



PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM  
UNIVERSITY OF PÉCS

H-7633 Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.  
Tel.: +36 72 501-500

KAPOSVÁRI  
EGYETEM

H-7400 Kaposvár,  
Dr. Guba Sándor u. 40.  
Tel.: +36 82 505-800

A kompetencia-alapú pedagógusképzés regionális szervezeti, tartalmi és módszertani fejlesztése  
a Pécsi Tudományegyetem és a Kaposvári Egyetem részvételével

TÁMOP-4.1.2-08/1/B-2009-0003

**Fejlesztő neve:**

**RUTSCH NÓRA**

**MA szak: történelemtanár**

**Kurzus: Történelemtanítás módszertana**

**Modul címe:**

**KOMPETENCIAFEJLESZTŐ JÁTÉKOK TÖRTÉNELEMÓRÁN**

### **1. Az óra tartalma – A tanulási téma bemutatása:**

Ki nem szeret játszani? A játék és játszva tanulás nagyban megkönnyítheti a pedagógus munkáját. A kompetenciafejlesztő játékok használata Magyarországon még nem annyira elterjedt az oktatásban. A játékos tanulás eszközeit eddig inkább csak a fejlesztő pedagógusok, logopédusok, óvónők és tanítók vagy a nyelvoktatók alkalmazták. De miért ne lehetne ezt a tanulási-tanítási folyamat későbbi szakaszaiban folytatni vagy más tantárgyak esetében is alkalmazni? Tanulóink versenyszellemét, szórakozási igényét, az oldottabb légkört kiaknázva más tantárgyak tanulási-tanítási folyamataiban is használhatjuk a különböző játékos feladatokat. Ahogy Platón régen megfogalmazta: „*A gyerekek nem a kötelesség kényszeréből fognak tanulni, hanem a játék szeretetéből.*”

Gondoljunk csak arra, hogy a számítógépnek és az internetnek köszönhetően hányan játszanak különböző online játékokat, természetesen történelmi témájúakat is (pl. Honfoglaló) vagy vesznek részt népszerű kvízműsorokban, ahol szintén sok történelmi témájú kérdést kell megválaszolni. Ezt a hozzáállást, érdeklődést kihasználva lehet adaptálni a játékos feladatokat az iskolai tanórákon is. A játékok segítségével nagyban fejleszthetjük a diákjaink kommunikáció, kooperáció és a kreativitás kompetenciáit. Játék közben a tanulók aktiválódnak, érzelmi és fizikai energiák szabadulnak fel, ebben az állapotban megismert tudás sokkal intenzívebben, tartósabban rögzül, mint a csak elmondott információ. Tehát a jól megválasztott játékos feladat a megfelelő helyen és időben hatékonyabbá teszi és megkönnyíti a tanulást.

Arra azért vigyáznunk kell, hogy ne csak a kvízműsorokban megjelenő, ismereteket visszakérdező vagy egyszerűen tippelgetős játékokat használjunk, hanem olyanokat, melyek a tanulók különböző kompetenciáit fejlesztik. Fontos, hogy a tanulás ne csak kötelesség, hanem élmény is legyen! Az ismeretlen utáni kutakodást, a gyermeki kíváncsiságot, a rejtély megoldásának vágyát felhasználva inspirálhatjuk játékosan tanítványainkat a tanulásra. Természetesen a játékos feladatok alkalmazása során figyelniük kell arra is, hogy tanulóink



**Nemzeti Fejlesztési Ügynökség**

ÚMFT infovonal: 06 40 638 638  
nfu@meh.hu • www.nfu.hu

Befektetés a jövőbe





ezt ne a követelmények és a fegyelmezett magatartás teljes feladásaként értelmezzék. A játékok során is be kell tartani a szabályokat, az alapvető magatartási normákat, habár az bizonyos, hogy ezeken az órákon lazább lesz a fegyelem.

A modul célja, hogy felismerjük a játékot, mint oktatási segédeszközt. Megismerjük azokat a játéktípusokat, melyekkel a történelemóráinkat színesebbé és élvezetesebbé tehetjük, amellett, hogy diákjaink tudását, azaz ismereteit és különböző kompetenciáit is fejlesztjük. Hallgatók feladata lesz összegyűjteni, hogy milyen előnyei, illetve milyen buktatói lehetnek a játékos feladatoknak, hogyan történhet meg a játékos feladatok osztálytermi megvalósulása. Továbbá válaszokat keresnek arra, hogy az egyes játéktípusok mely kompetenciákat fejlesztik; és milyen témakörökben, milyen szituációkban alkalmazhatjuk őket. Az új kétszintű érettségi követelményei között megtaláljuk a térben és időben való tájékozódást, ismeretszerzési és -feldolgozási képességet, az ok-okozati viszonyok feltárását, a szaknyelv alkalmazását, kifejezőképesség kialakítását és fejlesztését. A modul célja, hogy bemutassa, szinte minden megvalósítható „játékosan” is.

A játékban résztvevőknek egyrészt magával a játékkal és a játszótársakkal is kontaktusba kell kerülniük. Így megtanulhatják a megtapasztalt érzelmeket, a vereséget, illetve a győzelmet kezelni. Emellett fontos még, hogy a játékos feladatok során a korábban sok kudarcot átélt tanulók is sikerélményhez juthatnak.

