

Beérkezett: 2026. 02. 20. Elfogadva: 2026. 03. 05. Megjelent: 2026. 05. 31.

DOI: 10.21030/anyp.2026.2.11

Tomori Tímea — Szabó József Mihály

Bemutakozik a nyíregyházi LEGO® Education Innovation Studio

A LEGO® Studio történetének kezdetei

2018 májusában Belgiumban ünnepélyes keretek között megállapodást írtak alá a Nyíregyházi Egyetem és a LEGO® Education International képviselői. Ebben a szerződésben benne foglaltatik, hogy a Nyíregyházi Egyetem gondozásában is működhet Közép-Kelet-Európában egyedülálló módon LEGO® Education Innovation Studio (a továbbiakban NYE-LEIS). A kezdeményezés célja az volt, hogy a LEGO® taneszközei, valamint pedagógiai felfogása, módszertani megközelítései a magyar oktatási rendszerben is helyet kapjanak (1). A Nyíregyháza városában működő LEGO® Manufacturing Kft., amelynek számos kötődése van a Nyíregyházi Egyetemhez, a stúdió kialakításában is fontos szerepet vállalt. Ennek a sokrétű együttműködésnek köszönhetően 2018. október 17-én átadták a nyíregyházi LEGO® Studiót, amelynek első eseménye egy bemutatóóra volt az egyetem gyakorlóiskolájának diákjaival. Ezt követően a Nyíregyházi Egyetemen a pedagógusképzésben részt vevő hallgatók számára már adott volt a lehetőség, hogy még egyetemi tanulmányaik alatt megismerkedhessenek a LEGO® Education képzési és fejlesztési céljaival, az eszközhasználat módjával és a saját tantárgyaikba való integrálhatóságával (2). A már végzett pedagógusok számára pedig lehetőség nyílt arra, hogy olyan szakmai továbbképzéseket végezzenek el, amelyek feljogosítják őket az eszköz szakszerű, hatékony oktatási célú felhasználására. 2019. március 12-én a *150 éves az állami tanítóképzés* című egyetemi rendezvény a Nyíregyházi Egyetem Eötvös József Gyakorló Általános Iskola és Gimnáziumban kezdődött, amelynek célja az volt, hogy a „régmúlt iskoláinak” különleges eszközeit bemutassák az érdeklődők számára. A tematika azonban a történetiség és a látványos fejlődés ismertetése mellett fókuszba állította a modern, napjainkban jól használható eszközöket is, így többek között a LEGO®-kockákat. Ennek kapcsán bepillantást engedtek a gyakorlóiskolai és az egyetemi oktatók által fejlesztett LEGO®-eszközös feladattípusokba (3). A kezdeti, betanulási időszakot követően a stúdió szerepe egyre szélesebb perspektívát öltött. Számos esetben felhasználták és a mai napig hasznát veszik a nemzetközi kapcsolatok ápolásában, így Nyíregyháza városába vagy az egyetemre küldött delegációk rendszerint szívesen látogatják meg az innovatív oktatási helyszínt, de több esetben pályázatokba és konferenciákba is bevonták már a módszertani műhelyt innovatív jellege miatt, és azért, mert a különböző témákhoz jól kapcsolhatónak bizonyul (4; 5; 6).



1. ábra

A LEGO® Education Innovation Studio (Fotó: Szabó József Mihály)

A LEGO® Studio csapata, küldetése és programlehetőségei

A kezdeti időszakot követően kialakult a stúdióban tevékenykedők személyi összetétele, érdeklődési-kutatási profilja, továbbá az arculata és programkínálata. A LEIS csapata kezdetben három főből állt: a szakmai vezetőből, Szabó József Mihályból, aki informatikusként elsősorban technológiaorientált, így a robotika, a programozás területén érdekelt, Sebestyén Krisztinából, akinek szívügye az idegen nyelv oktatásának hatékonyabbá tétele – többek között – LEGO®-eszközökkel, illetve Nagy Balázsból, aki elsősorban az óvodások és a kisiskolások fejlesztését helyezi fókuszba, például mesepedagógiával. A későbbiekben csatlakozott a csapathoz Jánvári Miriam Ivett pszichológus, aki a csapatépítő tréningek hétköznapi megközelítését áthelyezte a LEGO®-eszközök világába, illetve Tomori Tímea, aki a magyartanár szakos hallgatók tantárgypedagógiai ismereteinek bővítésére, LEGO®-eszközökkel támogatott történetmesélésre és az anyanyelv-pedagógiai ismeretek fejlesztésére helyezte a hangsúlyt. A szakmai színvonalat jelentősen növelte, hogy Szabó József Mihály szakmai vezető 2021-ben megszerezte a LEGO® Education Academy Teacher minősítést. E végzettség birtokában jogosulttá vált a LEGO® Education módszertanának legmagasabb szintű alkalmazására, valamint a közvetlen információszerezésre a szervezet innovációjáról. Pozíciója emellett lehetőséget biztosít számára, hogy a magyarországi módszertani fejlesztések tapasztalataival nemzetközi szinten is hozzájáruljon a rendszer alakításához (7).



