

SZAKDOLGOZAT

MOHÁCSI ANITA

Tanító szak

Kaposvár

2023.



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Tanító BA Szak

TÁRSASJÁTÉKOK AZ ANGOL ÓRÁN, ALSÓ TAGOZATON

Belső konzulens: Csizmadia Gábor

Adjunktus

Készítette: Mohácsi Anita

C3QSGN

Levelező tagozat

Intézet/Tanszék: Neveléstudományi Intézet

Kaposvár

2023

Tartalomjegyzék

BEVEZETÉS	2
1. Motiváció	4
1.1 A motiváció fogalma	4
1.2 A motiváció tanulás-tanítás kapcsolata	5
2. Játék	8
2.1 A játék sajátosságai és fejlesztő hatásai	9
2.2 Játék elmélete és pedagógiája	11
3. Nyelvtanítás	13
3.1 Nyelvtanítás története	13
3.2 A kommunikatív nyelvtanítás	15
4. Társasjáték	18
4.1 A társasjáték fogalma	18
4.2 Saját készítésű társasjátékok	19
5. Kérdőívek a játékok használatáról angol órán	23
6. Összefoglalás	27
7. Angol nyelvű rezümé	28
8. Felhasznált irodalom	31
9. Mellékletek	34
9.1 Képek	34
9.2 Nyilatkozatok	44

„ A gyerek játék közben tanul. És a legfontosabb, hogy megtanul játszva tanulni. ”

O. Fred Donaldson

BEVEZETÉS

Az általános iskolában nekem nagyon nehézkesen ment az idegen nyelvek tanulása. Azért írtam többesszámban, mert az egyik évben orosz, a másik évben angol, míg a harmadikban spanyolt tanultam. Bármelyik nyelvről is legyen szó, egyik sem tartozott a kedvenceim közé. Később a szakközépiskolában németet is tanultam, ami nagyon jól ment és igazából akkor kezdtem el érdeklődni az idegen nyelvek iránt. Azonban, valahogyan az angol nyelv mindig is jobban vonzott, mint bármelyik másik, hiszen számomra annak kiejtése, dallama, vagy különböző akcentusai annyira rabul ejtenek, még most is, hogy legszívesebben egész nap csak hallgatnám az angolokat, ahogyan beszélnek és beszélnek. Így végül az első célomnak az angol megtanulását tűztem ki. Ezért 18 évesen elhagytam szülőhazám és Angliába mentem dolgozni Aupair-ként. Gyermekekre vigyáztam, sétáltunk, játszottunk és vezettem a háztartást. Nagyon féltem elindulni, hisz az angoltudásom igencsak kevés volt, ahhoz, hogy egyedül érvényesülhessek. Az első hónap rettenetesen nehéz volt, egy hónap elteltével egyre könnyebb, míg három hónap múlva már gond nélkül társalogtam. Igaz voltak nyelvtani hibáim, nem is kevesek. Egy zsidó családnál dolgoztam, ahol öt gyermekre kellett felügyelnem a 2,5 éves kortól a 15 évesig. Az édesanya angol nyelvtanár volt és a legkisebb kislánya akkoriban kezdett el beszélni. Sikerült egy pár olyan mondatot megtanítatnom vele, amitől az édesanyja haja egyenesen az égnek állt. Ezért köteleztek arra, hogy beiratkozzak a könyvtárba és tanuljam a nyelvet, akár nyelviskolában is. Onnantól kezdve rohamosan fejlődött a nyelvtudásom. A gyermekek korosztályaiból adódóan rengeteget játszottunk, amiből nagyon sokat tanultam. Sőt, igazából ezekből tanultam a legtöbbet kezdetekben. Innentől kezdve imádtam és imádok mindent, ami az angol nyelvvel kapcsolatos. Próbáltam feleleveníteni a gyermekkorom nyelvi óráit és arra jöttem rá, hogy hiányzott a kommunikáció és a játékoság az órákról, cserébe viszont kaptunk rengeteg nyelvtant. Nagyon szeretek játszani és szerintem mindenki szeret játszani, még a felnőttek is, hisz én is az vagyok. Ezért úgy gondoltam, ha mindkettőt – az angol nyelvet és a játékot – ennyire szeretem, akkor miért ne írhatnám arról a szakdolgozatomat? Mivel a játék gyakran megjelenik a tanórákon, akár motiváció vagy óra végi levezetés formájában én egy konkrét játékkal kapcsolatban szerettem volna foglalkozni. Egy olyan

játékkal, ami sokszínű, változatos és egyszerre többen is játszható. Így született meg szakdolgozatom témája, a Társasjátékok használata az alsó tagozatos angol nyelvi órákon.

Szakdolgozatom célja egyrészt, hogy bemutathassam mennyire fontos a motiváció, a játékoság és a kommunikatív nyelvoktatás az angol órákon és általában az alsó tagozaton. Ha már játékról van szó, akkor részletesen foglalkoznék a játékkal, annak fogalmával, fejlesztő hatásaival, különböző játékelméletekkel. Ismertetném a társasjáték fogalmát, fajtáit, fejlesztő hatásait. Bemutatnám a nyelvoktatás történetét röviden és azt, hogy számomra melyik nyelvoktatási módszer tűnik a legmegfelelőbbnek a mai világban. Készítenék saját társasjátékot angol órákra és ki is próbálnám azt, majd leírnám a véleményemet róla. Természetesen több társasjátékot is tesztelnék a gyermekekkel. Nagyon kíváncsi lennék, hogy az általános iskolákban milyen játékokat használnak a tanítók, használnak-e egyáltalán, és, hogy kipróbálnának-e újfajta társasjátékokat.

Szakdolgozatommal azt kívánom bizonyítani, hogy a társasjátékok segítségével és alkalmazásával mennyire jól fejleszthető az idegen nyelv tanulása és tanítása. Valamint azt, hogy azok a tanítók, akik jelenleg ezen a területen dolgoznak, milyen játékokat részesítenek előnyben, vagy éppen, miért nem használnak játékokat, társasjátékokat az angol órákon.

„ Egy jó tanár meg tudja győzni tanítványait, hogy a tanulás nem kötelesség, nem a szabadság korlátozása, hanem kaland, és olyan hatalmas szabadság kulcsa, amelyről korábban nem is álmodtak. „

Pam Brown

1. Motiváció

1.1 A motiváció fogalma

Úgy gondolom, hogy a mai világban nagyon nehéz a gyermekeket megfelelően motiválni. Hiszen bármi, ami egy óra menetét megzavarhatja, legyen az akár egy légy zümmögése, vagy az időjárás változása, esetleg az ablak előtt elsétáló személy körvonala, mind sokkal izgalmasabb számukra, mint a tanulás vagy a tananyag. A gyermekek ösztönzése a tanulásra nagyon fontos pedagógiai tevékenység, hiszen a tananyag elsajátítása nem csak az értelmi tényezőktől függ, hanem a motiváció köré csoportosuló folyamatoktól is. A különböző képességekkel, készségekkel rendelkező tanulók csak megfelelő motiváció mellett lesznek képesek az optimális fejlődéshez. Mivel minden gyermek más, ezért vannak, akik motiváltak és vannak, akik kevésbé azok. Éppen ezért szükséges különböző motivációs technikákat alkalmazni melyben kulcsfontosságú szerepe van a tanítónak vagy a tanárnak. Feladata egy olyan bizalmas és összetartó tanulócsoport kialakítása és formálása, melyben teret biztosít az egyén fejlődésének is, nemcsak a nyelvi vagy szaktantárgyi tudásért történő tanulásának (Pugliese, 2017; King – Kwan Yee, 2018:150).

A motiváció egy olyan tényező, amely cselekvésre készítet, növelve a tanuló hajlandóságát arra, hogy részt vegyen az órai feladatokban és a tanulás részesévé váljon. A motiválás során a tanár felkelti a gyermekek tanulási kedvét. Ahhoz, hogy megfelelően motiválhatók legyenek fontos a megfelelő tanár – tanuló kapcsolat megteremtése. Mindkét fél számára kiemelkedően fontos szerepe van a megfelelő kapcsolatrendszer kialakításának, amit a tanár elkötelezettsége, érdeklődése, pedagógiai gondolkodása, a bizalom és az empátia is befolyásol. Vegyük alapul Bowlby *kötődési teóriáját*, melyben kiemelt fontosságú, hogy a gyermek kötődik az őt gondozó személy iránt, aki ebben az esetben a tanító/tanár. Ha a tanuló problémáira kedvesen, gondoskodóan reagál a pedagógus, akkor a biztonság és bizalom irányítja kapcsolatukat. Ilyen környezetben a tanuló nyitottabb, képes kreatívabban gondolkodni, kiteljesedni és önállóbbá

válni. A tanuló több szinten kötődhet tanárjához. Affektív, társas, kognitív és viselkedési szinten (Mercer - Dörnyei, 2020).

1.2 A motiváció tanulás-tanítás kapcsolata

A motiváló hatás úgy érhető el, hogy a tanár a tevékenységet, a tananyagot és a tanulói szerepet érdekessé teszi, ami felkelti a tanulók érdeklődését. Ugyanakkor fontos szerepet játszik a tanuló hozzáállása a tanuláshoz, sőt még a pozitív és negatív érzelmei is, hiszen azok mind befolyásolják az információk feldolgozásának, felvételének, előhívását vagy éppen alkalmazását.

Négy szintjét különböztethetjük meg pedagógiailag:

Internalizált (beépült)

Intrinsic (belső)

Extrinsic (külső)

Presztízsmotiváció

Bármelyik motivációról is legyen szó, mindegyiknek más és más a hajtóereje.

Míg a beépült (internalizált) motiváció esetében a tanuló lelkiismeretesen követi az iskolai elvárásokat és a kötelességtudás miatt tanul. Addig a belső (intrinsic) motiváció esetében a tanulás öröme, a kíváncsiság, vagy az érdeklődés a mozgatóerő.

A külső (extrinsic) tanulási motiváció többében valamilyen külső tényező segíti a tanulót, mint például egy jó jegy, vagy egy tantárgyi jutalom.

Amíg a presztízsmotiváció az utóbbi két (külső, belső) motiváció közé tehető, amit a belső énérvényesítő tendenciák és a külső versenyhelyzetek ösztökélik a tanulókat a tanulásra.

A cselekvésre ösztönzést számos dolog befolyásolhatja. Az óra légköre, a tanár hozzáállása, személyisége, a családi háttér, a gyermek személyisége, külső hatások és nem utolsósorban a tananyag természete is.

Vannak olyan motiválási módszerek, melyek megkönnyíthetik mindennapjainkat. Ilyenek például az érdemjegyek, a dicséret, a bátorítás, a jutalmazás, a csoportképzés, az indoklás, a segítség, a változatosság és a játék. (Falus, 1998)

2004 óta tanítok általános iskolában és az utóbbi években úgy tapasztaltam, hogy egyre nehezebb őket motiválni a felső tagozaton. Ehhez szerintem a mobiltelefon, a számítógép és az otthoni légkör együttes hatása nagymértékben hozzájárul. Ha megkérdezem a tanulóimtól, hogy mi az, amit szívesen csinálnának egy tanórán, akkor az a játék és a filmnézés lenne, és akárhogy is nézzük a számítógép számukra elengedhetetlen része az órának. Ha csak bekapcsolom a projektort már mindenki figyelme csak a táblára szegeződik. És a gond az én számomra igazából csak akkor kezdődik. A kivetítés minősége botránnyosan rossz. A tábla telis-tele van pöttyökkel, mintha a csillagos eget bámulnánk, de valljuk be, egy angol óra keretén belül ez nem annyira nyugtáz le bennünket. És ha még csak a pöttyökkel lenne tele, de megjelennek a csíkok is, melyek egy szöveg megjelenítése esetén, tökéletesen tönkre teszi az olvasás élményét. No persze feldobhatnánk az órát a különféle hanghatásokkal és a tábla interaktív képességével, ha működne. De sajnos egyik sem. Nem csüggedek, akkor is kitalálok valamilyen trükköt, hogy behozzak egy kis „technikát” az órára, vannak Tablet-e az iskolában. Szuper, a gyerekek nagyon örülnek. De mit csináljunk rajta? A gyerekek persze rögtön játékokat keresnek rajta, meg nem is részletezem milyen oldalakat, ami egy informatika órán nem is lenne olyan nagy baj. Előfizettem a Wordwall oldalra, mert ugye ezt nekünk saját magunknak kell megoldani, ha akarunk egy kis élményt nyújtani a gyerekeknek. Lássuk csak mi történt az órán. Első lépésként nagyon zavar, hogy nem tudom nyomon követni ki mit csinál a Tablet-en. A másik nehézséget a link megosztása okozta, hiszen nem volt olyan felület, mellyel ez megoldható lenne. Nem baj, felírom a táblára a hosszú link címét, írjátok be és lehet játszani. Ez némelyik tanulónak komoly nehézséget okozott, és míg a többiek élvezettel játszottak, egy pár tanulóval még csak a játék elérhetőségét kerestük. A kollégáim mesélték, hogy miért nem Kahoot-tal játszunk, hisz ott látom ki van jelen a játékban. Nagyszerű, ki is akarom próbálni, de ahhoz újra elő kell fizetni egy alkalmazást. Lássuk csak, amúgy is magam veszem az órákra szükséges eszközöket (papír, karton, filc, stb.), hiszen azt nem biztosítja az iskola, előfizettem már egy alkalmazást, és most még egyre? Sajnos erre nekem nincs lehetőségem. Akkor viszont másképpen kell lekötnöm a gyermekek figyelmét, mindenféle informatikai eszközök nélkül. És itt jöhetnek a fent említett motivációs feladatok, ötletek tömkelege. Az osztályaimban jó kapcsolat alakult ki közöttünk, mégis vannak olyan napok, amikor egy-egy tanuló miatt nehézkessé válik egy-egy órát megtartani. Úgy gondolom, ez azért fordulhat elő, mert az ő számára az a feladat nincs eléggé motiváló hatással. Eddig egy teljesen biztos módszert tapasztaltam arra, hogy mindenki dolgozzon. Az nem más, mint az óralátogatás. Hihetetlen mennyire tanulnak, akarnak és aktívak olyankor a gyermekek, amikor

az igazgató és több tanár is jelen van. De ez természetesen nem történhet meg minden egyes alkalommal. A másik kiváló motivációs eszközöm a tanórák témájához kapcsolódó játékok.

