

Beérkezett: 2025. 11. 23. Elfogadva: 2025. 12. 29. Megjelent: 2026. 05. 31.

Hargitai Anikó

A tanulás csodája – élménypedagógia a magyar nyelvi órán

Kedves Olvasók!

Az élménypedagógiát néhány éve ismertem meg a fejlesztőpedagógusi képzésem alatt. Ez inspirált arra, hogy a magyaróráimat élménypedagógiai elemekkel tegyem változatosabbá és élvezetesebbé. Meglátásom szerint a tanulási nehézségek háttérében nem feltétlenül valamilyen zavar áll, hanem sokkal inkább a belső motiváció hiánya. Ennek kiküszöbölésére pedig az élménypedagógia az egyik legjobb módszer, ugyanis a komfortzónából való kilépésre és a tapasztalati tanulás elvére épít: a résztvevők interaktív, cselekvésalapú tanulási helyzeteken keresztül sajátítanak el új készségeket és ismereteket.

Az élménypedagógiai órák nem csupán a nyelvi-nyelvtani szabályok megértését támogatják, hanem fejlesztik a szociális készségeket: az együttműködést, a kommunikációt, a problémamegoldást. Mindez segíti a diákokat abban, hogy megtapasztalják: a tanulás közös élmény is lehet, ahol mindenkinek megvan a maga szerepe és felelőssége. Az együtt végzett feladatok során saját élményeiken keresztül ismerik meg önmagukat és társaikat, miközben egyre rugalmasabban alkalmazkodnak a különféle helyzetekhez. Ez hosszú távon erősíti a kitartásukat és a rezilienciájukat is. Az élménypedagógiai gyakorlatok egyszerűen beilleszthetők egy-egy kerettörténetbe, és jól igazíthatók a csoport életkori sajátosságaihoz. Ezáltal a diákok gyorsan bevonódnak a játékhelyzetekbe, amelynek köszönhetően könnyebben átéli a flow-élményt (Kádár–Somodi 2011). Mindez lehetőséget ad arra, hogy a pedagógus a hagyományos tanári szerepből kilépve facilitátorként, játékvezetőként legyen jelen. A közvetlen utasításadás helyett kérdésekkel és a folyamat koordinálásával segíthetjük tanulóinkat az élmény feldolgozásában. A kreatív, változatos óratervezéssel pedig hozzájárulhatunk a pedagógusi kiégés megelőzéséhez is (Kerekes 2017).

A felsős magyar nyelvtan tanítása különösen sok kihívást tartogat, hiszen a gyerekek nehezen kötik össze a szabályokat a mindennapi életükkel, emiatt gyakran motiválatlanul közelítenek a tananyaghoz. Számos módszerrel tehetjük élvezetessé és emlékezetessé a tanítást és a tanulást, úgy a személyes, mint a digitális oktatás során (ugyanis sok játék online formában is kiválóan működik). Ha különféle eszközöket is bevonunk (például: csipesz, fonal, tojástartó, szívószál, pingponglabda, műanyag pohár, bot), még több játékosságot és kreativitást vihetünk a foglalkozásokba.

Tapasztalataim szerint a tanórák sikerének egyik kulcsa a bemelegítő, ráhangoló játék. Ezek az úgynevezett „warmerek” már az óra elején megalapozzák a jó hangulatot és a koncentrációt, növelve a csoport energiaszintjét. Ráhangolódásként leggyakrabban a *skálázást* szoktam alkalmazni (a tanulók hangulatának, illetve előzetes tudásuknak a felmérésére). Ehhez tartoznak a *mozdulatkódok*: a karokat a test mellé, magas vagy oldalsó középtartásba kell emelni válaszuknak megfelelően (online is működik), fel kell állni vagy leguggolni. Továbbá hasznos lehet a *véleményvonal-módszer*. Az energetizálást pedig a *botos játék* segíti. Ennek lényege, hogy a kör közepén álló játékos egy botot tart a tenyere alatt, majd kimond egy nyelvtani kategóriát (például szófajt, szóelemet, hangtörvényt). Ezután elengedi a botot, és gyorsan helyet cserél azzal a társával, akinél az adott nyelvtani példára megfelelő megoldás van (Kovács–Pölös, 2016).

