

SZAKDOLGOZAT

Fáskerti-Kövesdi Nóra

2024



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Gyógypedagógia alapképzési szak

**A tanulási motiváció fejlesztése társasjátékok felhasználásával,
hátrányos helyzetű, alul-teljesítő tanulók esetében**

Belső konzulens:

Tóth-Szerecz Ágnes

tanársegéd

Gyógypedagógiai tanszék

Készítette:

Fáskerti-Kövesdi Nóra

Tartalomjegyzék

Bevezetés	4
Témaválasztásom indoklása	4
Kutatási kérdésem.....	5
Motiváció.....	11
Tanulási motiváció.....	14
Motiváció szerepe a tanulásban.....	15
Játék.....	18
Mit nevezünk játéknak?	18
Társasjátékok	19
Társasjáték az iskolában.....	19
Társasjátékpedagógiai alapelvek	21
Tanulási motivációt elősegítő társasjátékok.....	24
Kutatás összefoglalás.....	26
Összegzés	34
Kérdőív	35
Felhasznált irodalom	39

Bevezetés

A 21. század analfabétái nem azok lesznek, akik nem tudnak írni és olvasni, hanem azok, akik nem tudnak tanulni, a tanultakat elfelejteni és újratanulni. (Alvin Toffler)

Témaválasztásom indoklása

A 21. századra megváltozott és átalakult a tanulás jelentősége és módszere is. A gyorsan változó világban megváltozott a gyerekek tanulása, tapasztalatszerzése, gondolkodása, de az oktatási rendszer, szinte semmit nem változott az elmúlt évtizedekben. Ebben a gyorsan változó világban egyre nagyobb szakadék keletkezik azok között, akiknek nehézséget okoz a tanulás, a világ elhalad mellettük. Ezen lemaradó tanulók egyik hatványozottan érintett csoportjába tartoznak a hátrányos helyzetű tanulók, akik nagy része az alul-teljesítők csoportjába is tartozik. Ők azok a tanulók, akik az iskolai elvárásokhoz képest, eltérő szociokulturális háttérrel érkeznek meg az iskolába, ami egyrésztől nem motiválja őket a jobb teljesítményre, illetve nem ad eszközt a kezükbe, hogy hogyan is lehetne jobb teljesítményt elérni.

Napjainkra már olyan tanulási motiváltságra és alkalmazkodó képességekre és készségekre van szükségük a gyerekeknek, ami segíti őket a felgyorsult digitalizált világgal lépést tartani. (D. Molnár, 2010). Amit ma tanítanak az iskolában tudás és módszerek, az iskolapadból kilépve már elavultnak fognak számítani, nem lesz jól alkalmazható. A mostani fiatalokat – különös figyelmet szentelve a hátrányos családból érkező tanulókra - másképpen kell a tanulásra alkalmassá tenni, másképpen kell motiválni őket, ha azt szeretnénk, hogy ne csak az iskolában, de a későbbiekben, a való életben is megállják a helyüket. A többségi társadalom gyermekeihez képest, azok a tanulók, akik hátrányos szociális környezetből érkezve lassabban tanulnak, még inkább lemaradásban vannak és ez a lemaradás az idő előrehaladtával egyre növekszik és egyre távolabb kerülnek azoktól a képességektől, készségektől, amik alkalmassá teszik őket a sikeres iskolai tanuláshoz vagy a munkaerőpiacon való helytálláshoz.

A gyorsan változó társadalom szükségessé tette a „*rugalmas tanulási készségek meglétét, amelyek révén gyorsan és hatékonyan lehet elsajátítani a mindennapi kihívásokban alkalmazható tudást.*” (D. Molnár 2010. p. 4.) A mai oktatásnak törekednie kellene arra, hogy a tanulók képesek legyenek átfogóan, logikusan gondolkodni, tudjanak alkalmazkodni a gyorsan változó világhoz, és ne felszínes tudásként évszámokat, adatokat tanuljanak csak meg. A tanulókat segíteni kellene abban, hogy el tudjanak igazodni a digitalizált térben, bátran és jól kommunikáljanak, át lássák a problémás helyzeteket és tudjanak megoldási módokat találni

rájuk. Ezek a készségek és képességek fognak tudni abban segíteni, hogy a tanulók megértsék saját magukat és a világban is könnyebben tudjanak elboldogulni, még akkor is, ha esetleg az iskolai pályafutásuk nem is annyira sikeres.

Az oktatási rendszeren belül kiemelt figyelmet igényelnek azok a tanulók, akik hátrányos környezetből érkeznek az iskolába, nehezebben, lassabban megy számukra a tanulás. Ők azok a tanulók, akik már az iskolába lépéskor lemaradásban vannak és a legtöbb esetben az iskolai pályafutásuk alatt sem kapnak megerősítő támogatást, a kudarcok száma viszont megnő.

A játék, mint tevékenység meghatározó élmény minden ember életében. Az iskolai oktatás és az iskolai időszakon túli foglalkozások is helyszínei lehetnek olyan tevékenységeknek, amikor a játék kapja a főszerepet.

Az elmúlt évek alatt, amíg hátrányos helyzetű családokkal és gyermekekkel dolgoztam, gyakran kerültek elő játékok és társasjátékok az általam tartott gyermek foglalkozásokon. Az itt szerzett tapasztalatok erősítettek meg abban, hogy szükséges olyan fókuszált és egyéni igényekre kialakított módszertant használni ennél a gyermekcsoportnál, ami sikerélményt és magabiztosságot nyújt számukra, ezáltal elősegítve a tanulási motiváció erősítését.

A szakdolgozatom fókuszában azt a területet járom körbe, ami megmutatja, milyen hatása lehet egy szabadon választott, ám tanulási utakat mutató tevékenységnek, a társasjátékoknak olyan gyermekek életében, akik kevesebb motivációval, lehetőséggel rendelkeznek.

Kutatási kérdésem

Szakdolgozatomban arra keresem a választ, hogy a tudatos és rendszeres társasjátékfoglalkozásokon részt vevő hátrányos helyzetű, alul teljesítő tanulók körében tapasztalható-e pozitív eltérés a tanulási motivációt illetően, azokhoz a tanulókhoz képest, akik kevesebb társasjáték foglalkozáson vesznek részt?

Szakdolgozatom első felében bemutatom a hátrányos helyzetű csoport jellemzőit, kitérve szociokulturális sajátosságaikra, tanuláshoz való kapcsolatukra.

Ezt követően a motivációról és a tanulási motivációról szeretnék egy rövid összefoglalást nyújtani, a szakdolgozatom fő részében pedig a társasjátékok felhasználásával szeretném bemutatni azokat a lehetőségeket, amik segíthetik a hátrányos helyzetű tanulók sikeres tanulási motivációjának elsajátítását ezáltal pedig iskolai életük sikeresebbé válását.

A szakdolgozatomban részletezett tanulási motiváció még a pedagógia területén is egy viszonylag újabb témakör és vizsgálandó terület, így hazai kutatások még korlátozott számban állnak rendelkezésre.

A szakdolgozatom kutatási kérdésének megválasztásához kérdőíves adatfelvételt végeztem, amihez a tanulók válaszai mellett, terepen dolgozó szakemberek segítségét kértem, az ő közreműködésükkel kerültek kitöltésre a kérdőívek.

Hátrányos helyzetű tanulók az iskolában

„A szegénység legfőbb jellemzője, hogy megsemmisíti a jövőt” (George Orwell)

A hátrányos helyzet sokszor és sokféleképpen került már az elmúlt évtizedekben megfogalmazásra, mást jelent statisztikailag és mást jelent a köznyelvben. A hátrányos helyzetet nagyon gyakran társítjuk a cigánysághoz, vagy a szegénységhez, és ez valóban nagyon sokszor össze is függhet. Fontos mégis kiemelni, hogy hasonlóan a cigányság csoportjához, a hátrányos helyzet is egy homogén csoportot feltételez, ami különböző paraméterek mentén értelmezhető. Nehéz egy általános, mindenkre érvényes leírást adni arról kit és milyen értelemben értünk hátrányos helyzetűnek. (Fejes, 2005) A hátrányos helyzetű tanulók jelentős eltéréseket mutatnak személyiségjegyeikben, értelmi-, kognitív képességeikben, kreativitásukban. Ennek okai legtöbbször a szociokulturális háttérükben kereshető, következménye pedig nagyon sokszor az iskolai alul-teljesítés.

A hátrányos helyzet és a halmozottan hátrányos helyzet definíciója a következő tényezők mentén határozza meg a csoportot:

- jövedelmi szempontból kedvezőtlen helyzetben élők csoportja
- lakhatás szempontjából kedvezőtlen helyzetben élők csoportja
- iskolai végzettséget tekintve kedvezőtlen helyzetben élők csoportja (KSH)

A gyermekvédelmi törvény megfogalmazása alapján

67/A. §^{*} (1) Hátrányos helyzetű az a rendszeres gyermekvédelmi kedvezményre jogosult gyermek és nagykorúvá vált gyermek, aki esetében az alábbi körülmények közül egy fennáll:

a) a szülő vagy a családba fogadó gyám alacsony iskolai végzettsége, ha a gyermeket együtt nevelő mindkét szülőről, a gyermeket egyedül nevelő szülőről vagy a családba fogadó gyámról – önkéntes nyilatkozata alapján – megállapítható, hogy a rendszeres gyermekvédelmi kedvezmény igénylésekor legfeljebb alapfokú iskolai végzettséggel rendelkezik,

b) a szülő vagy a családba fogadó gyám alacsony foglalkoztatottsága, ha a gyermeket nevelő szülők bármelyikéről vagy a családba fogadó gyámról megállapítható, hogy a rendszeres gyermekvédelmi kedvezmény igénylésekor az Szt. 33. §-a szerinti aktív korúak ellátására jogosult vagy a rendszeres gyermekvédelmi kedvezmény igénylésének időpontját megelőző 16 hónapon belül legalább 12 hónapig álláskeresőként nyilvántartott személy,

c)* a gyermek elégtelen lakókörnyezete, illetve lakáskörülményei, ha megállapítható, hogy a gyermek a településre vonatkozó integrált településfejlesztési stratégiában szegregátumnak nyilvánított lakókörnyezetben vagy félkomfortos, komfort nélküli vagy szükséglakásban, illetve olyan lakáskörülmények között él, ahol korlátozottan biztosítottak az egészséges fejlődéséhez szükséges feltételek.

(2) Halmazottan hátrányos helyzetű

a) az a rendszeres gyermekvédelmi kedvezményre jogosult gyermek és nagykorúvá vált gyermek, aki esetében az (1) bekezdés a)–c) pontjaiban meghatározott körülmények közül legalább kettő fennáll,

b) a nevelésbe vett gyermek,

c) az utógondozói ellátásban részesülő és tanulói vagy hallgatói jogviszonyban álló fiatal felnőtt.

