

A társasjáték románórán való alkalmazása a magyar anyanyelvű gyermekek felzárkóztatására

A magyar anyanyelvű gyermekek többsége sajnos nem képes megfelelően elsajátítani a román nyelvet iskolai keretekben. A nyolcadik osztályos diákok majdnem felének komoly gondjai akadnak a záróvizsgán román nyelvből. Számukra nem is marad más továbbtanulási lehetőség, csak valamelyik szakiskola választása (Balázs, 2006). Nincs ez másképp az érettségiző diákok esetében sem, hiszen az elvártnál jóval gyengébben teljesítenek román nyelvből. Ez hátrányt jelent számukra mind a továbbtanulásban, mind a társadalmi beilleszkedésben. „Ezért a román nyelvet nem anyanyelvi módszerekkel, de nem is idegennyelv-oktatási módszerekkel kellene tanítani, hanem második nyelvi vagy környezeti nyelvi módszerekkel” (Benő, 2012, 124.). Sajnos nemcsak a falvakban, hanem a nagyobb városokban is észlelhető, hogy a gyermekek nem tudnak boldogulni a mindennapi életben. A 2013-tól kezdődő tantervfejlesztés úgy próbálta orvosolni ezeket a problémákat, hogy beszédértésen és beszédprodukción alapuló oktatást vezetett be az elemi osztályokba.

A pedagógusok elégedettek a román nyelv oktatásának megkönnyítésére tett kísérleteket illetően, hiszen kevesebb lett a szöveg, a szókészlet is változott, könnyebb, érthetőbb szavakat kell elsajátítaniuk a gyermekeknek (Pap, 2020). Egy 2017-ben végzett kutatás eredményeiből az derült ki, hogy a megkérdezett szülők és pedagógusok abban látják a sikertelenség egyik fő okát, hogy a diákoknak nincs alkalmuk az iskolán kívül használni, gyakorolni a román nyelvet. A pedagógusok abban is egyetértenek, hogy új nyelvtanítási módszerekre és a diákok motiválására van szükség (Molnár, 2018). „Ha óráink unalmasak, kapcsolataink formálisak vagy megfásultak, ha nevelési módszereink szenvedést okoznak, nem fogunk vidám gyermekarcokat látni” (Juhász, 2015, 117.).

A játék egyenlő a tanulással, hiszen egész életünkben jelen van valamilyen formában (Fóti, 2013). Ha azt szeretnénk, hogy a gyermek önmaga legyen, és jól teljesítsen, gondoskodnunk kell arról, hogy játszva tanulhasson, mivel a játék az a közeg, ahol a gyermek jól érzi magát. Ilyen játék lehet a társasjáték, amelyet már egészen kicsi kortól kezdve megkedvelnek a gyermekek, és ez nem is csoda, hiszen játszás közben minőségi időt tölthetnek szüleikkel, nagyszüleikkel, testvéreikkel vagy barátaikkal.

1. A társasjáték-pedagógia

„Társasjátékokkal dolgozni indirekt pedagógia, a fejlesztési célok nincsenek kihangsúlyozva a gyerek felé, a legtöbb elem járulékos. Pedagógusként a keretek biztosítása, a gyerekek megismerése és a folyamat támogatása a feladatunk” (Lencse, 2016, 101.). A pedagógusnak nem kell irányítani a tevékenységet, inkább partnerként, játékosként érdemes részt vennie benne. A pedagógus játékosként saját döntésével, példamutatásával alakíthatja a dolgok menetét, és élnie is kell ezzel a lehetőséggel (Jesztl–Lencse, 2016). A társasjáték olyan kompetenciákat fejleszt, amelyek szükségesek az élethez (Péter, 2017). Nemcsak szórakoztatja a gyermekeket, hanem fejleszti a kommunikációs készségüket is, miközben stratégiák kidolgozására szoktatja őket, fejleszti a problémamegoldó és az együttműködési készséget, ezért egyáltalán nem meglepő, ha a társasjáték az oktatásban is alkalmazásra kerül (Zsoldos–Juhász, 2020).

