorikocka nevű kommunikációs társasjátékkal. Az önállóan és közösen alkotott történeteket grammatikai-szintaktikai fejlődést mérő mutatók (MLU-szám, KFM-érték) mentén elemeztem és értékeltem. A vizsgálati- és a kontrollcsoport folyamat elején, közben és végén írt VIP-szavas fogalmazásain is szemantikai és szintaktikai elemzést, összehasonlítást végeztem.

A szövegértést fókuszba helyező kutatásban a résztvevő tanulók a Fekete történetek junior nyomozásra épülő kártyajátékban oldottak meg rejtélyeket, majd ahhoz kapcsolódóan RWCT-eljárásokkal ismerkedtek meg. A tanult technikákat különböző típusú és műfajú szövegeken gyakorolták. A kontrollcsoporthoz viszonyított fejlődést szövegértési feladatlappal mértem fel.

## **Eredmények**

A Sztorikocka rendszeres alkalmazásával a gyermekek szóbeli és írásbeli szövegalkotási képessége fejlődött. A tanulók fogalmazásaiban a grammatikai-szintaktikai fejlődést az MLU-számok és KFM-értékek jelentős emelkedése mutatja a vizsgálati csoport korábbi eredményeihez és a kontrollcsoport teljesítményéhez képest. A kérdőíves vizsgálat eredményei bizonyítják, hogy a gyermekek pozitív élményként élték meg a foglalkozássorozatot.

A szövegértési képesség fejlesztését célzó foglalkozásoknak köszönhetően a tanulók RWCT-technikákat sajátítottak el a társasjáték rejtélyeinek megfejtésén keresztül. A szövegértési feladatlapon elért pontszámok és a teszt kitöltését követő szóbeli beszélgetés eredményei bizonyítják, hogy azok a tanulók, akik a feladatsor megoldása előtt RWCT-eljárásokat használtak, jobban átlátják a szereplők kapcsolatrendszerét és mélyebb betekintést nyernek a történet gondolatvilágába.

## **Következtetések**

A pályamunkában felvázolt fejlődési útvonalak szemléltetik, hogy a választott kommunikáción alapuló társasjátékoknak van helye az intézményes anyanyelvi nevelésben, hiszen ezek egyrészt együttműködésre és egymás értő meghallgatására ösztönzik a tanulókat, másrészt indirekt

tanulási szituációt teremtenek, amelyben a tanulók kiléphetnek a megszokott frontális keretek közül.