(1997. évi XXXI. törvény a gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról)

„A pedagógia szemszögéből a hátrányos helyzet azokat a gazdasági, társadalmi és kulturális körülményeket jelöli, melyek az iskolai előrehaladás szempontjából a többséghez képest kedvezőtlen helyzetet eredményeznek. Hátrányos helyzetűnek tekintendő a gyermek, ha a helyzete a szokásosnál, átlagosnál nehezebb körülményeket idéz elő, mely kihathat a személyiségfejlődésére, tanulására, életminőségére.” (Fejes- Józsa, 2005)

Szaktergolatomban hátrányos helyzetűnek fogom tekintem azokat a személyeket (elsősorban gyermekeket), akiknek születésük pillanatában kevesebb lehetőség áll a rendelkezésükre, korlátozott esélyük van arra, hogy kilépjenek az évtizedes mélyszegénységi családi tradíciókból. Ők azok a családok, akik szegregált településeken élnek és gazdasági helyzetük korlátozottan teszi lehetővé, hogy képezzék magukat, így általában alul képzettek. Otthonuk szegényes, kulturális tevékenységük ingerszegény, érdekérvényesítőkéességük alacsony.

Az, hogy ki milyen családba születik bele, hatással lesz az iskolai teljesítményére, a tanulmányi előmenetelére, munkaerőpiacon való lehetőségeire, ezáltal pedig teljes életére is. Általános vélekedés a többségi társadalomban élők részéről, hogy a szegénységből kivezető út a sikeres iskolai életpályán át vezet. Ezzel szemben az oktatási rendszer nem tud tömegeket kiemelni a szegénységből. Sokan és sokféle módon kutatták már annak okát, hogy mi az, ami a hátrányos helyzetű tanulókat gátolja a sikeres iskolai karrierben. Az okok nagy valószínűség szerint multikauszális jellegűek. Szerepet játszanak benne a tanulók rossz szocializációs körülményei, a hátrányos helyzetűekkel – főként romákkal kapcsolatos előítéletek, szegregációs helyzetek.

Ezek a hátráltató tényezők azonban a tanulási motiváció kárára lehetetlenítik el az iskolai sikereket. (Fejes, 2005)

Napjainkban megoldásra váró társadalmi probléma, az alul-teljesítő (zömében hátrányos helyzetű) tanulók iskolai kudarcainak, sikertelenségének kompenzálása és az ebből fakadó munkaerőpiaci leszakadás, társadalmi szegregáció megfékezése.

Fejes és Józsa (2005) A tanulási motiváció jellegzetességei hátrányos helyzetű tanulók körében című tanulmányokban összegyűjtötték azokat az esélyegyenlőségi okokat, amik megjelenhetnek gátló tényezőként a tanulási motiváció kialakulása szempontjából:

- azokban a családokban, ahol a szülők generációkra visszamenőleg iskolázatlanabbak, megjelennek bizonyos nyelvi deficitek, **nyelvi hátrányokkal**. (Bernstein 1975-ben kezdte el áthatóbban vizsgálni a szociális összefüggéseket a nyelv használatával - korlátozott és kidolgozott kód (Nemes, 2016)).
- komplex probléma a nyelvi hátrányok leküzdése, nem csak a szocioökonómiai nehézségek jelennek meg, hanem sokszor a kétnyelvűségi probléma is szerepet játszik a (részben) tradicionális kultúrát tartó cigány családoknál. Ezen nehézségek első jelei már az iskolába lépés előtt, az óvodában elkezdődnek, így már eleve **hátrányban érkeznek a gyerekek az iskolába**. Ez pedig sokszor kudarcokkal teli általános iskolás éveket, és az általános iskolát követő továbbtanulási esélycsökkenését is jelenthetik.
- az alacsony iskolai végzettséggel rendelkező **szülők hozzáállása az iskolához** sokszor maga után vonja az iskolai sikertelenséget a gyermekeik esetében is. Ezekben a családokban nincs meg az a támogatói hangulat, a motiváció átadása, ami segíthetné a sikeres iskolai éveket, hiszen ők maguk is kudarcok árán értek a végére az iskolai pályafutásuknak. A szülők alacsony iskolai végzettsége és kedvezőtlen gazdasági státuszuk miatt nincs meg a tudásuk sem ahhoz, hogy az otthoni tanulásban támogatni tudják a gyermekeiket. A **tanárokkal való alá-fölérendeltségi viszony** nem teszi lehetővé az őszinte, sikeres kommunikációt. Tévhit talán azt képzelnünk, hogy ez a társadalmi réteg nem tartja fontosnak a tanulást, inkább csak a tapasztalatuk, eszközük nincs meg ahhoz, hogy támogassák gyermekeiket. (Fejes-Józsa 2005)

Azokban a családokban, ahol nem jelenik meg a hosszútávú tervezés, és csak a mának élnek, nehéz kialakítani olyan távlati célokat, amiért lemondások árán is érdemes küzdeni. Emiatt neheztelt a tanulás és a távoli továbbtanulás nem jelenik meg elérendő célként a legtöbb hátrányos helyzetű családnál. A tanulásba befektetett energia csak később, akár évek múlva

térül meg, maga a tanulás jutalma nem azonnali, emiatt van más értéke a tanulásnak ezekben a családokban. Emiatt ezek a beszűkült látókörrel rendelkező családok nem képesek kivárni ezeket a jutalmakat, rövidebb célokat valósítanak meg, az azonnali sikert hajszoják. Hosszútávú perspektíva nélkül pedig nehéz sikeres iskolai pályafutást teljesíteni. A probléma tehát összetett és generációról-generációra tovább öröklődő.

Hiszek abban, hogy a rendszeres és célzott programokkal köztük a társasjátékfoglalkozásokkal, utat lehet mutatni egy másmilyen tanulásra is, ahol az iskolában kudarcot kudarokra halmozó diák mégis tud sikereket, élményeket szerezni. Ezekkel a foglalkozásokkal talán megállíthatóak azok a szegénységi spirálok, amikbe ezek a gyermekek beleszületnek. Ma Magyarországon a gyermekek az esetek többségében olyan életet élnek, mint a szüleik, kevés kitörési lehetőségük van, főleg a szegregált országrészekben. Így azt is nagyon fontosnak tartom, hogy adott esetben hasonló játékfoglalkozásokba szülők is be tudjanak kapcsolódni, ezáltal ők is átéljék a játékélményeket és támogatólag tudnak hatni a tanulóira is.

Szakedolgozatom újszerűségét abban látom, hogy egy olyan perifériára szorult csoport támogatása került fókuszba, akiknél a kiemelkedés lehetősége egyértelműen egy sikeres iskolai pályafutásnak tudható be. A társasjáték-pedagógia ebben határozott segítséget tud nyújtani. És ugyan szerencsére egyre többen vonják be a hátrányos helyzetű térségben élő családokkal való munkába a társasjátékot, tudomásom szerint a tanulási motiváció ilyen irányú vizsgálata még nem történt meg.

Motiváció

A motiváció egy komplex, több tudomány területet is érintő témakör, definiálása is nehézségekbe ütközik. Motivációnak nevezhető minden olyan belső tényező, ami cselekvésre, viselkedésre készíti. Ennek erőssége határozza meg az adott cselekvésben való részvétel erősségét, sikerességét. Ez egy olyan cél, amire a viselkedésünk irányul, ezt a célt pedig szeretnénk elérni. A célok, amiket elérni szeretnénk képezik a motivációs csoportosítások alapját, egyfelől mire vagyunk motiváltak, mi a célunk, és az elért célokért milyen jutalmakat kapunk. (N Kollár-Szabó. 2017)

A témakör bevezetése kapcsán érdemes néhány fogalmat tisztázni és elméleti nézőpontot áttekinteni.

Magát a motiváció kifejezést a hétköznapi életünkben is használjuk, és olyan hajtóerőt értünk alatta, ami cselekvésre, vagy valamilyen viselkedésre ösztönöz bennünket. Az ember legkorábbi életszakaszaiban is megfigyelhetők bizonyos motívumok, amik N. Kollár (2017) megfogalmazása szerint: „a szervezetben keletkező biológiai hiányállapot (pl. tápanyagok szintjének lecsökkenése) vagy pszichológiai igény (pl. biztonság vagy rend igénye nyomán szükségleti állapot keletkezik.” (N Kollár-Szabó. 2017, p 303.) Ahogy változunk az életben, tapasztalatot szerzünk és tanulunk, úgy változnak meg motívumaink is, és a biológiai szükségletünk kielégítésén túl további motívumok jelennek meg.

A motivációknak két nagy csoportját különböztetjük meg, amit N. Kollár Katalin leírása alapján fogok ismertetni: (N Kollár-Szabó. 2017, p 305.)

- alapvető motivációk
 - o a motivációk ezen csoportja már születésünk óta velünk van, az ön-, és fajfenntartásban játszanak szerepet (pl. tápanyag iránti igény kielégítése, hőmérséklet szabályozás, biztonságra törekvés, salakanyagok szabályozás; szexualitás-, és utódápolás). Ezek főleg ösztönkésztetések alapján lépnek működésbe.
- humánspecifikus motivációk
 - o ezeket a motivációs cselekedeteket nem a fiziológiai szükséglet kielégítésére végezzük
 - o két csoportot különböztetünk meg:
 - extrinzik motivációk: külső tényező hatására, valamilyen cél elérésére vagy káresemény elkerülésére megy végbe a cselekmény.

- intrinzik motivációk: itt a belső okok ösztönzik a cselekmény létrejöttét, a cél elérése belső örömet okoz, maga a teljesítmény önjutalmazó.

Pedagógiai értelemben szintén hasonló jelentéstartalmat tulajdonítunk neki. A *motivumok* olyan viszonyítási pontok, amik meghatározzák azt, hogy milyen döntéseket hozunk, hogyan cselekszünk, míg a *motiváció* egy folyamatot ír le, amik a háttérből irányítják azt a hajtóerőt, ami végül cselekvésre ösztönöz bennünket. (Fejes, 2015) A pszichológia területén belül a motivációval kapcsolatos kutatások még viszonylag újkeletűek, nincs kiforrott fogalomrendszer a területen.

A különböző elméleti irányzatok más-más nézőpontból közelítik meg a motiváció területét.

