

Társasjátékokkal az anyanyelvi nevelés sikeréért alsó tagozaton

Zsiray Barbara – Koós Ildikó
ELTE Berzsenyi Dániel Pedagógusképző Központ
ELTE Pedagógia és Pszichológia Kar
zsiraybarbi@gmail.com
koos.ildiko@ppk.elte.hu

Előadásunk az élménypedagógia területén belül a társasjáték oktatási folyamatokban betöltött szerepével foglalkozik. Hipotézisünk, hogy akár ismert társasjátékok is sikeresen beemelhetők számos, konstruktív szemléletű iskolai társas tanulás-tanítási folyamatba. Középpontba helyeztük az anyanyelvi nevelés területét, mire nézve 2020-ban kérdőíves elővizsgálatot végeztünk. A vizsgálat igazolta a 9-10 éves tanulók pozitív attitűdjét a társasjátékok tanórai alkalmazásához; továbbá kiemelt pedagógiai eredmény a csoporton belüli pozitív együttműködés növekedése.

E tézisek alapján jelenleg ÚNKP keretében zajló kutatásunk több, kereskedelmi forgalomban lévő játék eredményességét lehetőségként vizsgálja a szövegalkotási- és szövegfeldolgozási képesség fejlesztésében 9-10 éves tanulóknál. A szövegalkotási képesség fejlesztését középpontba helyező vizsgálat kezdetén a vizsgálati- és kontrollcsoportunkban a tanulói szövegek szintaktikai és szemantikai minőségi és mennyiségi mutatóit elemeztük, majd a vizsgálati csoport tagjai 15 hétig pedagógus irányításával játszottak egy általunk választott társasjátékkal, a Sztorikockával. Előadásunkban különböző grammatikai, szintaktikai és szövegkohéziós mutatók elemzéseivel mutatjuk be a szóbeli- és írásbeli szövegalkotási képesség változásának a vizsgálati csoporton belül mért tendenciáit.

A szövegértési képességet következtetesen alapuló kártyajátékokkal (*Piros történetek*, *Szivárvány történetek*) fejlesztettük szintén 4. osztályos tanulók részvételével. A folyamatban lévő foglalkozássorozat alatt a tanulók reflektív és kritikai szemléletű szövegfeldolgozást támogató technikákkal ismerkednek meg. Az elsajátított módszereket önálló szövegfeldolgozás során gyakorolják. A vizsgálati- és kontrollcsoport szövegértési teszteredményei bizonyítják, hogy azok a tanulók, akik grafikai szervezőkkel rendszerezték ismereteiket a feladatlap kitöltése előtt, azok átlagosan több pontot szereztek.

Tapasztalatainkkal és eredményeinkkel reflektálni kívánunk az élménypedagógia pozitív tanulási hatásmechanizmusára.