

JÁTÉK – NYELV – GYERMEKIRODALOM

A KINCSKERESŐ MÓDSZER ALKALMAZÁSI LEHETŐSÉGEI A GYERMEKIRODALOM OKTATÁSÁBAN

BEVEZETÉS

A pedagógusok módszertani kultúrájának megújítására minden időben szükség van. Különösen igaz ez a rohamos informatikai fejlesztések és a Z generáció oktatásának időszakában. A megváltozott gondolkodásmódok és kompetenciák kezelése új kihívások elé állítja az oktatókat. Ahhoz, hogy képesek legyenek motiválni a digitális generációhoz tartozó diákaikat, új módszerek megismerésére és alkalmazására van szükségük (Antalné Szabó, 2015). A motiváció egyik hatékony eszköze lehet a játékosítás, vagyis a játékok és játékelemek alkalmazása az élet játékon kívüli területein. Célja, hogy az ott zajló folyamatokat érdekesebbé és eredményesebbé tegye. Kiválóan alkalmazható az egészségügyben, üzleti és kulturális területeken, politikai vagy marketing célokra, napjainkban pedig kezd elterjedni az oktatásban is (Rab, 2013). A pedagógiai környezetben azonban a játékosítás fogalmával szemben célszerű a játék alapú tanulás fogalmát alkalmazni. Ennek oka, hogy a játék tanulási folyamatban való felhasználása, a játékosított tanulás már régóta része a pedagógiának, a játékos feladatok, szerepjátékok, drámajátékok folyamatosan megjelentek a különböző tantárgyak oktatása során. A játék alapú tanulás esetében azonban nem önálló játékokról van szó, hanem a különböző tanulási folyamatok beépítéséről egy adott játék mechanizmusába. A játék alapú tanulás során tehát a játékok működési elveinek felhasználása történik meg egy adott oktatási környezetben.

A KINCSKERESŐ MÓDSZER

A kincskeresés vagy kincsvadászat (Clark–Steven, é.n.) a játék alapú tanulás tartalmi gamifikáción (Polonyi–Abari, 2017) alapuló típusa. Olyan tanórán és a tanórán kívül alkalmazható, informális oktatási módszer, amely során nem a tananyag szerkezetét vagy a számonkérés módját, hanem magát a tananyagot játékosítjuk például kerettörténetbe

illesztéssel, rejtélyekkel, interaktivitással, érdekes karakterekkel. Természetesen emellett alkalmazzuk az alapvető játéktervezési szabályokat és azokat a játékelemeket, amelyek minden játékosítási folyamatban megjelennek. Egy játékosítási folyamat megtervezésekor, akár analóg, akár digitális környezetben történő játékosításról van szó, figyelembe kell venni bizonyos játéktervezési szabályokat (Werbach, 2016). Az egyik ilyen szabály a játékos útjának megtervezése, amely három szakaszból áll. Az első szakaszban bevezetjük a játékost a játékba, ismertetjük vele az alapvető tudnivalókat. Ezután szükség van a játékkal kapcsolatos tudás bővítésére, hogy a harmadik fázisban akár mesteri szintre léphessen. Az út első két fázisát visszajelzésekkel, útmutatókkal lehet segíteni. A másik fontos szabály az egyensúly beállítása, amely vonatkozik többek között a játék nehézségre, a választások számára, stb. Az egyes tényezők egyensúlyát általában tesztelés során lehet jól beállítani. Végül fontos tényező még a játékelmény, amelyet különböző játékelemekkel biztosíthatunk a játék során.

A JÁTÉKTERVEZÉS FOLYAMATA

Egy játékosított módszer alkalmazásánál elsőként fontos meghatározni a célokat, amelyeket ennek a módszernek az alkalmazásával szeretnénk elérni. A gamifikáció egyik célja általában a motiváció fokozása, de meg kell határozni azt is, hogy emellett milyen viselkedésváltoztatást szeretnénk elérni, milyen kompetenciákat szeretnénk fejleszteni, és hogyan fogjuk azokat mérni. Meg kell ismerni az egyes játékos típusok jellemzőit, hogy a játékelemeket az ő igényeikhez igazíthassuk. Ezt követően ki kell dolgozni a motiváció és a játékelmény fenntartására vonatkozó tevékenységi folyamatokat (pl. visszajelzések, jutalmak). Végül az online vagy az offline alkalmazástól függően el kell készítenünk az eszközöket.

