

SZAKDOLGOZAT

Víg Kamilla
Gyógypedagógia Szak

Kaposvár
2023.



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Gyógypedagógia Szak

**A TANULÁSBAN AKADÁLYOZOTT GYEREKEK OKTATÁSA
JÁTÉKPEDAGÓGIAI MÓDSZEREKKEL**

Belső Konzulens: Gelencsérné Dr. Bakó Márta

Egyetemi docens, tanszékvezető

Készítette: Víg Kamilla

WMGTA7

Intézet, Tanszék: Neveléstudományi Intézet

Kaposvár

2023.

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés, Célkitűzés	4
2. A sajátos nevelési igényű gyermek	6
2.1. A tanulásban akadályozottság fogalma	6
2.2. Együttnevelés, Integráció.....	9
2.3. Tanulási motiváció.....	11
3. Játék az iskolában, játékos tanulás	14
3.1. A játék meghatározása	16
3.2. A játék, mint örömszerző funkció.....	17
3.3. Tanulásban akadályozott gyermekek játéktevékenysége.....	18
3.4. Szabad Játék	19
3.5. A játéktevékenység befolyása a felnőtt létre.....	20
3.6. Játékos tanulás a modern oktatásban- IKT eszközök	21
3.7. Interaktív oktatás lehetőségei	24
4. Kutatás	26
4.1. Célkitűzés	26
4.2. A vizsgálat alanyai.....	27
4.3. A mérés	27
4.4. Válaszok elemzése	28
4.4.1. Demográfiai adatok elemzése.....	28
4.4.2. Interaktív eszközök, interaktív tananyag használat.....	31
4.4.3. Egyéb lehetőségek	33
4.4.4. Mennyiség	35
4.4.5. Motiváció, ismeretátadás	37
4.4.6. Egyéb vélemények	39
4.5. Eredmények	41
5. Összegzés	42
6. Irodalom	44
7. Mellékletek	46

1. Bevezetés, Célkitűzés

A szakdolgozatom témáját, hosszas gondolkodás után jelöltem ki. A gondolataim alapját a játék adta, mint a gyermekek alaptevékenysége. Ebből indultam tehát ki. Gondolatmenetem alapja az, hogy ez egy nagyon érdekes téma, mert minden gyermek játszik, legyen az a gyermek normál fejlődésű, vagy sajátos nevelési igényű. A gyermekek életkori sajátossága a játéktevékenység. A játék motiválja a gyermekeket, segít levetkőzni a gátlásaikat, önbizalmat ad, fejleszti a kreativitását, a probléma megoldó gondolkodását, a megfelelően kiválasztott játék fejleszti a gyermek szociális, emocionális, intellektuális szintjét. Számtalan pozitív hatást gyakorol a gyermek fejlődésére. Mindezt észrevétlenül teszi. Ez egy olyan fejlesztő folyamat, amelyet a gyermek észre sem vesz, egyáltalán nem érzékel a tevékenységei során. Ez a gondolat indította el a gondolatmenetet a fejemben. Elkezdtem belegondolni a játék pedagógiai vonatkozásaiba. Visszagondoltam iskolás éveimre, kíváncsi voltam, hogy annak idején mennyire alkalmazták a játékot az oktatás során. Akkor még nem volt ilyen gyors a világ, mint napjainkban, és a tananyag is sokkal kevesebb volt, mint most. Végül arra jutottam, hogy én kisiskolás koromban nagyon sok játékot játszottam a tanórák keretein belül, és nagyon szerettem azokat az órákat, ahol játszottunk. Összességében tehát nagyon pozitív emlékeim vannak az általános iskolából, hála a pedagógusoknak, akik tanítottak. Vajon a mai gyerekek is így fognak visszagondolni később iskolás éveikre? Sőt. Talán a jövőjükre is befolyással lehet az oktatás jelenlegi minősége. Ha általános iskolás korukba megszeretik a tanulást, nagyobb az esély arra, hogy később a felsőoktatásban is részt fognak venni, legalább is véleményem szerint. Ha logikusan belegondolunk, az a gyermek, aki utál tanulni valószínűleg, otthagyja az iskolát, amint tankötelezettsége lejár, tehát amilyen gyorsan csak lehet. Így is kevés a magasan képzett szakember az országban, ezért arra kellene törekedniük a pedagógusoknak, hogy már a kezdetektől minél változatosabb és játékosabb órát tartsanak, hogy a gyerekek szeressék a tanulást. Azonban napjainkban hatalmas problémát jelent a tananyag mennyisége. Nagyon sok anyagot kell feldolgozniuk a pedagógusoknak egy tanév során, és túl kevés idejük van rá. Emiatt a pedagógusoknak nagyon feszített tempóban kell haladniuk, ami véleményem szerint a játék rovására megy. Egyszerűen nincs rá idő, hogy a tanórán játszanak tanulás közben. Így oda az élvezet, ami a gyerekek érdeklődését, és motivációját is csökkentheti. Valamint, mivel gyógypedagógiát tanulok, átgondoltam a sajátos nevelési igényű gyermekek helyzetét is. Ők ugyanis sokkal lassabb tempóban tudnak haladni a normál fejlődésű gyerekeknél. Ezért a szegregált oktatási szintérben is meg szerettem volna vizsgálni a véleményeket. Vajon a sajátos nevelési igényű tanulók oktatását megkönnyíti a játéktevékenység? Kíváncsi lettem mi a helyzet

a témával kapcsolatban, és a hazai gyakorlatban dolgozó pedagógusok hogy vélekednek a témáról. Ezért eldöntöttem, hogy felmérem a hazai pedagógusok véleményét kérdőív formájában. Megfogalmaztam pár kérdést, amire a kutatásom végére választ szeretnék kapni:

1. Vajon ha játék orientált módon tanítunk, az megkönnyíti a gyermek ismeretsajátítását?
2. Mennyire befolyásolhatja a gyermekek tanórai munkáját, ha játékosan tanít a pedagógus?
3. Szegregált intézményben is alkalmas a játék a tananyag átadására?
4. Vajon érdemes az oktatásnak eme időigényesebb módját használni a megfelelő rögzülés érdekében?
6. Mennyire jellemző a Magyarországon oktató pedagógusokra az IKT eszközök használata?
7. Vajon az IKT eszközök, interaktív tananyagok közül mit használnak a legtöbben?
8. Ha alkalmaznak játékot az órákon, az IKT eszközökön kívül mást is szoktak használni?
9. Ha használnak más eszközöket, milyen arányba használnak saját készítésűt?
10. Milyen mennyiségben tudnak interaktív feladatot használni a pedagógusok az óráikon?
11. Mennyi játékot érdemes egy órán használni? Fontos a mennyiség?

Véleményem szerint ez a felvetés napjainkban is nagyon aktuális, mert a mai gyermekeket, nagyon nehéz már lekötni, köszönhetően a számítógépes technológia fejlődésének felgyorsulásának. Emiatt folyamatosan ingerekre szorulnak, az idő, míg koncentrálni tudnak jelentősen lecsökkent. Folyamatosan fenn kell tartani az érdeklődésüket, és erre a játék egy nagyon jó módszer lehet. Különösen az interaktív lehetőségek. Ezért is szeretném kutatni az IKT eszközös jelentőségét is a hazai oktatásban. Gyakorlati tapasztalataim szerint, az IKT eszközök hatalmas ütőkártyák a pedagógusok kezében, én legalább is nagyon örültem mikor volt lehetőségem interaktív feladatot bevinni a gyakorlati óráimra. Szerintem könnyű a használata, és gyorsan elkészíthető. Valamint tapasztalatból tudom, hogy a gyerekek imádják az okos eszközöket. Az ő generációjuk már így szocializálódott. Azonban, ha már az IKT eszközök használatánál tartunk, mennyire gyorsan lehet, belejönni e modern eszközök használatába, ha az adott pedagógus még a régi idők pedagógusa? Tehát az idősebb korosztályhoz tartozik. ez a lehetőség az ő számára is használható? Képesek az idősebb korosztály tagjai beletanulni az interaktív lehetőségek használatába? Ez a demográfiai adatok és az IKT használók arányából szeretném megtudni.

2. A sajátos nevelési igényű gyermek

2.1. A tanulásban akadályozottság fogalma

Németül: Lernbehinderung, Angolul: Learning difficulty, Learning disability

A sajátos nevelési igény egy tág fogalom, a köznevelési törvény (2011) 4. paragrafusának 25. pontja szerint a „sajátos nevelési igényű gyermek, tanuló az aki a szakértői bizottság véleménye alapján mozgásszervi, érzékszervi, értelmi vagy beszéd fogyatékos, több fogyatékoság együttes előfordulása esetén halmozottan fogyatékos, autizmus spektrum zavarral vagy egyéb pszichés fejlődési zavarral küzd.”¹ A tanulásban akadályozott gyermekek beletartoznak a sajátos nevelési igényű gyermekek kategóriájába. Azonban a tanulásban akadályozottság fogalma napjainkban nem egységes, még nincs egységes meghatározott definíciója. Ebből kifolyólag, sok félreértéssel találkozhatunk napjainkban is a gyógypedagógus szakmán belül a tanulásban akadályozottak körével kapcsolatban. Sokan, ha meghallják a kifejezést: „tanulásban akadályozott” szinte egyből az enyhe fokú intellektuális képességzavarral azonosítják azt. Azonban két fogalom nem azonos egymással.

Az utóbbi évek kutatásai alapján Horváth Miklós (2005) kimondta, hogy a tanulásban akadályozottság nem egyenlő az enyhefokú intellektuális képességzavarral. Ennél lényegesen szélesebb tanulói kört foglal magába a fogalom. A fogalom magába foglalja azokat az oktatásban részvevő tanulókat, akiknek valamilyen okból kifolyólag nehezebben megy a tanulás, a tanulás területén nehézségek árán tudnak boldogulni. Úgy is mondhatjuk, hogy akadályozottak kortársaikhoz mérten az iskolában, innen ered az elnevezés.

Véleményem szerint, azért azonosíthatják az enyhe fokú intellektuális képességzavarral az emberek, mert az enyhe fokú intellektuális képességzavar is beletartozik a tanulást akadályozó tényezőkhöz, így az enyhe értelmi fogyatékosággal küzdő gyermekek csoportja is a tanulásban akadályozott gyermekek csoportjába tartozik. Viszont nem egyenlő azzal!

A tanulási gyengeség, a tanulási zavar, és a tanulási akadályozottságot együttesen tanulási korlátoknak, vagy gyengeségeknek nevezzük. (Fejes és Szenczi, 2010.)

Nekem személy szerint ez a meghatározás nyerte el legjobban a tetszésemet, mert a korlát kifejezés nagyon jól érzékelteti szerintem a nehézségeket, melyekkel ezeknek a gyerekeknek meg

¹ <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A1100190.TV>

kell küzdeniük az iskolában. A tanulásban akadályozottság egyfajta korlátoltság a tanulásban. Az évek során nagyon sokan foglalkoztak a fogalommal, egyre nevesebb szerzők próbálták pontosan leírni, meghatározni a fogalom értelmét. Még sincs egységes meghatározás még a mai napig sem. Véleményem szerint, ennek a fogalom összetettsége az oka.

Mesterházi Zsuzsa létrehozott egy felosztást, melyben letisztázza, hogy az egyes tanulási korlátok mit is jelentenek pontosan, hogy érdemes értelmezni a fogalmakat. A **tanulási nehézség** a tanulási problémák legenyhébb előfordulása. Átmeneti probléma. Tartós hiányzás, iskolaváltás, családi problémák válhatják ki. Kialakulásában szerepe lehet a gyermek környezetének is (ha a gyermek halmozottan hátrányos helyzetű, vagy az etnikai kisebbséghez tartozik, akkor előfordulhat, hogy tanulási nehézséget mutat, mert elmaradott fejlődést mutat a nyelvi szintek területén.) A probléma megfelelő pedagógiai módszerrel orvosolható, nem maradandó. (Például korrepetálással, differenciálással). **Tanulási zavarról** akkor beszélünk, ha a gyermek egy képességterületének működésében tartós, és súlyos problémák jelentkeznek. Ez már súlyosabb tanulási probléma, mint a tanulási nehézség, de a szakértői bizottság szakértői véleményben megfogalmazza a gyermek számára szükséges fejlesztési lehetőségeket. Ilyen zavarok a diszkalkúlia, diszgráfia, diszlexia, figyelemzavar stb. A probléma megoldásához, speciális szakember bevonása szükséges (gyógypedagógus). A gyógypedagógus speciális terápiás ellátásban részesíti a gyermeket, ez az ellátás történhet integrált oktatás formájában, de ebben az esetben elengedhetetlen a gyermek megfelelő differenciálása. **Tanulásban akadályozottság** esetén több területet érintő, mélyreható, súlyos problémáról van szó. A tanulási problémák legsúlyosabb előfordulása. A probléma gyökere nem csak a gyermekben keresendő, hanem a gyermek és az iskolai környezet viszonyában, amennyiben ez a környezet nem alkalmas a gyermek oktatására. A megoldás ebben az esetben a gyermek hagyományosan elkülönített iskoláztatása. (Mesterházi 1998, 54.)

A tanulásban akadályozottság elsősorban az iskolai, tanulási helyzetekben jelentkező probléma, amely a tanulási- és tanítási folyamat több területén megfigyelhető. (Köböl és Vidákovich 2015).

Az enyhe fokú intellektuális képesség zavarral küzdő gyermekek szegregált oktatásban részesülnek, amennyiben a szakértői bizottság szakvéleménye alapján enyhe értelmi fogyatékosnak (IQ: 50-70) számítanak. Összefoglalva tehát, a felosztást, a tanulásban akadályozott gyermekek csoportját tehát nem csak az enyhe fokú intellektuális képességzavart mutató gyerekek, hanem az iskolában tanuló, tanulási problémákat mutató, tanulásban korlátolt tanulók egyaránt alkotják.

A Pedagógiai Lexikon már kicsit másabb definíciót hozott létre. Szerinte „a Tanulásban akadályozottak, mindazok a gyermekek és fiatalok, akik a tanulási képesség fejlődési zavara

következtében tartósan és feltűnően nehezen tanulnak.” Ez az értelmezés a tanulásban akadályozottság fogalmát szintén egyfajta tanulási nehézségnek, korlátnak írja le.

Mesterházy Zsuzsa szerint: „A probléma kialakulásának folyamata hosszú, kialakulásának oka nem csak a gyermek biológiai, pszichológiai adottságaiban keresendő, hanem gyakran a családi, iskolai, szocio-kulturális környezet vonatkozásában is fellelhető.” Egyetértek a gondolattal, miszerint a kialakulása nem csak a biológiai tényezőktől függ, hiszen a gyermek környezete, a legszűkebb környezete például a család, mint elsődleges szociális háttér, nagyon sok dologban meghatározó lehet a gyermek életében. Hiszen ebből a szociális háttérből viszünk magunkkal minden információt, amit addig megtanultunk, amikor bekerülünk az intézményes nevelésbe. Valóban sokat számít az elsődleges szociális háttér a gyermek fejlődése szempontjából. Az olvasottak alapján még inkább fontosnak tartom az oktatás színvonalát, mert mint tudjuk a másodlagos szocializációs háttér az iskola, és az iskolában az oktatás által tudjuk kompenzálni a gyerekek hiányosságait, melyeket esetleg nem tudtak megszerezni eddig az elsődleges szocializációs háttértől, azaz a családtól. „A tanulásban akadályozottak csoportjában tartoznak azok a gyermekek, akik az idegrendszer biológiai és/vagy genetikai okokra visszavezethető gyengébb funkcióképességei, illetve a kedvezőtlen környezeti hatások folytán tartós, átfogó tanulási nehézségeket, tanulási képességzavart mutatnak.” Ez az egyik legpontosabb meghatározás, amit találtam, a fogalom meghatározása érdekében figyelembe véve a probléma komplexitását. Tehát Mesterházy kialakulásán keresztül, kialakulását vizsgálva mondta ki a tanulásban akadályozott gyermekek körét. Ő az ok-okozati összefüggésekben látta a fogalmat, valamint kimondta azt is, hogy „a tanulási akadályozottság változó, változtatható állapot. A folyamatosan ható kiváltó okok feltárásával, ezek kedvező irányú befolyásolásával a tanulási akadályozottság részben megelőzhető, részben súlyosságának mértéke csökkenthető.”(Mesterházy 1998, 54.)

Véleményem szerint ezért kiemelkedően fontos az iskolában az oktatás minősége, hiszen ezek a gyermekek is képesek elérni a szükséges tudást, csak lehetséges, hogy a korlátoltságuk miatt erre nehezebben kerül sor. Itt viszont kiváló lehetőség a játék bevezetése az oktatásba, hiszen ha élmény számukra a tanulás, nem meghatározott, és szabályokhoz kötött, akkor elképzelhető, hogy sikeresebben tudják elsajátítani a megtanulandó tananyagot, mert élményeket csatolnak hozzá. Összességében, tehát mint mondtam rendkívül sok megközelítése van a tanulásban akadályozottság fogalmának, van olyan meghatározás, ami a tanulási képességekkel hozza összefüggésbe a fogalmat, van olyan, ami az okokat vizsgálja, és abból következtet a fogalomra. meglehetősen szerteágazóak az értelmezések, és a megállapítások.