2. ábra
A LEIS csapata (Fotó: Szabó József Mihály)

Ez a maroknyi csapat küldetésének érzi, hogy megmutassa: „a LEGO® nem CSAK egy játék” (Kárásziné Sebők – Sebestyén 2023; Szabó 2023). Az élményekkel átszőtt, játékos tanulás az óvodáskorúaktól a szépkorúakig, a tipikusan fejlődőktől az atipikusan fejlődőkig mindenki számára hatékonyan beépíthető az oktatási, nevelési, képzési folyamatba. A stúdióban tevékenykedők számára továbbá fontos az is, hogy megmutassák, nem csupán a megszerzett tudás értékes, hanem az az út is, amelyen az ismeretek megszerzéséig halad az ember. Amennyiben ezen az úton figyelembe veszi a pedagógus azt, hogy az oktatási környezet nagymértékű átalakuláson megy keresztül, változnak a társadalom igényei és a tanulók szükségletei (Timotheou et al. 2022; Grassini 2023), úgy egy attitűdváltást követően nagyobb teret engedhet az élménypedagógia elemeinek is.

Annak érdekében, hogy a diákok ne csak a tanulási folyamat érdekében építsenek a stúdióban, hanem egyéb élményeket is társítsanak az eszközhöz, megannyi programlehetőségbe is bekapcsolódhatnak. A stúdió többek között állandó lehetőséget biztosít a versenyzésre. Az online típusú versenyek résztvevőiket tekintve hol az iskolás korosztályt, hol pedig az egyetemistákat szólítják meg, de minden esetben országos, számos alkalommal nemzetközi szintű megmérettetések. Ezeken a versenyeken többnyire egy irodalmi

alkotás, esetleg egy történelmi téma kerül a fókuszba, valamint a 21. század pedagógiájának egyik sokszor használt módszertani megoldása: a digitális történetmesélés. A kiírás többnyire a LEGO®-elemekkel elkészült történet(rész) bemutatását célozza meg. A versenyek a kezdetektől nagy népszerűségnek örvendenek, így a zsűri tagjainak minden esetben nehéz dolguk akad az elbírálásnál. A racionális eredmények érdekében azonban több szempont szerint, például a műhöz való kapcsolódás mélysége, a kreativitás mértéke, az eszközök, a kockák praktikus felhasználása és az esetleges technikai kivitelezés minősége alapján tízes skálán értékel minden versenybe bevont zsűritag (8).

Az online világot elhagyva a pedagógusjelölt hallgatók és a LEIS tagjai 2022 nyarán a *Múzeumok éjszakája* tematikus estéjén is fontos szerepet vállaltak. A Kállay Gyűjtemény a *Technika ördöge* címmel hirdetett rendezvényt, amelyet a nagy érdeklődésre, zsúfoltságra való tekintettel megismételtek a szervezők. Az est célja a LEIS csapata szemszögéből az volt, hogy az óvodáskorú gyermekektől kezdve a felnőttekig mindenkit megszólíthasson a LEGO®. Ennek érdekében a lelkes hallgatók hosszú hetekig készültek az eseményre, hiszen a bemutatott LEGO® Education eszközkészleteket mindannyiuknak meg kellett ismerniük szakpárjuktól függetlenül. Bár az est fókusza elsősorban a fizikai, robotikai készletekre koncentrált, de akadtak a módszertan iránt elkötelezett szülők és pedagógusok is, akik a saját bőrükön akarták megtapasztalni a LEGO® oktatási hatékonyságát (9).

A hallgatók bevonására a különböző eseményeken egyre nagyobb szükség volt, hiszen 2023 szeptemberében megrendezték az első LEGO® *Játékváros napját* is, amely azóta Nyíregyháza monumentális eseményévé nőtte ki magát. Bár ezen a napon nem csak az oktatás és a fejlesztés a cél, hiszen minden, a LEGO®-kockával foglalkozó cég, szervezet bemutatkozik, de a nap mindenkor központi eseménye a Robot SUMO bajnokság, amelyet a LEIS és a H-didakt Kft. (a LEGO® Education hivatalos magyarországi disztribútora) karöltve gondoznak (10).



