

# A JÁTÉKOSÍTÁS LEHETŐSÉGEI A SZAKGIMNÁZIUMI IRODALOMOKTATÁSBAN

## Gamification Possibilities of Literature Teaching in Vocational High Schools

Bálint Kinga Lujza

<sup>1</sup>KSZC Szent-Györgyi Albert Szakgimnáziuma és Szakközépiskolája, Magyarország

---

### **Kulcsszavak:**

játékosítás;  
Játék-nap;  
táblajáték;  
tanulói és tanári projekt

### **Keywords:**

board game;  
Game Day;  
gamification,  
student and teacher project

### **Cikktörténet:**

Beérkezett 2019. június 24.  
Átdolgozva 2019. október 31.  
Elfogadva 2019. november 5.

---

### **Összefoglalás**

Előadásomban azt szeretném bemutatni, hogyan lehet az érvényben lévő szakgimnáziumi kerettantervbe a játékos tanulást-tanítást beilleszteni. Be szeretném mutatni a táblajáték-készítés folyamatát mint tanulói projektet: milyen lépésekben lehet eljutni a tervezéstől a megvalósításig, a kipróbálásig. Be szeretném mutatni ezen munkaformák iskolai értékelésének lehetőségeit. Valamint be szeretnék mutatni néhány, a tanulók által korábban már elkészített társasjátékot.

### **Abstract**

In my lecture I would like to present you how it is possible to insert games and playful teaching methods into the current high school literature curriculum. I will also show you how making board games can be used as a student homework project, what are the most important steps from planning to creating and playing the games as well as present possibilities of grading the created projects.

---

*„Jöjj el, szabadság! Te szülsz nekem rendet,  
jó szóval oktassd, játszani is engedd  
szép, komoly fiadat!”  
(József Attila)*

## **1. Indíttatás**

Miért kell játszani? Mert a játék az ember elemi igénye, nemcsak kisgyermekkorban, hanem kamaszként és felnőttként is. A játék pedagógiai szerepe sokkal összetettebb annál, hogy a kisgyermekkor után ne használjuk ki a benne rejlő lehetőségeket, természetesen megtalálva a középiskolás korosztálynak legmegfelelőbb formát. A játék hatása az osztályközösségre, a tanulásra van annyira komplex, hogy ne csupán színesítésként, hanem „komoly” tanulásként is tekinthessünk rá.

### **1.1. Az olvasási szokások megváltozásáról**

Az elmúlt két évtizedben egyre többen – szakemberek és laikusok - és egyre többször beszéltek arról, hogy radikálisan megváltoztak társadalmunk olvasási szokásai. Kevesebben és kevesebbet olvasunk szépirodalmat, mint tettük ezt pár évtizeddel ezelőtt. A haszonelvűség következtében az irodalmi művek, a versek olvasása háttérbe szorult. Az osztályközösségi folyamatoktól nem függetlenül hasonló jelenség zajlott le a középiskolás korosztály körében is (1). Egyre kevesebben olvasnak közülük verseket, novellákat, regényeket. A kutatások eredményei szerint a még olvasó tanulók is csak a kötelező

irodalmat veszik a kezükbe, s a kutatók alig-alig találták nyomát annak, hogy a diákok önkéntesen, csak örömszerzésből, korábbi olvasástapasztalatuk nyomán vennének kezükbe nívós szépirodalmat (2). Ezekkel az adatokkal van összhangban Kocsis Mihály elkésztő kutatási eredménye, amely szerint a középiskolások az irodalmat kifejezetten unalmas, haszontalan és nehéz tantárgynak minősítik (3). 33 éve tanítok szakgimnáziumban magyar nyelvet és irodalmat. Sajnos a 20 évvel ezelőtti helyzet nem javult, ezt saját tapasztalataim is megerősítik.

