

Lukács Karolina

Oktatási szabadulósobák tervezése és alkalmazása az anyanyelvi órákon

Elméleti alapok és gyakorlati példa a területi nyelvváltozatok tanításához

A tanulmány az oktatási célú, fizikális szabadulósobák anyanyelv-pedagógiai alkalmazhatóságát mutatja be a felső tagozatos anyanyelvi órákon. A szabadulósobák olyan narratív keretbe ágyazott kooperatív játékok, amelyekben a résztvevők különböző nyomok, rejtvények és feladatok megfejtésén keresztül, meghatározott időkereten belül egy közös cél elérésén dolgoznak. A műfaj pedagógiai adaptációjaként megjelenő oktatási szabadulósobák (*educational escape rooms*) ezt a struktúrát tudatosan állítják a tanulási célok szolgálatába, miközben a bevonódáson keresztül megőrzik a játék motiváló jellegét. Az elméleti háttér a játékosítás pedagógiája, Csíkszentmihályi flow-elmélete mellett, a kooperatív tanulásszervezés és a szociális konstruktivista tanulásmélet szolgáltatja, amelyek szerint a tudás aktív, társas interakciókon keresztül szerveződő folyamat. A tanulmány célja kettős: egyrészt bemutatja az oktatási szabadulósobák tanulásra és motivációra gyakorolt hatását, másrészt gyakorlatorientált megközelítésben, lépésről lépésre ismerteti az oktatási szabadulósobák tervezésének és megvalósításának a folyamatát. A leírás célja, hogy adaptálható útmutatóként segítse a módszer más tantárgyi és intézményi környezetben történő alkalmazását. A dolgozat egy, a területi nyelvváltozatok feldolgozására kidolgozott szabadulósoba részletes bemutatásán keresztül szemlélteti a módszer gyakorlati megvalósulási lehetőségeit. Az azonnali visszajelzésekre épülő játékmenet erősíti a belső motivációt, hozzájárul a flow-élmény megéléséhez, és hosszabb távon támogatja a tanulói autonómia és az önálló tudásszerzés iránti igény kialakulását. Az inkluzív tanulási környezet megteremtésével az oktatási szabadulósoba hatékony eszközként járul hozzá a hátránykompenzációhoz, és innovatív pedagógiai jógyakorlatként értelmezhető a kortárs anyanyelvi nevelésben.

Bevezetés: a szabadulósobák

A szabadulósobák olyan kooperatív, problémamegoldásra épülő játékformák, amelyekben a résztvevők együtt értelmezik a környezetükben elhelyezett nyomokat, rejtvényeket és feladatokat, megszabott időkereten belül, egy pontosan meghatározott, közös cél elérése érdekében. A játéktevékenység központi eleme az együttműködés, a kommunikáció és a kognitív erőforrások megosztása, amelyek együttesen teszik lehetővé a narratív keretbe ágyazott cél – jellemzően a szobából való kijutás vagy egy tárgy, információ megszerzése – teljesítését (Nicholson 2015).

A szabadulósobák megjelenésének egyik legkorábbi, jól dokumentált példája a *Real Escape Game*, amely 2008-tól működött Japánban, Kiotó városában (Nicholson 2015). A műfaj gyors intézményesülése és nemzetközi terjedése a 2010-es évek elejétől figyelhető meg látványosan: 2012–2013-tól először Ázsiában, majd Európában – különösen Magyarországon, amely igazi központtá vált –, ezt követően pedig Ausztráliában, Kanadában és az Egyesült Államokban terjedt el széles körben. A hazai kontextusban elsőnek tekinthető a Gyurkovics Attila által alapított *Parapark*, amely elsősorban nem a narratív komplexitásra vagy technológiai

megoldásokra, hanem tudatosan a flow-élmény megteremtésére és a problémamegoldó gondolkodás aktiválására épült (Abonyi-Tóth 2019).

Történeti szempontból a szabadulósobák nem előzményektől mentes újítások, hanem inkább olyan hibrid játéktípusnak tekinthetők, amelyek több, korábban létező kulturális jellegű, játékosított vagy interaktív hagyomány metszéspontjában jöttek létre. Inspirációs forrásként az élőszereplős szerepjátékok – főként az 1980-as években népszerűvé vált *Dungeons and Dragons* (Kazamaták és sárkányok) vagy a hazánkban elterjedtebb *M.A.G.U.S.* – említhetők, amelyek a közös narratívaalkotás és a szerepalapú problémamegoldás modelljét kínálták. Ugyancsak hatást gyakorolhattak kialakításukra a korai digitális kalandjátékok, a rejtvény- és kincsvadászatok (*Schnitzeljagd*), továbbá az interaktív színházak és a kísértetházak. Szintén előzményként értelmezhetők a csapatmunkára és a rejtvénymegoldásra épülő televíziós vetélkedők és valóságshow-k, például az Egyesült Királyságban az 1980-as években sugárzott *The Adventure Game* (A kalandjáték) vagy az olyan tematikus, kerettörténetre épülő szórakoztató terek, mint az 1993-ban Seattle-ben alapított, mára megszűnt *Entros* étterem (Nicholson 2015).

Oktatási szabadulósobák

A szabadulósobák fent bemutatott jellemzői alapozták meg a műfaj pedagógiai célú adaptációját, amely az utóbbi évtizedben az oktatási szabadulósobák (*educational escape rooms*) megjelenéséhez és elterjedéséhez vezetett. Az oktatási szabadulósobák olyan tanulási környezetek, amelyek a klasszikus szabadulósobák játékmechanikáit tudatosan tanulási célok szolgálatába állítják, miközben megőrzik az élményalapú, motiváló jelleget (Makri et al. 2021). Ezek a játékos elemek és folyamatok azonban csak akkor tekinthetők pedagógiailag hatékonyak, ha jelentéssel rendelkező tanulási tapasztalatokat hoznak létre; vagyis a rejtvények nem öncélú vagy véletlenszerű feladványok, hanem szorosan kapcsolódnak a tananyaghoz, valamint az előzetesen meghatározott tanulási és didaktikai célokhoz. Az oktatási szabadulósobák így egyszerre képesek támogatni a tartalmi tudás elsajátítását és a transzverzális kompetenciák fejlesztését (Nicholson 2015).

Pedagógiai szempontból az ilyen jellegű szabadulósobák kimondottan alkalmasak lehetnek ugyanis a 21. századi készségek – mint amilyen az együttműködés, a kommunikáció, a kritikai gondolkodás és a komplex problémamegoldás – fejlesztésére (Veldkamp et al. 2020). A tanulók közötti kölcsönös függés, az információmegosztás szükségessége és az időkorlát együttesen olyan tanulási helyzetet teremtenek, amely aktív részvételt és folyamatos, közös döntéshozatalt igényelnek. Ez a tanulásszervezési forma ilyesformán jól illeszkedik a népszerű szociális konstruktivizmus tanulásméletéhez, amely szerint a tudás társas interakciók és aktív cselekvés során szerveződik (Vygotsky 1978).

Kollaboráció és motivált tudásszerzés

A 21. század elvárásai alapjaiban alakították át a tudásról való gondolkodást. A korábbi, ismeretközpontú társadalmat egyre inkább a készségek és kompetenciák elsődlegessége váltja fel: ma már olyan tudást kell közvetíteni a tanulók felé, amely alkalmazkodni tud a gyorsan változó világ kihívásaihoz. Ebben a dinamikus környezetben az élethosszig tartó tanulás válik meghatározóvá, vagyis a tanulás folyamata messze túlnyúlik az iskolai kereteken (Falus–Szűcs 2022).