Az alsó tagozaton talán még fontosabb a motiváció, melyek közül a szemléltetés, az IKT eszközök kiemelkedő szerepet töltenek be, valamint feltétlenül szükséges a változatosság. Hiszen az első osztályban a gyermekek nem tudnak egy negyvenöt perces órát végig ülni, bármennyire is szeretnék azt. Ezért a testet mozgató mondókáknak, énekeknek, a különféle játékoknak nagyon meghatározó szerepe van. Készíthetünk előre óratervezeteket ilyen meg olyan motivációs feladatokkal, ha a valóságban látjuk, hogy nem működik, a gyermekek figyelme lankad, azonnali motivációra van szükség. Ami lehet egy hirtelen figyelemfelkeltés, például ki tudja vissza tapsolni, amit én tapsolok? Vagy visszhangjáték, akár egy kis bohóckodás, a megfelelő kereteken belül, ami kizökkenti a tanulót az eddigi tevékenységéből. És ha már úgy érzem, hogy minden tanuló engem figyel, akkor visszatérhetünk a tananyaghoz.

A gyakorlati záróvizsgámra negyedik osztályos magyar nyelvtant húztam. Az óra témája a kérdő névmások voltak. Szerettem volna olyan feladatokat csináltatni a gyermekekkel, ami megfelelően motiválja majd őket. Ezért megterveztem egy „keretet”, egy témát, amire felépíttem az óra anyagát. A választásom Harry Potterre esett, aki tud varázsolni, és akiről talán minden gyermek hallott vagy olvasott. Az órán Harry elvarázsolt minket a szófajok szigetére is, melyhez rajzoltam egy 3x3 A/3-as méretben egy pálmafákkal teli szigetet, mely közepén egy kincsesláda volt. Felül közepén a szófajok szigete felirattal, Algérián betűtípussal (lásd. 1. számú melléklet). A gyerekek ezt a szemléltető eszközt annyira jól fogadták, hogy voltak köztük olyanok, akik óra közben jelentkezve is azt kérdezték, hogy én rajzoltam azt a gyönyörű képet? A feliratot is én csináltam? A motivációt Harry folytonos feladatai, rejtvényei és a rendszerezéshez használt szófajok szigete, valamint a hozzá tartozó ppt sikeresen fenntartotta az egész órán. Sőt, óra végén a gyermekek körbe álltak és úgy mondták, hogy mennyire jó volt az óra, nagyon tetszett nekik a rajz, a Harry Potter és még a feladatok is. Erre az egy órára három napig készítettem csak a szemléltető eszközöket, további két napomba került az órát megterveznem. Én úgy gondolom, hogy a motiváció megtervezése nagy feladat, fárasztó, de megéri. Hiszen az öröm, a csodálkozás, amit a gyermekek arcán látni, a lelkesedés, ahogyan majd kiesnek a padból jelentkezés közben, minden fáradságot megér. És ha a gyermekek jól érzik magukat az órán, akkor a tanító is.

2. Játék

A bevezetésben említettem, hogy szeretek játszani. Úgy vélem, hogy a játéknak hatalma van az emberek felett, és mint egy mágnes úgy vonzza magához a gyermekeket és a felnőtteket egyaránt. Nagyon érdekel, hogy mivel és hogyan tudja ezt elérni minden kényszer nélkül. Miért van az, hogy például egy történelem, vagy matematika órán a gyermekek nem repdesnek örömben a tananyag hallatán. Viszont, amint kiejtjük a szánkon, hogy „akkor most játszunk egyet”, hirtelen az összes gyermek buzgón és boldogan a magasba lendíti a karját, jelezvén, hogy őt válasszuk játékosnak. Az előző tanévben voltam angol órán hospitálni és egy hihetetlenül unalmas órán vettem részt. 60 angol szót diktált le a gyermekeknek a tanár, azok ragozott alakjait és a magyar jelentésüket, mondván, hogy ezt a következő órára tudni kell. Végig azt figyeltem, hogy melyik tanuló mivel foglalja el magát. Volt, aki a következő órára tanulta a verset, volt olyan, aki rajzolt és volt, aki csak nézett ki a fejből, de olyan is akadt, aki kétségbe esve jegyzetelt. Az óra végén megkérdeztem a tanártól, hogy játszani nem szoktak? Rám nézett és azt mondta „Vagy játszunk, vagy tanulunk”. Kikerekedtek a szemeim és próbáltam a szünetbe elmagyarázni neki a játék fontosságát. Azonban ő teljesen komolyan gondolta azt a véleményét, hogy vagy játszunk, vagy tanulunk, mert a következő órát játékkal indította és azzal is fejezte be. Az elején örültem is neki, hogy végre, egy kis motiváció, azonban ő nem hagyta abba és az egész órán játszottak. A végén csak ennyit mondott „Na ezért nem szeretek játszani”. Azt gondolom, hogy a játék hosszúságát mi magunk szabályozhatjuk annak megfelelően, mit szeretnénk fejleszteni vele, vagy a tanultak mely szakaszát erősítjük vele. Mert egy összefoglaló óra keretén belül, miért ne játszhatnánk végig az egész órát? Ha pedig csak a motiváció a cél, akkor természetesen nem játszhatjuk az egész órán, még akkor sem, ha a gyermekek azt szeretnék. Úgy tapasztaltam, hogy vannak bizonyos tanárok és tanítók, akik a játék és tanulás fogalmait – csak úgy, mint Juhász Valéria és Radics Márta Játékok az iskolában című könyvében- valóban külön fogalomként értelmezik. A játék a szórakozást és lazítást, míg a tanulunk kifejezés a komoly munkát jelenti. Pedig a játék és tanulás fogalma már az ókori Rómában is összefonódott, hiszen a tanár *ludi magister*, vagyis a játékok mestere volt (Buttori-Loh-2009). A játék fontossága már az ókori görög filozófusok neveléssel kapcsolatos meglátásaiban is szerepel. Például Platon azt gondolta „Többet megtudsz másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt.” Arisztotelész pedig azért tartotta fontosnak a játékot, mert az megelőzi a lustaságot. Míg Quintilianus úgy véli, hogy a játék jó irányba alakíthatja a gyermeket hat éves korig. Hat éves kor után pedig a játék közben megvalósítható tanulást tartja fontosnak. (Juhász, 2020)

A pedagógiai folyamatokban a tanítónak meghatározó szerepe van, melyhez szükséges a megfelelő szaktudományi háttér, valamint a megfelelő pszichológiai és pedagógiai ismeretek tudása. A pozitív érzelmi odafordulás, a gyermek iránti érdeklődés, a hitelesség és a feltétel nélküliség. Ugyanakkor határozottnak, de toleránsnak és empatikusnak is kell lennie. Megfelelő szakmai tudással kell rendelkezni, széles módszertani tárral, hogy a tanórák változatosak legyenek, felkeltse az érdeklődést, és tudjon személyiséget fejleszteni és szemléletet alakítani. Be kell tudnia osztani az idejét, lehetőséget kell biztosítani, hogy a gyermekek meg tudjanak nyilvánulni, és tudjon differenciálni. (Juhász, 2020)

2.1 A játék sajátosságai és fejlesztő hatásai

A játék fogalmának meghatározása nem könnyű feladat, hiszen az arról kialakított vélemények igen különbözőek, attól függően, hogy milyen oldalról, vagy milyen szempontok alapján vizsgálták azt. Játék elég sok minden lehet. Jelenthet egy cselekvést vagy tevékenységet, a színészek is szerepet játszanak, a fogócska, a bridzs, a sakk is játék, de egy zongoraművész játéka is gyönyörű. Tárgyakat is nevezhetünk játéknak, mint például a baba, az autó, stb. Sőt a játék nem csak az emberre jellemző, még az állatvilágban is egy ösztönös élettevékenység. A játék jelen van egész életünkben, azonban szerepe bizonyos életkorunkban eltérő. Míg a gyermek úgy játszik és fejlődik, ahogyan az életkora és fejlettsége meghatározza, addig a felnőttek olyan játékokat játszanak, melyek műveltségüknek megfelelnek. Ami lehet egy vetélkedő, mint a Legyen ön is milliomos, a lottó, a kártya, az activity, vagy a különféle társas játékok. A játék a gyermek elsődleges tevékenysége három és hat éves kor között. Kisiskolás korban a játékoságnak nagy szerepe van a tanulás támogatásában, mert azzal felkeltjük az érdeklődésüket és egyben hatunk az érzelmeikre is egyaránt. (Dr. Kovács, 1995)

A játéknak sajátosságai, hogy feszültségoldó hatása van, örömforrás, szabadon választott tevékenység és személyiségfejlesztő hatása. *„Egy játék csak addig fontos a gyermek számára, csak addig okoz örömet, amíg a feszültséget a játékkal le nem vezette. Az örömmel végzett játékselekvés során fejlődik a gyermek személyisége, és személyiségének fejlődése a játékselekvés fejlődését eredményezi”*¹

A gyermekeknek szüksége van a játékra, nem csak azért, hogy lazítsanak, hanem azért mert annak nagyon jó a tanulástámogató képessége. Figyeljük csak meg a mai fiatalokat. Nekem két

¹ Maszler Irén: Játépedagógia, Pécs, Comenius Bt., 1996. p. 23., 28.o.

lányom van, az egyik 11, a másik 15 éves. A kisebbik német nemzetiségi iskolába jár. Csak németet tanul, viszont rengeteget játszik számítógépen olyan játékokkal, amelynek angol a nyelvezte. Mára hihetetlenül jól beszél angolul, pedig nem tanulta, csak amit a játék nyújtott neki. És nem csak az én lányaim vannak így. Küldtem már el középfokú nyelvvizsgára olyan nyolcadikos gyermeket/gyermeket, akik csak egy bizonyos játék segítségével tanultak meg angolul. Vagyis, ha a játéknak ennyire nagy fejlesztő hatása van, akkor miért ne használjuk azokat többször a tanórák keretein belül? Hiszen azt minden gyermek önként, örömmel végzi s úgy tanul, hogy semmilyen kényszerérzete nincs közben. A játék természetes közege a gyermekeknek, melynek nemcsak a nyelvi képességek fejlesztésében van fontos szerepe, hanem szociális, érzelmi, fizikai és a mentális képességek elmélyítésében is. A játék folyamán veszíthet vagy győzhet, ezáltal megtanulja átélni az örömet, vagy elviselni a kudarcot, és együtt érez a játszótársaival. Versenyhelyzetet, együttműködést és a másokkal való kapcsolatteremtést teremt. A testi fejlődésben is fontos szerepe van, hiszen a szem és kéz koordinációt, a mozgást, a térbeli tájékozódást és a fantáziát is fejleszti. Amíg az óvodásoknál a játék az elsődleges tevékenység, az iskoláskorban az már leginkább szabadidőben végzett gyakorlat. Azonban a tanórák sokkal érdekesebbé és hatékonyabbá tehetők a játékok beiktatásával. A pedagógus személyisége nagyon meghatározó, mert az hatással lesz a gyermekek viselkedésére. Nagyon fontos, az empátia és az, hogy hiteles legyen, hisz nem csak a játék sajátosságait kell figyelembe vennie, hanem szeretnie kell játszani. Mert csak az tudja átadni önmagát a játék örömének, aki valóban szereti és így a saját tevékenységén keresztül mintát ad a gyermekeknek és fejleszti őket. A gyerekek utánozzák a nevelő személyiségét, ezért fontos, hogy minél kreatívabb, színesebb, vagy ötletesebb legyen a játékhelyzetekben, ezzel kialakítva a megfelelő légkört és élményt a tanulóknak. (Barbarics, 2019)

