

# TANÍTÓK HOZZÁÁLLÁSA ÉS MEGGYŐZŐDÉSE A JÁTÉK ALAPÚ TANULÁST ILLETŐEN

## PRIMARY SCHOOL TEACHERS' ATTITUDE AND BELIEFS ABOUT GAME-BASED LEARNING

Hari Tünde-Hajnalka

**Abstract:** As the generations change, the learning needs of students also change. The changing needs of generations demand a change of mindset in the field of education. The game used as a form of learning helps to acquire knowledge, evolving skills, develop abilities, develop positive behaviours, and the creation of values. By providing a learning environment that supports active learning, it helps the learner to become an active recipient of information. During game-based learning, the role of the educator changes. They will be good users of child motivation, they become guides for student interactions. The majority of active primary school teachers' attitudes toward game-based learning are not yet fully known, nor their belief in the causal relationship between play and learning. The present dissertation provides a picture of the attitudes and convictions of teachers in primary education towards game-based learning. Data collection was carried out using an online questionnaire based on the literature. To write this article, one section out of the 4-section questionnaire was highlighted. Of the 19 questions selected, 10 are demographic questions. The nine questions related to the topic require closed and open answers: the seven questions requiring closed answers are multi-choice or scalable, and two require open answers. The questions relate to the effectiveness of applying game-based learning at different levels of education, also to the advantages and difficulties of using games in the educational process, as well as to the characteristics of a good game, to the opportunities offered by game-based learning, too, and to the possibilities of creating motivation through play.

**Keywords:** game, game-based learning, attitudes towards game-based education, elementary education

### 1. Bevezetés

A játék egyidős az emberiséggel, valamilyen formában jelen van az ember életének minden szakaszában. Azok a tevékenységek közé sorolható, melyre elemi szüksége van minden embernek kortól függetlenül (Kovács, 2018). Az utóbbi években a játék pedagógiai kérdése egyre gyakrabban kerül előtérbe, ugyanis sokan lehetőséget látnak benne a jelenlegi oktatás életrekeltésére. Többször szembesültünk azzal a problémával, hogy a tanulók nem elég motiváltak, kevésbé ösztönözhetőek cselekvésre, tanulás iránti érdeklődésük mutatója inkább alacsony értéket mutat. Felismerve, hogy a jelenleg oktatásban részesülő generációk figyelme célegyenesen irányul a különböző játékok felé, jogosan tevődik fel a kérdés, amit már néhány évvel ezelőtt is felvetettek: hogyan lehet játékkal fellendíteni a jelenlegi oktatást (De Castell, 2011)?

A játék pozitív, kognitív és szociális képességeket fejlesztő hatása a gyermekekre nézve már régóta ismert. A gyermek alapvető tevékenységeként összefügg a gyermek fejlődésével. Szorosan kapcsolódik a tanuláshoz (Prensky, 2001), hiszen a tanulási folyamat alapját képezi főként az óvodai és az elemi oktatásban (Cojocariu és Boghian, 2014) s melynek segítségével a gyermeknek lehetősége van megteremtteni a valós világgal való kapcsolatot (Piaget, 1970). A játék a megismerés mozgatórugója, ami cselekvésre ösztönzi a tanulókat, élményszerű és tapasztalati tanulásban részesíti

őket, motiválja őket, ugyanakkor biztosítja számukra az együttműködést és a kreativitás fejlesztésének lehetőségét (Prensky, 2001). Hatékony és eredményes motiváló eszközként hozzájárul a tanulók aktív részvételre való ösztönzéséhez (Anderson, Anderson és Taylor, 2009, Cojocariu és Boghian, 2014), miközben értékes tapasztalatokra tesznek szert, feladatokat végeznek, ezáltal gyarapodik tudásuk. Az aktív tanulást támogató tanulási környezet biztosítása révén a tanulók az információk aktív befogadóivá válnak (Pásztor, 2014), a tapasztalatokból emlékek születnek, amelyeket a későbbiekben felidéznek és szívesen alkalmaznak új helyzetekben. Az érdeklődés felkeltését és ébrentartását segítő hatékony eszközként pozitív módon befolyásolja a belső motivációt (Cojocariu és Boghian, 2014), ami lehetővé teszi a tanulók számára a világ megismerését, a feladatok elvégzését, az aktív tanulást.

Támogatva az aktív és élményalapú tanulást, a problémamegoldást, a játék pozitív irányban hoz változást a tanórákba (Yang, 2012, Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey és Boyle, 2012), valamint növeli a tanulás hatékonyságát (Yang, 2012). Leghatékonyabb a tanulás akkor, amikor aktív cselekvésen alapul, problémamegoldást, tapasztalatszerzést és azonnali visszajelzést biztosít (Connolly és mtsai., 2012), ugyanakkor az egyéni teljesítőképességhez szabott és a sikerélmény megszerzésének lehetősége is biztosított. Jó érzéssel tölti el a tanulókat, ha tanulás közben élményeket élnek át, szívesen és könnyen tanulnak. A játék erős segítség abban, hogy az ismeretek tudássá érlelődjenek (Kovács, 2018), mivel a játék alkalmazása során a tanulóknak lehetőségük van az elsajátított ismereteket gyakorlatba ültetni, ugyanakkor nonformálisan újakra szert tenni (Miller, 1990).