A szabadulósobáknak mint oktatási célú eszközöknek fontos didaktikai funkciója a csoportkohézió és az együttműködés erősítése. Ez a pedagógiai célkitűzés ideális esetben találkozhat a kooperatív tanulásszervezés alapelveivel, hiszen a komplex kihívások sikeres leküzdése valamennyi csapattag egyéni tudásának és aktív részvételének fúziójára támaszkodik. Az ilyesfajta feladatok inherens jellege megköveteli az egyéni felelősségvállalást, ugyanis a résztvevők erősségeiknek megfelelően járulnak hozzá a megoldáshoz (Dietrich 2018), ez pedig az egyéni és a kollektív sikerélmény megtapasztalásához vezet. Ez a közös célkitűzés

mentén létrejövő csapatmunka számos kívánatos hatást eredményez a szociális és a kognitív készségek terén. A résztvevők implicit módon felkészülhetnek például a jövőbeni munkahelyi struktúrára (Pásztor-Kovács 2019), amely alapvetően megköveteli a közös gondolkodás, a problémamegoldás, az együttműködés, az empátia, a kommunikáció és az erőforrásokkal való hatékony gazdálkodás képességét. Ezen területek fejlesztéséhez ugyanakkor elengedhetetlen egy olyan játékkörnyezet megteremtése, amely minimalizálja a versengést (Panitz 1996), és kizárja az egyéni dominancia érvényesülését (Pásztor-Kovács 2019), ezzel segítve elő mindenki számára a konstruktív részvételt.

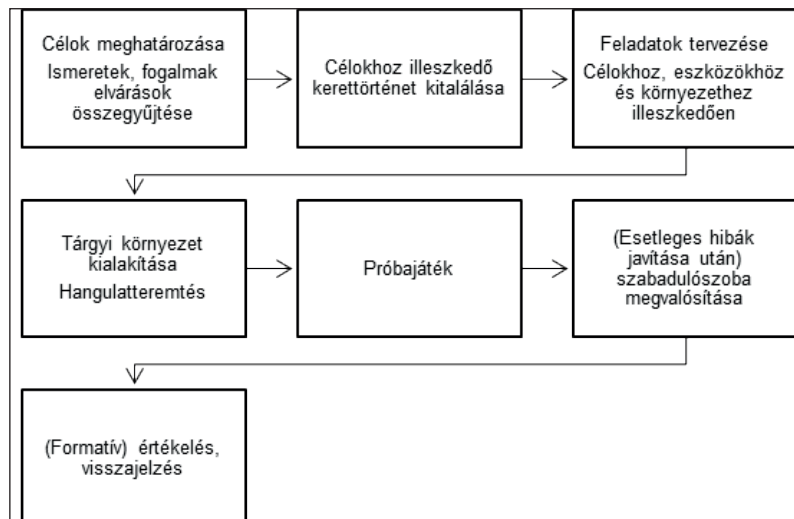
A játékok, különösen a szabadulósobák kontextusában, ösztönző és motiváló hatást gyakorolnak a résztvevőkre (Darabos 2023). Ennek a motivációs mechanizmusnak fundamentális eleme az azonnali visszajelzés mechanizmusa: a rejtvények helyes megfejtése azonnali előrehaladást eredményez, ami közvetlen, pozitív megerősítésen alapuló sikerélményt generál, ez pedig kívánatos feltétele a hatékony és hosszú távú tanulásnak. Ezen elv alapján a feladatok megtervezésekor célszerű nem csupán a meglévő ismeretek alkalmazását előírni, hanem tudatosan új, elsajátítandó ismereteket is integrálni a játékmenetbe, kihasználva, hogy a feladatok lineárisan egymásra épülő rendszert alkotnak (Kovács–Monajlovic 2022). Ez a struktúra ugyanis biztosítja a tudás fokozatos, logikus felépítését. A módszer játékos jellege hozzájárul ahhoz, hogy a tananyagot szórakoztatóbban közvetítsék, elősegítve a tudás tartósabb megőrzését és beemelését a résztvevők meglévő kognitív sémáiba (Abdollahi et al. 2021). A leírt folyamat eredményeként a játékkal rejtett módon implikált tantárgy – ebben az esetben a magyar nyelv – iránti kezdeti külső motiváció idővel fokozatosan belsővé alakulhat. A szabadulósoba intrinzik ösztönző erejét (Mendéné Lajtai 2023) alapul véve a módszer alkalmas lehet az önálló tudásszerzés iránti igény felébresztésére és megszilárdítására is.

Nevelépszichológiai szempontból az oktatási szabadulósobák működése szoros kapcsolatban áll Csíkszentmihályi (1990) flow-elméletével. A világosan meghatározott célok, az azonnali visszacsatolás, valamint a kihívások és a tanulók képességei közötti egyensúly elősegítik az elmélyült bevonódást. A tanulási folyamat a korábban említettek szerint ebben az esetben nem külső kényszerként, hanem belső motiváló tevékenységként jelenik meg, amely pozitív érzelmi tapasztalatokkal társul. Számos empirikus kutatás mutat ugyanis rá arra, hogy az oktatási szabadulósobák képesek növelni a tanulók motivációját és elköteleződését, főként olyan tanulási helyzetekben és olyan tanulócsoportok esetében, ahol a hagyományos oktatási módszerek kevésbé bizonyulnak hatékonyak (például Nicholson 2016; Fotaris–Mastoras 2019; Makri et al. 2021; Kovács–Manojlovic 2022).

Szabadulósoba tervezése

A célok meghatározása

A szabadulósobán keresztül megvalósuló tanóra tervezési folyamatának kulcsát a tervezett didaktikai célok és a fejlesztendő területek precíz meghatározása képezi (1. ábra). Ebben a fázisban nélkülözhetetlen a tanulói heterogenitás figyelembevétele és annak átgondolása, hogy szükség van-e, illetve milyen mértékben van szükség a csoportok vagy a feladatok differenciálására (Arany-Nagy et al. 2022). A motiváció fenntartása érdekében ugyanis fontos annak biztosítása, hogy minden tanuló képes legyen érdemben hozzájárulni a „kijutáshoz”, és ennek révén megélhesse a saját sikerét (Réthy 2003).

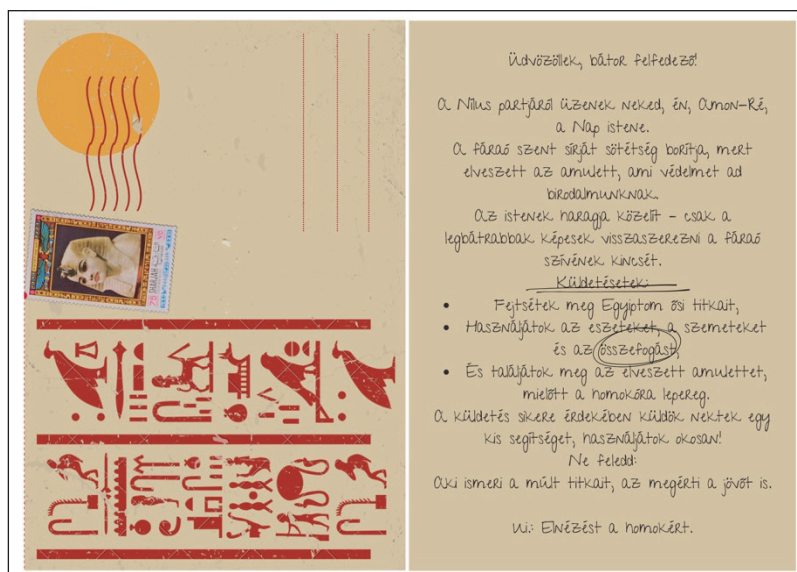


1. ábra
Oktatási szabadulószoák készítésének fontosabb lépései

Kerettörténet

A célok meghatározását követően megkezdődhet a szabadulószooba tényleges tervezési folyamata. Ennek kiindulópontja egy, a kitűzött didaktikai célokhoz illeszkedő kerettörténet és a hozzá kapcsolódó, fiktív tárgyi környezet kidolgozása. A témaválasztás rendkívül széles spektrumon mozoghat – a világűrtől kezdve akár egy realisztikusabb helyszínig, például az iskolakönyvtárig – a lényeg a játékba való bevonódás és ezzel összefüggésben a motiváció felkeltése (Sipos 2021).