Különböző játéklehetőséget kínál az iskola udvara is, az ott található játékok, mint a hinta, csúzda, libikóka és a mászóka. De még az udvaron lévő füves terület, a fák vagy a bokrok is különböző játéklehetőségeket nyújtanak a gyermekeknek. (Dr. Kovács, 1995)

Az élményszerű tanulás, azaz a nyelvi játékok hatékonyabbá teszik az idegen nyelv elsajátítását. Egy jó nyelvi játék nem csak élvezetes, hanem célorientált, csoportformáló, stresszoldó, hatékony, izgalmas hasznos, megmozgató, változatos és nem utolsósorban motiváló. Így az óra menetének az összeállításánál a didaktikai célokat tudatosan kell megtervezni. Milyen készségeket vagy ismereteket szeretnék fejleszteni vele. Fontos, hogy a játék nehézségi foka összhangban legyen a tanulók tudásával. Milyen didaktikai célokat van a játékkal. Óra eleji ráhangolás, vagy bemelegítés, ismétlés, vagy gyakoroltatás, új anyag

elsajátítása, motiválás, csapatépítés, vagy óra végi levezetés. Jómagam az óra végi játékokat szeretem a legjobban, mert a gyerekek alig akarják abbahagyni azokat és türelmetlenül várják a következő órát, hogy újra folytathassák azt. (Juhász, 2020)

A játék fajtái:

- gyakorló játék: hang, beszéd gyakorlása
- mozgást gyakorló játékok
- eszközökkel való játékok
- szerepjátékok
- bábjátékok
- színjátás
- szabályjátékok: - testnevelési játékok, sportjátékok, társasjátékok
- számítógépes játékok (Dr. Kovács, 1995)

2.2 Játék elmélete és pedagógiája

A játékok gyakran beépülnek a tanulás folyamatába. Ilyen játékok a szabályjátékok és a didaktikus játékok. Azokat a játékokat, melyeket beépítünk a tanítás-tanulás folyamatába, didaktikai játékoknak nevezzük. Játshatjuk motivációként, ismétlésre, gyakoroltatásra, vagy az új anyag elsajátítására. Hatásuk csak akkor érvényesül, ha az órákon rendszeres a játék. A játékos módszerek sokszínű, kreatív alkalmazási lehetőségei, a játékkalkotás módjai az adaptáció. Játék közben adaptálódunk, hiszen viselkedésünkkel alkalmazkodunk a szociális környezethez. Formál bennünket a játék, mert fel kell dolgozzuk a sikert, vagy a kudarcot egyaránt. Tanulunk a hibáinkból és újult erővel ugrunk neki az újabb játéknak. A játék közben zajló tanulás nem szándékos, ugyanakkor a játék során alakulnak ki azok az ismeretek, készségek, képességek, melyek a tanuláshoz szükségesek. Hiszen, a gyermek közben magtanul figyelni, a játékhoz méltán viselkedni, megismeri a környezetét, problémahelyzeteket old meg és alkalmazkodik. (Falus, 1998, Dr. Kovács, 1995)

A játéknak nagy szerepe van az értelmi, a szociális, érzelmi, kommunikációs képességek fejlődésében. Fenntartja az érdeklődést, segíti a problémakezelést, fejleszti a döntési

képességet, empátiát. Viszont eltérő korú és fejlettségű gyermekek játékaik különbözőek. 1-2. osztályban az eddigi fő tevékenységet felváltja az iskolai tanulás, ezért fontos az átmenet. Mindig legyen elegendő idő a játékra, melynek legnagyobb része mozgásos feladat, vagy szerepjáték legyen. Tartalmuk szabályaik egyszerűek legyenek. Fantáziájuk, utánozó készségük, önállóságuk érvényesüljön. Míg a 3-4. osztályban fokozottabban érdeklődnek a gyermekek a szerepjátékok iránt, érdekessé válnak a hunyó és vadászjátékok, a versengések és nehezebb szabályok. (Juhász, 2020)

Szerencsére az interneten bőven találni különféle angol nyelvi játékokat, mondókákat és dalokat, melyeket beépíthetünk az óráinkba. Azonban a saját készítésű játékok azért jobbak, mert azokat a saját tanulóink szintjéhez, képességeihez mérten alakíthatjuk.

A nevelésben a játék mindig is fontos szerepet töltött be. Még a legősibb időkben is játszottak a gyermekek, melyet a legrégebb játékeszközök bizonyítanak (kicsinyített szerszámok, háztartási tárgyak, vagy munkaeszközök), akár a kőkori vagy a bronzkori időszakból. A görög filozófusok is fontosnak tartották a játékokat. Platón azért, mert a játékot az életre való felkészítés eszközének tekintette. Míg Arisztotelész szerint általa megelőzhetjük a rendetlenséget és a tunyaságot. Görögországban a sportjátékokat kedvelték, mert azzal nem csak a testi fejlettségüket, hanem ügyességüket is fejlesztették. Növelték önbizalmukat, fegyelmüket, bátrabbakká és kitartóbbakká váltak. Seneca felismerte a játékban a természetes örömforrást, míg Quintilianus már a tanítás eszközeként használta (didaktikai játékok). (Dr. Kovács, 1995)

Számtalan elmélet született meg a játék értelmezésével kapcsolatban, mely közül szeretnék kiemelni néhányat.

Az üdülési elmélet lényege Moritz Lazarus szerint, hogy a játék üdítő tevékenység, mely kiválóan alkalmas egy fárasztó munkanap utáni felfrissülésre. Elméletének nincs követője, hiszen felüldülni nem csak játékkal lehet, hanem munka által is. Például, ha valaki nem fizikai munkát végez, annak a kertészkedés felüldülést jelenthet. (Dr. Kovács, 1995)

Karl Groos begyakorlási elmélete nem a játék célját, hanem annak értelmét kutatja. Szerinte a játék nem csak felüldít, hanem levezeti az erőfölösleget. Hatással van a gyermek hajlamainak fejlődésére, hiszen a belső ösztönzés nyomán jön létre a játék. (Dr. Kovács, 1995)

Sigmund Freud szerint a játék egy olyan pótcselekvés, mellyel vágyainkat teljesítjük ki. Freud úgy véli, hogy azok a játékok, melyek kellemetlen érzéseket váltanak ki a gyermekből,

az ismétlések hatására veszítenek erejükből és ennek hatására a gyermeket örömmel tölti el. Vagyis az ismétlés és ez által a játék maga az örömszerzés forrása. (Dr. Kovács, 1995)

Jean Piaget játékelméletében a gyermek magatartásában megállapít két formát. Az akkomodációt és az asszimilációt, vagyis a gyermeknek a tárgyakhoz való alkalmazkodását, valamint a tárgyak cselekvésbe való bevonását. Piaget a játék szerepére és a gondolkodás fejlődésére mutat rá. (Dr. Kovács, 1995)

Henri Wallon a játék szabályainak tulajdonít jelentőséget. (Dr. Kovács, 1995)

3. Nyelvtanítás

3.1 Nyelvtanítás története

Ha felteszem magamnak azt a kérdést, hogy hogyan lehet egyszerűen és gyorsan idegen nyelvet tanulni, mindig saját anyanyelvem tanulása jut eszembe. Amikor megszületik egy gyermek, nem tud beszélni. Ugyan ez a helyzet egy átlagos emberrel, aki nem beszél idegen nyelvet, de szeretné azt megtanulni. Az újszülött gyermek, mielőtt elkezdi beszélni, csak figyel és hallgat. Egy idő elteltével, megpróbálkozik a beszéddel, kisebb nagyobb hibákkal. Amikor már eleget beszél, elkezdi olvasni, majd később írni. Ezért ha egy ember elkezdi második nyelvet tanulni, nem várhatjuk el, hogy azonnal meg is tanulja, vagy alkalmazni tudja azt. Fontos betartani a készségek (hallás, beszéd, olvasás, írás) sorrendjét a tanítás folyamatában. Hiszen ahhoz, hogy meg tudjunk szólalni, rengeteget kell hallgatni, ahhoz, hogy olvasni tudjunk, sokat kell beszélni, és ahhoz, hogy írni is tudjunk, sokat kell olvasni.

A nyelvtanítás módszerei időről időre változnak. A római birodalom hódítása során a görög nyelvet kellett elsajátítani az embereknek, mely főként a szóbeliségre helyezte a hangsúlyt. Csak a gazdagabb rétegek engedhették meg maguknak a nyelv tanulását, hiszen görögországi tanulmányúton vettek részt, majd iskolába járva folytatták tanulmányaikat. Azonban ezt a fajta elsajátítást nem nevezhetjük módszernek. Akadtak olyan eljárások, műveletek, melyekből kialakultak ismert módszerek. Például az olvasás tanítása mindig megelőzte az írástanítását. A hangos olvasást a szép kiejtés elsajátításához alkalmazták. A kiejtés együtt fejlődött a helyesírással (fonetika). Az írás elsajátításához a legegyszerűbb technika a másolás volt. Az első igazi módszer azonban a XVII. század végén és a XIX. század elején bontakozott ki, melyet nyelvtani-fordító módszernek neveztek. Míg az ókorban és a reneszánsz világában a szóbeliségre volt a hangsúly, addig a XVIII. századot már az íráscentrikus nyelvtanítás

jellemezte. Ez a módszer az irodalom megismerését tűzte ki célul, mely példa mondatokat alkalmaz, szabályok és táblázatok bemagolásával. A direkt módszer célja a célnyelv kommunikációjának kialakítása volt, melynek fő eleme a beszéd volt. Kizárták az anyanyelvet, képek, tárgyak, pantomim segítségével sajátították el a nyelvet. A beszéd és a szókincs fontosabb volt, mint a nyelvtan. Az olvastató módszer esetében már nem tiltották meg az anyanyelv használatát, fő célja a szókincsfejlesztése volt. Az intenzív módszer érdekessége abban rejlik, hogy minimális szintet kellett a diákoknak elérniük, de azt maximális szinten. A nyelvtan vagy a szókincs elsajátításának minimális szerepe volt, annál fontosabb volt a kiejtés, a folyamatos, határozott mondatszintű beszédnek. Az utánzás, ismétlés, fordítás, rotáció, folyamatos ismétlés, dialógus gyakorlás rendszeresen követték egymást. Az audio-lingvális módszer tudatosan választotta szét a négy alapkészséget, mely közül a hallás és a beszéd volt az alapvető. A nyelvtant induktív módszerrel mutatja be, magyarázattal együtt és fontosnak tartotta a mondatközpontú megközelítést. Az audio-vizuális módszer célja a hang és a kép összekapcsolása volt, mely során az alábbi lépéseket alkalmazták: bemutatás, magyarázat, ismétlés, elmélyítés. A kognitív módszer jobban hangsúlyozta a tanulást, mint az elsajátítást. Főként a nyelvtan-fordító és az audiolingvális módszer eszköztárából válogatott. A tanácskozó módszert C. A. Curran fejlesztette ki az Egyesült Államokban, melynek lényege, hogy a tanulók biztonságban érezzék magukat és csökkentsék a gátlásaikat. A tanulók létszáma 6-12 fő között lehetett, szorosan egymás mellett ülve egy kört alkottak arcukkal befelé. A tanár a körön kívül helyezkedett el, akit vagy forrásnak vagy tanácsadónak hívtak. A tanácsadó akkor működött jól, ha egy idő után el is felejtették, hogy létezik. Egy tanuló az anyanyelvén, röviden elmondja, mit szeretne közölni társával, majd a tanácsadó kedvesen, de érthetően megsúgja neki az adott nyelven a megoldást. Ha a tanuló hibásan ismételi vissza, a tanácsadó újra megsúghatja neki. Ezt öt fázison keresztül addig folytatják, amíg már mindenki a célnyelven kommunikál. A cselekedtető módszer alakítója J. J. Asher volt, aki összefüggést vélte felfedezni az izmok és a memória működésében. Így a nyelveket 30 perces intervallumban tanították úgy, hogy kezdetben egyszavas parancsokat kellett végrehajtaniuk a tanulóknak, amik később már három vagy négy szavas parancsokká alakultak át. Asher úgy vélte, hogy ez a módszer kifejezetten a nyelvtanulás kezdeti időszakában a legmegfelelőbb. A szuggesztópédia módszert Georgij Lozanov fejlesztette ki, aki úgy gondolta, hogy ha leküzdjük a pszichológiai gátlásokat, sokkal gyorsabban megy a nyelvtanulási folyamat. A néma módszert C. Gattegno fejlesztette ki, aki úgy vélte, hogy a tanulás nem utánzás vagy drillek formájában történik, hanem tanuláskor az agy felhasznál mindent, amit előzetesen használt, legfőképpen az anyanyelvet. Ehhez a módszerhez használták az úgynevezett Cuisenaire-féle rudacskákat, melyekre építették az

órákat. Például egy első órán a tanár megfogott egy rudat, majd olyan kifejezéseket mondott, hogy egy kék rúd, egy sárga rúd, stb. A végén már úgy fejezték be az órát, hogy fogd meg a piros rudat, stb. Maga a módszer neve azért lett néma, mert a tanár csak egyetlen egyszer mondta ki a szót, amit a tanulónak vissza kell mondania. Ha nem sikerült a következő tanuló próbálhatta meg. A hibás ismétlést a tanár fejének csóvásával jelezte, majd a végén rámutatott arra a tanulóra, akinek a legjobb volt a kiejtése. A kommunikatív módszer esetében olyan készségeket kell kialakítaniuk, mely segítségével a tanuló jól használja a nyelvet. A kommunikatív kompetencia magában foglalja a nyelvi kompetenciát, performanciát és az interakciós készséget. (Bárdos, 1993)

Mindegyik módszernek megvannak a pozitív és negatív oldalai, de úgy gondolom, hogy a kommunikatív nyelvoktatás a leghatékonyabb közülük.