## 2. Fejlesztendő tanári kompetenciák:

### a, általános kompetenciák

A tanári kulcskompetenciák szerint a tanár szakmai felkészültsége birtokában hivatásának gyakorlása során alkalmas: (15/2006. (IV. 3.) OM rendelet az alap- és mesterképzési szakok képzési és kimeneti követelményeiről)

1. a tanulói személyiség fejlesztésére
- tanulói csoportok, közösségek alakulásának segítésére, fejlesztésére
- a pedagógiai folyamat tervezésére
4. a szaktudományi tudás felhasználásával a tanulók műveltségének, készségeinek és képességeinek fejlesztésére
5. az egész életen át tartó tanulást megalapozó kompetenciák hatékony fejlesztésére
- a tanulási folyamat szervezésére és irányítására
7. a pedagógiai értékelés változatos eszközeinek alkalmazására
- szakmai együttműködésre és kommunikációra
- szakmai fejlődésben elkötelezettségre, önművelésre

### b, Történelemtanári kompetenciák





## Képes

1. a történettudomány korszerű kutatási eredményeinek, elméleteinek gyakorlatba való átültetésére, a tanítás-tanulás folyamataiban való felhasználására
2. a korszerű elméletekhez kapcsolódó értelmezési-elemzési-létrehozási-közzétételi stratégiáknak, módszereknek és eljárásoknak a tanulási folyamatokban való működtetésére, az aktív tanulói felhasználás megtanítására
3. a tanulók történelem iránti érdeklődésének felkeltésére, elmélyítésére
4. hozzásegíteni a tanulókat saját történelmi narratíváik megalapozásához
5. a történelmi források kritikus elemzésének képességét kialakítani, fejleszteni, a tanulási folyamatba beilleszteni
6. a tanulók térbeli és időbeli tájékozódási képességét kialakítani és fejleszteni
7. a tanulók történelmi fogalomhasználatának kialakítására és a szakszókincs alkalmaztatására / használtatására
8. történelmi személyek, események, folyamatok, jelenségek értékelési szempontjainak megfogalmazására és más értékelési szempontok elfogadásának elősegítésére
9. az ember és társadalom és más műveltségterületek tartalmainak tanulói tevékenységben való összekapcsolására
10. a tanulók kulturális, szociális és személyes kompetenciáinak fejlesztésére, beállítódásuk befolyásolására
11. a tanulók szövegértési-szövegalkotási-érvelési kompetenciáinak differenciált fejlesztésére különböző tanulási és kommunikációs helyzetekben
12. a történelemtanítás taneszközeinek, ismerethordozóinak használatára és azok tartalmának kritikai elemzésére

## 3. Előfeltételek / előfeltétel tudás:

Ez a modul a szakmódszertani kurzus első felében kerül megtárgyalásra, miután a hallgatók megismerkedtek a tervezés különböző szintjeivel és képesek tématervet és óravázlatot készíteni. Emellett találkoztak már egyéb módszerekkel, interaktív technikákkal: például a projekttel, kooperatív munkával, portfólióval, különböző vitatechnikákkal, grafikai szervezőkkel.

## 4. Eszközigény

csomagolópapír, filctollak, játékkártyák (társasjáték, memória, dominó, triminó, torpedó, tabukártyák, activity stb.)



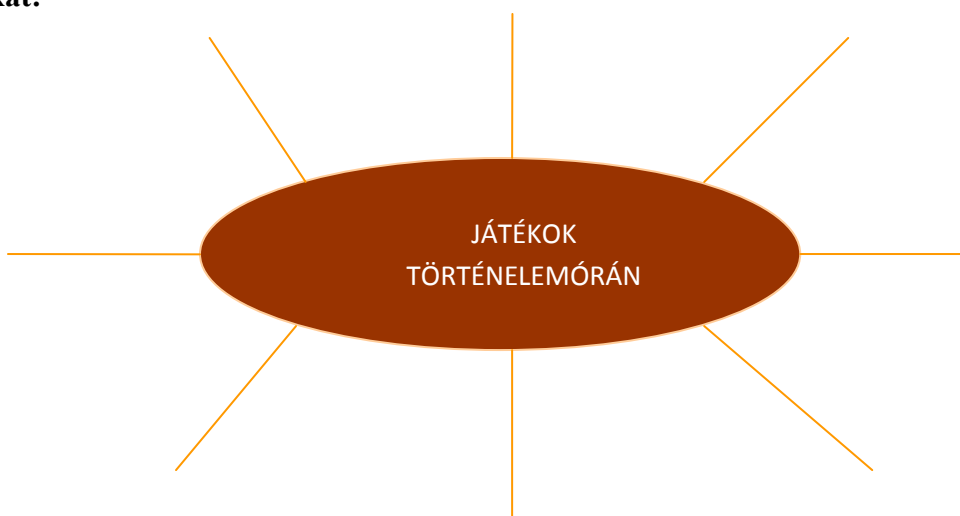


## 5. Szakmódszertani óravázlat:

### RÁHANGOLÓDÁS

#### 1. 🧑🏫👥 Ötlebörze

Ráhangolódásként egy ötlebörzét tartunk. Készítetek magatoknak egy ábrát! Központi gondolatunk: „Játékok történelemórán”. A gondolatok összegyűjtésére 3 perc áll rendelkezésetekre! Az idő letelte után felírjuk a táblára / csomagolópapírra a gondolataitokat!



#### 2. 🧑🏫 Kétszlopos táblázat:

Készítetek egy kétszlopos táblázatot, melynek első oszlopába gyűjtsétek össze a modullal kapcsolatos előfeltevéseiteket, elvárásaitokat, igényeiteket, a második oszlopot egyelőre hagyjátok üresen!

Előfeltevéseim, elvárásaim	

### JELENTÉSTEREMTÉS

3. 🧑🏫 Bemutatok nektek három játékot a gyakorlatban. Figyeljétek meg a játékokat a használhatóságuk szempontjából! Mindegyik játékot csoportokra osztva fogjuk játszani.





## Alkossunk 3-4 fős csapatokat! Húzzatok egy kis kártyát, keressétek meg a csapattársaitokat!

### a.) 🎲 Dominó

A játékszabályok tisztázása után kis dominókártyákat kaptok tőlem. Ezek a dominókártyák a görög mitológiával foglalkoznak. A dominó egyik oldalán az istenek rajza látható, a másik oldalon az istenek neve, funkciója, jellemzői olvashatók. A kiscsoportok feladata, hogy az egyes istenekhez tartozó leírást megtalálják, így kialakul egy dominóláncolat.