A játék alkalmazása révén siker érhető el több területen is, hiszen egy érdekes, jól felépített játék már önmagában motiváló lehet a tanulók számára (Józsa, 2002, Kovács, 2018), mely során nemcsak önmagát találja meg, de élményekben is részesül. A játék alkalmazásának célja, hogy adott folyamatokat érdekesebbé és hatékonyabbá tegye (Fromann, 2017), így a tanórákat is. Megfelelő feltételek megteremtésével elérhető a tanulók képességeinek fejlesztése. A szórakoztatás biztosítása mellett (Connolly és mtsai., 2012), egy jó játék a gondosan megfogalmazott szabályoknak és céloknak, az elérhető eredményeknek, a megvalósítható kihívásnak, interakciónak és az egészet átszövő kerettörténetnek köszönheti varázsát (Prensky, 2001). A játékszabályok alapján működő rendszer, mely során mesterséges problémahelyzetek teremthetők (Salen és Zimmerman, 2003), az az elfoglaltság, ahol eredmény születik, ami általában valamilyen érzelmi reakciót vált ki (Koster, 2004). Fontos a rendszerszemlélet, mivel egy jól megtervezett és felépített tanóra, mely keretében a játéknak is jelentős szerepe van, nagy eséllyel előrevetíti a várható eredményeket (Kovács, 2018). Emellett a játékba beépíthető az interaktivitás, valamint a manipuláció bizonyos formájába, ami központi szerepet tölt be a konstruktivista tanuláselméletben (Piaget, 1970). Minél több a játék, annál kevesebb a konfliktus a tanulók között, képesek együttműködni, együtt problémákat megoldani, elfogadni az igazságot, érzelmeiken egyre jobban uralkodni, sőt egymás igényeire is tekintettel lenni.

A játék támogatja a tapasztalati tanulást és a tanuláshoz való pozitív hozzáállást, fejleszti a memóriakészséget (Anderson és mtsai, 2009, Whitton, 2012), ugyanakkor jól ismert az olyan készségek és képességek fejlesztésében betöltött szerepe is, mint kommunikáció, együttműködés, problémamegoldás, kreativitás, illetve logikus gondolkodás, amelyek biztosítják a transzdiszciplináris megközelítést (Cojocariu és Boghian, 2014).

A játék tanulási formaként való hatékony alkalmazása változatos hozzáállást eredményezhet a pedagógusok körében. Kihívás vagy lehetőség, akadály vagy nem létező probléma egyaránt jelen van a vélemények lajstromán, és ki-ki aszerint is cselekszik (Nousiainen, Kangas, Rikala és Vesisenaho, 2018), ám ismervé a játék nyújtotta élmény jelentőségét az életre való felkészítésre nézve, a játék révén biztosítható élmények nyújtása és az azon keresztül történő fejlesztés helyet vívhat ki magának a pedagógusok módszertani eszköztárában.

Kutatásom során arra szeretnék választ kapni, hogy a tanítóknak milyen a hozzáállásuk a játék tanórai alkalmazásához? Mennyire tartják hatékonyknak a játék tanulási formaként való alkalmazását? Mit tartanak egy jó játék jellemzőinek? Véleményük szerint milyen előnyei, illetve buktatói vannak a játék tanulási folyamatban való alkalmazásának? Milyen lehetőségeket látnak a játék alkalmazásában?

Célom, hogy kutatásommal tiszta és átfogó képet kapjak a tanítók játék alapú tanuláshoz való hozzáállásukról, valamint meggyőződésükről a játék tanulási formaként való alkalmazásának hatékonyságát illetően.

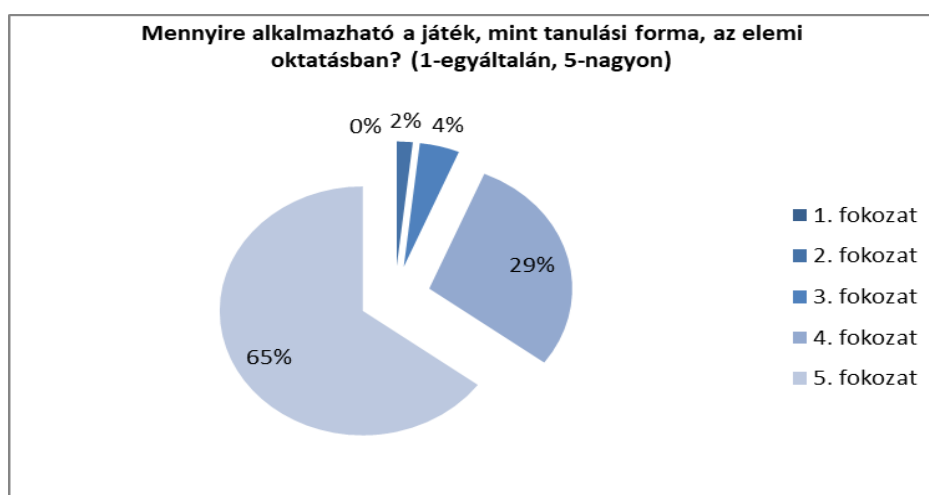
Az elemi osztályokban tanítók hozzáállásáról és meggyőződéséről a játék alapú tanulást illetően, az általam végzett felmérés adatait felhasználva, egy átfogó kép bemutatására már sor került a kolozsvári Babeş-Bolyai Tudományegyetem által doktoranduszoknak idén szervezett konferenciáján.