## **1.2. A szakgimnáziumi tanulók helyzete**

A szakgimnáziumi tanulók szociális helyzete lényegesen eltér a gimnáziumokba járó tanulók szociális helyzetétől. 2000 óta a PISA-felmérések rámutattak arra, hogy *„Magyarország egyike a világ azon országainak, ahol iskola- és osztályszinten a leginkább elkülönülnek egymástól a könnyen tanítható, jó képességű, középosztálybeli gyermekek, illetve a tanulási nehézségekkel küszködő, nehezebben tanítható, szegény és iskolázatlan családokból származó tanulók”* (4). Az alacsonyabb társadalmi státusú családok gyermekei középosztálybeli társaiknál átlagosan nagyobb nehézségekkel kezdik az általános iskolát, és tanulási nehézségeiket magukkal viszik a középiskolába is. Pedagógusként hitvallásom, hogy minden gyermeknek magas színvonalú oktatás jár függetlenül szülei társadalmi státuszától. A szakgimnáziumba járó tanulók többsége egyszülős, alacsony jövedelmű családból érkezik, ezért tanulóink többsége tizenegyedik koruktól rendszeresen dolgozik hétvégén. A szülők többségének legmagasabb iskolai végzettsége az érettségi és a szakmunkásképző, alig van köztük diplomás. Sok tanulóból hiányzik az ambíció, nincs pozitív jövőképük, rezilienciájuk alacsony, ezért nehezített bevonódásuk az iskolai életbe, könnyen lemorzsolódhatnak.

## **1.3. A játék helye a magyar közoktatásban**

A magyar közoktatás szemlélete szerint a játéknak az óvodában van a helye, még az alsóbb évfolyamokon csak-csak megtűrik kiegészítő tevékenységként, jutalmazásként, de később fokozatosan kiszorul az órakeretből, holott a gamifikáció (tanítási és értékelési módszerként is) kiválóan alkalmazható az oktatásban, mivel segít a képesség- és készségfejlesztésben, az ismeretátadásban, ráadásul konkrét tananyagrészeket sajátíthatnak el általa a tanulók. Ugyanis a játékban a tanuló felszabadul, hinni kezd önmagában, kamatoztatja kreativitását, másfelől olyan attitűddel kezd tevékenykedni, ami kiváló erőforrás lehet az egyén és a közösség számára.

## **2. A játékosítás lehetőségei a szakgimnáziumi irodalomoktatásban**

### **2.1 A tananyag játékosítása**

#### **2.1.1. Hogyan kapcsolható össze a játék és a tanulás?**

Ahogy nem lehetséges ellentétbe állítani a szabadságot és a rendet, úgy a játék és az oktatás sem egymást kizáró fogalom. A társasjáték az irányított játék (rend) és a szabad játék (szabadság) között helyezkedik el, mindkettő jellemzőit magán hordozza. A tanár szerepe a projekt kezdeményezése, a kérdések ellenőrzése / megfogalmazása; javítókulcs elkészítése. A tanulók feladata a csoporton belül a feladatok kiosztása, a játékmező kialakítása, a szabályok kitalálása, bábuk megformálása.

#### **2.1.2. A társasjátékaink: tervezés, készítés és tapasztalat.**

Társasjátékot először 2012-ben készítettünk egy kilencedikes osztállyal. Az őszi szünetre kapták a feladatot: készítsenek táblajátékot Odüsszeusz kalandjaiból. 4-6 fős csoportokat hoztunk létre, rajzoltak, vágtak, ragasztottak, kártyákra kérdéseket írtak. „Éjjel-nappal” dolgoztak, és az őszi szünet végére kész lettek a játékok, de ennél nagyobb dolog történt: barátokká, összetartó közösséggé kovácsolódtak. Persze, már a játék elkészítésekor sokat megtanultak Odüsszeusz kalandjairól, a kérdezőkártyák készítésekor az eposz műfajáról, az időmértékes verselésről stb. A játékok kipróbálásakor ahányszor megtették bábuikkal az utat az Odüsszeusz kalandjait felidéző táblán, annyiszor ismételték és

rögzítették ezeket az információkat: tehát tanultak. Tudatos törekvés volt részemről a hagyományos táblajátékok alkalmazása. Magam is sokféle online-játékot ismerek, alkalmazom is őket a tanítás során, de azt szerettem volna, ha a tanulók felfedezik, megismerik, visszatérnek az offline világ játékaikhoz. Ezek a hagyományos táblajátékok nagyon jó hatással vannak az osztály csoportdinamikájára. A játékokhoz a minta a "Ki nevet a végén?" vagy a „Gazdálkodj okosan” nevű játék volt. Vagy dobókockával lehetett előre haladni vagy a kérdés nehézsége döntötte el, hogy hányat léphet előre a játékos. Minden csapat úgy alakította, díszítette a táblát, ahogy akarta.

2017-ben A magyarok vándorlása és a honfoglalás címmel készítettünk társasjátékot történelemből. Ezek a társasjátékok is megmutatták, hogy miért értelmetlen a tanulást és a játékot egymással szembeállítani. A játéktáblák megtervezésekor, kialakításakor rengeteg ismerettel gyarapodtak a tanulók (Isd. a térképek megrajzolásával topográfiai ismereteik bővültek, a bábuk létrehozásakor a honfoglaló magyarság életmódjáról tudtak meg többet). A tanulók kreativitását mutatja, hogy ahány csoport, annyi játékszabály született. E projektmunka legnagyobb nehézségét tanárként a kérdezőkártyák "lektorálása" jelentette és a javítókulcsok elkészítése, amely csoportonként más és más volt.