3.2 A kommunikatív nyelvtanítás

A Londoni főiskolán a Carl Rogers féle emberközpontú megközelítést követve, kommunikatív nyelvoktatásban részesültem. Ahhoz, hogy bekerülhessek az iskolába egy háromhetes super8 nevezetű felvételin kellett részt vennem, ami igen nehéz volt, valamint középfokú szintű angol nyelvtudással kellett rendelkezniem. A főiskolán a tanár inkább segítőként, mint oktatóként volt jelen. Nekünk tanulóknak állandóan csak beszélnünk kellett 3-4 fős csoportokban, vagy párban. Asztal nem volt a tanteremben, csak székek, mondván akkor nem tudunk megbújni mögötte. Amikor bementünk az egyes órákra csak egy széket kellett választani magunknak, melyen már rajta volt az órára szánt tananyag. Mindennap különböző tantárgyak szerint tanultunk, egyik nap földrajz, másik nap biológia, harmadik nap történelem, negyedik nap irodalom, az ötödik napon pedig pszichológia, szociológia és filozófia volt. A köztes órákban az angol kultúra és nyelvtan kapta a főszerepet. Minden csoportnak más tananyagot kellett feldolgoznia. Hangosan fel kellett olvasnunk, megbeszélnünk, saját élményt hozzá adnunk, majd amikor feldolgoztuk az anyagot elkészítettünk egymástól és új párt kerestünk magunknak. A feladat az volt, hogy saját szavainkkal el kellett mondanunk az új párunak miről olvastunk, úgy, hogy ő meg is értse azt, valamint beszélnünk kellett róla. Ez addig folytatódott, amíg minden anyaggal nem találkoztunk. Ezután alkottunk egy nagy kört, ahol közösen megbeszéltük, mit is tanultunk azon az órán. Rengeteg prezentációt kellett készítenünk, amit elő is kellett adnunk. Gyakorlatként kaptunk kezdő tanulókat, akikkel ugyanolyan technikával, csoportokban, vagy párokban vicceket, olvasmányokat kellett

feldolgozunk. A játék és szituáció is szerepet kapott a mindennapjainkban, rettenetesen élveztem a főiskola minden egyes napját. Az órák légköre vidám, mozgalmas, fegyelmezett és érdekes volt. Kíváncsian vártam mit tanulunk a következő napokban, kikkel fogunk találkozni. Rengeteget fejlődött az angol nyelvtudásunk, igen rövid idő alatt.

Carl Rogers a humanisztikus pszichológia egyik jelentős képviselője. Megközelítése az egyén szubjektív élményeire összpontosít, arra, ahogyan az emberek látják a világot. A figyelem középpontjában az áll, hogy az egyén hogyan érzékeli és értelmezi élete történéseit. A kliensközpontú terápiája arra épít, hogy minden ember megfelelő motivációval és képességgel bír a változásra és maga az egyén a legalkalmasabb arra, hogy eldöntse a változás mely irányba a legmegfelelőbb számára. (Rogers, 1996)

Rogers szerint nem a tanulásra-tanításra, hanem a tanulás facilitálására kell a hangsúlyt fektetni. A hitelesség nagyon fontos számára, hiszen a gyermekek csak akkor fejezik ki gondolataikat és érzelmeiket, mellyel teljes mértékben részt tudnak venni a tanulási folyamatban. Fontos a gyermek elfogadása. Minden és mindenki lehet a tanulás forrása. „Egy személy nem tud közvetlenül tanítani egy másik személyt; egy személy csak egy másik személy tanulását segíti elő”.² (Rogers, 1951)

Vagyis Rogers humanisztikus megközelítése szerint az alábbi szempontok a legfontosabbak:

A facilitátor tanár megosztja a tanulási folyamat felelősségét és gondoskodik a tanulási forrásokról.

A tanuló egyedül vagy a többiekkel együttműködve kidolgozza saját tanulási programját.

A tanulás légköre megértő, életszerű és könnyed legyen.

A tanulói önfegyelm, melyet a tanuló saját kötelezettségeként felismer, elfogad.

Rogers humánközpontú megközelítése kiválóan alkalmazkodik a kommunikatív nyelvtanítás folyamatában. A kommunikatív nyelvtanulásban a fő hangsúly a tanulók kommunikációs kompetenciáján van, melynek fő célja a nyelv helyessége és elfogadhatósága adott szituációkban. A kommunikatív nyelvtanítás figyelembe veszi a tanulók objektív szükségleteit, valamint a személyes tapasztalatait, melyben a Rogers féle megközelítés segíti a tanulókat a teljes kibontakozásban. (Orbán, 2007)

² Carl Rogers: A tanulás szabadsága a 80-as években, Szeged, JGYTF kiadvány, fordította Angster Mária, 1986.

Ha az iskolai tantervekben biztosítani tudjuk a szorongásmentes légkört, a másik emberre való odafigyelést, bizalmat, ismeretszerzést, ha van empátia, pozitív odafordulás a társak felé, hitelesség, nyílt kommunikáció, akkor ez a nyelvtanítási módszer megfelelő lenne a tanulók számára. Mivel azonban a mai oktatási rendszer keretein belül ezeket a feltételeket nem lehet biztosítani, egy-egy játékkal azonban sikeresebbé tehetjük a tanórákat.

Az iskolai nyelvoktatás célját nem csak a NAT hanem a kerettanterv is meghatározza, mely szerint a tanulóknak használható szintű nyelvtudást kell biztosítani. A kerettanterv differenciáltan írja le a tanulási célokat, figyelembe veszi a tanulók tanulási sajátosságait életkortól függően, ugyanakkor rögzíti a nyelvtanulás tempóját. (Kovács, 2019)

Magyarországon nem csak sok szülő, de a munkatársaim többsége is úgy véli, hogy a gyermek először tanuljon meg magyarul és csak azután tanuljon idegen nyelvet. Szerintem viszont minél fiatalabb korban kezdjük el azt elsajátítani, annál hatékonyabb lesz. Singleton, nemzetközileg elismert kutató már jó ideje kutatja a kisgyermekkorú nyelvi nevelés hatékonyságát. Azt állapította meg, hogy „Azok a gyermekek, akik gyermekkorukban kezdték el az idegen nyelv tanulását, hosszabb távon magasabb szintet érnek el ebben, mint akik később kezdték el.”³ Ezzel én teljes mértékben egyetértek. A nagyobbik lányommal születésétől fogva csak angol nyelven kommunikáltam három-négy éves koráig. Később azért nem, mert nem akarta és az angliai tanárom azt mondta, ne erőltessem, később majd akarni fogja. Ez így is volt. Ma 15 éves, de szinte csak angolul kommunikál, olvas és ír. A 18. század végétől a Rousseau féle romantikus felfogás szétválasztotta az anyanyelvet az idegen nyelvtől. Rousseau el sem tudta képzelni, hogy egy 14-15 év alatti gyermek idegen nyelvet tanuljon, mert azt morális kérdésnek tekintette. Vagyis e felfogás szerint az a gyermek, aki két nyelven tanult morálisan is alacsonyabb rendűnek számított. John Locke már lehetségesnek tartotta, hogy játékos formában tanuljon a gyermek egy második nyelvet, de ez a liberális felfogás a nyelv elsajátítására helyezte a hangsúlyt, nem pedig a nyelvoktatásra. Az igazi áttörést az idegennyelv oktatásában, Kanadában, Quebecben került sor. Azért ott, mert a lakosság legnagyobb része francia volt, ezért az angol nyelvű szülők kezdeményezték, hogy gyermekeik együtt járjanak óvodába a francia gyermekekkel, hogy megtanulhassák a francia nyelvet. Ebből a kezdeményezésből született meg a kétnyelvű oktatás. (Singleton, 1989, Kovács, 2019)

A nyelvtudásnak nagyon fontos szerepe van életünkben, ami nem csak a munkavállalás területén, hanem az informatika világában is egyre inkább nélkülözhetetlen. Azonban, az

³ Singleton, D. (2001): Age and second language acquisition. Annual Review of Applied Linguistics, 21. 77–89.

idegennyelv oktatásának más célja van a fiatal gyermekkorban, mint a későbbi korosztályokban. A korai gyermekkorban a nyelvtanulás iránti fogékonyság kialakítása a fő szempont. Ugyanis, könnyebben érnek így el eredményt a későbbiekben, hiszen az megalapozza szókincsüket. Játszva sajátítják el a nyelvi szabályrendszert úgy, hogy nem is tudnak róla, az angol környezetet megteremtve mutogatás, gesztusok, játékos szituációk, dalok, mondókák, hétköznapi kérdezz- felelek kommunikáció formájában. A dalok és mondókák segítségével a helyes kiejtés gyakorolják. Nem az a lényeg, hogy jól használják a nyelvet, hanem, hogy használják. Motiváló hatása van bizonyos készsége tárgyak tartalmának közvetítésének, hiszen kicsi a félreértés valószínűsége. A sok ismétlés és gyakorlás segíti a helyes kiejtést, a helyesebb nyelvtant és bővíti a szókincset. A játékoság közben szórakoznak, gátlásmentesen fejlődnek. Kulcsfontosságú a szemléletesség, a tevékenykedtetés és a mozgás. (Kovács, 2019)

4. Társasjáték

4.1 A társasjáték fogalma

„Társasjátéknak nevezük azokat a játékselekvéseket, amelyekkel két vagy több gyermek illetve felnőtt együttesen, közösen játszik, és a játékosok kombinációs készségét fejleszti.”⁴

A társasjáték szabályai rögzítettek, fejleszti az értelmi képességet (megfigyelő képességet fejlesztő játékok, figyelemfejlesztő játékok, beszédfejlesztő játékok, hallásfejlesztő játékok, gondolkodást fejlesztő játékok). Amikor játékot viszünk a tanterembe, fontos, hogy hagyni kell őket játszani, ne állítsuk meg őket közben mondván, most tanítani szeretnénk valamit. Nem szabhatjuk meg nekik, hogy igenis élvezze a játékot, vagy most mindenképpen játszania kell, de a belső motiváció kialakításáért és annak megtartásáért már nekünk kell gondoskodni. Igaz a társasjátékokat nem pedagógia céllal alkotják meg, de attól függetlenül játék közben különböző tudásokat és képességeket mozgat meg, ami által fejlődnek. (Innováció az oktatásban, Polonyi Tünde-Abari Kálmán-Szabó Fruzsina, 2019).

A kifejezetten nyelvi készségek fejlesztésére szánt társasjátékok célja, hogy a didaktikai célt követve gyakoroltassák, fejlesszék a nyelvi készségeket. A saját készítésű játékokban az a jó,

⁴ Maszler Irén, Játékpedagógia, Pécs, Comenius Bt, 1996, 105.o.

hogy egyszerre több készséget is fejleszt és több nyelvi szinten is játszható. (Kovács Tünde, 2020)

4.2 Saját készítésű társasjátékok

Mivel szeretek mindent, ami játék, rengeteg játékot készítek az óráimra. Készüljön az akár az alsó vagy a felső tagozat számára. Azért vagyok híve a saját készítésű játékoknak, mert azok teljes mértékben a tanulók szintjére épülnek. Tudom, hogy rengeteg időt és eszközt igényel, de az eredmény felülmúlhatatlan.

Pretend to be

Egyik este megálmodtam egy társasjátékot, amit most szeretnék bemutatni. A játék neve Pretend to be.... (úgy tenni, mintha lenne)

Mindenképpen olyan játékot akartam tervezni, mely megmozgatja a gyermekeket, mókás, ugyanakkor összefoglalja az eddig tanultakat. Mivel az utóbbi órákon a betűzést, az időjárást gyakoroltuk, próbáltam ezeket a tanult dalokkal és szavakkal kombinálni. Ezért döntöttem úgy, hogy összesen négy feladattípust fogok bele tenni. Az egyiknél betűznek, a másiknál az időjárást kell felismerniük, a harmadik és negyedik esetében a megtanult dalokat és szavakat kell gyakorolniuk. Egyszer a kislányomnak olvastam egy mesekönyvet, melynek a címe a Let's pretend... (tegyünk úgy...) volt. Ebben a gyermekek úgy játszottak, hogy elképzelték bizonyos szerepeket, melyekben kalózt, indiánt, bajba jutott hercegnőt, stb. alakítottak. Ezért úgy gondoltam, hogy a betűzéshez, miért ne alakíthatnának egy szemészeti szerepet, melyben az egyik játékos szemész, míg a másik a rosszul látó páciens lenne. A másik gondolatom az énekes volt. Mivel rendelkeztem otthon mikrofonnal és parókával, miért ne vonhatnám be azokat a játékba. A harmadik témához, az időjáráshoz, arra gondoltam, hogy időjósként szerepeljenek a tvben. Ehhez készítettem kartonból egy televíziót. Az utolsó feladathoz, amiben a szavakat kell felfrissíteniük, egy show műsor részeseivé válhatnak.