## 2. Módszertan

A tanítók játék alapú tanuláshoz való hozzáállásuk és a vele kapcsolatos meggyőződésük megismeréséhez Románia tanítóit kérdeztem meg a hógolyó módszert alkalmazva. Előbb néhány kollégának küldtem ki az online kérdőívet arra kérve, hogy kitöltés után továbbítsák azt elemi osztályokban tanító ismerőseiknek. Az elektronikus úton továbbított kérdőívet Románia mintegy 14 megyéjéből 196 elemi osztályokban, főként magyar nyelven (89,29%) tanító pedagógus töltötte ki. Románia jelenlegi elemi osztályokban magyar nyelven tanító pedagógusainak száma mintegy 3419 tanító, ennek 5,73%-a segített abban, hogy reális képet kapjak az elemi osztályokban tanítók hozzáállásáról és meggyőződéséről a játék alapú tanulást illetően. A válaszadók átlagéletkora 42 év, többségük nő (nő: 97,96%, férfi: 2,04%). Képztségüket tekintve főként egyetemi (73,98%) végzettséggel rendelkeznek, ugyanakkor jelen vannak mesteri (17,35%), líceumi (8,16%), sőt doktori (0,51%) végzettséggel rendelkezők is. Szakmai tapasztalatuk átlaga 21 év, melyre főként hagyományos iskolákban szolgálva tettek szert. A kérdőívet kitöltők többsége I. fokozattal (71,93%), ám szép számban válaszoltak olyan pedagógusok is, akik II. fokozattal (13,27%) vagy véglegesítővel (12,24) rendelkeznek, sőt néhányan kezdők (2,55%) a pedagógusi pályán. A megkérdezettek több, mint fele (58,67%) vidéki intézményben tölti be pedagógusi hivatását, míg a többiek kisebb-nagyobb városban (41,32%). A tanítók játék alapú tanuláshoz való attitűdjük és az azzal kapcsolatos meggyőződésük megismerése végett egy 19 kérdésből álló online kérdőív került megszerkesztésre a szakirodalom felhasználásával. A kérdőív 10 kérdése demográfiai adatokra vonatkozik, 9 pedig a tanítók attitűdjét és meggyőződését gyűjti be a játék tanórai alkalmazását illetően. A véleményeket begyűjtő 9 kérdésből 7 többválasztós vagy skálaszerű zárt választ igénylő, 2 pedig nyílt választ igénylő kérdés. A válaszok begyűjtésére 2020. januárjától márciusig került sor, amit önként adtak meg a tanítók. Minden kitöltés elfogadható, eredményesnek tekinthető.

## 3. Eredmények

Az elemi oktatásban tevékenykedő pedagógusok körében végzett kutatásom során először a játék tanulási formaként az elemi oktatásban való alkalmazása iránt érdeklődtem egy 5 fokozatú Likert-skála (1 - egyáltalán, 5 - nagyon) segítségével.



1. ábra. A játék tanulási formaként való alkalmazásának hatékonysága az elemi oktatásban

Az 1. ábrán feltüntetett értékek egyértelműen megmutatják, hogy az elemi oktatásban hatékonyan alkalmazható a játék, mint tanulási forma, igazolva egy közelmúltú megállapítást, miszerint a tanulási folyamat jelentős részét a játék képezi (Cojocariu és Boghian, 2014). A válaszadók többsége (94,39%) inkább alkalmazhatónak tartja a játék alkalmazását az elemi oktatásban.

Arra a kérdésre, hogy a különböző oktatási szinteken mennyire lehet hatékony a játék, mint tanulási forma, a 1. táblázat mutatja az összesített válaszokat, amely adatai szerint az óvodai és az elemi oktatásban igen hatékonynak bizonyulhat. Az általános iskolában is elképzelhetőnek tartott a játék tanulási formaként való alkalmazása, ám a középiskolában és a felsőoktatásban az értékek már jóval az átlagértékek alatt vannak, ami arra utalnak, hogy ezeken az oktatási szinteken a játék egyre jobban a háttérbe szorul, mint tanulásra használt módszer.