Röviden áttekintjük ezeket a területeket:

Behaviorista nézőpont

A behaviorista elmélet szerint, a viselkedésre ösztönzőleg hat, ha jutalmat, dicséretet, tárgyi eszközt, lehetőséget, tehát valamilyen külső megerősítést adunk a személynek. A belső drive hatására a különböző ösztönzők is cselekvésre sarkalják a személyt, még a nem túl kedvező feltételek esetén is. A behaviorista nézőpont egyik legismertebb képviselője Bandura, aki a megfigyelés és utánzás jelentőségét emelte ki. Szerinte a tanulók külső-extrinzik jutalmazás reményében képesek megfigyelni, majd leutánozni cselekedeteket, annak fényében, hogy ezáltal ők is elérjék azokat a javakat, dicséreteket. A behaviorista nézőpont előnyei mellett, (pl. egy unalmas tanulási folyamat serkentése külső jutalommal - érdemjegy) vannak bizonyos hátrányok, amik akkor fordulhatnak elő, ha ez a szemlélet, ösztönzés túl nagy arányban jelenik meg (pl. a pedagógusi munka során). A tanulók ilyenkor érezhetik úgy, hogy a külső motiváció hatása által vannak befolyásolva, ez esetben a tanulás csak egy eszköz, a cél a tanulásért kapott külső jutalom, nem a tudás megszerzése, ez pedig függőséghez vezethet. Ha a tanuló nem a teljesítményért, hanem a feladatban való részvételért kap jutalmat (osztályzat, elismerés), akkor egy idő után a belső motiváció, érdeklődés megszűnik. (Tóth, 2005)

Kognitív nézőpont

Szemben a behaviorista szemlélettel, a kognitív elmélet középpontjában a belső- intrinzik motivációs tényezők kiemelése áll. A kognitív nézőpont kapcsolódik Piaget fejlődés elméletéhez, aki szerint a gyermek cselekvéseinek fókuszában az a vágy él, hogy kiegyensúlyozottan élje meg a világ működését melynek ő maga is aktív szereplője. Az átélt tapasztalatokat a már korábban megszerzett tapasztalatokhoz tudja hozzáilleszteni

(asszimiláció vagy akkomodáció mechanizmus). Az elmélet nézőpontja szerint, azok a tanulók, akik maguk jönnek rá egy-egy probléma megoldására, önmagukat ösztönzik azáltal, hogy a megoldás módszerét sajátítják el, ez lesz a végső jutalom. Az ösztönző maga az egyensúlyra és a kompetenciára való igény, egyfajta énhatékonyság. (Tóth, 2005)

Humanisztikus nézőpont

A humanisztikus nézőpont egyik jeles képviselője Abraham Maslow, aki szerint az ember egymásra épülő szükségletrendszerrel rendelkezik, melyet piramismodelljében szemléltetett.

A szükségletek a következők, alulról felfelé haladva:

- alapvető fiziológiai szükségletek
 - táplálkozás, szexuális viselkedés
- biztonsági szükségletek
 - fájdalom, betegség, fizikai fenyegetettség elkerülése, rendezett, biztonságos környezet keresése
- a szeretet szükséglete
 - a valahová tartozás iránti igény, a viszonzott szeretetkapcsolat iránti vágy
- az elismerés szükséglete
 - önértékelés és másik elismerése utáni vágy
- a megértés, tudás szükséglete
 - a tanulás, az új dolgok megtanulása iránti vágy
- esztétikai szükségletek
 - a rend és egyensúly iránti vágy
- az önmegvalósítás szükséglete
 - ez a humán késztetés legmagasabb szintje, a fejlődés, gyarapodás iránti vágy

A piramis alsó négy szintjét Maslow deficit (hiány)-szükségleteknek nevezi, a piramis felső három szintjét pedig növekedésszintnek, vagy létszükségleteknek. Az alsó szintek kielégülésével keletkezhetnek, jöhetnek létre a három felső szintű megjelenő szükségletek. Az alsó szinteken lévő szükségletek kielégülésével nem keletkeznek újabb szükségletek, ezen szükségletek kielégülésével a belső feszültség csökken. Fontos szempont lehet, hogy az egyes szintek kielégülésének fontossága a gyermekkorban mutatja a legnagyobb igényt, felnőtt korban már képes az ember bizonyos ideig elnyomni ezeket a késztetéseket. (N Kollár-Szabó. 2017, p 317.)

Tanulási motiváció

A motiváció kutatás egyik fiatal, de dinamikusan fejlődő területe a tanulási motiváció irányzata, mely elsősorban arra a kérdésre keresi a választ, hogy mi készíti bennünket tanulásra?

A tanulási motiváció a tanulással összefüggő viselkedést elindító, fenntartó és irányító folyamat. (Fejes, 2005)

A tanulási motiváció egy olyan tanulásra készítő belső feszültség, amely energetizálja, aktivizálja, irányítja, integrálja a tanulási tevékenységet. (Réthyné, 2003)

A tanulási motiváció a teljes iskolai életutat végig követi, nagy jelentősége az ismeretek elsajátításában és elsajátításának minőségében van. Maga a tanulási motiváció egy új, még alakuló tudományterület, viszonylag kevés releváns szakirodalommal találkozhatunk ebben a témakörben.

A tanulási motivációra az 1950-es években került nagyobb fókusz, ekkor jellemzően a motivációs teljesítményt vizsgálva két állítás került szembe egymással, kihangsúlyozva, hogy az egyik kizárja a másikat. Az első elméletek a motivációs teljesítményt a sikerorientált – és kudarcgerjesztő nézetek szembe állításaként fogalmazták meg, később az önjutalmazást (intrinzik motívumok) állították szembe külső környezetből ható motívumokkal (extrinzik) hangsúlyozva, hogy egy személyre vagy az egyik, vagy a másik hat. A későbbiek során még számos elméletben megjelent a dichotóm szemlélet a teljesítmény és viszonyító célok szembeállítására. (Fejes, 2019; Józsa-Fazekasné, 2007) Ezek a szembeállítások gyakran azt sugallták, hogy a két nézőpont a „jó” és „rossz” nézőpontra osztható fel. A jó oldal a fejlesztendő és elfogadható, még a rossz oldal (pl. extrinzik motivációs nézetek) rombolólag hatnak a tanulókra, ezeket a motivátorokat kerülni szükséges. (Fejes, 2019)

Az elmúlt évek változást hoztak a tanulási motiváció szemléletében, a korábbi dichotóm szemléletet elkezdték a témával foglalkozó szakemberek elvetni, és helyébe elfogadni, hogy az egyes motívumok nem ellentétesen állnak egymással szemben, hanem egymásra hatással vannak, ösztönzik egymást. A korábbi egy tényezőes rendszereket kezdi felváltani az az általános nézet, hogy a tanulási motivációra nem egy-egy motívum hat, hanem egy komplett motívum rendszer, melynek komponensei szerte ágazóak és egyénenként eltérőek. (Józsa-Fazekasné, 2007) A tanulási motivációval foglalkozó nézetek az elmúlt években jelentős paradigmaváltáson mentek keresztül. Ma már a témával foglalkozó kutatók egyetértenek abban, hogy maga a téma is összetett, illetve a téma kutatása kapcsán több tudományterület együttes vizsgálata szükséges ahhoz, hogy jobban megértsük a témát és megoldásokat találjunk annak fejlesztésére. A témához kapcsolódó tudományterületek (pedagógia, pszichológia, szociológia)

és a környezet, személyiség együttes vizsgálatára van szükség annak érdekében, hogy a területről minél részletesebb képet kapjunk. (Réthyné, 2003)

Motiváció szerepe a tanulásban

A sikeres tanulás egyik feltétele a motiváció.

Az oktatási rendszerbe belépő gyerekek többségének nagyrészt olyan dolgok megtanulása a feladatuk, aminek elsajátítása nehézségeket okoz számukra, figyelmüket nehezen tudják fókuszálni az adott tananyagra, vagy azért mert nem kellően érdekes számukra, vagy azért mert a környezeti hatások másra teszi őket motiváltá (pl. éheség, padtárs érdekes ceruzája, stb.).

Sokszor megjelenik a tanulókat jellemezve az alul motivált kifejezés, azonban helytállóbb, ha azt mondjuk, a tanulók nem arra motiváltak, mint amire a pedagógus szeretné, hogy motiváltak legyenek (pl. 45 perces órát végig figyelemmel kíséreni). (Tóth, 2005.)

A teljesítmény motiváció egyik kutatási területe a célorientációs motiváció elméletének vizsgálata, ami a motiváció és elérendő célok közötti kapcsolatra keresi a választ.

Carol Dweck és kutató társai hosszú időn keresztül vizsgáltak azt a kérdést, milyen alapvető különbségek figyelhetők meg a tanulók közötti motiváció témakörében, és erre milyen hatással van a megjelenő kudarc. Miért lesznek egyes tanulók motiváltabbak, mint társaik, és ennek milyen következménye lesz. Dweck vizsgálatának középpontjában a **célorientációs** elmélet szerepel. A vizsgálat azt vizsgálta milyen összefüggés található a célok és a motiváció között, miben különböznek az egyes kitűzött célok a tanulók között, ezáltal miben tér el a tanulási motivációjuk. Kísérletében arra volt kíváncsi, hogy a tanulók hogyan reagálnak a tanulás során tapasztalt kudarcokra, kihívásokra, milyen hatást gyakorol rájuk a sikertelenség. A tanulókat két csoportba osztotta be. A tanulók egyik csoportjába azok a „*tehetetlen*” tanulók kerültek, akik ugyan jól teljesítenek az iskolában, de csak addig amíg számukra könnyű, egyszerű feladatokkal találkoznak. Egy-egy nehezebb feladat hatására viszont megállnak, elakadnak, nem tudják folytatni a tanulást. A megélt kudarcot egy képességbeli hiányosságnak fogják fel, ez pedig blokkolja őket. Hosszútávon teljesítménybeli romlás figyelhető meg náluk. A másik csoportba tartoznak azok a tanulók, akik *tanulásorientáltak*, vagyis erős belső motivációjuknak köszönhetően nagyobb kudarcok esetén sem futamodnak meg, azt inkább kihívásként kezelik, szeretnék újat tanulni, új készségeket elsajátítani. Ezen tanulók magas

szintű kitartással és teljesítménybírassal rendelkeznek, intrinzik motivációjuk nagy, kudarchelyzetben is találnak új megoldásokat.

A „tehetetlen” tanulók leginkább saját képességeik visszaigazolására törekszenek, míg a „tanuláorientált” tanulók a képességeiket szeretnék fejleszteni, ezáltal a fejlődésük is biztosabb. Dweck úgy gondolta, hogy a két csoport közötti különbséget a célokhoz való hozzáállás, az erős gyerekkori motivációs minta adja.

A két féle célorientációt kezdetben még egymással szemben álló attitűdként értelmezték, de későbbi kutatások alapján ma már az is elfogadott nézett, ha valaki egyáltalán nem rendelkezik egyik dimenzióval sem, míg valakiben mind a kettő megtalálható. (N.Kollár-Szabó. 2017.)

A szakdolgozatom fókuszában lévő hátrányos helyzetű családokból érkező tanulók azok a tanulók, akik kevesebb motivációs mintát, cél-kitűzést hoznak gyerekkorukból, nincs elég eszközkészletük, problémamegoldó képességük a kudarcok megoldására. Véleményem szerint a legtöbb hátrányos helyzetű tanuló ebbe a csoportba tartozik. Ők azok az „eredményorientált” tanulók, akik a tanulással bizonyítani szeretnének, hogy ők jobbak másoknál, jó képességgel rendelkeznek és ezzel a jó eredmények megszerzése a céljuk. Őket általánosságban a gyengébb kitartás, a feladatok gyors feladása jellemzi, hosszú távon gyengébb és hullámzóbb teljesítményre képesek, intrinzik (belső) motivációjuk alacsony, vagy teljesen hiányzik.

A korábbi motivációs szemléletekkel ellentétben, ma már látható, hogy egy sikeres tanulmányi karrierhez a motivációs teljesítmény egy nagyon fontos alapot nyújt, ám nem az egyetlen feltétel. A motivációs tényezők mellett elengedhetetlen a képességek fejlesztése is, egyik a másik nélkül nem lehet valóban sikeres.

