

IPSZIN

IFJÚ PSZICHOLÓGIAI ÉS NEVELÉSTUDOMÁNYI FOLYÓIRAT

2023

1.

TARTALOMBÓL

- Interjú Dr. Asztalos Katával
- A társasjáték-pedagógia biztonsági vetületei
- A gimnazisták közösségi média felhasználási szokásai
- Az európai tanárok helyzete
- Mindennapi társadalmi kihívásaink
- Játékos módszerek és közösségi értékteremtés...
- A szubjektív jól-lét, és annak mérése...
- Career choice along the student's study path in higher education



Köszöntő

Lectori Salutem! Kedves Olvasó!

megalapozott, innovatív válaszokat adhasunk a jövőnkét meghatározó kérdésekre.

A tudománysszervezési törekvések – többek között – a tudományos osztályok rendszerének kialakításában találtak, ahol a tagok közös tudományos és szakmai rendezvények, kutatások és kapcsolatteremtő események részesei lehetnek. Ezek a közösségek minden doktorandusz és fiatal kutató számára lehetővé teszik a tudományos kapcsolatok kiépítését és elmélyítését. Bizom benne, hogy Önt is údvárolhejtük a tudományos osztályok soraiban, illetve rendezvényein!

Szervezetünk sokrétű tevékenységének bemutatása messze meghaladja egy közönlőterjedelmét, ugyanakkor biztosíthatom, hogy a DOSZ mindent megtesz annak érdekében, hogy a PhD és DLA hallgatók, doktorjelöltek, fiatal kutatók érdekeit hatékonyan képviselje.

Reméljük, hogy az IPSZIN folyóiratban megjelenő új tudományos információk használhatóvá válnak majd az Olvasók, valamint a magyar tudomány és a felsőoktatás számára.

További szakmai sikereket és kellemes olvasást kívánok minden kedves Olvasó számdra!

Budapest, 2023. szeptember 19.

Molnar Daniel
elnök
Doktoranduszok Országos Szövetsége

A Doktoranduszok Országos Szövetsége (a továbbiakban: DOSZ) nevében tisztelettel köszöntöm abból az alkalomból, hogy megjelent a DOSZ Pszichológiai és Neveléstudományi Osztálya által indított új online folyóirat, az IPSZIN első száma.

A DOSZ feladata, hogy a doktori képzésben résztvevők érdekvédelmét és érdekvédelmét ellássa, ugyanakkor a szervezet küldetése az is, hogy a minőségi szakmai közélet szervezésével a fiatal kutatók számára kitérje a lehetőségeket és támogassa munkájukat. Ennek érdekében hívunk és várunk minden doktoranduszt a DOSZ körébe, hogy együtt építhessük tovább a szervezet jövőjét, melynek jelmondata kifejezi lényegét:

„Közösség a tudományért.”

Ma már nélkülözhetetlen a tudás közzététele és megosztása, továbbá a határainkon belüli és a határokat átváló együttműködések kialakítása. Fontos és szükséges az egymás iránt tanúsított bizalom megerősítése és a közös gondolkodás ahhoz, hogy tudományosan

TARTALOM

• Interjú: Dr. Asztalos Katalin	4
• A társasjáték-pedagógia biztonsági vetületei	9
• A gimnazisták közösségi média felhasználási szokásai,	15
• Az európai tanárok helyzete	22
• A pedagógusok tanulásiának motivációs tényezői	27
• Játékos módszerek és közösségi értéktérítés	32
• Mindennapi társadalmi kihívásaink	41
• A szubjektív jól-lét, és annak mérése	47
• Career choice along the student's study path in higher education	55





Az első DOSZ túra (2014)

két díj jól mutatja a már említett fordulópontot. A DOSZ „Közösség a Tudományért” kitüntetés pedig emlékeztet a DOSZ-ban aktív tiszttségviselőként töltött öt év élményeire.

– **Tamás:** Sikerült-e megőrizni a szakmai vezetői feladatok mellett a kutatói tevékenységet is? Illetve milyen új kihívások foglalkoztatnak?