1. táblázat. A játék különböző oktatási szinteken való alkalmazásának hatékonysága

Oktatási szint	N	Átlag	Variancia
óvoda	196	4,56	0,71
elemi oktatás	196	4,28	0,69
általános iskola	196	3,57	0,72
középiskola	196	2,95	0,74
felsőoktatás	196	2,75	1,02

Egytényezős ANOVA teszt segítségével hasonlítottam össze a résztvevők véleményeit a játék különböző oktatási szinteken való alkalmazásának hatékonyságáról (2. táblázat). Az eredmény azt mutatja, hogy a kategóriaátlagok egymástól szignifikánsan különböznek, vagyis a különböző oktatási szinteken észlelt hatékonyság között statisztikai lényeges eltérés van. A 3. táblázatban látható, hogy csak a középiskolában és felsőoktatásban érzékelt hatékonyság között nincs statisztikailag lényeges eltérés.

2. táblázat. Egytényezős ANOVA teszt a játék különböző oktatási szinteken való alkalmazásának hatékonyságáról

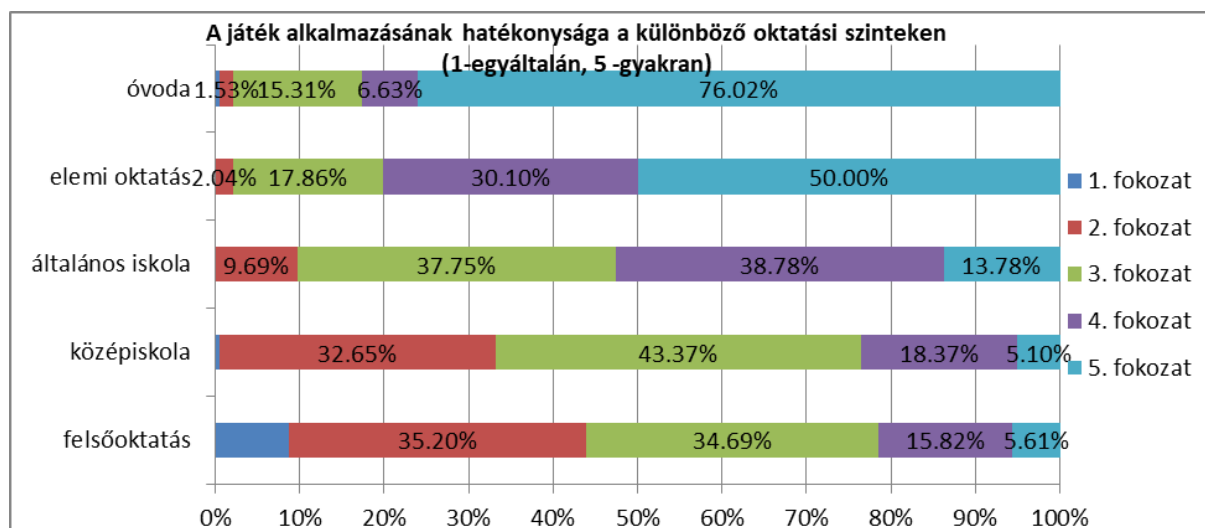
Tényezők	SS	df	MS	F	P érték
Csoportok közötti	498,1	4	124,52	160,87	9,768E-106
Csoporton belüli	754,7	975	0,7741		
Összesen	1253	979	1,2797		

3. táblázat. Tukey utóteszt a játék különböző oktatási szinteken való alkalmazásának hatékonyságáról

1. oktatási szint	2. oktatási szint	átlagkülönbség	standard hiba	p-érték
óvoda	elemi oktatás	0,280612245	0,06284316	0,014155518
óvoda	általános iskola	0,994897959	0,06284316	-3,68594E-14
óvoda	középiskola	1,612244898	0,06284316	-3,70814E-14
óvoda	felsőoktatás	1,816326531	0,06284316	-3,70814E-14
elemi oktatás	általános iskola	0,714285714	0,06284316	-1,06581E-14
elemi oktatás	középiskola	1,331632653	0,06284316	-3,70814E-14
elemi oktatás	felsőoktatás	1,535714286	0,06284316	-3,70814E-14
általános iskola	középiskola	0,617346939	0,06284316	6,8385E-11
általános iskola	felsőoktatás	0,821428571	0,06284316	-3,70814E-14
középiskola	felsőoktatás	0,204081633	0,06284316	0,146869243

Az 1-3. táblázatokban feltüntetett értékek pozitív mérleget mutatnak az óvodai, elemi és általános iskolai oktatásra nézve. A középiskolai oktatás és a felsőoktatás esetében a játék, mint tanulási forma, már kevésbé tartott hatékonynak.

Ugyancsak az 5 fokozatú Likert-skála (1- egyáltalán, 5 - nagyon) segítségével azt szerettem volna megtudni, hogy a különböző oktatási szinteken mennyire tartják hatékonynak a játék tanórán való alkalmazását. A válaszadók véleményének részletes kimutatását tükrözi a 3. ábra.