’A készségek, képességek fejlettsége szabja meg, hogy mire vagyunk képesek: hogyan tudunk olvasni, számolni, konfliktusokat megoldani, stb. A motívumok fejlettsége pedig meghatározza, hogy ezekből a készségekből, képességekből mit és hogyan használunk: mit sajátítunk el, mit tanulunk meg, milyen céljaink vannak, kikkel barátkozunk, stb.’ (Józsa-Fazekasné 2007; p 77).

Amíg az általános iskola alsó tagozatán az alapvető készségek elsajátításához több támogatást kapnak a tanulók, ez a fajta „mankó” felső tagozaton többnyire megszűnik. Azok a tanulók, akik a felsőtagozatba lépésig nem tanultak meg önállóan tanulni, és nem sajátították el biztonságos használat szintjéig az alapvetőkészségeket (írás, olvasás, számolás) elkezdik elveszíteni a motivációjukat, egyre több kudarcot fognak szerezni, míg végül teljesen elmaradnak az iskola minimális elvárásától is. A motiváció képességének elsajátítása tehát az iskolai sikeresség egyik útja.

Az iskolai tanórákba beépíthető játék és társasjátékfoglalkozások mind a tanulási kedvet és tanulási motiváció fejlesztését teszik lehetővé. A játékban és kiemelten a társasjátékban a játék közbeni élmény átélése az, ami motiválólólag hat a gyermekekre, ennek ellenére ezek a játékok alkalmasak a különböző iskolai képességek fejlesztésére is. A belső motiváció kialakulását a játékos élmények hívják elő, nincs szükség külső jutalmazásra. Ha ezt az „önmotivációt” megtanulják a játékok által a gyerekek, akkor a későbbiekben a tanuláshoz is könnyebben fogják tudni felhasználni.

Játék

Mit nevezünk játéknak?

És nem csak az emberiséget, hanem saját életünket is végig kíséri a játék, megszületésünkől egészen halálunkig jelen van különböző mértékben és formában. Már az újszülött csecsemő számára is boldogságot okoz amikor rájön, hogy rendelkezni tud saját kezének mozgatása felett, későbbi életkorokban megjelenik a hangok modulációjával kapcsolatos örömjáték, később nagyobb életkorokban pedig megjelennek az egyszerűbb eszközökkel való játékok, és az ehhez kapcsolódó öröm. A gyermeki életkorban bármiből játék válhat. (Mérei-Binét, 1993)

Az, hogy a játéknak pontosan milyen evolúciós funkciója van, máig vitatott témakör, sokféle elmélet született ennek kapcsán. Susan (1973) könyvében összesen 12 féle magyarázatot gyűjtött össze arra vonatkozólag, hogy miért is játszunk, ezek közül emelek ki néhányat

- *a biológiai elméletek* abból a feltételezésből indultak ki, hogy már az állatvilágban is, különösképpen az emlősöknél megjelenik a játék, ebből pedig azt a következtetést vonták le, hogy a játéknak biológiai funkciót betöltő szerepe lehet
- általánosabb magyarázat szerint *a játék a munka szembe állítása*, tehát pihentető, kikapcsolódást elősegítő funkciója van
- tudományosabb megközelítés szerint a játék segít a *felesleges energia* levezetésében
- fejlődéstani alapokat figyelembe véve, a következő elmélet kimondja, a törzsfejlődés szakaszai ismétlődnek meg minden egyes személy életében, így tulajdonképpen a játék is egy fejlődéstörténeten megy keresztül minden személy születésétől fogva
- a játék, mint a *felnőtt élet gyakorlása* sokáig általánosan elfogadott nézet volt
- *a felnőttégre való felkészülés* kapcsolódik az előző elmélethez annyi kiegészítéssel, hogy ezek a típusú játékok jellemzően inkább azokat a káros adottságokat, ösztönöket igyekeznek rendszabályozni, ami a gyermekkel együtt született (pl. agresszió)
- *a pszichoanalízis* játékhöz kapcsolódó elmélete szerint, a játékok segítenek az elhárított vágyak kijátszásában, ezekben a játék állapotokban szabadon kiteljesedhetnek az indulatok, konfliktusok
- további fejlődéstani gondolat, hogy a játékban a veleszületett, de feleslegessé váló cselekvésmódok jelennek meg és nincs funkciója
- *tanuláselméleti* megközelítés szerint, a gyermek számára a játék is egy tanulási folyamat, éppen úgy, mint bármelyik létfenntartáshoz szükséges tanulási folyamat. (Millar, 1973)

Összetett kérdés az is, hogy tulajdonképpen mit is nevezünk játéknak. A játék fogalmának különböző felfogása függhet a világról alkotott képünktől és saját, korábbi tapasztalatainktól is. A játék lehet egy cselekvés, egy eszköz, de lehet egy társasjáték játszója is játék. Mindannyiunknak van tapasztalata játékkal, vannak emlékeink róla. Nagyon sokan és nagyon sokféle magyarázatot találtak már arra a kérdésre, hogy tulajdonképpen miért is játszunk? A játék mindenki életében jelen van. A különböző játéktevékenységek fejlesztően hatnak a kognitív képességeinkre, szociális képességeinkre, önismerésünkre, élményeket adnak és segítenek az élmények feldolgozásában, motiválnak bennünket a további tanulásra. A játék és a játékos eszközökkel való játék a gyermek saját közege, ebben mozog otthonosan, ez okoz számára örömet.

Társasjátékok

„Többet megtudsz másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt.” (Platón)

Már a játék meghatározása is nehézséget okoz, mert a legtöbbünknek van korábbi tapasztalata a játékkal kapcsolatban, ez a tapasztalata azonban más és más. Hasonló nehézségek jelennek meg a társasjáték definíciójának meghatározásakor is. A sok meghatározás közül a dolgozatomban Aczél (2015) meghatározását használom fel, ami a szakdolgozat témájához leginkább illő összefoglalást ad: *„a társasjáték két vagy több játékos által játszott beltéri játékot jelent, jellemzően táblás játékot, és emellett (vagy akár helyette) az elemei kártyák, lapkák és jelölők is lehetnek. Jellemzője, hogy a játékosok a játék szabályait követve valamilyen cél elérésére törekednek.”* (Aczél Zoltán A társasjáték-pedagógia filozófiája-online)

A társasjáték lehet maga a játszma, vagy maga a játékeszköz is. A modern társasjátékok sajátja, hogy nincs egy megfelelő stratégiája a játéknak, hanem a játék közben a játékra és egymás lépéseire hagyatkoznak és vesznek részt a játékban a résztvevők.

Társasjáték az iskolában

A mai modern társasjátékos piac számtalan társasjátékot kínál, különböző mechanizmusokkal, tematikával, szabályrendszerrel, bárki számára elérhető módon. Egy társasjátékban mindenki ugyan azzal az eséllyel ül le játszani, lesz ráhatása a játékra, és minden játék az újra játszás során más helyzetet fog teremteni.

A társasjátékokkal való játékot akár formális iskolai keretek között, akár iskolai idő után, más szervezett kerek között is lehet alkalmazni. A társasjátékok játszás közben elsősorban élményalapú szabadidős tevékenység hatását nyújtják, emellett pedig különböző oktatási és nevelési helyzetek is létrejönnek, emiatt oktatást kiegészítő tevékenységként is alkalmazható.

A társasjátékok iskolai célja lehet, hogy a tanulókat kimozdítsa a megszokott komfortzónájukból, monoton feladatvégzéséből, és új helyzetek kipróbálására ösztönözze a tanulókat. Játszás közben saját élmények megtapasztalásán keresztül, aktív résztvevőként vesz részt a gyermek a játékban, megjelenik a probléma megoldás, a teljesítmény fokozás, sikerélmény és az öröm is.

A társasjátékpedagógia által a tanulók eltávolodnak az iskolapadtól és saját magukra hagyatkozva oldanak meg, iskolai képességeket igénylő feladatokat. A társasjáték kilép a frontális oktatás rideg környezetéből és rábírja az együttműködésre, gondolkodásra a tanulókat. A jól átgondolt játékválasztás lehetőséget ad a készségek, képességek fejlesztésére, a tanulók a saját élményükön keresztül tudják megtapasztalni a játékok adta kihívást, problémamegoldást, ismeretszerzést. A játékok közben a tanulók aktívan vannak jelen, percepciójuk, kognitív képességeik, szociális képességeik folyamatos gyarapodásával. Megtanít tanulni, logikusan gondolkodni, stratégiákban gondolkodni, újratervezni, mind ezt úgy, hogy közben élményt él át a tanuló.

A motivációs elméletek mai felfogása szerint, a motiváció fejlesztése és a képességek fejlesztése együtt jár, együtt lehet csak igazán hatékony (Fejes, 2015). Ehhez lehet jó eszköz a társasjátékos piac által kínált modern társasjátékok többsége. Ezekben az esetekben a társasjátékok által nyújtott élmények és az ott elért élmények és sikerek jelentik a motivációt, míg a képességfejlesztés a társasjátékok által nyújtott tevékenység. Fontos szemlélete a társasjátékokkal való játéknak, hogy a cél maga a játékoseszközökkel való játszás, a jutalom viszont a társasjátékok által való tapasztalati tanulás, maga a játékélmény. (Jeszl-Lencse (2018)

Azok a hátrányos helyzetű, alul teljesítő tanulók, akik számára lassabban, nehezebben megy az iskolai elvárások teljesítése, ők is részt tudnak venni társasjátékfoglalkozásokon, az ő számukra is kifejezetten hasznos, tanulástámogató szerepe van a játékoknak. Az ő esetükben fontos, hogy a játékok rövid játékidővel, egyszerű szabályrendszerrel, mégis kellő mélységgel rendelkezzenek. Ezeknek a társasjátékoknak alkalmasnak kell lenniük arra, hogy megtámogassanak különböző képességterületeket (elsősorban kognitív képességbeli területeket), illetve növeljék a tanuló motivációját, élményét és szociális képességeit.

A társasjátékfoglalkozásokon a játékos saját maga tapasztalja meg döntéseinek következményét, a tanulás részét az váltja ki, hogy nincs egy helyes megoldási út, a játszma kimenetele mindig az aktuális játékosok döntéseinek következtében alakul. Minden játék és minden játékkal játszott újabb játszma egy új teret nyit meg a tanulók előtt. (Jeszl-Lencse (2018))

Iskolai keretek között a társasjátéknak szerepe lehet az óra elindításának motiválásban, gondolatébresztésnek, bemelegítésnek, az óra közben a figyelem felkeltésének, játékosításnak, az óra végén pedig lezárásként, jutalomként épülhet be az órába.

A társasjáték erős szabályrendszerrel dolgozik, ehhez alkalmazkodnia kell a tanulónak, ha sikeres szeretne maradni a játékban. A játékidő végig figyelmet és koncentrálttságot igényel, ha lankad a figyelem, a játékos pontokat veszít, szükség van a rugalmas gondolkodásra, folyamatosan alkalmazkodni kell a váratlan, új helyzetekhez. A több játékos számmal játszható játékok a játékosokat egymáshoz kapcsolják ez által pedig erősödnek a szociális készségek, kompetenciák, a játék valós időben zajlik, a játékosos hatással vannak egymás játékára.

