

A ROMÁN NYELV OKTATÁSÁT ELŐSEGÍTŐ TÁRSASJÁTÉK TERVEZÉSE ELEMI OSZTÁLYBAN TANULÓ MAGYAR GYEREKEK SZÁMÁRA

DESIGNING A BOARD-GAME FOR TEACHING ROMANIAN LANGUAGE TO HUNGARIAN PRIMARY SCHOOL PUPILS

Juhász Ana

Abstract. Nowadays, it is becoming more and more challenging to implement those methods and techniques into the educational process that ensure the effectiveness of learning and make learning fun and experiential for children. Kids like board-games from an early age, so it's no surprise that board-games are starting to become more popular in teaching different languages, be it a foreign language, a second language, or a state language. The use of board-games can make it easier and more attractive for Hungarian-speaking children or children living in any minority to learn these languages. The present study focuses on the presentation of a board-game specially designed to develop Romanian language competencies. First, a board-game developed for a summer school is presented, which the author tested and evaluated with the help of a Romanian teacher and elementary school pupils. Based on the children's opinions, another version of this game has been developed, which can be used in also during a lesson in the classroom. The use of board-games in Romanian lessons can effectively contribute to the development of the vocabulary and sentence formation skills among Hungarian / Roma children.

Keywords: board-game, Romanian lesson, vocabulary development, design, experiment

1. Bevezetés

Azok a gyerekek, akik olyan környezetből kerülnek be az iskolába, ahol egyáltalán nem volt alkalmuk használni a román nyelvet, tagadhatatlanul hátránnyal indulnak. A nyolcadik osztályos magyar anyanyelvű tanulók 40-50-60%-ának nem sikerül a záróvizsgálata román nyelvből, így számukra a szakiskola marad egyetlen lehetőségként (Balázs, 2006). Az érettségiző diákok tanulmányi átlaga is jóval alacsonyabb a vártnál, mert nem tudnak megfelelően teljesíteni románból. Emiatt hátrányos helyzetbe kerülnek úgy a felvételin, mint az ösztöndíj odaítélésekor (Balázs, 2006). Ez a hátrány később is nagyon nehezen vagy csak részlegesen küszöbölhető ki, mert akadályt jelent úgy a továbbtanulásban, mint a társadalmi beilleszkedésben. „Ezért a román nyelvet nem anyanyelvi módszerekkel, de nem is idegennyelv-oktatási módszerekkel kellene tanítani, hanem második nyelvi vagy környezeti nyelvi módszerekkel.” (Benő, 2012, 124.) A romániai magyar tannyelvű iskolák román nyelv oktatására vonatkozó normáinak megfigyelésekor azt észlelhetjük, hogy ezek a tantervek inkább a formális tudásszerzést ösztönzik, ezért az önkifejezés legtöbbször háttérbe szorul (Tódor, 2005). Ebből alakul ki az aszimmetrikus kétnyelvűség. Ennek az inkongruenciának két szintjét különböztethetjük meg:

1. lexikális aszimmetria, ha valaki több évig tanul egy nyelvet és mégsem alakul ki az a nyelvtudás, amely elengedhetetlen a mindennapi beszédhelyzetekhez;

2. beszédprodukciós aszimmetriáról beszélünk, ha az egyénnek nem automatizálódik a szövegalkotási készsége, vagyis szegényes szókészlettel rendelkezik vagy félmondatokban próbálja kifejezni magát.

Az aszimmetrikus kétnyelvűség legtöbbször az egyszerűsítő nyelvstratégia alkalmazásához vezet. A beszélő szándékosan feladja a beszédet a hibák elkerülése végett, vagy ha módosítja a beszédet, hogy ne hibázzon, nem tud kibontakozni a nyelvi másság miatt, így a közlés élménye minimálisra csökken vagy formálissá válik (Tódor, 2005).