2. ábra. A játék tanulási formaként való alkalmazásának hatékonysága a különböző oktatási szinteken (részletes ábrázolás)

Megfigyelhető a 2. ábrán, hogy a játék, mint tanulási forma az óvodai és elemi oktatásban tartott a leghatékonyabbnak. Az oktatási szint előrehaladtával egyre csökken a játék hatékonysága a válaszadók véleménye szerint. Az általános iskolai oktatást tekintve a tanítók véleménye szinte fele-fele arányban megoszlik a játék alkalmazásának hatékonyságát illetően. A középiskolában és a felsőoktatásban a pozitív kiállás már elenyészővé válik. Az ezt kiváltó okok feltárása egy további kutatás témáját képezheti.

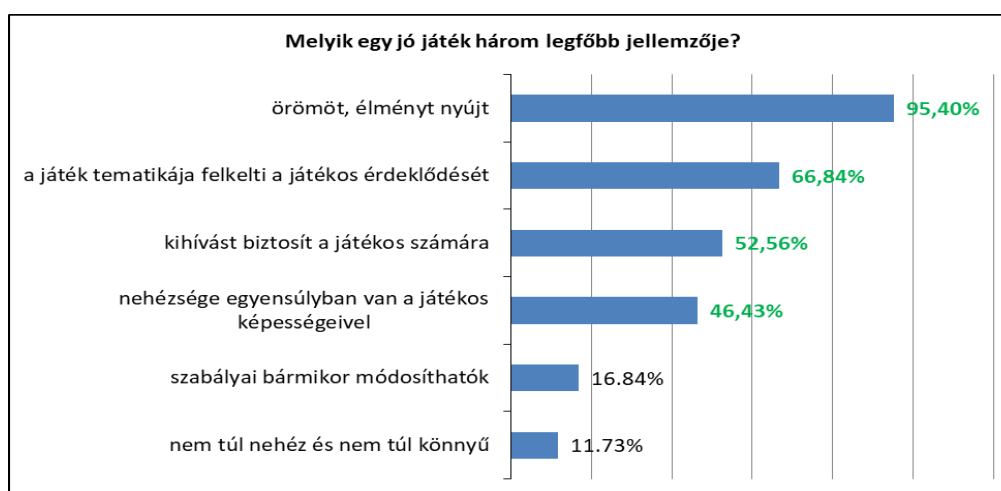
Már régóta jól ismert a játék tanórai alkalmazásának sokoldalú hatékonysága. Annak érdekében, hogy képet kapjak az elemi osztályokban tanítók hozzáállásáról a játék alapú tanuláshoz, kritériumokat adtam meg, amelyet egy 5 fokozatú Likert-skálán mértem. A 4. táblázat tartalmazza az átlagot és a szórást minden kritérium esetén, valamint egy összehasonlítást kétmintás t-teszttel azon tanítók között, akik városi, illetve akik vidéki (falusi) környezetben tanítanak. Az eredmények pozitív tendenciát mutatnak. A játék alkalmazása minden megadott kritérium esetében hatékony tanulási formának tartott, amit az átlagértékek nagyon jól igazolnak (nagyobb, mint 3). A válaszadók szerint a játék alkalmazása leghatékonyabbnak tartott az élményalapú tanulás, a szorongás csökkentése és a tanulók motiválása során. A legkevésbé hatékonynak tartott az új anyag közlése, a tudásszint felmérése és a teljesítmény értékelése során. Nincs szignifikáns különbség a két csoport között.

4. táblázat. A játék alkalmazásának hatékonysága kritériumok szerint

Kritérium	A 196 résztvevő válaszai		A válaszokból				p	t
			akik városi környezetben tanítanak		akik vidéki (falusi) környezetben tanítanak			
	Átlag	Szórás	Átlag	Szórás	Átlag	Szórás		
élményalapú tanulás	4,30	1,13	4,21	1,17	4,36	1,09	0,345	-0,947
szorongás csökkentése	4,20	1,10	4,16	1,15	4,23	1,07	0,684	-0,407

tanulók motiválása	4,20	1,11	4,12	1,16	4,26	1,07	0,396	-0,850
figyelem fenntartása	4,13	1,11	4,00	1,14	4,22	1,07	0,161	-1,406
viselkedési forma alakítása	4,01	1,07	4,00	1,09	4,01	1,06	0,911	-0,111
tananyag könnyebb elsajátítása	3,98	1,16	3,83	1,20	4,09	1,11	0,122	-1,551
tudás fejlesztése	3,72	1,06	3,70	1,08	3,73	1,05	0,863	-0,172
minőségi információátadás	3,41	1,15	3,36	1,16	3,44	1,14	0,609	-0,512
tudásszint könnyebb felmérése	3,35	1,10	3,34	1,09	3,35	1,11	0,989	-0,013
teljesítmény objektív értékelése	3,12	1,17	3,07	1,15	3,16	1,18	0,630	-0,483

Egy jó játék tulajdonságainak ecsetelésével a szakirodalom is foglalkozik. A kérdőívben feltüntetett jellemzők a válaszadók szerinti besorolását a 3. ábra mutatja.