A társasjátékpedagógiának sokféle területe és módszere van, napjainkban is egy igen gyorsan fejlődő modern alternatív pedagógiai terület.

Társasjátékpedagógiai alapelvek

Bármilyen területen, céllal és tanulóval társasjátékozunk, fontosnak tartom, hogy bizonyos alapelvek betartásra kerüljenek, Azokat a társasjátékos alapelveket, amiket fontosnak tartok a hátrányos helyzetű gyerekekkel közös munkában, Lencse Máté és Jeszl József munkássága alapján foglalom össze.

- *a játék az játék.* A játék egy választható tevékenység kell, hogy legyen, nem szabad, hogy a kényszer megjelenjen benne. A társasjátékok használata közben nem jó, ha direkt tanítási szándék jelenik meg. A játékban résztvevő gyerekek, már a játék során megszerzett tapasztalatok alapján fognak tanulni, ezeknek a tapasztalatoknak pedig hosszútávon lesz hatásuk.
- a játékok elsősorban *társasjátékok* és nem fejlesztő játékok. A mai digitalizált világban nagyon fontos, hogy a társasjátékok szépek és hívogatóak legyenek, ez segít a *belső motiváció* kialakítására és segít hosszútávú játékosá tenni a gyerekeket.

- A társasjátékok egyik jellemzője, hogy *nem rendelkeznek előre kiszámítható legjobb lépéssel*, ami így egy sokkal komplexebb tanulási lehetőséget biztosít. Kulcsfontosságú a sokféle mechanizmus, a több játékos és a szerencse. A játékot az határozza meg, hogy milyen döntéseket hoz a játékos, a kialakult helyzetekre milyen megoldással, tervvel reagál. Ezáltal sokkal komplexebb fejlődési lehetőséget biztosít hosszútávon, mint mondjuk egy adott séma alapján megoldandó és levezetendő iskolai feladat.
- A társasjáték foglalkozásoknak egy fajta célja lehet a *sokszínűség megmutatása*, és hogy teret nyújtson arra, hogy a gyerekek minél több társasjátékban és társasjátékmechanizmusban kipróbálhassák magukat. Célszerű, a lehető legtöbbször új játékot, vagy ugyanazt a játékot új vagy másfajta szabályrendszerrel, vagy kerettörténettel játszani. Egy-egy mechanizmus így sokkal könnyebben beépül és valódi tudássá tud válni. (Lencse-Jeszl, 2018)

Aczél (2015) a következőképpen határozza meg a társasjáték-pedagógia módszerének lényegét: „A társasjáték-pedagógia az ember játékosságának és ezáltal általában a személyiségnek a természetes fejlődését társasjátékok tanításával támogató pedagógiai módszer.” (Aczél Zoltán A társasjáték-pedagógia filozófiája-online)

Munkám során évek óta használom a társasjátékot, mint eszközt, sokszor olyan családoknál, ahol ez az egyetlen játékos élmény foglalkozás. A társasjátékok játéka közben a játék van központban, nem maga a tanulás, ennek ellenére számtalan olyan „velejárója” van egy-egy játéknak, ami tanulásnak mondható.

A társasjátékok által nem csak az iskolai tanulási motiváció, hanem a valós élethez szükséges kompetenciák is fejlődhetnek. A tanulókat gyakran az alapján ítéljük meg, és vonunk le következtetést a teljes életükre, hogy az iskolában milyen jegyeket szereztek. A fentebb leírtakból már egyértelműen látszik, hogy azok a hátrányos helyzetű tanulók, akik az intézményi rendszerbe belépve már hátrányban vannak, a későbbiekben sem fognak tudni kimagasló tanulmányi eredményeket elérni, nem lesznek jó jegyeik – és ahogy haladunk a felsőbb évfolyamok felé egyre kevésbé lesznek megfelelőek a jegyek- először az önbizalmukat veszítik el majd a tanulási motivációjukat is. A kognitív képességek fejlesztésére pedig nem marad energiájuk már, vagy nem tudják kellő mértékben kihasználni meglévő képességeiket. Ezek az iskolai érdemjegyek – a hátrányos helyzetű tanulók esetében hatványozottan – nem tükrözhetik a tanulók valódi értékeit. Azok a tanulást kiegészítő játékos módszerek – köztük a

társasjáték pedagógia is – amik a tanulást kiegészítve jelennek meg az oktatási színtéren, segíthetnek a tanulóknak sikerélményeket szerezni, tanulásra motiválni őket. A társasjáték egy olyan eszköz lehet, ahol játékos élmények között fejlődhetnek, tanulhatnak a tanulók, emellett pedig a játék által motiváltakká válhatnak. A pedagógusoknak lehetőségük van arra, hogy ezeket a játékos tevékenységeket úgy alakítsák, hogy az a saját pedagógiai céljukat is kielégítse. (Lencse-Jeszl, 2018)

Az iskolai érdemjegyek csak az iskolai karrier során fontosak, ugyan utána is meghatározhatják a tanulók oktatási-, vagy munkahelyi karrierjét, de ezek mégsem pusztán csak az iskolai osztályzatoktól függenek. Ami igazán számíthat az a teljesítmény, a kitartás, a szorgalom, a kíváncsiság, alkalmazkodni tudás vagy a kreatív gondolkodás. A társasjátékoknak szerepe lehet abban, hogy a tanulók játékos környezetben próbálhassák ki magukat, „olyan, mintha, de mégsem” helyzetekben. (Miller, 1973)

A társasjátékozás, mint folyamat, egy fajta sikerélményt biztosít, melyhez a későbbi, nehezebb tanulási helyzetekben is vissza tudnak nyúlni a tanulók. Az ott elsajátított stratégiák a valós tanulási folyamatokba is beépíthetőek, beépülhetnek. A társasjátékok segítenek abban is, hogy a tanulók megtanulják a folyamatban való gondolkodást, tét nélküli helyzetekben próbálhatják ki magukat, kialakíthatnak és kipróbálhatnak különböző stratégiákat. Ezek a folyamatok a későbbiekben hatékonyabbá tudják tenni a tanulási folyamatokat is, ezek pedig segítenek a tanulási motiváció megerősítésében is. Itt a tanulók viszonylag gyorsan látni fogják, hogy a befektetett energia megtérül és kézzel foghatóvá válik egy játék végén, nem csak akkor, ha valaki megnyeri a játékot, hanem akkor is, amikor végig vitt egy elképzelt stratégiát, több pontot szerzett, mint egy korábbi játék során.

A hosszútávú sikeres tanulási motiváció kialakításában és megtartásában segíteni kell a kognitív képességek megerősítésével. Az egyik nem működik - vagy csak kevésbé a másik nélkül.

A hátrányos helyzetű gyermekeknél a társasjátékok használata segíthet a tanulás tagolásának megtanulásában is. Itt egy képességet szükséges kialakítani, ami az adott tanulni való nagyobb egységet, kisebb egységekre bontja, ez által beláthatóbb, átláthatóbb és megjegyezhetőbb lesz a tanulnivaló. A kis egységek által a tanulók megtanulnak rövidebb, de mélyebb koncentrációs képességet kialakítani, aminek mértéke a későbbiekben növelhető, ami szintén a motivációt és tanulási hatékonyságot növeli. Minél többféle társasjáték mechanizmust ismernek meg a tanulók, annál jobban megismerik saját magukat, ami szintén segít a tanulási motiváció elmélyítésében.

A társasjátékok segíthetnek abban is, hogy ne egy készen kapott megoldási útmutató mentén dolgozzanak a tanulók, hanem szükségük legyen a kreatív gondolkodásukra és alkalmazkodási

képességükre is. A társasjátékok játszása közben szükséges a lehető legjobb döntés megtalálása, a helyzethez való alkalmazkodásának a képessége is. Ezek a döntések általában kihívást jelentenek a tanulónak, de a játékelmény flow-ja miatt, ezen túllépnek és szívesen gondolkodnak, ezáltal túljutnak a sikertelenebb helyzeteken is.

A játék elvesztése megjelenhet egy fajta produktív sikertelenségben is, amikor a tanuló visszanéz a játék folyamatára, mérlegeli a döntéseket, a következő játékokra új stratégiát alkot, megpróbálja legyőzni saját magát és a többi játékost is. Ezek a kudarcok pozitívak is lehetnek, hiszen segítenek abban, hogy a tanuló tanuljon a kudarcából kijavíthassa azt, megtalálja a győzelemhez szükséges jobb stratégiát. A társasjátékok során elszenvedett kudarcok megtanítják a tanulót arra, hogy ez egy fejlődési folyamat része, aminek a kudarc épp úgy része, mint a siker. A való életben is így működik. Megtanít jobbra válni, de úgy, hogy ennek aktív részese legyen a tanuló. A kudarcok erősítik meg a képességeinket, megtanítanak jobban gondolkodni, még jobban figyelni, átlátni helyzeteket. A társasjátékos játék során a folyamat még fontosabb tapasztalás, mint az elért cél elérése.

A legtöbb társasjáték játszása közben pontosan látjuk, hogyan állunk (vannak kivételek, amik izgalmasabbá teszik a játékot, mert csak a végén derülnek ki a pontok) de ez segíthet a tanulónak a taktikájuk alakításában és abban, hogy tényként lássák, hogyan állnak.

Egy társasjáték folyamat alatt fontos, hogy valóban értsük az adott mechanizmust, játékszabályt, különben sikertelenek leszünk a játékban. Nincs lehetőség felszínes ismeretek elsajátítására.

A rendszeresen társasjátékos tanulóknál kialakul a fejlődésorientált gondolkodásmód, mindig jobbak szeretnének lenni a korábbi önmaguknál, a játszótársaknál vagy éppen a játéknál.

Tanulási motivációt elősegítő társasjátékok

Akár a közoktatási rendszert, akár az iskolán kívüli szabadidős foglalkozásokat nézzük, az alulteljesítő tanulók esetében fontos lehet a megfelelő pedagógusi célok meghatározása, ami a szabadidő hasznos eltöltésétől elkezdve egyes képességterületek fejlesztésén át, a tanulási motiváció fejlesztését is magába foglalhatja egy-egy játékfoglalkozás során. (Jeszl-Lencse, 2018)

A tanulási motiváció az eredményes képességfejlesztésnek, a jól alkalmazható tudás elsajátításának nélkülözhetetlen alapja.

Milyen társasjátékok segíthetik elő a sikeres tanulási motivációt:

- izgalmas társasjáték – a játék dolgozzon szép vagy különleges alkatrésszel, legyen látványos, legyen benne érdekes mechanizmus
- jelentsen kihívást a tanuló számára – kihívást jelentő játékok azok, amiknek nem egy jó megoldása van, hanem minden játék más kihívást kíván csupán azáltal, hogy változnak a játékos szerepek
- a játékban a játékosnak legyen lehetősége döntéseket hozni, aminek következménye lesz a játék menetére
- kooperatív játékok – nem egyedül hoz döntést a tanuló, hanem a többi játékosárssal, de rajta is múlik a játék sikere

A rendszeresen társasjátékozó tanulóknál nagy eséllyel alakulnak ki olyan kompetenciák, amik már az iskolai pályafutásuk során, de a későbbiekben a munkaerőpiacon is kamatoztatható.