2.2. Együttnevelés, Integráció

Magyarországon az 1980-as években merült fel először az integrációnak a gondolata. Nem sokkal később kiadták az esélyegyenlőségi törvényt, mely megteremtette a jogi hátterét. Ezt a törvényt persze később további jogszabályok követték, melyek mind hozzájárultak az integráció mai formájához. Az integráció hazai kialakulását a külföldi országokban már megjelent integráció ösztönözte, a hazai szakembereket a külföldi szakirodalmak motiválták. A közoktatási törvényben foglaltak szerint (20§, 29.)², az a gyermek tartozik a sajátos nevelésű igényű gyermekek közé, aki a szakértői és rehabilitációs bizottság szakvéleménye alapján: testi, érzékszervi, értelmi, beszéd fogyatékos, autista, több fogyatékoság együttes előfordulása esetén halmozottan fogyatékos, a megismerő funkciók vagy a viselkedés fejlődésének organikus okra visszavezethető tartós és súlyos rendellenességével küzd, és a megismerő funkciók vagy a viselkedés fejlődésének organikus okra vissza nem vezethető tartós és súlyos rendellenességével küzd.

A társadalmi integráció az a folyamat, amikor, a sérült személyeket egyenjogúnak és egyenértékűségének fogadja el a többségi társadalom. (Laki, 2010.).

A társadalmi integráció véleményem szerint kiemelkedő fontosságú a sérült személy lelki egészségének szempontjából. Az elfogadás a társadalom által elengedhetetlen ahhoz, hogy a sérült személy képes legyen teljes életet élni. A társadalmi integráció fontos ugyan a sérült személy életének minősége miatt, de jelen dolgozatban én a gyermekek helyzetét veszem figyelembe. Esetükben nem csak társadalmi, hanem oktatási integrációról is beszélnem kell, hiszen ők a mindennapjaikat az oktatási közegben élik. Az integrált oktatás pedig nem más, mint a „sérült és ép gyermekek egy tanulócsoportban történő oktatása, tehát nem csupán egy épületben és egy teremben, hanem a csoport tagjaként kell oktatni a sérült gyermekeket.” Ha már az integrációról beszéltem, elengedhetetlennek tartom megemlíteni az inklúzívitást, mely az integráció egy magasabb formája. Hazánkban az együttnevelés inklúzív oktatásban valósul meg, mely azt jelenti „A sérült gyermek többségi óvodába, iskolába jár, és ott biztosított a szükséges, speciális, személyre szabott fejlesztése, oktatása.” (Laki, 2010, 74.)

A 2/2005. (III.1.) OM rendelet 2. számú mellékletének 1.5. pontja³ fogalmazza meg az együttnevelés igazi értelmét, az intézményekre vonatkozóan. A rendelet szerint: „Az együttnevelést

² <https://mkogy.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a0700087.TV>

³ <https://njt.hu/jogszabaly/2005-2-20-45>

megvalósító intézmény többet vállal, magasabb értéket kínál, mint részvétet és védettséget. Sikerkritériumnak a tanulók beilleszkedése, a többi tanulóval való együtt haladása tekinthető.”

Az együttnevelés során szükséges esetben az érintett tanuló részesülhet egyéni vagy kiscsoportos fejlesztésben is, de a tanórákon az ép osztálytársaival együtt vesz részt. (Laki, 2010.)

Véleményem szerint ez nagyon jó megoldás, mert a tanuló rész vesz az osztály életében, ezáltal integrálódik az oktatásba, de mégis megkaphatja a számára szükséges plusz segítséget, amely által eredményesebb lehet a tanulmányaiban. Ez így mind nagyon jól hangzik, de sajnos a valóságban nem hunyhatunk szemet az anyagi korlátoltság tényén, sajnos nem minden intézménynek van kellő anyagi forrása ahhoz, hogy tartson egy gyógypedagógust pluszban, az intézményben, aki a fejlesztéseket végzi. Valamint az együttnevelés szempontjából még fontosak a pedagógiai asszisztensek, akik a tanóra folyamán tudnak segíteni az érintett tanulónak, hogy akadály nélkül tudjon együtt haladni társaival, azonban az ő foglalkoztatásuk is anyagi feltételt igényel. Az anyagi korlátozottság miatt, tehát sok esetben az integráló intézmény nem képes biztosítani a sajátos nevelési igényű tanulóknak azt az extra segítséget, amellyel oktatásuk eredményes lehet. Ez lehet az oka annak, hogy az enyhe értelmi fogyatékos tanulók oktatása ma még inkább szegregáltan történik. Tehát a tanulásban akadályozott gyermekek ma még szegregáltan folytatják tanulmányaikat, azonban az oktatás fejlődésével, esetlegesen többlet anyagi ráfordítással a jövőben lehetővé válik szépen lassan az integrációjuk is. De véleményem szerint ahhoz, hogy ez megvalósulhasson, még sokat kell fejlődnie az oktatásnak, és a társadalom megítélésének is a fogyatékoságról. Van azonban egy másik probléma is, ami miatt a szegregált oktatás sok esetben kivitelezhetetlen. Ez pedig az, hogy nincs minden faluban szegregált intézmény, és azok a szülők, akik esetleg egy hátrányos helyzetű faluban élnek, és nincs kellő anyagi forrásuk a gyermek iskolába hordására rákényszerülnek arra, hogy a helyi integrált intézménybe küldjék gyermeküket. Valamely falvak erre már találtak megoldást, melyet a szülő a szükséges papírokat (például szakértői vélemény) bemutatva igényelhet, az önkormányzatok buszjáratokat szerveznek az érintett gyermekek számára. De ezt is csak azok a falvak tudják megoldani, ahol van rá kellő anyagi forrás. Megjelent tehát a szülői igény a gyermekek speciális oktatására lakóhelyükhöz közel. Véleményem szerint ez az igény teljesen ésszerű, és jogos, hiszen a családok mindennapi életét így is jelentősen megnehezíti a gyermek tanulási akadályozottsága, az iskoláztatás kérdése pedig igen jelentős az ő esetükben.

Így napjainkban Laki Tamásné szerint (2010) az integráció előnyei a sérült gyermek szempontjából az, hogy az osztálynak van egyfajta „húzó ereje” amely hozzájárul a tanulási motivációjának a fennmaradásához, valamint nagy előny még a lehetőség, hogy a családban maradhat, valamint az oktatás szempontjából hatalmas előny a szakemberek együttműködése, és a

módszertan gyarapodása is. Az ép gyermekek szempontjából is számos előnye van az integrációnak, például megjelenik a társadalmi érzékenység, fejlődik az együttműködési készsége, a kreativitása, és a kommunikáció fejlődését segítő technikák alakulnak ki a gyermekben. A szerző hátrányként a pedagógusokra háruló többletmunkát említi meg (például a differenciálást), valamint a már korábban általam is említett tárgyi, és személyi feltételek hiányát.

A szerzővel egyetértek, az anyagi erőforrások valóban jelentős problémát jelenthetnek az integráció szempontjából, ezt már a korábbi fejezetekben részletesen leírtam. A pedagógusok szempontjával félig értek csak egyet, mert személy szerint én úgy gondolom, hogy a plusz munka, bár hátrány, a jó pedagógustól azonban elvárható a differenciálás, még ha többletmunka jár is vele. Az eredményes oktatásnak úgy gondolom elengedhetetlen tényezője a gyermek sajátosságainak figyelembe vétele, és a számára megfelelő szintű feladatok adása. Ez sikerélményt ad majd a tanulónak, és ennek segítségével hozzájárulhatunk a tanulási motiváció fenntartásához.

2.3. Tanulási motiváció

Ha már a motivációnál tartottam, meg kell említenem a tanulásban akadályozott gyermekek motivációjának fontosságát is, mert az elengedhetetlen a tanuláshoz. „A motiváció mindenféle emberi tevékenységnek az alapja. A motiváció, a motívumok adnak készletet, energiaforrást például a gondolkodáshoz, tanuláshoz, társas aktivitáshoz. Régi felismerés hogy a motiváció segíti a tanulást, ezen keresztül pedig a készségek, képességek fejlődését.” A motivációt pedig a tanórákon leginkább a játékos ismeretátadással tudjuk biztosítani véleményem szerint. „A viselkedésnek ezeket az alapjait motívumoknak nevezik, melyek már az idegrendszer kevésbé fejlett időszakában is léteztek: például éhség, szomjúság. Ezek a motívumok később, az idegrendszer érésevel fejlődnek, a motívumokat is tanuljuk.”(Józsa és Fazekasné 2007,76.)

A motívumok, és a készségek fejlődése összefügg és egymást segíti. (Józsa és Fazekasné, 2007. id. Bickhard, 2003.) Ez a gondolat lényegében arra enged következtetni, hogy a kettő fejlesztését együtt kell végezni. (Józsa és Fazekasné 2007. id. Réthyné 2001,2003.) Tehát ha a motivációt fejlesztjük, a készségek is fejlődnek. Ami egy tanulásban akadályozott gyermek esetében kiemelt célja a pedagógusnak az oktatás folyamatában.

Ha a motivációt a tanulásban akadályozott gyermekek felől közelítjük meg, a tanulásban akadályozott gyermekek tanulási motivációja gyengébb, mint társaiké és nehezebben is alakítható. (Józsa és Fazekasné, 2007. id. Mesterházi, 1998.)

Tehát a tanulásban akadályozott gyermek sokkal, kevesebb motivációval rendelkezik, és nehezebb is motiválni. De nem lehetetlen. Véleményem szerint erre igen is nagy hangsúlyt kell fektetni az iskolában, mert ha a gyermek érdeklődését nem keltjük fel, nem fog odafigyelni a tanulásra, és nem fogja megérteni a tananyagot. Szerintem ez olyan, mint egy dominó, ha az eleje eldőlt, a többi utána következik.

Az értelmi fejlődés elmaradása a tanulásban akadályozott gyermeknél a környezeti hatások következménye. (Józsa és Fazekasné, 2007. id. Gaál, 2000.) A család, mint tudjuk az elsődleges szociális háttér. Itt tanuljuk meg az élet alapjait, a kommunikációt, a kérem, köszönöm, bocsánat szavak használatát, az élet szabályszerűségeit, itt tanulunk meg járni, itt alakul ki a személyiségünk, és a szokásaink. Ebből kiindulva tehát az otthoni környezet kiemelkedően fontos az egyén élete és fejlődése szempontjából. Kedvezőtlen feltételek esetén ez a fejlődés elmarad, és a gyermek értelmi szintjében is súlyos elmaradásokat von maga után. Ha otthon nem foglalkoznak a gyermekkel, például nem beszélnek hozzá, a gyermek nem fog tudni, megtanulni beszélni, mert nincs előtte példa, hogy hogyan kell csinálni és a kommunikációs készsége elmarad társaihoz képest.

Ha a gyermek környezete érdektelen a tanulás iránt a gyermekek alaptól veszélyeztetettek a motiválhatóság szempontjából, mert ha a környezetükben a tanulásnak és a tudásnak nincs értéke, akkor nem kapnak szociális megerősítést rokonaiktól, és számukra is érdektelen lesz a tanulás, ebből pedig az következik, hogy a tanulási motivációjuk nem tud fejlődni. (Józsa, 2002.)

Ez végső soron egy teljesen érthető gondolatmenet, mert az egyik hatás maga után vonja a másikat. Az elmaradások egymásból következnek, és mivel nincs szociális megerősítés (tehát követendő példa) a gyermek motivációja, és fejlődése, sajnálatos módon elmarad.

A tanulási motivációt a tapasztalt sikerek tudják erősíteni. Hiszen ha sikereket ér el a gyermek, fejlődik az önbecsülése, és nem fél új dolognak nekiállni, mert tudja, hogy képes lesz rá. A korábbi sikertapasztalata miatt újból érezni akarja a siker érzését. Ez motiválja arra, hogy kezdjen bele egy újabb feladatba. A sikeresség mellett az is kiemelkedően fontos, hogy a gyermek családtagjai hogy viszonyulnak az iskolához. Ez azért nagyon fontos, mert a tanulásban akadályozott gyermekek egy része számára a tanulást az iskola képviseli. (Józsa és Fazekasné, 2005.)

Nem csak a család képvisel azonban kiemelkedően fontos szerepet a tanulási motiváció alakulásában, de a tanulási motiváció sok esetben függ az iskola személyi feltételeitől is. Itt a pedagógus személyiségére gondolok konkrétan. Hiszen egy aranyos, és kedves, mosolygós pedagógus óráira szívesebben járnak a tanulók, mint egy örökké szigorú, magas elvárásokkal rendelkező pedagógus óráira. Mindemellett a tanulási motiváció még függhet az intézmény tárgyi

feltételeitől is. Ha van számítógép használási lehetőség, esetleg interaktív tábla sokkal élvezetesebbé lehet tenni a tanulók számára a tanórát. Nem arra gondolok, hogy a pedagógus kivetíti a tananyagot. Sokkal inkább az interaktív feladatokra, quizekre, fejlesztő játékokra, oktató videókra, interaktív tananyagra. Megannyi lehetőség adatott meg az interaktív technológia fejlődésével napjaink pedagógusainak a gyermekek motiválására, interaktív oktatásukra, csak tudni kell élni velük.

„Napjainkban az e-learning az információk, a számítógépek, és a világháló által átszőtt az oktatás környezete.” (Molnár és Szűts, 2019, 190. id. Námesztovszki, 2012.) Tekintve hogy a mai társadalomban szinte minden ember online a világhálón éli az életét, az oktatásnak is alkalmazkodnia kellett. A mai generáció már az online téren: a közösségi oldalakon, a számítógépes játékokban, és az interneten tölti mindennapjait. Ahhoz hogy ezeket a gyerekeket az oktatásban a pedagógus kellően motiválni tudja, bele kell csempésznie egy kis online teret a tanulásba. A mai generációnak, az Alfa generációnak, már nem elég jó a szokványos tantermi oktatás, a könyv és füzet kombináció. Mert nem erre szocializálódtak, nem így nőttek fel. Már kisgyermek korukban folyamatosan látták a szüleiknél a telefont, esetleg táblagépet, vagy laptopot. Biztosan látták, ahogy az édes apjuk egy pihenőnapján, számítógépen, vagy videó játékon játszik. Ezt látták így számukra ez egy természetes követendő példa lett. És ők is telefonon kezdtek játszani, mesét nézni. És ehhez az iskolának is alkalmazkodnia kell, ha fenn akarja tartani a tanuló motivációját. Ha a gyakorlatban szeretnék a kérdéssel foglalkozni, számos lehetőség áll a pedagógusok rendelkezésére hogy elérjék a tanulási motivációt. Ilyen például a Wordwall.net, amelyen számos interaktív feladat áll rendelkezésre. A tananyag témákra van bontva, és tantárgyanként lehet keresni. Nagyon egyszerű a kezelése, és ha nem találunk megfelelő feladatot, regisztrációt követően, akár készíthetünk mi is sajátot. Vagy ott van a LearningApps.com, amely szintén hasonló az előző weboldalhoz. Nagyon szórakoztató feladatokat lehet találni szinte minden témakörben, ugyanúgy tantárgyakra bontva. Regisztráció után itt is lehet saját feladatot készíteni, amit megoszthatsz másokkal, de ha nem akarod, akkor csak neked lesz meg. Lehet használni a Kahoot! alkalmazást is. Számítógépen online megtalálható, és a telefonra is letölthető applikáció formájában. Kvíz, és igaz hamis kérdéseket lehet összeállítani általa, melyek a tananyag rögzülését ellenőrzik a gyermekeknél. Vannak több és egy válaszos lehetőségek is. Lehet csapatokban játszani, és versenyezni egymással. Ezt is magunknak meg lehet csinálni, készíteni is viszonylag egyszerű. Ezután csak annyi a teendő hogy az elkészült Kahoot!-nak meg kell osztani a linkjét a tanulókkal, és kezdődhet is a játék. Ha interaktív tanítási lehetőségekről van szó, muszáj megemlítenem az ActivInspire számítógépes alkalmazást. Ezt telepíteni kell a gépre, és a próbaverzió után sajnos fizetős, de mindenképpen megéri a pénzt. Itt Saját kezűleg lehet tananyagot összeállítani, melyet képekkel, varázstintával, gifekkel, színekkel lehet

színesíteni, itt tényleg csak a képzeletünk szab határt. Lehet csinálni mindenféle feladatot, lyukas szöveget, egyenletmegoldást, csoportosítást, halmazba rendezést, tényleg szinte mindent. Gyakorlati tapasztalatból tudom, hogy a tanulásban akadályozott gyermekek esetében is kiválóan alkalmazható mindegyik, előzőleg felsorolt alkalmazás, mindet használtam már a gyakorlatom során. Egyedül annyi a különbség, hogy nekem kell feladatokat készítenem, egyszerűbb, rövid utasításokkal, és alkalmazkodnom kell az SNI-s tankönyvhöz, amit ők használnak. De kiválóan alkalmazható a gyakorlatban, és tapasztaltakból kiindulva, nem csak hogy biztosítja a tanulási motivációt, de gyerekek egyenesen imádják! IKT eszközök alkalmazásával eléri a pedagógus a célját, a gyerekek megértik a tananyagot, és úgy vélem kellő szabadságot is biztosít a gyerekeknek, mert nem olyan kötött, mint egy tankönyvi feladat, sokkal szórakoztatóbb, főleg ha mondjuk a feladat időre megy, vagy verseny, és a győztes jutalmat kap. Játék hangvétele van, de ugyanakkor mégsem az. Vélemények szerint biztosítani kell a tanulásnak eme szabad formáját, az Alfa generációnak. Az a gyermek, amely a közösségi oldalakon, és a számítógépes játékokon nőtt fel, a játékon keresztül oktatható a leghatékonyabban.