Az idegen nyelv elsajátításában is hasznosnak bizonyul a társasjáték alkalmazása, például, ha egyszerű szavakat, kifejezéseket szeretnénk megtanítani a gyermekeknek (Lencse, 2016). Az angol nyelvet tanító pedagógusok is igyekeznek társasjátékot bevonni a tanítás-tanulás folyamatába. A Smart Cards szerzője szerint a játékos tanulás mindenképpen növeli a diákok teljesítményszintjét. Szerinte a Smart Cards játék kitűnően fejleszti az idegen nyelvi kompetenciákat (Osváth, 2013).

Egy 2019-ben végzett kutatás szerint a pedagógusok többsége kedveli a társasjátékot, vannak otthon érdekes társasjátékai, és szívesen alkalmazza az osztályban is ezeket. A megkérdezett tanítók 92%-a beviszi az osztályba a társasjátékot, és alkalmazza különböző tantárgyak keretén belül, mint például anyanyelv, matematika, erkölcsi nevelés, tudományok, román nyelv (Zsoldos–Juhász, 2020).

Az elemi osztályokban tanító pedagógusok több mint fele (57,2%) alkalmaz társasjátékot románórán. A legfontosabb célok, amelyeket a román nyelv tanításával kapcsolatban tűznek ki a pedagógusok, a következők: a kommunikáció gyakorlása, a szókincs bővítése, a román nyelv megszerettetése és a román nyelvvel kapcsolatos beszédfélelem leküzdése. A kutatásban részt vevő tanítók 40,2%-a hetente használ társasjátékot románórán, és többségük (72,3%) 10–15 percet szán az órából erre a játéokra. A románórán leggyakrabban alkalmazott játék az *Activity*, ezt követi a *Nu te supăra, frate!*, a *Memória* és a *Hedbanz* (Juhász, 2020).

2. Román nyelvi kompetenciákat fejlesztő társasjáték: *Relax 2*

2.1. A *Relax 2* bemutatása

A következőkben az általam kidolgozott társasjátékot mutatom be.

Játékosok száma: 2–4

A játékhoz tartozó elemek: Relax tábla, 4 dobókocka, 4 különböző színű bábu, 20 db. képkártya/szókártya, fehér lap, grafitceruza, radír, színes ceruzák, esetleg a mutogatáshoz szükséges kellékek.



Társasjáték

A játék célja: elsőnek érni célba, pontokat gyűjteni (az óra céljait nem kell felfedni a gyermekek előtt).

A játék előkészítése és menete:

Biztosítjuk a jó hangulatot és a játék tartozékait. A játék megkezdése előtt javasolt egy közös ének, ami a témával kapcsolatos. Minden játékos a startra helyezi a bábuját, de az lép elsőként, aki a legnagyobb számot dobta. Azután lép a második, a harmadik és a negyedik játékos.

Az 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20 számoknál fel kell venni egy-egy képkártyát/ szókártyát magyar nyelvű felirattal, és akkor léphet a játékos tovább, ha tudja a szó román nyelvű megfelelőjét.

A 3, 6, 9, 11, 13, 15, 17, 19 számoknál különös, szórakoztató feladatot kapnak a diákok.

A 3. számnál el kell mutogatni valamit a témával kapcsolatban. Aki kitalálja, tovább léphet, illetve az is, aki úgy mutogat el valamit, hogy mások ki tudják találni. Kapnak mindketten (aki elmutogatta, és aki kitalálta az adott dolgot) 10 pontot anyanyelvi kommunikációból. Ha senki nem találja ki, a mutogatónak hátra kell lépnie egyet.

A 6. számnál rajzolni kell a kártyán lévő javaslatok alapján. Több javaslatból lehet választani, és a játéktársak ötletekkel segíthetik a rajzolót. Ha sikerül, a diák előre lép egyet, és feljegyez magának 10 pontot rajzból. Ha nem sikerül, akkor a vele szemben ülő vagy a soron következő tanuló veszi át a feladatot.