– **Kata:** 2021 óta vezettem a Mathias Corvinus Collegium szegedi képzési központját. Ez teljes embert kívánó feladat. Nemrég hoztam meg a döntést, hogy a tudományos munkatársi munkámat nem folytatom tovább a Zeneakadémián Kodály Intézetében, hiszen a kettő együtt már túl nagy terhelést jelentett. Ennek ellenére azt gondolom, hogy aki egyszer elkezdődik a kutatás iránt, egy olyan szenvedélyű lesz gazdátárában, amit nem lehet csak úgy félretenni, mellőzni. Szerencsére az MCC-ben is megtalálhatók azok a kihívások, amiket jól időztetve össze tudok hangolni a vezetői feladatokkal. Ilyen például az a képzéskölkös ösztöndíjprogram, amelyben két diákot mentesítünk 10 hónapra keresztül. Nagyon fontosak fiatalokkal dolgozom, akikkel lényegében szakdolgozati színvonalú kutatómunkát vittünk véghez az alatt az idő alatt.

– *Tamás:* Igen azt mondják, hogy "az igazán nehéz, amikor lehetőséget kapunk, mert akkor választani kell". Az utolsó kérdés is ehhez kapcsolódik. Mit üzensz azoknak a doktoranduszoknak, akik most csatlakoznak a DOSZ a pszichológia és neveléstudományi osztályához?

– **Kata:** Meggyőződésem, hogy a legjobbi nyelvispétnél csatlakoznak. Mind a tudományos ösztön, mind a DOSZ egésze elsősorban az, hogy ne csak egy szűk szakmai körben mozogjanak, hanem folyamatosan szélesítsék a látókerüket, ütköztessenek álláspontjalkat és szakmai-baráti körökben fejlesszék tovább ötleteiket. Aki a PhD tanulmányok mellett DOSZ-os is, az olyan tapasztalatokra tesz szert, amelyeket jelenleg a magyar felsőoktatásban, hallgatók közül máshol nem lehet megszerezni. Eredmes szeket a lehetőségeket megragadni.

Az újonnan csatlakozó doktoranduszoknak azt is kívánnom, hogy érezze magát nagyon jól a DOSZ értékes közösségben, találjon időt a kemény munka mellett arra is, hogy együtt kapcsolódjon, jókat bulizzanak és szerezzenek minél több felejtethető el-
mélte. Számomra a DOSZ egyszerre jelentett alkotótevést szakmai munkát és értékalapú közösségsépitést. Bizom abban, hogy még sok generáció fog hasonlóan segíteni a pályája kezdetén.

– **Tamás:** Kata nagyon szépen köszönöm! Érezzük is egyébként ezt a támogatást akár egy IPSZILON Konferencián, akár egy DOSZ-fesztiválon. Akárhova megvünk.

Nagyon szépen köszönöm, hogy beszélgethettünk,
bírom benne, hogy egy rendezvényen

– **Kata:** Nagyon szépen köszönöm a beszélgetést én is!

Dinnvés Katalin Julianna:

A társasjáték- pedagógia biztonsági vetületei¹

Pécsi Tudományegyetem „Oktatás és Társadalom” Neveléstudományi Doktori Iskola

Jesztli, J., Lencse, M. (2018) *Társasjáték-pedagógia*. Budapest, Magyarország: Demokratikus Ifjúságért Alapítvány. http://www.tani-tani.info/konyvek/tarsasjatek_pedagogia_issuu [Letöltve:2022.02.07.]

„Mondd el és elfelejtem; mutasd meg és megjegyzem; engedd, hogy csináljam és megértem.”
Konfuciusz (Gabe Zichermann–Joselin Linder 2013)

Jeszti József és Lencse Máté szerzőpáros *Társasjáték-pedagógia* címmel kiadott műve a Tani-Tani Könyvek sorozatban, online formában jelent meg 2018-ban. A címet haláláig felmerülhet bennünk a kérdés: társasjáték? Pedagógia? Játék az oktatásban? Hogyan és miként kapcsolódik ez össze? Belefér az oktatási közegebe a játék? A könyv többek között ilyen és ehhez kapcsolódó kérdéseket jár körbe. A könyv hiánypótlós és innovatív összefoglalja a társasjáték-pedagógia elméleti hátterét, gyakorlatban való alkalmazását és praktikus, gyakorlatias tanácsokat is nyújt minden szakember és érdeklődő számára. Az Egészségügyi Világszervezet 2019. végén végrehajtott országos felmérése alapján a SARS-CoV-2 vírus által okozott Covid-19 betegség és a kialakult helyzet miatt otthonmaradást (home office), szociális távolságtartást, továbbá digitális oktatást javasoltak az emberek egészsége és az egészségügyi ellátó rendszer túlterheltségének elkerülése érdekében (*Végh-Soltes-Várhely-Pusz-talvi 2021, OECD 2021*). A pandémia helyzeténél az oktatás az oktatási módszerek és eszközök online keretek között való megvalósítását tette szükségessé. *Jeszti és Lencse* (2018) által javasolt társasjátékok nem csak offline, hanem online keretek között is lehet alkalmazni, megvalósítani egy társasjáték-pedagógia módszerét, viszont magával hordozza a virtuális tér veszélyeit (*Magyarországi Bíróságai 2018*). Munkánkban ennek