A kerettörténet bemutatása történhet közvetlenül a játék elején, ugyanakkor az izgalmak fokozása és a hangulati előkészítés érdekében javasolt a tanulók előzetes ráhangolása. Ez megvalósítható például rejtélyes, játékba invitáló üzenetek (Abonyi-Tóth 2019) vagy képeslapok formájában (2. ábra). Ezeket az üzeneteket célszerű a választott tematikához illeszkedően megfogalmazni. Az előzetes tájékoztatás kiterjeszthető arra is, hogy a tanulók számára releváns ismeretanyagok, tananyagrészek kerüljenek a mellékletbe, amelyek feldolgozása előfeltétele lehet a küldetés sikeres teljesítésének.



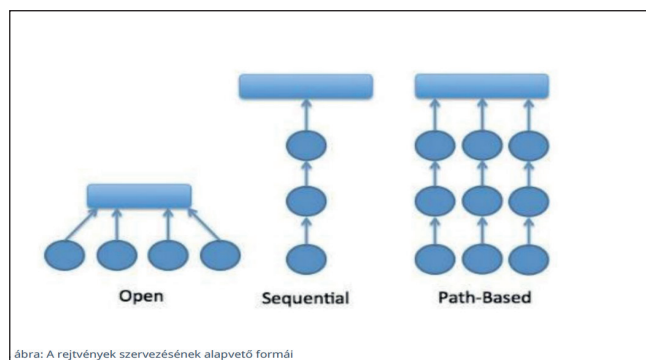
2. ábra
Játékba invitáló tematikus képeslap

Feladatok

A szoba kialakítása előtt érdemes először a kitűzött didaktikai célokhoz illeszkedő feladatokat megtervezni. Ha például a betűrendbe sorolás gyakoroltatása a cél, akkor olyan feladatot érdemes kitalálni, amely ezt valóban támogatja, és tematikusan is illeszkedik a választott kerettörténethez. Maradva a játékba hívó képeslap ókori Egyiptom példájánál, a tanulók sorba rendezhetik az egyiptomi istenek neveit; helyes megoldás esetén a hátlapjukra írt hieroglifák összeolvasásával egy kódhoz vagy más fontos információhoz juthatnak. Új ismereteket feldolgozó órák során különböző kontextusba ágyazott szövegek lehetnek a segítségünkre. A könyvtárismeret témakörében például a tanulók először elolvasnak egy rövid szöveget az ISBN számokról, hogy felismerjék: a következő feladat megoldásához a kapott könyv hátoldalán található azonosítószámra lesz szükségük. Ily módon az új ismeretet gyakorlati tevékenységhez kapcsolhatják, azaz a megszerzett információ azonnali alkalmazáson keresztül válik kézzelfoghatóvá.

A figyelem és a motiváció fenntartása érdekében minél sokszínűbb feladatokat érdemes tervezni, ugyanakkor több egyéb szempontot is figyelembe kell venni. Lényeges, hogy a tanulók tisztában legyenek a célokkal, és világos, egyértelmű instrukciókat kapjanak – ebben segít a korábban ismertetett kerettörténet is. A feladatok ne legyenek sem túl könnyűek, sem túl nehezek, igazodjanak a tanulók érdeklődéséhez és életkori sajátosságaihoz. A környezet és a feladványok izgalma olyan összhangot kell, hogy teremtsen, amely lehetővé teszi a tanulók számára a zavartalan fókuszálást. Fontos, hogy a tanulók érezzék a kontrollt: azt, hogy a szoba az övék, a kijutás rajtuk múlik, és az egész folyamatot ők irányítják. Ennek megfelelően a pedagógus csupán külső szemlélőként legyen jelen, és ne avatkozzon bele a játék menetébe – kivéve, ha a tanulók kifejezetten segítséget kérnek. A folyamatos visszajelzést a szabadulószoa struktúrája biztosítja, hiszen a helyesen megoldott feladat automatikusan tovább vezeti őket a következő lépéshez. Ideális esetben mindez a cselekvés és a figyelem összeolvadásához vezet: a tanulók elsősorban már nem feladatokat oldanak meg, hanem a játék részévé válnak, és a kijutás vágya mozgatja őket. Megszűnik számukra a tér és az idő, kilépnek az iskolai környezetből, és belemerülnek a kialakított történet kontextusába. Az ilyen mértékű bevonódás az éntudat háttérbe szorulását eredményezi, és ez növeli az örömet, valamint fokozza a teljesítményt. Végző soron tehát a cél a pozitív pszichológiából ismert flow-élmény nyolc alapvető összetevőjének (Csíkszentmihályi 1990) a megteremtése.

Mivel a szabadulószoa működésének alapja a linearitás, a feladatoknak mindig tovább kell vezetniük a következő kihíváshoz, továbbá célszerű biztosítaniuk mindenki számára a részvételt. A folyamat átláthatósága és a logikai hibák elkerülése érdekében célszerű a tervezési folyamatot folyamatábra formájában is megjeleníteni (Abonyi-Tóth 2019), a következő hármas egységet követve: *Mi vezetett ide? Mi a feladat? Hogyan visz tovább?* A folyamatábra két fontos, támogató funkciót tölt be: egyértelművé teszi a lépések sorrendjét és a szükséges eszközöket, valamint támogatja a játékvezetőt a szoba visszarendezésekor. Bár ezek az egy szálon futó feladatok egyszerűbbé teszik a tervezést és a játék menetének nyomon követését, a párhuzamos és nyitott szerkezetű feladványok is érdekesek lehetnek (3. ábra), mivel nagyobb kreativitást és összetettebb logikai gondolkodást igényelnek, ráadásul több csapattal játszhatók, így a játék dinamikusabbá tehető (Nicholson 2016; Abonyi-Tóth 2019). Sőt arra is van lehetőség, hogy több csapat játsszon egyszerre: ilyen esetben megfelelően nagy térre van szükség, illetve hasonló feladatokra, a terem más-más pontjain elhelyezve.



3. ábra

A feladatok szervezésének alapvető formái (Nicholson 2016)

Eszközök

A feladatok mellett azokra az eszközökre is gondolni kell, amelyek segítségével információkat rejthetünk el, illetve amelyek szükségesek a továbbhaladáshoz. Ezek egy része természetesen anyagi ráfordítást igényel, ugyanakkor számos költséghatékony megoldás is létezik. Ilyenek például a különféle ládák vagy (karton) dobozok, amelyek könnyen beszerezhetők és egyszerűen átalakíthatók. Az interneten olcsón beszerezhetők különböző zárok és lakatok, amelyekkel ezek a tárolók zárhatóvá tehetők; sőt akár leselejtezett vagy sérült könyvekre is felszerelhetők.