A 9. számnál énekelni kell két sort a kártyán lévő énekek egyikéből. Ha sikerül, a szemben ülő gyermeknek folytatnia kell az éneket, mindketten előre léphetnek, és kapnak 10–10 pontot zenéből. Akinek nem sikerül, hátralép egyet, és az veszi át a feladatot, aki tudja az éneket.

A 11. számnál (ez lehet az első feed-back a tanító számára) a tanulónak fel kell tudnia sorolni azokat a szavakat, amelyekkel eddig találkozott, és azt is tudnia kell, hogy mit jelentenek ezek a szavak/mondatok (2. és 3. osztályban szavak, 4. osztályban mondatok). Ha megbirkózik a feladattal, előre léphet egyet, és feljegyezhet magának 10 pontot románból. Ha nem sikerül, hátralép egyet, és a vele szemben ülő tanuló veszi át a feladatot. Ennél a pontnál a tanító visszajelzést kap a gyerekek szókincséről.

A 13. számnál az eddig tanult szavakból kell mondatot alkotni (a másodikos tanuló egyszerű tőmondatot, a harmadikos tanuló egy összetett vagy két tőmondatot, a negyedikos tanuló két összetett mondatot alkot). Aki ezt is megoldja, előre léphet, és újra kap 10 pontot románból. Ha el sem tudja kezdeni, hátra kell lépnie. Kérhet segítséget valamelyik játszótárstól, de akkor osztoznia kell a pontszámokon, amiket románból kapnak. Vagyis 5 pontot kap az egyik játékos, és 5 pontot a másik. Itt a tanító visszajelzést kap a gyerekek mondatalkotó képességéről.

A 15. számnál a tanulónak mondania kell egy szólást/közmondást a témával kapcsolatban. Ha nem jut eszébe egy szólás/közmondás sem, akkor felvehet tetszés szerint egyet azok közül a kártyák közül, amelyeken egy-egy hosszabb vagy rövidebb szólás/közmondás található (ezeket a kártyákat a pedagógus előre elkészíti a témának megfelelően). Ha a gyermek az anyanyelvén ismert szólások közül próbál meg egyet lefordítani, azért is kap 10 pontot román nyelvből.

A 17. számnál a témának megfelelően adunk a gyermeknek valamilyen rövid szöveges feladatot vagy valamilyen műveletet (összeadás, kivonás, szorzás, osztás), amit meg kell oldania. Ha megoldja, 10 pontot szerezhethet matematikából. Ha nem sikerül, hátra kell lépnie egyet. Ha segítséget kér valamelyik másik játékostól, a pontszámon is osztoznia kell.

A 19. számnál forgatni kell a szerencsekereket, amikor megáll, a jelnél található magyar szavakat/mondatokat le kell fordítani román nyelvre. Ha az egyik gyerek megoldja a 20. számnál található feladatot is, a másik három játékos kérhet bármit a győztesnek jelölt játékostól. Mindegyik játékos egy kérdést tehet fel, vagy adhat egy feladatot neki. Ha azt is megoldotta, ő a nyertes. Ha nem sikerül teljesítenie a feladatokat, ott marad a 20. számnál. Ha másvalakinek viszont sikerül, megelőzheti a nyeresben. Ennél a feladatnál a tanító visszajelzést kap arról, mennyire képesek a gyerekek magyarról románra fordítani, egyúttal a gyerekek szókincséről és mondatalkotó képességéről is.

Megjegyzés: érdemes a gyermekeknek az integrált tantárgyakból (Rajz, Zene, Anyanyelv, Matematika) is megadni a lehetőséget a pontszerzésre, mert így azt fogják érezni,

hogy a román nyelv tanulása mindenképpen nyereség a számukra. Ha valamelyikből összegyűl 100 pont, írjuk be nyugodtan a naplóba a Nagyon jó (FB) minősítést.

