

Vigh Ivett-Barbara:

AMIKOR A JÁTÉK KOMOLYRA FORDUL: A TÁRSASJÁTÉK-PEDAGÓGIA SZEREPE A FELSOŐOKTATÁSBAN¹⁵

A 21. századi felsőoktatásban egyre sürgetőbbé válik azoknak a pedagógiai megközelítéseknek a keresése, amelyek képesek növelni a hallgatók tanulási motivációját, kritikai gondolkodását és aktív részvételét. A tudás átadásának frontális, egyirányú modellje mind kevésbé képes kielégíteni a jelenkor hallgatóinak tanulási szükségleteit, különösen a gyorsan változó társadalmi és technológiai környezetben. Az oktatás tartalmi és módszertani megújulása olyan irányokat is magában foglal, amelyek korábban a formális tanulási tértől idegennek számítottak. E kontextusban válik egyre hangsúlyosabbá a játékpedagógia, azon belül is a társasjáték-pedagógia mint innovatív oktatási eszköz és módszer.

A társasjáték alkalmazása a pedagógiában nem új keletű, azonban az elmúlt évtizedben jelentős elmozdulás történt a formális oktatási kereteken belüli célzott, módszertani alapú használatuk felé. Míg a közoktatásban már korábban megjelentek didaktikai célú társasjátékok, a felsőoktatásban való alkalmazásuk még mindig feltörekvő terület. A társasjáték-pedagógia túlmutat a játék egyszerű szórakoztató vagy motiváló funkcióján: olyan komplex tanulási környezetet teremt, amely a kooperációra, problémamegoldásra, stratégiai gondolkodásra és reflexióra épít.

A társasjáték-pedagógia a játék és a tanulás közötti kapcsolatot rendszerszinten értelmezi: nemcsak a játék mechanizmusait, hanem annak közösségformáló és tapasztalati tanulást segítő aspektusait is integrálja a tanítás folyamatába. E megközelítés különösen releváns lehet a bölcsészeti képzésekben, ahol a kritikai gondolkodás, az értelmezés, a kommunikáció és a kreativitás fejlesztése központi szerepet játszik.

A társasjátékok beemelése a felsőoktatási tanulási folyamatokba újfajta tanár–diák viszonyt is feltételez. Az oktató nemcsak tudásközvetítőként, hanem tanulási folyamatokat tervező és facilitáló szerepben jelenik meg. Ezzel párhuzamosan a hallgatók aktívabb, autonómabb és együttműködőbb pozícióba kerülnek. A társasjáték-pedagógia gyakorlati megvalósítása lehetőséget nyújt arra, hogy a hallgatók élményszerű, interaktív módon sajátítsanak el elméleti és gyakorlati ismereteket.

Mindezek fényében indokoltnak tűnik a társasjáték-pedagógia felsőoktatási kontextusban való vizsgálata.

A társasjáték-pedagógia elméleti megközelítése

A játék az emberi fejlődés korai szakaszától meghatározó szerepet tölt be. A gyermek életében olyan alapvető tevékenységként van jelen, amely nem csupán örömforrás, hanem az értelmi és érzelmi fejlődés, valamint a szociális kompetenciák alakulásának is kulcsfontosságúja. A játék során a gyermek természetes módon, spontán tanul: különböző készségeket sajátít el anélkül, hogy ennek tudatában lenne, így a tanulási folyamat kevésbé válik formálissá vagy kényszerítetté.

E tevékenység egyik kiemelkedő sajátossága, hogy biztonságos tanulási környezetet kínál: a hibák nem járnak valódi következményekkel, így bármikor újra lehet próbálkozni. Ez különösen igaz a társasjátékokra, amelyekben a játékos részvétele közvetettebb módon történik, mint a szerep-, sport- vagy szimulációs játékok esetében. A játékos fizikai jelenlétét jelképes eszköz – például bábú, jelölő vagy kártya – közvetíti, amely révén egyfajta reprezentatív részvétel valósul meg. A játéktevékenység során a tanulás és a cselekvés szorosan összefonódik, ezáltal fejlődik a gyermek kreativitása, problémamegoldó képessége, nyelvi készségei és társas kompetenciái is (Christie és Johnsen, 1983).