Érdekes lehetőségként szolgálnak a többdarabos csomagban rendelhető mágneszárok is. Ezeket dobozokba építve kimondottan jól kombinálhatjuk a kirakós feladatokkal: ha a tanulók az utolsó, egy korábbi állomáson megszerzett darabkát – amelybe egy mágnes van beépítve – a megfelelő helyre illesztik, a doboz automatikusan kinyílik. A kirakóhoz használhatunk OSB-lapot vagy hungarocellt, amelyre laminált, nyomtatott felületként kerülhet fel a kirakni kívánt kép.

Még kevesebb anyagi ráfordítást igényelnek a környezetbe rejtett elemek, például a kivágott könyvekbe kerülő feladatok, a faliképekbe rejtett feladványok vagy az UV-tollal láthatóvá tehető üzenetek. QR-kódok alkalmazásával – a BYOD-mozgalmat (Bringing your own device = Hozd a saját eszközödet!) követve – a tanulók saját okoseszközeikkel is megoldhatnak bizonyos feladatokat (Abonyi-Tóth 2019). Fontos azonban, hogy ezek az eszközök természetesen illeszkedjenek a környezethez, ne tűnjenek ki túlságosan.

Helyszín és hangulatteremtés

Ha már megvannak a célok, a kerettörténet, a feladatok és a szükséges eszközök, megkezdődhet a szabadulószoza berendezése. A helyszín kiválasztásakor több szempontot is figyelembe kell venni: többek között a kerettörténetet, a résztvevők számát, a visszarendezhetőséget, a tervezett feladatok mennyiségét, valamint a felhasznált eszközök igényeit (Arany-Nagy et al. 2022). Emellett fontos a biztonság szempontjainak az érvényesítése is: a helyiséget tűz esetén azonnal el lehessen hagyni, és ne használjunk balesetveszélyes tárgyakat (Abonyi-Tóth 2019). A játékban nem szereplő, nagyobb vagy veszélyesnek ítélt elemeket – például a fali kapcsolótáblát – célszerű egységes jelzéssel ellátni, jelezve, hogy nem képezik a játék részét. Ez megelőzi a félreértéseket és a szükségtelen tanári beavatkozást, amely rontaná a játékelményt. Ennek megfelelően pedagógiai kontextusban célszerű elkerülni a szó szerinti értelemben vett, fizikailag bezárt terek alkalmazását, és ehelyett olyan tematikát kialakítani, amelyben a tanulók egy adott tárgy, információ vagy megoldás – például egy ellenszer – megtalálásán dolgoznak a rendelkezésre álló idő lejártaig.

A szoba kialakításának ajánlott minél jobban illeszkednie a kerettörténethez annak érdekében, hogy a tanulók könnyebben bevonódjanak, és létrejöhessen a korábban említett flow-élmény. Ha például a csapatnak egy

könyvtárból kell kijutnia, az iskolai vagy helyi könyvtár szinte átalakítás nélkül is alkalmas helyszín lehet. Ha kémiai laborból kell „megszöknüük”, mielőtt elszabadul egy veszélyes vírus, a természettudományos szaktantermek jelenthetnek autentikus környezetet. Az olyan elrugaszkodottabb témák, mint az Északi-sark vagy a fáraó sírkamrája (4. ábra), több dekorációs elemet igényelnek, és ez ismét (jelentősebb) anyagi ráfordítással járhat.



4. ábra

Az ókori Egyiptom témájához illeszkedő tárgyi környezet

A hangulat megteremtése érdekében érdemes több érzékszervre is hatni. Nem csupán a környezetnek célszerű élethűnek lennie, hanem az általa kiváltott érzésnek is: a fényhatásokkal (például sötétben, LED-gyertyák fényénél zajló játék, projektorral a falra történő vetítés), a szagokkal (füstölők, illóolajok) és a hangokkal (halk, témához illeszkedő háttérzene) tovább fokozható az élmény.

Próbajáték

A szabadulószoza tényleges „beüzemelését” megelőzően elengedhetetlen a játék előzetes kipróbálása. A tesztelési folyamat közben felszínre kerülhetnek a tervezés során rejtve maradt hibák, például a logikátlan lépések és a nem szándékolt megoldási útvonalak, vagyis azok az esetek, amikor a feladatok közötti tervezett összefüggések nem érvényesülnek megfelelően. Tipikus tervezési hiba lehet, ha a tanulók egy későbbi feladathoz tartozó információhoz vagy eszközhöz már a játék korábbi szakaszában hozzájutnak, és ezáltal több lépést kihagyva, előnyre tesznek szert.

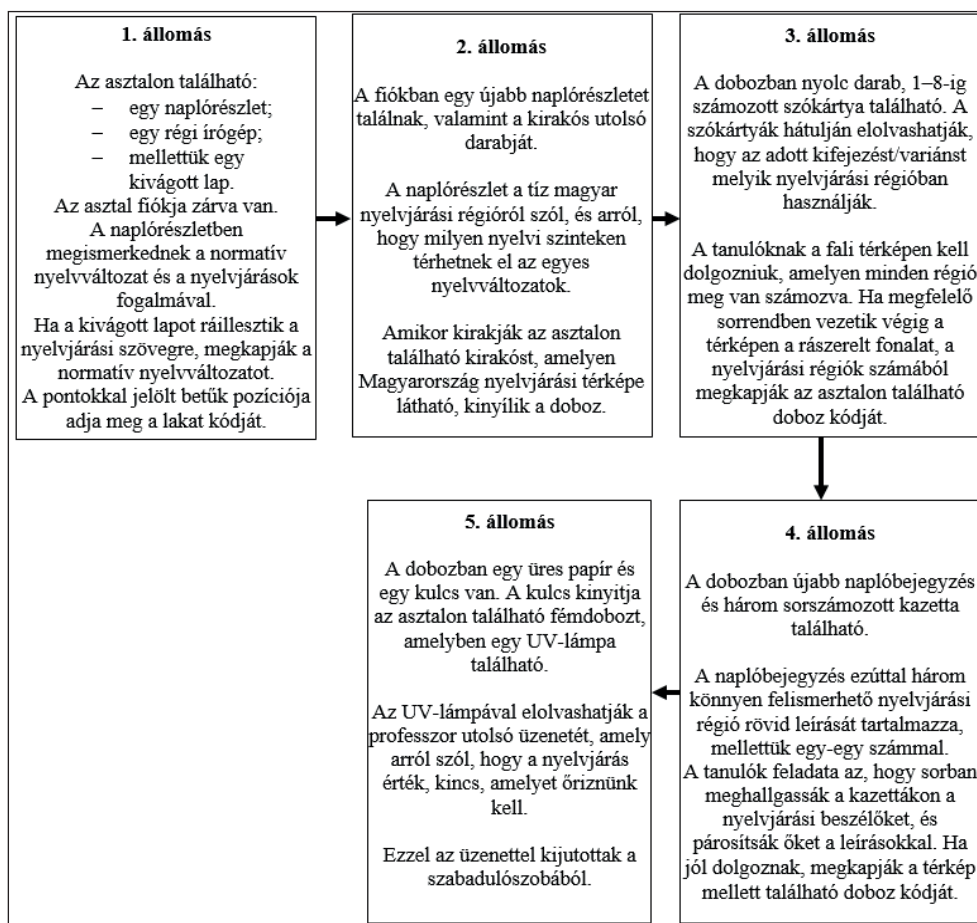
A próbajáték emellett lehetőséget nyújt a tervezett időkeret realitásának az ellenőrzésére is. Ennek alapján megítélhető, hogy a feladatsor a rendelkezésre álló időn belül teljesíthető-e, illetve hogy a kihívások száma és összetettsége nem eredményez-e aránytalanul rövid játékot.

