

„Érdekes, hogy egyszerre értünk a
játék fogalma alatt
cselekvést, tárgyat, szabályt.”
(Páli, szóbeli közlés)

JÁTÉKPEDAGÓGIA

A VIZUÁLIS NEVELÉSBEN



Játéktár
Projekt

BAGÁRY ATTILA
ELTE Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és
Gimnázium
06 20 455 4195
bagary.attila@gmail.com





Hogy hívják az ellenfél első játékosát? Nevezd meg, mikor „lehull a lepel”! Nevek tanulása és arcfelismerős párbajjáték, közben vizuális gondolkodás edzése.

A játék célja önmagában van,
feszültség és öröm érzése kíséri
(Huizinga, 1944)

SZABAD
CSELEKVÉS

ÉRDEK
NÉLKÜLI

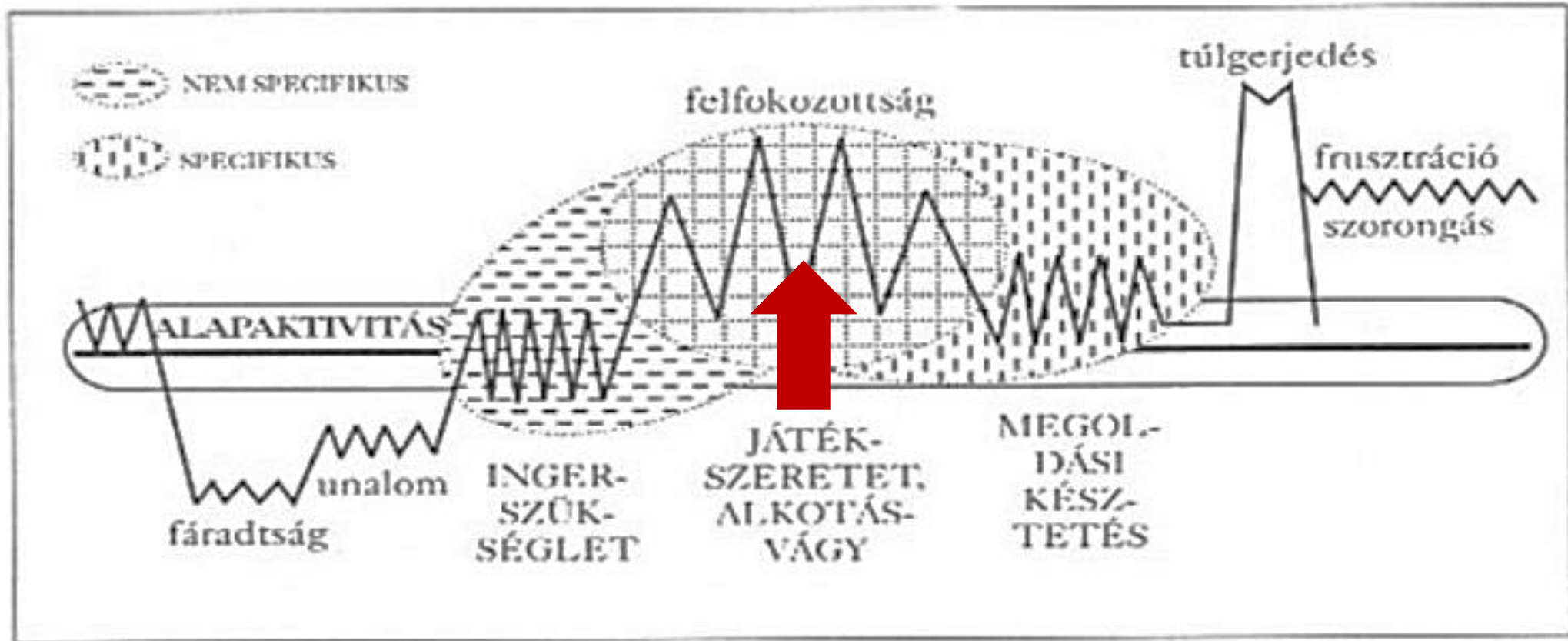
TÉRBE ÉS
IDŐBEN
ELHATÁROLT

JÁTÉKSZABÁLYOK
ÁLTAL KÉPVISELT
REND

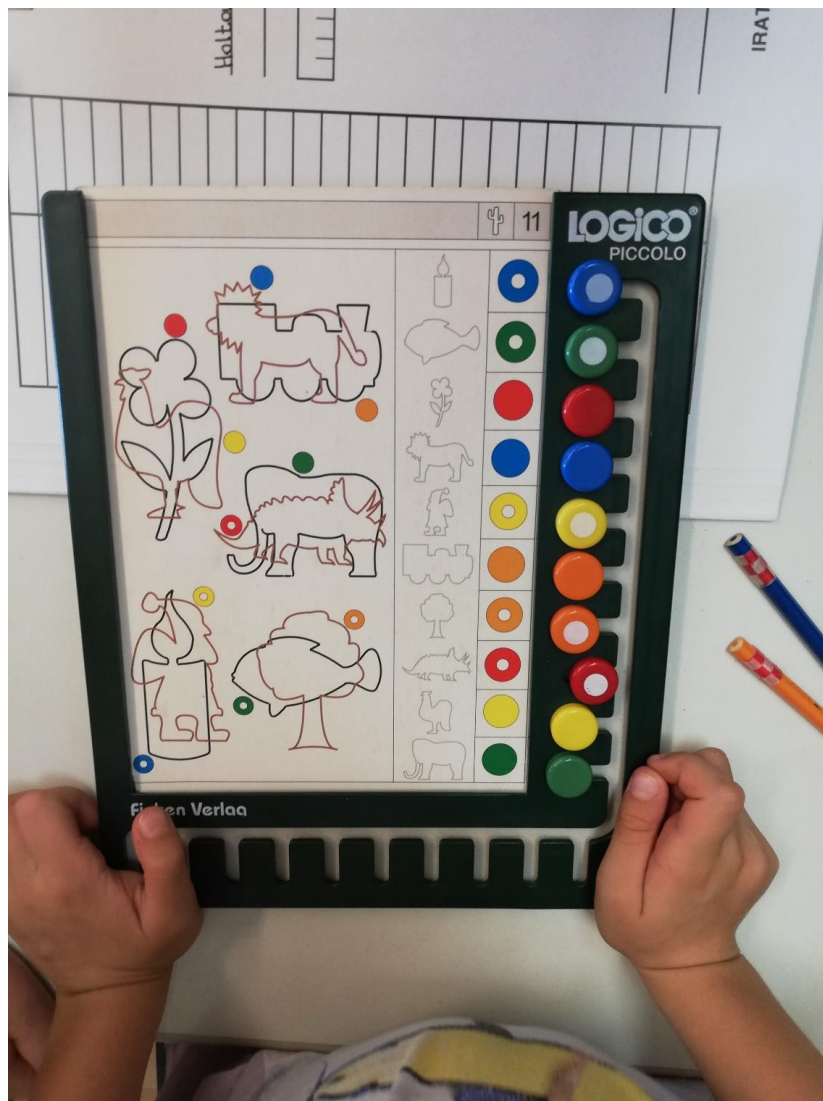


Általános agyi aktivációs rendszer (Arousal), a szervezet éberségi, gerjesztettségi állapota

II. A KOGNITÍV KOMPETENCIA FEJLESZTÉSE



Az optimális energiaszint esetében hatékonyan tudunk ismereteket elsajátítani. Megjelenhet a flow-élmény állapota.

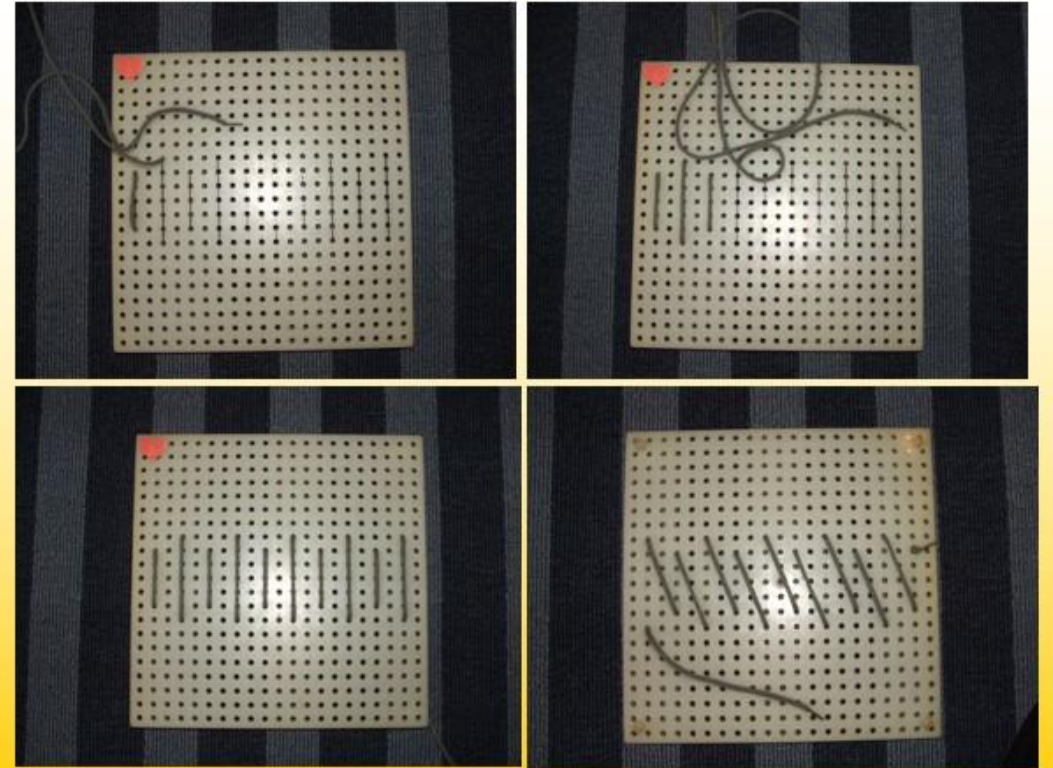
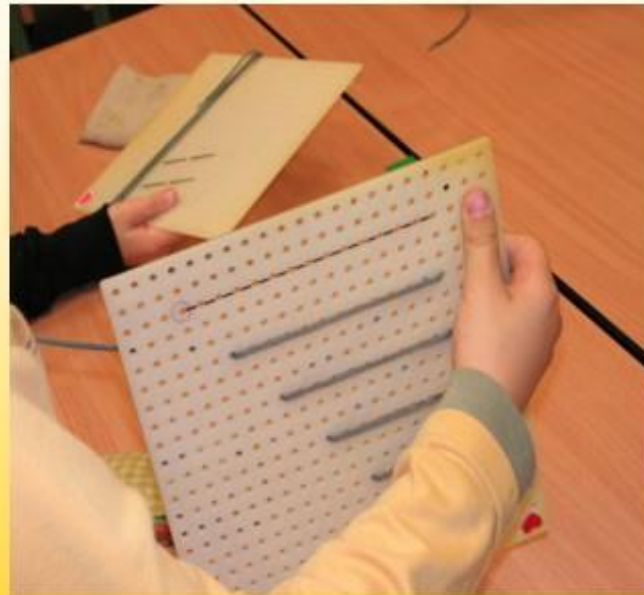