2.2. A Relax 2 kifejlesztésének menete

Az első játékomat, a Relax 1 társasjátékot kifejezetten román nyelvi kompetenciák (szókincsbővítés, mondatalkotás) fejlesztésére terveztem, majd ezt kipróbáltam egy nyári tábor keretében. A megfigyelés során szerzett tapasztalatok alapján és a gyermekek véleményét figyelembe véve úgy döntöttem, hogy továbbfejlesztem a játékot. Így született meg a *Relax 2*. Ennek időtartama rövidebb lett – az előző játék 50 percig tartott, ez 20 perces. Tartalmában is változtattam a játékon, tornagyakorlatok helyett szólásokat/közmondásokat iktattam be témának megfelelően. Ez a játék időben is, témában is jobban igazodik az iskolai román tanórákhoz.

Az első játékkal a mai napig szívesen játszanak a gyermekek, ezért azt a játékot meg hagyjuk nyári táborokra, a *Relax 2* pedig románórán alkalmazható.

2.3. A Relax 2 kipróbálása nyári tábor keretében

A tábort egy családi ház kertjében szerveztük meg egy magyar–román szakos tanárnő és 12 elemi osztályos diák segítségével. Először a *Relax 1* játékot próbáltuk ki, amellyel nagyon szívesen játszottak a gyermekek, 4 fős csoportokban. A játék 28 pontból áll. A gyerekeknek szókérdéseket/képkérdéseket kell felvenniük minden pontnál, és megmondaniuk a képpel ábrázolt magyar szó román megfelelőjét ahhoz, hogy tovább léphessenek. A segédeszközök az elemi osztályokban megtalálható témákhoz készültek, minden nap más téma várta a gyermekeket. A játék a román nyelv tanulása mellett szórakoztatást biztosító feladatokat is tartalmaz (innen a *Relax* név), amelyeknél a gyermekeknek énekelniük, rajzolniuk, mutogatniuk, szerencsekereket forgatniuk stb. kell, témának megfelelően.

A gyermekek nagyon jól érezték magukat, és már az első három napon sok szót sikerült megjegyezniük. Így történt, hogy a szülők kérésére iskolakezdésig hosszabbítottuk a tábor időtartamát. Később, ugyancsak a szülők kérésére, újra elkezdtük a tevékenységek folytatását, immár egy éve fogadom a gyermekeket hetente egy alkalommal. Elmondásuk szerint a gyermekek nagyon vágnak ezekre a tevékenységekre, és az iskolai órákon is észlelhető a fejlődés és a román nyelvhez való viszonyulás pozitív irányba történő változása.

A tevékenység ideje alatt megfigyeltünk, jegyzeteltünk és együtt játszottunk a gyermekekkel. Próbáltunk háttérben maradni a román tanárnővel, és kerülni az edukatív megjegyzéseket, hagytuk, hogy a játék vezessen, és a gyermekek önmaguk lehessenek. A félénkebbek eleinte csak rajzolva, mutogatva fejezték ki magukat, de később a beszédet is felvállalták. Ha elkezdtek egy mondatot, azért már járt 10 pont, és a román tanárnő segített nekik a mondat befejezésében. Erre csak a mondatalkotásnál került sor, mivel ha

valamelyik szónak nem tudták a román megfelelőjét, kaptak egy ellenőrző lapot, amelyről megtanulhatták, amíg újra sorra kerültek, így aztán tovább léphettek a játékban.

Néhány hét után mindegyik gyermektől megkérdeztük, hogy: Tetszik-e a játék? Nehezek-e a játékszabályok? Sikerült-e megértenie a játékszabályokat? Mi az, ami a legjobban tetszett a játékban, és mi az, amin szívesen változtatna? Elég pörgőnek látja-e a játékot? Csalódottnak érezte-e magát, ha nem elsőként ért célba? Szerinte játszhatnának-e románórán is ezzel a játékkal? Hasznosnak tartja-e a játékot? stb. (Juhász, 2021).