Fontosnak tartom megjegyezni, hogy még a gondosan felépített, jól átgondolt foglalkozásokon is előfordul, hogy néhány tanuló inkább a háttérbe húzódik, és nem vesz részt a játékban. Ezért a feladatok előtt érdemes

rövid, motiváló információkkal felkelteni az érdeklődésüket, hogy nagyobb kedvvel kapcsolódjanak be a tevékenységbe. A játékok kiválasztásakor mindig figyelembe kell venni a csoport életkori sajátosságait, tudásszintjét, a tanulók érdeklődési körét és aktuális állapotát, mert ezek alapján tudjuk alakítani a nehézségi fokot (Besnyi–Nagy 2017a).

A pár- és csoportalakító játékok során a kellemes, oldott hangulat érdekében szólhat halk háttérzene, miközben a résztvevők szabadon mozognak a térben. Amikor a zene elhallgat, megadunk egy nyelvtani kategóriát vagy szabályt, amelynek alapján a csoportoknak gyorsan össze kell rendeződniük. Csoportalakításra a *szövegmozaik* módszerét alkalmazom a leggyakrabban: a résztvevők különböző szövegrészeket kapnak, és azok alkotnak egy csoportot, akiknek a céduláján ugyanannak a műnek a részlete szerepel. A tanulási folyamat támogatása érdekében érdemes közösen ellenőrizni a végén a megoldást (Besnyi–Nagy 2017b). A *családkereső technika* is sokrétűen felhasználható. Ennek az a lényege, hogy mindenki kap egy információt tartalmazó papírcédulát (ez lehet akár egy fogalom, definíció vagy példa is). A tanulók feladata az, hogy megtalálják a hozzájuk tartozó társaikat, és velük együtt helyet foglaljanak a teremben.

A ráhangolódó és csoportalakító játékokat követően kezdődhet a foglalkozás fő része, amelyben hosszabb, összetettebb feladatok kapnak helyet. Ezek elsősorban egy-egy szociális kompetencia célzott fejlesztésére irányulnak. A koncentrációnövelő és gyakorlást segítő feladatokhoz olyan népszerű játékokat alakítottam át, mint az *1, 2, 3, Bumm!* Az anyanyelvi órán mindig érdemes gyakorolni az ábécét: a diákok egymás után elkezdik mondani a betűket, de minden 4. helyett *bummot* mondanak. A *Ki mondta?* játék remekül oldja a hangulatot. A feladat során rövid definíciókat, fogalmakat írunk fel kis cédulákra egy megadott témakörből, majd ezeket egy dobozba gyűjtjük, és mindenki húz egyet. A kihúzott szöveg alapján ki kell találni, ki mondhatta. A játék fejleszti a kommunikációs képességet, előhívja a korábbi tudást, és kreatív gondolkodásra készíti a résztvevőket. A *tematikus bingó* online játékká is alakítható: a tanulóknak egy papírra fel kell rajzolni egy 4 × 4-es négyzetrácsot, majd megadott témához kapcsolódó kifejezésekkel ki kell tölteniük a mezőket. Amikor mindenki elkészült, a szavakat sorban felolvassák, és a klasszikus bingó szabályai szerint az nyer, akinek elsőként megtelik egy teljes sor, oszlop vagy átló (Viktor 2022). Az *aknamezős játékot* úgy tehetjük interaktívvá, hogy a teremben kvízpályát alakítunk ki: egy játékos belép a pályára, kiválaszt egy mezőt, de csak akkor léphet rá, ha a kívül álló csapattársai helyesen válaszolják meg a feltett kérdést. A játék jó lehetőség arra, hogy a diákok kilépjenek a komfortzónájukból, miközben fejlődik a kreativitásuk és az előadói készségük. A kreativitást igénylő feladatok közül a *nyelvtani szabadulósobát* emelném ki. A tanulók csoportokra oszlanak, és különböző állomásokon szófaji vagy mondattani feladatokat oldanak meg, amelyek során együttműködnek, versenyeznek, és észrevétlenül gyakorolják a szabályokat.