¹ A lapszám publikálása került a Scientia et Securitas folyóiratban, Dinnyés Katalin Julianna (2022): Játsszunk? Játsszunk! - A társasjáték-pedagógia biztonsági vetületeiről. DOI: 10.1556/112.2022.00082.



az oktatási módszereknek a biztonsági szempont-
tal ügyek szemlélésére, kiemelve az
esetleges veszélyforrásokot és rávilágítva azokra
a felfedezett biztonsági részekre, amelyeket a
támadók esetlegesen kihasználhatnak. Az Euro-
pai Unió „EU Cybersecurity Strategy” célja, hogy
a kibertenghelyekkel szembeni ellenálló-
képesség kialakítása és biztosítása a területen élő
összes polgára számára. *(European Commission*
2021). Az online kereklet között megvalósuló tár-
sasjelátviteli pedagógia során számos személyes és
digitális adat kerül felhasználásra és ez a tény a
rendszer megjelölhetőségére és alkalmazására
vonatkozólag jelentős kockázattal jár, továbbá
azért is, mert az informátika már mindannyiunk
életét maximálisan átöleli *(Som 2013)*.

A könyv gondolatának megértéséhez elengedhetlen, hogy a szerzőkről említsünk né-
hány mondatot. Jeszli József már 2003-ban te-
hességgondzó munkájában a játékot emelte a
kétszempontba és nevelési intézmények képzési
programjának készítése mellett játékszeretet is
oktatót. Könyvével a gyermeknevelési szakem-
bereket, valamint pszichológiai rehabilitációban
aktív egészségügyi dolgozókat is megcélozza a
gyermek és lakús érdeklődő emberek mellett
(*Jeszli-Lence 2018:11-13*). Lence Máté múltjában
sem idegen a társasjáték-pedagógia, hiszen 2013-
 óta foglalkozik hátrányos helyzetű gyermekek
kel ezzel a módszerrel. Élete jelentős részében
képzéseket, foglalkozásokat és tanoda jellegű
tevékenységeket tart, továbbá a nevelésügyi
társasjáték-pedagógia képzésében is részt vett.
Vezetői tevékenysége mellett, programtervező
és játékszerző (*Jeszli-Lence 2018:112-113*). Jelen
szakirodalmhoz kapcsolódóan, a szerzőpáros
összeállított egy játékyűjtőteményt „Olajtszám-
címmel (*Jeszli-Lence 2019*) a téma iránt érdeklő-
dőknek, amelyben hét táblás játék segítségével

igyekszik megszerezni mindenkivel a társasjátékokat.

A *Jesztli és Lencse Társasjáték-pedagógia* című könyve általános jellemzőjeként elmondható, hogy az elméleti alapok mellett közel egyenlő arányban gyakorlati tapasztalatokat is öszegsz. A mű nyelvezete könnyed, görögülény, olvasmányos, amellyel még szimpatikusabbá és emberibbé teszi a módszert a laikus érdeklődő és a szakemberek számára egyaránt. Összességében gyakorlatias, a mindennapi életben alkalmazható tanácsokat fogalmaz meg, amelyet összesen tíz logikusán egymásra épülő nagy fejezetben részletez (*Jesztli-Lencse 2018:6-7*). A pedagógiai gyakorlatban egy ritkán alkalmazott módszert, a *társasjáték-pedagógiát* ismerhetjük meg, viszont újszerűsége mellett az alkalmazhatóságot igazolja a szerzőpáros. *Major* (2016) szerint a jelenlegi fiatal generáció „folyamatos visszaigazolást, megerősítést, azonnali stimulálást, mindig új és új ingereket igényel a környezetüktől” (*Major 2016: 126*).