¹⁵ <https://doi.org/10.17048/Tanulases tarsadalom.2025.15>

Fontos hangsúlyozni, hogy a játék fejlesztő hatásai nem korlátozódnak a koragyermekkorra. Az egész életen át tartó tanulás kontextusában a játékos tanulás felnőttkorban is releváns lehet, amennyiben megfelelő módon alkalmazzuk a különböző játéktípusokat az oktatásban.

A mai értelemben vett modern társasjátékok kialakulásához az eszközök egy több évszázados fejlődésen mentek keresztül (György, és tsai., 2024).

Aczél Zoltán meghatározása szerint „a társasjáték két vagy több játékos által játszott beltéri játékot jelent, jellemzően táblás játékot” (Aczél, 2015). Ugyanakkor arra is felhívja a figyelmet, hogy a társasjáték nem feltétlenül kizárólag táblán játszott formát jelent: a játékkalkotó elemek között szerepelhetnek kártyák, lapkák, jelölők vagy más, a játékmenetet befolyásoló komponensek is. A társasjátékok legfőbb jellemzője, hogy a játékosok egy közösen kitűzött célért vagy egymással versengve vesznek részt a játékfolyamatban. Ezáltal nem csupán szórakoztató funkciót töltenek be, hanem hatékonyan fejlesztik az együttműködésre, problémamegoldásra, alkalmazkodásra és rugalmasságra irányuló készségeket is.

Aczél definícióját alapul véve a társasjátékok olyan sokoldalúan alkalmazható, egyszerű és széles körben elérhető eszközök, amelyek minimális pedagógiai adaptációval beilleszthetők az iskolai és felsőoktatási gyakorlatba. Ennek eredményeként megjelenhet a társasjáték-pedagógia mint alternatív, innovatív oktatási módszer (Jesztl és Lencse, 2018).

A társasjáték-pedagógia egyik központi feladata a motiváció fenntartása és a megfelelő ösztönzési formák megtalálása. Ennek elengedhetetlen feltétele a célcsoport részletes megismerése: a résztvevők egyéni adottságainak, érdeklődési körének és játékhasználati szokásainak feltérképezése kulcsfontosságú lépés a módszer eredményes alkalmazásához. Ezen túlmenően számos egyéb tényezőt is figyelembe kell venni, mint például a korosztályi sajátosságokat, a helyszín adottságait, valamint a csoport aktuális hangulatát, dinamikáját.

Mivel a társasjáték-pedagógia elsődleges célja nem a tanulás, hanem az élményszerzés, kiemelten fontos, hogy az alkalmazott játékok valódi örömforrást jelentsenek a résztvevők számára. A fejlesztési célok és tanulási eredmények elérése kizárólag akkor válhat lehetővé, ha a játékosok számára a részvétel önmagában is motiváló és élvezetes tevékenység.

A motiváció megteremtésében és fenntartásában kiemelt szerepet játszhat a flow-élmény is, amely napjainkban egyre nagyobb figyelmet kap a pszichológia, a pedagógia és más alkalmazott területek körében. Az elmélet kidolgozója, Csíkszentmihályi Mihály a flow-t — magyarul „áramlás”-ként — olyan állapotként írja le, „amikor annyira feloldódunk egy tevékenységben, hogy minden más eltörlődik mellette, az élmény maga lesz olyan élvezetes, hogy a tevékenységet bármi áron folytatni akarjuk, pusztán magáért” (Csíkszentmihályi, 2010, 22).

Bár a flow-t leggyakrabban sporttevékenységekhez vagy szabadidős elfoglaltságokhoz kapcsolják, tudatos pedagógiai tervezéssel és megfelelő módszertani érzékenységgel az oktatási folyamatokba is integrálható. A mai felgyorsult világban különösen fontos, hogy a tanulók a tanulási tevékenységek során is megtapasztalhassák ezt az állapotot. Ehhez elengedhetetlen a belső motiváció támogatása, valamint olyan pedagógiai célok kitűzése, amelyek kellően kihívást jelentenek, de reálisan elérhetők. Ugyanis csak akkor jöhet létre valódi flow-élmény, ha a tanuló a probléma megoldásához aktívan, saját erőforrásait mozgósítva járul hozzá.