Minden gyermek azt válaszolta, hogy tetszik neki a játék, egyikük megjegyezte, hogy az elején egy kicsit nehezeknek tűntek a szabályok. Arra a kérdésre, hogy mi tetszett a legjobban a játékban, a legtöbb gyermek azzal kezdte a válaszát, hogy nagyon jól szórakozik játék közben, a legnépszerűbb mozzanat a szerencsekerék forgatása volt, azután következett a mutogatás. Ehhez az is hozzájárult, hogy minden témához előkészítettem a megfelelő kellékeket, amiket használhattak a gyermekek, amikor mutogattak. Ha például az volt a téma, hogy „Să aranjăm masa!”, kötények, tányérok és más evőeszközök stb. álltak rendelkezésükre. A gyermekeknek el kellett mutogatniuk egy olyan dolgot, amit a konyhában tennének. Ha a gyermek olyan jól el tudta játszani az adott tevékenységet, hogy a társai kitalálták, akkor szerzett 10 pontot. A rajzolás lehetősége is tetszett a gyermekeknek, volt, aki a járdára rajzolt, volt, aki a hordozható kistáblára stb. Itt is el kellett mondani románul, hogy mit rajzoltak, amit szintén jutalmazás követett.

Arra a kérdésre, hogy mit változtatnának a játékon, a gyermekek többsége azt válaszolta, hogy semmit, három gyermeknek viszont voltak javaslatai. Szerintük „szuperpergőssé” kellene tenni a játékot azzal, hogy a dobókockát végig, minden lépésnél használjuk. Az eredeti szabályban úgy volt, hogy csak a játék elején használjuk a dobókockát, amíg minden gyermeknek sikerül fellépnie a játéktáblára. De szerintük jobb, ha nem apránként haladnak, hanem jó nagyokat lehet lépni. Nem élték meg csalódásként, ha nem elsőként értek célba, szerintük valamikor mindenki sorra kerül a győzelemben. Amikor megkérdeztük, hogy szeretnék-e, ha bevinnénk az osztályba a játékot románórán, egyszerűen kiáltották, hogy „Igen!” (Juhász, 2021).

Ezzel a játékkal is játszottak a gyermekek 6 héten keresztül a kísérlet ideje alatt, és ezen a játékon már senki nem szeretett volna változtatni (Juhász, 2021).

2. 4. A Relax 2 játék kipróbálása románórán

A Relax 2 játékot még az első félévben bevittem románórára a saját osztályomba, de mivel online oktatásra került sor, a második félévben is folytatnunk kellett a kísérleti órákat. Összesen 14 témát sikerült átvennem, 7 témánál hagyományos módszerrel tartottuk a románórát, a másik 7 témánál a *Relax 2* társasjáték segítségével. Ezen adatok feldolgozásának, közlésének egy újabb tanulmányt szentelek majd, de néhány dolgot már most megjegyezhetek erről a kísérletről.

A tehetségesebb gyermekek hagyományos módszer segítségével is képesek megtanulni ugyanannyi szót, vagy egy-két szóval kevesebbet, mint társasjátékkal. A különbség a motivációban mutatkozik meg, hiszen sokkal nagyobb örömmel vesznek részt a ro-

mánórán, amikor tudják, hogy társasjátékkal tanulhatnak. A gyengébb tanulók viszont sokkal jobban teljesítenek, mert bátrabban megszólalnak, és tudják, hogy ha nem is sikerül megmondaniuk a szavakat, lesz alkalmuk nyugodtan utánanézni azok román megfelelőinek, amíg újra sorra kerülnek. A társasjáték alkalmazása során így a gyengébb román tudással rendelkező tanulók is aktívak voltak, és megfellelkeztek arról, hogy románul félnek vagy nem szeretnek megszólalni.

