

Játékos módszerek hatékonyságának kérdőíves vizsgálata hittanárok körében

Questionnaire Survey on the Effectiveness of Playful Methods Among Religious Education Teachers

Hetesi Edit

*Sapientia Szerzetesi Hittudományi Főiskola, Pedagógia Tanszék
oktató*

*PTE BTK Oktatás és Társadalom Neveléstudományi Doktori Iskola
PhD-hallgató*

ORCID: 0000-0002-4281-1421

Absztrakt

A játékos oktatási módszerek szerepe a hittanoktatásban egyre nagyobb figyelmet kap a pedagógiai kutatásokban. Ezek a módszerek növelik a tanulók motivációját, segítik a tananyag elsajátítását. Kutatásom ezen módszerek pedagógiai előnyeit vizsgálja, különösen is a hittan oktatásában, ahol a kreativitás és az interakció integrálása kulcsfontosságú a bonyolult teológiai fogalmak tanításában a különböző korosztályok számára.

A kvantitatív kutatás egy 250 magyarországi hittanár körében végzett kérdőíves felmérésből áll, amely a korosztályok és régiók széles spektrumát reprezentálja. Az egyik cél a hittanoktatók véleményének felmérése volt a játékos oktatási módszerek hatékonyságáról a különböző korosztályokban. Ellentétben azzal a feltételezéssel, hogy a fiatalabb oktatók ezeket jobban kedvelik idősebb kollégáiknál, eredményeink szerint minden korosztályban erős egyetértés mutatkozik e módszerek hatékonyságában, egyaránt elismerve azok előnyeit.

Eredményeink arra utalnak, hogy a játékos módszerek hatékonysága generációkon ível át, így univerzálisan értékes eszközt jelentenek a hittan oktatásban. Az eredmények következetessége a különböző korcsoportokban kiemeli e módszerek széles körű elfogadásának és beépítésének lehetőségét a hittanoktatási tantervekbe. Jelen írás hozzá kíván járulni az innovatív pedagógiai stratégiákról folytatott párbeszédhez, bizonyítva azt, hogy a játékos módszerek hatékonyak a hittan oktatásában, függetlenül a tanulók életkorától és háttérétől.

Kulcsszavak: játékos módszerek, hittanoktatás, pedagógiai innováció, kérdőíves kutatás, játékalapú tanulás

Abstract

The role of playful teaching methods in religious education is receiving increasing attention in pedagogical research. These methods increase the motivation of students and help them to master the curriculum. My research explores the pedagogical benefits of these methods, particularly in the teaching of theology, where the integration of creativity and interaction is key to teaching complex theological concepts to different age groups.

The quantitative research consists of a questionnaire survey of 250 religious education teachers in Hungary, representing a broad spectrum of age groups and regions. One of the objectives was to gauge the views of religious education teachers on the effectiveness of playful teaching methods among different age groups. Contrary to the assumption that younger instructors would embrace them more readily than their older colleagues, our results show a strong consensus on the effectiveness of these methods across all age groups, with equal recognition of their benefits.

Our results suggest that playful methods are effective across generations, making them a universally valuable tool in faith education. The consistency of results across age groups highlights the potential for the widespread adoption and incorporation of these methods into faith education curricula. The present paper aims to contribute to the dialogue on innovative pedagogical strategies, demonstrating that playful methods are effective in religious education, regardless of the age and background of the learners.

Keywords: Playful methods, Religious Education, Pedagogical innovation, Questionnaire research, Game-Based Learning

1. Bevezetés

A játékos oktatási módszerek egyre nagyobb figyelmet kapnak a pedagógiai kutatásokban, különösen azokban a tantárgyakban, amelyek az értékalapú nevelést és a komplex fogalmak átadását célozzák, mint a hittan és az erkölctan. A játék pedagógiai alkalmazásának jelentőségét számos kutatás alátámasztotta, kiemelve annak képességfejlesztő, motivációs és közösségformáló szerepét (Stöckert, 1995; Bús, 2021). A vallási nevelésben a játékos módszerek különösen fontosak, mivel segítenek a tanulók számára érthetővé és átélhetővé tenni a teológiai fogalmakat, miközben ösztönzik az érzelmi és erkölcsi fejlődést (Bagyinszki, 1998; Jelenits, 2000).