2018 őszén 3 játékot készítettünk a Bánk bánból. Az első egy "Ki vagyok én?" típusú játék volt. A tanulók kártyákat készítettek, amelyekre a Bánk bán című dráma egy-egy szereplőjének a nevét írták fel. A játékot 4 fő játszotta, és volt egy játékvezető, aki az időt mérte és a jutalompontokat adta. A játékosok egy-egy lefordított kártyát húztak, és a kártyát beillesztették a fejpántjukba. Ők maguk nem tudták, hogy melyik szereplő neve van a kártyájukon, és kérdéseikkel ezt kellett kitalálniuk. Számomra az volt az érdekes, ahogy együttműködve, néhány próbajáték tapasztalata után hogyan véglegesítették a szabályokat. Voltak tiltott kérdések: pl: Király vagyok? Királynő vagyok? Bán vagyok? A megszerzett jutalompont attól függött, hogy hány kérdésből jöttek rá a megoldásra. Végül 20 másodpercre maximálták azt az időt, amennyiből kitalálhatták a megoldást.

A másik két játék táblajáték volt, amelyhez hetekkel korábban kártyákat készítettünk. A kártyák pontértéke a rajtuk szereplő kérdések nehézségétől függött. Voltak 3, 2 és 1 pontot érő kártyák. A játéktáblán a szereplők csak akkor léphettek tovább, ha jól válaszoltak a kérdésre. A játék izgalmasabbá tétele miatt voltak viszonylag könnyű, de nehéz kérdések is, pl. Ki mondta a drámában? típusúak, amelyekben a műből vett néhány soros idézetek szerepeltek.

<b>Miért van sebhely Tiborc homlokán?</b>	<b>1 pont</b>
<b>Melyik szakaszban olvashatjuk ezt a szerzői utasítást?</b> „Felemelik Biberachot, ki a kezük közé hanyatlik.”	<b>2 pont</b>
<b>Ki mondta a drámában?</b> “Egy herceg - egy királyi néne – egy Kereszt - arany lánc, mind egérfogó Az asszonyokra nézve.”	<b>3 pont</b>

### 1. Táblázat – Példák a Bánk bán társasjáték kérdéseiből


(A helyes válaszok:

1. Jaderánál megmentette Bánk bán és apja életét.
2. A harmadik szakaszban.
3. Biberach Ottónak.)

## 2.2 Az értékelés játékosítása

### 2.2.1. A kilépőkártya alkalmazása a Játék-napon.

A személyiségfejlesztés nem képzelhető el az ismeretközpontú értékelési rendszer átalakítása nélkül. Az osztályozással megvalósított szummatív értékelés kevésbé alkalmas a kompetenciafejlesztés elősegítésére, mivel nem lehet eléggé informatív és differenciált., tehát formatív értékelést kell alkalmaznunk. Erre jó a kilépőkártya.

<b>Nevem:</b>	
<b>A társasjátékkal kapcsolatban nevez meg egy dolgot, ...</b>	
1. amit ma megtudtál magadról:	
2. amit ma megtanultál a társaidról:	
3. ami ma leginkább örömet okozott:	
4. ami ma leginkább problémát okozott:	
5. ami ma a legjobban meglepett:	
6. Ma így éreztem magam ... <i>(Karikázd be a megfelelő szmájlit!)</i>	
	

#### 1. Abra – A kilépőkártya

Ezt a kilépőkártyát azon a Játék-napon alkalmaztuk, amelyet kolléganőmmel, Sági Évával szerveztünk 2018. november 10-én. Ekkor nyílt először lehetőségünk arra, hogy egy tanítási napot a társasozásra, illetve társasjáték-készítésre fordítsunk az iskolában. Éva évek óta középiskolások számára is használható logikai játékokat gyűjt, sőt saját fejlesztésű játéka is vannak, amelyeket először a diszkalkuliás tanulók fejlesztésére használt, de alkalmazza a játékokat normál tanrendű tanulók fejlesztésére is. Éva a fejlesztő játékok népszerűsítésére vállalkozott, én azokat a diákokat, kollégákat fogtam össze, akik társasjátékokat készítettek. Több mint 50 tanuló részvételével, 5 kolléga támogatásával, 3 tantárgyból 13, különböző típusú társasjáték készült: 2 memoriajáték kémiaiából, 1 activity típusú történelemből, 6 táblajáték a görög mitológiából és ekkor készült az előbb ismertetett társasjáték a Bánk bánból is.