A kincskereső játék megtervezése általában igen időigényes feladat. A teljes folyamat három fő szakaszból

áll: a játék előkészítése, lebonyolítása és értékelése. A három fő rész közül a leghosszabb és a legösszetettebb az előkészítés szakasza. Ez a rész egy épületen kívüli játék esetében a következő lépésekből tevődik össze: helyszín kijelölése, téma kiválasztása, terepfeltárás, terepkutatás, térképek tanulmányozása, kerettörténet kitalálása, útvonal(ak) megtervezése, feladványok, kódok, térképek, bélyegzők elkészítése a csapatok számától függő mennyiségben, kincsesláda (kincsesládák) megtöltése és elhelyezése, tesztelés többszöri útvonalbejárás során, szükség esetén javítás. A gondos előkészítést követi a játék lebonyolítása, amely során a játékosított folyamatok tervezési irányelveinek megfelelően először a játékosok informálása történik az alapvető tudnivalókról. Megismerik a kerettörténetet és a főbb szabályokat, tudnivalókat, majd elkezdődhet a kincskeresés. A játék során a kapott útmutatóból és a feladványok megfejtéséből egyre több információhoz jutnak, ezáltal bővül a kerettörténethez kapcsolódó tudásuk, közelebb kerülnek a végső megoldáshoz. A játékosok folyamatos visszajelzést kapnak teljesítményükről, amelyet egyrészt a következő állomás sikeres megtalálása, másrészt az egyes állomásokon megszerezhető pecsétek jeleznek. A játék végére elérkeznek a mesteri szintre, megfejtik a feladványokat, ezáltal megszerzik a kincsesláda tartalmát. A játék végén nagyon fontos az értékelés, amely két szinten zajlik. Egyrészt értékelni kell a játékosok teljesítményét, amelynek fő szempontjai a fejlesztendő kompetenciáknak megfelelően a következők lehetnek: a csapatmunka, munkamegosztás, együttműködés, kreatív megoldások, problémamegoldás, térbeli tájékozódás, időgazdálkodás, szövegértés, vizuális és verbális információk együttes értelmezése. Másrészt érdemes visszajelzést kérni a játékosoktól a feladatok mennyiségére és minőségére vonatkozóan, hogy a megvalósítás gyakorlati tapasztalatai segítségével a későbbiek-

ben csiszolni lehessen a kincskereső tartalmi és szerkezeti elemein.

A KINCSKERESÉS TÍPUSAI

A kincskereső játéknak három alapvető típusa létezik: a feladványtól feladványig jutó, a térkép és feladvány kapcsolatán, valamint a történeten alapuló típusok (Clark–Steven, é.n.). Ezek az alaptípusok természetesen számos kombinációban léteznek, ezért a módszer nagyon sok változatban él a gyakorlatban. Ezek közül bárki kiválaszthatja a céljainak és a fejlesztendő kompetenciáknak leginkább megfelelőt, de új kombinációk létrehozására is lehetőség nyílik.

A feladványtól feladványig jutó típusban az egyik feladvány a másikig vezet, az út pedig egészen a kincs lehelyéig tart. Az útvonalat a résztvevőknek a feladványok megfejtésével kell megtalálniuk.

■ A betűvadászatban a kincskeresőknak a terepen elrejtett betűkből kell összerakni a megfejtést. A betűk táblákról, feliratokról olvashatók le, titkosírás megfejtésével kódolhatók, vagy számok átfordításából származhatnak (pl. római számok).