### b.) 🎲 Társasjáték kérdéskártyákkal

A társasjátéknál az első feladathoz létrehozott csoportok alkotnak továbbra is egy-egy csapatot. Mindegyik csoport kap egy dobókockát és egy bábut, amivel a táblára rögzített / vetített játékmezőn halad majd a kérdések megválaszolásának segítségével a cél felé. A kérdések az Árpád-kor tárgyköréből kerültek ki. A kérdéseket 3 nehézségi osztályba sorolhatjuk. 1 illetve 2 pontot érő dobásnál könnyebb, reprodukív kérdésekre kell válaszolni, a 3-4 pontosnál már nehezebben megválaszolhatóak a kérdések, az 5-6 pontos dobásoknál már bonyolultabb, összetettebb válaszokat várhatunk. A sorrend lehet ülés szerinti, vagy a legtöbbet dobó csapat is kezdheti. Kezdődjék hát a játék!

### c.) 🎲 Triminó

Ez a játék a reformkor tanításánál vethető be, főleg rendszerező, gyakorló órán. Minden csoport kap tőlem 24 darab kis háromszöget. A háromszögek 2, illetve 3 oldalán található információkat: személyneveket, évszámokat, eseményeket, helyszíneket, fogalmakat, illetve azok definícióit stb. Az egymáshoz tartozó elemeket megtalálva kell kialakítani egy hatszöget. Akkor tökéletes a megoldás, ha a hatszög szélein nincs írás, és minden élnél megvan az összefüggő elem-pár.

## 4. 🎲 Háromszlopos táblázat

**A játékok megismerése után gyűjtsük össze a tapasztalatainkat és egészítsük ki saját ötleteinkkel!**

a.) Készítsetek egy háromszlopos táblázatot! A csoportmunka első feladatáént az első oszlopba gyűjtsétek olyan játékokat, amelyeket szerintetek történelemórán alkalmazhatunk a tanulás-tanítás folyamatában! Az általunk megismert játékokat rögtön beírhatjuk. A táblázatba szellősen írjátok, hogy majd a többi csoport kiegészítései, a közös ötletek is beleférjenek! Használjátok a kiosztott A3-es méretű lapot!

A kiscsoportok ötleteit hallgassuk meg, rögzítsük a táblára vagy egy nagy csomagolópapírra!






Játékok		
Dominó		
Társasjáték		
Triminó		

b.) A játékok összegyűjtése után beírom a második oszlop szempontját: fejleszthető kompetenciák. Gondoljátok át, hogy az egyes játékok milyen kompetenciákat fejlesztenek!

c.) Táblázatunk harmadik szempontja: történelmi témák. A kompetenciák megbeszélése után gyűjtünk ötleteket, hogy mely történelmi témáknál lehet hathatósan bevetni a játékokat!

5.  **Nézzétek meg a középkori művészetekről szóló történelemórát, melyen a tanulók memóriajáték segítségével ismerkedtek meg a román, a gótikus és a reneszánsz művészeti stílusok jellemzőivel. A videofelvétel megtekintése közben figyeljete az alábbi szempontokra!**<sup>1</sup>

Mire kell odafigyelnie a tanárnak, hogy sikeres legyen egy játék?

Milyen tanári kompetenciákat alkalmazott a tanár?

Mit tapasztalhatott a tanár a játék levezénylése során? Milyen nehézségekkel kellett szembenéznie?

Hogyan viselkedtek a tanulók? Mit tettek annak érdekében, hogy a játék sikeres legyen?

Milyen képességeket és kompetenciákat mozgósítottak a játékos feladatok megoldása során?

Mit tanultak, tapasztaltak a diákok a játék során?

Milyen nehézségek, buktatók voltak vagy lehetnek egy játékos feladat megoldása során?

<sup>1</sup> KUCSERKA Zsófia: Az irodalomtanári mesterség gyakorlata és módszertana. Magyar nyelv és irodalom / Szövegértés-szövegalkotás. Képzési programcsomag. Educatio Társadalmi Szolgáltató Nonprofit Kft. 2010. 155-157.o.





## REFLEKTÁLÁS

### 6. Kettéosztott napló

A foglalkozás végén töltsétek ki az óra elején elkezdett táblázat második oszlopát, gyűjtsétek össze, hogy milyen információkat szereztetek a kompetenciafejlesztő játékokkal kapcsolatban, milyen kérdések maradtak megválaszolatlanul stb.!

Előfeltevéseim, elvárásaim	Tanulságok, tapasztalatok, kérdések

### 6. Megjegyzések a feladatokhoz

## RÁHANGOLÓDÁS

### 1. lépés: Ötlebörze

Tervezett idő: 3+5 perc

Instrukciók: A ráhangolódás első lépésének az a célja, hogy az ötlebörze segítségével a hallgatók felszínre hozzák előzetes tudásukat, előfeltevéseiket, előítéleteiket, véleményüket a modul témájával kapcsolatban. Ebben a feladatban nem kell arra figyelni, hogy logikailag rendszerezzék gondolataikat. Arra is fel kell hívnunk a figyelmet, hogy ennél a feladatnál nincs jó és rossz megoldás: vélemények, ötletek, tapasztalatok vannak.

Az idő leteltével a hallgatók megosztják csoporttársaikkal és az oktatóval, hogy milyen gondolatokat gyűjtöttek össze, ezeket a tanár felvázolhatja a táblára vagy egy csomagolópapírra. A diákok saját ábrájukat kiegészítik az újabb ötletekkel, akár más szint használva, így később is láthatják, hogy melyek voltak a saját gondolatok és melyek származtak a csoporttársaktól.