A dramatikus játékok segítenek a nyelvtani formák jelentésbeli különbségeinek az átélésében, például: az igeidők és az igemódok tanulásakor a diákok szerepkártyákat kapnak: egyikük kijelentő módban, másikuk felszólító módban, harmadikuk feltételes módban szólal meg. Az élmény során világossá válik számukra, hogy a módváltás a mondat jelentését is megváltoztatja. Az órán alkalmazható mozgásos tevékenységek egyik különleges formája az *élőképalkotás*. Bár a végeredmény – ahogy a neve is mutatja – mozdulatlan kompozíció, létrehozása során a diákok aktívan mozognak, és többféle testhelyzetet, elrendezést próbálnak ki, mire kialakul a végső formáció. Mondatelemzésnél például a hagyományos ágrajz életre kelthető ezzel a kooperatív technikával. Az élményalapú tanulás akkor működik igazán, ha a tanulók nyitottak egymásra, figyelnek a társaikra, és együttműködve alakítják ki az élőképet.

A feldolgozás, reflektálás (Mit adott nekik?, Mit visznek magukkal?) elengedhetetlen része a foglalkozásnak, hiszen emiatt válik az élmény pedagógiává (Besnyi–Nagy 2017a). A tanulási folyamat akkor eredményes, ha jó reflexió társul hozzá. Ez történhet *World Café*-módszerrel: párokban, csoportokban vagy a teljes csoport előtt, egy-egy szóval, kérdések segítségével, kilépőkártyákkal. A felhasználható eszközöknek (például: kártyák, jelképek, fonalak a skálázáshoz, post-it, origami) csak a kreativitás szab határt.

Összegzésként a következőt állapíthatjuk meg. Az élménypedagógia lehetőséget ad arra, hogy a nyelvtan tanítása kilépjen a száraz szabálymagyarázat keretei közül. A játékos, dramatikus, projektalapú és digitális módszerek révén a tanulók nem passzív befogadói, hanem aktív alakítói lesznek a tanulási folyamatnak. A nyelvtan így nem mechanikus ismeretanyagként jelenik meg, hanem felfedező, alkotó és örömteli tapasztalatként. Remélhetőleg ez a rövid betekintés meghozza az olvasók kedvét az élménypedagógia világának a felfedezéséhez, és inspirációt ad ahhoz, hogy minél bátrabban építsék be mindennapi pedagógiai gyakorlatukba.

Budapest, 2025. december 7.

Tisztelettel:

Hargitai Anikó
magyartanár, fejlesztőpedagógus
Andreetti Károly Általános és Művészeti Iskola

Irodalom

- Besnyi Szabolcs – Nagy Gábor Mápó 2017a. *A játék nem játék! Hogyan és milyen játékokat vezess, hogy közben a résztvevőknek eszükbe se jusson a mobiltelefonjuk?* Optimus Tréning. Budapest.
- Besnyi Szabolcs – Nagy Gábor Mápó 2017b. *A játék nem játék! Használd tudatosan a játékot, hogy a fegyelmezés helyett a fejlődésre összpontosíthass!* Optimus Tréning. Budapest.
- Kádár Annamária – Somodi Hajnal 2011. *Örömet adó tevékenységek áramlatában. Flow-élmény megélése diákok és pedagógusok körében. Fordulópont* 13(3): 71–86
- Kerekes Edit 2017. *Álomkeresővel örömkölként. A módszer, amitől sikerélmény a sulis diáknak, tanárnak. Magyar Közoktatás* 1: 6–7.
- Kovács Nikolett – Pölös Annamária 2016. *Játékmozaik: készségfejlesztő játékok gyűjteménye.* Mozaik Kiadó. Szeged.
- Viktor Csaba (szerk.) 2022. *Nagyító – Középiskolások Iskolán Kívüli Képzése (Módszertani és játékgyűjtemény. Nagyító Alapítvány. Szeged.*

Anikó Hargitai: The miracle of learning – Experiential pedagogy in Hungarian language lessons

Kulcsszók: nyelvtudomány, anyanyelv-pedagógia, pedagógia, élménypedagógia, játékalapú tanítás

Keywords: linguistics, first-language pedagogy, pedagogy, experiential pedagogy, play-based teaching

Az írás szerzőjéről

Hargitai Anikó

Andreetti Károly Általános és Művészeti Iskola, Sósút, Magyarország

hargitai.aniko[kukac]andreetti.hu

<https://orcid.org/0009-0002-0295-1558>

Copyright © 2026 Anikó Hargitai



This is an open-access article. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).