Egy szabadulószoza példája a területi nyelvváltozatok témakörében

Az alábbiakban bemutatott szabadulószoza a 8. évfolyam „A magyar nyelv társadalmi és földrajzi változatai, ritkább szóhasználati módok – játékos feladatokkal” című témakörén belül a földrajzi nyelvváltozatok feldolgozására fókuszál (5. ábra). Elsődleges didaktikai célja az új ismeretek közvetítése, ennek megfelelően olyan tanulócsoporthoz készült, amely nem rendelkezik előismeretekkel a témában. A magyar nyelv és irodalom tantárgy kerettantervében (1) – a kiemelt játékos megvalósítási mód mellett – a szabadulószoza

az egyéb tartalmi követelményeknek is eleget tesz, valamint megfelel az Oktatási Hivatal által kiadott B jelű *Magyar nyelv tankönyv 8.* tanmenetjavaslatában foglaltaknak; így az elsajátítandó fogalmaknak (irodalmi nyelv, köznyelv, nyelvjárás), valamint a kerettantervben megjelölt fejlesztési feladatoknak, ismereteknek és tanulási eredményeknek: „Az anyanyelv állandóságának és változásának tudatosítása. A nyelv főbb változatainak megismertetése (köznyelv, irodalmi nyelv, csoportnyelvek). A nyelvek megjelenési formáinak ismerete. A tanuló környezetében előforduló nyelvjárás néhány jellegzetességének megfigyelése. A nyelvi tolerancia kialakítása, fejlesztése” (2).

A játék időtartama hozzávetőlegesen 20-25 perc, amely során a tanulók öt állomáson keresztül, játékos formában ismerkedhetnek meg a köznyelv és a nyelvjárás fogalmával, a magyar nyelvjárások földrajzi elhelyezkedésével, valamint egyes szókincsbeli és hangtani eltérésekkel. A feladatok kialakítása emellett tudatosan törekszik a nyelvjárásokkal szembeni pozitív nyelvi attitűd kialakítására is. A szabadulószooba feladatrendszere differenciált az olyan hátrányos és halmozottan hátrányos helyzetű tanulókból álló tanulócsoport számára, akiknek tanulási motivációja alacsony, és akik az iskolai kereteken kívül többségében nem tanulnak.



5. ábra

Folyamatábra a területi nyelvváltozatokat feldolgozó tanórához

Kerettörténet és hangulatteremtés

A hangulatteremtés elősegíti, hogy a tanulók nem egy hagyományos tanóra résztvevőiként, hanem egy felfedező, problémamegoldó szituáció aktív szereplőiként vegyenek részt a tanulási folyamatban. A szabadulószooba hangulatának alapját egy koherens narratív keret adja, amely a teljes feladatsort összefogja: a történet középpontjában egy kitalált professzor áll, aki kutatásai során a magyar nyelvjárások feltárásával

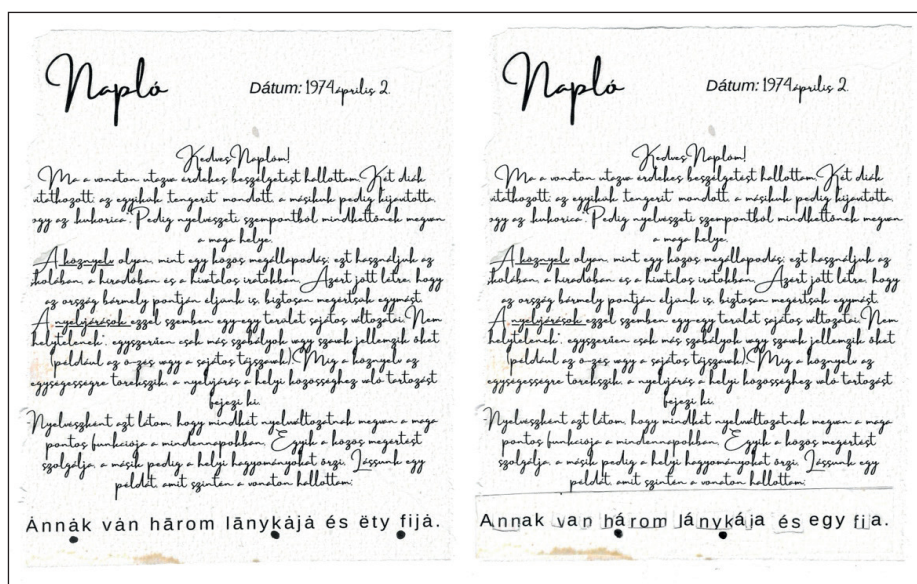
foglalkozott, és naplóbejegyzéseiben hagyta hátra megfigyeléseit. A tanulók feladata e naplórészletek felkutatása, megfejtése, értelmezése és a benne szereplő információk megőrzése, amely fokozatosan vezeti őket végig a magyar területi nyelvváltozatok világán.

A hangulatteremtés szempontjából kiemelt szerepet kap a tárgyi környezet kialakítása. A terem berendezése tudatosan idézi meg egy kutató munkatérét: régi hatású bútorok, jegyzetek, térképek, kazetták, magnó, írógép és zárt dobozok erősítik a valóság érzetét. A tárgyak ugyanakkor nem csupán dekorációs elemek, hanem a feladatmegoldás eszközeiként is szolgálnak. Ez a kettős szerep – funkcionális és hangulatteremtő – megalapozza, hogy a tanulók folyamatosan a fiktív kontextusban maradjanak, és ne lépjenek ki a tanulási élményből. A fényviszonyok éppen ezért tompítottak, csupán LED-gyertyák világítanak, ami egyszerre növeli a koncentrációt, és elkülöníti a szabadulószoza miliőjét a hétköznapi osztálytermi környezettől. A különböző érzékszervekkel felfogható elemek (UV-lámpa, hanganyagok, térkép stb.) ezen kívül mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a tanulók több orgánumon keresztül dolgozzák fel a különböző információkat. A multiszenzoros tanulás által minden tanuló alkalmazhatja a domináns tanulási stílusát, ami bizonyítottan növeli a tanulási folyamat sikerességét – még tanulásban akadályozott vagy tanulási zavarral küzdő tanulók esetében is (Imréné Sarkadi – Kálmos 2011).

Feladatok

Első állomás: fogalmak

A tanulók a szabadulószobába belépve egy nyelvész terepmunkáját dokumentáló, fiktív naplórészletet találnak, amelyben megismerkednek a köznyelv és a nyelvjárások fogalmával. A naplóban ezen kívül egy lejegyzett, nyelvjárási jegyeket tartalmazó mondat is szerepel. A naplóhoz kapcsolódva az asztalon elhelyezve egy kivágásokkal ellátott keret található, amelyet a feladat során a tanulók majd „szűrőként” használnak. A szűrő kivágásai a nyelvjárási jellegű betűpozíciókra vannak igazítva, a játékosok a szűrőt a szöveg fölé helyezve megkapják a mondat standard változatát (6. ábra). A feladat során a tanulók tehát nem kapnak konkrét instrukciót arra vonatkozóan, hogy módosítsák a nyelvjárási alakokat; a köznyelvi változat létrejötte mechanikusan, a szűrő használatán keresztül valósul meg.