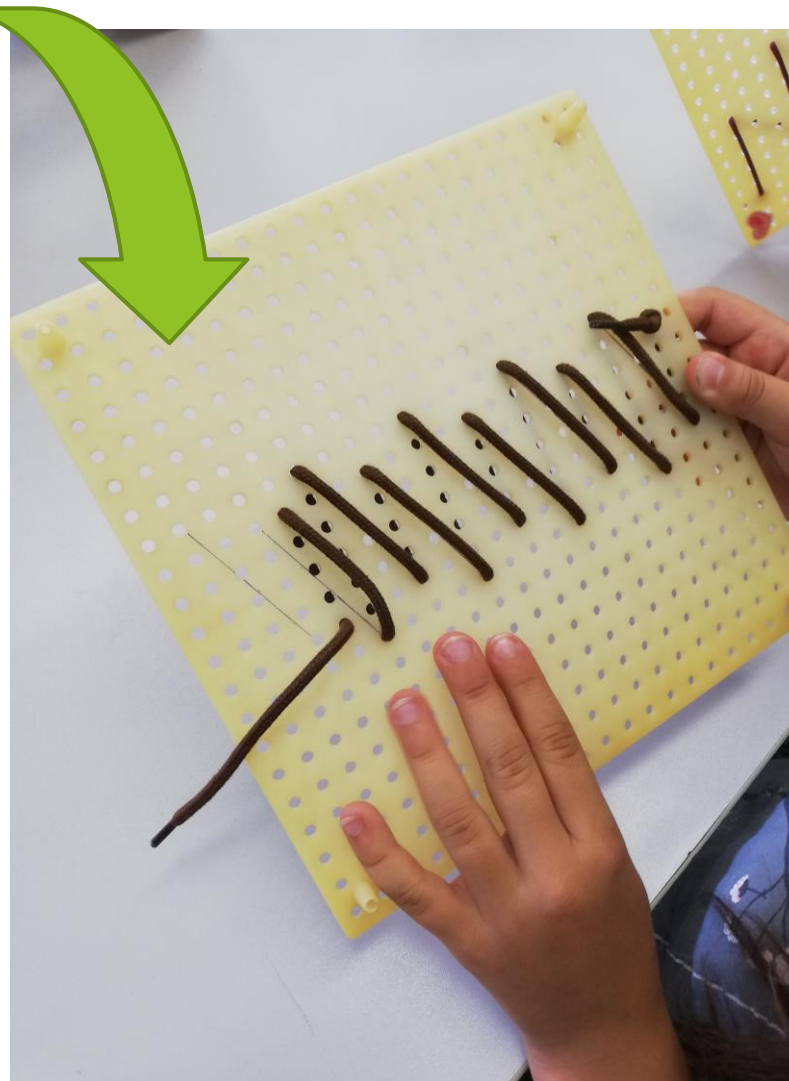
Használatban a LOGICO és MiniLük oktatási segédeszközök. Ilyen „játékos feladatokkal” a *vizuális észlelés* sok területe fejleszthető *direkten*, legyen szó vizuális differenciálásról, alak-háttér megkülönböztetésről, vagy gestalt feladatokról.

„Pontrács-fűzőgetős” - egy saját készítésű kéességfejlesztő eszköz (szem-kéz koordináció, szerialitás) - játékleírás

Oldd meg a feladatot, ellenőrizd magad!

- ***Eszköz:*** pontrács fűzőgető
- ***Feladat:*** cipőfűzővel lefedni a filctollal előrajzolt, vonalakból álló sormintát.
- ***Fejlesztési terület:*** szem- kéz koordináció, síkbeli tájékozódás, finommotorika.





Felhasználás tanórai keretek között. Az eszköz *képességfejlesztő tulajdonsága/jellege* sokkal erősebb, mint a *játékos tulajdonsága/jellege*.

Újabb szintet lépünk a pedagógiai felhasználásban, amikor a játékok *nem közvetlenül a tanulási folyamathoz kapcsolódva* kerülnek elő (hanem inkább ráhangoló, vagy lazító céllal), ugyanakkor a *játékos jellegük* jobban kidomborodik. (Jesztl, Lencse, 2018)

A vizsgált példában már megérkezünk a *társasjátékok világához*.