Az oktatásban alkalmazható játékosítás (gamification) létezősültségét a szerzők által megalkotott könyv mellett *Gabe és Joselin* (2013) szakirodalmi is igazolja, miszerint a korábbiakkal ellentétben az ezredforduló környékén született generáció már alapvetően más elvárásokkal, beidéződésekkel állnak a világához. Ennek az az oka, hogy az elektronikai eszközök (PC, tablet, okostelefon), a virtuális játékok használata az ő generációjukban széleskörűen elterjedt. A megfigyelhető változás magyarázható azzal, hogy a fiatalok állandó ingerlést kívánnak és így az állandó ingerlés hiányában motiválatlanok és rosszul teljesítenek. Válaszra: *Gabe és Joselin 2013*). Az oktatásban megjelenő innovációk alkalmazását a technológia gyorsleptéki fejlődése és a járványügyi helyzet tette indokoltá *Végh-Soltész-Várhelyi-Pusztavai 2021*. *Nagy-Molnár* (2019), „A z avagy a multiaszk generáció” (*Nagy – Molnár 2019*) a digitális korszak gyermekei, akik 1995-2012 között születtek és az állandó elérhetőség, jelenlét, magas szintű digitális kompetencia jellemző rájuk. Számukra online keretek között a tanulás egyszerűbben megoldható és *Székelly* (2016:14) szavaival élve „Z generáció tagjai között teljesedik ki a digitális szocializáció, az infokommunikációs eszközök valóban az életük természetes részét képezik”. A játékosítás közben játékelemek alkalmazását, aktivizálódnak a mechanizmusok és a játék-központú gondolkodás” is bekapcsolódik. *Nagy és Molnár* (2019) véleménye szerint a játékosítás játéktervezésre épül, alapvető célja az ösztönzés,



akkor az internet hordozta veszélyekre, adatbiztonságra és megelőzésre helyezik a hangsúlyt. Az infokommunikációs technológiákat tekintve a változás sebessége gyorsleptéki, amelyet igazol a mesterséges intelligencia (MI) rohamos fejlődésének indulása. Az MI számos kutatás részévé vált és *Eklér és Pásztor* (2020) szerint ez leginkább a fejlődő tanulólgoritmusoknak köszönhető és a Big Data fogalmához köthető. A mesterséges intelligencia (MI) fejlődése igen messzire nyúlik vissza, viszont egyik meghatározó időszaka az 1954-1974-es időszakhoz köthető. Ezt követte egy leírásmentes korszak, amikor 1993-2011-ig az algoritmusok alapjait határozták meg. A mai napig tartó fejlődő Deep Learning, illetve a Big Data technikák rohamos fejlődése 2011-ben kezdődött meg. *Eklér és Pásztor* (2020) szerint az internet és az „olcsó elektronika elterjedésével” az adatok összegyűjtése és feldolgozása vált valóra. A rendszer, az új technológiák körbe vesznek bennünket, a veszélyforrások adottak, tehát a biztonságos internethasználat oktatása elengedhetetlen (*Som 2013*). *Som* (2013) szavaival élve a sok-sok tényező együttesen hat egymásra, az online tér egyre nagyobb és jelentőségűbb fiatal generáció elejében. A változás olyan léptéki, hogy konkrétan vannak *parágok* és cégek, amelyek kifejezetten az online térben építik erre a kampányát. *Som* (2013:23) munkájából idézve van egy „nonprofit példa, miszerint egy olasz játéktejesítő cég, játékos formában dolgozza és dolgoztatja fel az aktuális társadalmi kérdéseket”. Ebben az aktuálpolitikai helyzetben kell figyelni arra, hogy az adatokat óvatosan, az internetet tudatosan használják a tanulók, akár a játékosítás alkalmazásával is (*KIFU 2013*).

Az *Jesztli és Lencse Társasjáték-pedagógia* könyv fejezeit külön nem számszerűsítették és tagolták, ennek ellenére, mégis három nagy egységre bontható tartalmi mondanivalója – a bevezetőn, konkrét játékpéldák és a felhasznált szakirodalmon kívül:

1. elsőként a pszichológiai pedagógiai alapokat határozza meg, ezen belül alapfogalmak meghatározása, alapelvek lefektetése és a módszer fejlesztő hatásai bontakoznak ki,
2. a második nagy egységben konkrét szempontrendszer kapunk egészen a kezdeteitől a játékok végéig megismeréséig,
3. a következő részben az alkalmazott módszer mérési lehetőségeit ismerjük meg, majd néhány konkrét játék bemutatásával zárul a könyv.