A kutatásokból egyértelműen kiderül, hogy a szakemberek azt vallják: új módszerekre van szükség. Változásra van szükség a román nyelv oktatásának a tanításmódszertana, a tanítási tartalom, az oktatási eszközök és a pedagógusképzés tekintetében (Péntek, 2009). A Babeş-Bolyai Tudományegyetem Román Nyelv, Kultúra és Civilizáció Intézete 2010. október 1-én indított egy projektet, amelynek neve *Módszertani továbbképzés a nemzeti kisebbségeknek román nyelvet tanító, közoktatásban dolgozó pedagógusoknak*. 1250 olyan pedagógust képeztek, akik nem anyanyelvként tanítják a román nyelvet a nemzeti kisebbséghez tartozó diákok számára.

A program lezárását követően a szervezők azt remélték, hogy a továbbképzésnek köszönhetően újfajta mentalitás alakul ki a román nem anyanyelvként tanító pedagógusok körében (Már, 2015). Olyan eredmények születtek a projekt nyomán, mint például a román nyelvi szókincs szintekre tagolása és összehasonlítása a közös európai referenciakeret elvárásaival (Már, 2015). A román nyelv leírása azzal a céllal jött létre, hogy annak tanítása az idegen nyelvek és a nem anyanyelvek nemzetközi tanítási gyakorlatai szerint történhessen. Mivel nem létezett korábban a nyelvi szintek tudományos leírása a román nyelv esetében, a didaktikai eszközök nem voltak mindig összhangban a különböző nyelvi szintek sajátosságaival, így ez a leírás egyszersmind technikai eszköz is, amely a román nyelv minden területét érinti. Mivel az írott és beszélt kommunikációt fejlesztő kompetenciák kialakítása és fejlesztése a cél, a továbbképzés eredményeképpen létrejött dolgozat kommunikatív-funkcionális perspektívából közelíti meg a román nyelv elsajátítását. Ennek érdekében leírásra kerülnek benne a grammatikai osztályok, a lexikális elemek, a körülmények kifejezésmódjai, a mondatalkotás, a kohézió és a koherencia megvalósításának eszközei a beszélt és írott nyelvben, illetve azok a szövegtípusok, amelyeknek befogadására és létrehozására képeseknek kell lenniük a nem anyanyelvű beszélőknek (Platon és mtsai, 2014).

Ebből a tudományos munkából kiindulva, a társasjáték tervezéséhez szükséges szókétyákat szintekre bontva állítottam össze, hogy az osztály összetételéhez igazodva, differenciáltan lehessen alkalmazni a társasjátékot. Az alábbiakban szeretnék a társasjáték készítésére röviden, valamint a saját társasjátékom bemutatására összpontosítani.

2. Társasjáték tervezése

Ha egy társasjáték tervezését fontolgatjuk, mindenekelőtt szükségünk van egy jó ötletre, az adja a társasjáték tervezés folyamatának a lelkét. Az is fontos, hogy egy új játék legyen, amely nem található meg a piacon. A szabályoknak letisztultaknak, érthetőeknek, ugyanakkor tömöreknek kell lenniük. A játékot úgy kell megtervezni, hogy mindenki számára érthető legyen. Ki kell próbálnunk a játékunkat és változtatnunk kell rajta, ha szükséges (Piatnik Klub, 2017). Mielőtt elkezdenénk a tervezést, el kell döntenünk, hogy milyen célcsoportnak készül a játék. Ha gyerekek számára tervezzük a játékot, figyelembe kell vennünk, hogy nem túl hosszú-e a játék, végig le tudja kötni a gyerek figyelmét, eléggé szórakoztató a játék (Bálint, 2014)? Amikor a játék hosszára vonatkozó kérdésre próbálunk válaszolni, az is fontos, hol és mikor használjuk a játékot. Az a játék, amelynek végig játszásához túl sok idő kell, nem alkalmas egy tanórán való alkalmazásra (Pornel, 2011). Ha a játék túl hosszú, unalmassá válik, ezért tesztelés után javasolt átalakítani a játékszabályokat (Zsoldos, 2019).