3. Játék az iskolában, játékos tanulás

Mint arra már korábban utaltam a technológia fejlődésével nagy szakadék alakult ki a generációk között. Az alfa generációt már nem kötötték le többé a könyvek és füzetek. Ennek következményét az oktatás érezhette leginkább, és ez biztos nagy kihívást jelentett a pedagógusok számára is. Magyarországon is fejlődött a technika, és ez új utak megismerését tette szükségessé az oktatás területén. A játékos oktatás, mint gyűjtőfogalom magába foglalja az élménypedagógiát, valamint a gamifikációt is. Az élménypedagógia fogalma Kurt Hahn nevéhez köthető. Hahn az 1920-ban alkotta meg a fogalmat. Az oktatás személyiségfejlesztő hatását hangsúlyozta. Az élménypedagógiai egy cselekvésorientált módszer mely során a tanulási folyamatokon keresztül a résztvevőket fizikai lelki, és szociális kihívások elé állítjuk, és ily módon hatunk a személyiségfejlődésükre. (Hahn, 1920)

A gamifikáció az angol „gamification” szó magyarosított változata, amely játékosítást jelent. A folyamat során játékelemeket csempészünk a nem játék jellegű tevékenységekbe. Ezzel elősegítünk egy ösztönző és mindenekelőtt motiváló rendszert. A folyamat kiemelt célja, hogy a nem játékjellegű tevékenységeket a játék bevonásával eredményesebbé tegye. A fogalom nem a játékos oktatást jelenti, annál sokkal több jelentést hordoz magában. Játéktevékenység bevonását jelenti a hétköznapi gyakorlatba, ez pedagógusok esetében a tanóra szervezést is magába foglalja. Szerencsére az oktatás segítségére van a játékipar. A játékipar is jelentős fejlődést tulajdoníthat

magáénak. Egyre színvonalasabb, és egyre komplexebb, több készséget fejlesztő játékokat alkotnak. Vannak kifejezetten olyan játékok is, amelyek célzottan a tanterembe készülnek. Eddig a játék, mint tevékenység csak kiegészítő lehetőségként volt jelen a tanórák folyamán, például jutalmazásként a végén, viszont a technológia fejlődése miatt ma már megváltozott a szerepe. A lehetőségek száma megnőtt, mára már lehetségessé vált, hogy a tanulók egy-egy játék alkalmazása által sajátítsanak el bizonyos anyagrészeket.

„A játék nélkülözhetetlen a fejlődéshez, mert hozzájárul a gyermekek és a fiatalok kognitív, fizikai, szociális és érzelmi jóllétéhez.” (Tunyogi, 2019, 6. id. Goldstein 2012.). A játék a gyermekek fejlődésének alapja.

Tunyogi Erzsébet, a játék elmélet gyógypedagógiai vonatkozásaival foglalkozott. Megfogalmazta, valamennyi érvényes játékelmélet alaptételét: a gyermek fejlődését csak a játéktevékenység biztosítja. Szerinte nem érdekes hogy a gyermek milyen nemű, hogy napjainkban él-e vagy régen élt vagy, hogy testileg, szellemileg egészséges, vagy beteg-e, a gyermek fejlődésében a játék nem pótolható semmivel. Tehát a sajátos nevelési igényű gyermekek esetében is olyan kiemelkedően fontos szerepet tölt be a játék tevékenység, mint minden gyermek életében. Ilyen szempontból nincs különbség. Ezért tartom nagyon fontosnak, hogy az oktatásban is megjelenjen ez a tevékenység. A szerző, sajátos nevelési igényű gyermekekkel foglalkozott, megfigyelései alapján arra a következtetésre jutott, hogy a gyermek játéktevékenysége és érdeklődése beszűkült, a tanulási képesség szintje alacsony, a jártasságok, és készségek, nem alakulnak ki rendszeren, a fogalmi és logikai gondolkodás hiányzik. A viselkedése, és személyiségének megnyilvánulásai torzak. Ez jellemzi tehát a sajátos nevelési igényű gyermek játéktevékenységét. A játéktevékenységből pedig következtetni lehet a gyermek fejlettségére. A sajátos nevelési igényű gyermekek esetében is megfigyelhető a beszűkült érdeklődéskör, amely lényegesen megnehezíti a motiválhatóságot. Azonban a szerző azt is megfogalmazta, hogy ha sérülés specifikusan felépített játéktevékenységekben vesz részt az érintett gyermek, még a sérülésének tünetei mellett is (például kerekesszéket használ, de kezdeményező, öntevékeny, képes a kapcsolatteremtésre, és képes tanulni), nehézség nélkül képes integrálódni a társadalomba. Ez lényegében kidolgozott terápiájának, a Gyógyító Játékterápiának az alapja. Kiváló eljárás, ha értelmében sérült gyerekekről van szó, mert az ő esetükben a manipulációs tevékenység fejlesztése a legfontosabb, azért pont az, mert az segíti az önkifejezést, és előkészíti a gyermeket a felnőttkori munkavégzésre. (Tunyogi, 2019.)

A szerző azért alkotta meg a terápiát, hogy segítse a sérült gyermekek későbbi társadalmi integrációját, illetve biztosítsa számukra a munkára való képességet, ezzel megteremtve az

önállóságuk lehetőségét. És korábban említettem, hogy ez az egyik leglényegesebb célja a tanulásban akadályozott gyermekek oktatásának. Hogy képesek legyenek az önálló életre.

3.1. A játék meghatározása

A játék meghatározása nem egységes. Az évek során rengetek tudományág, és szakíró igyekezett a játék, mint fogalom meghatározására, de nincs olyan közöttük, aki/ amely a játék meghatározásában egy mindent átfogó definícióval szolgált volna. Ezt a gondolatot Huizinga az alábbi módon fogalmazta meg: „A játék esetében az élőlény olyan élettani működéséről van szó, amelyet sem biológiailag, sem logikusan nem lehet tökéletesen meghatározni.” (Tunyogi 2019, 15. id. Huizinga 1990.) Tehát a játéktevékenységet nem lehet tökéletesen meghatározni, mert az egyéntől függ.

Huizinga megfogalmazása alapján „A játék szabad cselekvés, mely örömet okoz, ugyanakkor szabályai vannak, és érdek nélküli. Megismételhető, de része a titok is, térben és időben elkülönül, de hatása a játék befejeztével nem múlik el.” (Tunyogi 2019, 23. id. Huizinga 1990.) Tunyogi szerint (2019) Huizinga értelmezése a mai napig megállja a helyét, azonban ő a fogalmat kiegészítette néhány általa megfogalmazott magyarázattal: a játék szabad cselekvés, mert a gyermek, de már a csecsemő is utasítások nélkül folytat megismerő tevékenységeket, például amikor ütögeti a csörgőjét. Ezekből az egyszerű és szabadon választott játékokból lesz később funkció. Örömet okoz, mert a cselekvés ismétlése egyre nagyobb siker élményét adja a játészó számára. (minél többször, minél jobban végzi el a cselekvést, annál nagyobb a jutalom számára).

Térben és időben elkülönül, mert a gyermek elmélyült játéktevékenysége időben és térben bárhol történhet. Ebben az esetben nem szabad durván belépni a játékába, de ha valami miatt (utazás, étkezés) szükséges kivonni a játékból akkor játészó emberként lépünk be. Ez azért fontos, mert a játéktevékenységet így megsértjük, ami komoly következményekkel járhat a gyermek későbbi fejlődésmenetében. Sérülhet az együttműködő készség, a tartós figyelem, és a szocializáció is. Vagy elváltozásokat okozhat a gyermek vegetatív idegrendszerében, például emésztési és alvászavarokat, az immunrendszer működésének zavarát. (Tunyogi 2019. id. Cohen, 2015.)

Szabályai vannak, ezeket a szabályokat a gyermek saját maga, és játészótársai határozzák meg, illetve a játékon kívül állók is egyes esetekben. A szabályok betartása azért szükséges, mert a szabályok rendszeres áthágása kaotikus helyzetekhez vezethet, és ha ez gyakran megtörténik úgy a játéktevékenység nem lesz élvezetes. Ez hozzájárul a szabálytudat fejlődéséhez. Megismételhető, mert nem tudjuk előre a játék irányát, vagy a megszólaltatott hangszer hangját, valamint a társasjátékok végét sem. (hogy ki lesz a győztes). Aki felfedi a játék titkát, elveszi a játék varázsát. A

titok varázsának izgalma teszi számunkra érdekessé és élvezetessé a játéktevékenységet. Érdek nélküli, mert a gyermekeknek számos feladatot kell elvégezniük, hogy biztosítsuk a gyermek ismereteinek szerzését, és beilleszkedését a társadalomba, de ez nem játék, hanem feladatmegoldás, kötött formában történő tanulás. Erre a magyar nyelv azt a kifejezést használja, hogy játékos feladatmegoldás. A játékhoz csupán annyi köze van, hogy általában játékeszközzel, vagy egy szimbolikus képpel motivál a feladat megoldására. A szerző munkássága során rendkívül sokat foglalkozott a játékkal, illetve a játék hatásával, tanulásban akadályozott gyermekeknél is. Munkássága során megalkotta a Gyógyító Játékterápiát, ami a mai napig gyakorlatban kiválóan alkalmazható. Szerinte: A játék, mint a levegő, mert, ahogy a levegő nélkül elpusztul az emberi szervezet, a játékoság hiányában magának ennek az embernek a léte válik kérdésessé ugyanis a játék helyzetben alakulnak ki azok a fizikai, pszichikai és mentális funkciók, amelyek miatta az ember az ember. (Tunyogi, 2019.)

Tehát játék nélkül az emberi gondolkodás, az érzések, amitől ember, az ember, nem tud megfelelően kialakulni. Viszont véleményem szerint mindemellett meg kell említeni azt is, hogy a játéknak nem csupán fejlesztő hatása van, és elengedhetetlen az emberi mivolt kialakulásának szempontjából, hanem van még egy rendkívül fontos alkotóeleme, ami a gyermek megfelelő fejlődése alapján nélkülözhetetlen, ez pedig nem más, mint az öröm.

3.2. A játék, mint örömszerző funkció

„A játékot olyan funkcióként definiálhatjuk, amelyben az organizmus egy kívánt, természetes vagy kreált cél elérése elé saját maga állít akadályokat, és ezzel az intenzív örömszerzés indukciójának tetszés szerint reprodukálható feltételeit teremti meg” (Tunyogi, 2019, 57. id. Grastyán, 1983.)

A játék egy el nem hanyagolható funkciója az örömszerző funkció. A gyermekek a játéktevékenységük során akadályokat állítanak maguk el, vagy feladatokat, ha az oktatáshoz akarom kötni a játékot, avagy elvárásokat állítanak fel magukkal szemben, tudattalanul, és ha képesek teljesíteni az akadályokat, akkor az örömet okoz számukra. Az öröm pedig abban segít a gyermekeknek, hogy motiváltabbá teszi őket a játéktevékenység irányába. Felnőttként is szeretem csinálni azt amiben jó vagyok, amiben sikerélményeket érek el. Szerintem minden ember így van vele. Nem csak a felnőttek, hanem a gyerekek életében is fontos a siker. A siker által fejlődik a személyiségük, valamint az önértékelésük. A siker hozzásegíti a gyermekeket ahhoz, hogy a motivációjuk fennmaradjon. Ha játékosan oktatunk az iskolákban, az sikerélményekhez vezethet a tanulók életében, ami hozzájárulhat a szeretetük kialakulásához a tanulás irányába, illetve

fenntarthatja a tanulási motivációjukat is. Ami mint már korábban kifejtettem napjainkban igen fontos, hiszen a mai generációt, az alfa generációt már sokkal nehezebb motiválni, mint az előző generációk gyermekeit. Visszaemlékezve az általános iskolás éveimre, minket már az is motivált, ha környezetismeret órára kaptunk egy terepasztalt. Mivel a technológia fejlődik, és az alfa generáció már a virtuális térben érzi magát jól, nem vagyok biztos benne, hogy mondjuk, egy terepasztal jobban motiválná őket a tanórán, mint a virtuális technológia. Nem csak a normál fejlődésű gyermekeknek, és felnőtteknek van azonban szüksége a sikerélményekre, ugyanúgy érvényes a sajátos nevelési igényű gyermekekre is a siker utáni vágy. A játék az ő életükben is komoly jelentőséggel bír véleményem szerint.

3.3. Tanulásban akadályozott gyermekek játéktevékenysége

Mint azt már Tunyogi Erzsébet kapcsán leírtam a játék minden gyermek alaptevékenysége, mely számos pozitív hatást eredményez a gyermek fejlődésében. Így van ez a tanulásban akadályozott, sajátos nevelési igényű gyermekek esetében is. Esetükben is pozitív hatást gyakorol a játék a fejlődésükre. Véleményem szerint ennek oka leginkább az, hogy a játék nagymértékben hozzájárul az idegrendszer, és a szókincs fejlődéséhez. A fejlődés szempontjából szerintem is elengedhetetlen. Azonban a gyermek fejlődése nem kizárólag a játéknak köszönhető, van egy másik fontos tényező is. A gyermek környezete. A gyermek játéktevékenysége, illetve sok más készségének fejlődése nagymértékben függ annak környezetétől. Például csecsemőkorban a szülő gondoskodó viselkedése, odafordulása a gyermekhez nyújt biztonságérzetet a csecsemő számára, és ez a kiegyensúlyozott csecsemő figyel oda aktívan környezetére, és akarja megismerni a világot minden érzékszervével. Ez a biztonság adja meg számára a motivációt. A játéktevékenység szempontjából is ez a helyzet. Ha a gyermekkel biztonságos környezetben van, és megkapta a kellő odafigyelést, játéktevékenységet kezdeményez, és spontán fejlődik. A szerző ír a tapasztalatairól is melyek alapján, a játszani gyengén tudó gyermek akár sérülése, akár környezete miatt, szélsőséges magatartás mintákat mutat, például zárkózott, vagy szorong, vagy előfordulhat ezek ellentettje, hiperaktív és agresszív magatartás. (Tunyogi, 2019.)

A játéktevékenység során véleményem szerint nem csak a biztonságot, de a szabadságot is biztosítani kell egy gyermek számára. A játékban ugyan is az a legjobb, hogy a lehetőségeknek csupán a gyermek képzelete szab határt. Lehet bármi, ami csak szeretne (űrhajós, felnőtt, hercegnő),

és lehet, bárhol ahol csak szeretne (otthon, egy varázs világban, tengerparton) tehet bármit. Szerintem ez a játékban a legjobb tulajdonság.

3.4. Szabad Játék

A játék nem függ külső hatásoktól, belső motiváció által választott önkéntes tevékenység. (Pálfi, 2012. id. Kovács György és Bakosi Éva, 2005.) A játéktevékenység tehát egy szabad tevékenység. Minden játék eltérő lehet, kivéve persze a szabályjátékokat, hiszen azok meghatározott menetben, a játék előírásai alapján játszódnak. A játékok tehát eltérőek lehetnek egymástól.

Gadamer kimondta, hogy „a játék az emberi élet, elemi funkciója”. (Pálfi 2021, 38. id. Gadamer, 1994.) Talán a történelmünk sem nyúlik vissza olyan régre, mióta az ember játszik. Ez létezésünk egyik alaptevékenysége, melyre minden szervezetnek egyaránt szüksége van. Nem mindig tudatos, hiszen a csecsemő nincs tudatában annak, hogy játszik, amikor a csörgő-zörgő játékát rázogatja, de a szervezetnek szüksége van rá. Spontán, szabad tevékenység.