■ A számvadászat az előzőhöz hasonlóan számjegyek gyűjtésére épül, amelyek leolvashatók házfalakról, útjelzésekről, de különböző elemek számából is adódhatnak (pl. lépcsők). A betű és számvadászat történhet úgy is, hogy nem meglévő tereptárgyakról kell leolvasni a kívánt információkat, hanem különböző helyeken elrejtett betűket és számokat kell megtalálni (pl. villanyoszlopon, bolt kirakatában, farönkön stb.).

■ A vizuális elemeken alapuló kincskereső játék központi elemei olyan feladványok, amelyek képek, fotók, rajzok köré épülnek. Ezek megtalálása szükséges a feladványok megfejtéséhez, majd a kincshez való eljutáshoz.

A térkép és feladvány kapcsolatán alapuló játékoknak is többféle típusa van. A közös bennük az, hogy a fő helyszínek és a bejárando útvonal a térkép segítségével meghatározható. Abban tér el az előző típustól, hogy az egyes állomások helye nem, vagy nem csupán a feladványokból, hanem a térképről derül ki. Itt a feladványok nem a pontról pontra való eljutást, hanem főként a végcél elérését segítik.

■ Az alaptípusban a résztvevők kapnak egy térképet, amely a fontos hely-

színeket jelöli, de inkább csak megerősítésként szolgál. Az útvonal nincs bejelölve rajta, azt a feladványok megfejtése után kell a résztvevőknek meghatározniuk.

■ A másik változatban a térképnek és a feladványoknak külön szerepe van a játékban. A térkép minden állomást feltüntet, és jelöli az útvonalat is. A kijelölt állomásokon a résztvevők feladványokat vagy feladatokat kapnak, amelyek megoldása a végcélhoz vezet el.

■ A kincstérkép típusú játékban a térkép csak a kincs közvetlen környékét ábrázolja, addig a feladványok megfejtésével kell eljutniuk a játékosoknak.

■ A térképet helyettesítheti valamilyen grafikus szervező, vagy akár beépített emberek is, akikhez a feladványok megfejtése egymás után elvezet. A kincsesláda is lehet egy beépített embernél, aki csak a jelszó megfejtése után adja oda a ládát a játékosoknak.

A történeten alapuló, tematikus kincskeresések egy érdekes téma köré szerveződnek. Ez lehet a helyi társadalomhoz kötődő helytörténeti, kultúrtörténeti, természetismerettel kapcsolatos téma, épülhet helyi hősök vagy hősnők életének főbb állomásaira, de kapcsolódhat egy szezonális eseményhez, jelenséghez is. Ez a típus gyakran teljesít valamilyen küldetést is, pl. környezetvédelem, jótékonykodás. Az oktatásban ez a típus nagyon jól felhasználható egy adott tananyag feldolgozására, amely köré az egész játékot fel lehet építeni. Alkalmazható különböző tantárgyakhoz kötődően pl. egy híres épület történetének feltárására, az adott vidéken élő növény- és állatvilág bemutatására, írók, költők, történelmi alakok életútjának követésére, és számos más oktatási célra.

A KINCSKERESÉS ESZKÖZEI

A kincskeresésben használatos feladványok többféle céllal fogalmazódhatnak meg. Léteznek a kincskeresés keretét megadó, a narratívát biztosító feladványok, vannak útbaigazító feladványok, és gyakoriak a különböző rejtvények, amelyek a kincsesláda megtalálását segítik elő. Gyakori, hogy a feladványok versbe szedve vagy találos kérdések formájában jelennek meg. A játékelmény fokozása céljából a feladványok írásakor felhasználható a humor vagy az irónia eszköze, de tartalmazhatnak a

helyhez kötődő irodalmi idézeteket is. A feladvány akkor igazán hatásos, ha csattanóra végződik.

A tervezés során a másik fontos tevékenység a térkép elkészítése. A térkép típusa attól függ, hogy nélkülözhetetlen-e a kincs megtalálásához (térképes kincskereső), vagy inkább illusztrációként szolgál (feladványtól feladványig típus). Mindkét esetben használhatunk kész térképeket, de a hatás fokozása céljából érdemes egyedi, kézzel rajzolt térképeket készíteni. A térképek gazdagíthatók különböző szimbólumokkal, amelyek jelentését meg kell adni a jelmagyarázatban.