Kutatásom célja, hogy feltárja a játékos módszerek hatékonyságát és alkalmazhatóságát a hittanoktatásban, valamint bemutassa azok pedagógiai előnyeit és korlátait. A 250 magyar hittanár körében végzett kérdőíves felmérésem eredményeire támaszkodok, amely betekintést nyújt a módszerek alkalmazásába és a tapasztalatokba. A kérdőíves vizsgálat reprezentativitását F-próba és Kolmogorov–Szmirnov-próba segítségével mutattam ki, alátámasztva a kutatás megbízhatóságát (Csíkos, 2021; Reiczigel et al., 2021).

A hittanoktatásban a játékos módszerek nem csupán az ismeretátadás hatékony eszközei, hanem a tanulók személyiségének és társas készségeinek fejlesztésében is

kiemelkedő szerepet játszanak (Takács, 2001). Az eredmények rámutatnak arra, hogy ezek a módszerek generációkon átívelő értékkel rendelkeznek, hiszen minden korosztályban elismerik pedagógiai hasznosságukat. A kutatás célja az is, hogy javaslatokat tegyen a játékos módszerek szélesebb körű alkalmazására és integrációjára a hittanórák tantervébe, hozzájárulva ezzel az oktatás megújulásához.

Ez a tanulmány nemcsak az elméleti keretek tisztázására, hanem gyakorlati irányelvek megfogalmazására is törekszik, segítve a hittanoktatásban dolgozó pedagógusokat abban, hogy hatékonyabban használják a játékos módszereket mindennapi munkájuk során. Ahogy a szakirodalom is kiemeli, a játék nemcsak a tanulók számára nyújt örömet és élményt (Mérei, 1995), hanem a tanítási folyamatok élményalapú megközelítését is támogatja (Urbán & Besnyi, 2017).

2. A játékos módszerek elméleti háttere

2.1. A játék jelentősége a pedagógiában

A játék a pedagógiai folyamatok alapvető eszköze, amely egyszerre biztosít tanulási lehetőséget és élményszerű megközelítést a tanulók számára. Ahogy Piaget (1972) hangsúlyozza, a játék a gyermeki fejlődés természetes része, amely elősegíti az érzelmi, szociális és kognitív készségek fejlődését. Az interaktív és játékos tanulási módszerek az élményalapú tanulásra építenek, ahol a gyerekek saját tapasztalataikból tanulnak, ezáltal mélyebb és tartósabb megértést érnek el. Vygotsky (1978) szociokulturális elmélete szintén rámutat, hogy a játék közegében a gyerekek a felnőttvilág viselkedésmintáit sajátíthatják el, miközben a *legközelebbi fejlődési zónájukat* optimálisan aktivizálva fejlődnek.

A vallásos nevelésben a játék különösen fontos szerepet játszik. Az elvont hittételek, teológiai fogalmak és erkölcsi tanítások gyakran nehezen érthetők a gyermekek számára. Ahogyan Kett (2004) is kifejti, a játékos módszerek révén ezek az elvont fogalmak életközeli és könnyen érthetővé válnak. A játékban rejlő kreatív és élményszerű elemek lehetővé teszik a tanulók számára, hogy személyesen kapcsolódjanak a tananyaghoz, miközben értékrendjük és érzelmi világuk is formálódik.

Az erkölcsi nevelés során a játékok nemcsak az erkölcsi dilemmák feldolgozását segítik, hanem a tanulók önismeretét és társas kapcsolataik építését is támogatják. Dewey (1938) pragmatikus pedagógiai megközelítése szerint a tanulás akkor a leghatékonyabb, ha az közvetlen tapasztalatra és cselekvésre épül – ezt a célt szolgálják az olyan módszerek, mint a drámajátékok, szerepjátékok vagy társasjátékok. Ezek a módszerek lehetőséget biztosítanak a gyermekek számára, hogy az erkölcsi normák gyakorlati alkalmazását biztonságos környezetben sajátítsák el. A játékban tapasztalt helyzetek és szerepek hozzájárulnak a társas készségek, az empátia és a konfliktuskezelési képességek fejlesztéséhez.

Ahogy Huizinga (1990) *Homo Ludens* című munkája is hangsúlyozza, a játék alapvető emberi tevékenység, amely nemcsak szórakozás, hanem komoly jelentősége van az emberi kultúra és tanulás szempontjából. A vallásos nevelésben való alkalmazása éppen ezért nemcsak tanítási módszerként, hanem az értékrend mélyebb megértésének és internalizálásának eszközeként is fontos.