A kísérlet elején a gyermekek kitöltöttek egy motivációs tesztet, ahol a román nyelvhez való viszonyulásukat akartam felmérni. Az előméréskor 21 gyerekből 5 állította azt, hogy szerinte elfogadhatóan beszéli a román nyelvet, míg az utófelméréskor már 11 gyerek állította ugyanezt. Ez nem jelenti azt, hogy ilyen rövid idő alatt megtanultak románul, hanem azt jelenti, hogy bátrabban, gátlások nélkül felvállalják és elmondják azt, amit tudnak. Az előméréskor a gyermekek jelentős százaléka neki sem fogott a mondatalkotásnak, míg az utómérésnél sokkal kevesebb volt azoknak a gyermekeknek a száma, akik egyáltalán nem alkottak mondatot.

Következtetések

A társasjáték románórán való alkalmazása hatékonynak bizonyult mind a nyári táborban, mind az osztályomban. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy társasjátékkal dolgozni időigényes, és sok pluszmunkát jelent a pedagógusnak. A gyermekek viszont számítanak a segítségünkre, és a tapasztalataim azt mutatják, hogy megéri befektetni minden fáradozást, türelmet a gyermekek oktatásába, mert az ő boldogságuk és fejlődésük mindenért kárpótol minket, pedagógusokat.

Szakirodalom

Balázs Lajos (2006): A román nyelv tanulásának jogáért. *Magiszter*, 4 (3–4), 168–175.

Benő Attila (2012): Hogyan tanulják a magyar gyerekek a román nyelvet a magyar iskolákban? *Székelyföld*, 16(5), 123–130.

Fóti Péter (2013): *Summerhill... - (majdnem) végtelen játék*. http://www.tani-tani.info/summerhill_majdnem (2020. 01. 18.)

Jesztli József – Lencse Máté (2016): Társasjáték-pedagógia. A fejlődés nyomon követésének lehetőségei. In Turóczi Levente (szerk.) *Játsszunk helyesen! A játékpedagógia helye a fiatal segítők társadalmi felelősségvállalásában*. Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Budapest, 51–59.

Juhász Anna (2015): Mi a legjobb a gyerekeknek? *Magiszter*, 13 (3), 114–124.

Juhász Anna (2020): Társasjátékok alkalmazása a román nyelv tanításában. *PedActa*, 10(1), 47–58.

Juhász Anna (2021): A román nyelv oktatását elősegítő társasjáték tervezése elemi osztályban tanuló magyar gyerekek számára. *PedActa*, 11(1), megjelenés alatt.

Lencse Máté (2016): Társasjátékok és kulcskompetenciák. In: Fejes József Balázs–Lencse Máté–Szűcs Norbert (szerk.): *Mire jó a tanoda? A Tanodaplatform keretében összegyűjtött innovációk, kutatások, történetek*. Motiváció Oktatási Egyesület, Szeged, 101–106.

Molnár Rajmond (2018): *A diákok, szülők és pedagógusok is egyetértenek abban, hogy változásokra van szükség a román nyelv oktatásában*. <https://szekelyhon.ro/aktualis/a-diakok-szulok-es-a-pedagogusok-is-egyertenek-abban-hogy-valtozasokra-van-szukseg-a-roman-nyelv-oktatasaban> (2020. 01.19.)

Osváth Erika (2013): *Társasjáték virágzó nyelvpalántáknak*. <http://nyelvpalanta.hu/tarsasjatek-viragzo-nyelvpalantaknak/> (2020. 01. 18.)

Pap Melinda (2020): *Kevés az iskola a román nyelvtudáshoz?* <https://kronikaonline.ro/erdelyi-hirek/keves-az-iskola-a-roman-nyelvtudashoz> (2021. 05. 23.)

Péter Beáta (2017): *Ember, ne mérgelődj, azaz az életre készít a társasjáték*. *Liget.ro*. <https://liget.ro/lurko/ember-ne-mergelodj-eletre-keszit-a-tarsasajatek> (2019. 12. 08.)

Zsoldos-Marchis Julianna – Juhász Anna (2020): Board-games in the primary classroom: teachers' practice and opinion. In *Proceedings of the 14th International Technology, Education and Development*, 7573–7582.