3. ábra. A jó játék jellemzői

Amint a 3. ábra értékei is jelzik, a megkérdezettek szerint egy jó játék leginkább „örömet, élményt nyújt”. 95,40%-a szerint a jó „játék tematikája felkelti a játékos érdeklődését”, „kihívást biztosít a játékos számára” és a „nehézsége egyensúlyban van a játékos képességeivel”.

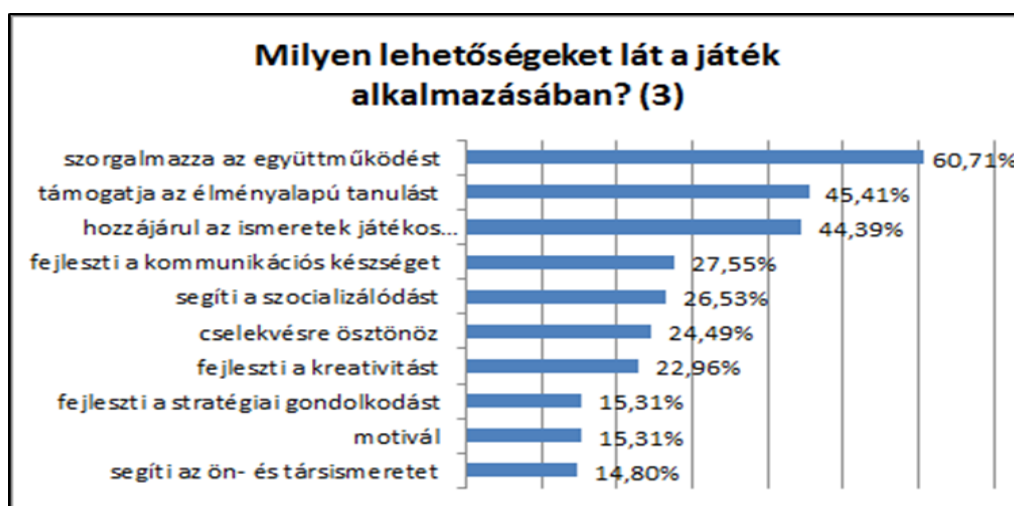
Mint mindennek, a játék tanórai alkalmazásának is vannak előnyei és hátrányai. A válaszadók többsége szerint „jobb eredményhez segít hozzá”, „élményt nyújt”, miközben folyamatosan tevékenységen való részvételre „motiválja a tanulókat”. Továbbá, „oldja a feszültséget” és „leköti a figyelmet”, így „biztosítja az együttműködést”. A játék tanórai alkalmazása „sikerélményben részesíti a tanulókat”, „növeli az önbizalmat”, „aktív részvételre ösztönöz”, valamint „fejleszti a problémamegoldó képességet”. Az egyéni véleményeiket a 4. ábra összegzi:



4. ábra. A tanulási folyamat során alkalmazott játék előnyei

A megkérdezettek grafikonban összegzett egyéni véleményei igazolják a közelmúlt megállapításait, miszerint a játék alkalmazása fejleszti a memóriakészséget, támogatja a tanuláshoz való pozitív hozzáállást (Anderson és mtsai., 2009, Whitton, 2012) és a tapasztalati tanulást, hatékony és eredményes motiváló eszköz, aktív részvételre ösztönzi a tanulókat (Anderson és mtsai., 2009, Cojocariu és Boghian, 2014), valamint biztosítja a transzdiszciplináris megközelítést, mivel segíti a különböző tudományokhoz kapcsolódó olyan készségek és képességek fejlesztését, mint kommunikáció, együttműködés, problémamegoldás, kreativitás, logikus gondolkodás (Cojocariu és Boghian, 2014).

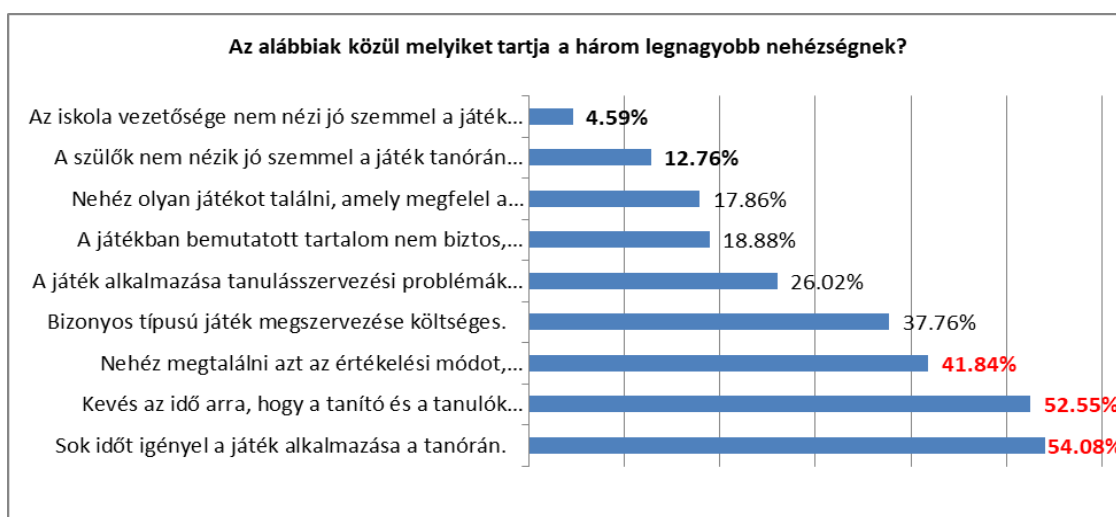
A játék alkalmazása számos területen nyújt segítséget. Hogy a kérdőívet kitöltők szerint milyen lehetőségek rejlenek a játék alkalmazásában, azt az 5. ábra összegzi.