„A flow jelenlétével az oktatásban megvalósuló élménypedagógia nem jelent mást, mint a közvetlen tapasztalásokon, illetve aktív oktatáson keresztüli tanítást” (Dominek, 2021, 75).

Jesztl József és Lencse Máté (2018) nyolc olyan alapelvet határoznak meg, amelyek a társasjáték-pedagógia alkalmazásának elengedhetetlen kiindulópontjai. Ezek az elvek egyértelműen kijelölik a módszer határait és lehetőségeit, valamint útmutatást nyújtanak a pedagógus szerepének értelmezéséhez. Röviden szemléltetve:

1. A játék maradjon játék: A játékélményt nem szabad megszakítani pedagógiai célú közbeavatkozásokkal. A tanulási hatás hosszú távon, természetes módon jelenik meg.

2. Ismert játékokra épít: Nem fejlesztőjátékokat, hanem a résztvevők számára vonzó, már ismert társasokat alkalmaz, így a belső motiváció kerül előtérbe.
3. Döntés és szerencse: A játék során a résztvevők folyamatosan döntéseket hoznak, miközben a szerencse is szerepet játszik, ami komplex tanulási helyzeteket teremt.
4. A játék strukturál, nem a pedagógus: A pedagógus szerepe nem irányító, hanem támogató: a játék szabályrendszere határozza meg a folyamatot.
5. Partneri jelenlét: A pedagógus egyenrangú játékosként vesz részt, példamutatásával fejleszt, nem direkt tanítással vagy megszakításokkal.
6. Variabilitás: A módszer célja a sokféle játékmekanika és játéktípus megismertetése – nem az elmélyülés, hanem a sokszínűség fejleszt.
7. Elmélyülés felé irányít: Ha a résztvevők igénylik, a pedagógus új játéklehetőségek felé nyithat, ezzel támogatva a mélyebb érdeklődést.
8. Nem tanórai keretekre optimalizált: Bár tanórán is alkalmazható, kötetlenebb közegben – szakkörökön, délutáni programokon – érvényesül leginkább.

A társasjáték-pedagógiai projekt sikeres megvalósításának kulcsa elsősorban a pedagógus előkészítő munkájában rejlik. Noha a módszer első ránézésre nem tűnik különösen háttértudást vagy alapos kutatást igénylő eszköznek, valójában több lépést és szempontot is figyelembe kell venni a gyakorlati alkalmazás előtt. Amint arra a korábbiakban is került említés, a résztvevők érdeklődési körének, játékkultúrájának és preferenciáinak megismerése kiemelt jelentőséggel bír. Egyénenként változó, hogy a külső vagy a belső motiváció az erősebb a társasjátékok használata során, viszont a pedagógus feladata annak az elősegítése, hogy a külső motiváció egyre csökkenjen, fokozatosan belső motivációvá alakuljon át. (Győri-Nádai és Győri, 2023)

A motiváció mellett fontos feladata a facilitátor tanárnak, hogy definiálja azokat a célokat, amiket a társasjátékokkal szeretne elérni, különös tekintettel a kompetenciák fejlesztésére. Jelen tanulmányban a kommunikációs kompetenciák kapnak kimagasló szerepet, hiszen – különösen a kooperatív típusok – hatékony pedagógiai eszközként szolgálhatnak. A kooperatív játékok lényege, hogy a résztvevők közösen törekednek egy előre meghatározott cél elérésére, akár a játék mechanizmusa, egy kijelölt játékos, akár egy másik csapat ellenében. Ezek a szituációk kiválóan támogatják a hatékony információátadást, a problémamegoldó gondolkodást, valamint a stratégiai együttműködés fejlődését. Számos társasjáték ezenfelül a meggyőzés, érvelés és véleményformálás képességét is fejleszti, hiszen a játékosok gyakran kerülnek olyan helyzetbe, amelyben álláspontjukat logikai érvekkel kell alátámasztaniuk. Ez közvetlenül hozzájárul az érveléstechnika és a vitakultúra tudatos fejlesztéséhez.

A kommunikációs készségek fejlesztése mellett a társasjátékok tanórai alkalmazása elősegíti az érzelmi intelligencia alakulását is. A játék során a résztvevők empátiát tanulnak, érzékenyebbé válnak mások érzelmeire és reakcióira, miközben konfliktuskezelési stratégiáik is fejlődnek (Gee, 2008).