Ezekhez a szerepekhez nem csak táblát, de kártyákat is kellett terveznem.

Az énekhez összegyűjtöttem azokat a dalokat, melyeket harmadik osztályos koruk óta tanultunk, gyakoroltunk. Nézegettem a címeket, hogyan is alakíthatnám egy kicsit gondolkodtató feladattá és próbáltam valami közöst felfedezni bennük. Egyszer csak eszembe jutottak a mesefigurák a dalokban, melyeket közös pontnak ítélt meg. Ezért minden dal

főszereplőjét kártyára nyomtattam, melyre, ha ránéznek, ki kell találniuk, hogy arról az adott figuráról milyen dal jut az eszükbe, vagy milyen dalt tanultunk. Majd azt kitalálva, egyiküknek parókat kell húznia, mikrofont kell ragadnia és együtt el kell énekelnünk a dalt.

A szemészethez, ahol a betűzést kell gyakorolniuk, szereztem fehér köpenyt és készítettem a kislányom tenyerével egy kézlenyomatot. Egy régi játékból maradt nekem egy üveg nélküli szemüvegem, amit erre a célra tökéletesen fel lehet használni. Ha már szemészet, akkor a betűzés ne legyen annyira egyszerű, a szavak nézzenek úgy ki, mintha tényleg a szemészetten ülnénk és vizsgálnák látásunk épségét. De mivel azoknak nagyobb kártyákon kell lenniük, így ehhez is kellett kisebb méretű kártyákat készítenem, melyet csak a szemész nézhetett meg, majd annak a szónak a nagyobb megfelelőjét én adtam oda neki.

Az időjárás jelentéshez első körben elkészítettem a televíziót, hiszen a gyermekeknek az a legfontosabb kellék. Ezután készítettem olyan kártyákat, melyeken az időjárással kapcsolatos képek voltak találhatóak. Egy kártyát kihúzva, a tv-ben, köszönniük kell, be kell mutatkozniuk, el kell mondani, hogy ez az időjárás jelentés és a mai napon az idő

A quiz feladathoz a kártyákra egyszerűen csak felírtam olyan kérdéseket angolul, hogy How do you say roller in English?, azaz, Hogyan mondjuk angolul a roller szót? Minden szó nehézségi fokát egy-egy számmal jelöltem, melynek a lépegetésnél lesz fontos szerepe. Hiszen, ha játék, akkor kombináljuk az izgalmakat. A párban játszó gyerekek egyike húz egy kártyát és felolvassa a kérdést, a másik gyermek, pedig válaszol rá.

Mivel a szerepek eljátszásához minimum két ember szükséges, ezért úgy döntöttem, hogy a tanulónak két-három fős csoportokat alkotva kell játszaniuk. A játékhoz készítettem egy használati útmutatót, vagy szabályt is. A játéktáblán több helyen csillagot helyeztem el. Erre azért volt szükségem, mert szinte minden játékban szokott lenni, valamilyen fajta könnyítés, így én azt gondoltam, hogy a csillag a Jolly Jokert fogja megszemélyesíteni, és az a csapat, aki arra lép, szabadon eldöntheti, hogy melyik játék típust válassza.

A játékhoz szükséges kellékek a következők: mikrofon, paróka, szemüveg (üveg nélküli), papír tenyér, fehér köpeny, tv kartonpapírból, dobókocka, kártyák, bábuk, tábla. *lásd. 2. számú melléklet.*

Ezt a játékot kifejezetten a negyedik osztályomnak készítettem.

Játékszabály: A játék lényege, hogy bizonyos szerepekbe kell bújniuk. Összesen négy szerep található: énekes, szemész, vetélkedő, időjárás jelentés, amit el kell játszaniuk. Dobni kell a

dobókockával. Ha teljesíti a feladatot, maradhat a helyén, ha nem vissza kell lépnie hármat. Az nyer, aki hamarabb ér a célba.

Két-három fős csoportokban játszhatják. Ha egy csoport rálép az énekes mezőre, akkor annak megfelelő kártyát kell húzniuk. Amin egy kép látható. Pl.: egy busz. Milyen dal jut róla az eszükben? The wheels on the bus. Ki kell állniuk, egy valakinek parókát kell húznia és mikrofont ragadnia. Természetesen mindenki segíthet nekik énekelni.

Ha a szemész mezőre lépnek, a csoport egyik tagja átváltozik szemésszé. Fehér köpenyt húz. Egy másik tag lesz a páciens, akire a szemüveg kerül, és egyik szemét letakarja a papír kézzel. A szemész húz egy kártyát, amin egy szó található, nem mondhatja ki. Az adott szónak megfelelő nagyított kártyát felmutatva kell a páciensnek azt a betűt kimondania, amelyikre a szemész rámutat az ujjával.

Ha a quizre lépnek, válaszolniuk kell kérdésekre (egy tag húzza a kártyát, a másik válaszolhat), pl.: Hogy mondjuk angolul a nagyítót? (2) Mellette találnak egy számot (ez esetben a 2-t), ha jó szót mondott, annyit léphet előre, ha rosszat, annyit vissza.

Az időjárás jelentés mezőn egy játékos húz egy kártyát és át kell változnia időjósá. A TV mögé elhelyezkedik és mi (a többi játékos) megnézzük az időjárás jelentést.

A csillag Jolly Joker. Szabadon húzhat kártyát onnan ahonnan akar.

A társasjátékot 2023.04.17-én próbáltuk ki az első órában (*lásd. 2. számú melléklet*). A kellékeket látva már teljesen fel voltak dobódva a gyermekek. A játékot összességében nagyon élvezték. Volt, aki a quiz kérdéseket, volt, aki az éneklést kedvelte a legjobban, de az összes feladatot jónak találták. Volt egy tanulóm, aki valami oknál fogva nem akart a játék részese lenni, dobni dobott, de nem vett részt másban. Ettől függetlenül énekelt a többiekkel és így is jól érezte magát.

Azt hiszem, hogy a kellékek nagymértékben hozzá járultak a játék sikerességéhez. Valamint az, hogy valakinek a bőrébe bújva alakíthatnak különböző szerepeket.

A játéknak azonban volt némi hátránya is. A tanulók annyira élvezték a feladatokat, hogy hangosak voltak. Valamint a táblán a kártyák túl közel voltak egymáshoz, ami miatt néha összedőltek.

Ez a játék nagymértékben hozzájárul a beszéd, olvasás és hallás készségeiket fejlesztéséhez, valamint úgy ismételjük és gyakoroljuk át a feladatokat, hogy az ne tanulásnak tűnjön. Memória, figyelem, szociális kompetencia, kognitív, motorikus és társas képességek

A játék kipróbálása alatt képeket készítettem a gyermekekről, melyhez szülői engedélyre volt szükségem és ezek az engedélyek a mellékletek nyilatkozatai között megtalálható.

Több játékot is készítettem, amiből csak kettőt szeretnék részletesebben bemutatni. Az egyik a mindent vagy semmit, a másik pedig a mese quiz.

Mindent vagy semmit

Szerettem volna olyan játékot is kitalálni, amit kifejezetten összefoglaláskor lehet játszani. Ehhez a régi magyar Tv műsort gondoltam átdolgozni kicsit. Ahogy jobban utána jártam ennek a játéknak, kiderült, hogy ez hivatalosan Amerikából származik és a játék neve Jeopardy! A játékban témakörök vannak és azokon belül a kérdések vagy feladványok nehezdednek benne. Minden feladvány egy bizonyos pontot ér, minél nagyobb a pont értéke, annál nehezebb a feladvány is. A feladat egyszerű, ha helyesen válaszol, megkapja az adott pontot, ha hibázik, annyit el is veszít. Az nyer, aki a legtöbb pontot éri el.

Ezt dolgoztam át a gyermekeim számára. Szintén a negyedikesekre szabva. A témakörök bármik lehetnek a tanult anyagokból.

Nekünk az alábbi témák szerepeltek:

- számok
- betűzés
- ruhaneműk
- hónapok, napok
- színek
- objects

A feladatokhoz minden kategóriához, és a hozzájuk tartozó pontokhoz készítettem kártyákat. Mivel csak húszig tanultunk számolni, és amúgy is külön témakörként szerepelnek a számok, így a pontokat színekben (fehér, sárga, rózsaszín, piros, kék és fekete) határoztam meg. Minél sötétebb a pont, annál nagyobb értéke van. Így a fehér 1, sárga 2, rózsaszín 3, piros 4, zöld 5, fekete 6 pontot ér.

A feladatokhoz külön ppt is készült, amin képeket, vagy a feladványokat láthattak a gyerekek. A táblára mágnessel helyeztem fel a fő kategóriákat és alá az alkategóriákat. A gyerekeknek egyedül kellett játszaniuk, mert az kapta az órai munkáért az ötöst, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

A tanulók nagyon élvezték ezt a játékot, nagyon szeretnek egymással versenyezni. Tökéletesen kitölti az óra negyvenöt percét.

Mese quiz

Ezt a játékot azért terveztem, mert a gyerekeknek fejleszteni szerettem volna szövegértésüket, ugyanakkor játékos és élvezetes. Ezért egy adott hónapban, meghatározott számú meséket olvastam fel nekik. Ezek között szerepeltek az én gyermekkorom meséi, a Piroska és a farkas, Hófehérke és a hét törpe, Hamupipőke, Gulliver, stb. Ehhez a Festival Fairy Tales című mesekönyvet használtam, melyet még Angliában vettem magamnak. A játékot ember nagyságúra terveztem, a tanulók saját maguk voltak a bábuk és óriás szivacs dobókockával kellett dobniuk. Az kezd, aki először dob hatost.

A/3-as kartonból készítettem el a játékmezőt, celluluszal ragasztottam össze őket. A mezőket nyilakkal jelöltem merre kell tovább haladni. A szabály egyszerű, ha tudod a választ a helyeden maradsz, ha nem kettőt vissza kell lépned. Ha nehezebb kérdés szerepelt (pl. nevezd meg a hét törpe nevét), akkor jutalmul léphetett előre egy mezőt.

A játékot a méreténél fogva az aulában kellett játszaniuk. Sokat nevtünk és tanultunk egyszerre.

Többféle játékot terveztem, vagy dolgoztam át az angol órákra, mint például a lufi pukkasztó feleletválaszoló, a Legyen Ön is milliomos, stb. De ezeket most nem szeretném részletezni.

5. Kérdőívek a játékok használatáról angol órán

Kíváncsi voltam, hogy a jelenleg angol nyelvet tanítók körében, mennyire fontos a játék a tanórákon. Milyen típusú játékokat alkalmaznak, az óra mely szakaszán. Szoktak e

társasjátékkal játszani, milyen fajtákkal, és ha nem, miért nem. Ezért a Google online felületen elkészítettem a kérdőívet (lásd. 3. számú melléklet), melyet közvetlen link-kel (https://docs.google.com/forms/d/1R5Kp5Ez7FnCH5HWSHZ_EMPg8hDim37jvt0TMXr-y6Bo/viewanalytics) háromszáz iskolába továbbítottam kitöltésre. A kérdőívet azonban csak harminc tanító töltötte ki, jóval kevesebben, mint amire számítottam. Összesen tíz kérdést kellett megválaszolniuk, melyből az első három a demográfiai adatokra kérdez rá, a 4-6. kérdés a játékok megjelenésére, az óra mely szakaszán és milyen típusú játékokat alkalmaznak. A 7-10. kérdés kifejezetten a társasjátékok használatára vonatkozott, ha nem használnak, miért nem, valamint kipróbálna e különféle társasjátékokat. A választ adók 96,7%-a nő volt. Életkoruk a 20 és 50 közé tehető. 10%-a 30-40 év közötti, 13,3%-a 20-30 év közötti, 36,7%.a 40-50 év közötti és végül a legnagyobb arányban az 50 felettiiek voltak. A pályán eltöltött idő esetében 20%-a 10-20 év közötti, 23,3%-a 30 feletti, 26,7%-a 20-30 év közötti és végül 30%-a 0-10 év közötti intervallumba sorolta magát.

A kérdőívben feleletválasztós és nyílt végű kérdések szerepetek, melynek célja az volt, hogy tényleges képet kapjak az alkalmazott játék típusairól. Fő célom azonban a társasjátékok alkalmazása, vagy nem használata volt.