A továbbiakban az általam elkülönített egységek kíváncsi ismeretét.

A *pszichológiai és pedagógiai alapok* című fejezet a szerző egyik korábbi művével átfedésben jelenik meg, melyet a szerzők jelölnek is a lábjegyzetben. A játék jelentőségét az alapoktól, piactól kezdve, fejti ki, valamint, hogy miért is jelentőségű a játék a tanulás, az „olyan mintha, de mégsem”-érzés (*Jesztli-Lencse 2018:15*).

A *játék, társasjáték* című fejezetben a játék előnyei, hatása kerülnek ismertetésre. Az alapfogalmak, mint például a játék, a társasjáték és a társasjáték-pedagógia fogalma is ebben a fejezetben kerülnek részletezésre, amelynek részletes kifejtéséről szándékosan eltekintek. Előre kell említenem, hogy a társasjáték-pedagógia a játékosított és a cselekvéssort is jelenti. A szerzők a definíciók szerepének jelentőségét a közös hangolásban látja, mindemellett, hogy minden ember fejében általánosan kialakul egy képzet a játékokkal kapcsolatban. A szerzőpáros erősen épít *Aczél* (2015) gondolatmenetére, és fogalom-meghatározására. A fejezet a definíciók meghatározásával és nézőpontok körbejárásával válik teljessé, viszont egy nemzetközi kitekintés még átláthatóbbá és komplexebbé teszi a kialakult képet.

A *Jesztli és Lencse fejezetéhez* kapcsolódóan kiemeltésként: a játékosítás (gamification) sikere annak köszönhető, hogy a játékokkal olyan eredményeket képesek elérni a gyermekek a motiváció és az elköteleződés területén, amely az élet más területén is alkalmazható (*Vendler 2016*). A *Gabe és Joselin* (2013) szerzőpáros az elköteleződés kialakításának problémáitájkára fókuszál, amely korábban is kifejtésre került, tehát napjainkban is aktuális.

link ezen problémájára reagáló innovatív formai megoldásként javasolva a játékosítás módszerét. *Jeszti és Lencse* a módszer létezőviszonyait igazolja, azzal, hogy a gamification valóban rendkívül kreatív és hatékony megoldást képes jeleníteni az élet legkülönbözőbb területein felmerülő, egymástól első ránézésre nagymértékben különbözőnek tűnő megoldandó feladatok esetén (*Gabos-Joselin* 2013). *Vendler* (2016) megfogalmazása szerint a siker határára széles körben kezdtek el alkalmazni a pontok, jelvények és ranglista játékelemeket. Az oktatásban, munkahelyen, és számos ehhez hasonló területen is megvalósulhat a játékosítás (*Jeszti-Lencse*, 2018). A játékon belüli játékelemek, a játékelményt biztosítják, addig a játékosított alkalmasok során, a nagyon hasonló módon ehhez hasonló területen is megvalósulhat a játékosítás (*Jeszti-Lencse*, 2018). A játékon belüli játékelemek, a játékelményt biztosítják, addig a játékosított alkalmasok során, a nagyon hasonló módon ehhez hasonló területen is megvalósulhat a játékosítás (*Jeszti-Lencse*, 2018). A játékon belüli játékelemek, a játékelményt biztosítják, addig a játékosított alkalmasok során, a nagyon hasonló módon ehhez hasonló területen is megvalósulhat a játékosítás (*Jeszti-Lencse*, 2018).

A következő, a **Miért játszunk** címet viselő fejezetben a szerzőpáros fiktív párbeszédet igyekszik informális keretek között megfogalmazni az olvasót a játék oktatásban való beépíthetőségéről. Amennyiben tovább olvasunk ezt a részt, egy kétségektől, kérdésektől vívódó szereplőt ismerhetünk meg, aki, ha kell elég egyszerűen visszajelez, hogy „Kezdem elvezetni a foglalat. Már mint értem, hogy miről beszél, de azt nem, hogy mi köze mindennek ahhoz. hogy...” (*Jeszti-Lencse* 2018:24). Az érdeklődő fél igyekszik meg tudni, hogy miként építhető be a gyakorlatba, mert szerinte a „játék nem lehet komoly”, valamint a játék nem egy tudatosított folyamat” (*Jeszti-Lencse* 2018:26). Ahogy a párbeszéd egésze lazaab-