Azt, hogy mennyi ideig tudja a játék lekötni a gyerek figyelmét, illetve mennyire szórakoztató a játékos számára, nagymértékben befolyásolja a téma, a helyszín, a játék céljai. Ha a téma érdekes, a játékos szívesebben kapcsolódik be a játékba. A játék helye is fontos és befolyásolja a játékszabályokat (Westera és mtsai, 2008). A játék céljai adják a nyeresé feltételeit, tehát motivációt biztosítanak a játékosnak (Wilson és mtsai, 2009). A tanórára, valamely tantárgy tanulására készült játék céljainak összhangban kell lenniük a tanulási célokkal (Becker, 2008). A játék tervezése elején meg kell határoznunk a célokat, a fejlesztendő kompetenciákat.

A játéknak meg kell legyen a maga struktúrája, dinamizmusa. A játéknak a gyerek számára könnyen érthető és megtanulható szabályai kell legyenek. A játékot úgy kell megtervezni, hogy ne a pedagógus irányítson, hanem maga a játék. A játék akkor sikeres, ha komplex fejlődést biztosít a gyerek számára. Természetesen arra is figyelniük kell, és ez nem utolsó szempont, hogy a diákok szívesen játsszák az általunk tervezett játékokat, mert ebből az következik, hogy a játék elsősorban belső motivációra épít (Jesztl–Lencse, 2016). Játéktervezéskor előnyös a játéktapasztalatra gondolni, amivel a játék használata jár, nem pedig kártyák vagy szabályok gyűjteményére. A játéktapasztalat a játékosok közötti interakciókból és a környezetben végzett tevékenységekből bontakozik ki, vagyis a játék dinamizmusából. Kiindulópontként fontos tudni, hogyan születik meg a játéktapasztalat a szóban forgó játék játszásakor és ezt a tapasztalatot mi módon lehet a tanulási célokhoz igazítani. Nyelvtanulási célok érdekében például a játéktapasztalat emlékeztethet a való életből vett szituációkra vagy irodalmi forgatókönyvekre (Hawkinson, 2013). A szókincsfejlesztésben különösen hasznos a társasjátékok alkalmazása, mert már önmagában a játéktábla lehetővé teszi a gyerekek számára, hogy vizuális képeket alkossanak magukban, amelyeket később elő tudnak hívni, más információkhoz tudnak kötni és alkalmazni tudják a tanórán, amit tanultak. Ha az ismeretlen szavak a játék kontextusába ágyazódnak, a tanulók egyidejűleg fedezhetik fel a kiejtést, a vizuális formát és a jelentést. A társasjáték használata fejleszti a szavak tartományait és az azok jelentéseiből kiépülő kapcsolathálót, mert lehetővé teszi, hogy a gyerekek gyakorolják, felsorolják és ismételjék a szavakat (Fotini–Makrina, 2017). Az alábbiakban az általam tervezett Relax nevű társasjáték bemutatása következik.

3. A román nyelvi kompetenciák fejlesztésére tervezett társasjáték bemutatása (Relax 1)

A játék elsősorban azoknak a gyerekeknek készült, akiknek nem anyanyelvük a román nyelv, vagyis az elemi osztályban tanuló magyar/roma gyerekek számára, azzal a céllal, hogy könnyebbé, vonzóbbá váljék a román nyelv tanulása.

A játék tervezésekor nem gondoltam egy bizonyos játékra, amelynek a mintájára felépíttem volna ezt a játékot. Mindössze azt szerettem volna, hogy egy lépegetős játék legyen, amely egyszerre szórakoztat és fejleszti a fejlesztendő kompetenciákat, illetve visszajelzést nyújt a pedagógusnak arról, hogy a gyerek milyen szinten van román nyelvből egy adott témában, anélkül, hogy ez tudatosulna a gyerekekben.

A Maszler Irén által felállított társasjáték-kategóriák alapján a játék a táblás játékok közé sorolható (Lencse, 2013). Olyan típusú táblás játékról van szó, amelyben az útvonal, a haladási irány meghatározott (Baranyai–Stark, 2017).