Minden gyermek életében önállóan indul el a játék folyamat, ha nem is kifejezetten játék eszközzel, de bármivel lehet játszani. Személy szerint én például, édesanyám története szerint, egy egyszerű műanyag zacskóval, és egy üres ásványvizes palackkal is órákig el tudtam játszani.

A játéktevékenység során a gyermeknek ki kell lépni a valóság, a világ által alkotott szabályok alól, mert csak így tud a saját egyedi értelmezésének, szemléletmódjának utat engedni. (Pálfi, 2021.)

A játék ezek alapján egy kreativitást is igénylő tevékenység, véleményem szerint. Ugyanis ha a gyermek úgymond kilép a valóság törvényeiből, saját törvények szerint játssza játékát, melyek az ő fejében fogalmazódnak meg. Ő hozza meg szabadon a játékának a szabályait, törvényeit, melyekhez minden játszótárs tartja magát. Amennyiben nem történik ez meg kizárják az érintett játszótársat a játékból, vagy büntetést kap. A játékban részt vevő gyermekek döntenek a következményekről, szabadon, felnőtt beavatkozása nélkül. Nyilván ha nagyon kaotikus a helyzet, a felnőttnek szükséges beavatkoznia, hiszen ő a felelős a gyerekekért.

A játéktevékenység kiváló önkifejező tevékenység lehet. Hogy érthetőbb legyek, szeretném megemlíteni az improvizáció fogalmát. Az improvizációt szerepjátékok közben használhatjuk. Ez egy olyan cselekvés, mikor olyat teszünk vagy mondunk a szerepjáték folyamán, ami a forgatókönyvben, vagy a szövegben nincs megírva. Ez egy szabad cselekvés, mi döntjük el, mit mondunk, vagy teszünk. Ha a gyermekek a szerepjátékot játszanak (nyilván ők még nem forgatókönyv alapján teszik ezt, mint a színészek) akkor a játéka során beépíti a játéktevékenységébe életének aktuális eseményeit, korábbi tapasztalatait. Például amikor eljátsszák a gyerekek, hogy ők

felnőttek, és felnőtt problémáik vannak. Nagyon sokat elárulhat a gyermekotthoni helyzetéről, a szülők, gyermekük, illetve a testvérek viszonyáról is. Mert a gyermek a saját tapasztalataiból merít ihletet, abból, amit otthon lát. Ez lehet a gyermek lelki feldolgozásának a módja, és ezt „elaborációnak”- átdolgozásnak, vagy vágyteljesítésnek hívjuk. (Pálfi Sándor 2021.)

Összességében tehát a játék egy szabad tevékenység, melyre az emberi öntudat kialakulása és az idegrendszer fejlődésének érdekében szüksége van minden gyermeknek. A játék meghatározhatja későbbi tulajdonságainkat, hatással lehet a későbbi felnőtt életünkre.

3.5. A játéktevékenység befolyása a felnőtt lésre

A gyermekkori játéktevékenység kifejezetten fontos az egyén számára. Nagymértékben befolyásolja felnőttkori tulajdonságait. A játék során kezd el a gyermek ismerkedni a körülötte lévő világgal. Először az érzékszerveit fedezi fel, majd megtapasztalja a különböző anyagok, és eszközök minőségét, és funkcióját, elkezd térben és síkban tájékozódni. Az ismeretszerzés szempontjából a legalkalmasabb tevékenység a gyakorló játék. Ilyenek például a nagymozgások, a manipuláció, és a beszéd gyakorlása. (Tunyogi, 2019.)

A játékkal kapcsolatot lehet teremteni, és elősegíti a kommunikációt. (Tunyogi, 2019. id. Cohen, 2015). A szülők a gyermekükkel, és a gyermek a társaival a játék útján érintkeznek, és ez nagymértékben hozzájárul az egyén társas kapcsolatainak kialakulásához. A játék útján fejlődik tehát a gyermek szociális odafordulása társai felé. Ez az alapja a későbbi beilleszkedésének és önállóságának kialakulásának a társadalomba.

A játék, mint már mondtam nagyon sok területen fejleszti a gyermeket, de ezek a területek nem csak a kognitív területek, amelyeket később tanulmányai folyamán fog leginkább használni az adott gyermek. A játék mindezek mellett még személyiséget is fejleszt. (Tunyogi, 2019. id. Krenz 1995.)

A gyermek a játéktevékenysége során ismeri meg saját, és társai képességeit, és ugyanakkor ilyenkor kap visszajelzést arról is, hogy a társai milyenek értékelik őt. Tehát a játék hozzájárul az önismeret kialakulásához is, hogy az egyén képes legyen felmérni saját határait, megállapítást tenni arról, hogy mire képes, és mire nem. A játék mindezek mellett a gyermek intelligenciáját is fejleszti. Mint már azt korábban, a tanulásban akadályozott gyermekek játéktevékenysége alcím alatt említettem a tanulási képesség függ a játéktevékenységtől. Mert a tanulási képesség az érzékszervek differenciált működésén alapul, mert annak eredménye az észlelés képessége. Az észlelés pedig a tanulási folyamatok alapja! Mindebből következik a figyelem és az emlékezet képessége, ami szintén

a tanulási folyamatok elengedhetetlen része. A játéktevékenységnek köszönhető az is, hogy a gyerek eljut a fogalmi gondolkodásig. A játék által ismeri meg a gyermek az analízis- szintézis gondolkodás műveleteit is.

Tunyogi (2019.) megállapította, hogy minél több inger éri a gyermek érzékszerveit a csecsemőkorban, annál intenzívebben fejlődik a tanulási képessége. Ezért nagyon fontos a játék, már csecsemőkortól kezdve. Minél inkább csörgő-zörgő, színes, eltérő textúrájú, formájú játékot adunk a gyermekünk kezébe, annál inkább fejlődik az idegrendszere, melyből következik később a fejlett tanulási képessége.

Nyilván amikről most beszéltem főleg a kisgyermekkorra vonatkoznak, de szerintem érdemes belegondolni abba, hogy ha kisgyermekkorban ilyen fejlesztő a játék hatása, akkor vajon milyen hatással van a játék, mint tanulási módszer az iskolás életkorú gyerekekre? Hiszen sok mindent leírtam azzal kapcsolatban, hogy a játéknak milyen sok fejlesztő hatása van a korai életszakaszokban, de akkor véleményem szerint a későbbi életszakaszokban is kell, hogy legyen jótékony funkciója. Akár a tanulási képességben, akár a fogalmi gondolkodásban, az összefüggések megértésében. Szerintem biztosan kell lennie összefüggésnek a játék jótékony hatásai között a korai, és majd iskolás életkorban is. Ezen gondolat adta a témám alapján, illetve a szükség, mert a témában nincs direkt erre specializálódott szakirodalom. Szerintem érdemes megvizsgálni tehát a játék és tanulás kapcsolatát, annak hatásait az iskolai környezetben.

3.6. Játékos tanulás a modern oktatásban- IKT eszközök

A játék megjelenése az oktatásban nem csak hogy hozzájárul a gyermek fejlődéséhez, hanem képes „színessé” varázsolni a tanórát, segít kilépni a mindennapok monotonitásából. Motiválja a tanulókat, és segít sikerélményeket szerezni, mellyel hozzájárul a tanulók pozitív önképének kialakulásához. Napjainkban szerintem a leginkább az IKT eszközök, és az interaktív tananyagok járulnak hozzá leginkább a tanulás játékosításához. Az alfa generáció, akik jelenleg az oktatásban részt vevők zömét képezik, „digitális bennszülöttek” vagyis már kisgyermekkoruktól kezdve a virtuális térben szocializálódtak. Chateltek, mesét néztek, zenét hallgattak a telefonon, videó hívásokat folytattak, és játszottak a telefonon, vagy táblagépen. Ők már szinte csecsemőkortól ebben a térben fejlődtek, ezért számukra teljesen természetes, hogy az oktatásnak is ebben a térben kell zajlania. Ehhez vannak hozzászokva, és számukra már semmi nem érdekes, ami nem „online” van. Ők más tanulási motivációval rendelkeznek, mint társaik. Szeretik az interaktivitást, a gyors ütemet, számukra kényelmesebb a vizualitás, a látvány, mint a szöveg, valamint párhuzamosan egyszerre több dologgal képesek foglalkozni. Ahhoz, hogy a

tanulási motivációjuk a kellő szinten legyen, az oktatás sikerességének érdekében, a tanórán alkalmazott eszközöknek is alkalmazkodniuk kellett a tanulók igényeihez. A felmerülő probléma ezzel az, hogy a pedagógusok többsége még digitális bevándorlónak számít, tehát számukra nehéz a szoftverek, és alkalmazások használata, és ez a nehézség hátráltathatja a munkájukat az interaktív lehetőségek terén. Az interaktív oktatásfejlődésnek indult, főleg a Covid19 vírus időszakában, és ennek köszönhetően ma már rengeteg interaktív lehetősége van a pedagógusoknak. A lehetőségeknek pedig számos pozitív, de ugyanakkor negatív hatása is van a gyermekek fejlődésére.

A negatív hatás leginkább az okos eszközöknek köszönhető. Az okos eszközök használata sok esetben negatív hatást is gyakorolhat a gyermek fejlődésére. Az egyik ilyen a gondolkodás kérdése. Mert ha kapunk egy feladatot, amit meg kell oldanunk, nem túl előnyös, ha az interaktív eszközünkön keressük meg a választ, ahelyett hogy gondolkodnánk.

Faragó Boglárka (2020) szerint az emberi gondolkodás olyan természetű, hogy ha lehetősége van választani a könnyebb és a nehezebb út között, a könnyebb lehetőséget válassza. Az agyunk így a könnyebb utat válassza, és nem fejlődik a logikai gondolkodásunk, és a problémamegoldó képességünk.

A másik, amelyre negatív hatást gyakorol az a figyelem. „Az okos eszközök az érzékszerveinkre hatva próbálják elvonni a figyelmünket az elsődleges feladatunkról.” (Faragó, 2020, 318.)

A figyelmi rendszer számára is nagy kihívást jelent a média napjainkban, mert miatta sokkal nehezebb a fókuszált figyelem fenntartása. (Faragó, 2020. id. Rothbart és Posner, 2015).

Ez sajnálatos módon szerintem is így van. Már velem is számtalanszor előfordult, hogy a dolgom közepén voltam és egy váratlan üzenet a telefonomra, percekre elvonta a figyelmem. Mire észbe kaptam már 10 perce beszéltem chaten. Teljesen be tud szippantani a telefon. A figyelem kapcsolatban áll az emlékezettel. (Faragó, 2020.)

A figyelem határozza meg azt, hogy mennyire marad meg az adott információ, és mire tudunk visszaemlékezni később. (Faragó, 2020. id. Newell, 2015.)

Tulajdonképpen így belegondolva ezt teljesen érthető, mert ha nem figyelünk oda arra, hogy ha valaki mond valamit, később nem is fogunk emlékezni rá. Például, ha a reggeli facebookozás közben anyukám kér valamit, mondjuk, hogy vigyem ki a szemetet, és én nem figyelek rá, akkor meg sem hallom az utasítást. Összegezve tehát, az okos eszközök használata nem mindig előnyös, de ha az oktatás területén okosan használjuk az eszközöket, egy teljesen más világot nyithat meg előttünk. Lehetőség ad a tanulóknak az internet használatára az iskolai környezetben is, valamint

a kutatásra, és ismeretbővítésre egyaránt. Nem utolsó sorban a tanulók motivációját is fenntartja, mert az okoseszköz használatának köszönhetően a figyelmük teljesen a kezükbe tartott eszközre szegeződik. Ezáltal hatékonyabb lehet a tananyag átadás módja, mert mint korábban leírtam, a figyelem összefüggésben áll az emlékezettel. Ha a tanuló az okoseszközön keresztül látja a tananyagot, és annak alkalmazásával vesz részt a tanórán, elképzelhető, hogy jobban odafigyel az óra anyagára, és könnyebben meg is jegyzi azt.

A pedagógusnak számos lehetősége van, ha interaktív oktatási formát kíván használni tanóráin. A nemrégiben lezajlott Covid19 járvány miatt kitágultak a lehetőségek a pedagógusok előtt, és az interaktív oktatás jelentős fejlődésen ment keresztül. Az interaktív oktatásnak az az egyik nagy előnye, hogy „az elektronikus eszközök által támogatott digitális tanulás időtől és tértől függetlenné válik és 360 fokban teljesen nyitottá” (Molnár és Szűts 2019, 119. id. Benedek, 2013.)

Az oktatás e formájának köszönhetően a tanulók bármikor és bárhol hozzáférhetnek a pedagógus által közvetíteni kívánt tudáshoz, az internet segítségével. „Ezáltal az oktatás keretei kitágulnak, összemosódnak a szabadidő eltöltésével, valamint a tanulási terekkel és formákkal, amely az élethosszig tartó tanulás támogatásában is kiemelt jelentőséggel bír.” (Molnár és Szűts, 2019, 191. id. Kálmán, 2012., 2016.)

Tehát az által hogy a tanulás szabadabbá válik, megnő a tanulók motivációja a tanulás irányába, és az élethosszig tartó tanulás gondolata (life long learning) sem riassza el a későbbiekben a fiatalokat. Az IKT eszközök alkalmazása elterjedt az iskolákban. A sajátos nevelési igényű tanulók esetében is alkalmazzák az oktatás folyamán az interaktív eszközöket.

Bíró Kinga (2017) közzétett publikációjában éppen a sajátos nevelési igényű tanulók oldalát mutatja be az IKT eszközök használatának tükrében. Szerinte ahhoz, hogy a sajátos nevelési igényű tanulók oktatása minél hatékonyabb legyen, szükség van IKT eszközök használatára, mert ezek az eszközök segítik leginkább a hátrányokkal küzdő tanulók motivációját. Szerinte azért szükséges az eszközök használata, mert általuk képesek vagyunk számos program használatára az oktatás folyamatában, és ezek a programok, vagy alkalmazások rövid idő alatt sok érdekes információt közvetítenek a gyermek felé, és ez által beindítják a gyermekek fantáziáját, és fejlesztik a kreativitását. A kreativitás fejlesztése mellett is van még számos pozitív hatása az IKT eszközöknek. Ilyen például, hogy a folyamatos hátrányokkal küzdő gyermek is azonnal látja az eredményt, ez által sikerélményhez jut, oldja a szorongást, mert nem élő személlyel folytatnak interakciót, ha szoftverrel oldanak meg feladatot, és önállóságra szoktathat, ha egyedül oldják meg azt.

„ A számítógép természetesen nem helyettesítheti a hagyományos fejlesztő módszereket, de hatékonyan segíti, kiegészíti azok terápiás hatásait.”(Bíró 2017, 380. id. Kovács, 2015.)

Természetesen én sem gondolom, hogy kizárólag az interaktivitásra kell törekedni, mert szerintem fontos hogy a tanulóknak része legyen személyen interakciókban is, főleg napjainkban, mikor a chat teljesen átvette a vezetést, a személyes interakciók ellen. Fontos a személyes kommunikáció az oktatás területén is, hiszen tudjuk, a nonverbális jeleket, nem lehet legépelni, és sok esetben a pedagógus abból ért leginkább, nem a verbális közlésből. Tehát az interaktív oktatás nem szabad, hogy helyettesítse a személyes ismeretközlést, azonban a kiegészítés egy kiváló módját teszi lehetővé. Összegezve tehát, az IKT eszközök használatának számos előnye van az oktatás területén, nagy segítség lehet a pedagógusok számára, főleg sajátos nevelési igényű tanulók körében, de a többi tanuló esetében is, azonban vigyázni kell az okos eszközökkel, mert ha nem megfelelően használjuk, negatív hatást is gyakorolhat a tanulók fejlődésére. Célszerű odafigyelni a megfelelő mennyiség megválasztására, nem szabad, hogy kizárólag ez jelenjen meg a tanóra folyamán.