2.2. A hittan- és erkölcsstanoktatás sajátosságai

2.2.1. Vallási és erkölcsi nevelés szerepe

A hittan- és erkölcsstanoktatás különleges szerepet tölt be a nevelési rendszerben, mivel nemcsak az ismeretátadásra fókuszál, hanem a tanulók értékrendjének formálására és belső világuk fejlesztésére is. Az erkölcsi nevelés célja a jó és rossz megkülönböztetésének képessége, az értékek felismerése és azok beépítése az egyéni döntéshozatali folyamatokba (Weber, 2001). E tantárgyak feladata az, hogy segítsék a tanulókat az értékek mélyebb megértésében, valamint a helyes életvezetéshez szükséges alapelvek elsajátításában.

Az erkölcsstan oktatása során kiemelten fontos, hogy a tanulók a társadalmi normákat ne csak ismerjék, hanem azokat belsővé is tegyék, mivel ez alapvetően határozza meg szociális kapcsolataikat és beilleszkedési képességüket (Adam & Schweitzer, 2005). A hittanoktatás e folyamatot azáltal egészíti ki, hogy a vallási hagyományokon és hittételeken keresztül olyan mélyebb értékeket közvetít, amelyek nemcsak kulturális, hanem spirituális dimenzióval is gazdagítják a tanulók világmépét (Bagyinszki, 1998).

2.2.2. A játék és a teológiai fogalmak kapcsolata

A hittan és erkölcsstan tanításakor különösen is hasznos lehet a játékos módszerek alkalmazása, mivel ezek lehetővé teszik az elvont hittételek és teológiai fogalmak könnyebb megértését és befogadását. Ahogy Mérei és V. Binét (1999) hangsúlyozzák, a játékban rejlő érzelmi bevonódás lehetőséget ad a tanulóknak arra, hogy ne csupán intellektuálisan, hanem érzelmileg is kapcsolódjanak a tananyaghoz. Ez különösen fontos a vallási témáknál, amelyek gyakran szimbolikus nyelvezettel és spirituális jelentéssel rendelkeznek.

A játékos módszerek, mint például a drámajátékok és szerepjátékok, kiválóan alkalmasak a bibliai történetek feldolgozására, mivel a tanulók ezáltal aktívan részt vehetnek a tanulási folyamatban, és közvetlen tapasztalatokat szerezhetnek az erkölcsi dilemmák megoldásáról (Jelenits, 2000). A játékok segítenek abban is, hogy a tanulók kreatívan gondolkodjanak, és olyan megoldásokat találjanak, amelyek a vallási tanításokkal összhangban állnak.

A hittanoktatásban alkalmazott játékok nemcsak a tananyag átadását szolgálják, hanem a tanulók személyiségfejlődését is támogatják. A közösségi játékok például elősegítik a csapatmunkát és a társas kapcsolatok építését, míg az önismereti játékok

a tanulók belső világának feltárásában nyújtanak segítséget (Bagdy & Telkes, 1999). Az erkölcsi fejlődést elősegítő játékok pedig lehetőséget teremtenek az értékek mélyebb megértésére és gyakorlati alkalmazására (Takács, 2001).

3. Kutatási módszerek és minta

3.1. A kutatás felépítése

3.1.1. A kérdőíves felmérés tervezése

A kutatás célja az volt, hogy megvizsgálja a játékos módszerek hatékonyságát a hittan-oktatásban, különös tekintettel a pedagógiai és személyiségfejlesztő hatásokra. Ehhez egy saját fejlesztésű kvantitatív kérdőíves felmérést végeztem, amelyben 250 magyarországi hittanár vett részt, reprezentálva a különböző korosztályokat és régiókat. A kérdőív tervezésénél elsődleges szempont volt a játékos módszerek ismertségének és alkalmazásának vizsgálata, valamint ezek hatásainak feltárása a tanulók különböző korcsoportjaiban.

A kérdőív strukturált felépítése biztosította, hogy az adatok összehasonlíthatók és statisztikai elemzésekre is alkalmasak legyenek. A kérdések között szerepeltek nyitott és zárt formátumúak, valamint skálás típusú válaszadási lehetőségek, amelyek a pedagógusok véleményének és gyakorlati tapasztalatainak minél szélesebb körű feltárását célozták (Csíkos, 2021).

3.1.2. Pilotkérdőív tapasztalatai

A kutatást megelőzően pilotfelmérést végeztem, amely során öt hittanár töltötte ki az előzetesen összeállított kérdőívet. Ennek célja az volt, hogy azonosítsuk az esetleges problémákat, például a kérdések félreérthetőségét, redundanciáját vagy a válaszadók számára nehezen kezelhető technikai elemeket. A pilot eredményei alapján szerkesztettem a kérdéseket, különös tekintettel azok egyértelmű megfogalmazására és a skálák pontosítására.