A játék színes képekből, rövid mondatokból, színes rombuszokból lett összeállítva a kísérleti szakaszhoz. Ezek ki lettek nyomtatva és be lettek laminálva, majd kivágás után egy mappa felületére ragasztva. A játékot ketten vagy négyen játszhatják. A játékhoz tartozó elemek: Relax tábla, 4 dobókocka, 4 különböző színű bábu, 28 darab képkártya/szókártya, fehér lap, grafitceruza, radír, színes ceruzák, esetleg a mutogatáshoz szükséges kellékek. A játék célja elsőként érni célba és minél több pontot gyűjteni. A játék megkezdése előtt javasolt egy közös ének, ami a témával kapcsolatos.

A játék 28 pontból áll, ahol a gyerekek különböző képkártyákat/szókártyákat használnak, illetve olyan szórakoztató feladatokból, mint: éneklés, rajzolás, mutogatás, tornázás, szerencsekerék forgatása, számolás stb. A gyerekek gurítják a dobókockát, és az lép elsőként fel a játéktáblára, aki a legnagyobb számot gurítja. Lépésről lépésre haladnak előre, minden rombusznál felvesznek egy képkártyát, amelyiken megtalálható magyarul a szó, a kép alatt. A gyerekeknek meg kell nevezniük az adott szót román nyelven. Ha sikerül, a gyerek továbbléphet, és új kártyát vehet fel. A relax pontoknál a feladat teljesítésekor 10 pontot kap. Ha valakinek nem sikerül megmondania a román megfelelőjét, kap egy ellenőrző lapot, ahol megtalálja a szót, és mire újra sorba kerül, megtanulhatja. Az ellenőrzőlapokat csak az veheti igénybe, akinek gondja akad. A relax pontoknál nem muszáj a gyerekeknek egyedül énekelniük, rajzolniuk stb., kérhetnek segítséget a velük szemben ülő gyerektől, de akkor a ponton is osztozniuk kell. Egy komplex játékról van szó, amely minden olyan témához alkalmazható, amely jelen van az elemi osztályokban. Osztályonként más-más szinten lehet alkalmazni. A szintbeli különbséget a játékhoz tartozó képkártyák/szókártyák tartalma határozza meg. A kártyákat témánként

lehet változtatni. A pedagógusnak a játék tartozékait és a jó hangulatot kell biztosítania. Ha sikerül a játék szabályait elmagyarázni, nem szükséges irányítani a játék menetét, inkább a háttérből érdemes figyelnie vagy játékosként részt vennie a szakembernek.



1. ábra. A Relax 1 társasjáték

4. Módszerek

4.1. A kutatás célja

A kutatás célja tesztelni a játékot különböző osztályokba tartozó gyerekekkel más-más szinten, valamint a játék alakítása/változtatása a tesztelő pedagógus és a gyerekek észrevételei, javaslatai alapján.

4.2. A kutatás résztvevői

A kutatás résztvevője 12 diák: egy előkészítő osztályos, három I. osztályos, négy III. osztályos és négy IV. osztályos tanuló. Magyar anyanyelvű gyerekekről van szó, akiknek mindkét szülőjük magyar nemzetiségű, tehát csak magyarul beszélnek otthon. A közvetlen környezetükben sem élnek román szomszédok vagy játszótársak, így csak az iskolában találkoznak a román nyelvvel.