3.7. Interaktív oktatás lehetőségei

Az interaktív oktatásnak számos módja lehet. A technológia fejlődésével számos olyan program áll a pedagógusok rendelkezésére, amit kiválóan be tudnak vonni az oktatás folyamatába. Ezek a programok játékos formában adják át a tananyagot, vagy éppen ellenőrzik a tanulók tudását. Néhány ilyen ismertebb lehetőséget szeretnék bemutatni. Az egyik ilyen lehetőség, mely a pedagógusok kezében van a Wordwall weboldal. Regisztrációt követően, a pedagógusok képesek Wordwall tananyagot létrehozni. Kijelölhetik, az életkort, a műveltségi területet, illetve a tananyagrészt is, és saját maguknak készíthetnek játékot, amely segíti a tanulókat a tananyag elsajátításában, gyakorlásában. Ez az oldal internethez és regisztrációhoz kötött, és csak korlátozott mennyiségben ingyenes, de megéri használni, és időt fordítani a játék elkészítésére, mert a tanulók körében biztosan sikeres lesz. Az elkészült játék által motiváltabbak lesznek a tanulók, és sikerélményekhez jutnak a feladatok megoldásában. Egy másik lehetőség a Kahoot!. A Kahoot! szintén regisztrációhoz kötött, azonban egy ingyenes alkalmazás. A pedagógus kérdéseket tesz fel, és válasz lehetőségeket ad meg, a tanulóknak pedig meg kell ezeket válaszolnia. Olyan, mint egy kvíz. Ha versenyt csinál belőle a pedagógus a tanórán, garantált lesz a siker, és mindezek mellett, kiváló szintetizáláshoz, vagy a tananyag átismétléséhez. A learningApps.hu is egy nagyszerű lehetőség, ha interaktív tananyagról beszélünk. Szintén regisztrációhoz kötött, és regisztráció után saját tananyag hozható létre, vagy más megosztott tananyagának használata válik lehetségessé a felhasználó számára. Ez újfent kiváló lehetőség arra, hogy egy csipetnyi játékot csempésszünk a

tanórába. A pedagógus, amely kompetens, szinte bármilyen tananyagot létrehozhat, és bármilyen lehet, színes, nem színes, képekkel ellátott, vagy képekkel nélküli, ez kizárólag a pedagógus kompetenciájától, idejétől, és akaratától függ. Valamint meg kell említenem az ActiveInspire alkalmazást is. Ezt le kell tölteni, egy hónap ingyenes próbaidőszak van, utána sajnos fizetős a szoftver. De egyébként egy kis leleményességgel, és hozzáértéssel lehet kódot generálni a próbaverzió véglegesítéséhez, és úgy ingyenesen használható. Nem enged annyi mindent készíteni, mint a fizetős verzió, de az alap funkciókat tudja, tehát kiválóan alkalmas arra, hogy a pedagógus tananyagot készítsen a tanórára. Ez a szoftver inkább a paintre hasonlít szerintem, lehet rajzolni a papírra, lehet képet beszúrni, színeket használni, szöveget beilleszteni. Nagyon jó kis tananyagokat lehet vele készíteni, ha az ember belejön a használatába. Vannak extra funkciók, például a varázstinta, mely bevallom, az én személyes kedvencem. Ez a funkció lehetőséget ad a válasz „elővarázsolására”, mely tulajdonképpen a felső rétegbe helyezett színes négyzet, téglalap eltüntetése. Tapasztalatom szerint a tanulók imádják ezt az funkciót. Az interaktív lehetőségek azonban nem csak kizárólag a különböző szoftverekben és alkalmazásokban rejlenek. A pedagógusnak lehetőséget teremt egy online tér létrehozásában, melyet úgy hívnak Google classroom, és ahol a pedagógus online kommunikálhat a tanulókkal, megoszthat tananyagokat, melyekhez virtuális segítséget is adhat, feladatokat, és online tesztek készíthet, és oszthat meg, csoportokra oszthatja a tanulókat, és akár csoportmunkát is kezdeményezhet, valamint értékelheti is a tanulók munkáját, bár arra ott van a Kréta rendszer napjainkban. Ez a platform egy folyamatos együttműködést tesz lehetővé a pedagógus és a tanulók között, és lehetségessé válik általa a tanulók számára nyújtott folyamatos segítségadás. Véleményem szerint ez megkönnyíti a tanulók otthoni tanulását, és a szülők helyzetét is. Az oldal regisztrációhoz kötött, és Google fiókhoz, bár az napjainkban már mindenkinek van, aki jelen van a virtuális térben. Az oldalnak van egy úgynevezett üzenőfala, ahol mind a pedagógus mind a tanulók információt tehetnek közzé, olyan, mint egy facebook üzenőfal. Mindezek mellett fájlok, linkek, képek megosztása is lehetséges. Szerintem ez a rendszer az otthoni tanulás megsegítésének egy kiváló módja lehet. Gyors, és használata egyszerű. Ha már az otthoni tanulás megsegítése szóba került, van egy olyan oldal, amely lehetővé teszi az összes NAT-ban foglalt tananyag megtekintését videó formájában. Az oldal neve videó tanár, és ez egy stabil, megbízható tudásbázis, amely segíti a tanulókat az otthoni tanulásban, és a tananyag elsajátításban. 5.-8. osztályig vannak benne tananyagok, a testnevelés és az idegen nyelvet leszámítva minden műveltségi terület megtalálható rajta. A videók 15-20 percesek, és minden videóhoz tartozik ellenőrző feladatsor is. Az oldal azért is nagyon jó, mert a tanulók folyamatosan követhetik az eredményeiket, és küldetéseket is kitűzhetnek maguk elé, és másoknak is, visszajelzést kapnak tudásukról mások által is. Itt egyszerre tudnak tanulni, és játszani, versenyezni társaikkal. Szerintem

ez nagyszerű segítséget jelent, nem csak a tanulók, hanem a szülők számára is, különösen akkor, amikor a gyermekük beteg, és lemarad az iskolai tananyagban. Mindezekon kívül még számos lehetőség van a pedagógusok kezében az interaktív oktatásnak köszönhetően, azonban nem írom le az összeset, mert félek nincs az a terjedelem, amelyben megtehetném. A lehetőségek száma majdhogynem végtelen, csak rendelkezni kell a megfelelő ismeretekkel ahhoz, hogy használni tudjuk ezeket a lehetőségeket. Összességében én úgy gondolom számos lehetőségük van a pedagógusoknak az óra interaktívvá tételére, és ez minden esetben játékos formában történik. Nem számít, melyik platformon teszik azt. Szerintem a mai világban az interaktív lehetőségek a gamifikált oktatás egyik legnagyobb ütőkártyái. A használatukkal játékoságot csempészhetünk a tanórában, jelentősebb eszközigény nélkül, csupán egy laptop, vagy egy interaktív tábla segítségével. Szerintem mindenképp érdemes használni, és ezért úgy gondoltam kikérem más pedagógusok véleményét is a témában, ezért elkészítettem a kutatási kérdőívem, mely a játékoság megjelenését, és az interaktív lehetőségek használatát, és a tanulók ezzel kapcsolatos motivációját vizsgálja.

4. Kutatás

4.1. Célkitűzés

Kutatásomat igyekeztem minél részletesebbre, de minél gyorsabbra felépíteni, mert mint azt már korábban kifejtettem, az interaktív lehetőségek világa egy már felgyorsult világ, és az embereknek is alkalmazkodniuk kell a tempóhoz. Tehát törekedtem arra, hogy a kutatási kérdőív megválaszolása csak pár percet vegyen igénybe (hogy minél többen rá tudják szánni az idejüket), de elég részletes legyen ahhoz, hogy a bevezető részben leírt kérdéseimre mindre választ kaphassak. Nos így a végén azt hiszem, elmondhatom, hogy nem volt könnyű dolgom, mert, ahogy a közmondás is mondja: „jó munkához idő kell” de összességében én úgy gondolom mindent megtettem a cél érdekében. Kutatásom során fel szeretném tárni a hazai gyakorlatban tevékenykedő pedagógusok, és gyógypedagógusok véleményét a játékos, és interaktív oktatás kapcsán. Szeretnék képet kapni arról, hogy milyen mértékben motiválja a tanulókat a játékos ismeretátadás, és hogy a pedagógusok szerint mennyire érdemes az oktatás során játékos, és interaktív feladatot alkalmazni. A szakdolgozatom elején, a bekezdések rész végén megfogalmaztam a kutatási kérdéseimet, melyek az alábbiak voltak:

1. Vajon ha játék orientált módon tanítunk, az megkönnyíti a gyermek ismeretsajátítását?
2. Mennyire befolyásolhatja a gyermekek tanórai munkáját, ha játékosan tanít a pedagógus?
3. Szegregált intézményben is alkalmas a játék a tananyag átadására?

4. Vajon érdemes az oktatásnak eme időigényesebb módját használni a megfelelő rögzülés érdekében?
6. Mennyire jellemző a Magyarországon oktató pedagógusokra az IKT eszközök használata?
7. Vajon az IKT eszközök, interaktív tananyagok közül mit használnak a legtöbben?
8. Ha alkalmaznak játékot az órákon, az IKT eszközökön kívül mást is szoktak használni?
9. Ha használnak más eszközöket, milyen arányba használnak saját készítésűt?
10. Milyen mennyiségben tudnak interaktív feladatot használni a pedagógusok az óráikon?
11. Mennyi játékot érdemes egy órán használni? Fontos a mennyiség?

A kutatásom végére tehát ezeket a kérdéseket szeretném megválaszolni. A kutatási kérdéseimet kérdőív formájában jutattam el a oktatási szférában dolgozóknak, és megkértem őket, hogy ha idejük engedi pár rövid válaszban mondják el a véleményüket a témával kapcsolatban.

4.2. A vizsgálat alanyai

A Magyarországon jelenleg is aktívan dolgozó gyógypedagógusokat és pedagógusokat kérdeztem meg a témáról, és elemeztem válaszaikat. A kérdőívem úgy építettem fel, hogy az első pár kérdés a demográfiai adatokat méri fel, tehát a pedagógusok életkorát, és azt hogy mióta dolgoznak a szakmában. Úgy vélem a fiatalabb korosztály magasabb arányban használja az interaktív eszközöket az óráin, de kíváncsi vagyok arra is, hogy az idősebb korosztály milyen arányban teszi ezt meg. A vizsgálatom szempontjából nem lényeges ugyan, de arra is rákérdeztem az alanyoknál, hogy milyen típusú intézményben oktatnak, intergáló, vagy szegregált intézményben. Úgy vélem, hogy a szegregált intézményekben több idő jut az interaktív oktatásra, és a játékeszközök használatára, mert kis létszámúak az osztályok, és lassabban haladnak a tananyaggal, tehát több idejük van az órák folyamán. De az integráló intézményben dolgozó pedagógusok is biztosan használnak játékot, vagy interaktív eszközt, kíváncsi vagyok rá hogy milyen arányban.

4.3. A mérés

A mérést online kérdőív ⁴formájában végeztem el. A kérdőívet a Google Forms ⁵oldalán készítettem el, és a linket elküldtem minden pedagógus ismerősömnek, és megkértem őket hogy küldjék tovább munkatársaiknak, valamint megosztottam a közösségi oldalamon, illetve olyan

⁴ 1. számú melléklet

⁵ (<https://www.google.com/forms/about/>)

csoporthoz, melyekben pedagógusok vannak. Nagy segítségemre volt egy pedagógus pályakezdő ismerősöm, aki elküldte a volt szaktársainak, felőlük sok kitöltésem érkezett. A kérdéssor első 5 kérdése a demográfiai adatokra vonatkozik, szerettem volna felmérni a nők és férfiak arányát, a kitöltők életkorát (mert úgy vélem a fiatalabb korosztály szívesebben alkalmaz interaktív eszközöket, viszont az idősebbek gyakorta használnak saját készítésű eszközöt), kíváncsi voltam mindezek mellett arra is, hogy a kitöltők között milyen arányban vannak integráló intézményben, és szegregált intézményben dolgozók. Nem utolsó sorban arra is rákérdeztem milyen életkorú gyermekekkel foglalkoznak a kitöltők, mert szerintem a játékba nem csak az alsó tagozatosokat, hanem a nagyobbakat is be lehet vonni. Majd a demográfiai alapadatok felmérése után rátértem a kutatási kérdéseimre, többek között hogy milyen arányban használnak a kitöltők interaktív tananyagot, mely weboldalakat szeretik használni, valamint hogy használnak-e egyéb játékeszközöket, és hogy a játékeszközök közül, amit használnak, van-e saját készítésű. Nagyon érdekel, hogy vajon tudnak-e időt szánni arra a pedagógusok, hogy csinálnak maguknak egy szuper játékot. Valamint az egyik legfontosabb kérdésem az volt, hogy mit tapasztalnak, a tanulók milyen mértékben kapcsolódnak be a játékos feladatokba? Illetve hogy mit gondolnak, megkönnyíti az ismeretátadást a játékok alkalmazása? Ez a két kérdés az egyik legfontosabb a kutatások szempontjából, hiszen legfőképpen arra szeretnék választ kapni a kutatásom végén, hogy vajon könnyebb-e a gamifikált oktatás során az ismeretelsajátítás. Az utolsó kérdés a végén egy nyitott kérdés, lehetőséget adtam ezzel a kitöltők számára, hogy megfogalmazzák a témával kapcsolatos véleményeiket, nagyon érdemes volt, nagyon értékes válaszokat kaptam, és nagyon jó érzéssel töltött el olvasgatni a véleményeket, mert száz százalékig azonosulni tudtam velük. A kitöltésre körülbelül két hét állt rendelkezésre. A 2 hét lejártát követően összegeztem a válaszokat. A kérdőívet összesen 118-an töltötték ki. Rendkívül sok helyre küldtem el, de legnagyobb örömömről, mindenki kitöltötte, akinek elküldtem, és nagyon sokan szívesen tovább küldték. A jobb átláthatóság érdekében kördiagramon jelöltem az egyes kérdésekre adott válaszok arányait. Azért választottam többek között a méréshez a Google forms-ot mert az összesíti a kitöltések számát, és százalékosan átlagolja a válaszok arányát. Használata tehát rendkívül egyszerű, és gyors.

4.4. Válaszok elemzése

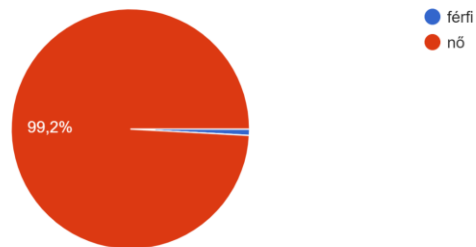
4.4.1. Demográfiai adatok elemzése

A két hét lejárta után elkezdtem az kérdőív elemzését. A demográfiai kérdésekre az alábbi válaszokat kaptam. A kitöltők 99,2%-ban nők voltak, azonban legnagyobb örömökre a kitöltők

közül egy férfi volt. (ő a maradék 0,8%) Öröm volt látni egy férfit is a szakmában, hiszen olyan kevés van! Az meg egy külön öröm számomra hogy szánt rám időt, és kitöltötte ő is a kérdőívet.

1. Az ön neme?

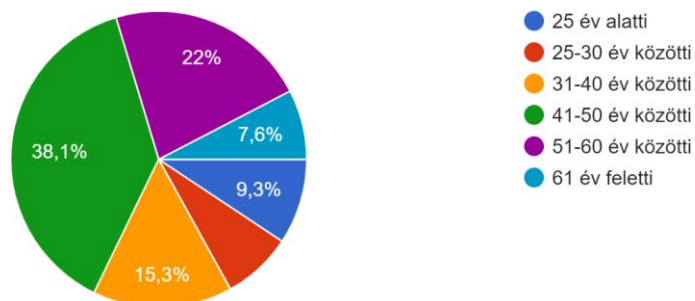
118 válasz



A kérdőívet 9,3%-ban 25 éven alattiak, 7,6%-ban 25-30 év közöttiek, 15,3%-ban 31-40 év közöttiek, 38,1%-ban 41-50 év közöttiek, 22%-ban 51-60 év közöttiek, és 7,6%-ban 61 év feletti (tehát nyugdíjazott) (gyógy)pedagógusok töltötték ki.

2. Mennyi idős ön?

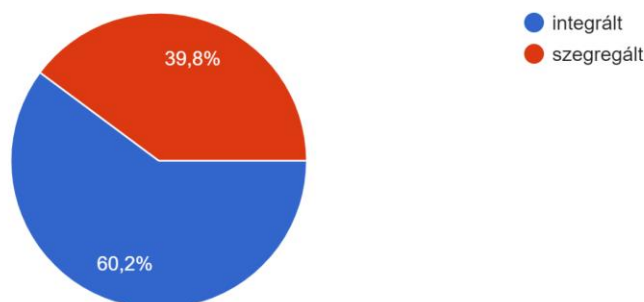
118 válasz



A válaszadók 60,2%-a dolgozik integráló intézményben. Míg a maradék 39,8% szegregált intézmény alkalmazottja.

3. Milyen típusú intézményben tevékenykedik?

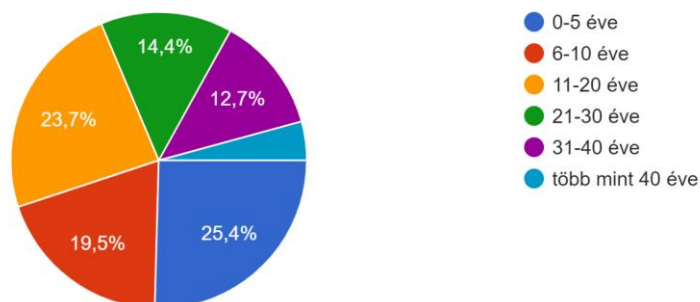
118 válasz



A válaszadók 25,4% csupán 5 éve, vagy kevesebb, mint 5 éve, 19,5% 6-10 éve, 23,7% 11-20 éve, 14,4% 21-30 éve, 12,7% 31-40 éve és 4,2% több mint negyven éve dolgozik (gyógy)pedagógusként. Az adatokból látszik, hogy az életkori és tapasztalati arányok igen vegyesek, szinte minden életkorból kitöltötték a kérdőívet.