5. ábra. A játék alkalmazásában rejlő lehetőségek

A véleményeket elemezve megállapítható, hogy a játék leginkább az együttműködést szorgalmazza, támogatja az élményalapú tanulást, miközben az ismeretek játékos elsajátításához járul hozzá. A válaszadók közel negyede véli úgy, hogy a játék hatékonysága fontos szerepet játszik a kommunikációs készség fejlesztésében, segíti a szocializálódást, cselekvésre ösztönöz és fejleszti a kreativitást. Habár elenyésző számban, de mindezek mellett vannak, akik a játék alkalmazásának lehetőségét a stratégiai gondolkodás fejlesztésében, a motiválásban, valamint az ön- és társismeret szorgalmazásában is látják.

A játék alkalmazásának előnyeit a buktatók árnyékolják be. Legtöbbször a megfelelő játék kiválasztásához és megszervezéséhez szükséges időhiány problémája okozza a legfőbb gondot (64,29%). Jelentős számban kerültek említésre olyan nehézségek is, mint zsúfolt tananyag vagy a tanmenet ütemezésének korlátoltsága (21,94%), amelyek szintén az időhiánnyal kapcsolatosak. A zsúfolt tantervek (12,76%) is komoly gondot tudnak okozni a játék tanórai alkalmazása során. Ha jóval kevesebb számban is, de nehézségként tettek említést a válaszadók a nagy gyermeklétszámról (8,67%), digitális eszközhiányról (6,12%), anyagi fedezet hiányáról (5,61%). Vannak olyan válaszadók is, akik leginkább a pedagógus vagy a szülők hozzáállásában látja nehézségét a játék tanórai alkalmazásának. Ezen válaszadók szerint a játék alkalmazásával „csökken a tananyagra szánt idő”, „kevesebb idő marad a hatékonyabb tanulásra”, ugyanakkor „amennyire motivál a játék, épp úgy eltereli a tanulók figyelmét”, vagy egyszerűen „a szülő nem nézi jó szemmel, mert abból [...] abból nem tanul a gyermek”. A vélemények megosztását bizonyítják az olyan bejegyzések is, mint „nem látják nehézségét a játékok tanórán való alkalmazásának”, amennyiben „az adott tanóra célját szolgálja és jól irányított”. Arra a kérdésre, hogy a megadott bejegyzések közül melyiket tartják a három legnagyobb nehézségnek, a válaszok magukért beszélnek, amit a 6. ábra tükröz.



6. ábra. A játék alkalmazásának leggyakoribb buktatói

A válaszadók többsége vélekedik úgy, hogy „a játék alkalmazása a tanórán sok időt igényel”, azaz „kevés az idő arra, hogy a tanár és a tanulók annyira megismerjék a játékot, hogy a legjobb eredményeket érhék el általa”, ugyanakkor „nehéz megtalálni azt az értékelési módot/eszközt, amellyel felmérhető a játék során elsajátított ismeret/tudás”. Ezen végeredmény jól tükrözi a közelmúlt megállapítását, miszerint a játék alapú tanulás néhány hátránya kapcsolatban áll az időhiánnyal, valamint olyan értékelési mód kiválasztásával, amellyel felmérhető, hogy a tanulók mit és mennyit tanultak a játék alatt, melyek az esetleges hibák vagy hiányosságok (Cojocariu és Boghian, 2014). Igaz, hogy minimális számban, de jelölést kapott „a szülők nem nézik jó szemmel a játék tanórán történő gyakori alkalmazását”, illetve „az iskola vezetősége nem nézi jó szemmel a játék tanórán történő gyakori alkalmazását” bejegyzés, bizonyítva a vélemények megosztását.