Társasjáték-pedagógia a felsőoktatásban – a kutatás

A modern felsőoktatás egyik kiemelt kihívása a hallgatók kommunikációs kompetenciáinak fejlesztése, amely elengedhetetlen a tudományos és szakmai érvényesüléshez. Különösen igaz ez a bölcsészkarokon, ahol a kritikai gondolkodás, az érvelés és a kreatív kifejezés kulcsszerepet játszanak. A társasjáték-pedagógia egy innovatív, interaktív módszer, amely a játékalapú tanuláson keresztül erősíti a felsorolt készségeket.

A téma előzményei között kiemelendők a konstruktivista pedagógiai modellek, amelyek a tapasztalati tanulást helyezik előtérbe (Dewey, 1938). Emellett a játékalapú tanulás előnyeit vizsgáló kutatások (Prensky, 2007) rámutattak arra, hogy a játékalapú interakciók és az aktív szerepjátékok kedvező hatással vannak a kommunikációs készségek fejlődésére.

A kutatás eredményei gyakorlati és elérhető pedagógiai eszközként szolgálhatnak a felsőoktatásban, elősegítve az oktatás interaktivitását és hatékonyságát. A kutatás konklúzióinak publikálása hozzájárulhat a játékalapú pedagógia további fejlődéséhez és alkalmazásához a felsőoktatás különböző területein.

Kutatási célkitűzés és hipotézis

A felsőoktatási tanulási környezet gyakran frontális, elméletközpontú megközelítése kevésbé támogatja a hallgatók gyakorlati kommunikációs és együttműködési készségeinek fejlődését. A kutatás célja annak a vizsgálata, hogy a társasjáték-pedagógia milyen módon segítheti a bölcsészhallgatók kommunikációs készségeinek fejlődését, különös tekintettel az érvelésre, vitakészségre, együttműködésre és kreatív problémamegoldásra. Hipotézisem szerint a strukturált, pedagógiaileg célzottan alkalmazott társasjátékos módszerek jelentősen javíthatják ezen komplex készségeket a hagyományos oktatási formákhoz képest.

Módszertan

A kutatás a Partiumi Keresztény Egyetem magyar szakos alapképzési programjaihoz kapcsolódóan valósult meg, azon belül is például a kommunikációs technikák tantárgy keretében, amely célzottan a kommunikáció fejlesztésére helyezi a hangsúlyt. A vizsgálatban olyan hallgatók vettek részt, akik magyar nyelv és irodalom szakon, valamint magyar–angol szakpáros képzésben folytatták tanulmányaikat. Az adatgyűjtés egyelőre két egymást követő tanév során történt: a 2023/2024-es tanévben 15 fő, a 2024/2025-ös tanévben pedig 14 fő kapcsolódott be a kutatásba, így összesen 29 hallgató alkotta a mintát. A módszer alkalmazása az aktuális, a 2025/2026-os tanévben is elkezdődött, így az elkövetkezendőkben 15 fővel bővül majd a lekérdezettek száma.

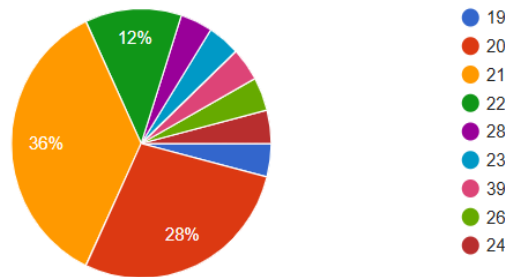
A kutatás módszertani alapját egy 18 kérdéses, zárt és nyitott elemeket tartalmazó kérdőív, valamint célzott, strukturált megfigyelés képezte. A kurzusokon rendszeresen alkalmazott társasjátékok között szerepelt például a Tabu, Dixit, Beugró, Story-kocka és Activity. Fontos azonban hangsúlyozni, hogy ezek a játékok nem a hagyományos, rendeltetésszerű játékmenetük szerint kerültek felhasználásra, hanem elsősorban mint eszközök szolgáltak a kommunikációs és kooperációs készségek célzott fejlesztéséhez. A játékokhoz tartozó kártyák, vizuális elemek és szerepkártyák különféle, a célcsoporthoz és tanulási célhoz illesztett módszertani keretben kerültek adaptálásra, például dramatikus vagy asszociatív gyakorlatok, érvelési szimulációk és tematikus beszélgetésindítók formájában. Ez a rugalmas alkalmazás lehetővé tette a játékok rejtett pedagógiai potenciáljának kiaknázását, miközben a hallgatók aktív részvételét és kreatív bevonódását is elősegítette.