A pilot során kiderült, hogy néhány kérdés nem volt eléggé differenciált ahhoz, hogy a pedagógusok árnyalt véleményét tükrözze, ezért ezeket módosítani kellett. A technikai megvalósítás kapcsán pedig könnyen kezelhetőnek bizonyult a Google Forms platformjának alkalmazása, ami elősegítette a kitöltést. Az adatfeldolgozás megerősítette, hogy a kérdőív megbízhatóan méri a kutatás szempontjából releváns tényezőket.

3.1.3. A kutatás reprezentativitásának biztosítása

A kérdőíves minta kor és területi eloszlás alapján is reprezentatívnak bizonyult. Az adatok statisztikai vizsgálatai, például az F-próba, kimutatták, hogy a válaszadók életkora és földrajzi eloszlása jól tükrözi a magyar hittanárok populációját (Lannert, 2021).

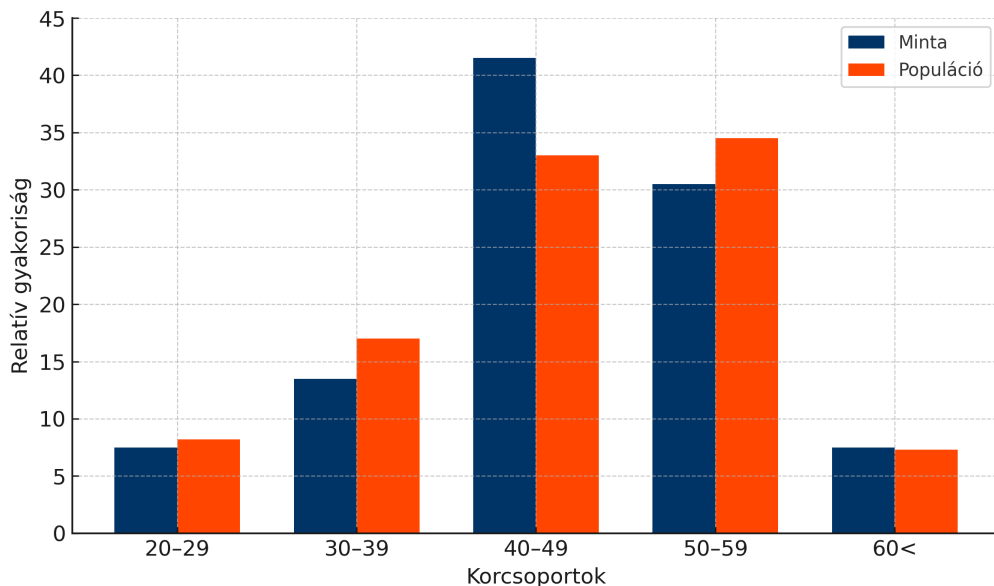
Ez alapot teremtett arra, hogy a kutatásból levont következtetések a hazai hittanoktatás egészére is relevánsak legyenek.

Az eredmények azt mutatták, hogy a hittanárok széles körben elismerik a játékos módszerek hatékonyságát, amelyek alkalmazása megítélésük szerint jelentősen hozzájárul a hittanórák pedagógiai gyakorlatának fejlesztéséhez.

3.2. A kutatás alapjául szolgáló minta és reprezentativitása

3.2.1. Korosztályi és területi eloszlás elemzése

A kutatás 250 hittanár részvételével készült, akik az ország különböző régióit képviselik, biztosítva ezzel a földrajzi és demográfiai sokszínűséget (vö.: 2.1.). A válaszadók korosztályi eloszlása reprezentatív a magyar hittanoktatók körében. Az F-próba eredményei alapján a minta korosztályi megoszlása nem tér el szignifikánsan a magyar tanári populáció általános korstruktúrájától (Lannert, 2021). A korcsoportok a következőképpen oszlottak meg: 20–29 évesek (7,5%), 30–39 évesek (13,4%), 40–49 évesek (41,3%), 50–59 évesek (30,3%), és 60 év felettiek (7,5%).



1. ábra: A tanári populáció és a minta koreloszlásának oszlopdiagramja 10 éves intervallumokkal. A minta reprezentatív [F-próba alapján] a koreloszlás szerint. Az összevetés alapja: tanári korfa, adatforrás: Lannert (2021)

Területi szempontból a válaszadók eloszlása szintén reprezentatívnak bizonyult. Az egyházmegyei bontás és a katolikus vallású lakosság arányainak elemzése alapján az F-próba igazolta, hogy a minta területi megoszlása statisztikailag nem tér el szignifikánsan a teljes populációétól. A válaszadók 85%-a vidéki egyházmegyékből, 15%-a pedig Budapest környékéről került ki.