4.3. Adatgyűjtés

A tesztelés 2020. július 22. és szeptember 8. között zajlott egy családi ház kertjében. A gyerekek 9 alkalommal gyűltek össze és 4 fős csapatokban játszottak. Egy-egy alkalommal 4 órát játszottak, vagyis összesen 36 órát. Az első három napon a Relax 1 játékkal játszottak, ami napi 4-5 játszmat jelentett. Egy-egy játszma 40-50 percig tartott. A Relax 1 játékkal tehát összesen 16-20 órát játszottak. A következő 6 alkalommal a Relax 2 játékkal játszottak a gyerekek napi 4 órát kisebb szünetekkel. Egy játszma 20 percig tartott, vagyis naponta 10-11 játszmat játszottak, ez összesen 60-66 játszmat

jelentett. A két játékkal összesen 80-86 játszmát játszottak. A gyerekek nagyon jól érezték magukat és szabadon elmondhatták véleményüket a játékról. A kutató mérte a játékidőt és jegyzetelt, ha problémát észlelt. A gyerekek kikérdezése félig strukturált interjú segítségével történt. Arra voltam kíváncsi, hogy mennyire tetszik a gyerekeknek ez a játék, megértették-e a szabályokat, elég pörgősnek tartják-e a játékot, mi az, amin szerintük változtatni kellene, szeretnék-e az iskolában ezzel a játékkal tanulni a románul.

5. Eredmények

5.1. A gyerekeknek feltett kérdések és válaszok a Relax 1 játék esetén

Arra a kérdésre, hogy tetszett-e a játék, minden gyerek igennel válaszolt. Amikor azt kérdeztem a tanulóktól, hogy nehezek-e a játék szabályai, egyetlen gyerek mondta azt, hogy az elején egy kicsit nehéz volt, a többi tanuló azt állította, hogy nem nehezek a szabályok. Mikor megkérdeztem, hogy megértették-e ezeket a szabályokat, minden gyerek igennel válaszolt. Arra a kérdésre, hogy mi az, ami tetszett a játékban, eltérő válaszokat kaptam. Minden gyereknek tetszett, hogy forgathatta a szerencsekereket. Két gyereknek az tetszett a legjobban, hogy románul kellett megoldaniuk a szöveges feladatot. Állításuk szerint még soha nem végeztek matematikai műveleteket románul. Minden gyerek megemlíttette azt is, hogy nagyon jól szórakoznak és élvezik, hogy gyűjthetnek pontokat. A mutogatást is minden gyerek megemlíttette, különösen akkor szerették, ha kelléket, eszközt is használhattak, ami a témához kapcsolódott. A témával kapcsolatos rajzolást is említették. Volt, aki a járdára rajzolt szívesen, volt, aki a kis hordozható táblára, volt, aki a levegőbe. Az egyik gyerek inkább segítséget kért a rajzoláshoz és a pontot is megosztotta a társával. Az éneklésnél inkább a páros vagy csoportos éneklést igényelték a gyerekek. Csak két gyerek volt, aki egyedül is szívesen énekelt.

Minden gyerek élvezte azt is, amikor az asztal körül szaladtak vagy bemutattak egy tornagyakorlatot, amit meg is neveztek románul. Meglepetésemre a gyerekek zöme azt is elmondta, hogy „olyan jó, hogy ennyi szót megtanulunk románul”. A nagyobbak a mondatalkotás sikerének örültek, még akkor is, ha ez nem ment mindig segítség nélkül. Az előkészítő osztályos gyerek pedig játék közben fedezte fel, hogy az ő anyukája „farmacistá”.

Mikor megkérdeztem a gyerekeket, hogy változtatnának-e valamit ezen a játékon, három gyerek új javaslattal jött, a többiek azt mondták, hogy jó úgy, ahogy van. Egy kisfiú és két kislány azt javasolta, hogy ne csak az elején használjuk a dobókockát, hanem végig a játék menete alatt, hogy nagyokat lehessen lépni. Szerintük egy kicsit hosszúra nyúlik a játék, ha lépésről lépésre haladunk. Arra a kérdésre, hogy elég pörgős-e a játék, ugyanaz a három gyerek azt válaszolta, hogy a dobókocka gyakori használatával szuper-pörgős lenne. Arra a kérdésre, hogy csalódtak-e, ha nem érték elsőként célba, nem volt egyértelmű válasz. Legtöbben azt választották, hogy úgymint mindig más személy jut először célba, és ők is sorra kerülnek.