Az általam legfontosabbnak tartott kompetenciák:

- kudarcátírás, alkalmazkodás a rendelkezésre álló helyzethez, problémamegoldó, gondolkodás, értő-szövegolvasás, önismeret, csapatmunka, szociális kompetenciák, stressztűrés, kreativitás, gondolkodásfejlesztése, kitartás, figyelem fejlesztés, döntéshozatal képessége és ennek felelősségének vállalása, stratégia alkotás, késleltetés képessége, gondolkodás, tervezés, szituáció megoldásának képessége, észlelés, érzékelés

A társasjátékok, táblajátékok kifejezetten alkalmasak arra, hogy iskolaikeretek, vagy délutáni keretek között, különféle felzárkóztató program kerete között erősítsék a tanulási képességeket, tanulási motivációt, elősegítve az iskolai sikerességet is. Nem csak a hátrányos helyzetű tanulók, hanem a tanulási nehézséggel küzdő tanulók vagy éppen a tehetséges tanulók esetében is sikeres lehet kiegészítő tevékenység formájában a társasjátékozás.

Kutatás összefoglalás

Kutatási kérdés

Szaktervezőként arra a kérdésre kerestem a választ, hogy *a tudatos és rendszeres társasjátékfoglalkozásokon részt vevő hátrányos helyzetű, alul-teljesítő tanulók körében tapasztalható-e pozitív eltérés a tanulási motivációt illetően, azokhoz a tanulókhoz képest, akik kevesebb társasjátékfoglalkozáson vesznek részt?*

A kutatási kérdés megválaszolásához online kérdőíves felmérés készült, mely további kérdések megválaszolását tette lehetővé.

A témához kapcsolódó előzetes kérdéseim voltak még,

- milyen gyakorisággal és milyen helyszíneken férnek hozzá a hátrányos területen élő tanulók társasjáték foglalkozásokhoz
- milyen társasjáték ismeretük van a hátrányos területen élő tanulóknak
- hogyan viszonyulnak a tanuláshoz, iskolához az alul-teljesítő tanulók

Kutatásmódszertani eszköz bemutatása

A szaktervező kutatási kérdéséhez kapcsolódóan online kérdőív került összeállításra, melyhez a témához kapcsolódó szakirodalmak és kapcsolódó kutatások szolgáltak kiindulópontnak. A kérdőív kérdéseinek végső összeállításában végül a KATT kérdőív egyes kérdéseit használtam fel, illetve a kérdések egy részét a társasjáték témaköréhez igazítottam (Bernáth, N. Kollár, Németh 2015).

A kérdőív minden esetben online került kitöltésre, de a nehezen elérhető célcsoport megszólításához pedagógusok és terepen dolgozó szociális szakemberek segítségét vettem igénybe, akik személyesen töltötték ki a tanulókkal a kérdőívet.

A kérdőív első kérdései az általános demográfiai adatokra kérdeztek rá (nem, kor, iskolai osztályfok, utolsó féléves osztályzat), a következő 3 kérdés pedig már a társasjátékosági szokásokhoz kapcsolódott (gyakoriság, helyszín). A társasjátékok ismeretére nyitott kérdésben válaszolhattak a tanulók, 3 válasz lehetőség megadásával.

A kérdőívben egy „mit gondolhatnak rólam mások” típusú kérdés került feltevésre, itt különböző állításokat jelölhettek be magukra nézve a tanulók (pozitív és negatív jelentésű állítások közül is választhattak).

A kérdőív utolsó blokkja 30 állítást tartalmazott. Ebből 15 kérdés a tanulási motivációra, 15 kérdés pedig a játék általi motivációra vonatkozott. A válaszokat Likert-skála segítségével adhatták meg a tanulók (1- egyáltalán nem jellemző rám, 5- nagyon jellemző rám).

Az elvégzett kutatás az alacsony eset szám miatt nem tekinthető reprezentatívnak.

A kutatás körülményei és célcsoportja

A kérdőívek felvételére olyan településeken került sor, ahol nagyobb a hátrányos helyzetű családok aránya (Felzárkozó Települések program) és működik a településen valamilyen közösségi ház (Jelenlét Pont, Tanoda, stb.). Ez elsősorban a Dél-Dunántúli régió, Ormánság tájegysége volt. A kérdőív kitöltésébe bevont tanulók a kutatásitémát, és a kutatási célokat megismerve, önkéntes alapon vettek részt a kutatásban.

A nehezen elérhető célcsoport megszólítása és elérése több alkalommal is nehézségebe ütközött, emiatt a végső elemszám is alacsony, mindössze 31 fő lett.

A kérdőív kitöltését olyan 5.-8. osztályos tanulóktól vártam, akik legalább havonta egy alkalommal játszanak társasjátékkal. A korosztály megválasztásakor szempont volt, hogy felső évfolyamos tanulók kerüljenek megszólításra, akik a kitöltésben segédkező pedagógus véleménye szerint a hátrányos helyzetű családokhoz tartoznak.

A megnevezett korosztályt a tanulási motiváció szempontjából találtam érdekesnek, az általános iskola alsó évfolyamaiból-felső évfolyamba lépéskor sok változás éri ezt a korosztályt, a tanulási motiváció csökken, a tanulás háttérbe szorul. Általában nem csak új tantárgyak, hanem új pedagógusok is kapcsolatba kerülnek velük, így a korábbi kötődésen alapuló motiváció itt már háttérbe szorul, megfigyelhető a tanulási motiváció visszaesése is. Azokban a hátrányos helyzetű családokban, ahol a roma hagyományok még jelen vannak különösen jellegzetes időszak a felső évfolyamba lépés. Itt a tanulók már, mint „kisfelnőttek” vannak sokszor jelen, ez pedig a tanulás háttérbe szorulását eredményezi. (Fejes, 2005)

A tanulók zöme rendszeresen jár a közösségi programokra, aminek eltérő mértékben és minőségben, de része a társasjátékos foglalkozás is. A kérdőívek felvételére is ezeken a közösségi programokon került sor.

A kutatás eredményei

A kutatási elemzést a demográfiai adatokkal kezdem. A kérdőívet összesen 31 fő töltötte ki, közöttük nagyobb arányban voltak jelen a lányok, a megkérdezettek közül 13 fiú és 18 lány volt. Saját terepen töltött tapasztalatom alapján ez az arány általában jellemző a közösségi programokon résztvevők nemek szerinti megoszlásában is, illetve a játékos tevékenységekbe való bekapcsolódásban is.



1. ábra Milyen nemű vagy?
Forrás: saját szerkesztés

A megkérdezett tanulók életkori eloszlása alapján nincs számottevő különbség. Előzetes feltételezésem szerint, nagyobb szórást vártam a válaszadó kiskamasz (10-11) és kamasz (14-15) életkora között, de a kutatás alapján ez nem volt jellemző.



2. ábra1. ábra Hány éves vagy?
Forrás: saját szerkesztés

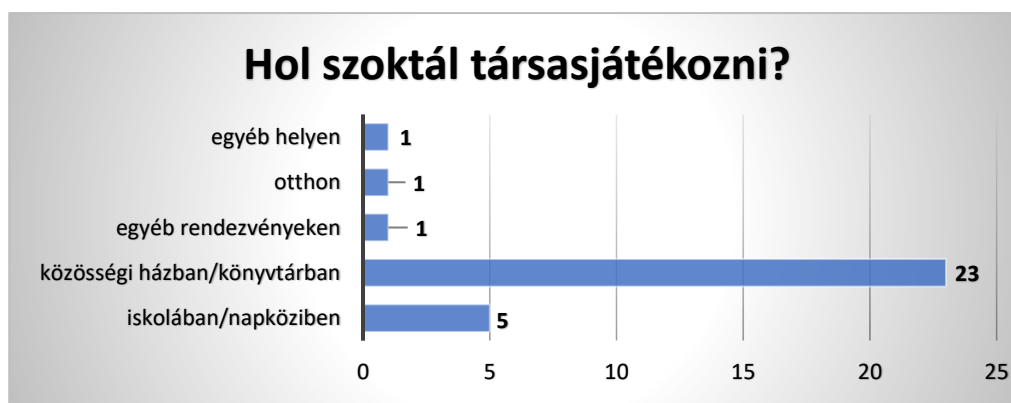
A válaszadók társasjátékozási gyakorisága között már megfigyelhető különbség. A válaszadók körülbelül 30% (9 fő) havonta vagy még ritkábban társasjátékozik, a megkérdezettek 26%-a (8 fő) rendszeresen, tehát hetente akár több alkalommal kapcsolódik be a programba. Ez várható eredmény volt, hiszen a kérdőív kitöltésére is elsősorban olyan tanulókat vártam, akik rendszeresen játszanak társasjátékokkal.



3. ábra Milyen gyakran társasjátékozol?
Forrás: saját szerkesztés

A társasjáték foglalkozások helyszíne – várható eredményként- valamilyen közösségi házban, közösségi programon valósul meg, illetve ritkábban valamilyen iskolai foglalkozás, vagy napközi keretében. Általában a felzárkóztató program keretében működtetett közösségi programok rendelkeznek különböző játékos eszközökkel, egyes helyszíneken pedig kimondottan társasjátékfoglalkozások is megvalósításra kerülnek. A kérdőív csak a társasjátékkal játszott játékfoglalkozásokra kérdezett rá, arra nem, hogy ez szabadon választott

játékfoglalkozás (pl. polcról levett játékkal való játszás), vagy szervezett formában, kifejezetten társasjátékos foglalkozás keretén belül valósult meg.

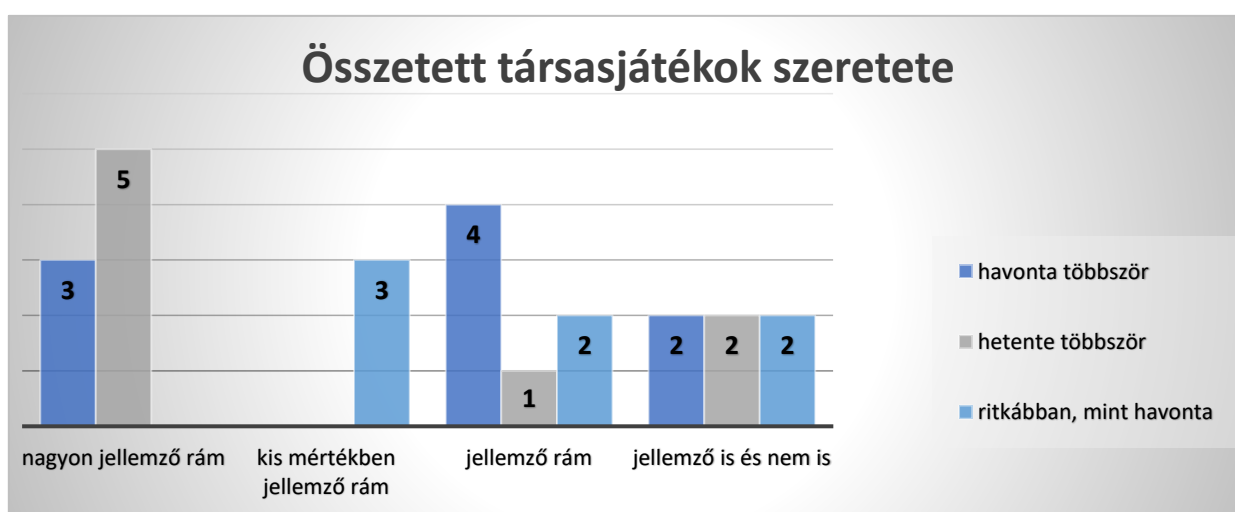


A

4. ábra Hol szoktál társasjátékozni?
Forrás: saját szerkesztés

kérdőívben 30 darab állítás került megkérdezésre, részben a tanulási szokásokkal, rutinokkal és a tanuláshoz kapcsolódó érzésekkel kapcsolatban, részben pedig a társasjátékozáshoz kapcsolódó szokásokról, érzésekről. Az alacsony elemszám miatt nem jelent meg minden kérdés esetében szignifikáns különbség, így csak néhány kérdésre adott választ ismertetek.