4. Mióta tevékenykedik (gyógy) pedagógusként?

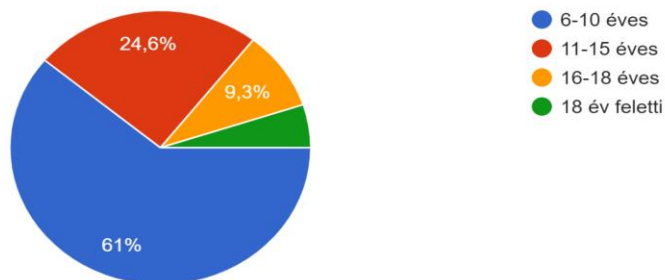
118 válasz



A válaszadók többsége, 61%-a dolgozik 6-10 éves gyermekekkel, 24,6%-uk dolgozik 11-15 éves (tehát kamasz) gyermekekkel, 9,3 %-uk dolgozik 16-18 éves gyermekekkel, és 5,1% (118 személyből 6 személy) dolgozik 18 év feletti fiatal felnőttekkel.

5. Milyen életkorú gyermekekkel foglalkozik munkája során?

118 válasz

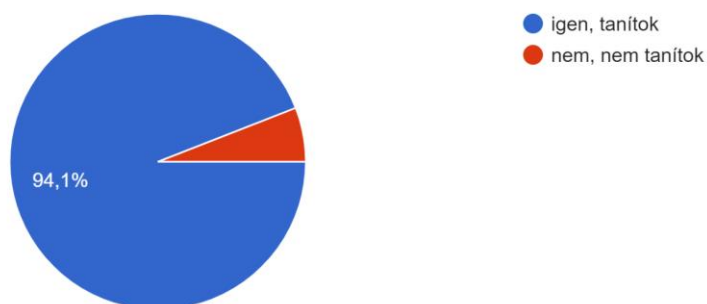


Nagyon jó volt számomra látni, hogy szinte minden életkorú gyermekekkel foglalkozik kitöltő, mert én úgy gondolom, hogy magasabb életkorú gyermekeknél is hatásos a játékos oktatási forma. Szerintem nem csak a kicsik játszhatnak, a nagyok szerintem ugyanúgy képesek élvezni a játék tevékenységeket, mint a kisebbek.

A kitöltők 94,1%-a (tehát 118 kitöltőből 111) foglalkozik sajátos nevelési igényű tanulóval. nagyon örülök annak, hogy ilyen sokan, mert szerintem a sajátos nevelési igényű fiatalok esetében még inkább fontosabb az oktatás játékosítása, mivel nekik lényegesen gyorsabban elkalandozik a figyelmük, és nehéz is fenntartani azt. Erre a játék vagy az interaktív oktatás egy nagyszerű lehetőség.

6. Tanít ön sajátos nevelési igényű gyermekeket?

118 válasz



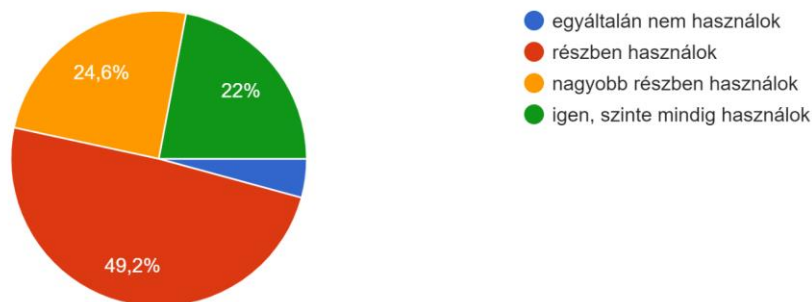
4.4.2. Interaktív eszközök, interaktív tananyag használat

A kutatásom szempontjából ezekre a kérdésekre adott válaszok nem elhanyagolhatók. Mint azt már korábban kifejtettem, napjainkban a digitális bennszülöttek oktatása folyamán nagyon jó módja lehet a gamifikációnak az interaktív tananyag vagy az IKT eszközök használata. Nem csak hogy

fenntartják a tanulási motivációt, és lekötik a tanulókat, online bármikor visszanezethetőek, és elérhetőek, csupán internet hozzáférés szükséges, ami napjainkban már szinte mindenhol van. Örömmel tapasztaltam, hogy a válaszadók 22%-a szinte mindig, 24,6%-a nagy részben használ, 49,2%-a részben használ interaktív eszközt, vagy tananyagot a tanórái folyamán. Ez összesen 95,8 %, tehát a összes válaszadóból (118 személyből) 113-an használnak valamilyen részben az óráikon interaktív eszközt vagy tananyagot.

7. Használ ön IKT eszközöket és/vagy interaktív tananyagot az órái folyamán?

118 válasz

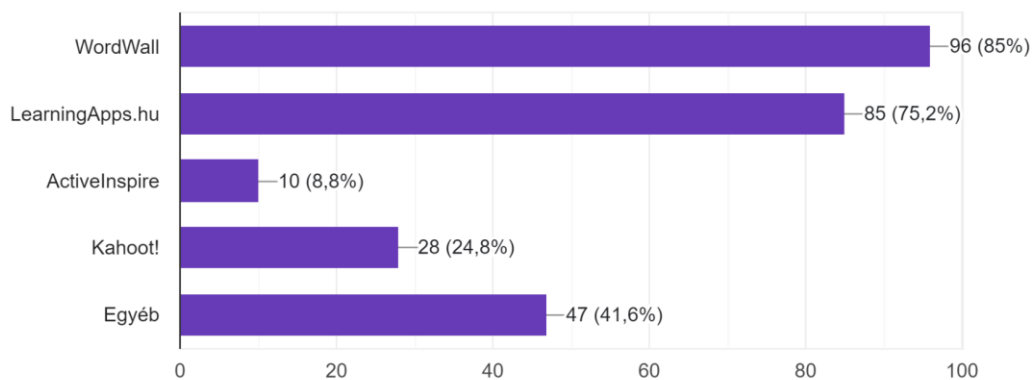


Véleményem szerint ez egyáltalán nem rossz arány, sőt igen jó. Ha összehasonlítjuk ezt az alanyok életkorának felosztásával, kijelenthetem, hogy az idősebb korosztály is használja az interaktív lehetőségeket. Számomra ez lenyűgöző, nem gondoltam volna, hogy az idősebb korosztály is mer élni az interaktív lehetőségekkel. Felsoroltam néhány interaktív lehetőséget a kitöltők számára, fel szerettem volna, mérni melyik weboldalt használják a legtöbben. Természetesen lehetőségük volt egyéb alkalmazásokat is jelölni a válaszadóknak nem csupán az általam felsorolt lehetőségeket, de a leggyakrabban használt és legismertebb lehetőségeket soroltam fel. A válaszadóknak lehetőségük volt több válaszlehetőséget is kiválasztani ennél a kérdésnél. A válaszadók 85%-a használja a Wordwall alkalmazást (amely 113 személyből 96). Véleményem szerint ez egy nagyon jó weboldal, könnyű a használata, ingyenes, és nagyon jó játékos feladatok elkészítésére. Nem lepődtem meg a válaszokon, ez a lehetőség volt a leggyakrabban választott lehetőség, tehát ezt a weboldalt használják a kitöltők közül a legtöbben. A LearningApps alkalmazást a válaszadók 75,2%-a használja a mindennapok során, amely 85 személyt takar. Tapasztalataim alapján ez is nagyon ismert weboldal, és ez is nagyon jó játékos feladatok elkészítésére. Ez a lehetőség volt a második legnépszerűbb az opciók közül. A harmadik leggyakrabban választott lehetőség az egyéb lehetőség volt. Ezen nagyon meglepődtem, nem hittem volna, hogy ilyen sokan, a válaszadók 41,6%-a (113-ból 47 személy) ismer és használ egyéb interaktív lehetőségeket, mint az általam felsorolt, leggyakrabban használt lehetőségek. Mindazonáltal örömmel tapasztaltam, hogy a hazai pedagógusok egyéb lehetőségeket is szívesen használnak a gyakorlatuk folyamán. A Kahoot!

alkalmazás szerepel a negyedik helyen, a válaszadók 24,8%-a (113-ból 28 személy) használja a mindennapjaiban. Ez az alkalmazás nem olyan népszerű, mint az első kettő, és nem is olyan egyszerű a használata, link megosztáshoz kötött. Ez már problémát jelenthet az idősebb korosztálynak, illetve a kérdések elkészítése is nehezebb, mint az első két lehetőségnél. Mindazonáltal nagyon örülök neki, hogy akadnak olyanok, akik használják a mindennapokban, mert szerintem ez az alkalmazás a szintetizáláshoz az egyik legjobb lehetőség. A felsoroltak közül a legutolsó helyen végzett az ActiveInspire. A válaszadók mindössze 8,8%-a használja, ami 113 személyből 10 személyt jelent. Hogy őszinte legyek én számítottam erre az arányra, mert már korábban említettem ez egy fizetős alkalmazás. Csak a hozzáértő személyek tudnak kódot generálni a további ingyenes használathoz a próbaverzió után. Véleményem szerint ez az oka annak, hogy ez a lehetőség nem kapott annyi szavazatot.

8. Ha igennel válaszolt az előbbi kérdésre, az alábbiak közül melyeket szokta használni?

113 válasz



Nagyon elégedett vagyok a válaszokkal, szerintem dicséretes hogy ennyi pedagógus él az interaktív lehetőségekkel, hiszen mint már korábban mondtam ez az oktatásnak egy nagyon jó és játékos módja, ugyanakkor a pedagógus részéről időigényes vállalkozás. Nagy munka mire megszerkesztünk egy-egy ilyen feladatot. természetesen lehet a könnyebb módot választani és használni egy más által megosztott, elkészített feladatot, de az is időbe kerül, mire megtalálja a pedagógus a számára leginkább megfelelőt.

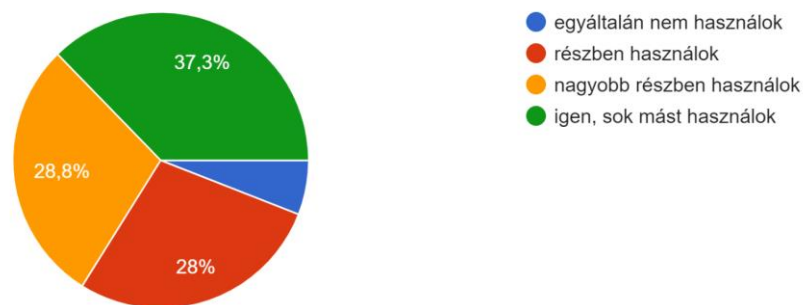
4.4.3. Egyéb lehetőségek

Természetesen az interaktív lehetőségek után rákérdeztem a válaszadóknál hogy használnak-e egyéb más játékeszközöket. A kitöltők 37,3%-a (118 személyből 44-en) sok mást is használ az interaktív lehetőségeken kívül, 28,8%-uk (34 személy) nagyobb részben, többnyire használ mást is, 28 % (33 személy) részben használ más eszközt is. Örömmel tapasztaltam, hogy még nem vette át

teljesen a játékeszközök helyét a technológia, vannak még olyan pedagógusok, akik a jól bevált kézzel fogható játékeszközöket is használják. Azonban kevesen, a válaszadók 5,9%-a (7 személy) egyáltalán nem használ más eszközt, az interaktív eszközökön kívül. Megértem őket, hiszen a játékok beszerzése sokszor anyagilag megterhelő feladat, és időigényes is lehet, de szerintem nem szabad, hogy csak interaktív feladatok legyenek a tanóra folyamán. Lehet, hogy leköti a tanulókat, de azért szerintem nem baj, ha kicsit a kortársaikkal is együtt játszanak, és részt vesznek a személyes interakciókban is, melyre úgy gondolom akár egy társasjáték, vagy egy kártyajáték kiváló lehetőséget teremt. A gyermek személyiségfejlődése számára szerintem lényeges hogy a gyermek kicsit vegyen részt a valóságba is, legyen együtt kortársaival, játszanak együtt. A játék által fejlődik a kommunikációja, a szabálytudata, a kudarctűrő képessége és az együttműködési készsége. Véleményem szerint ezek a készségek elengedhetetlenek annak érdekében, hogy a tanuló később teljes értékű tagja lehessen a társadalomnak.

9. Használ ön az IKT-n kívül egyéb játék eszközöket?

118 válasz



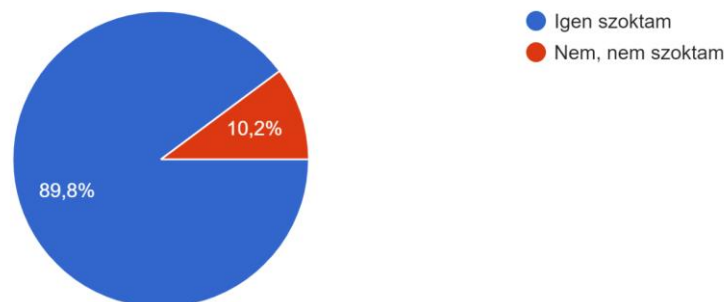
Megkérdeztem a kitöltőket, hogy milyen eszközöket használnak szívesen a tanóráik folyamán és nagyon sokféle választ kaptam a kérdésekre. Igen változatos eszköztárat tudtam összeállítani a kapott válaszokból. A válaszadók közül sokan használnak társasjátékot, kártyajátékot, (például double) készségfejlesztő játékokat, dominót, dobókockát, labdát, bábokat, puzzlet, memória játékot, bár az betudható szerintem a kártyajátékok kategóriájába logicót, szindominót, LÜK táblát, eseményképeket, jengát, brainboxot, legót, dixitet. Vannak, akik az egyszerű, de nagyszerű lehetőségeket is alkalmazzák: légycsapót, babzsákot, korongot, csipeszt, kupakot, spatulát, sakkot, dartsot, malmot, sztorikockát. De vannak olyanok is, akik speciálisabb eszközöket alkalmaznak munkájuk során: mesepárnát, ritmus hangszereket, tölcserít, építőkockát, hintákat, hangszer terápiához hangszereket. A válaszok alapján a lehetőségek száma majdnem hogy végtelen, a drágább eszközöktől egészen az újrahasznosított eszközökig játszani szinte bármivel lehet. kell hozzá kellő kreativitás, és a legolcsóbb eszközök is nagyszerűen átalakíthatók a világ legjobb

játékvá, amit biztosan élveznek a tanulók. Nagyon örülök annak, hogy ilyen sok választ kaptam, mert jó volt látni, hogy mennyien, mennyiféle eszközt alkalmaznak annak érdekében, hogy a játékot belecsempésszék az oktatás folyamatába.

Természetesen a következő kérdésem arra irányult, hogy használnak-e a pedagógusok saját készítésű eszközöket. Szerintem a saját készítésű eszközök a legszuperebbek, mert a pedagógus, aki gyártja, találja ki a szabályt. Könnyen alakíthatja a tananyaghoz, és úgy készítheti el ahogy az szerinte a legkényelmesebb. Figyelembe tudja venni a tanulók egyéni sajátosságait, és meg tudja akár úgy is csinálni, hogy a játék során minden tanuló részt tudjon venni a játékban ugyan olyan arányban. Rá tudja igazítani az osztályára, a létszámra. A válaszadók 89,8%-a (106 fő) használ saját készítésű eszközt a tanóráin.

15. Szokott ön saját kezűleg készített játékeszközöket alkalmazni a tanóra folyamán?

118 válasz



Szerintem nagyszerű hogy ilyen sokan rászánják az idejüket az eszköz létrehozására. Megkérdeztem azokat, akik használnak ilyen eszközt, hogy mit szoktak a leginkább alkalmazni a tanóráik folyamán. A leggyakoribb válasz a feladatlap volt. Véleményem szerint az is eszköznek minősül, és ha jól van megszerkesztve akár játékos is lehet. Sok más egyéb választ is kaptam: szintén gyakori válasz volt a saját készítésű társasjáték, és kártya, a saját készítésű bábok, a keresztrejtvény, a szókereső, a párkereső, a bingó, számkártyák, kirakók, feladatmátrixok. Nagyon sokféle választ kaptam, ami arra enged következtetni, hogy a pedagógusok kreatívak, és igyekeznek saját készítésű eszközök bevonására is annak érdekében, hogy játékos legyen az oktatás folyamata.