Mikor megkérdeztem a tanulókat, hogy jó volna-e, ha román órán is játszhatnának társasjátékot, kivétel nélkül mindenki igennel válaszolt. Legtöbben úgy fejezték ki magukat, hogy „nagyon jó játékosan tanulni”. Azt is megkérdeztem, hogy hasznosnak tartják-e a játékot. Mindenki igennel válaszolt, az egyik kisfiú megemlíttette, hogy nem is gondolta, hogy ennyi új szót fog tanulni egyetlen játék ideje alatt.

5.2. A tesztelő pedagógus észrevételei

A gyerekeknél nem a versenyszellem volt a domináló, inkább az összetartás. Megegyeztek, hogy közösen énekelnek, segítettek egymásnak a mondatalkotásban és szívesen megosztottak a pontszámokon is, amikor többen dolgoztak egy-egy feladaton. Ha valaki egyedül oldotta meg a feladatokat, a jutalompont is egyedül őt illette, de kérhetett segítséget, és akkor a jutalompontokon is osztoznia kellett. Felkeltették az érdeklődésüket azok a képkártyák, amelyek korábban nem hallott szavakat ábrázoltak. Ilyen szó volt például a gyöngytyúk. Az egyik kisfiú megjegyezte a játék során, hogy nem is akar más kártyát felvenni, nehogy elfelejtse a „bibilicá” szót. Nem volt gond, ha valaki utolsónak ért célba vagy a legkevesebb pontszámot sikerült összegyűjtenie, mivel a következő fordulónál neki is lehetősége volt elsőként célba érni. A szerencsekerek forgatása volt az egyik kedvenc feladat, szívesen megismételték a játék végén is.

A témával kapcsolatos, játék előtti ének megtanulása megéri az időbefektetést, mert ennek köszönhetően a gyerekek jókedvűen kezdik el a játékot. A mutogatás is szórakoztatja a gyerekeket, ezért igyekszem témának megfelelően kellékeket biztosítani hozzá. Nem szólalhatnak meg, de kéznél van egy kosár, kalap, kötény, habverő stb., amivel könnyebben és szívesebben elmutogatják, amit közölni szeretnének. Ha erről még néha egy-egy fénykép is készül, amit szünetben megnézzünk, az hangulatosabbá teszi a tevékenységet. Azt már az első két alkalommal észrevettem, hogy a jó hangulat a legfontosabb. Nem lehet egyből csak a szabályokra fókuszálni, mert az elijeszti a gyerekeket. Ha időzni szeretnének egy-egy relax pontnál, például a rajzolásnál vagy a mutogatásnál, nem szabad időhiány miatt félbeszakítani őket csak azért, hogy fejezzék be a játékot. Ha jó élménnyel maradnak egy játék után, alig várják a következőt.

6. Változtatások

6. 1. A Relax 1 játék változtatása a szerző észrevételei és a gyerekek javaslatai alapján

Mivel a gyerekek nagyon szeretik, ha pörgős a játék, úgy döntöttem, hogy változtatok a játékszabályokon. A változtatás abból áll, hogy végig lehet használni a dobókockát (az eredeti szabály szerint csak a játék legelején használtuk a dobókockát, hogy lássuk ki kezdi a játékot, mivel aki a legnagyobb számot dobta indulhatott el elsőként), hogy nagyobb léptekben lehessen előre haladni. Az időtartama miatt azonban ez a játék megmarad szabad tevékenységek, nyári táborok szervezéséhez, hiszen a Relax 1 játék időtartama körülbelül 50 perc.

6. 2. A Relax játék második változata (Relax 2) a szerző észrevételei és a gyerekek javaslatai alapján

A Relax 2 játék a Relax 1 játékból született. Ez a változat hasonlít az elsőre, de tartalmában és idejében jobban igazodik a tanórai elvárásokhoz. Ezt a játékot Relax 2-nek neveztem el, a játék időtartama körülbelül 20 perc. Tartalmában abban különbözik a Relax 1 játéktól, hogy tornagyakorlatok helyett a témának megfelelő szólásokat/közmondásokat tartalmaznak a kártyák.