Munkaforma: egyéni, majd közös megbeszélés

Módszerek, eljárások: ötlebörze

Ez egy olyan technika, amellyel akármilyen témáról, személyről, fogalomról, eseményről, műről stb. összegyűjthetjük előzetes ismereteinket, feltételezéseinket, érzéseinket, nézőpontjainkat.

Eszközsükséglet: tábla, kréta/táblafilc, vagy csomagolópapír

Lehetséges megoldások: szórakoztató, képességfejlesztő, hangoskodás, jó móka, nem olyan unalmas, nem a megszokott gyakorlás, oldottabb légkör, mintha nem is tanulnánk, időpocsékolás, fegyelem felbomlik, nem is tanulnak semmit.

### 2. lépés: Kétoszlopos táblázat





Tervezett idő: 3+5 perc

Instrukciók: A kétoszlopos táblázat első oszlopába összegyűjtjük, hogy milyen előfeltevéseik, elvárásaik, igényeik vannak a modullal kapcsolatban. Ez a hallgatóknak egy nagyon jó alapozás, mert megfogalmazzák a gondolataikat a témakörrel kapcsolatban. Az oktatónak pedig segít abban, milyen hallgatói tapasztalatokra, előfeltevésekre, kérdésekre, véleményekre, esetleg előítéletekre tud építeni a modul folyamán.

Munkaforma: egyéni, majd közös megbeszélés

Módszerek, eljárások: Kétoszlopos táblázat a Tudom, tudni akarom, megtanulom technika egy egyszerűsített változata, ahol jelen helyzetben az oktató a ráhangolódás fázisában a modullal kapcsolatos elvárásokat, elképzeléseket gyűjteti össze a hallgatókkal, a második oszlopot majd a reflektálás fázisában tölteti ki.

Eszközsükséglet: füzet, toll, tábla, kréta, táblafilc vagy csomagolópapír (így az óra végén újra feltehetjük a reflektálás gondolatainak beírásakor a táblára)

Lehetséges megoldások:

Előfeltevéseim, elvárásaim	
Izgalmas, érdekes, szokatlan, újszerű, szórakoztató lesz.  Eddig nem tapasztaltam ezt, kíváncsi vagyok, milyen lehetőségek vannak a történelem órán.  Jó, kreatív ötleteket kapok, más megközelítéssel ismerkedek meg.  Változatosabbá teszik az órát, a diákokat jobban megmozgatja, figyelmüket jobban leköti.  Ismétléseknél, összefoglalásoknál nagyobb ívű áttekintést adhatnak, de mi lesz az összefüggésekkel?  Kíváncsi vagyok, hogyan lehet hatékonyan játszani a történelmi ismeretekkel? Hogyan lehet a kerettantervben és az érettségi követelményekben előírt kompetenciákat fejleszteni a történelemórán?  Hogyan változik meg a tanár és a diák egy oldottabb hangulatú órán?  Remélem, hogy mi is kipróbálhatjuk a játékokat, hogy megtapasztaljuk az előnyöket és a hátrányokat.	

## JELENTÉSTEREMTÉS







### 3. lépés:

**Instrukciók:** A szakirodalmi ajánlások és a saját tapasztalatok azt mutatják, hogy a 3-5 fős csoportok a legideálisabbak, leghatékonyabbak. A csoportokat többféle eljárással is kialakíthatjuk. Legegyszerűbb, leggyorsabb az ülésrend szerinti csoportalkotási mód, de nem biztos, hogy ez a leghatékonyabb mód. Másik lehetőség, hogy a véletlenre bízunk: a témához valahogyan kapcsolódó összevágott képekkel, összetartozó szókártyákkal, színes cédulákkal, kiszámolással stb. szervezhetjük a kiscsoportokat. Így valószínűleg heterogén képességű tanulók fognak egy csoportot alkotni. Következő lehetőség, amikor a tanár szervezi meg az egyes csoportokat, ekkor is létrejöhetnek heterogén, illetve homogén egységek. Ha azonos képességű diákokat teszünk egy csapatba, akkor lehetőségünk nyílik a differenciálásra is. A csoportalkotás módja függ attól, hogy milyen típusú, nehézségű vagy hosszúságú feladatot szeretnénk elvégeztetni tanulóinkkal. Ha egy hosszabb időintervallumot igénylő projektet, vagy kooperatív feladatot szeretnénk elvégeztetni, akkor tanácsos a jól átgondolt, tanár által irányított vagy a diákok érdeklődését figyelembevevő csoportalkotás. Rövidebb feladatoknál a véletlenszerű kooperáció is jó megoldás.

a.) Dominó

**Tervezett idő:** 10-15 perc

**Instrukciók:** Gyermekkorunkban bizonyára sokat játszottunk különböző játékokkal, mindenkinek vannak emlékei a játékszabályokról. Fontos azonban a játékszabályok tisztázása, aktualizálása, hiszen elképzelhető, hogy a családok módosítottak a játékszabályokon, illetve nekünk kell módosítanunk a tanórán való alkalmazás miatt.