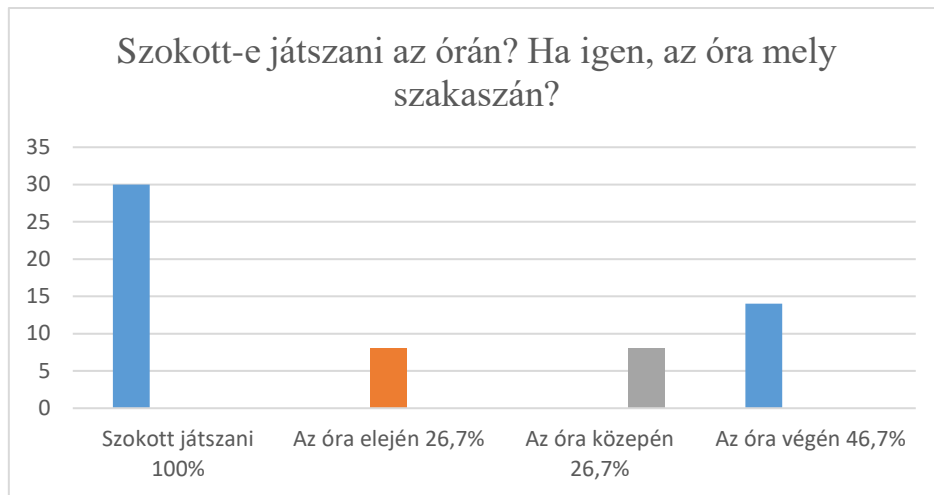
A kutatásokhoz a következő hipotéziseket állítottam fel:

A tanítók nem nagyon, vagy csak kevés esetben alkalmaznak játékokat az angol nyelvi órákon.

Azok a tanítók, akik játszanak, az óra eleji ráhangolódásra használják a játékokat.

A pedagógusok többsége nem használ társasjátékokat az angol órákon, melynek legfőbb oka az idő hiánya.

A kérdőív eredményeit fogom bemutatni a következőkben. Kiderült, hogy a megkérdezett 30 tanító mindegyike játszik a tanórán. Azt is megkérdeztem, hogy amennyiben játszanak, akkor az óra mely szakaszában alkalmazzák. Erre három választási lehetőséget kínáltam nekik, az óra elején, közepén, vagy a végén. A megkérdezettek közül a legtöbben az óra végi játékot jelölték meg, míg az óra elején és közepén lévőkre egyforma arányban voksoltak. A válaszok arányát az (1. ábra) alábbi diagrammon jól látni.



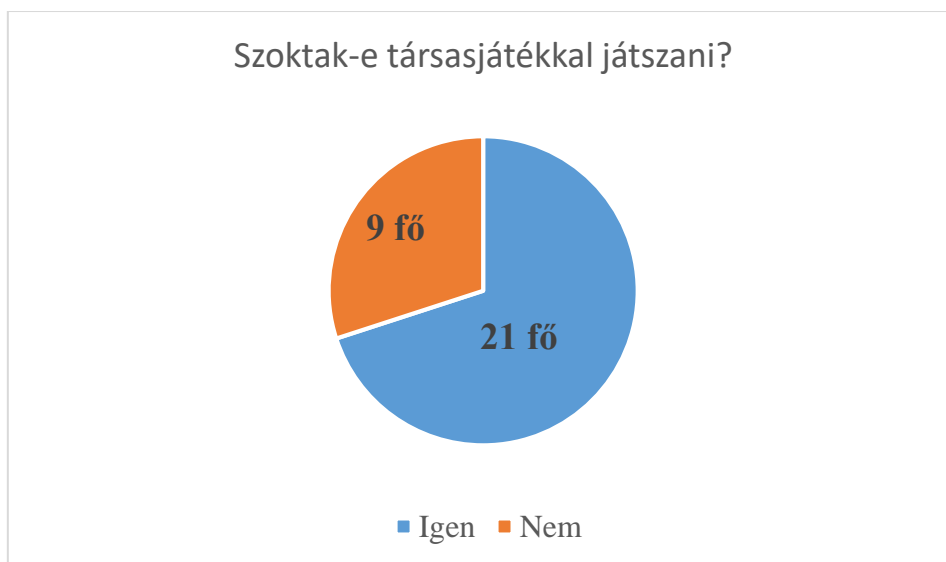
1. ábra: A játékok alkalmazása az óra különböző szakaszain belül

Az egyik lényeges kérdés a játékok fajtáira összpontosult. Ebben az esetben nem adtam meg válaszlehetőségeket, mert pont arra voltam kíváncsi, hogy milyen típusú játékokat részesítenek előnyben. Sajnos a kérdőívet nem úgy sikerült beállítanom, ahogyan azt szerettem volna. Ugyanis ennél a kérdésnél nem derült ki számomra, hogy melyik játék típus a legnépszerűbb. Csak a játékok fajtáit tudtam nyomon követni, amit az alábbi táblázatban helyeztem el (1. számú táblázat).

Alkalmazott játék fajták	
szókereső	activity
memória	énekes
dominó	körjátékok
online nyelvi játékok	versenyek
szógyakorlás	mozgásos játékok
szókígyó	dráma
akasztófa	tic,tac,toe
bingo	simon says
anagramma	saját kezűleg készített játékok
társasjátékok	szólánc

1. számú táblázat: A játék típusok megnevezése

A következőkben a társasjátéké volt a főszerep. Első körben arra voltam kíváncsi, mennyire népszerű a tanórák időtartama alatt ez a játék típus. Számomra érdekes eredmény született, ugyanis nagyobb arányban válaszoltak igennel, mint nemmel. A válaszok százalékos arányát a 2. számú ábra mutatja. A 2. számú táblázatban pedig azok a társasjátékok szerepelnek, melyeket előszeretettel játszanak a gyermekek az angol óra alatt.



2. számú ábra: Társasjátékok használata

Kedvenc társasjátékok	
kártya	head Benz
dominó	scrabble
tankönyvben lévő	who am I
saját készítésű	brain box
tematikus óra keretén belül,	smart cards
nincs kedvenc, többfélét kedvelünk	snakes and ladder
shopping list	ticket the ride
post the most	activity
memória	lépegetős szerencsejáték

2. számú táblázat: Melyik a kedvenc társasjátékuk?

A legfontosabb kérdésnél arra voltam kíváncsi, milyen akadálya van annak, hogy nem játszanak (3. számú táblázat). Itt arra gondoltam, hogy többsége az idő hiányára illetve az eszköz hiányra fog elsősorban hivatkozni. Több fajta választ írtak le, de többségüknek ugyan az a lényege. Az idő hiánya. A táblázat alapján elmondható, hogy a megkérdezett harminc tanító közül 14 fő használja a társasjátékokat az angol órán. Volt olyan, aki azt állította, hogy nincsenek angol nyelvű játékok, ami azért is érdekes, mert az internet tele van velük.

Állítások	Válaszok
Kevés rá az idő	3 fő
Sok időt vesz el a tanórából	1 fő
Más játékok kerültek előtérbe	1 fő
A megszokott játékokat szeretik a gyerekek	1 fő
Talán kevés az idő, vagy elfelejtődött	1 fő
Nincs rá idő, kevés a 45 perc	3 fő
A csoport nagy létszáma nem teszi lehetővé	1 fő
Kevés olyan társasjáték van, ami megfelel szókincsüknek	1 fő
Nincs tananyaghoz kapcsolódó játék	1 fő
Nincs angol nyelvű játék	1 fő
Másra is kell időt szakítani	1 fő
Általában szoktunk, de nagyobbakkal nehezebb	1 fő

3. számú táblázat: Ha nem szoktak játszani, miért nem?

6. Összefoglalás

A mai világban a mobiltelefon, a számítógép, a játékok, a különböző alkalmazások és internetes csatornák uralják a világot. Ha körülnézek az utcán sétálva, alig látni olyan embert, akinek ne lenne mobil a kezében. Még az autóvezetők is erőszertettel használják azokat, holott az szigorúan tilos. A gyermekek számára a mobil és az internet kifejezetten rossz hatással van. Nem csak a testi épségük (látásuk, testtartásuk, stb.) romlik általa, de antiszocializálódnak, függővé válnak, megszokják az azonnali örömszerzés forrását és teljes mértékben elszoknak a könyvek használatától. A szülők a rengeteg munka mellett szintén az internet vagy a telefon által kapcsolódnak ki, már nem mesélnek a gyermekeknek, nem olvasnak könyveket. A

gyermek az ilyen környezetbe nevelkedve elutasítják az iskolai nevelés szinte minden formáját. A hagyományos tanórák számukra egyszerűen unalmassá válnak. Ezért a legnagyobb hangsúlyt a tanulás motiválására kell fektetni az órákon, melyekben fontos szerepet töltenek be az IKT és a különféle szemléltető eszközök. Alapjába véve a gyermekek kíváncsiak, érdeklődőek, amire lehet építeni és többféle játékokkal kombinálva kiválóan tudjuk fejleszteni a különböző képességeiket, készségeiket. Mivel a fent említett okok miatt a gyermekek többsége beilleszkedési zavarral küzd, én fontosnak tartom a társasjátékok használatát a tanórákon, mert ez által fejlődik az együttműködési készségük és szocializálódnak. A saját készítésű társasjátékok kiválóan alkalmazkodnak a tanulók igényeihez, mert én, mint tanító tudom mit tanultak, milyen szinten vannak és mi az, amit szeretnek. Ezáltal könnyebben fejleszthető a szókinccs, a figyelem, a koncentráció, a munkatempó, a helyesírás, a síkbeli vagy térbeli észlelés, a szerialitás, analízis-szintézis, az általános ismeretek bővítése, a meglévő tudás alkalmazása, az olvasástechnika, a nyelvhelyesség, önellenőrzés, szabályértés, rövid távú emlékezet, lényegkiemelés, vizuális percepció, gondolkodás. Fejleszti az olyan készségeket, vagy képességeket, mint például a szóbeli kifejezőkészség, gondolkodási képesség, számolási készség, kombinatorikus képességek, tanulási technikák (jegyzetelés, rendszerezés, vázlat), szóbeli és nonverbális kifejezőkészség. Ha a társasjátékoknak ilyen nagy a tanulástámogató képessége, miért is ne használjuk azokat az idegen nyelvi órákon, alsó tagozatban. Az idegen nyelv elsajátítása szükségszerű. Nem csak azért, mert a NAT előírja, hanem azért is, mert egyre több munkaterület alap követelménye az idegen nyelv ismerete. A nyelvtanulás könnyű és élvezetes lehet a kommunikatív és a cselekedtetésen alapuló módszerek, valamint a játékok együttes kombinálásával.

7. Angol nyelvű rezümé

For some reason, language teaching in primary schools does not work, as it should. I often meet a student who has been studying a foreign language for several years, but cannot answer even the most basic questions, even though she was an excellent student. This may occur because they do not benefit from communicative language teaching. The other reason is that they are unmotivated and do not study. In the lower grades, the transition from kindergarten to school is very important, which is why class games play a prominent role. In addition to the fact that children feel good while playing, it also develops their various skills, such as the deepening of social, emotional, physical and mental abilities. With the different kinds of games we can

motivate children who are already curious. Motivation helps them to enjoy the lessons and the learning process. Motivation methods can be praise, encouragement, reward, variety and games. In addition to motivation, illustration also plays an important role. In today's fast-paced world, where even preschool children use mobile phones, the use of computers and interactive whiteboards is almost indispensable. The songs and rhymes that move the whole body arouse the students' interest, because movements and games still play an important role in their lives. In order to make the lesson interesting, the teacher must be authentic and like to play games. A game can be quite a lot of things. It can mean action, activity, hide-and-seek, even objects can be called toys. The game has a very good ability to advocate learning. Learning a foreign language is made more effective by experiential learning. A good language game is goal-oriented, group-forming, stress-relieving, effective and, last but not least, motivating. It must be consistent with the students' knowledge and integrated into the learning process. What kind of game they like is regulated by their age characteristics. While in the first two grades the role play is the most interesting, in the third and fourth grades the competitions and rules games are interesting. Carl Rogers is one of the major representatives of humanistic psychology. According to him, the emphasis should not be on learning and teaching, but on facilitating learning.

In other words, according to Rogers' humanistic approach, the following aspects are the most important:

- The facilitator teacher shares the responsibility of the learning process and takes care of the learning resources.
- The student develops his own learning program alone or in cooperation with others.
- The learning atmosphere should be understanding, life-like and light.
- Student self-discipline, which the student recognizes and accepts as his own obligation.

Rogers' human-centered approach is excellently adapted to the process of communicative language teaching. In communicative language learning, the main focus is on the students' communication competence, the main goal of which is the correctness and acceptability of the language in given situations. Communicative language teaching takes into account the objective needs of students as well as their personal experiences, in which Rogers' approach helps students to develop. If we can ensure an anxiety-free atmosphere in school classrooms, attention to other people, trust, knowledge acquisition, if there is empathy, a positive attitude towards peers, authenticity, open communication, then this language teaching method would be suitable

for the students. However, since these conditions cannot be ensured within the framework of today's education system, we can make lessons more successful with one game at a time.