A válaszok alapján megfigyelhető, hogy azok a tanulók, akik hetente többször is részt vesznek társasjátékfoglalkozásokon, szívesen játszanak olyan társasjátékokkal, amik összetettek, gondolkodást igényelnek, mint azok a tanulók, akik ritkán, csupán havonta 1-2 alkalommal, vagy ritkábban, mint havonta játszanak. *(Szeretem az összetett, sok figyelmet igénylő társasjátékokat, amiben gondolkodni kell.)*



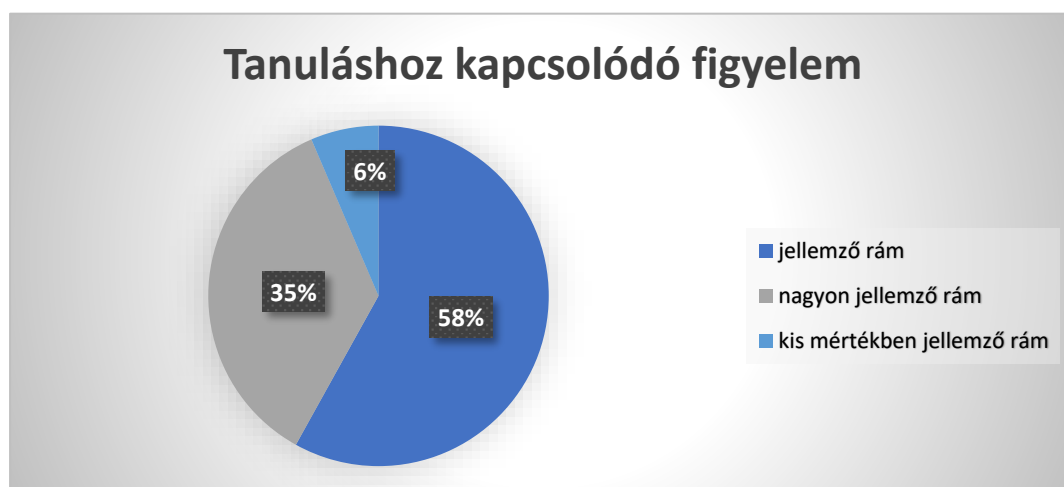
5. ábra Összetett társasjátékok szeretete
Forrás: saját szerkesztés

Ide kapcsolódik a következő diagram is, ahol az látható, ahogy a gyakran társasjátékkal játszó tanulók számára nem jelent gondot egy hosszabb, összetettebb társasjáték végig játszása sem. *(Nem esik nehezemre végig ülni és figyelni egy hosszabb (pl. 30 perces) játékot sem.)*



6. ábra Hosszabb társasjátékok végig játszása
Forrás: saját szerkesztés

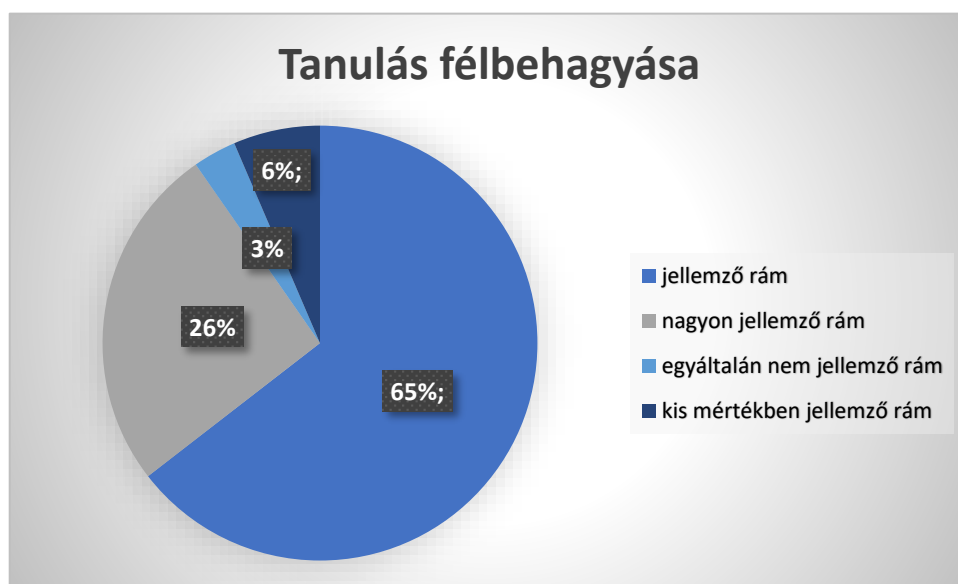
Ezzel szemben a válaszadók (31 fő) 35%-ra nagyon, míg 58%-ra jellemző az, hogy tanulás közben elkalandozik a figyelmük, nehezen koncentrálnak a tanulásra. *(Amikor tanulok, sokszor elkalandozik a figyelmem, nehezen tudok hosszabb ideig egy dologra koncentrálni)*



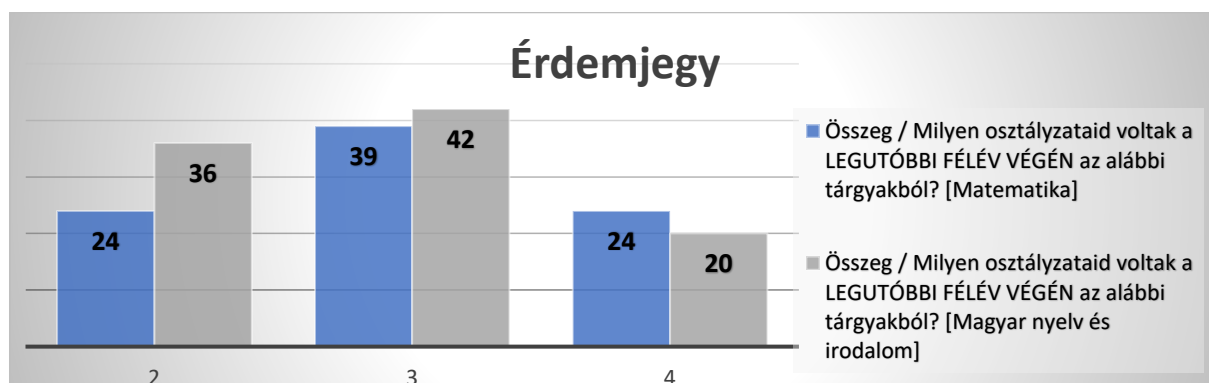
7. ábra Tanuláshoz kapcsolódó figyelem
Forrás: saját szerkesztés

Szintén kapcsolódik a tanulási feladatok félbehagyása is az előző diagramhoz és a tanulási motivátlansághoz. A válaszadók 65%-a jelölte úgy, hogy rá jellemző az állítás, még 26% azt, hogy nagyon jellemző rá az állítás.

(Gyakran félbehagyom a tanulást anélkül, hogy feladataimat befejezném.)



8. ábra Tanulás félbehagyása
Forrás: saját szerkesztés



9. ábra Érdemjegy
Forrás: saját szerkesztés

A tanulók érdemjegyre vonatkozó válaszai.

(Milyen osztályzataid voltak a LEGUTÓBBI FÉLÉV VÉGÉN az alábbi tárgyakból – Matematika, Magyar nyelv- és irodalom)

A válaszok összehasonlításából kirajzolódik, hogy a tanulók nagy része közepes tanuló, akik számára a társasjátékos foglalkozások elsősorban a közösségi programokon érhetőek el, otthon kevésbé, így valószínűsíthető, hogy családon belül nem valósulnak meg közös társasjátékok (szabályjátékok). A tanulókat a frontális osztálytermi tanulás kevésbé tudja lekötni, ezzel szemben akár hosszabb, összetettebb társasjátékokkal is szívesen játszanak, amennyiben az érdekes és leköti a figyelmüket. Ez számomra azt a tényt támasztja alá, hogy megfelelő motivációval a tanulók tanulási motivációja megtartható és fejleszthető, ami a további iskolai tárgyakhoz kapcsolódó motivációt és további képességfejlesztést is magával vonhat.

Összegzés

A szakdolgozat témája közel áll hozzám, évek óta foglalkozom társasjátékokkal és hátrányos helyzetű gyerekekkel. Sokszor és sokféleképpen használtam már fel munkám során a társasjátékot, de korábban még nem vizsgáltam meg a társasjátékok szerepét és a tanulási motiváció kapcsolatát. A tanulási motiváció friss téma terület, ezért kihívást jelentett a releváns szakirodalmak megtalálása és a társasjátékok felhasználhatóságának összekapcsolása. További kihívást jelentett a témához kapcsolódó válaszadók felkutatása, megkérdezése.

A témát viszont nagyon érdekesnek és fontosnak tartom. Ahogy a szakdolgozat összefoglalásából is látszik, maga a játékos tevékenység bárki számára elsajátítható, és némi tapasztalatszerzés után különféle oktatási helyzetekbe és céllal beépíthető. Azok az alul teljesítő tanulók, akik az általános iskola felsőbb évfolyamaiba lépve már elveszítik a tanulási motivációt, a rendszeres társasjáték foglalkozásokkal mégis örömteli tanulási élményeket tudnak szerezni, mely a motiváció kialakításával képességfejlődéséhez is vezethet.

A hátrányos helyzetű tanulók számára a sikeres iskolai pályafutás lesz kilépési lehetőség, a több éves perspektíva nélküli mélyszegény létből. Ez viszont csak akkor valósulhat meg, ha motiváltak tudnak maradni a tanulók a tanulás felé, és ezáltal sikerül azokat a kompetenciákat is elsajátítani, ami alkalmassá teszi őket a munkaerőpiacon való részvételre (pl. türelem, alkalmazkodási képesség).

A szakdolgozatomhoz kapcsolódó kérdőívben megszólított korosztályt (5.-8.) érdekesnek találtam, hiszen az általános iskola felső évfolyamába való belépés és az ott töltött (jobb esetben) 4 év, vízvázlasztó lehet a későbbi tanulmányi karrierre, kiemelten a hátrányos helyzetű, alul teljesítő tanulók esetében, de ez nehézséget is okozott, hiszen ők az a korosztály, akiket nehéz az online világból a valós játékos idővel bíró társasjátékok világába bevonni, kevésbé aktív részei a közösségi programoknak.