Eredmények

Az eredmények feldolgozása kvantitatív és kvalitatív módszereket egyaránt alkalmazott. A kutatás jelenlegi szakaszában elsősorban a kérdőíves adatfelvétel eredményeinek elemzése valósult meg, míg a megfigyelésekből származó adatok egyelőre csak részlegesen állnak rendelkezésre.

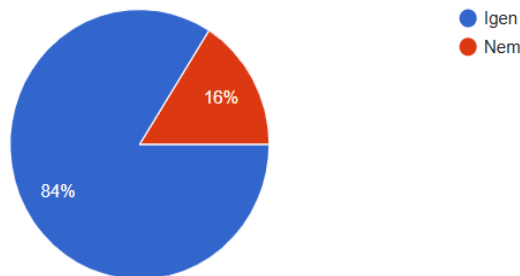
A kérdőív bevezető, demográfiai jellegű kérdései alapján megállapítható, hogy az adatközlők 84%-a nő. Az életkori megoszlást tekintve a 20–21 éves korosztály képviseli a legnagyobb arányt (1. ábra). Emellett a válaszadók túlnyomó többsége (96%) jelezte, hogy kedveli a társasjátékozást, ami alátámasztja a vizsgált módszerrel kapcsolatos nyitottságot és pozitív attitűdöt.

1. ábra: A válaszadók életkora



A válaszadók 100%-a jelezte, hogy az oktatás során találkozott a társasjáték-pedagógia módszerével. Túlnyomó többségük pozitív tapasztalatokat kötött a társasjátékok tanórai, és úgy ítéli meg, hogy a módszernek indokolt szerepe van a tanításban (2. ábra).

2. ábra: Az „Ön szerint az oktatásban van-e létjogosultsága a társasjátékoknak?” kérdésre adott válaszok



Arra vonatkozóan, hogy milyen készségek fejleszthetők társasjátékkal, kiemelkedő gyakorisággal a kommunikációs készségeket (23) említették a hallgatók, ezt követte a kreativitás (17), majd a problémamegoldó készség (11). Előfordulásukat tekintve az empátia, a konfliktuskezelés, a csapatmunka, az érzelmi intelligencia, a figyelem és a kritikai gondolkodás is gyakran megjelent a válaszokban.

A válaszok eloszlása jól tükrözi a szakirodalomban is megfogalmazott megállapításokat, miszerint a társasjátékok komplex, interaktív tanulási környezetet teremtenek, amely egyszerre aktivál kognitív, szociális és affektív folyamatokat. A kommunikációs és együttműködési készségek kiemelt szerepe azt jelzi, hogy a játékhelyzetekben a hallgatók folyamatosan egyeztetnek, érvelnek és reflektálnak egymásra, miközben a közös cél elérése érdekében szükségszerűen fejlesztik nyelvi és interperszonális kompetenciáikat.

Ezzel párhuzamosan a kreativitás és problémamegoldás megjelenése arra utal, hogy a játékos feladatok nyitott végű, alternatív megoldásokat is elfogadó kerete ösztönzi a rugalmas gondolkodást és az innovatív ötletek megfogalmazását. Az olyan készségek, mint az empátia, az érzelmi intelligencia és a konfliktuskezelés, a társas interakciók természetes velejáróiként fejlődnek, ami különösen értékesé teszi ezt a módszert a felsőoktatási kompetenciafejlesztésben.

Összességében az erre a kérdésre adott hallgatói válaszok nem csupán visszaigazolják a társasjátékok pedagógiai potenciálját, hanem konkrét irányokat is kijelölnek arra vonatkozóan, mely készségek fejlesztésében alkalmazhatók a leghatékonyabban.