Dominó esetében is fennáll a játékszabályok megváltoztatásának kényszere. A hagyományos gyermekjátékokhoz hasonlóan itt is két oldala van egy-egy dominóelemnek. De míg a gyermekjátéknál ugyanolyan elemmel kell folytatni a sort, a tanórai alkalmazásnál két egymáshoz tartozó elemet: ismereteket, képeket, fogalmakat vagy definíciókat kell összeilleszteni. (például: 1222 – Aranybulla kiadása stb.) Ha nem tudunk túl sok időt szánni erre a feladatra egy tanórán, akkor egy - egy dominókártya felhúzása helyett meggyorsíthatjuk a feladat megoldását úgy, hogy mindenki egyenlő számú dominókártyát kap, és amikor rá kerül a sor, addig rakhatja a kártyáit, amíg azok összetartoznak. Ha nincs több lehetősége, a következő tanuló kerül sorra. A dominósor elkészítésénél alkalmazhatjuk a „start” és „cél” elemeket is, azaz az egyik dominókártya egyik oldala a start, másik oldalán például egy évszám, egy következő elem megtalálható az évszámhoz köthető esemény vagy személy, és a dominó másik oldalán egy új elem. Ha „start” és „cél” részeket is beépítünk, akkor eldönthetjük, hogy ki kezdi a játékot, de egyben determináljuk az utolsó kártyát lerakó diák személyét is. Így a leggyorsabb diákot nem célszerű jutalmazni, hiszen nem igazságos. A dominót alkalmazhatjuk osztályszinten is. A4-es méretű dominókártyákat készítünk, melyeket kiosztjuk tanulóink körében. A kezdőkártyát mágnes vagy gyurmaragasztó segítségével a táblára rögzítjük. Majd megkérjük a tanulókat, hogy folytassák a sort. Így a diákokat egy kicsit meg is tudjuk mozgatni, ha a terem berendezése erre lehetőséget nyújt. Az osztálytermi alkalmazásnál további kérdésekkel is kiegészíthetjük a feladat megoldását, így





nem csak mechanikus feladatmegoldás lesz, hanem hatékony tudásszerzéssel, vagy ismétléssel válik a játékos feladat.

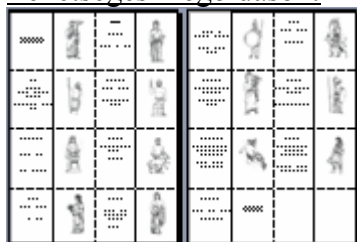
Plusz egy ötlet: A sablonban elkészített dominóelemeket 'feldarabolva' memóriajátékként is alkalmazhatjuk. Ekkor nem két egyforma képet kell a tanulóknak összepárosítaniuk, hanem az összetartozó elemeket kell gyűjteniük és párosítaniuk. Ez nemcsak a memóriát fejleszti, hanem az összetartozó információk megtalálásával a tudásukat is felszínre hozza.

Munkaforma: csoportmunka

Módszerek, eljárások: játék dominóval

Eszközsükséglet: dominókártyák

Lehetséges megoldások:



### 1. számú segédlet

### b.) Társasjáték

Tervezett idő: 15-20 perc

Instrukciók: A társasjátékhoz a csoport létszámának megfelelően 4 fős csapatokat alkotunk. Minden csapat kap egy dobókockát és egy bábút. Ha fehér mágneses tábla van az osztálytermünkben, akkor hűtő-mágnesekkel nagyon jól lehet játszani. A fóliára előre elkészített játékmezőt egy írásvetítő segítségével kivetíthetjük, vagy mi is rajzolhatunk gyorsan egyet a táblára, vagy egy lepedőre is elkészíthetünk egy játékmezőt, akkor túél ellátott bábukat / kártyalapokat alkalmazhatunk.

A kérdéseket 3 csoportba oszthatjuk nehézségi fok szerint. Egyszerűen megválaszolható, ismeret jellegű kérdéseket kapnak a játékosok, ha 1-2-t dobnak, kicsit összetettebb kérdést tartalmazó kártyát, ha 3-4-t dobnak és rendszerező, összegző, már több kompetenciát és tudást igénylő kérdésekre kell válaszolniuk az 5-6-t dobó játékosoknak. Ha a kérdésekre nem tud a csapat válaszolni, akkor rabolhat a többi csapat. Ha visszatesszük a kártyát, később másik csoport kaphatja meg. Ha részlegesen tudnak csak válaszolni egy kérdésre, akkor arányosíthatjuk is a megítélt pontokat. A nyertes csapatot jutalmazhatjuk ötössel vagy pluszpontokkal.

A társasjátékot megvalósíthatjuk úgy is, hogy egy 4-5 fős csapat magában játszik. Ekkor minden csapat kap egy játékmezőt és kérdéseket kis kártyákon, ahol a helyes válaszok is megtalálhatóak. A játékosok egymásnak olvassák fel a kérdést és ellenőrzik a válasz helyességét. Így talán még intenzívebb a tanulás, hiszen mindenkinek egyedül kell játszania, egyedül kell megválaszolni a kérdéseket, illetve a kérdések felolvasásával és a válaszok ellenőrzésével is tanulnak. Így jobban fejleszhető a szociális és a kommunikációs





kompetenciájuk is. Ebben a formában több párhuzamos interakció valósul meg, azonban a tanárnak fontos szerepe van abban, hogy komolyan és fegyelmezetten hajtsák végre a feladatot.

Munkaforma: csoportos

Módszerek, eljárások: társasjáték kérdéskártyákkal

Eszközsükséglet: játékmező, megfelelő darabszámú bábu/hűtőmágnes, dobókocka, kérdéskártyák

Lehetséges megoldások:


## 2. számú segédlet



### c.) Triminó

Tervezett idő: 15-20 perc

Instrukciók: Rendelkezésünkre áll egy triminó-sablon ppt formátumban, amibe számítógép segítségével vagy kinyomtatva kézzel írva elkészíthetjük a játékot. Sokszorosítás után feldaraboljuk kis háromszögekre.

Minden egyes csoport kap 24 darab kis háromszöget, melyeket úgy kell kirakni, hogy megkeressük az összetartozó elemeket. Ez a játék nagyon jól mozgósítja az asszociációs, variációs képességet és a térlátást is. A készítésnél oda kell figyelni, hogy a legtöbb elempár jól elkülöníthető legyen, hiszen ha túl sok a variációs lehetőség, akkor a triminó kirakása nagyon sok időt vesz igénybe, de ennek is lehet előnye, mert így többet gondolkodnak és próbálkoznak a tanulók. Az összetartozó elempároknál lehet esemény idejét helyszínnel, résztvevőkkel, definíciókat a fogalommal, történelmi ellenfeleket vagy kortársakat összeegyeztetni, párosítani.