3. ábra

LEGO® Játékváros; „A nap, amikor Nyíregyháza játszik” (Fotó: Szabó József Mihály)

A stúdió történetében újabb mérföldkövet jelentett 2023 decembere, amikor ismételt megállapodást kötött a Nyíregyházi Egyetem és a LEGO® Manufacturing Kft. annak érdekében, hogy a világhírű FIRST LEGO® League robotika-versenysorozat egyik fontos regionális helyszínévé tegye Nyíregyházát is. A szerződés aláírása óta a versenyeket töretlen lelkesedéssel szervezik az egyetem és a LEGO® cég munkatársai (11). A LEIS csapata bízik abban, hogy a jövőben is számos, a hallgatók és a pedagógustársadalom számára hasznos tudást biztosító szakmai programot, tudományos eseményt és készletbemutatót tudnak tartani.

A kutatócsoport eredményei és további céljai

A stúdió tagjai egyetemi oktatók, így fontos szerepet játszik az életükben a tudományos tevékenység is. Érdeklődésüknek megfelelően különböző tématerületeket kutatnak, de a LEGO®-eszközök tanulással összefüggő vizsgálatai mindannyiuk számára kiemelt területet jelentenek. Három nagyobb kutatási irányt különítenek el: egyrészt foglalkoznak a STEAM-tartalmak beépítésével az óvodai nevelésbe annak érdekében, hogy már kisgyermekkorban megalapozottá váljanak a tudományos, a technológiai, a mérnöki, a művészeti és a matematikai ismeretek. Ebben a témakörben jelent meg például Nagy Balázs, Szabó József Mihály és Sebestyén Krisztina tollából *A problémamegoldó gondolkodás fejlesztése az általános iskolában programozható LEGO® Education eszközök által* című tanulmány 2023-ban (Nagy et al. 2023). A kutatócsoport arculatához továbbá szorosan hozzátartozik az is, hogy módszertani ötleteket adjon a kommunikációs kompetencia fejlesztésének a lehetőségeire mind az anyanyelvi, mind pedig az idegen nyelvi területen. A tudományos vizsgálatok alapján Nagy Balázs 2023-ban írta meg *A megfoghatóvá tett kommunikáció, avagy a LEGO®-módszer alkalmazása a kommunikációs készségfejlesztésben* című munkáját (Nagy 2023). A kutatócsoport tagjai neveléstudománnyal, didaktikával és szakmódszertannal foglalkozó oktatók, így sok esetben a vizsgálatok a felsőoktatást és a pedagógus-továbbképzéseket célozzák meg. A tevékenységük jelentős részét lefedi annak a kérdésnek a taglalása, hogy a jövő pedagógusait hogyan tudják felkészíteni a digitális oktatás, a technológiai fejlődés és az innovációk világára. Ebben a kérdésben a többéves tapasztalatnak köszönhetően Szabó József Mihály egy összegző munkát publikált 2024-ben *A pedagógus-továbbképzés hatása a pedagógusok szakmai fejlődésére, különös tekintettel a LEGO® Education módszer alkalmazására* címmel (Szabó 2024).

A kutatások területén megjelent új feladat az autizmussal és a speciális nevelési igényekkel élő tanulók fejlesztése. A foglalkozások alkalmával a kutatásban részt vevő gyerekek játékos környezetben tanulják meg az érzelmeik kezelését, értelmezését, valamint a külvilággal való kommunikációt. A 2025-ös év újítása, hogy a foglalkozásokhoz a Nyíregyházi Egyetem hallgatói is csatlakozhattak.

A kommunikációs és módszertani kutatások napjainkban már a Braille Bricks LEGO®-eszközök segítségével a vakok és gyengénlátók csoportjára is kiterjednek. Az oktatási kockák magyar nyelvű változatát 2021-ben Szabó József Mihály fejlesztette ki, majd 2025. március 28-án mutatták be a Nyíregyházi stúdióban a Vakok és Gyengénlátók Szabolcs-Szatmár-Bereg Vármegyei Egyesületével közösen a Braille 200. jubileuma alkalmából. A készlet megalkotásának és a képzésfejlesztéseknek a célja, hogy a gyógypedagógia egyes területein is hatékonyan használható konstrukciók jöjjenek létre, megkönnyítve a pedagógusok munkáját (12).