6. ábra

A szabadulószoza első feladatának a naplóbejegyzése a használandó keret nélkül (balra) és kerettel (jobbra)

A feladat egyik kulcseleme, hogy a nyelvjárási forma nem tűnik el, nem minősül hibásnak: a tanulók tapasztalati úton szembesülnek azzal, hogy a normatív nyelvváltozat nem „jobb” vagy „helyesebb”, hanem más funkciót tölt be. Ez a megoldás lehetővé teszi, hogy a résztvevők maguk fogalmazzák meg a különbséget a két nyelvváltozat között, jellemzően olyan megállapítások formájában, mint: a jelentés mindkét esetben azonos, a különbség nem a megértésben, hanem a kontextusban rejlik; a normatív nyelv közvetítő szerepet tölt be. A feladat eltér a hagyományos, definícióalapú módszerektől, valamint nem (le)minősítő nyelvi attitűdöt közvetít, nem a „jó-rossz” dichotómiára épít, és nem terminusok elsajátítását várja el első lépésként, hanem cselekvésen keresztül alakít ki fogalmi megértést. A normatív nyelvváltozat és a nyelvjárások közötti különbség így nem deklaratív tudásként, hanem belsőleg felépített, pozitív nyelvi attitűddel támogatott konstrukcióként jelenhet meg a tanulók gondolkodásában.

Második és harmadik állomás: nyelvjárások térbeli elhelyezkedése

A második és harmadik állomás egységes feladatsort alkot, amelynek célja a magyar nyelvjárási rendszer térbeli és strukturális megértése. A tanulók ebben a szakaszban a nyelvjárási régiók elméleti fogalmát konkrét nyelvi elemekhez kapcsolják, és tapasztalati úton szembesülnek azzal, hogy a különböző regionalizmusok több nyelvi szinten is realizálódnak, valamint területileg szerveződnek.

Az első állomás megoldását követően a tanulók egy újabb naplórészlethez jutnak, amely a magyar nyelvjárások területi tagolódását mutatja be. A szöveg rögzíti, hogy a magyar nyelvterület tíz nagyobb nyelvjárási régióra osztható, továbbá arra is utal, hogy az egyes nyelvváltozatok közötti különbségek nem kizárólag egyetlen nyelvi szinthez kötődnek, hanem hangtani, alaktani és lexikai jelenségek formájában egyaránt megjelenhetnek.

A naplórészlet mellett a tanulók megtalálják az asztalon elhelyezett kirakós utolsó, hiányzó darabját, ami egy Kárpát-medencét ábrázoló nyelvjárási térképet jelenít meg. A térkép kirakását követően az alatta lévő mágneszáras doboz kinyílik, amely a feladat következő részéhez szükséges eszközöket tartalmazza: a dobozban nyolc darab, 1-től 8-ig számozott szókérttya található. A kérttyák egyik oldalán egy-egy regionalizmus szerepel, míg a hátoldalon rövid tájékoztatás olvasható arról, hogy az adott nyelvi példa mely nyelvjárási régióban használatos.

A tanulók feladata, hogy a kérttyákon szereplő információk alapján a teremben elhelyezett, falra rögzített nyelvjárási térképen dolgozzanak, amire a kirakós képe is utal. A térképen minden nyelvjárási régió számmal van jelölve. A tanulók a térképre szerelt fonalat a szókérttyák sorrendjének megfelelően vezetik végig az érintett régiókon. A fonál által kijelölt útvonal nem csupán vizuális segítségként funkcionál, hanem a kódolás eszköze is: az egymást követő régiószámok alkotják az asztalon található zárt doboz nyitókódját.

Negyedik állomás: nyelvjárások az élőbeszédben

A negyedik állomás célja a nyelvjárási ismeretek auditív kiterjesztése, valamint annak tudatosítása, hogy az egyes különbségek nem csupán írott formában, hanem elsősorban a beszélt nyelvben figyelhetők meg. A feladat elősegíti a tanulók fonetikai-fonológiai érzékenységének fejlődését, miközben összekapcsolja a korábban elsajátított térbeli és strukturális ismereteket a valós nyelvhasználattal.

A harmadik állomás megoldását követően a megszerzett kód segítségével a tanulók egy újabb, lezárt dobozt nyitnak ki, amelyben egy naplóbejegyzést és három darab, számozott kazettát találnak. A naplóbejegyzés három, könnyen felismerhető magyar nyelvjárási régió rövid, tömör leírását tartalmazza, a leírásokat egyértelmű sorszámok vezetik be. A kazettákon rövid hangfelvételek hallhatók, amelyeken az adott nyelvjárási régióhoz tartozó beszélők szólnak meg. A felvételek olyan jellegzetes nyelvjárási jegyeket tartalmaznak, amelyek a leírásokon túl a korábbi állomások során megismert hangtani és lexikai eltérésekhez is kapcsolódnak.

A tanulók feladata az, hogy a kazettákat behelyezzék a magnóba, és meghallgatásuk után a hangzó nyelvi példákat párosítsák a naplóbejegyzésben szereplő leírásokkal és számokkal. A párosítás kizárólag akkor végezhető el helyesen, ha a tanulók felismerik az egyes nyelvjárási jegyeket, és a megfelelő régióhoz kapcsolják őket. A helyes párosítás eredményeként a csapat megkapja a térkép mellett elhelyezett, zárt doboz nyitó kódját.

Ötödik állomás: a pozitív nyelvi attitűd megalapozása

Az ötödik állomás célja már nem az új ismeretek elsajátítása, hanem a korábbi feladatok során megszerzett tudás értelmezése és értékelése. A feladat a nyelvjárásokkal kapcsolatos pozitív nyelvi attitűdök kialakítására helyezi a hangsúlyt, és megerősíti azt a szemléletet, miszerint a nyelvjárások nem alacsonyabb rendű nyelvhasználati formák (Réger 1990; Jánk 2017), hanem kulturális és nyelvi értékek.

A negyedik állomás sikeres megoldását követően a tanulók egy újabb ládikát nyitnak ki, amelyben egy üres papírlapot és egy kulcsot találnak. A kulcs az asztalon elhelyezett fémdobozhoz tartozik. Ennek kinyitásával a tanulók egy UV-lámpához jutnak, amely lehetővé teszi számukra a következő feladat megoldását: segítségével ugyanis elolvashatják a professzor utolsó üzenetét, amely normál fényviszonyok között nem látható. Az üzenet tartalmilag összegzi a szabadulószooba teljes feladatsorának szemléleti keretét: hangsúlyozza, hogy a nyelvjárások értéket képviselnek, a nyelvi sokféleség részei, és megőrzésük közös felelősségünk.

A feladat tehát a szabadulószooba narratíváját lezáró elemként funkcionál, miközben reflektív keretet ad az addigi tevékenységeknek. Az UV-fénnyel olvasható üzenet szimbolikusan is kifejezi, hogy a nyelvjárások értéke nem mindig látható első pillantásra, felismerésük tudatos figyelmet és nyitottságot igényel. Az állomás érzelmi és értékorientált lezárása hozzájárul a tanulók pozitív nyelvi attitűdjének a kialakításához, és megkísérli a normatív nyelvváltozat és a nyelvjárások közötti hierarchikus szemlélet lebontását.

Értékelés és tapasztalatok

A fejlesztő értékelés lényege, hogy a tanulási folyamat közben nyújt visszacsatolást, segítve a diákot a fejlődésben, a pedagógust pedig a módszerei finomításában. A szabadulószoobák esetében ez az értékelési forma folyamatosan jelen van: a feladatok megoldása során kapott azonnali visszajelzés (például egy lakat kinyílása) megerősíti a helyes gondolatmenetet, és fenntartja a motivációt. A tanulók megszerzett ismereteit és felmerülő kérdéseit azonban a játék végén érdemes kilépőkártyákkal is ellenőrizni.