Játék a „Blue banana” c. reflexjátékkal...



...a szín a formára utal, a forma a színre.

rózsaszín cylinder zöld padlizsán

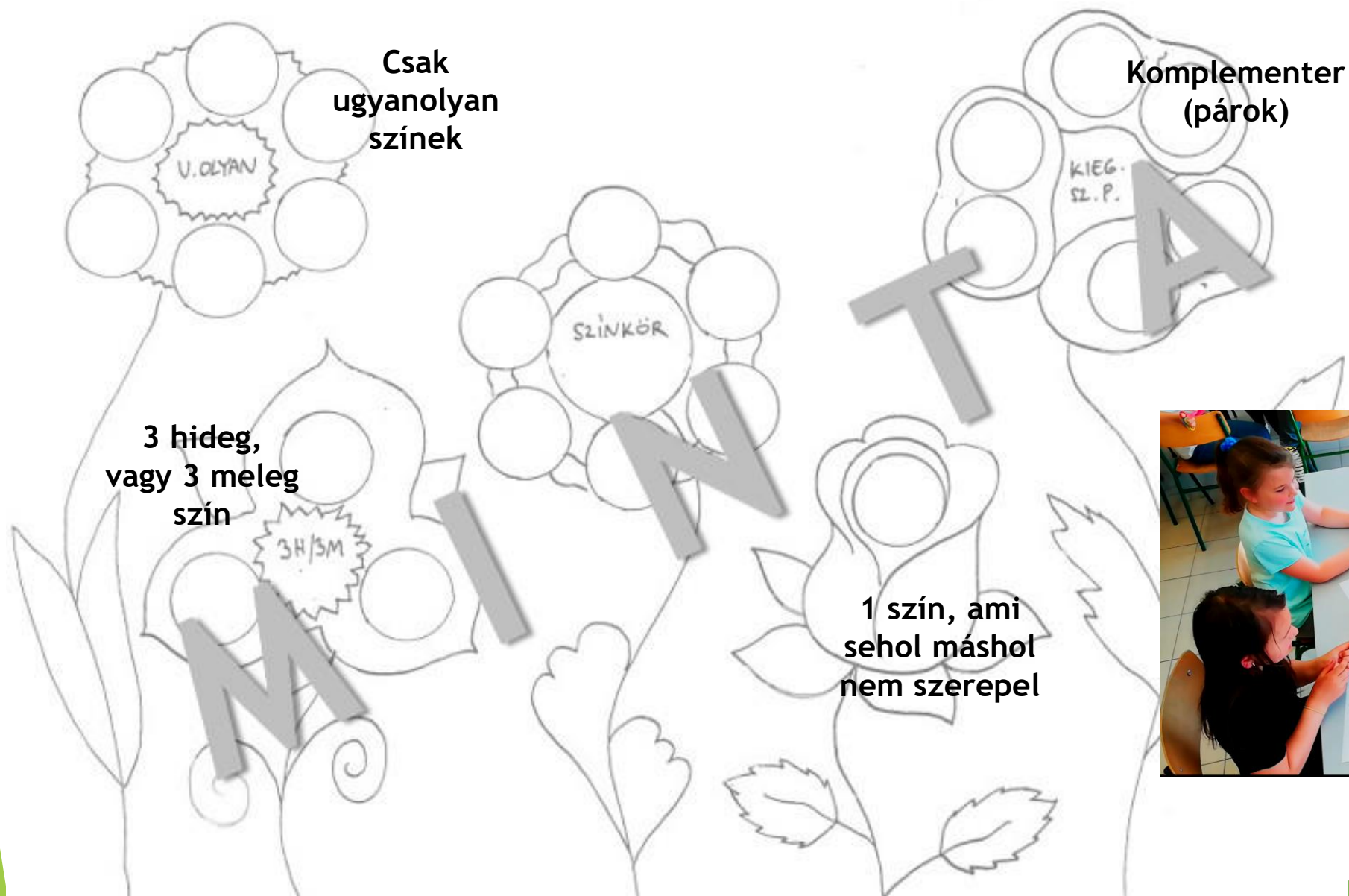


Videó itt: <https://www.youtube.com/watch?v=k9Wa9GwBLFQ>

A *Blue Banana* a képességfejlesztő hatása mellett ízig-vérig modern társasjáték:

- ❑ támogatja a differenciálást azáltal, hogy a jobb képességű játékos nagyobb kockázatot kell, hogy vállaljon,
- ❑ ezáltal kiegyenlítődnek az esélyek, és nem sérül a „társas flow”-élménye (Mérő, 2017),
- ❑ 4-6 játékosnál sincs holtidő, mert minden játékos szimultán tevékenykedik,
- ❑ igényes, figyelemfelkeltő a kivitelezése (játékra invitál, belső motiváció szerepe!)