4. ábra
LEGO® Braille Bricks (Fotó: Váczy Norbert)

Eszközök az anyanyelv-pedagógia támogatására

Az anyanyelv-pedagógiai kompetencterület fejlesztésére három különböző LEGO® Education eszközkészlet szolgál, amelyek a korosztály vonatkozásában differenciálhatók. A LEGO® Education *StoryTales* készlete hatéves korig ajánlott, a korai anyanyelvi fejlesztés fontos kelléke. Elsősorban az írás és az olvasás megalapozását, a mesék világát, a történetkonstruálást célozza meg, ugyanakkor teret enged a verbális és a nem verbális kifejezőképesség fejlesztésének, de a kreativitást, az együttműködést is erősíti. A csomag nagy előnye, hogy a pedagógusok számára tanári útmutatók, óravázlatok és úgynevezett „kezdő lépések” kártyák érhetők el a hivatalos online felületen, amelyek segítséget nyújtanak az elindulásban.

Első lépések

Mesemondás | 45005 | 3-6 éveseknek | 2-6 gyermeknek

Ez az Első lépések foglalkoztatókártya segít megkedveltetni a Mesemondás készletet az óvodásokkal. A tevékenységeket úgy alakítottuk ki, hogy megismertessék a gyermekekkel a készlet egyedi elemeit. A tevékenységek egy részének vagy mindegyikének elvégzése után letöltheti a Tanári útmutatót, amelyben még mélyrehatóbb tevékenységeket talál.



1. Modellelés a háttérkártyákkal és saját történet elmesélése.
Erdemes lehet elkezdeni a történet hangulatának kiválasztásával: például, ez egy boldog történet? Szomorú vagy ijesztő? Ezután válassza ki a megfelelő háttérkártyát, és adjon hozzá szereplőket és eseményeket. Bátorítsa a gyermekeket arra, hogy tegyék ugyanezt, szükség esetén meseötleteket is megadva.



2. Kérje meg a gyermekeket, hogy építsenek meg egy jelenetet, amely bemutatja, mit csináltak a hétvégén vagy a nyaralás alatt. Utána kérje meg őket, hogy mutassák be a jelenetüket egy barátjuknak.



3. Tegyen néhány különleges elemet egy zsákba (például egy krokodilt, lovat, lányt, és fiút), a gyermekek pedig vegyenek ki egy-két vagy három elemet a zsákból, csukott szemmel. Ezután kérje meg a gyermekeket, hogy a kiválasztott elem(ek)et főszereplő(k)ként használva építsenek egy történetet.



4. Bátorítsa a gyermekeket arra, hogy válasszanak egy háttérket egy nyári történethez. Kérje meg a gyermekeket arra, hogy építsenek egy jelenetet, amely bemutatja a nyári kedvenc időtöltéseiket. Kérje meg a gyermekeket, hogy tegyék meg ugyanezt téli idősakkal is, majd beszélgessenek a két évszak közötti hasonlóságokról és különbségekről.



5. Néhány gyermek lehet, hogy ugyanazt a történetet építi meg többször is. Bátorítsd őket, hogy részletek hozzáadásával bővítsék a történetüket. Segítségként, feltehet olyan kérdéseket, mint például: „Milyen napszakban történik ez?” „Mi a szereplő neve?” „Hogy érzik magukat a szereplők?”



Fedez fel még többet itt: LEGOeducation.com

 LEGOeducation.com

Tanulási célok

Maguk találjanak ki történeteket:

- **Értelmi fejlődés**
– a múltbeli események felidézése
- **Nyelvi fejlődés**
– a történetekhez kapcsolódó szókincs fejlesztése
- **Kreatív fejlődés**
– a fantázia és a történetmesélés fejlesztése

5. ábra
Mesemondás. „Kezdő lépések” kártya (13)