#### Néhány tipikus válasz a kilépőkártyákról:

##### 1. amit ma megtudtál magadról:

*“Többet tudtam tőriből, mint gondoltam.”; “Kreativitás.”; “Jó a gondolkodásmódom.”; “Fel tudják dobni a kedvem a többiek.”; “Jó a kommunikációs készségem.”; “Nagyon jó játékos vagyok.”; “Jobban tudom a Bánk bánt, mint hittem.”*

##### 2. amit ma megtanultál a társaidról:

*“Jó csapatot alkotunk.”; “Ötletesek, viccesek.”; “Kreatívak, ügyesek.”; “Bolondok, imádom őket.”; “Együttműködőek, segítőkészek.”*

##### 3. ami ma leginkább örömet okozott:

*“A barátaimmal voltam.”; “A játék.”; “A jókedv.”; “Sok közös nevetés.”; “Összedolgoztunk.”*







##### 4. ami ma leginkább problémát okozott:

*“A rajzolás.”; “A játék megtervezése.”; “Igazságosnak lenni.”; “Nem okozott semmi problémát.”; “A játék kivitelezése.”*

##### 5. ami ma a legjobban meglepett:

*“Jót játszottunk.”; “Társaim elszántsága.”; “Hogy teljesíteni tudtam a játékot.”; “Hogy jó csapatban dolgozni.”; “Hogy mindenki szorgalmasan végezte a feladatát.”*

## 6. Ma így éreztem magam:

					
28	13	3	1	0	0

### 2. Ábra – A kilépőkártya eredményei

Összefoglalva elmondható, hogy a tanulók pozitív önképe erősödött, sikerélményt éltek át, erősödtek a csoportokon belüli kapcsolatok, a diákok átélték az együttműködés örömét. Érdeemes elgondolkozni azon, hogy amit mi a játéknak nevezünk, ott a tanulók munkához kapcsolódó fogalmakat használtak: „*elszántság, teljesíteni tudtam, dolgozni, szorgalmasan végezte a feladatát.*” 45 kitöltött kilépőkártya alapján: 62% kiválóan érezte magát, 29% jól érezte magát. Kellemetlenül vagy dühösen egy sem.

#### 2.2.2. A gamifikáló értékelési rendszer előnyei

Azonban az iskolában a formatív értékelés mellett szükség van szummatív értékelésre is. A szülő és az iskola is valójában ezt várja el. De hogyan osztályozzunk egy társasjátékot? Sok kolléga kedvét az veszi el ezektől a tanítási módszerektől, hogy nagyon nagy munka mind a tanár, mind a tanuló részéről, mégis nagyon nehéz ezeket valódi, a bizonyítványba bekerülő érdemjegyekre váltani. A projektalapú oktatás értékelésének nehézségére ad jó megoldást a gamifikáló értékelési módszer, amely a játék élményszerűségét, természetes motiváló erejét használja fel; ötvözve a videojátékok pontokat gyűjtő, szinteket ugró struktúrájával. Prieara Tibor a Tanárblog és A XXI. századi tanár című könyv szerzője vezette be a magyar pedagógiába ezt a gyakorlatot (5).

Miért jó a gamifikáló értékelési rendszer? Azért, mert tanulásra ösztönöz, de nagyfokú önállóságot is biztosít a tanulók számára. A szakgimnáziumi tanulóknak heti 35 órájuk van, heti 1 napot vannak kint gyakorlaton. Ilyen leterheltség mellett segítséget nyújtunk számukra azzal, hogy idejüket és feladataikat előre megtervezhetik, beoszthatják. A gamifikáló értékelési rendszer arra is alkalmas, hogy az önmagukat szóban nehezebben kifejező tanulókat is megnyerjük az irodalomtanulásnak, hiszen a feladatok között mindig vannak kreatív feladatok. Ezek a feladatok sikerélményt adhatnak azoknak a tanulóknak, akik másban sikeresek (pl. rajz). Tudatosabbá és ösztönzőbbé teszi a tanulási folyamatot és egyéni fejlődési utakat kínál. Ahhoz, hogy a diákok felelősséget vállaljanak saját tanulásukért, az értékelési folyamatokban is partnernek kell lenniük.