„Színdraft” - saját készítésű oktatójáték (a szintan gyakorlására), amely a társasjátékoktól kölcsönöz egy játékmechanikát/motort (draftolás)



A játék célja lefedni a színtelen virágok szirmait színes korongokkal/kavicsokkal a virágok adta szabályok szerint, draftolós játékmechanikával, melynek lépései:

- a markában lévő kiinduló korongkészletből szimultán választ mindenki egy korongot titkosan,
- ezt a választott korongot egyszerre felfedi mindenki a többiek előtt,
- a választott korongot ráhelyezi mindenki a saját játékos táblájára,
- a maradék korongot továbbadja a bal szomszédjának, de egy másik adagot kap a jobb szomszédjától,
- ezek a lépések ismétlődnek, míg el nem fogynak a korongok

A kreativitás...

(Kaszás, 2016)

FEJLESZTHETŐ

HATÁSSAL VAN A
TANULÁSI
KÉSZSÉGRE

NÖVELI A
VERSENYKÉPESSÉGET

ÖRÖM
FORRÁSA

UNIVERZÁLIS





Képérvék (Gémklub, 2020) - asszociációs-konstruálás játék, ahol a véletlenszerűen kisorsolt képeket kell különböző eszközök segítségével „újraalkotni”, hogy a többi játékos ráismerjen a képre.



**Építés a Képzék c. játék eszközkészletével.
Melyik kártyára utal a pálcika-kavics kompozíció?
A szavazás pillanata.**



Példa ugyanarra a „hívóképre”.
Minden építőkészlet más vizuális problémamegoldást igényel.



A „Firka futam” (Gémklub, 2023) videós ismertetője

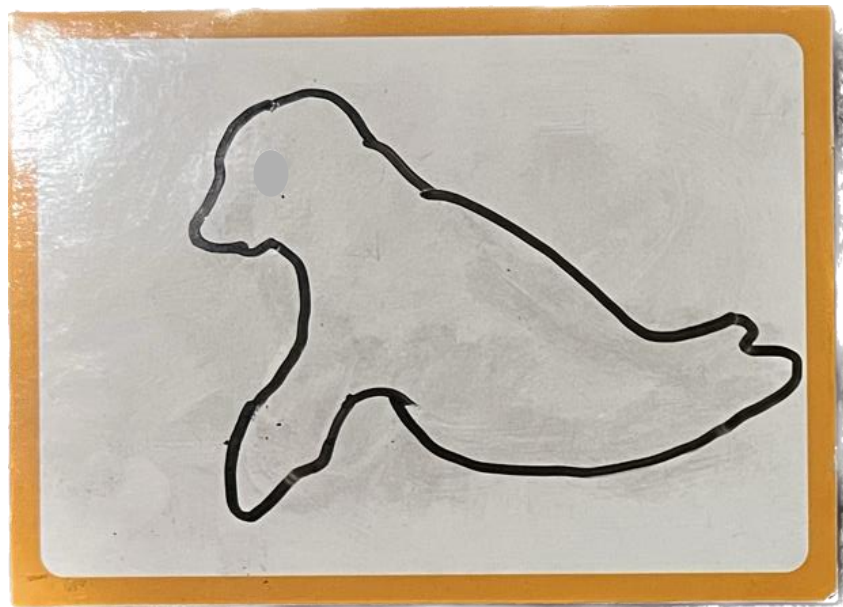


Videó itt: <https://www.youtube.com/watch?v=ICTotTYmDkk>

Több megoldás a TÚZ feladványra.



Ha a kitaláló nem ismeri fel az elsőként végzett játékos rajzát, akkor...