Ez a sablon 24 kis háromszögből áll, azaz 30 elempárt tartalmaz. Ha túl soknak tartjuk az osztályunk számára, csökkenthetjük a sablont. Ha elfelezzük, akkor csak egy trapézt kell kirakni. Kiemelhetünk belőle egy csillagformát, így csak 12 kis háromszöget kapunk.

Alkalmazhatjuk úgy is, hogy 9 kis háromszögből álló háromszögre vagy 6 egységből álló kis hatszögre csökkentjük az alapformát.

Munkaforma: csoportos

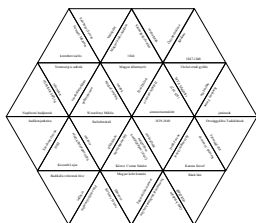
Módszerek, eljárások: játék triminóval



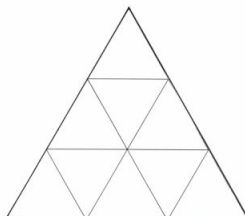
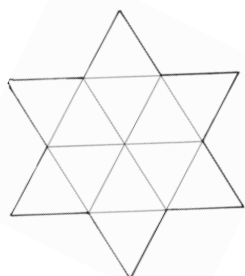


## Eszközsükséglet: triminókétyák

### Lehetséges megoldások:



### 4. számú segédlet



Még egy praktikus tanács: Az általunk elkészített játékokat (dominókétyák, memóriakétyák, kérdéskétyák stb.) célszerű egy kicsit vastagabb, nem átlátszó kartonlapra nyomtatni, majd belaminálni, aztán feldarabolni. Így könnyebben megóvhatjuk állagukat.

### **4. lépés: Tapasztalatok, ötletek összegyűjtése**

Tervezett idő: 25 perc

Instrukciók: Ennél a feladatnál minden csoport ugyanazt a feladatot végzi, a csoportos feladatmegoldás célja, hogy mindenki szóhoz juthasson, elmondhassa a véleményét. Majd közösen megbeszéljük a kiscsoportok ötleteit.

A háromszlopos táblázatban az első lépésnél csak az első szempontot adom meg, hogy a





figyelmük ne kalandozzon el. Miután egy fázist megbeszéltünk, tudatom velük a második (kompetenciák), majd a harmadik szempontot (lehetséges témák). A kompetenciák megbeszélésénél már vita is várható, aminek engedjünk teret. Majd harmadik lépésben jöhet a témák összegyűjtése, ahol ezek a játékok megvalósíthatóak.

Munkaforma: csoportmunka, közös megbeszélés

Módszerek, eljárások: táblázatkészítés

Eszközsükséglet: A3 méretű lapok a csoportszámnak megfelelően, filctollak

Lehetséges megoldások:

Játékok	Kompetenciafejlesztés	Lehetséges témák
Dominó	Együttműködési készség Lehetőségek, alternatívák végiggondolása Kombinálási képesség Logikus gondolkodás Térlátás Történelmi fogalmak, adatok alkalmazása Ok-okozati összefüggések feltárása Összetartozó elemek megtalálása	Görög istenek képei és jellemzésük Ismert épületek képei és megnevezései pl. XIX -XX. századi Budapest fontosabb épületei Dualizmus korának híres politikusai, tudósai, művészei stb. és tevékenységük Fontos dokumentumokból részletek és a források megnevezése Történelmi események és azok dátuma, helyszínei





PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM  
UNIVERSITY OF PÉCS

H-7633 Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.  
Tel.: +36 72 501-500

K KAPOSVÁRI  
E G Y E T E M

H-7400 Kaposvár,  
Dr. Guba Sándor u. 40.  
Tel.: +36 82 505-800

TÁMOP-4.1.2-08/1/B-2009-0003

<p>Társasjáték</p>	<p>Logikus gondolkodás</p> <p>Együttműködési készség</p> <p>Lehetőségek, alternatívák végiggondolása</p> <p>Történelmi fogalmak, adatok alkalmazása</p> <p>Eseményeket alakító tényezők, összefüggések feltárása</p> <p>Források felismerése, beazonosítása, rövidebb elemzés, kontextusba helyezése</p>	<p>Az egyes korszakok áttekintése, összefoglalása pl. ókori Hellasz, középkor, dualizmus kora, Horthy-korszak, II. világháború stb.</p>
<p>Trimino</p>	<p>Együttműködési készség</p> <p>Lehetőségek, alternatívák végiggondolása</p> <p>Logikus gondolkodás</p> <p>Gondolkodási stratégiák kialakítása</p> <p>Térlátás</p> <p>Történelmi fogalmak, adatok alkalmazása</p> <p>Ok-okozati összefüggések feltárása</p>	<p>Az egyes korszakok, vagy események áttekintése, összefoglalása pl. ókori Hellasz, középkor, dualizmus kora, Horthy-korszak, II. világháború, hidegháború stb.</p>



**Nemzeti Fejlesztési Ügynökség**

ÚMFT infovonal: 06 40 638 638  
nfu@meh.hu • www.nfu.hu

Befektetés a jövőbe





Memórijáték	Vizuális memória Együtműködési készség Megfigyelés, összpontosítás, kitartás Problémamegoldó gondolkodás fejlesztése Képi források megismerése, memorizálása Összetartozó elemek felfedezése	Építészeti emlékek az ókorból Görög istenek Román, gótikus, reneszánsz stb. stílusú épületek, szobrok, festmények Királyok, híres személyek és tevékenységük
Keresztrejtvény	Lehetőségek, alternatívák végiggondolása Gondolkodási stratégiák kialakítása Történelmi fogalmak, adatok alkalmazása	Bármelyik esemény, vagy korszak adatai, fogalmi, személyei pl. Árpád-házi királyok, abszolutizmus kora, reformkor stb.
Szókereső / Betűsaláta	Figyelem, koncentráció Térlátás Lehetőségek, alternatívák végiggondolása Gondolkodási stratégiák kialakítása Történelmi fogalmak, nevek keresése	Bármelyik esemény, vagy korszak adatai, fogalmi, személyei, pl. görög/római istenek, uralkodók, helyszínek, 18. századi feltalálók és találmányaik stb.
Torpedó	Térlátás, térbeli tájékozódás Történelmi események elhelyezése vaktérképen	Ókori Görögország poliszai Középkori városok II. világháború fontosabb európai helyszínei





PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM  
UNIVERSITY OF PÉCS

H-7633 Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.  
Tel.: +36 72 501-500

K APOSVÁRI  
E G Y E T E M

H-7400 Kaposvár,  
Dr. Guba Sándor u. 40.  
Tel.: +36 82 505-800

TÁMOP-4.1.2-08/1/B-2009-0003

Totó	Lehetőségek, alternatívák végiggondolása  Történelmi fogalmak, nevek, események ismerete, reprodukció	Bármilyen témából összeállítható
Puzzle	Logikus gondolkodás  Térlátás  Lehetőségek, alternatívák végiggondolása  Gondolkodási stratégiák kialakítása	Bármely képből személyekről, eseményekről stb.  Építészeti emlékek az ókorból  Tartományurak Magyarországon  Olaszország egységesülése
Tabu	Szókincsfejlesztés, fogalomalkotás fejlesztése  Logikus gondolkodás  Együttműködési készség  Lehetőségek, alternatívák végiggondolása  Gondolkodási stratégiák kialakítása  Történelmi személyek, fogalmak, helyszínek ismertetése több szempontú megközelítésben	Bármely személy, esemény, fogalom, helyszín



**Nemzeti Fejlesztési Ügynökség**

ÚMFT infovonal: 06 40 638 638  
nfu@meh.hu • www.nfu.hu

*Befektetés a jövőbe*







Activity	<p>Szókincsfejlesztő</p> <p>Logikus gondolkodás</p> <p>Együttműködési készség</p> <p>Lehetőségek, alternatívák végiggondolása</p> <p>Gondolkodási stratégiák kialakítása</p> <p>Történelmi személyek, fogalmak, helyszínek ismertetése több szempontú megközelítésben</p>	<p>Bármely személy, esemény, fogalom, helyszín</p>
Barkochba	<p>Lehetőségek, alternatívák végiggondolása</p> <p>Problémamegoldás</p> <p>Ismeretbővítés, rendszerezés</p> <p>Történelmi személyek, fogalmak, helyszínek ismertetése</p>	<p>Bármely személy, esemény, fogalom, helyszín</p>

### 5. lépés: Videó-részlet megbeszélése a megadott szempontok alapján

Tervezett idő: 20 perc

Instrukciók: A hallgatók egyénileg jegyzetelik megfigyeléseiket, gondolataikat az előre megadott megfigyelési szempontok alapján, majd megbeszéljük a videón megnézett tanóra tanulságait!

Munkaforma: egyéni munka, majd közös vita, véleménycseré

Módszerek, eljárások: megfigyelés, megbeszélés

Eszközsükséglet: laptop, projektor, film-részlet, füzet, toll

Lehetséges megoldások:

Kérdések	Válaszok, vélemények
----------	----------------------





PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM  
UNIVERSITY OF PÉCS

H-7633 Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.  
Tel.: +36 72 501-500

K A P O S V Á R I  
E G Y E T E M

H-7400 Kaposvár,  
Dr. Guba Sándor u. 40.  
Tel.: +36 82 505-800

TÁMOP-4.1.2-08/1/B-2009-0003

Mire kell odafigyelnie a tanárnak, hogy sikeres legyen egy játék?	Meg kell teremtenie a megfelelő alapszituációt: csoportok megfelelő kialakítása, térberendezés, megfelelő minőségű játékok, kapcsolódás a tananyaghoz, oldottabb, de fegyelmezett magatartás
Milyen tanári kompetenciákat alkalmazott a tanár?	Tanulási folyamat szervezése és irányítása Szaktudományi tudás felhasználásával a tanulók műveltségének, készségeinek és képességeinek fejlesztése Tanulói személyiség fejlesztése Tanulók szociális és kommunikációs képességeinek fejlesztése
Mit tapasztalhatott a tanár a játék levezénylése során? Milyen nehézségekkel kellett szembenéznie?	Az egyes csoportok eltérő munkatempójából adódó nehézségek Oldott hangulat ne váljon káosszá, fegyelmezési problémák
Hogyan viselkedtek a tanulók? Mit tettek annak érdekében, hogy a játék sikeres legyen?	A többség fegyelmezetten és kíváncsian játszott. Volt csoport, amely nem vette annyira komolyan a játékszabályokat, így a memóriajáték nem fejleszthette a memóriájukat.
Milyen képességeket és kompetenciákat mozgósítottak a játékos feladatok megoldása során?	Memória, képek megfigyelése Szociális kompetencia Kommunikációs képességek fejlesztése Művészeti stílusjegyek felismerése, csoportosítása



**Nemzeti Fejlesztési Ügynökség**

ÚMFT infovonal: 06 40 638 638  
nfu@meh.hu • www.nfu.hu

Befektetés a jövőbe





Mit tanultak, tapasztaltak a diákok a játék során?	Felelevenítették a román és gótikus stílusokról tanultakat, majd megismerkedtek a reneszánsz stílus jellemzőivel képeken, majd a stílusjegyeket is megnevezték, melyeket táblázatba rendeztek.  Játékszabály betartásának szükségessége a feladat megfelelő megoldása érdekében
Milyen nehézségek, buktatók voltak vagy lehetnek egy játékos feladat megoldása során?	Fontos, hogy meglegyen a tanulók részéről a megfelelő komolyság a játékos feladatok iránt is, valamilyen szinten tudatosan vagy tudat alatt érezniük kell, hogy most is tanulnak „valamit”.  Ügyelni kell arra, hogy a játékos feladatok megfelelő nehézségűek legyenek, hogy tanulni lehessen belőle, de ne legyen túl nehéz sem, ami frusztráló lehet, illetve túl sok időt vesz igénybe a tanórán és így borulhat a tervezés.