A kérdőívek kiértékelése után látható, hogy az alacsony elemszám miatt, nincsenek kimagasló eredmények, amiből egyértelmű következtetéseket lehet levonni, arra nézve, hogy milyen valós hatása van iskolai keretek között a társasjátékok használatának. Ennek ellenére azt gondolom, hogy maga a téma további kutatása (akár longitudinális vizsgálódás keretén belül), akár egy módszertan kidolgozása fontos eredményekhez vezethet.

A szakdolgozat megírása közben sok új ismerettel és tapasztalattal gazdagodtam.

Kérdőív

Társasjátékok hatása a tanulási motivációra hátrányos helyzetű tanulók körében

Kedves Kérdőív Kitöltő!

Fáskerti-Kövesdi Nóra vagyok, a Magyar Agrár-és Élettudományi Egyetem (Kaposvári Egyetem) végzős gyógypedagógus hallgatója.

Szakdolgozatomban azt vizsgálom, hogy milyen hatása van a társasjátékoknak a tanulási motivációra, hátrányos helyzetű tanulók körében.

Olyan **pedagógusok, vagy terepen dolgozó szociális szakemberek közreműködését** kérem, akik közösen töltik ki a kérdőívet olyan hátrányos helyzetű tanulóval, aki:

- 5.-8. osztályos
- kb. havi rendszerességgel társasjátékozik.

A kérdőív kitöltése anonim és mindössze 10 percet vesz igénybe.

Köszönöm, ha kitöltésével segíti a munkámat. Fáskerti-Kövesdi Nóra

1. Hány éves vagy?

.....

2. Milyen nemű vagy?

- ☐ fiú
- ☐ lány

3. Hányadik osztályba jársz?

- ☐ 5. osztály
- ☐ 6. osztály
- ☐ 7. osztály
- ☐ 8. osztály
- ☐ egyéb

4. Milyen gyakran társasjátékozol?

- ☐ naponta
- ☐ hetente többször
- ☐ hetente
- ☐ havonta többször
- ☐ havonta
- ☐ ritkábban, mint havonta

- egyéb

5. Hol szoktál társasjátékozni?

- otthon
- iskolában/napköziben
- közösségi házban/könyvtárban
- egyéb rendezvényeken
- egyéb helyen

6. Mi a három kedvenc társasjátékod?

.....

7. Milyen osztályzataid voltak a LEGUTÓBBI FÉLÉV VÉGÉN az alábbi tárgyakból?

- Matematika
- Magyar nyelv és irodalom
- Magatartás
- Szorgalom

8. Ilyennek lát az osztályfőnököm

- szorgalmas
- figyelmetlen
- kíváncsi
- pesszimista
- okos
- szófogadó
- buta
- makacs
- figyelmes
- aktív
- célorientált
- hatékony
- lelkes
- unalmas
- türelmetlen
- érdeklődő
- lusta

9. Mennyire jellemzőek rád a következő állítások?

1. *egyáltalán nem jellemző rám*
2. *kis mértékben jellemző rám*
3. *jellemző is és nem is*
4. *jellemző rám*
5. *nagyon jellemző rám*

1. Amikor tanulok, sokszor elkalandozik a figyelmem, nehezen tudok hosszabb ideig egy dologra koncentrálni.
2. Gyakran félbehagyom a tanulást anélkül, hogy feladataimat befejezném.
3. Ha tanulok, akkor mindig célokat tűzök ki, hogy mit és hogyan szeretnék megtanulni.
4. Amikor tanulok, akkor az elkészített feladatokat mindig ellenőrzöm, törekszem a hibátlan munkavégzésre.
5. A tanulást feleslegesnek tartom.
6. Ha nehézségekbe ütközöm tanulás közben, hamar feladom a teljes feladatot.
7. Nem szeretek tanulni.
8. Hamar elfelejtem, amit megtanultam.
9. Nincs elég kitartásom a tanuláshoz.
10. Igyekszem mindent precízen, pontosan megtanulni
11. Tanáraim és szüleim szerint képes lennék jobban tanulni.
12. Nagyon szeretek tanulni és nagyon szeretek új tudásra, ismeretre szert tenni.
13. Ha a tanulásra gondolok mindig szorongás fog el.
14. Nehezen hozok meg egyedül döntést, a legtöbbször valaki más dönt helyettem.
15. Rendszeresen tanulok az órákra.
16. Szívesen próbálok és ismerek meg új társasjátékokat.
17. Ha elkezdek egy társasjátékot, azt mindig végig játszom, bármilyen hosszú is.
18. Szívesen játszom olyan társasjátékokkal is, amiben nem mindig nyerek.
19. Szeretem az összetett, sok figyelmet igénylő társasjátékokat, amiben gondolkodni kell.
20. Ha egy játékban veszítek, többet nem játszom vele.
21. Egy összetettebb társasjáték esetében is mindig megtervezem a stratégiát, amihez tartom is magam.
22. Könnyen megértem és alkalmazni is tudom a társasjátékok szabályát.
23. Fontos számomra, hogy a társasjátékban én nyerjek.
24. Nem esik nehezemre végig ülni és figyelni egy hosszabb (pl. 30 perces) játékot sem.

25. Fontos számomra, hogy ha egy játékkal többször játszunk, akkor egyre ügyesebb legyek benne. (pl. több pontot szerezzek, mint egy korábbi játék során)
26. Ha játék közben valami nem az elképzelésem szerint alakul, könnyen módosítok a stratégiámon.
27. Már egy 5 perces játékot is megunok, nem játszom végig.
28. A játék során általában ügyetlen és sikertelen vagyok.
29. Mindig a bevált taktikát követem, sosem módosítok rajta akkor sem, ha tudom, hogy az nem lesz sikeres.
30. Ha veszítek a játékban gyakran kiabálok, csapkodok, borítom fel a játékot.

Felhasznált irodalom

1. Aczél Zoltán: A társasjáték-pedagógia filozófiája. Tani-tani online – online fórum. 2015. (utolsó letöltés: 2023.12.01.)
https://www.tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja)
2. Bernáth László, N. Kollár Katalin, Németh Lilla (2015) Tanulási készségek és az alulteljesítés mérése – a KATT kérdőív. Iskola Pszichológia folyóirat, 36. sz. 74-113.
3. D. Molnár Éva: A tanulás értelmezése a 21. században. In: Iskolakultúra 2010. 20. évf. 11. sz (letöltés: 2023.06.05.)
<https://www.iskolakultura.hu/index.php/iskolakultura/article/view/21083/20873>
4. Fejes József Balázs: Célok és motiváció. Tanulási motiváció a célorientációs elmélet alapján. Gondolat kiadó. Budapest. 2015.
5. Fejes József Balázs (2005): Roma tanulók motivációját befolyásoló tényezők. Iskolakultúra 15. 2015/11. 3-11.
6. Fejes Balázs-Józsa Krisztián (2005): A tanulási motiváció jellegzetességei hátrányos helyzetű tanulók körében. Magyar Pedagógia, 2. 185.-205.
7. Fejes József Balázs-Józsa Krisztián (2007): Az iskolai eredményesség és a tanulási motiváció kulturális jellemzői. Iskolakultúra 17. 2007/6-7. 83-96.
8. Fülöp Márta (2001): A versengés szerepe. Új Pedagógiai Szemle, 51. 10. sz. 3–17.
9. Jesztl József · Lencse Máté (2018) Társasjáték-pedagógia. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest.
10. Józsa Krisztián (2005): A képességek és motívumok kölcsönös fejlesztésének lehetősége. In: Kelemen Elemér és Falus Iván (szerk.): Tanulmányok a neveléstudomány köréből. Műszaki Könyvkiadó, Budapest. 283–302.
11. Józsa Krisztián és Fejes József Balázs: A szociális környezet szerepe a tanulási motiváció alakulásában: a család, az iskola és a kultúra hatása. In.: Zsolnai Anikó-Kasik László A szociális kompetencia fejlesztésének elméleti és gyakorlati alapjai. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 2010. 134-162.
12. Józsa Krisztián – Fazekasné Fenyvesi Margit Tanulásban akadályozott gyermekek tanulási motivációja. In: Iskolakultúra Online, 1, (2007) 76-92
https://www.kooperativ.hu/idegen_nyelv/sni-tanari-segedanyagok/sni-kezikonyvek/foiskolai_tanulmanykotet.pdf

13. K. Nagy Emese: Gondolatfejlesztés táblajátékokkal. Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége. 2014.
14. Lencse Máté: Társasjátékok és kulcskompetenciák. Tani-tani online – online fórum. 2015. (letöltés: 2023.06.01)
https://www.tani-tani.info/tarsasjatekok_es_kulcskompetenciak)
15. Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes (1993): Gyermeklélektan. Gondolat kiadó. Budapest
16. Nagy László (2000): XXI sz. és nevelés. Osiris Kiadó. Budapest
17. Nemes Gyöngyi: A nyelvi hátrányos helyzet és az anyanyelvi olvasás diagnosztikus értékelése – elméletek, módszerek. In: Iskolakultúra, 26. évfolyam, 2016/7–8. szám 47-53.
18. N. Kollár Katalin-Szabó Éva (szerk.) (2017) Pedagógusok pszichológiai kézikönyve I. Osiris Kiadó, Budapest. 303.- 346.
19. Réthy Endréné: Motiváció, tanulás, tanítás. Miért tanulunk jól vagy rosszul? Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest, 2003.
20. Susan Millar: Játékszichológia. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó. 1973.
21. dr. Tóth László: Pszichológia a tanulásban. Pedellus Tankönyvkiadó Kft. Debrecen, 2005.
22. KSH - Hátrányos helyzetű és halmozottan hátrányos helyzetű gyermekek (letöltés: 2024.01.10) <https://www.ksh.hu/sdg/1-22-sdg-1.html>
23. 1997. évi XXXI. törvény a gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról gyermekek (letöltés: 2024.04.28)
<https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=99700031.tv>

a szakdolgozat nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről

A hallgató neve: Fáskesti-Kövesdi Nóra

A Hallgató Neptun kódja: ROIR2J

A dolgozat címe: *A tanulási motiváció fejlesztése társasjátékok felhasználásával, hátrányos helyzetű, alul-teljesítő tanulók esetében*

A megjelenés éve: 2024

A konzulens intézetének neve: Neveléstudományi Intézet

A konzulens tanszékének a neve: Gyógypedagógiai Tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott szakdolgozat egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és 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 tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek. Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe. Tudomásul veszem, hogy a megvédett és - nem titkosított dolgozat a védést követően - titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelté után nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem könyvtári repozitori rendszerében.

Kelt: 2024. év 04. hó 28. nap

Fáskesti-Kövesdi Nóra

Hallgató aláírása

NYILATKOZAT

FÁSKERTI-KÖVESDILÓRA (név) (hallgató Neptun azonosítója: ROIR2J)
konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a
záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót¹ áttekintettem, a hallgatót az
irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól
tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő
védésre javaslom / nem javaslom².

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem³

Kelt: 2014. év 04. hó 28 nap

Tóth-Szűcs An
Belső konzulens

¹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő aláhúzendő.

³ A megfelelő aláhúzendő.