

A tanulásban akadályozott gyerekek oktatása játékpedagógiai módszerekkel

Víg Kamilla

Gyógypedagógia szak, IV. évfolyam, levelező tagozat

Neveléstudományi Intézet

Belső témavezető: Gelencsérné Dr. Bakó Márta, egyetemi docens, tanszékvezető, Magyar Agrár és Élettudományi Egyetem

Külső témavezető: -

A kutatásom során a magyar oktatásban tevékenykedő gyógypedagógusok, és pedagógusok véleményét kértem ki a játék és az IKT eszközök alkalmazásáról az oktatás folyamatában. A szakdolgozatom elméleti része 2 kisebb részből épül fel. A sajátos nevelési igényű (azon belül tanulásban akadályozott) gyerekek sajátosságainak bemutatása, illetve a fogalom meghatározása, valamint a játék meghatározásai és sajátosságai az oktatás függvényében, és az IKT eszközök alkalmazásának lehetőségei. A gyakorlati, vagyis a kutatási rész a kutatásom folyamatát írja le, illetve az elemzést és az eredményeket. Egy kérdőív formájában felmértem a hazai pedagógusok és gyógypedagógusok véleményét, a játék, és az IKT eszközök alkalmazásáról az oktatás folyamatában. A kutatás elején leírom az egyik legnagyobb problémát a magyar oktatásban: túl sok a tananyag, és túl kevés az idő rá. Ennek tudatában kezdtem el gondolkodni azon, hogy vajon így is van-e idő játékot csempészni a tanórákba, és hogy vajon milyen módon hat ez a tananyag elsajátítására, és a tanulási motivációra. Ezért készítettem el a kérdőívet, melyet a Google Forms- weboldalon keresztül továbbítottam pedagógus ismerőseimnek, és megkértem őket hogy küldjék tovább munkatársaiknak. Több csoportban is megosztottam közösségi oldalakon. A kitöltésre két hét állt rendelkezésre, és ezalatt az idő alatt 118-an töltötték ki. A két hét letelte után lezártam a felületet és elemeztem a kapott válaszokat. Leíró statisztikát használtam az elemzés folyamán. Az elemzés után diagramokkal szemléltettem a kapott eredményeket. A kutatásom elején kérdéseket fogalmaztam meg (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?) és az elemzés után, megválasztam ezeket a kérdéseket. 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). Érdemes 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 órai folyamán. Melyek között a saját készítésű eszközök is fellelhetők. Végül pedig, hogy a gyakorlat szempontjából nem elhanyagolható a megfelelő mennyiség megválasztása.