A gamifikáló értékelési rendszer lényege, hogy a tananyagot bizonyos egységekre osztjuk. (pl. egy témakör kb. 3-4 hetes periódus). Az egységek alatt a tanulók pontokat szerezhetnek bizonyos tevékenységeik alapján. (pl.: témazáró dolgozat, házi feladat, felelés, beadandó és sok egyéb feladat útján). A pontokat a 3-4 hetes szakasz végén váltjuk át osztályzattá, így havi egy jegyet kapnak a diákok. Mint a többi tanulói projektnél a szabályokat együtt alakítjuk ki a tanulókkal, majd szerződést kötünk velük. A feladatokat és hozzájuk rendelt pontokat előre meghirdetjük. A tanulók választhatnak a feladatok közül, hogy melyiket akarják megcsinálni és ideális esetben ebből mennyi pontot tudnak szerezni. Ezek közé a feladatok közé illeszthető be a társasjáték elkészítése, vagy a játék nyerteseinek díjazása is. A módszer hatása: erősödik a tanulók felelőssége saját tanulásuk iránt, növeli a belső motivációjukat, a választás szabadságát biztosítja, jobban tükrözi a befektetett munkát.

## 3. Konklúzió

### 3.1. Az eddig elért eredményeink

Hogy a tanulók az alkotás örömét megélik a társasjáték-készítésben a következő munka bizonyítja. 2013 őszén a Petőfi Irodalmi Múzeum "Olvass, alkoss, játssz velünk!" pályázatára elkészítették J.R.R. Tolkien: A Gyűrűk Ura című regényvilága alapján

táblajátékukat, amellyel országos I. helyezést értek el a szakközépiskolások mezőnyében. A tanulók a társasjátékot saját örömeikre fejlesztették, igazi stratégiai játékot terveztek, kapcsolódva Tolkien regényvilágához. Mindent önállóan készítettek: a kártyákat, kellékeket, de még a fadóbozt is, amelyben a játékot elhelyezték. Precíz, minden részletre kiterjedő tervezés, magas színvonalú kivitelezés jellemezte munkájukat. Hosszan lehetne sorolni, hogy munkájuk közben hányfajta kompetenciájuk fejlődött, maga a játék elkészülte is mennyi képesség magas szintű meglétét mutatja.

### **3.2 A módszer továbbgondolásának lehetőségei**

A játékosítás eredményességének bizonyítására alkalmas lenne egy olyan vizsgálat, amelyben összehasonlíthatnánk az azonos témakörben, de eltérő módszerrel tanított párhuzamos osztályok attitűdjét és dolgozataik eredményességét.

### **4. Zárszó**

Miért jó társasjátékot készíteni? És miért kell vele játszani? Azért, mert a játék sikert ígér. Ha a tanulók készítik hozzá a kártyákat, szabályokat, akkor biztosan nem lesz túl nehéz, vagy túl könnyű a feladat. A játék felszabadulás. Amíg játszunk kizárjuk a külvilágot, a negatív stresszt. A játékban szabályok vannak, amelyek előre tudhatók, tehát a játékok világa kiszámítható. A társasjátékot társakkal játsszuk, fontos a társakkal való együttműködés, kommunikáció. A játékok során megtanulnak a tanulók alapvető viselkedési normákat, konfliktusaikat kezelni, siker-és kudarctűrő képességük erősödik, segít a helyes önértékelés kialakulásában, fejlődik önbizalmuk. Mert: "Mindenki jó valamiben!" (6).

### **5. Hivatkozott szakirodalom:**

- 1) Nagy Attila: Stagnálás, romlás vagy olvasásfejlesztés. In: Iskolakultúra, 2001. máj. p. 47–51.
- (2) Nagy Attila: Háttal a jövőnek? Középiskolások olvasás- és művelődésszociológiai vizsgálata, Gondolat Kiadó, Budapest, 2003, 81.
- (3) Kocsis Mihály: Egy Baranya megyei iskolai tudásmérés néhány vizsgálati területéről. In: Iskolakultúra, 2000. 8. sz. p. 3–13.
- (4) Balácsi Ildikó–Szabó Annamária–Szabó Vilmos–Szalay Balázs–Szepesi Ildikó [2006]: Országos kompetenciamérés 2004. Összefoglaló tanulmány. Sulinova Kht. [http://kompetenciameres.hu/2004/OKM2004\\_osszefoglalo\\_tanulmany.pdf](http://kompetenciameres.hu/2004/OKM2004_osszefoglalo_tanulmany.pdf).
- (5) Prievara Tibor: A XXI. századi tanár, Neteducatio Kft. Modern Pedagógus Sorozat, 2015.
- (6) <http://komplexinstrukcio.hu/>