A fenti elemeken kívül a kincskereső játékok fontos eszközei a bélyegzők, amelyeket a játék útvonalának különböző pontjain lehet megtalálni. A jó bélyeg általában ikonikusan tömöríti a hely lényegét, valamilyen egyszerű szimbólumot tartalmaz. Rendszerint törlőgumiból vagy parafa dugóból készül. A bélyegzőt el lehet rejtteni útközben az egyes állomásokon, de a kincsesláda tartalmát is képezheti. A kincsesládába a bélyegzőn kívül általában egy vendégkönyv kerül, s gyakran található itt különböző feladatok (pl. versírás). A feladat jellegétől függően a ládába kerülhetnek egyéb segédanyagok is.

KINCSKERESŐ MÓDSZER A GYERMEKIRODALOM OKTATÁSÁBAN

Az alábbiakban néhány gyakorlati példa bemutatása következik. A példák egy komplex gyermeknyelvi-gyermekirodalmi kincskereső játékból valók, és a módszer online környezetben való alkalmazására mutatnak lehetőségeket.

BETŰVADÁSZA

Keresd a jelszót! A jelszó egyes betűit a megadott linkekre lépve gyűjthetitek össze! A jelszó birtokában kapjátok meg a következő feladatot.

■ <http://www.jelenkor.net/szerzoink/irasai/151>

A szerző nevének 5. betűje a jelszó utolsó betűje.

■ <http://www.gyermekirodalom.hu/?p=5244>

A szerző nevének 4. betűje a jelszó 6. betűje, utolsó betűje a jelszó első betűje.

■ <https://www.youtube.com/watch?v=pGa-iExkua4>

A szerző nevének 2. betűje a jelszó 2 betűje.

■ <http://www.jelenkor.net/szerzoink/irasai/101>

A szerző nevének 6. betűje a jelszó 7. betűje.

■ https://www.youtube.com/watch?v=A952RnM_xRA

A szerző nevének 5. betűje a jelszó 8. betűje.

■ <https://www.youtube.com/watch?v=vJamzA-297E>

A szerző nevének első betűje a jelszó 3. betűje.

■ <https://www.youtube.com/watch?v=ubV74Dhy1Mo>

A szerző nevének első betűje a jelszó 5. betűje.

■ <http://legeza.oszk.hu/sendpage.php?rec=li2281>

A szerző nevének 7. betűje a jelszó 4. betűje.

Megfejtés: Navigátor

GYŰJTÖGETÉS

Olvassátok el az alábbi linkeken található tanulmányok egy-egy részletét! A szöveg alapján nevezzétek meg a gyermekirodalmi művekben megjelenő gyermeknyelvi sajátosságok fő típusait! Keressetek mindegyikre min. 2 példát az interneten! Minél több típust és példát találtok, annál több pontot gyűjthettek.

■ <http://katedra.sk/2016/03/31/petres-csizmadia-gabriella-a-kortars-gyermekkolteszet-sajatossagai-es-tipusai-1-resz/>

■ http://epa.oszk.hu/00000/00011/00064/pdf/iskolakultura_EPA00011_2002_10_025-036.pdf (31–34. old.)

KÓDFEJTÉS

Fejtsétek meg az alábbi titkosírással írt mű szerzőjét és címét!



Nevezzétek meg, hogy a gyermeknyelvi sajátosságok melyik típusára találtok sok példát a fenti műben! Keressetek minél több példát az adott típusra a regény szövegéből!

Megfejtés: Vámos Miklós: Zenga Zének

SZÓFELHŐ

Tanulmányozzátok az alábbi szófelhőt! A szófelhő alapján írjatok egy rövid, max. 10 mondatból álló történetet! A történet szövegében használjatok fel minél több gyermeknyelvi sajátosságot is! A megírt szöveget posztoljátok a zárt Facebook-csoportba! Olvassátok el a többi csoport történetét, adjatok

egy-egy értékelést (like, stb.), és írjatok egy-egy hozzászólást a többi csoport történeteire!