1. □



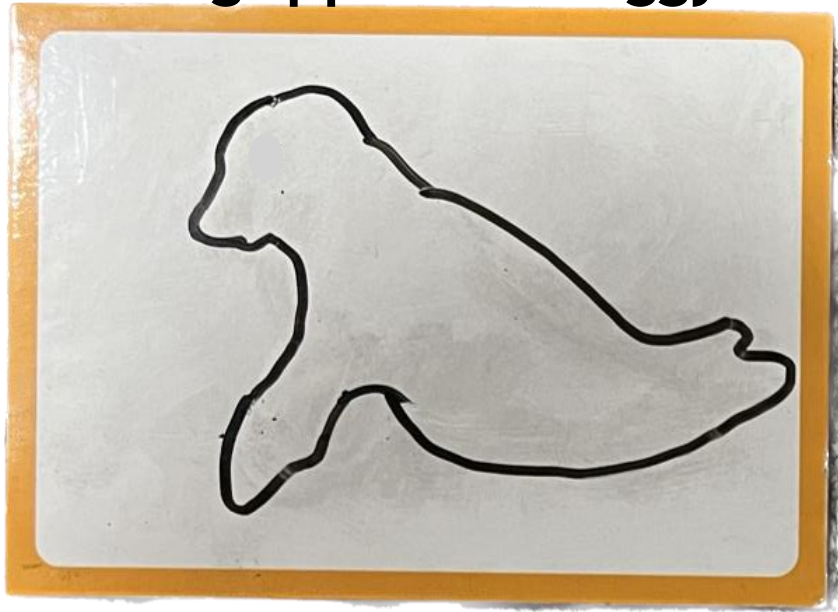
2. □



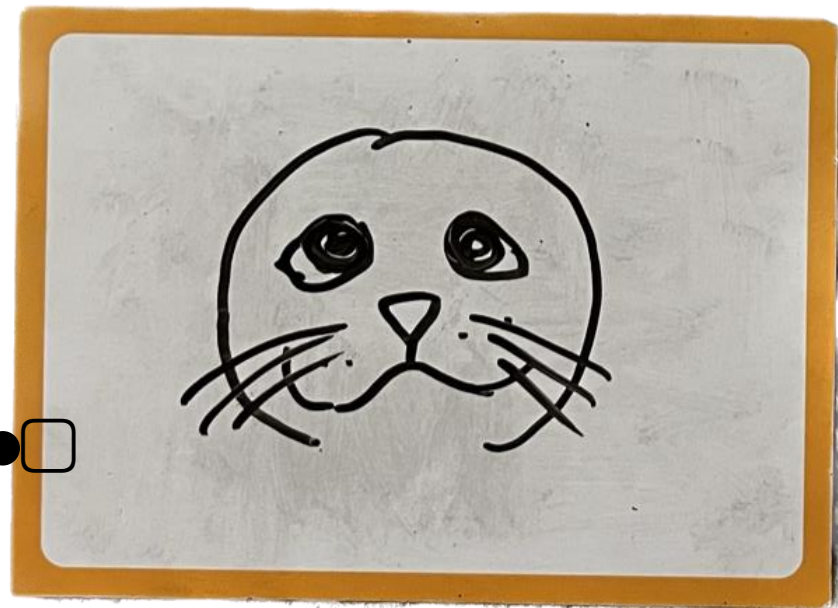
...megtippeli a 2. leggyorsabb rajzolóét, viszont, ha most is téved,



1.

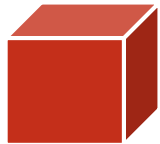
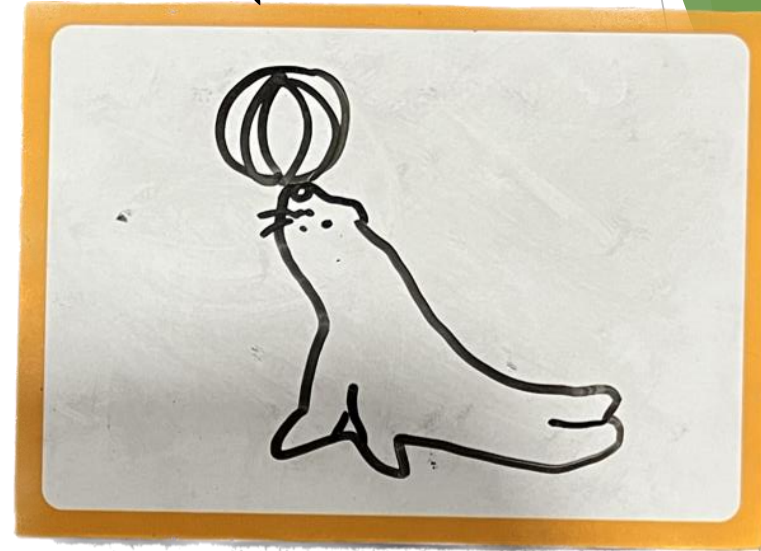
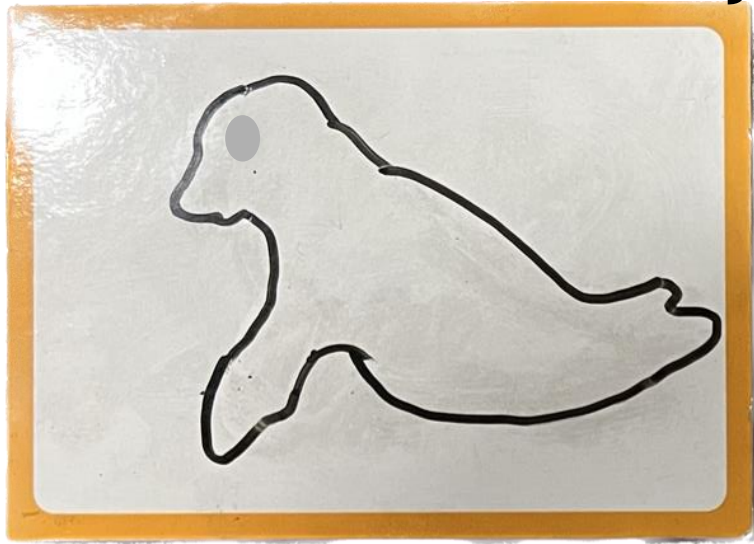


2.