## REFLEKTÁLÁS

### 6. lépés: Kétoszlopos táblázat

Tervezett idő: 3+5 perc

Instrukciók: Az óra befejező részében térjünk vissza a kezdő táblázatunkhoz, gyűjtessük össze a hallgatókkal az órán szerzett tapasztalataikat, a tanulságokat! Ha vannak nyitva maradt kérdések, azokat is fogalmazzák meg!

Munkaforma: egyéni munka, majd közös vita, véleménycsere

Módszerek, eljárások: kétoszlopos táblázat

Eszközszükséglet: füzet, toll, tábla, kréta, táblafilc vagy csomagolópapír (így az óra végén újra feltehetjük a ráhangolódás fázisának gondolatait a táblára)

Lehetséges megoldások:

Előfeltevéseim, elvárásaim	Tanulságok, tapasztalatok, kérdések
----------------------------	-------------------------------------





	<p>A fenti feladatokkal a játékoknak a tanórákon is alkalmazható formájával ismerkedtem meg.</p> <p>Sokkal hasznosabbak a játékok, mint gondoltam.</p> <p>Nagyon szórakoztató volt, számos meglepetést tartogatott, nem is gondoltam volna, hogy ennyi játéklehetőség kínálkozik történelemórán.</p> <p>Motiválttá tettek a játékok, bennem volt, hogy mindenképp megoldjam a játékos feladatokat.</p> <p>Az ilyen játékokkal így alig észrevehetően taníthatjuk meg a diákokat a történelem fontos eseményeire, személyeire, fogalmaira, helyszíneire. Emellett különböző alapkompenciákat és a történelmi kompetenciákat is fejleszthetjük.</p> <p>Kíváncsi vagyok, hogy a diákok hogyan viszonyulnak a játékokhoz az órán.</p> <p>Elsősorban ráhangolódáshoz, ismétléshez, összefoglaláshoz, reflektáláshoz fogom használni majd.</p> <p>Mindenképp használni fogom az itt tanult játékokat!</p>
--	---

## 7. Fejlesztő értékelés:

A fejlesztő értékelés a tanulási-tanítási folyamat szerves része, célja, hogy a tanulók a tanultakat alkalmazni is tudják, az iskolán kívül is hasznosítható tudássá váljon. Ennek elengedhetetlen feltétele az önreflexió, az önértékelés is. Ennek kialakítása a tanulóknak csak a folyamatosan és fokozatosan érhető el különböző technikák elsajátítása révén. Ezek az eljárások elsősorban nem a minősítést szolgálják, hanem az állapotfelmérést, azaz az elért tudás és a hiányosságok, nehézségek feltárását, a javítási lehetőségek feltárását tűzik ki célul.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> BRASSÓI Sándor – HUNYA Márta – VASS Vilmos: *A fejlesztő értékelés: az iskolai tanulás minőségének javítása,*

Új Pedagógiai Szemle 2005/7-8.

<http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=2005-07-ta-10bbek-Fejlesztio> [2011. február 21.]

*Befektetés a jövőbe*





## 7. lépés: 3-2-1

A „3-2-1 módszerrel” írásban és szóban is kérhetjük a hallgatókat, hogy értékeljék a modul során megszerzett tudásukat, ismereteiket, vagy a szemléletbeli változásukat.<sup>3</sup>

3 – Írj három jó dolgot, amit a modul során megtapasztaltál (saját magaddal vagy a modullal kapcsolatban)!

2 – Írj két negatívumot, ami zavarta a hatékony tanulást!

1 – Fogalmazz meg egy jótanácsot, ami elősegíti a hatékonyabb tanulást!

## VIII. Felhasználható irodalom:

1. BÁRDOSSY Ildikó – DUDÁS Margit – PETHŐNÉ Nagy Csilla – PRISKINNÉ Rizner Erika : A kritikai gondolkodás fejlesztése. Az interaktív és reflektív tanulás lehetőségei. Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, Pécs - Budapest, 2002.

2. KASS Róbertné :: „...*oktasd, játszani is engedd...*” Új Pedagógiai Szemle, 2008. augusztus-szeptember <http://www.ofi.hu/tudastar/kass-robertne-oktasd> [2011. február 11.]

3. GAJDÓ Ágnes :”Kártyázzunk nyelvtanórán!” Új Pedagógiai Szemle, 2005. szeptember <http://www.ofi.hu/tudastar/gajdo-agnes-kartyazzunk> [2011. február 12.]

4. <http://www.tte.hu/toertenelemtanitas/toertenelemtanitas-a-gyakorlatban/7097-jatszani-is-engedd-jatekos-es-kooperativ-modszerek-egyuttes-alkalmazasa-toertenelemoran-> [2011. február 12.]

5. KUCSERKA Zsófia: Az irodalomtanári mesterség gyakorlata és módszertana. Magyar nyelv és irodalom / Szövegértés-szövegalkotás. Képzési programcsomag. Educatio Társadalmi Szolgáltató Nonprofit Kft. 2010.

6. ARATÓ Ferenc – VARGA Aranka: Együtt-tanulók kézikönyve. PTE BTK NTI, 2006.

7. PETHŐNÉ NAGY Csilla: Módszertani Kézikönyv – Befogadásközpontú és kompetenciafejlesztő irodalomtanítás a gimnáziumok és szakközépiskolák 9-12. évfolyamában. Korona Kiadó, 2005.

<sup>3</sup> Ezt a technikát Dombiné Borsos Margit tanárnőnél láttam hospitálásaim során. A Tanárnő a PTE 1. számú Gyakorló Általános Iskola igazgatóhelyettese és történelem szakos szakvezető tanára.