1. csoport



2. csoport



3. csoport

Felhasznált művek: Kiss Ottó: *A tortagyilkos éjszakája*; Jász Julcsi: *Csütörtökigó*, Kukorelly Endre: *Répatné*

ÖSSZEGZÉS

A tanulmány a kincskereső módszert mint a tananyag játékosításának egyik lehetséges változatát mutatta be néhány példa segítségével. Kutatások kimutatták, hogy a „Z” generáció érdeklődésének felkeltéséhez és fenntartásához már nem elegendők az oktatásban használt hagyományos eszközök és módszerek. Ehhez a következő szempontoknak kell megfelelnünk az oktatásban is (Pál, 2013): digitalizáltság, mobilitás, interaktivitás, közösségi szemlélet, azonnaliság, komplexitás. A kincskereső módszert tanulmányozva arra a következtetésre juthatunk, hogy e módszer a fenti kritériumok mindegyikének megfelel. Az online változatban jelen van a digitalizáltság, jellemző rá a mobilitás, hiszen a tananyag az internet segítségével bár-

honnan elérhető. A közösségi oldalak bevonásával az interaktivitás új dimenzióját valósítja meg, amely túlmutat a kooperatív tanulásszervezésben használt csoportmunkán is. A feladatok után kapott folyamatok visszajelzés kielégíti az azonnaliság szükségletét, ráadásul a résztvevők egymástól is folyamatos visszajelzéseket kapnak. A problémamegoldásban mindez komplex módon és változatos eszközökkel érvényesül.

FELHASZNÁLT IRODALOM

■ Antalné Szabó Ágnes (2015): Paradigmaváltás az anyanyelvi nevelésben és a magyartanárképzésben, In: Antalné Szabó Ágnes – Laczkó Krisztina – Raátz Judit (szerk.) *Szakupedagógiai körkép I. Anyanyelv- és irodalompedagógiai tanulmányok*, Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest, 9–28.

■ Clark, Delia – Glazer Steven (é.n.): *Kincskereső könyve, Útmutató a közösségi kincskereső játékok szervezéséhez*, Pisztráng Kör Egyesület.

■ Farkas Aranka (2002): „... És hát játszik az ember!” *Nonszensz hagyományok és gyermeki neologizmusok Lázár Ervin nyelvi játékaiban*. In: *Iskolakultúra*, 10, 25–36.

■ Pál Eszter (2013): *A Z generációról. Irodalmi áttekintés*. TÁMOP-4.2.3-12/1/KONV-2012-0016, Tudománykommunikáció a Z generációnak, Pécsi Tudományegyetem, Pécs.

■ Petres Csizmadia Gabriella (2015): *A kortárs gyermekköltészet sajátosságai és típusai (1. rész)*. In: *Katedra*, 4, 24–25.

■ Polonyi Eszter – Abari Kálmán (2017): A gamifikáció lehetőségei a nyelvtanításban, In: Polonyi Eszter – Abari Kálmán (szerk.) *Digitális tanulás és tanítás*, MTA, Budapest, 159–187.

■ Rab Árpád (2013): *A gamifikáció lehetőségei a nem üzleti célú felhasználások területén, különös tekintettel a közép-és felsőoktatásra*. (<http://www.oktatas-informatika.hu/2013/03/rab-arpad-a-gamifikacio-lehetosegei-a-nem-uzleti-celu-felhasznalások-területén-különös-tekintettel-a-kozep-es-felsőoktatásra/>) (2018. február 1.)

■ Werbach, Kevin (2016): *Gamification*, <https://www.coursera.org/learn/gamification>

JEGYZETEK

¹ A „Gyermeknyelvi hatások a magyar gyermekirodalomban” című tanulmány az EFOP 3.4.3. „Pedagógusképzést segítő innovációként a gyermekirodalom, a játékkultúra, valamint a gyermekirodalom és mindezekkel a pedagógusképzés kutatása, fejlesztése” című projekt keretében készült.