In Hungary, not only many parents, but also the majority of my colleagues believe that the child should learn Hungarian first and only then learn a foreign language. I think, however, that the younger we start learning it, the more effective it will be. This is supported by Singleton's research. He found that "Children who started learning a foreign language in childhood achieve a higher level in the long term than those who started later."

Language skills play a very important role in our lives, which is increasingly indispensable not only in the field of employment, but also in the world of IT. However, foreign language education has a different purpose in early childhood than in later age groups. In early childhood, the development of receptiveness to language learning is the main aspect. They learn the language rules by playing games. The point is not that they use the language well, but that they use it.

Board games are not created for pedagogic purposes, but regardless of that, they stimulate different knowledge and abilities while playing, which helps them develop. The purpose of board games specifically intended for the development of language skills is to practice and develop language skills in accordance with the didactic goal. The good thing about self-made games is that they develop several skills at the same time and can be played at several language levels.

8. Felhasznált irodalom

Andrásné Teleki Judit, Tanítók a motiválásról, Torgyik Judit (szerk.) Százarcú pedagógia, Komárno: International Research Institute s.r.o., 2015.

Barbarics Márta - Rózsahegyiné Vásárhelyi Éva - Wintsche Gergely, A játékok fejlesztő hatása, Budapest, Eötvös Lóránd Tudományegyetem, 2019.

Bárdos Jenő, A nyelvtanítás története és a módszerfogalom tartalma, Veszprém, Veszprémi Egyetem, 1993.

Bárdos Jenő, Nyelvpedagógia-Az idegen nyelvek tanításának elméleti alapjai és gyakorlata, Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 2000.

Bárdos Jenő, Spéderné Négyesi Zsuzsqanna, Spiczéné Bukovszki Edit, Csikósné Marton Lívía, Tóth Éva, Nyelvtanítási stratégiák, Tanulói autonómia: Az elmélet és a gyakorlat összehangolása, Liceum Kiadó, Eger, 2015.

Carl Rogers: A tanulás szabadsága a 80-as években, Szeged, JGYTF kiadvány, fordította Angster Mária, 1986.

Citatum, idézetek, [online], 2007, [2023.03.10.],

<URL:<https://www.citatum.hu/szerzo/O. Fred Donaldson?r=6>

Dobos Orsolya: „Úgy néztem magamra mindig, ahogy csodára nézni illik” A Rogers Iskola Csodája, Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest, 2020.

Donn Byrne and Shelagh Rixon, ELT Guide 1., Communication games, The British Council, 1979.

Dr. Kovács György, A játék elmélete és pedagógiája, Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 1995.

Dr. Kovács György-Kovácsné Dr. Bakosi Éva-Oláh Emőd, 7. Játékpédagógiai fórum, Hajdúböszörmény, A Hajdúnánási Béke Mgtasz Nyomda Üzeme, 1994.

Elizabeth N. Treher, Ph.D., Learning with Board Games, The Learning Key Inc., 2011.

Endrei Walter-Zolnay László, Társasjáték és szórakozás a régi Európában, Budapest, Corvina Kiadó, 1986.

Falus Iván, Didaktika, Elméleti alapok a tanítás tanulásához, Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 1998.

Friderike Klippel, Keep Talking - Communicative fluency activities for language teaching, Cambridge University Press, 1985.

Gábor Anna, Személyközpontú szemlélet, Iskolakultúra [online], 1991, [2023.04.11.] <URL:file:///C:/Users/Asus1/Downloads/iskolakultura_1991_007_008_098-107.pdf

Gerard Casas i Faig, The role of board games in EFL teaching to young learners, University of Viv-Central University of Catalonia Vic., 2020.

Jesztl József-Lencse Máté, Társasjáték-pedagógia, Budapest, Demokratikus Ifjúsági Alapítvány, 2018.

Juhász Valéria-Radics Márta, Játékok az iskolába - Anyanyelvi készséget, nyelvi tudatosságot és egyéb, nem kognitív képességet/készséget fejlesztő társasjátékok alkalmazása tanórán, [online] Képzés és Gyakorlat, 2020. 18. évfolyam 1–2. szám [2023.04.05.] <URL:http://real.mtak.hu/111132/1/16-Juhasz_V-Radics_M-article-TP-2020-1-2.pdf

Kovács György-Bakosi Éva, Játékpédagógiai ismeretek, Debrecen, Kovácsné Dr. Bakosi Éva, 2007.

Kovács Judit, A nyelvtanulás más is lehet, mint idegen szöveg szavainak preferálása – beszélgetés a korai idegen nyelvi nevelés lehetőségeiről [online], 2019 <URL:<https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/nyelvtanulas-mas-is>

Kovács Tünde, Nyelvi játékok, Budapest, L'Harmattan Kiadó, 2020.

Maszler Irén, Játékpédagógia, Pécs, Comenius Bt., 1996.

Nagy Katalin Zsuzsa, A cselekedtetés szerepe a kisiskoláskori angolnyelv-tanításában, [online] Új Pedagógiai Szemle 2010.5.sz., Tanulmányok, 57-70.o. [2023.04.10.] <URL:http://epa.oszk.hu/00000/00035/00141/pdf/EPA00035_upsz_2010_5_057-070.pdf

Németh Nikolett, Játék az alsó tagozaton [online], *ACTA Universitatis, Sectio Paedagogica*, Tom. XLIII. pp. 145-153., [2023.03.25.] <URL:<https://doi.org/10.46436/ActaUnivEszterhazyPedagogica.2020.145>

Orbán Veronika, Fenntarthatóságra nevelés a nyelvórán [online], Pedagógiai folyóiratok 2007/10, Tanulmányok, [2023.04.11.] <URL:<https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/fenntarthatosagra-neveles-a-nyelvoran>>

Polonyi Tünde-Abari Kálmán-Szabó Fruzsina, Innováció az oktatásban, 2019, p.260-261.

Réthy Erdéné, Motiváció, tanulás, tanítás – Miért tanulunk jól vagy rosszul? Budapest, Nemzeti Tankönyv Kiadó, 2003.

Túri Krisztina, Változó világ, változó tanárszerep [online], Multiperspektíva, [2022.11.08.] <URL:<https://journals.lib.pte.hu/index.php/arjes/article/download/5824/5595>>

Vera F. Birkenbihl, Játsszunk együtt! Személyiségfejlesztő társasjátékok, Saxum Kiadó Bt., Germany-Stuttgart, 2004.

Schüttler Tamás: Oktatókutatató és Fejlesztő Intézet honlapja [online] Új Pedagógiai Szemle/ Szakmai kiadványok/ Tudástár/ Címlap 2004. április-május [2023.04.09.] <URL:<https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/nyelvtanulas-mas-is>>

9. Mellékletek

9.1 Képek

1. számú melléklet



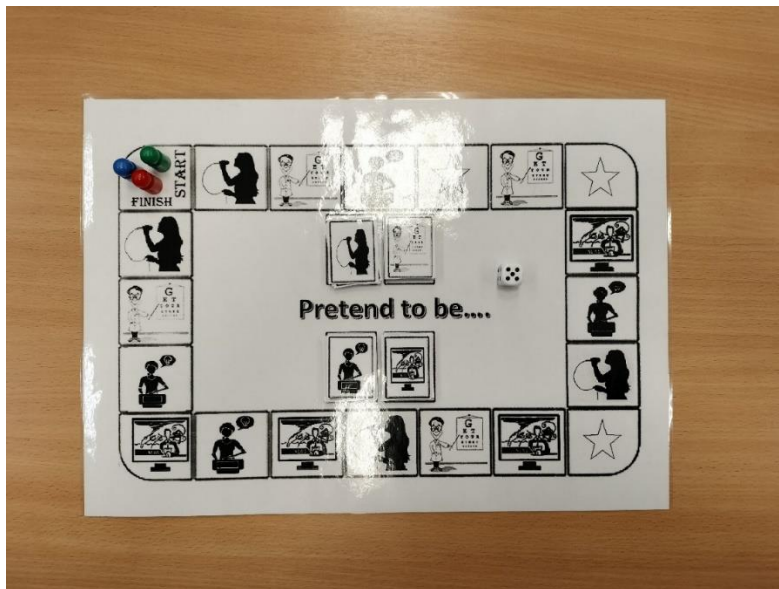
2. számú melléklet

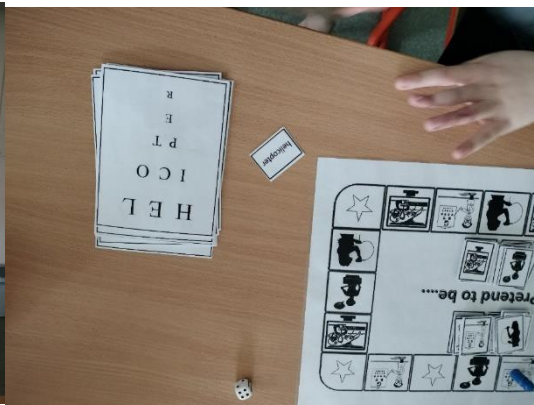


A 4. osztály



Eszközök

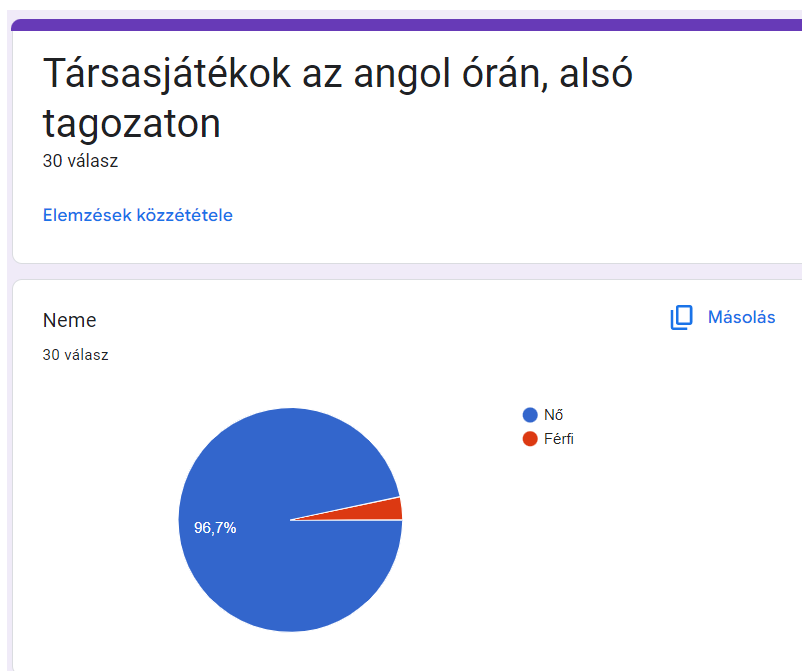








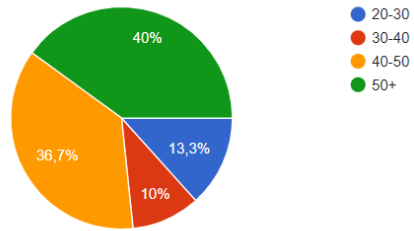
3. számú melléklet



Hány éves?

30 válasz

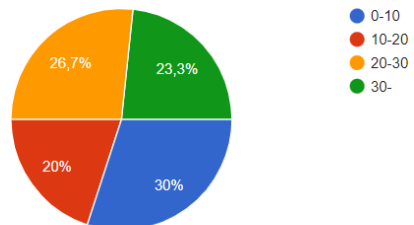
 Másolás



Hány éve tanít?

30 válasz

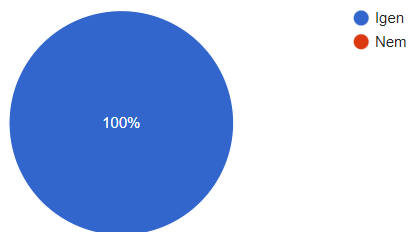
 Másolás



Szokott-e játszani az órán?

30 válasz

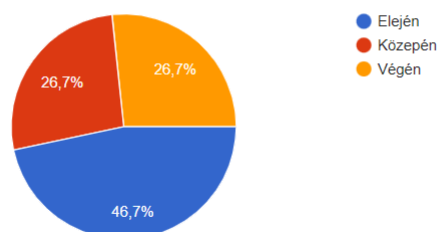
 Másolás



Ha igen, az óra mely szakaszán?

30 válasz

 Másolás



Milyen típusú játékokat szoktak játszani?

30 válasz

- Tananyagtól függő.
- Online játékok nyelvi játékok
- Memória, társas
- társas
- mozgásos, szituációs
- mozgásos játékok, versenyek, internetes játékok, körjátékok
- Mozgásos, kreatív, logikai, gyorsasági
- Tic, tac, toe, crossword puzzle, odd word, Find someone who Guessing game etc.
- Warm ups, Energizers, Board games

Milyen típusú játékokat szoktak játszani?

