

A KAREMELLA-SZIGETEN IS TÚL: INTERAKTÍV TÁRSASJÁTÉK POZSÁR EDIT MESEREGÉNYE ALAPJÁN

Szerző: **KISS Orsolya**, IV. évfolyam (kyss.orsy@freemail.hu)

Témavezető: **Dr. FEKETE Richárd**, egyetemi adjunktus

Intézmény: Pécsi Tudományegyetem, Kultúratudományi, Pedagógusképző és Vidékfejlesztési Kar, Illyés Gyula Pedagógusképző Intézet, Alkalmazott Művészetek Tanszék, Szekszárd

A dolgozat részletesen ismerteti a kortárs magyar gyermekirodalom területéről választott pedagógiai projekt megvalósítását. A kutatás célja egy olyan interaktív társasjáték létrehozása volt, amellyel sikeresen fel lehet dolgozni a gyerekekkel egy kortárs magyar meseregényt.

A kutatás gyakorlati lebonyolítása – a projekt módszer sajátosságaira épülve – öt alkalommal, 60 percben történt. Az öt foglalkozás felépítése a következő volt: az első négy napon a meseregény feldolgozása, majd az ötödik napon a cselekmény szintetizálása valósult meg. A szintetizálás során egy saját készítésű táblás társasjátékkal játszottak a gyerekek.

A projektet második osztályos tanulókra tervezték. Ennek oka, hogy a másodikos gyerekek – optimális esetben – már rendelkeznek azokkal a biztos alapokkal, amelyek elengedhetetlenek a szövegértő olvasás magasabb szintű elsajátításához. Ugyanakkor ettől függetlenül még ennek a korosztálynak is nagy szüksége van a felolvasás és játékos feladatok motiváló erejére.

A projekt megvalósítása közben a gyerekek visszajelzései igazolták a felvetésemet, miszerint a hallott történetekhez kapcsolódó interaktív tevékenységek, saját és közös élményszerzések segíthetik az irodalmi művek befogadását. Társasjátékozás közben a tanulók észrevétlenül elkalandoztak a meseregény világában, így a szintetizálás is sikeresnek bizonyult.

Kulcsszavak: **gyermekirodalom, projekt, társasjáték, második osztályos tanulók**

PAST CAMEL ISLAND An interactive board game based on Edit Pozsár's story

Author: **Orsolya KISS**, fourth-year student (kyss.orsy@freemail.hu)

Supervisor: **Dr. Richárd FEKETE**, adjunct professor

Institution: University of Pécs, Illyés Gyula Institute of Teacher Training, Department of Applied Arts, Szekszárd

The paper delineates in detail the realization of a pedagogical project chosen from the area of contemporary Hungarian children's literature. The aim of the research was the creation of an interactive board game with a contemporary Hungarian tale which it is possible to process.

T Á R S A D A L O M T U D O M Á N Y O K I I .

The practical implementation – based on the characteristics of the method of the project – took place five times in 60 minutes each. The structure of the five occasions was the following; on the first four days, we processed the tale and, on the fifth day, we synthesized the plot. During the synthesization the children played with a homemade board game.

The project was planned for second-graders because – in an optimal case – they already have the stable basics which are inevitable to master a higher reading comprehension. At the same time, apart from this, even this age group needs the tale to be read aloud and the motivational power of the playful tasks.

During the implementation of the project, my suggestions were proven by the children's feedback; in other words, the interactive activities – connected to the stories which they heard – their own and collective experiences can help with the reception of the literary works. Furthermore, while the children were playing the board game they wandered imperceptibly in the world of the tale, so in this way, the synthesization was proven to be successful.

Keywords: **children's literature, project, board game, second-grade students**