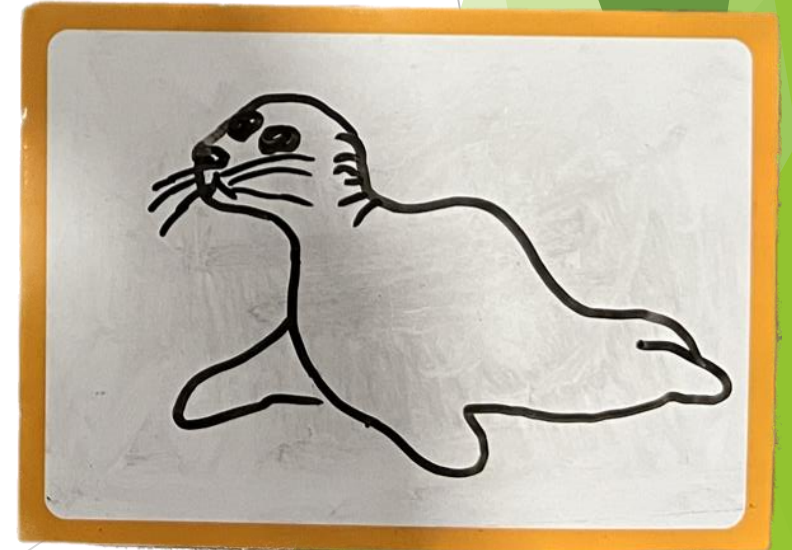
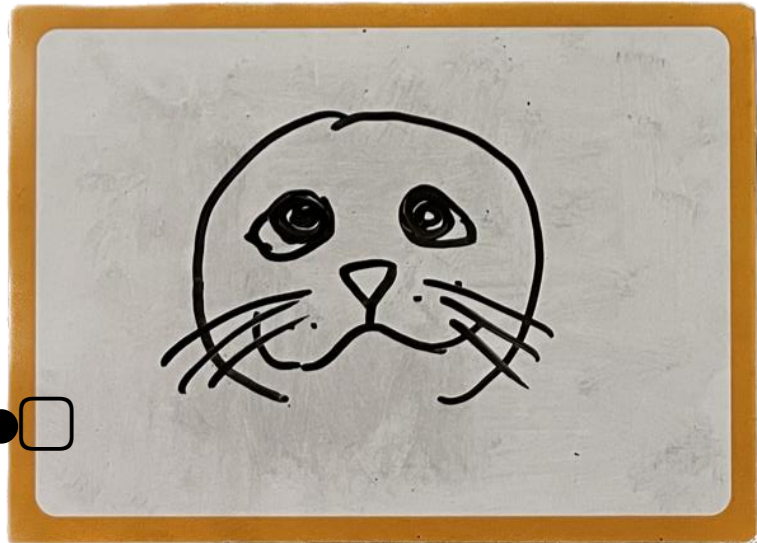


az összes többi játékos felfedi egyszerre a rajzát, és ha most jól tippel a kitaláló, akkor ő is és a 3-4.játékos is pontot szerez (az 1-2. viszont nem).

1



2



A Firka futam során...

- ❑ a játékosok idővel rájönnek, hogy *nem kidolgozott*, esztétikus rajzokat kell készíteniük, hanem *kifejező rajzokat*,
- ❑ ehhez a következtetéshez folyton szondázniuk kell a társaikat, ki, milyen stratégiával „alkot”,
- ❑ a játékmenet tehát megkívánja a rugalmas gondolkodást,
- ❑ a résztvevők aktívan tanul(hat)nak,
- ❑ mert nem a pedagógus irányít, hanem a játékszabály/mechanizmus, tehát *maga a játék. (Jesztl. Lencse, 2018)*

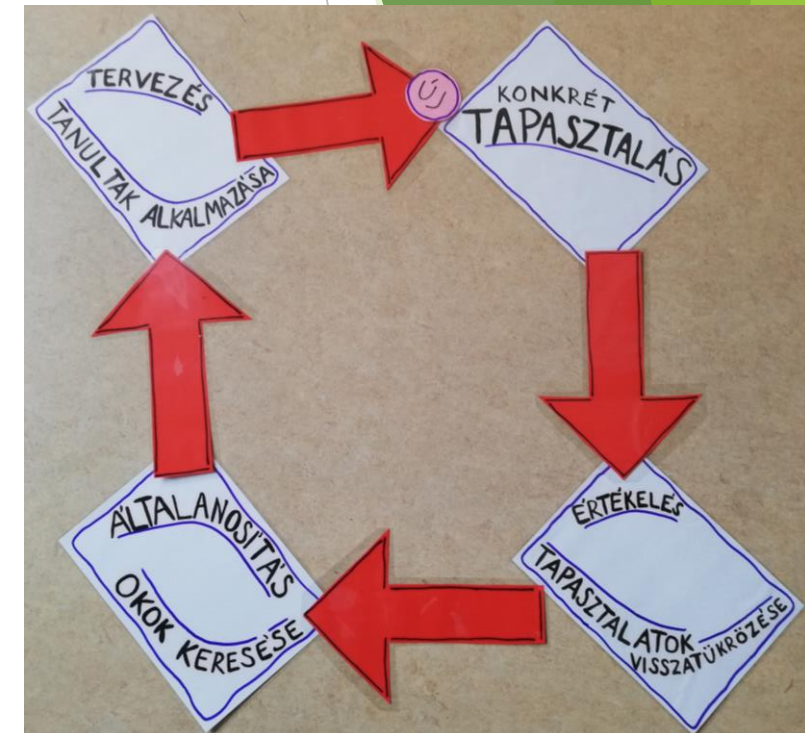
„Hozzatok létre közös produkciót a törölközők hajtogatásával!