Ezzel a játékkal is játszottak a gyerekek 6 hétig hetente egyszer, és ezen a játékon már senki nem szeretne változtatni. Élvezték a kihívást, hogy minden alkalommal más témával találkoztak, és új szavakat tanulhattak játékosan.



2. ábra. A Relax 2 társasjáték

7. Következtetések, javaslatok

Pedagógusként megtapasztaltam, hogy nem akkor tanítunk sokat és hatékonyan, ha közvetlen módon szeretnénk valamit a gyerekek fejébe tölteni. Ez a legszebb dolog a társasjáték-pedagógiában, hogy közvetett pedagógia. Játékosként sokkal többet lehet tenni a gyerekekért, mint közvetlen oktatással. Egy nagyon szép nyarat tudhatunk magunk mögött a járvány ellenére, és ezt azt hiszem, nyugodtan elmondhatom a gyerekek nevében is.

A Relax 1 játékot pörgősebbé tettük a gyerekek javaslata alapján, de továbbra is ragaszkodnak hozzá a gyerekek. Ez a játék iskolán kívüli tevékenységeken alkalmazható. A Relax 2 az előző játék mintájára készült, de tartalomban és időtartamban más. Ezt a játékot román órára javaslom különböző témakörökben. A gyerekek mindkettőt szeretik, és a szülők elmondása szerint megváltozott a román nyelvvel való kapcsolatuk. Szerintük fontos lenne bevinni román órákra a társasjátékot. Ha nem is oldaná meg a nyelvtanulás összes problémáját, de sokat segítene a tanulók hozzáállásán, ami a román nyelvvel való viszonyukat illeti.

Jó volna, ha minél több elemi osztályban tanító tanár bevinné román órára ezt a játékot, hogy tesztelni tudjuk a játék hatékonyságát. Szükséges lenne megvizsgálni különböző környezetben élő gyerekeknél, hogy mennyire hatékony a játék, ami a szókincs gyarapodását illeti. Azt is fontos megfigyelni, hogy a társasjáték alkalmazása milyen hatással van a román nyelv iránti attitűdre, mennyire teszi vonzóbbá a gyerekek számára a tanulást.

8. Köszönetnyilvánítás

Köszönöm a témavezetőmnek, Zsoldos–Marchiş Juliannának, hogy támogatott a kísérletben, bátorított, és velem együtt tudott hinni az ötlet megvalósításában. Köszönöm Juhász Anna–Anita román tanárnőnek, hogy segített a tevékenységek megszervezésében, és segítséget nyújtott a gyerekeknek a román nyelv helyes használatában. Köszönöm a szülőknek, hogy olyan készségesen hozták a gyerekeket a román tevékenységekre. Nem utolsósorban köszönöm az 1–4. osztályos

gyerekeknek, hogy örömmel részt vettek ebben a kísérletben, és sok szép élménnyel gazdagíthattuk egymás életét.