A hallgatók a Kommunikációs technikák és az Interperszonális kommunikáció kurzusokon a társasjátékok hasznosságát kiemelkedően magas elégedettséggel értékelték (öt fokú skálán mutatott átlag: 4,76), ami további pozitív visszajelzésként szolgál a módszerrel kapcsolatban, megerősíti a módszer tanórai relevanciáját.

A nyílt kérdésekre adott válaszok alapján a hallgatók 100%-a pozitívan nyilatkozott a társasjáték-pedagógiáról mint élményről. Bár néhányan kezdeti szorongásról számoltak be, összességében a pedagógiailag célzott játékok nemcsak a direkt módon fejlesztett készségeket támogatták, hanem csökkentették az ismeretlentől való félelmet, elősegítették a „flow” élményt és az aktív részvételt, valamint növelték a tanulási motivációt és a figyelmet.

A hallgatók anonimitásának biztosítása mellett néhány, a teljesség igénye nélkül válogatott tapasztalat kerül szó szerinti idézésre:

„Eleinte féltem, hogy jól kell majd teljesíteni, de aztán rájöttem, hogy csak játék és tanulás. Onnantól kezdve minden percét élveztem.”

„Teljesen felszabadultam, nem véletlenül mondják azt, hogy játszva tanulni mindig könnyebb.”

„Tetszett, szerintem egy olyan módja a tanulásnak, ami szórakoztató és sokáig képes fenntartani a figyelmet.”

„Először szorongás az ismeretlen helyzetek miatt (mit gondolnak az emberek, szereplés, stb.). De aztán nagyon motiváló és jó élmény volt minden óra.”

„Egyensúly volt a kibívás és a szórakozás között, segítettek kreatívabban gondolkodni, és még a szaktársakat is közelebb hozta egymáshoz.”

„Színesebbé és interaktívabbá teszi az órákat, az elméletet képes elmélyíteni.”

„Nagyon pozitív érzéseim voltak, illetve az órai anyag is maradandóbb volt.”

„Meglépett voltam, de jól éreztem magam, kötetlenül telt az óra, és úgy éreztem rengeteget tanulok.”

„Nagyon pozitív, kedvenc órámnak volt.”

A visszajelzések egyértelműen azt mutatják, hogy a társasjátékos tanulási forma nemcsak élményszerűvé, hanem eredményesebbé is tette az oktatási folyamatot. Az idézetekben megjelenő kulcstémák – a kezdeti szorongás feloldódása, a motiváció növekedése, a közösségi élmény és az elmélyültebb tanulás – összhangban állnak a későbbiekben tárgyalandó affektív és kognitív dimenziókban megfigyelt fejlődéssel. A hallgatók tapasztalatai alátámasztják, hogy a játékos tanulási környezet elősegíti a biztonságos, támogató légkör kialakulását, amelyben a tanulók mernek kísérletezni, hibázni és reflektálni.

A megfigyelési jegyzőkönyvek tanúsága szerint a társasjátékos órákon:

- Affektív szinten nőtt az önbizalom, a motiváció és a tanulói elégedettség – ezt a kérdőíves eredmények is megerősítették. A hallgatók bátrabban vállalták a véleményüket, és csökkent a hibázástól való félelem, ami a támogató, játékos tanulási környezetnek tulajdonítható. A közös élmények és a csapatszellem erősödése elősegítette a tanulásához való pozitív érzelmi viszony kialakulását.
- Kognitív szinten aktívabb tanulási folyamat, kevesebb megszakítás, hosszabb és mélyebb megszólalások, valamint gazdagabb szókincs jellemezte a hallgatókat. A társasjátékok strukturált, de rugalmas szabályrendszere lehetőséget teremtett a problémamegoldó gondolkodás, a döntéshozatali képesség és a reflektív kommunikáció fejlesztésére. Mindez arra utal, hogy a játékos tanulási helyzetek nemcsak a figyelmet és a részvételt fokozzák, hanem a tudás mélyebb kognitív feldolgozását is elősegítik.

Utóbbi részletes kiértékelése folyamatban van, de az eddigi adatok alapján egyértelműen körvonalazódik a kognitív szinten való pozitív fejlődés. A megfigyelések szerint a társasjáték-alapú tanulási helyzetek képesek

előmozdítani az aktív, önszabályozó tanulói magatartás kialakulását, amely hosszabb távon hozzájárulhat a tanulói autonómia és a tartós tanulási motiváció erősödéséhez.