A LEGO® Education *StoryStarter* készlete az iskolás korosztály anyanyelvi fejlesztésébe volt könnyen beépíthető. Elsősorban a szövegértésre és a szövegalkotásra helyezte a hangsúlyt a pedagógiai módszertani útmutató előírása is. Bár Magyarországon az egyik leginkább (ki)használt és hatékonysága miatt keresett készlet (volt), az elmúlt években megszűnt. Mivel azonban az iskolák egy jelentős része számtalan készlettel rendelkezik továbbra is, érdemes a tantervi kereket számontartani (14), kiváltképpen azért, mert a H-Didakt Kft. által fejlesztett *Story21* eszközkészlet ugyanazonok a módszertani alapelveken nyugszik. A tantervi kerék három nagyobb fejlesztési területet jelöl meg: az írást, az olvasást, valamint a beszéd- és szöveghallgatást. Az írás kapcsán a vázlatkészítés, a tervezés és a kidolgozás folyamata, valamint a helyes nyelvi struktúra megalkotása a cél. Az olvasás fejlesztése a szövegértési képességek fejlődését, az irodalmi szempontok figyelembevételét, valamint a tartalommal való munkát, a szöveganalízist foglalja magában. Végül a beszéd- és szöveghallgatás fejlesztése a beszédképesség fejlődését, a hallás utáni szövegértést és a különböző helyzetekben való helyes interakciókat, a csoportban való kommunikációt öleli fel. A *Story21* csomag különlegessége magyar vonatkozása miatt, hogy nemzeti ünnepekhez kapcsolódó háttérképek is fellelhetők a készletben (Tomori 2023a; Tomori 2023b).

Összegzés

A világ, a technológiák és a motivációs igény változása miatt a LEGO® Education által kifejlesztett tematikus eszközkészletek, valamint a hozzájuk fejlesztett módszertani elemek folyamatosan változnak, a korhoz és az igényekhez igazodnak. A meglévő készletek, valamint a már kialakított pedagógiai módszertan természetesen mindaddig működnek és élnek, ameddig az azt használó pedagógusok alkalmazzák őket. A közeljövőben ezek alapján a képzési tartalmak és az eszközkészletek megújulására kell számítani minden képzésben és továbbképzésben részt vevőnek, figyelembe véve, hogy újabb innovációk és fejlesztések lépnek életbe a LEGO® módszertanának a területén is. A Nyíregyházi Egyetem LEGO® Education Innovation Studiójának egyértelmű célja egy összefüggő egyetemi módszertani hálózat létrehozása, amely képes lépést tartani a LEGO® módszertanának világszintű megújulásával. További célként fogalmazódik meg, hogy a pedagógusok számára friss ismereteket biztosítsanak, és ösztönözzék őket az állandó innovációra.

Irodalom

- Grassini, Simone 2023. Shaping the Future of Education: Exploring the Potential and Consequences of AI and ChatGPT in Educational Settings. *Education Sciences* 13(7): 692. <https://doi.org/10.3390/educsci13070692>
- Kárásziné Sebők Ágnes – Sebestyén Krisztina 2023. Nem csak játék! Óvodában dolgozók véleménye a LEGO® eszközökről. *Danubius Noster* 11(4): 59–76. <https://doi.org/10.55072/DN.2023.4.59>
- Nagy Balázs – Szabó József Mihály – Sebestyén Krisztina 2023. A problémamegoldó gondolkodás fejlesztése az általános iskolában programozható LEGO® Education eszközök által. In: Lénárd András (szerk.) *Robotika, kódolás, digitalizáció kisgyermekkorban*. ELTE. Budapest. 68–76. <https://www.eltereader.hu/media/2024/01/Robotika-kodolas-digitalizacio-kisgyermekkorban.pdf> (2026. február 3.)
- Nagy Balázs 2023. „A megfoghatóvá tett kommunikáció”, avagy a LEGO® -módszer alkalmazása a kommunikációs készségfejlesztésben. In: Tomori Tímea (szerk.) *Innováció a kommunikáció oktatásában. A kommunikáció oktatása 16*. Hungarovox Kiadó. Budapest. 78–88. http://komnev.hu/wp-content/uploads/2024/06/TKO-16._v7KESZ.pdf (2026. február 3.)
- Szabó József Mihály 2023. Nem CSAK egy játék! A LEGO® Education módszertana a tanár szemszögéből. In: Tomori Tímea (szerk.) *Innováció a kommunikáció oktatásában. A kommunikáció oktatása 16*. Hungarovox Kiadó. Budapest. 69–77. http://komnev.hu/wp-content/uploads/2024/06/TKO-16._v7KESZ.pdf (2026. február 3.)
- Szabó József Mihály 2024. *A pedagógus-továbbképzés hatása a pedagógusok szakmai fejlődésére, különös tekintettel a LEGO® Education módszer alkalmazására*. Nyíregyházi Egyetem. Nyíregyháza. https://www.leis.hu/wp-content/uploads/2026/01/Szabo_Jozsef_Mihaly_2024.pdf (2026. február 3.)
- Timotheou, Stella – Miliou, Ourania – Dimitriadis, Yiannis – Sobrino, Sara Villagrà – Giannoutsou, Nikoleta – Cachia, Romina – Monés, Aalejandra Martínez – Ioannou, Andri 2022. Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools'digital capacityand transformation: A literature review. *Education and Information Technologies* 28(6): 6695–6723. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11431-8>
- Tomori Tímea 2023a. *A kommunikációs kompetencia iskolapedagógiai vizsgálata középiskolákban*. EKKE NTDI. Eger. <https://doi.org/10.15773/EKKE.2023.014>
- Tomori Tímea 2023b. A LEGO® eszközökkel támogatott tanulás hatása a kommunikációs kompetencia fejlesztésére. *Magyar Nyelvőr* 147(5): 713–737. <https://doi.org/10.3814h3/Nyr.2023.5.713>
- (1) LEGO® Education Innovációs Studio létrehozásáról kötött megállapodást a Nyíregyházi Egyetem. <https://www.leis.hu/hello-vilag-2/#more-1> (2026. január 30.)