30 válasz

- memory, szólánc, vetélkedő
- Cards, board game
- Mindenféle játékot kipróbálok, ami segíti a tananyag elmélyítését
- Játék az óra bármely részén előfordulhat, ami lehet szójáték, mozgásos, jégtörő, énekes, mimetikus, stb.
- Blinde Kuh, Bingo, Labdás kikérdezés, igaz, hamis székfoglalás...
- Dominó, szókereső, memória, online nyelvi játékok
- Szókígyó, akasztófa, szógyűjtés, bingo, anagramma...
- drámajátékokat
- Simon says, akasztófa

Milyen típusú játékokat szoktak játszani?

30 válasz

Simon says, akasztófa
Mozgásos, verseny, activity jellegű
Motiváció, szógyakorlás stb
hosszú szó betűiből új szavakat alkotni, memóriajáték, színskrodil, bingo, akasztófa, suttogós, robot, Simon
Ráhangolódást segítő, szókincs gyakorló játékokat.
Memória, szerep, mozgásos, fejtörő, rajzos.
Drámajáték
Internetes és általam készített papír alapú játékokat.
memória, mozgásos, verseny

Milyen típusú játékokat szoktak játszani?

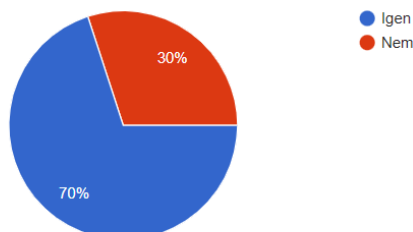
30 válasz

Ráhangolódást segítő, szókincs gyakorló játékokat.
Memória, szerep, mozgásos, fejtörő, rajzos.
Drámajáték
Internetes és általam készített papír alapú játékokat.
memória, mozgásos, verseny...
Tananyag tartalmához illeszkedő játékot választok, előkészítő és motivációs céllal.
Mindenféle játékot mozgásos, társas, csapat, stb.
A mikor függ a tananyagtól. Bemelegítésre szólánc típusú játék, labdadobálás az elején, összefoglalásként társas.
szófoci, kör a körben, láncjáték, szókigyó, memóriajáték,

Szoktak-e társasjátékkal játszani?

30 válasz

 Másolás



Ha igen, melyik a kedvenc társasjátékuk?

30 válasz

Scrabble activity who am I

Post the most, memória ticket the Ride

Headbenz

uno,solo

Saját magam készítettem társasjátékot a gyerekeknek.

nem szoktunk

Smart Cards, Brain Box

Brain box angol

Shopping list

Ha igen, melyik a kedvenc társasjátékuk?

30 válasz

Mindig más

Tematikus órákon szoktunk társasozni (Pl.: Halloween, karácsony, stb.)

saját készítésű társasjáték

Kártya, dominó.

Nemleges volt a válasz.

saját készítésű, együtt a gyerekekkel alkotunk dobókockás

nincs ilyen

Nincs kedvenc, többfélét szeretünk

Dominó

Ha igen, melyik a kedvenc társasjátékuk?

30 válasz

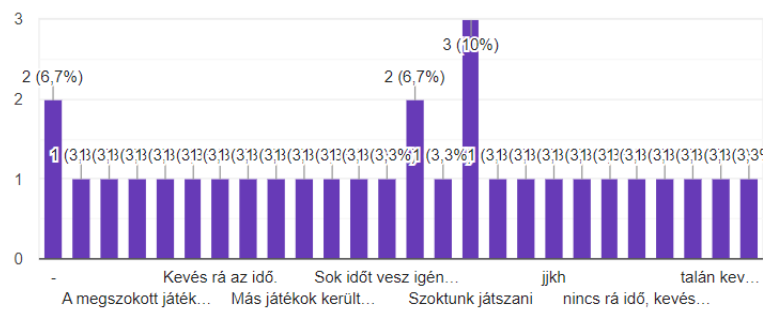
régebben sokat játszottunk pedig, pl. Rain or Shine, Dixit, Story Cubes, Brain Quest
Snakes and Ladders, Guess Who

Activity
Tankönyvekben lévő, és saját készítésű társasjátékok
Uno, memória játékok.
Snakes and ladder
Unutra állítottam össze egyt-egyget. (lépegetős szerencsejáték)

Ha nem szoktak játszani, miért nem?

Másolás

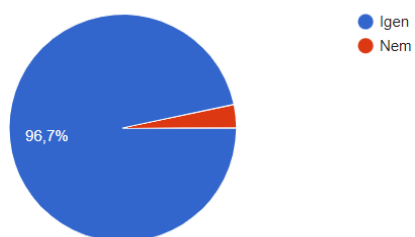
30 válasz



Ha nem, kipróbálnának-e társasjátékokat az órán?

Másolás

30 válasz



9.2 Nyilatkozatok

Nyilatkozat

Hozzájárulok, hogy gyermekemről **kép- és hangfelvétel** készüljön (fotó, videó), és azok az iskolai honlapon (<http://www.berkisk.hu>), a facebook felületen és az **iskola** által szerkesztett más kiadványokban megjelenjenek, a felvételt az iskoláról tudósítást készítő helyi vagy országos médiumok rendelkezésére bocsássák, az iskola pedagógusai szakdolgozat és portfólió-készítéshez felhasználhassák. Egyúttal kijelentem, hogy a közzé tett anyagok tekintetében semmiféle követelésem nincs.

Kelt.: ATTALA 2023. 04. 19.

Jegorjányóé H.B.
szülő/gondviselő

Nyilatkozat

Hozzájárulok, hogy gyermekemről **kép- és hangfelvétel** készüljön (fotó, videó), és azok az iskolai honlapon (<http://www.berkisk.hu>), a facebook felületen és az **iskola** által szerkesztett más kiadványokban megjelenjenek, a felvételt az iskoláról tudósítást készítő helyi vagy országos médiumok rendelkezésére bocsássák, az iskola pedagógusai szakdolgozat és portfólió-készítéshez felhasználhassák. Egyúttal kijelentem, hogy a közzé tett anyagok tekintetében semmiféle követelésem nincs.

Kelt.: Dagybéri 2023. 04. 17.

Béres Ágnes
szülő/gondviselő

Nyilatkozat

Hozzájárulok, hogy gyermekemről **kép- és hangfelvétel** készüljön (fotó, videó), és azok az iskolai honlapon (<http://www.berkisk.hu>), a facebook felületen és az **iskola** által szerkesztett más kiadványokban megjelenjenek, a felvételt az iskoláról tudósítást készítő helyi vagy országos médiumok rendelkezésére bocsássák, az iskola pedagógusai szakdolgozat és portfólió-készítéshez felhasználhassák. Egyúttal kijelentem, hogy a közzé tett anyagok tekintetében semmiféle követelésem nincs.

Kelt.: Dagybéri 2023. 04. 17.

[Signature]
szülő/gondviselő

Nyilatkozat

Hozzájárulok, hogy gyermekemről **kép- és hangfelvétel** készüljön (fotó, videó), és azok az iskolai honlapon (<http://www.berkisk.hu>), a facebook felületen és az **iskola** által szerkesztett más kiadványokban megjelenjenek, a felvételt az iskoláról tudósítást készítő helyi vagy országos médiumok rendelkezésére bocsássák, az iskola pedagógusai szakdolgozat és portfólió-készítéshez felhasználhassák. Egyúttal kijelentem, hogy a közzé tett anyagok tekintetében semmiféle követelésem nincs.

Kelt.: 2023. 04. 18. Nagybold

[Signature]
szülő/gondviselő

Nyilatkozat

Hozzájárulok, hogy gyermekemről **kép- és hangfelvétel** készüljön (fotó, videó), és azok az iskolai honlapon (<http://www.berkisk.hu>), a facebook felületen és az **iskola** által szerkesztett más kiadványokban megjelenjenek, a felvételt az iskoláról tudósítást készítő helyi vagy országos médiumok rendelkezésére bocsássák, az iskola pedagógusai szakdolgozat és portfólió-készítéshez felhasználhassák. Egyúttal kijelentem, hogy a közzé tett anyagok tekintetében semmiféle követelésem nincs.

Kelt.: Nagybold 2023. 04. 18.

Nagybold Bernadett János
szülő/gondviselő

Nyilatkozat

Hozzájárulok, hogy gyermekemről **kép- és hangfelvétel** készüljön (fotó, videó), és azok az iskolai honlapon (<http://www.berkisk.hu>), a facebook felületen és az **iskola** által szerkesztett más kiadványokban megjelenjenek, a felvételt az iskoláról tudósítást készítő helyi vagy országos médiumok rendelkezésére bocsássák, az iskola pedagógusai szakdolgozat és portfólió-készítéshez felhasználhassák. Egyúttal kijelentem, hogy a közzé tett anyagok tekintetében semmiféle követelésem nincs.

Kelt.: Dagybéri 2023. 04. 17.

[Signature]
szülő/gondviselő

Nyilatkozat

Hozzájárulok, hogy gyermekemről **kép- és hangfelvétel** készüljön (fotó, videó), és azok az iskolai honlapon (<http://www.berkisk.hu>), a facebook felületen és az **iskola** által szerkesztett más kiadványokban megjelenjenek, a felvételt az iskoláról tudósítást készítő helyi vagy országos médiumok rendelkezésére bocsássák, az iskola pedagógusai szakdolgozat és portfólió-készítéshez felhasználhassák. Egyúttal kijelentem, hogy a közzé tett anyagok tekintetében semmiféle követelésem nincs.

Kelt.: 2023. 04. 17.

[Signature]
szülő/gondviselő

Nyilatkozat

Hozzájárulok, hogy gyermekemről **kép- és hangfelvétel** készüljön (fotó, videó), és azok az iskolai honlapon (<http://www.berkisk.hu>), a facebook felületen és az **iskola** által szerkesztett más kiadványokban megjelenjenek, a felvételt az iskoláról tudósítást készítő helyi vagy országos médiumok rendelkezésére bocsássák, az iskola pedagógusai szakdolgozat és portfólió-készítéshez felhasználhassák. Egyúttal kijelentem, hogy a közzé tett anyagok tekintetében semmiféle követelésem nincs.

Kelt.: 2023. 04. 17.

[Signature]
szülő/gondviselő

NYILATKOZAT

a záródolgozat/szakedolgozat/diplomadolgozat/portfólió⁸ nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről

A hallgató neve: Mohdcsi Anita
A Hallgató Neptun kódja: C3QSGN
A dolgozat címe: Társasjátékok az angol órán, alsó tagozaton
A megjelenés éve: 2023.
A konzulens tanszék neve: Neveléstudományi Intézet Anyanyelvi és Gyermeknyelvtudományi tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott záródolgozat/szakedolgozat/diplomadolgozat/portfólió⁹ egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, s az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

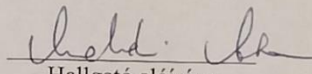
Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a Záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkori szellemi tulajdonkezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe.

Kelt: Kaposvár, 2023 év április hó 23. nap


Hallgató aláírása

⁸ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törölnendő.

⁹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törölnendő.

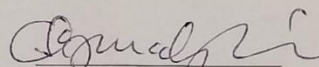
KONZULTÁCIÓS NYILATKOZAT

A Mohácsi Anita (név) (hallgató Neptun azonosítója: C3QSGN)
konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a
záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfólió⁵ áttekintettem, a hallgatót az
irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól
tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő védeésre
javaslom / nem javaslom⁶.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem^{*7}

Kelt: Kaposvár, 2023 év április hó 23. nap


Belső konzulens

⁵ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

⁶ A megfelelő aláhúzendő.

⁷ A megfelelő aláhúzendő.

5. sz. függelék – Hallgatói és konzulensi nyilatkozat minta

NYILATKOZAT

Alulírott **Mohácsi Anita**, a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem, Kaposvári Campus, tanító szak nappali/levelező* tagozat végzős hallgatója nyilatkozom, hogy a dolgozat saját munkám, melynek elkészítése során a felhasznált irodalmat korrekt módon, a jogi és etikai szabályok betartásával kezeltem. Hozzájárulok ahhoz, hogy Záródolgozatom/Szakdolgozatom/Diplomadolgozatom egyoldalas összefoglalója felkerüljön az Egyetem honlapjára és hogy a digitális verzióban (pdf formátumban) leadott dolgozatom elérhető legyen a témát vezető Tanszéken/Intézetben, illetve az Egyetem központi nyilvántartásában, a jogi és etikai szabályok teljes körű betartása mellett.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem*

Kelt: Kaposvár, 2023. év április hó 23. nap

Hallgató

NYILATKOZAT

A dolgozat készítőjének konzulense nyilatkozom arról, hogy a Záródolgozatom/Szakdolgozatom/Diplomadolgozatom áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A Záródolgozatom/Szakdolgozatom/Diplomadolgozatom záróvizsgán történő védésre javaslom / nem javaslom*.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem*

Kelt: Kaposvár, 2023. év április hó 23. nap

Belső konzulens

*Kérjük a megfelelőt aláhúzni!