Mindenki ugyanazt, ugyanúgy (ugyanolyan mozdulatokkal) és egyszerre hajtogassa!” (Bányai, szóbeli közlés, 2016)

A hajtogatós produkciót a résztvevők hasonlóan élik meg egy játékhelyzethez, de valójában ez már az élménypedagógia (és tapasztalati tanulás) terepe:

- ❑ a hajtogatós produkció gyakorlással egybekötött tervezéssel indul, majd bemutatják a „produkciókat” (konkrét tapasztalás),
- ❑ az élményeket feldolgozzuk (reflexió), melynek során a pedagógus nyílt végű, releváns kérdésekkel segíti a feldolgozást/megbeszélést,
- ❑ azért, hogy *pedagógiailag hasznossá* válhasson az *élmény*,
- ❑ így támogatva a *tapasztalati tanulást* (Michl, 2015).



A tapasztalati tanulás köre Kolb (1983) és Michl (2015) alapján, készítette Szabolcs Gergely, tréner

A feldolgozás során beszélgetés zajlik arról, hogy milyen képességeket kellett mozgósítani ahhoz, hogy sikeres legyen a „produkció”:

- kezdeményezőkézség, alkalmazkodóképesség
- problémamegoldás,
- kommunikáció és párbeszéd,
- szabályalkotás és szabálykövetés,
- figyelem és koncentráció,
- együttműködés,
- érzelmek kezelése,
- segítségkérés és segítségnyújtás,
- empátia



Ez a gyakorlat a résztvevőktől magas *egyéni teljesítményt*, és *társas viselkedést* vár el (Liddle, 2017). A kulcs a sikerhez az lesz, ha a legkevésbé ügyes játékoshoz igazítja a produkció nehézségét a csapat. Akár sikerrel járnak, akár nem, a lényeg, hogy tanuljanak belőle.

A felsorolt (játék)tevékenységekben hangsúlyos a vizuális gondolkodás- és kommunikáció, lehetőséget adnak a saját látásmód érvényesítésére, mások számára is dekódolható vizuális hatáskeltéssel. Illeszkednek a *három fókuszú vizuális nevelés* elvéhez. (L. Ritók, 2022)

GYERMEKKÖZPONTÚAN
VIZUÁLISKOMMUNIKÁCIÓ-
FEJLESZTŐ

HÁTRÁNYKOMPENZÁLÓ

SZOCIÁLIS KOMPETENCIA-
FEJLESZTŐ



4 V4LT0Z45H0Z V4L0 4LK4LM4ZK0D45 K3P3553G3 felértékelődött...

- ❑ ezért indokolt a *kreatív gondolkodás oktatása* (Ken Robinson, 2006),
- ❑ a vizuális nevelés keretén belül erre számos lehetőség nyílik,
- ❑ többek között olyan módszerek, technikák, játékok beemelésével, amelyek növelik a szellemi rugalmasságot,
- ❑ ezzel támogatva a *konvertálható tudást*.

Felhasznált irodalom:

Jesztl József, Lencse Máté: Társasjáték-pedagógia, Taní-tani, 2018.

Werner Michl: Élménypedagógia, KÉTTÉ, 2017.

Matthew Liddle: Tanítani a taníthatatlan, Pressley Ridge, 2019.

Kaszás György: Kreativitássuli, Animus, 2017.

Mérő László: Nyolcrétű út, Tericum, 2017.

Kulcskompetenciák fejlesztése, szerk.: Falus, Vajnai, OFI, 2012.

Bányai Sándor: Az élménypedagógia alapjai - hatékony szociális kompetenciafejlesztés formális, nem formális és informális tanulási helyzetekben, tanfolyami jegyzet, 2016.

Hankiss Elemér: Az emberi kaland, Helikon, 2002.

L. Ritók Nóra: Minden gyerek számít, Kocsis kiadó, 2022.

Képek, videók forrása:

4. dia: <https://slideplayer.hu/slide/2117144/> (Legutolsó letöltés: 2023.08.30.)

8. dia: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1557735694602912&set=oa.243622806135181> (Legutolsó letöltés: 2023.08.30.)

10. dia: <https://boardgamegeek.com/image/6259507/blue-banana> és <https://www.youtube.com/watch?v=k9Wa9GwBLFQ> (Legutolsó letöltés: 2023.08.30.)

12. dia: Bagáry Attila: „Színdraft”, szkennelt fotó a játék prototípusáról

15. és 17. dia: <https://www.okosjatek.hu/keperzek> (Legutolsó letöltés: 2023.08.30.)

18. dia: <https://www.youtube.com/watch?v=ICTotTYmDkk> (Legutolsó letöltés: 2023.08.30.)

19. dia: <https://boardgamegeek.com/image/7430964/doodle-dash> (Legutolsó letöltés: 2023.08.30.)

25. dia: Szabolcs Gergely: Élménypedagógia és tapasztalati tanulás módszertana, elméleti modellek gyakorlati alkalmazása, továbbképzési anyag, Alapítási engedély száma: 478/11/2020, 809/10/2020

28. dia: https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity (Legutolsó letöltés: 2023.08.30.)

A többi dián szereplő fotón az ELTE Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium diákjai szerepelnek.

A képek tanórákon készültek. A gondviselők év elején nyilatkoztak azzal kapcsolatban, hogy az iskolai foglalkozás során a gyermekükről készülhet videó-, hang-, vagy képfelvétel.