ban hangvételűvé válik, úgy a lekerítés a végén is hasonló: „10 perce még az órá, tényleg men-nem kell” (*Jeszti-Lencse* 2018:27). A beszélgetés egészében érezhető feszültség a végén sem kerül feloldásra, amit az alábbi részlet fejez ki: „Sőt. Igazából az sem volt cél, hogy másokat rábeszéljek a játékra. Nekem csak az a fontos, hogy minket hagyjanak játszani anélkül, hogy leszólnak valami felesleges, gyerekes dolognak” (*Jeszti-Lencse* 2018:27).

A könyv negyedik alfejezetében, a **Társjáték-pedagógia alapelvei** című részben, nyolc szempontrendszert ismertet a szerzőpáros:

1. a játék, az játék
2. a módszer megválaszolóhatóság, nagyobb élményt nyújtó játékot biztosít
3. „nem rendelkeznek kiszámíthatóan legjobb lépéssel” (*Jeszti-Lencse* 2018:29);
4. „két szélsőség, a szabad és az irányított játék között helyezkedik el” (*Jeszti-Lencse* 2018:29)
5. a pedagógus szerepe inkább háttérben elhelyezkedő résztvevő,
6. „sokféle játék és sokféle játékmotívum bemutatásában gondolkodik” a módszer (*Jeszti-Lencse* 2018:30);
7. „az élmélyülés terepe már a tehetséggondozás” (*Jeszti-Lencse* 2018:30);
8. a társjáték-pedagógia inkább tanórán kívüli keretek között valósuljon meg.

9. A megfontolásra ajánlott alapelvek egyben a társjáték-pedagógia főbb jellemzőit összegzik: a belső motiváció jelentősége, az autonómia, a fejlesztő hatások, végül a tehetséggondozás fontossága.

Az első nagy szerkezeti egység ötödik fejezete **A társjátékok fejlesztő hatásáról** címet viseli. Ebben a részben két játékon keresztül a „Nincs kegyelem!” nevű egyszerűbb és egy komplexebb társjátékon a „Modern Art”-on keresztül ismertet a társjáték-pedagógia lehetőségeit. A játékok ismertetése az alaptól történik: eszközök leírása, játékmotívumok leírása, elmagyarázása, majd a fejlesztendő kompetenciák bemutatása. Megfogalmazásra kerül, hogy a matematika kompetencia, szociális kompetencia fejlesztése, hogyan kapcsolódik a társjátékokhoz. Ezt követően az egyszerűbb és a komplexebb társjáték fejlesztési lehetőségeinek kiaknázását mutatja be a könyv (*Jeszti-Lencse* 2018:32-36). A szakértő szerint a játékosítás (gamification) oktatásba való bevezetése kifejezetten azzal a céllal történhet, hogy készségeket és képességeket is lehessen

fejlesztteni. Emiatt pedig növekszik az oktatáshoz készült játékok száma. Korábban a pedagógusok inkább jutalomként, levezető feladatként tekintettek a játékokra, viszont mára már lehetségessé vált, hogy a tanulók egyes tananyagokat közvetlenül a játék segítségével tanuljanak meg.

A második részben, mely a **Szempontok társjáték projektekhez** címet viseli, az érdeklődő olvasóra bízva nyújt ötleteket és ajánlásokat, hogyan is lehet hatékonyan alkalmazni a gyakorlatban a társjátékokat. A fejezet motíváló feladatok ajánlásával kezdődik, majd a célok és a játékok kiválasztásával folytatódik és végül a játéktér kialakításával zárul. Az olvasók szabály- vagy szabályozási kisközt tekinthetnek meg, továbbá az „Eszélyegyenlítés” című fejezetben ötleteket, kapunk, hogy hogyan lehet „kompenzálo szabályok belkatasásával kiegyenlíteni az esélyeket” (*Jeszti-Lencse* 2018:55)