4.4.4. Mennyiség

Ha már a játékeszközök minőségét felmértem, rá kellett kérdeznem a mennyiségre is. Véleményem szerint nem szabad, hogy a tanórán túl sok játékeszköz jelenjen meg, mert azzal hamar eltelik az idő (mire mindnek elmondja a pedagógus a szabályát). Szerintem fontos a megfelelő mennyiség megválasztása, és meg lehet akár úgy is választani az eszközöket, melyeket alkalmazunk az óra

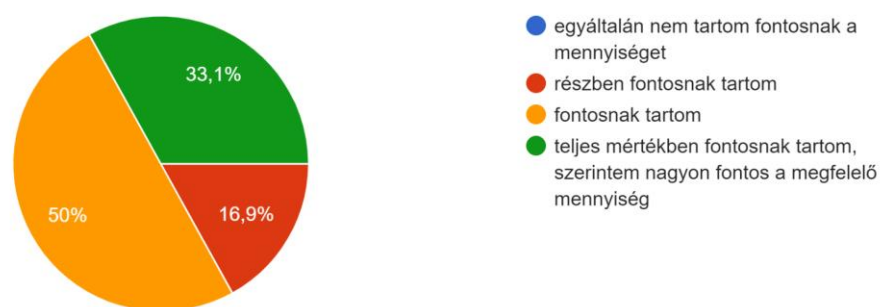
folyamán, hogy mondjuk több játékba is használni tudjuk.

A

válaszadók 33,1% (39 fő) nagymértékben fontosnak tartja a megfelelő mennyiség megválasztását, véleményem szerint is legalább ennyire fontos a megfelelő mennyiség. 50%-uk (59 fő) szerint fontos a mennyiség megválasztása, 16,9%-uk (20 fő) szerint részben fontos. Olyan válasz hogy nem fontos nem érkezett, aminek kifejezetten örülök, mert ha nem is azonos mértékben, de azért minden pedagógus, aki kitöltötte ezt a kérdőívet valamilyen szinten fontosnak gondolja a megfelelő mennyiség kiválasztását a játékeszközök terén.

17. Milyen mértékben tartja fontosnak a játékeszközök mennyiségének megválasztását?

118 válasz

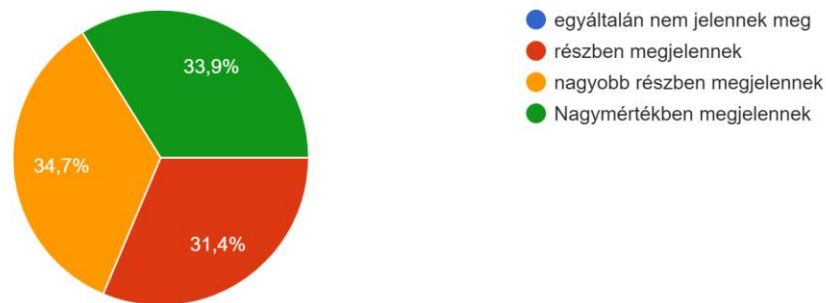


Nem csak az eszközök mennyiségére kérdeztem rá. Az is kifejezetten érdekel, hogy a pedagógusok tanóráin milyen mértékben jelennek meg a játékos vagy az interaktív feladatok. nem csak az eszközök mennyiségére kell figyelmet fordítani, hanem szerintem kimondottan fontos a játékos feladatok, és/vagy interaktív feladatok megjelenésének mennyisége is. Véleményem szerint minél több ilyen feladat van, annál jobb, és annál könnyebben fenn tudjuk tartani a tanulók tanulási motivációját. Örömmel tapasztaltam, hogy nem érkezett olyan válasz, mi szerint a tanórán egyáltalán nem jelenik meg játékos vagy interaktív feladat, ami azt jelenti, hogy minden pedagógus, aki kitöltötte a kérdőívet, használja a játékos, vagy interaktív oktatás adta lehetőségeket. Tehát a tapasztalataim alapján a válaszadók közül a hazai gyakorlatban minden pedagógus tanóráján megjelenik a gamifikáció. A válaszadók 33,9%-ánál (40 fő) nagymértékben megjelennek ezek a feladatok, 34,7%-nál (41 fő) nagyobb részben megjelennek, és 31,4%-nál (37 fő) részben, de

megjelennek.

12. A tanóráin milyen mértékben jelennek meg a játékos, vagy interaktív feladatok?

118 válasz

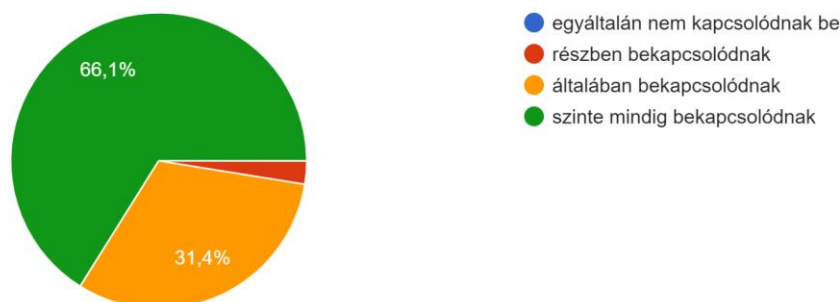


4.4.5. Motiváció, ismeretátadás

Megkérdeztem többek között arról is a pedagógusokat, gyógypedagógusokat, hogy ők mit tapasztalnak milyen mértékben kapcsolódnak be a tanulók a játékos feladatokba. Ez a kérdés azért is nagyon lényeges a szakdolgozatom szempontjából, mert az volt az egyik alapfelvetésem, az elején, hogy szerintem a játékos tanítási forma könnyebben, és jobban motiválja a tanulókat, mint a régi jól bevált tankönyv. Többször tapasztaltam már a gyakorlatom során hogy a tanulók sokkal jobban örülnek egy-egy játéknak, mintha azt mondom „nyissuk ki a tankönyvet”. A válaszok áttekintése után azt tapasztaltam, hogy a kitöltők 66,1%-a (118-ból 78 fő) a szinte mindig bekapcsolódnak válaszlehetőséget választotta. Hogy őszinte legyek számítottam erre a válaszra, de így is nagyon örülök annak, hogy más pedagógus is azért alkalmazza szívesen a játékot, mert tudja, hogy a tanulók tanulási motivációját így a legkönnyebb felkelteni, és tartósan fenntartani az érdeklődésüket. Olyan választ nem kaptam, hogy nem kapcsolódnak be a tanulók, hiszen a játéktevékenységeket minden tanuló kivétel nélkül szereti. A válaszadók 31, 4%-a azt a választ adta hogy általában bekapcsolódnak, és mindössze 2,5% adta meg a csak részben kapcsolódnak be válaszlehetőséget. Nem tudom, ennek mi lehet az oka, véleményem szerint figyelembe kell venni a játékmegválasztásánál a tanulók képességeit, és egyéni sajátosságait, annak érdekében, hogy a legmegfelelőbb játékot válasszuk ki számukra. Véleményem szerint azért lehet ez az elenyésző, „részben kapcsolódik be” válasz, mert lehet, hogy a pedagógus nem jól választja meg a játéktevékenységet.

11. Mi a tapasztalata, a tanulók milyen mértékben kapcsolódnak be a játékosabb feladatokba?

118 válasz

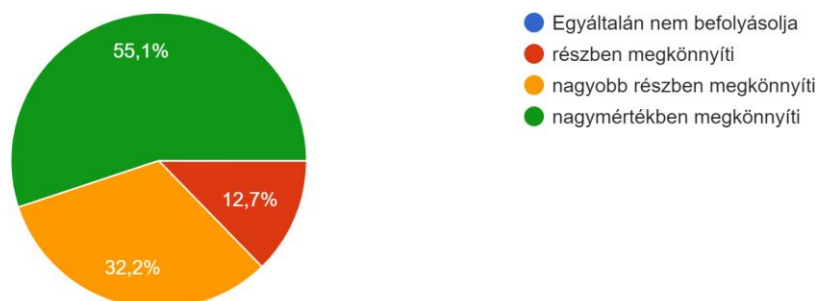


Ha már a motivációra rákérdeztem, természetesen nem maradhatott el a kutatásom egyik, ha nem legfontosabb kérdése. A pedagógusok szerint, milyen mértékben könnyíti meg az ismeretsajátítást az oktatás e formája. Hogy őszinte legyek, ezekre a válaszokra vártam a leginkább, mert az volt a legalapvetőbb kutatási kérdésem, hogy vajon megkönnyíti-e az ismeretsajátítást az tananyag játékos átadása. Örömmel tapasztaltam, hogy szinte minden alany azt a választ adta, hogy megkönnyíti, csupán mennyiségbeli eltérések vannak. A válaszadók 55,1%-a (118-ból 65 fő) választotta a nagymértékben megkönnyíti, 32,2%-a (38 fő) a nagyobb részben megkönnyíti, és csupán 12,7% (15 fő) választotta a részben könnyíti meg lehetőséget a válaszlehetőségek közül. Tehát összességében minden pedagógus úgy gondolja, aki kitöltötte a kérdőívet, hogy a játékos oktatás megkönnyíti az ismeretsajátítást a tanulók számára, csupán nem egységesek a válaszok a mennyiség

kérdésére.

13. Ön szerint, milyen mértékben könnyíti meg az ismeretsajátítást, a játékos feladatadás?

118 válasz

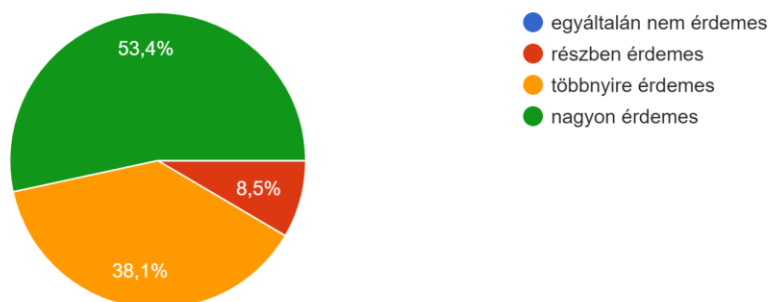


Végül a pedagógusok véleményét kértem ki arról, hogy szerintük mindezek után, mennyire érdemes az ismeretátadásnak e módját választani, a játékos oktatást. Örömmel tapasztaltam, hogy nem érkezett olyan válasz, mely szerint nem érdemes. A válaszadók 53,4%-a szerint nagyon érdemes,

38,1%-a szerint többnyire érdemes, és csupán 8,5%-a szerint csak részben érdemes. Véleményem szerint nagyon is érdemes ezt a lehetőséget választani a mindennapi gyakorlat során, mert jobban motiválja a tanulókat a játék, mint a feladat, tovább fenntarthatjuk az érdeklődésüket, nem éri őket annyi kudarcélmény, mint amikor nem sikerül megoldania a feladatot. Minden korosztály számára érdemes ezt az opciót választani, mert a játék kortól független, csupán megfelelően kell kiválasztani a pedagógusnak a játéktevékenységet.

14. Ön szerint mennyire érdemes az ismeretátadás játékos módját választani az oktatás folyamán?

118 válasz



4.4.6. Egyéb vélemények

Mint már korábban említettem, az utolsó kérdés a kérdőívemben egy nyitott kérdés volt, ahol a pedagógusok meg tudták velem osztani a témával kapcsolatos gondolataikat. Nagyon örülök, hogy beleraktam a kérdőívbe ezt a nyitott kérdést a végén, mert nagyon sok pozitív, és értékes gondolattal gazdagítottam a pedagógusoktól a témában. Olyan gondolatokat kaptam, mint hogy „több játékos feladatot kellene bevinni az órákra”, vagy „Sajnálom, hogy sok kollégám maximum a tankönyvek kivetítésére használja az okostáblát, s nem él a benne rejlő lehetőségekkel. Persze, rengeteg plusz munkával jár egy interaktív feladat elkészítése, s pár perc alatt lejátssza, mondjuk az osztály, de az élmény, a plusz, amit ad a gyerekeknek, az mindent megér.” Valóban időigényes, de véleményem szerint is megér minden időt a csillogás, amely a gyerekek szemében van, amikor azt mondom „játék”. Olyan válasz is érkezett, mellyel teljes mértékben egyetérték, ezért is választottam ezt a témát a szakdolgozatomhoz: „a gyerekek szeretnek játszani, s így könnyebben sajátítanak el ismereteket.” A válaszadók többsége válaszolta azt, hogy „Sokkal nagyobb figyelmet kellene a témára fordítani, mert a gyerekek ez által könnyebben motiválhatóak.” Ez valóban így van, én is úgy gondolom, hogy nem szentelünk elég figyelmet a témának, és

mindenképpen érdemes lenne. „A játékos oktatásnak előtérbe kellene kerülni, mert azzal a mai gyerekeket jobban lehet motiválni, ösztönözni a feladatok elvégzésére.” Kaptam azonban olyan gondolatokat is, amelyen érdemes jobban elgondolkodni: „A gyerekek szeretik, de 45 perc sokszor kevésnek bizonyul. A gamifikált órákra több felkészülési idő kell, és fontos a feladatok csoportra szabása. Nem minden feladat használható még ugyanazon korcsoporton belül sem. Ha jól sikerül egy ilyen óra, az a pedagógust is feltölti, mert a játék mindenkinek jó.” Ezeket a gondolatokat a szakdolgozatom során én is többször megfogalmaztam. Több felkészülés kell a játékos órákra valóban, mert az eszközök gyártása, és a feladatok elkészítése időigényes valóban. A feladatokat a csoportnak megfelelően kell összeválogatni, figyelembe kell venni a tanulók egyéni sajátosságait. Egy másik válaszban is le van írva ez a gondolat: „Mindig a gyermek tudásához kell megválasztani a játékokat. És fontos a fokozatosság elvét betartani.” Azonban való igaz, hogy az ilyen órák értékesek mind a pedagógus mind a diákok számára. „Örömet ad diáknak, tanárnak egyaránt.” (egy másik kitöltő is alátámasztja a véleményünket) Szintén felmerült már ez a gondolat a szakdolgozatomban, de örülök, hogy más is így gondolja nem csak én: „Igénylik a játékos feladatokat, bármilyen korosztályba tartoznak.” Valóban, a korosztálynak nem szabad meghatározni a játék használatát, csupán megfelelő játéktevékenységet kell kiválasztani, hogy a nagyon korosztály is élvezni tudja. Szintén nagyon idevágó gondolat a következő: „Értelmileg akadályozott tanulók óráit foglalkozását a játékosság, a játék minden alkalommal láthatja. Elsődleges motivációs bázis számukra.” Ez valóban így igaz, egyetértek ezzel a gondolattal is. Van külön egy olyan rész a szakdolgozatomban, ami a sajátos nevelési igényű gyermekek szemszögéből írja le a gamifikációt. „A játékpedagógiával, az élménypedagógiával csodákat lehet elérni SNI, BTMN gyerekekkel!” Nagy öröm számomra hogy a válaszadók közül is sokan ugyan azon a véleményen vannak, teljes mértékben egyetértek ezzel a gondolattal is. Az alábbi gondolatnak nagyon örülök: „Rendkívül fontosnak tartom a tapasztalatszerzésen alapuló élményszerű tanulást, ahol a gyerekek mozognak, játszanak, együttműködnek társaikkal, segítik egymást a közös munka során - észrevétlenül tanulnak.” Azért örültem különösen ennek a gondolatnak, mert a szakdolgozatom elején a bevezetésben ezzel indítottam, hogy véleményem szerint a játék egy olyan módja az oktatásnak, mellyel a tanulók észrevétlenül tanulnak. Jó volt látni, hogy nem csak én gondolom így, és más pedagógus/ pedagógusok is osztják a véleményemet. Illetve utoljára, de nem utolsó sorba, kaptam egy olyan gondolatot is, amely szerintem nagyon értékes, és kiválóan illik a kutatásom végére, mégpedig hogy „A gyermeki lélekhez a játékon keresztül vezet az út.” Ez így van.

4.5. Eredmények

A kérdőívet összesen ennyi kérésből állt, megválaszolására 2 hét átl rendelkezésre, és ez alatt a két hét alatt 118 válasz érkezett, mint azt már korábban is leírtam. Az elemzés után, szeretnék a jobb átláthatóság érdekében választ adni a korábban feltett kutatási kérdéseimre.