#### 4. Következtetés

Az elemi osztályokban tanítók eltérően viszonyulnak adott helyzethez, innovációhoz. Szerintük a játék tanulási formaként történő alkalmazása hatékonynak tartott az elemi oktatásban. Hatékonysága éppen az élményalapú tanulásban, a motiváció növelésében, a figyelem fenntartásában mutatkozik meg a leginkább. Egy jó játék örömet és élményt nyújt, felkelti a résztvevők érdeklődését biztosítva a kihívást. A tanórán alkalmazott játékok fejlesztő hatása számos téren megmutatkozik: fejleszti a kooperációs-, kommunikációs- és szocializációs készséget, támogatója a kreativitásnak, motivációnak és figyelemfenntartásnak, aktív résztvevőkről gondoskodik az élményszerű és játék alapú tanulás ideje alatt, ugyanakkor a tanulók teljesítményének objektív értékelése során a játék a háttérbe szorul. A



játék tanórai alkalmazásának adottak nehézségei is, ami a szervezéshez és lebonyolításhoz igénylő időhiányban, a korlátolt terem nagyságban, a magas gyermeklétszámban, az anyagi erőforrások biztosításában, valamint az eszközök beszerzésében nyilvánul meg. Minden előnyével és hátrányával együtt a vélemények megoszlanak a játék alapú tanulást illetően a tanítók körében, ami igazolja azt a korábbi megállapítást, miszerint van, aki kihívásként vagy lehetőségként, más akadályként vagy egyszerűen nem létező problémaként tekint rájuk és aszerint is cselekszik (Nousiainen és mtsai., 2018). Ezt igazolja a kérdőívet kitöltő tanítók véleménye is. Összeségében, a tanítók hozzáállása döntő jellegű a játék alapú tanulás alkalmazásában, amit erősíthet vagy gyengíthet a társadalmi hatás. A játék alapú tanulás csak akkor tud hatékony lenni és a benne rejlő lehetőségeket megmutatni, ha a tanítók hozzáállása pozitív ehhez a tanulási formához, ha kreatívak, nyitottak az újra és a komfortzónájukból való kilépésre. A válaszadó tanítók többségének pozitív az attitűdje a játék tanórai alkalmazása iránt, valamint erős a meggyőződése afelől, hogy a játék hatékonyan alkalmazható a tanulás kontextusában főként az óvodai és elemi oktatásban. Ez új kutatási lehetőségre hatalmaz fel, amely nagymértékben kiegészítheti a pedagógiának azon területét, mely a játék tanulási folyamatban való hatékony alkalmazására vonatkozik. Érdeemes megismerni azon tanítók tapasztalatait, akik a tanulási folyamat során alkalmazták már a játékot, mint tanulási forma.

## Bibliográfia

- Anderson, B.O., Anderson, M.N., Taylor, T.A. (2009): *New Territories in Adult Education: Game-Based Learning for Adult Learners*. Adult Education Research Conference. AERC. <https://newprairiepress.org/aerc/2009/papers/1/> (2020.05.06.)
- Connolly, T.M., Boyle, E.A., MacArthur, E., Hainey, T., Boyle, J.M. (2012): A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Journal of Computers & Education*, 59(2), 661-686.
- Cojocariu, V.M., Boghian, I. (2014): Teaching the Relevance of Game-based Learning to Preschool and Primary Teachers. *Journal of Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 142, 640-646.
- De Castell, S. (2011): Ludic epistemology: What game-based learning can teach curriculum studies. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 8(2), 19-27.
- Fromann R. (2017): *Játékoslét – a gamifikáció világa*. Typotex, Budapest
- Józsa, K. (2002): Tanulási motiváció és humán műveltség. In: Csapó Benő (szerk.): *Az iskolai műveltség*. Osiris Kiadó, Budapest, 239-268.
- Koster R. (2004): *Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press, Phoenix
- Kovács, E. (2018): A játék szerepe a középfokú oktatásban. *EcoSim*. [https://www.ecosim.hu/munkaink/gamification\\_szakdolgozat](https://www.ecosim.hu/munkaink/gamification_szakdolgozat) (2019.08.28.)
- Miller, G.E. (1990): The Assessment of Clinical Skills/Competence/Performance. *Journal of the Association of American Medical Colleges*, 65(9), S63-S67.
- Nousiainen, T., Kangas, M., Rikala J., Vesisenaho, M. (2018): Teacher competencies in game-based pedagogy. *Journal of Teaching and Teacher Education*, 74, 85-97.
- Pásztor, A. (2014): Lehetőségek és kihívások a digitális játék alapú tanulásban: egy induktív gondolkodást fejlesztő program hatásvizsgálata. *Magyar Pedagógia*, 114(4), 281-302.
- Piaget J. (1970): *Genetic Epistemology*. Columbia University Press, London
- Prensky, M. (2001): Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. *Digital Game-Based Learning*. <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> (2020.05.06.)
- Salen K., Zimmerman E. (2003): *Rules of Play*. MIT Press, Cambridge
- Yang, Y.-T.C. (2012): Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Journal of Computers & Education*, 59(2), 365–377.

Whitton, N. (2012): The place of game-based learning in an age of austerity, *Electronic Journal of E-Learning*, 10(2), 249-256.

### Szerző

**Hari Tünde-Hajnalka**, Babeş–Bolyai Tudományegyetem, Kolozsvár (Románia), Pedagógia és Alkalmazott Didaktika Intézet. E-mail: [haritunde@yahoo.com](mailto:haritunde@yahoo.com)