A harmadik tartalmi részben személyes tapasztalatokkal gazdagítva, mérési lehetőségeket gyűjtöttek össze. Igazán szemléletesen, konkrét példán keresztül mutatja be az adott terület fejlődési lehetőségeit. Az egyik szemléletes példa a szövegértési képességek mérésére az Országos kompetenciaértékelési feladatlapjai. A hatékony és hiteles mérések elvégzéséhez a szerzők Kasik László kérdőívet ajánlják (*Kasik* 2016). Abban az esetben, ha az érdeklődő olvasó szeretné alkalmazni a gyakorlatban az ajánlásokat, akkor a hosszabb kutatómunkát igényel részéről, mert a felhasználó szakirodalmi részben nem kerültek feltüntetésre. A szerzőpáros munkájának ezen fejezete a mérési lehetőségek közül a legrészletesebben a Napló módszerét ismerteti. Ez a módszer a megfigyelésre alapoz, és a gyakorlati alkalmazáshoz kész eszközt kap az olvasó. Azért a naplózás technikáját javasolják a szerzők, mert a tanulási eredményekben gondolkodva pontos elképzelésekkel kell rendelkezni arról, hogy mi a lehetséges kimenet, és hogy hogyan jelenik meg, miként látható, miként mérhető” (*Jeszti-Lencse* 2018:68). Tízegy területet azonosítottak a szerzők és minden területhez a fejlődést, egy ötfokozatú skálával regisztrálhatja a megfigyeléssel végző szakember, amelyek a következők: 1. kihívások keresése 2. szabálykövetés, 3. a saját játékok való tudása, 4. fókusz, 5. mennyiségek mintázatának felismerése, 6. döntéshozatal, 7. kockázatvállalás, 8. prioritási sorrendek kialakítása, 9. erőforrások kezelése, 10. diplomáciai készségek és 11. kommunikációs jelek értelmezése (*Jeszti-Lencse* 2018:70-81). Ugyanennek a fejezetnek a további részében a mérés és a mérés követő tanított



viszajelzések további fejlődésre adnak lehetőséget, valamint segítenek abban is, hogy hogyan értékelje a pedagógus az eredményeket. Igazán útmutatót és egyben segédesszközt tarthat kezében az olvasó. Ezt követően összefoglalásként néhány konkrét játékot gyűjtöttek össze. A szerzők felvezetnek a társjátékok fejlesztésére, a prioritási sorrendek felállításában való fejlődésen át, egészen a diplomáciai készségek fejlődéséig bezárólag (*Jeszti-Lencse* 2018:92-95).

A könyv végén „Hivatkozott és ajánlott irodalom” fejezetben az alkalmazott szakirodalmi források listáját találhatjuk. Található több olyan szakirodalmi megjelölés is, amely nem szerepel a hivatkozott irodalomjegyzékben (például Kasik László, Fejes József szövege), viszont van olyan forrás, mely a műben nem került felhasználásra, viszont a bibliográfiában megjelölésre került (például Falus Iván). A könyvben alig-alig található elírás vagy helyesírási pontatlanság, de ezek semmit sem vesznek el a könyv értékéből.

A most szocializáló generációval kapcsolatosan is szükséges felismerni, hogy a külső motíválónál hatékonyabb a belső motíváló, melynek aktivizálása alkalmas az új módszer. Az ember ösztönösen élezi az ismeretlen területek felfedezését, a kihívást jelentő izgalmas, kreatív igénylő kalandokat, a flow-élményt és magát a tevékenység örömeit. Ez főként – Formán és Damsa szavaival élve – a „netgenerációra” jellemző, akiknek az életét átszövi a szórakoztató játé-



IPSZIN

IPSZIN – Ifjú Pszichológiai és Neveléstudományi Folyóirat – I. évfolyam 1. szám. – ISSN 3004-0833

Kiadja a Doktoranduszok Országos Szövetsége Pszichológiai és Neveléstudományi Osztály gondozásában

Felelős kiadó: DOSZ, *Szerkesztette:* Dinnyés Katalin Julianna osztályelnök és Kovács Tamás tudományos referens

Technikai szerkesztés, tördelés, grafika: TS PRODUKCIÓ és Deák Márta

Kiadó: Doktoranduszok Országos Szövetsége 1055 Budapest, Falk Miksa u. 1.

Szerzői jogok © 2023 a szerzőknél hagyva. Minden jog fenntartva.

Copyright © 2023 left by the authors. All rights reserved.

Támogatók: Doktoranduszok Országos Szövetsége, MINDFLUENCER Egyesület,
Emberi Erőforrás Támogatáskezelő, Emberi Erőforrások Minisztériuma