Kitekintés

Jelen kutatás rámutatott arra, hogy a játékalapú tanulás nem kizárólag az alsóbb iskolafokokon lehet hatékony, hanem a felsőoktatásban is értékes pedagógiai eszközként működik. A hallgatói visszajelzések, valamint a kérdőíves és megfigyeléses adatok alapján megállapítható, hogy a strukturált, célorientált társasjátékalapú foglalkozások hozzájárulnak a kommunikációs, kooperációs és problémamegoldó készségek fejlődéséhez: a hallgatók bátrabban és tudatosabban kommunikálnak, logikusabb és empatikusabb vitakultúrát alakítanak ki, javul az együttműködés, a csoportdinamika, és fejlődik a kreatív problémamegoldás és az önreflexió.

Különösen fontos eredménynek tekinthető, hogy a társasjátékos órák nemcsak a résztvevők aktív bevonódását, hanem az érzelmi biztonság megteremtését is elősegítették. A kezdeti szorongást sok esetben felváltotta az örömteli részvétel, a „flow” élmény és a tanulási motiváció növekedése. Ezen affektív hatások hozzájárulnak a mélyebb tudásépítéshez, valamint az önreflexió fejlődéséhez is – olyan területekhez, amelyek a hagyományos, frontális oktatási formákban gyakran háttérbe szorulnak.

A kutatás eredményei tehát megerősítik azt a szakirodalmi állítást, hogy a játék – különösen a társasjáték – tapasztalati tanulásra épülő, kompetenciafejlesztő pedagógiai potenciált rejt magában. A kooperatív és kompetitív játékelemek egyaránt fejlesztik az érvelési készséget, a logikus gondolkodást és a társas interakciók minőségét, miközben a kreatív problémamegoldás és a csoportdinamika is jelentősen javul. Mivel gyakran valós élethelyzeteket modelleznek, ezáltal hozzájárulnak a tanulók kommunikációs önbizalmának növekedéséhez és kifejezőkészségük hatékonyabbá válásához.

A 2025/2026-os tanévben tervezett folytatás során újabb játékformák és pedagógiai stratégiák beemelése is cél, többek között a digitális társasjátékok vagy a szerepalapú tanulási formák alkalmazása.

Úgy vélem, a társasjáték kinőtte csupán eszköz jellegét, és mára már didaktikai nyelvként is tekinthető, amely képes újradefiniálni a tanulás és tanítás hagyományos kereteit.

Irodalom

- Aczél Zoltán (2015). A társasjáték-pedagógia filozófiája. *Tanít-tani Online*, (letöltés: 2025. 05. 14., http://tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja)
- Christie, James F. and Johnsen, Peter E. (1983). The Role of Play in Social-intellectual Development. *Review of Educational Research*, 53. évf. 1. sz. 93–115. <https://doi.org/10.3102/00346543053001093>
- Csikszentmihályi Mihály (2010): *Tehetséges gyerekek. Flow az iskolában*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan. (letöltés: 2025. 05. 14. <https://www.schoolofeducators.com/wp-content/uploads/2011/12/EXPERIENCE-EDUCATION-JOHN-DEWEY.pdf>)
- Dominek Dalma Lilla (2021). A flow mint a pozitív pszichológia jelenléte az oktatásban. *Eruditio-Educatio*, 16. évf. 5. sz. 72-82. <https://doi.org/10.36007/eruedu.2021.4.72-82>
- Gee, J. P. (2008). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan. (letöltés: 2025. 05.14. https://www.researchgate.net/publication/220686314_What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Learning_and_Literacy).
- György János, Zachar Zsófia Virág, Gábor Andrásné és Fekete Ákos (2024). Társasjátékok fejlesztő ereje az oktatásban. *Pannon Digitális Pedagógia*, 4. évf. 1-2 sz. 35-52. <https://doi.org/10.56665/PADIPE.2024.1-2.3>
- Győri-Nádai Réka és Győri Zoltán (2023). *Mit játszunk?* Corvina Kiadó, Budapest.
- Jeszl József és Lencse Máté (2018). *Társasjáték-pedagógia*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest.

Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Paragon House. (letöltés: 2025. 05. 14.
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>)