Irodalomjegyzék

- Balázs, L. (2006): *A román nyelv tanulásának jogáért. Magiszter* 4, 3–4: 168–174.
- Baranyai, T. & Stark, G. (2017): *Játékpedagógia és játékmódszertan. Tanulmányi útmutató*. Online: <https://www.scribd.com/document/395625065/Jatekpedagogia>
- Bálint, G. (2014): *Társasjáték fejlesztői útikalauz*. Magyar Társasjátékos Egyesület. Online: http://tarsasjatekos.hu/letoltes/jatekfejlesztos/jatekfejlesztoi-utikalauz_v2_01.pdf (Letöltés ideje: 2020. 06. 27.)
- Becker, K. (2008). *The invention of good games: Understanding learning design in commercial video games*. Calgary, Alberta: University of Calgary.
- Benő, A. (2012): *Hogyan tanulják a magyar gyerekek a román nyelvet a magyar iskolákban? Székelyföld* 16, 5: 123–130.
- Fotini, G., & Makrina, Z. (2017): *Adapting Board Games to Stimulate Motivation in Vocabulary Learning in Six Year Old Learners – A Case Study*. *Journal of Studies in Education* 7, 3.
- Hawkinson, E. C. (2013): *Board game design and implementation for specific language learning goals. The Asian Conference on Language Learning. Official Conference Proceedings*. International Academic Forum, Osaka, 317–326.
- Jesztl, J. & Lencse, M. (2016): *Társasjáték-pedagógia. A fejlődés nyomán követésének lehetőségei*. In: *Játsszunk helyesen! A játékpedagógia helye a fiatal segítők társadalmi felelősségvállalásában*. Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Budapest.
- Lencse, M. (2013): *Módszertani kézikönyv a pedagógia szakos tanári képzéshez*. Online: https://regi.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412b2/2013-0002_modszertani_kezikonyv_a_pedagogia_szakos_tanari_kepzeshez/MP/smpj3g.scorm?fbclid=IwAR1fL1IS0OQQLnptY5gBaJWjSRGBY27wLmkIGKKgFzLum
- Már, O. (2015): *A román nyelv mint nem anyanyelv oktatása Romániában. Anyanyelv-pedagógia* 13, 2. Online: <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=575>
- Piatnik Klub. (2017). *Mi a titka a sikeres társasjátékoknak?* Online: <https://piatnik.hu/mi-a-titka-a-siker-es-tarsasjatekoknak/>
- Péntek, J. (2009): *Nyelvoktatássá válik a román nyelv tanulása, vagy megmarad eredménytelen „anyanyelv-pedagógiának”?* In Bálint Emese–Péntek János (szerk.): *Oktatás: nyelvek határán. Közelkép és helyzetkép a romániai magyar oktatásról*. Anyanyelvápolók Erdélyi Szövetsége, Sepsiszentgyörgy, 173–176.
- Platon, E., Sonea, I., Vasii, L. & Vilcu, D. (2014): *Descrierea minimală a limbii române. A1, A2, B1, B2*. Editura Casa Cărții de Știință, Cluj–Napoca.
- Pornel, J. B. (2011). *Factors that Make Educational Games Engaging to Students*. *Philippine Journal of Social Sciences and Humanities*, 16(2), 1–9
- Tódor, E. (2005): *A kódváltás és az aszimmetrikus kétnyelvűség nyelvpedagógiai összefüggései*. *Magyar Pedagógia* 105, 1: 41–58.
- Westera, W., Nadolski, R., Hummel, H., & Wopereis, I. G. J. H. (2008). *Serious games for higher education: a framework for reducing design complexity*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(5), 420–432.
- Wilson, K. A., Bedwell, W. L., Lazarra, E. H., Salas, E., Burke, C. S., Estock, J. L., Orvis, K. L. & Conkey, C. (2009). *Relationships between Game Attributes and Learning Outcomes*. *Simulation & Gaming*, 40(2), 217–266.

Zsoldos–Marchiș, I. (2019): Designing Board-Games for Developing Pre-Service Primary School Teachers' Mental Calculation Skills. *Proceedings of the 11th International Conference on Education and New Learning Technologies*. 7757–7765.

Melléklet

Félig strukturált interjú:

1. Tetszik neked ez a játék?
2. Szerinted nehezek a játék szabályai?
3. Megértetted a szabályokat?
4. Mi az, ami a legjobban tetszett ebben a játékban?
5. Te változtatnál valamit ezen a játékon?
6. Szerinted elég pörgős ez a játék?
7. Csalódtál, ha nem te értél először célba?
8. Szerinted játszhatnánk román órán ilyen játékot?
9. Hasznosnak tartod ezt a játékot?

Szerző

Juhász Ana, Babeș–Bolyai Tudományegyetem, Kolozsvár (Románia). Pedagógia és Alkalmazott Didaktika Intézet. E-mail: antaljuhaszana@yahoo.com