A módszertani innováció gyakorlati bevezetésére 2023 őszén került sor a Varsányi Hunyadi Mátyás Általános Iskolában, ahol első alkalommal egy többségében hátrányos és halmozottan hátrányos helyzetű tanulókból álló hatodik osztály dolgozta fel a „Könyvtárak a valóságban és a virtuális világban” című témát szabadulószooba formájában. A pozitív tapasztalatok alapján a módszer beépült az intézményi gyakorlatba is: jelenleg féléves rendszerességgel szabadulószooba-versenyek formájában, konkrét tantárgyi tematikákhoz illeszkedve jelenik meg; a felső tagozaton pedig rendszeresen, a nagyobb lélegzetvételű nyelvtani témakörök (így például a hangtan, a mondattan vagy a szófajtan) feldolgozása és összefoglalása során kerül sor oktatási szabadulószoobák alkalmazására. A módszer sikerességét a gyakorlatban az alábbi tapasztalatok támasztják alá:

- Kontextuális rögzülés: a szabadulószoobában az ismeretszerzés nem adatok memorizálását jelenti, hanem egy narratív keretbe ágyazott cselekvéssort. A tanulók a szummatív értékelés során, a témazáró dolgozat megírásakor saját elmondásuk szerint azért tudták hatékonyan előhívni és alkalmazni az elsajátított fogalmakat és ismereteket, mert azok egy-egy konkrét nonformális tanulási élményhez vagy cselekményhez kapcsolódtak; a játékosított környezetben szerzett tapasztalatok pedig mélyebben rögzülnek, mivel érzelmi töltettel párosulnak (Sipos 2021; Csajka – Bencéné Fekete 2024).

A diákok beszámolóí, amelyek szerint pontosan emlékeztek, hogy „mi melyik feladatnál volt jelen”, az epizodikus memória működését igazolják (Buzsáki 2024). Amikor az ellenőrzés során a kérdéseket a konkrét élményhez tudják kötni, a felidézés hatékonysága jelentősen javul a hagyományos, frontális módszerekhez képest.

- Belső motiváció és flow: a játékosított tanulás lehetővé teszi a tanulók számára a flow-élmény megélését (Csíkszentmihályi 1990), ahol a kihívás és a képességek egyensúlya optimális. Ez a belső késztetés vezetett oda, hogy a tanulók elmondásuk szerint a számonkérést kevésbé stresszforrásként és inkább a megszerzett tudásuk alkalmazásának tereként élhették meg.

A szabadulószoa habár jó tanulási-tanítási módszer, megvannak a maga nehézségei és korlátai is, amelyek közül az egyik legkritikusabb az időkeret merevsége és ezzel összefüggésben a tanulócsoportok eltérő haladási tempója. Mivel a tanórai keretek kötöttek, komoly dilemmát okoz, ha egy lassabban haladó csapat nem jut el a játék végéig, így éppen a sikerélménytől fosztódik meg. Ezzel szemben a túl gyorsan végzők esetében a fennmaradó idő hasznos kitöltése igényel előzetes tervezést. A pedagógus számára így állandó kihívást jelent a „láthatatlan segítségnyújtás” mértékének az eltalálása: úgy érdemes terelgetni a lemaradókat, hogy a megoldás öröme az övék maradjon, de a csengő megszólalása előtt mindenki beérjen a célba.

További nehézséget jelent a fizikai tér és a technikai eszközök korlátozottsága, ami közvetlen hatással van a csoportdinamikára. Egy átlagos tanteremben a 25–30 fős osztálylétszám mellett még párhuzamos megoldási útvonalak létrehozásával is nehéz biztosítani, hogy minden tanuló egyszerre és aktívan férjen hozzá a forrásokhoz vagy a ládákhoz. Fennáll a veszélye a „szemlélődő üzemmódnak”, amikor a fizikai torlódás miatt csak néhányan férnek hozzá a rejtvényekhez, a többiek pedig kiszorulnak a tényleges cselekvésből. Ez a szerencsétlen helyzet nemcsak a fegyelmet lazíthatja fel, hanem felerősítheti a csoporton belüli konfliktusokat is. Emellett a pedagógusnak fel kell készülnie a váratlan technikai hibákra is: a mechanikus számszárak a nagy hévvel próbálkozó diákok keze alatt könnyen meghibásodhatnak, a digitális feladatok pedig váratlan internetkimaradás esetén válhatnak elérhetetlenné. Ez a bizonytalansági faktor állandó „B tervet” igényel, hiszen az ilyen jellegű technikai vagy szervezési akadályok megtörhetik a módszer alappilléreit jelentő flow-élményt, a motiváló játékfolyamatot pedig a pedagógiai célokat veszélyeztető, kellemetlen és kaotikus szituációkká alakíthatják.

Összegzés

A tanulmány az oktatási szabadulószoák elméleti háttérét és gyakorlati megvalósíthatóságát járta körül, különös tekintettel az anyanyelvi órák sajátosságaira. A bemutatott pedagógiai gyakorlat rávilágított arra, hogy a játékosítás ezen formája nem csupán a tanulói motiváció fokozására alkalmas eszköz, hanem egy olyan komplex pedagógiai módszer, amely a 21. században elvárt kulcskompetenciákat szervesen integrálja a tanítási folyamatba.

A területi nyelvváltozatok témakörére kidolgozott szabadulószoa példája illusztrálta, hogy a kerettörténetbe ágyazott, tapasztalati úton megszerezhető tudás mélyebb és tartósabb rögzülést tesz lehetővé, mint a hagyományos, frontális ismeretátadás. A módszer egyik legnagyobb előnye, hogy a tanulók nem külső kényszer hatására, hanem a játék belső logikájából fakadóan válnak aktív részeseivé saját tanulási folyamatuknak.

Végül megállapítható, hogy bár egy oktatási szabadulószoa megtervezése és kivitelezése a pedagógus részéről jelentős kreativitást és időbeli ráfordítást igényel, a módszerrel elérhető eredmények egyértelműen igazolják a létjogosultságát a modern anyanyelvi nevelésben. A bemutatott szempontok és a gyakorlati útmutató inspirációul szolgálhatnak a gyakorló pedagógusok számára, hogy a módszert saját tanítási gyakorlatukba beépítsék, elősegítve ezzel egy színesebb módszertani és tanulási környezet megteremtését.