1. Vajon ha játék orientált módon tanítunk, az megkönnyíti a gyermek ismeretelsajátítását?
Igen, a válaszadók 100%-a igennel felelt, csupán a mérték meghatározásában vannak véleménybeli eltérések, hogy milyen mértékben könnyíti meg azt.
2. Mennyire befolyásolhatja a gyermekek tanórai munkáját, ha játékosan tanít a pedagógus?
Befolyásolja, mert a játékos feladatokba a válaszadók 100%-a szerint bekapcsolódnak a gyerekek.
3. Szegregált intézményben is alkalmas a játék a tananyag átadására?
Igen, mert a válaszadók 40%-a szegregált intézményben tanít, azonban a válaszadók 100%-a szerint megkönnyíti a tananyag átadást, és az ismeretek elsajátítását a játék.
4. Vajon érdemes az oktatásnak eme időigényesebb módját használni a megfelelő rögzülés érdekében?
Igen, a válaszadók 100%-a úgy gondolja hogy érdemes. (50% úgy véli nagyon is az.)
5. Mennyire jellemző a Magyarországon oktató pedagógusokra az IKT eszközök használata?
Nagyon is jellemző, a válaszadók 4.2%-a nem használ csupán.
6. Vajon az IKT eszközök, interaktív tananyagok közül mit használnak a legtöbben?
A magyar gyakorlatban dolgozó pedagógusok zöme, több lehetőséget is használ, azonban a legnagyobb Wordwall örvend.
7. Ha alkalmaznak játékot az órákon, az IKT eszközökön kívül mást is szoktak használni?
Igen, a válaszadók 94,1%-a mást is használ.
8. Ha használnak más eszközöket, milyen arányba használnak saját készítésűt?
A válaszadók 89,8%-a használ saját készítésű játékot.
9. Milyen mennyiségben tudnak interaktív feladatot használni a pedagógusok az óráikon?
A válaszadók 33,9%-ánál nagymértékben, 34,7%-ánál nagyobb részben, 31,4% részben jelennek meg interaktív feladatok.
10. Mennyi játékot érdemes egy órán használni? Fontos a mennyiség?
A válaszadók 100%-a szerint fontos a megfelelő mennyiség megválasztása.

5. Összegzés

A kutatásom hosszú volt, és kimerítő. Rengeteg szakirodalmat elolvastam a témával kapcsolatban. A dolgozatom felépítése két nagy részre bontható. Az első, a sajátos nevelési igényű tanulók, azon belül is a tanulásban akadályozott tanulókról, és az ő képességeikről, motiválhatóságukról, valamint a témával kapcsolatos fogalmak meghatározásáról, illetve a játék jelentőségének meghatározásáról szólt. Mely részben olyan szerzőket említettem meg, mint: Horváth Miklós, Fejes József Balázs, Szenczi Beáta, Köböl Erika, Vidákovich Tibor, Laki Tamásné, Józsa Krisztián, Fazekasné Fenyvesi Margit, Molnár György, Szűts Zoltán, valamint a legtöbbször említett szerző: Mesterházi Zsuzsa. A játék vonatkozási részben: Pálfi Sándor, Faragó Boglárka, Bíró Kinga és természetesen Tunyogi Erzsébet szerzőket említettem meg. Az ő munkásságuk segített nekem a fogalmak leírásában, és a tanulásban akadályozott tanulókról a helyes elméleti kép kialakulásában, valamint a játékról alkotott nézeteim megerősítésében, illetve az IKT hazai vonatkozásairól alkotott kép kialakulásában. A második nagy rész pedig a kutatásom bemutatása volt. Már a kutatásom elején leírtam az egyik legmeghatározóbb problémát a hazai oktatásban: nincs idő a játékra, mert a tananyag mennyisége hatalmas, az idő pedig az átadásra kevés. mindazonáltal bíztam abban, hogy a hazai oktatásban dolgozó pedagógusok foglalkozásain ennek ellenére is megjelenik a játék. Kutatási kérdéseket fogalmaztam meg, annak érdekében, hogy felmérjem a hazai pedagógusok és gyógypedagógusok véleményét a témával kapcsolatban. A kérdéseim a következők voltak: Vajon ha játék orientált módon tanítunk, az megkönnyíti a gyermek ismeretelsajátítását? Mennyire befolyásolhatja a gyermekek tanórai munkáját, ha játékosan tanít a pedagógus? Szegregált intézményben is alkalmas a játék a tananyag átadására? Vajon érdemes az oktatásnak eme időigényesebb módját használni a megfelelő rögzülés érdekében? Mennyire jellemző a Magyarországon oktató pedagógusokra az IKT eszközök használata? Vajon az IKT eszközök, interaktív tananyagok közül mit használnak a legtöbben? Ha alkalmaznak játékot az órákon, az IKT eszközökön kívül mást is szoktak használni? Ha használnak más eszközöket, milyen arányba használnak saját készítésűt? Milyen mennyiségben tudnak interaktív feladatot használni a pedagógusok az óráikon? Mennyi játékot érdemes egy órán használni? Fontos a mennyiség? A kutatás sikeressége érdekében a kutatási kérdéseimet a Google forms által kérdőív formájában elküldtem a pedagógus ismerőseimnek, megkértem őket hogy küldjék tovább munkatársaiknak, illetve számos internetes csoportba is kivettem. A kitöltésre 2 hét állt rendelkezésre, utána sajnos le kellett zárnom a felületet, hogy megkezdődhessen a kapott válaszok elemzése. A válaszokat leíró statisztikával elemeztem, és minden kérdés után a kapott

válaszokról diagramokat készítettem, melyek tartalmazzák százalékos arányban a válaszadók válaszait. Ezeket a diagrammokat részletesen elemeztem a szakdolgozatom második felében az elemzés címsor alatt. minden kérdéshez be is szúrtam a hozzá tartozó diagram képét a jobb átláthatóság, és a megfelelő szemléltetés érdekében. Ebben a részben annyi számadatot közlök, hogy nagyon könnyű a végére levezteni a fonalat, ezért fontosnak tartottam a képi szemléltetést is. Majd a részletes elemzés után, az eredmények címsor alatt megválaszoltam a kapott értékek figyelembe vételével a kutatási kérdéseimet, melyeket a szakdolgozatom elején jelöltem ki. A válaszokat félkövér betűtípussal kiemeltem, a jobb átláthatóság érdekében. Összességében megtudtam a kutatások végére, hogy a pedagógusok véleménye szerint megkönnyíti az ismeretátadás módját, ha játékorientált módon tanítunk. A tanulók így jobban bekapcsolódnak a tananyagba. Szegregált intézményben is alkalmas a játék, mint oktatási módszer (tehát tanulásban akadályozott gyermekek oktatására is alkalmas módszer). Érdeemes időt szánni a játékra az órán, mert könnyebben rögzül a tananyag. Magyarországon is használja a pedagógusok túlnyomó többsége az interaktív lehetőségeket, melyek közül a Wordwall felülete a legnépszerűbb. A pedagógusok többsége nem csak interaktív lehetőségeket, hanem egyéb játékeszközöket is használ az órái folyamán. Melyek között a saját készítésű eszközök is fellelhetők. Végül pedig, hogy a gyakorlat szempontjából nem elhanyagolható a megfelelő mennyiség megválasztása. Véleményem szerint a kutatásom eredményesen zárult, választ kaptam a kérdéseimre, és kifejezetten örülök, hogy a feszes tempó, és a rengeteg tananyag ellenére nem tűnt még el a játék az iskolákból.

6. Irodalom

Bíró Kinga (2017): Korszerű IKT eszközök alkalmazása az SNI-s tanulók fejlesztésében. In: *Opus et Educatio*, 4. évf. 3.sz. 378-386.p. [online]> URL: https://epa.oszk.hu/02700/02724/00014/pdf/EPA02724_opus_et_educatio_2017_03_378-386.pdf

Faragó Boglárka (2020.): IKT-eszközök használatának összefüggése a kognitív működés átalakulásával és személyiségtényezőkkel- Áttekintés nemzetközi empirikus vizsgálatok eredményeire alapozva. IN: *Magyar pszichológiai szemle*, 2. sz. 315-346.p. [online] > URL: <https://akjournals.com/view/journals/0016/75/2/article-p315.xml>

Fejes József Balázs - Szenczi Beáta (2010): Tanulási korlátok a magyar és az amerikai szakirodalomban. In: *Gyógypedagógiai Szemle*. 38évf. 4sz. 273–287.p. [online]> URL: https://epa.oszk.hu/03000/03047/00051/pdf/EPA03047_gyosze_2010_4_273-287.pdf

Fromann Richárd, Damsa Andrei (2016): A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. In: *Újpedagógiai szemle*. 636. évf. 3-4. sz. 76-81.p. [online]> URL: https://folyoiratok.oh.gov.hu/sites/default/files/journals/upsz_2016_3-4_nyomdai.pdf

Horváth Miklós (2005): A tanulási akadályozottság fogalma: Bevezetés az értelmi fogyatékosok pedagógiájába. Pécs: Comenius Bt., 20-21.p.

Józsa Krisztián-Fazekasné Fenyvesi Margit (2007): Tanulásban akadályozott gyerekek tanulási motivációja. In: *Iskolakultúra Online*. 1. sz. 76-92.p. [online] Szeged> URL: http://misc.bibl.u-szeged.hu/45527/1/iol_2007_001_076-092.pdf

Kádárné Monori Éva- Pál-Horváth Rita (2012): Szempontok Tanulásban akadályozott és értelmileg akadályozott tanulók iskolai együtt-fejlesztéséhez. In: *Gyógypedagógiai Szemle*, 40. Évf. 3. sz. 226-232.p.[online]>URL: http://epa.oszk.hu/03000/03047/00057/pdf/EPA03047_gyosze_2012_3_226-232.pdf

Köböl, E. & Vidákovich, T. (2015). A mérési körülmények hatása a tanulásban akadályozott tanulók olvasás-szövegértés teljesítményére. *Iskolakultúra*, 25évf. 4 sz. 3–17.p. [online]>URL: <https://www.iskolakultura.hu/index.php/iskolakultura/article/view/21637/21427>

Laki Tamásné (2010): Az együttnevelés műhelye: a RAMPA integrációs programsorozatának tapasztalatai. In: *Új pedagógiai szemle*, 60. évf. 1-2. sz. 73-93. p. [online] > URL: https://epa.oszk.hu/00000/00035/00139/pdf/EPA00035_upsz_2010_1-2_073-093.pdf

Meggyesné Hosszu Tímea, Nagyné Hegedűs Anita: A tanulásban akadályozottak pedagógiájának komplex megközelítése. In: Mentorháló [online] Szeged [2019] >URL: http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/A_tanulasban_akadalyozottak/bevezets.html

Molnár György- Szűts Zoltán (2019): Modern IKT és hálózatalapú tanulástámogatási lehetőségek a nonformális és informális tanulási folyamatban. In: Létünk. 49. évf. 1. sz. 189-198.p. [online]> URL:

https://www.researchgate.net/publication/333942653_MODERN_IKT_ES_HALOZATALAP_U_TANULASTAMOGATASI_LEHETOSEGEK_A_NONFORMALIS_ES_INFORMALIS_TANULASI_FOLYAMATBAN Modern ICT and Network-Based Learning Support Opportunities in the Non-Formal and Informal Learning

Orbán Réka (2015): Tanulásban akadályozott gyermekek kognitív fejlesztésének lehetőségei. In: Különleges bánásmód, 1. évf. 2. sz. 81-86.p. [online] > URL: <https://ojs.lib.unideb.hu/kulonlegesbanasmod/article/view/9968/8883>

Pálfi Sándor: Művészi kifejezés a kisgyermek szabad játékában. [online] Debrecen [2021] > URL: https://www.researchgate.net/publication/351093612_Muveszi_kifejezes_a_kisgyermek_szabadjatekaban

Páli Judit (1997): Játék, tanulás, Játékos tanulás: Játékpszichológia. Budapest: Eötvös József Könyvkiadó, 226-229.p

Papp Gabriella(2004): Tanulásban akadályozott gyermekek a többségi általános iskolában. Pécs: Comenius Bt.

Szabó Ákosné (2014) : Esélyek és egyenlőségek. Gondolatok a tanulásban akadályozott személyek iskolai és társadalmi integrációjának összefüggéseiről. In: Gyógypedagógiai Szemle. 42.évf. 1. sz. 1-8.p. [online]> URL:

http://epa.oszk.hu/03000/03047/00063/pdf/EPA03047_gyosze_2014_1_001-008.pdf

Szászi Tamás (1998): Játék és Tanulás. In: Újpedagógiai szemle.48.évf. 5. sz. 120-122.p. [online]> URL: <http://epa.oszk.hu/00000/00035/00016/1998-05-kf-Szaszi-Jatek.html>

Tunyogi Erzsébet (2019): Tunyogi Gyógyító Játékterápia sérült gyermekek fejlesztésére. Budapest: Tunyogi Gyógyító Játékszínház Alapítvány

7. Mellékletek

1. számu melléklet

1. Az ön neme?

- férfi
- nő

2. Mennyi idős ön?

- 25 év alatti
- 25-30 év közötti
- 31-40 év közötti
- 41-50 év közötti
- 51-60 év közötti
- 61 év feletti

3. Milyen típusú intézményben tevékenykedik?

- integrált
- szegregált

4. Mióta tevékenykedik (gyógy) pedagógusként?

- 0-5 éve
- 6-10 éve
- 11-20 éve
- 21-30 éve
- 31-40 éve
- több mint 40 éve

5. Milyen életkorú gyermekekkel foglalkozik munkája során?

- 6-10 éves
- 11-15 éves
- 16-18 éves
- 18 év feletti

6. Tanít ön sajátos nevelési igényű gyermekeket?

- igen, tanítok
- nem, nem tanítok

7. Használ ön IKT eszközöket és/vagy interaktív tananyagot az órai folyamán?

- egyáltalán nem használók
 - részben használók
 - nagyobb részben használók
 - igen, szinte mindig használók
8. Ha igennel válaszolt az előbbi kérdésre, az alábbiak közül melyeket szokta használni?
- WordWall
 - LearningApps.hu
 - ActiveInspire
 - Kahoot!
 - Egyéb
9. Használ ön az IKT-n kívül egyéb játék eszközöket?
- egyáltalán nem használók
 - részben használók
 - nagyobb részben használók
 - igen, sokat mást használók
10. Amennyiben az előző kérdésre igennel felelt, milyen eszközöket használ? Soroljon fel néhányat!
- saját válasz
11. Mi a tapasztalata, a tanulók milyen mértékben kapcsolódnak be a játékosabb feladatokba?
- egyáltalán nem kapcsolódnak be
 - részben bekapcsolódnak
 - általában bekapcsolódnak
 - szinte mindig bekapcsolódnak
12. A tanóráin milyen mértékben jelennek meg a játékos, vagy interaktív feladatok?
- egyáltalán nem jelennek meg
 - részben megjelennek
 - nagyobb részben megjelennek
 - Nagymértékben megjelennek
13. Ön szerint, milyen mértékben könnyíti meg az ismeretsajátítást, a játékos feladatadás?
- Egyáltalán nem befolyásolja
 - részben megkönnyíti
 - nagyobb részben megkönnyíti

- nagymértékben megkönnyíti
14. Ön szerint mennyire érdemes az ismeretátadás játékos módját választani az oktatás folyamán?
- egyáltalán nem érdemes
 - részben érdemes
 - többnyire érdemes
 - nagyon érdemes
15. Szokott ön saját kezűleg készített játékeszközöket alkalmazni a tanóra folyamán?
- Igen szoktam
 - Nem, nem szoktam
16. Ha az előző kérdésre igennel felelt, milyen típusúak ezek az eszközök? (pl. báb, feladatlap, feladatmátrix stb.)
- saját válasz
17. milyen mértékben tartja fontosnak a játékeszközök mennyiségének megválasztását?
- egyáltalán nem tartom fontosának a mennyiséget
 - részben fontosnak tartom
 - fontosnak tartom
 - teljes mértékben fontosnak tartom, szerintem nagyon fontos a megfelelő mennyiség
18. Van esetleg a kérdőívben nem említett egyéb megjegyzése a játékos oktatással kapcsolatban? (Kérem, írja le a gondolatait!)
- saját válasz

2. sz.melléklet

MATE Szervezeti és Működési Szabályzat

III. Hallgatói Követelményrendszer

III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat

6.13. sz. függelék: A MATE egységes szakdolgozat /
diplomadolgozat / záródolgozat / portfólió készítési útmutatója

4.2. sz. melléklete: Nyilatkozat a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió nyilvános hozzáféréseről és eredetiségéről

NYILATKOZAT

a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió¹ nyilvános hozzáféréseről és
eredetiségéről

A hallgató neve: Vég Kamilla
A Hallgató Neptun kódja: W11GTA 7
A dolgozat címe: A tanulásmetodológiázott gyerekek oktatása pszichopedagó-
giai módszerekkel
A megjelenés éve: 2023
A konzulens intézetének neve: Neveléstudományi Intézet
A konzulens tanszékének a neve: Gyógynevelési Tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió² 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 mindenkor szellemi tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

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

- nem titkosított dolgozat a védést követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelte után nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem könyvtári repozitóri rendszerében.

Kelt: 2023 év 10 hó 05 nap

Vég Kamilla
Hallgató aláírása

¹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

3. sz. melléklet


NYILATKOZAT

Víg Kamilla (hallgató, Neptun azonosítója: WMGTA7) konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a szakdolgozatot áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A szakdolgozatot a záróvizsgán történő védeésre javaslom / nem javaslom¹.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem²

Kelt: Kaposvár, 2023. 11. 03.


Gelencsérné Dr. Bakó Márta
belső konzulens

¹ A megfelelő aláhúzendő.

² A megfelelő aláhúzendő.