- (2) Mérföldkő a pedagógusképzésben: Ünnepléses teremátadás a Nyíregyházi Egyetemen. <https://www.leis.hu/unnepelyes-terem-atadas-lego-modszertan-az-egyetemi-pedagoguskepzesben/> (2026. január 30.)
- (3) Tanítók napja – LEGO® Education módszertani előadások. <https://www.leis.hu/tanitok-napja-lego-education-modszertani-eloadasok/> (2026. január 30.)
- (4) Nemzetközi napok a Nyíregyházi Egyetemen. <https://www.leis.hu/nemzetkozi-napok-a-nyiregyhazi-egyetemen/#more-484> (2026. január 30.)
- (5) Diplomáciai látogatás a LEIS-ben: Irán nagykövete a Nyíregyházi Egyetemen. <https://www.leis.hu/a-nyiregyhazi-egyetemre-latogatott-az-irani-nagykovet/> (2026. január 30.)
- (6) Nemzetközi elismerés: Kínai delegáció látogatása a Nyíregyházi Egyetem LEIS studiojában. <https://www.leis.hu/kina-delegacio-a-leis-ben/> (2026. január 30.)
- (7) A nyíregyházi LEIS-csapat. <https://www.leis.hu/csapat/> (2026. január 30.)
- (8) Itt van az ősz, itt van újra. <https://www.leis.hu/ittvanazosz/> (2026. február 2.)
- (9) Sok érdeklődő a Múzeumok éjszakáján. https://nye.hu/muzeumok_ejszakaja_2022 (2026. február 2.)
- (10) LEGO® Játékváros 2025: Robotok, közösség és innováció Nyíregyházán. <https://www.leis.hu/legojatekvaros2025/> (2026. február 2.)
- (11) Élménypedagógia: újabb együttműködést kötött a Nyíregyházi Egyetem a LEGO®-val. <https://www.leis.hu/first/> (2026. február 2.)
- (12) Kockáról kockára – A látássérülteket segítő, magyar nyelvű LEGO® Braille Bricks oktatócsomagot mutattak be a Nyíregyházi Egyetemen. <https://www.nye.hu/node/5051> (2026. február 3.)
- (13) StoryTales – Mesék. <https://education.lego.com/en-us/product-resources/storytales/teacher-resources/getting-started-cards/> (2026. február 3.)
- (14) StoryStarter – CurriculumPacks. https://le-www-live-s.legocdn.com/downloads/StoryStarter/StoryStarter_Curriculum_1.2_en-GB.pdf (2026. február 3.)

Tímea Tomori – József Mihály Szabó: Introducing the LEGO® Education Innovation Studio in Nyíregyháza

Kulcsszók: pedagógia, módszertan, LEGO®-eszközökkel támogatott oktatás, játékos tanulás, LEGO® Education Innovation Studio

Keywords: pedagogy, methodology, LEGO® supported education, playful learning, LEGO® Education Innovation Studio

Az írás szerzőiről

Tomori Tímea

Eszterházy Károly Katolikus Egyetem, Eger, Magyarország

tomori.timea[kukac]uni-eszterhazy.hu

<https://orcid.org/0000-0002-6381-6942>

Szabó József Mihály

Nyíregyházi Egyetem, Nyíregyháza, Magyarország

szabo.jozsef[kukac]nye.hu

<https://orcid.org/0000-0002-4003-3021>

Copyright © 2026 Tímea Tomori, József Mihály Szabó



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/).