Irodalom

- Abdollahi, M. Anna – Masento, A. Natalie – Vepsäläinen, Henna – Mijal, Michal – Gromadzka, Monika – Fogelholm, Mikael 2021. Investigating the Effectiveness of an Educational Escape Game for Increasing Nutrition-Related Knowledge in Young Adolescents: A Pilot Study. *Frontiers in Nutrition* (8): 674404 . <https://doi.org/10.3389/fnut.2021.674404>
- Abonyi-Tóth Andor 2019. *Hogyan készítsünk iskolai szabadulósobát?* https://abonyita.inf.elte.hu/wp-content/uploads/2019/03/szabduloszoba_dth2019_abonyita.pdf (2025. december 20.)
- Arany-Nagy Zsuzsanna – Jurkinya Mihályné – Szöllősy Otília 2022. Az oktatás új köntösben. A szabadulósobák alkalmazása a köznevelésben, módszertan, példák, visszajelzések. In: Koller Inez Zsófia (szerk.) *Játsszunk Komolyan! Mószertani tanulmányok a társadalmi érzékenyítés területén*. Pécsi Tudományegyetem Bölcsészeti és Társadalomtudományi Kar Társadalmi Befogadás Szakkollégium. Pécs. 48–73. https://btk.pte.hu/sites/btk.pte.hu/files/T%C3%A1rsadalmi_befogad%C3%A1s_szakkoll%C3%A9gium/Publik%C3%A1ci%C3%B3k/Ja%CC%81tsszunk%20Komolyan.pdf (2025. december 20.)
- Buzsáki György 2024. *Agyunk belső nyelve. Az agy kutatás belülről-kifelé útja*. Akadémia Kiadó. Budapest.
- Csajka Edina – Bencéné Fekete Anikó Andrea 2024. Élményalapú oktatási módszerek. In: Bencéné Fekete Andrea – Schlichter-Takács Anett (szerk.): *Módszertani eszköztár a felsőoktatásban tanító oktatók számára 2*. MATE Press. Gödöllő. 55–71. <https://doi.org/10.54597/mate.0112>
- Csikszentmihályi Mihály 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper and Row – New York.
- Darabos Kata 2023. „Szabaduló-tanterem” a földrajzórán. *Új Pedagógiai Szemle* (7–8): 32–51. [https://upszonline.hu/resources/volumes/73/issues/07-08/upsz_73\(07-08\)_2023.pdf](https://upszonline.hu/resources/volumes/73/issues/07-08/upsz_73(07-08)_2023.pdf) (2025. december 20.)
- Dietrich, Nicolas 2018. Escape Classroom: The Leblanc Process – An Educational “Escape Game”. *Journal of Chemical Education* 95(6): 996–999. <http://doi.org/10.1021/acs.jchemed.7b00690>
- Falus Iván – Szűcs Ida (szerk.) 2022. *A didaktika kézikönyve*. Akadémia Kiadó. Budapest. <https://doi.org/10.1556/9789634548454>
- Fotaris, Panagiotis – Mastoras, Theodoros 2019. Escape Rooms for Learning: A Systematic Review. In: Elbaek, Lars – Majgaard, Gunver – Valente, Andrea – Khalid, Saifuddin (eds.) *Proceedings of the 12th European Conference on Game Based Learning*. Academic Conferences and Publishing International Limited – Reading. 235–243. https://cris.brighton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/7029200/Escape_Rooms_for_Learning_ECGBL_Fotaris_Mastoras_final_draft.pdf (2026. március 14.)
- Imréné Sarkadi Ágnes – Kálmos Borbála 2011. *Diszlexia és nyelvtanítás*. Pécsi Tudományegyetem. Pécs. http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/diszlexia_es_nyelvtanitas/index.html (2025. december 20.)
- Jánk István 2017. Nyelvi hátrány és diszkrimináció az iskolában. A nyelvi szocializáció jelentősége a tanuló értékelésében. *Szociológiai Szemle* 27(3): 27–47. https://szociologia.hu/dynamic/27_47_oldal.pdf (2025. december 20.)
- Kovács Elvira – Monaljovic Helena 2022. Az oktatási célú szabadulósobák módszertani lehetőségei egyetemi hallgatóknál. *Képzés és Gyakorlat* 20(3–4): 24–35. <https://doi.org/10.17165/tp.2022.3-4.24-35>
- Makri, Agoritsa – Vlachopoulos, Dimitrios – Martina, Richard 2021. Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability* 13(8). <https://doi.org/10.3390/su13084587>
- Mendéné Lajtai Krisztina 2023. A játék és a tanulási motiváció összefüggése a tanulásban akadályozottak oktatási-nevelési folyamatának aspektusából. In: Pásztor Enikő – Varga László (szerk.) *Neveléstudományi kaleidoszkóp*. Soproni Egyetem Kiadó. Sopron. 151–162. <https://doi.org/10.35511/978-963-334-504-7-13>
- Nicholson, Scott 2015. *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. White Paper. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> (2025. december 20.)
- Nicholson, Scott 2016. The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. *Meaningful Play* 2016. Lansing – Michigan. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf> (2025. december 20.)

- Panitz, Theodore 1996. *Collaborative versus cooperative learning: A comparison of the two concepts which will help us understand the underlying nature of interactive learning*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED448443.pdf> (2025. december 20.)
- Pásztor-Kovács Anita 2019. A kollaboráció hatékonyságának feltételei és mérési lehetőségei. *Iskolakultúra* 29(9): 3–20. <https://doi.org/10.14232/ISKKULT.2019.9.3>
- Réger Zita 1990. *Utak a nyelvhez. Nyelvi szocializáció, nyelvi hátrány*. Akadémiai Kiadó. Budapest.
- Réthy Endréné 2003. *Motiváció, tanulás, tanítás. Miért tanulunk jól vagy rosszul?* Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest.
- Sipos Katalin 2021. Játékpedagógia a digitális oktatásban: A szabadulószoza gyakorlati alkalmazásának lehetőségei. In: Kéri Katalin (szerk.) *Digitális és online lehetőségek, jó gyakorlatok a tanári munkában és a neveléstudományi kutatásokban: Osztatlan tanár szakos hallgatóknak és gyakorló pedagógusoknak*. PTE BTK Neveléstudományi Intézet „Oktatás és Társadalom” Neveléstudományi Doktori Iskola. Pécs. 111–123. <https://doi.org/10.15170/PTE.BTK.NTI.DOL.2021-08>
- Veldkamp, Alice – van de Grint, Liesbeth – Knippels, Marie-Christine P. J. – van Joolingen, Wouter, R. 2020. Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review* 31. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Vygotsky, Lev Szemjonovics 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. Cambridge.
- (1) Kerettanterv az általános iskola 5–8. évfolyama számára. Magyar nyelv és irodalom 5–8. évfolyam. https://www.oktatas.hu/koznevelas/kerettantervek/2020_nat/kerettanterv_alt_isk_5_8 (2025. december 20.)
- (2) Tanmenetjavaslat. Magyar nyelv 8. OH-MNY08TB. Magyar nyelv munkafüzet 8. OH-MNY08MB. <https://www.tankonyvkatalogus.hu/tankonyv/OH-MNY08TB> (2025. december 20.)

Karolina Lukács

**Design and application of educational escape rooms in Hungarian language lessons
Theoretical foundations and a practical example for teaching regional language varieties**

The study presents the applicability of physical educational escape rooms in first-language pedagogy in Hungarian language lessons at upper primary school. Escape rooms are cooperative games embedded in a narrative framework in which participants work towards a common goal within a set time frame by solving various clues, puzzles, and tasks. Educational escape rooms, which are a pedagogical adaptation of the genre, consciously use this structure to serve learning objectives while preserving the motivating nature of the play through engagement. The theoretical background is provided by the pedagogy of gamification, Csíkszentmihályi's flow theory, the cooperative learning method, and the social constructivist learning theory, all of which conceptualize knowledge as an active process shaped through social interaction. The aim of the study is twofold: first, to present the impact of educational escape rooms on learning and motivation; and second, to describe the process of planning and implementing educational escape rooms in a step-by-step, practice-oriented approach. The description is intended to serve as an adaptable guide to help apply the method in other subject areas and institutional environments. The study illustrates the practical implementation possibilities of the method through a detailed presentation of an escape room developed for processing regional language varieties. The gameplay, based on immediate feedback, strengthens intrinsic motivation, contributes to the flow experience, and, in the long term, supports the development of learner autonomy and the desire for independent learning. By creating an inclusive learning environment, educational escape rooms contribute effectively to compensating for disadvantages and can be interpreted as an innovative pedagogical best practice in contemporary first-language education.

Kulcsszók: anyanyelv-pedagógia, nyelvtudomány, didaktika, játékosítás, szabadulószo

Keywords: first-language pedagogy, linguistics, didactics, gamification, escape room

Az írás szerzőjéről

Lukács Karolina

Eszterházy Károly Katolikus Egyetem, Eger, Magyarország

lukacs.karolina99[kukac]gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-1023-7698>

Copyright © 2026 Karolina Lukács



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/).