3.3. Adatgyűjtési és elemzési módszerek

3.3.1. Kvantitatív eszközök

A kutatás eszköze egy saját fejlesztésű kérdőív volt, amely a játékos módszerek hittanoktatásban betöltött szerepét és hatékonyságát vizsgálta. A kvantitatív elemzés alapját a kérdőív zárt és nyitott kérdései képezték, amelyek célja a pedagógusok véleményének és gyakorlati tapasztalatainak minél szélesebb körű feltárása volt. A zárt kérdések közé skálás értékelések és feleletválasztós opciók tartoztak, míg a nyitott kérdések a mélyebb szöveges válaszok gyűjtését célozták.

3.3.2. Elemzési szempontok: korrelációk, szórások, trendek

Az adatelemzés során leíró és következtető statisztikai módszereket alkalmaztam. Az adatok strukturált elemzéséhez korrelációkat számítottam ki a játékos módszerek használata és a tanítási eredmények között, valamint vizsgáltam a válaszadók életkorra és játékos attitűdjeik közötti összefüggéseket.

A szórás és az átlagértékek elemzése alapján meghatároztam az egyes válaszok eloszlásának jellemzőit. Az F-próba és a Kolmogorov–Szmirnov-teszt segítségével statisztikai különbségeket vizsgáltam az egyes korosztályok és régiók válaszai között, ezzel biztosítva az eredmények reprezentativitását.

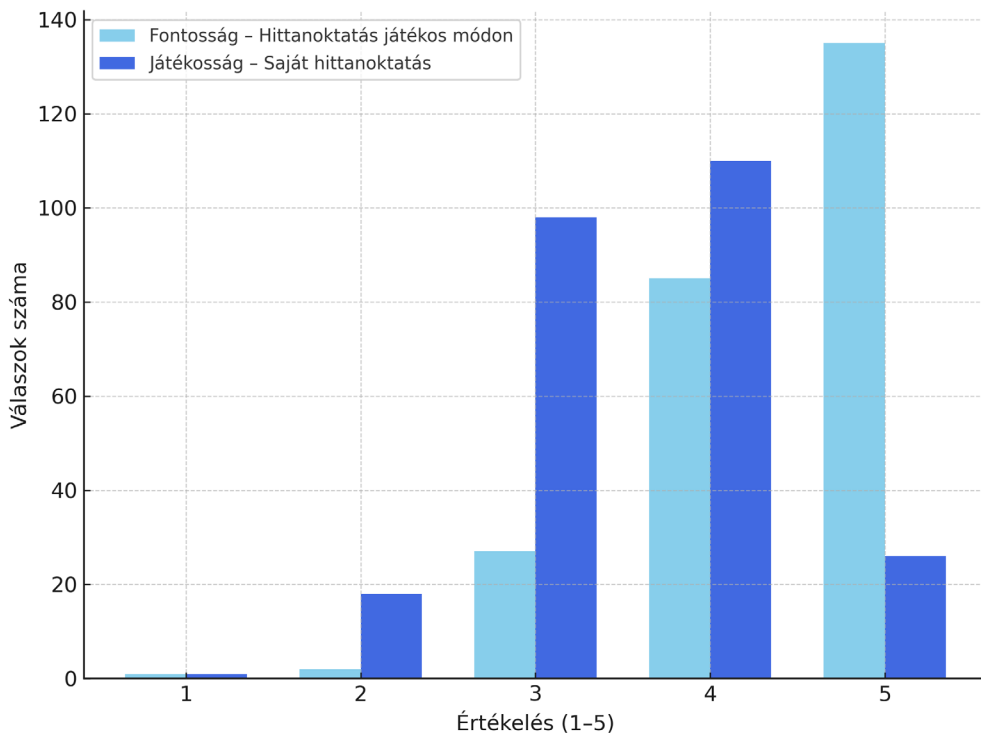
A trendek elemzése során kimutattam, hogy a játékos módszerek elfogadottsága általánosan magas, de a gyakorlati alkalmazás intenzitása a pedagógusok életkorától és tapasztalatától függően változik. Az elemzés során figyelmet fordítottam a kiugró értékekre, amelyek a módszertani innovációk vagy akadályozó tényezők jelenlétét jelezhettek.

A kvalitatív megközelítés lehetővé tette az összegyűjtött adatok sokoldalú elemzését, amely releváns következtetések levonását és javaslatok megfogalmazását eredményezte a hittanoktatás pedagógiai gyakorlatának fejlesztésére.

4. Eredmények és elemzés

4.1. A kutatás eredményei

4.1.1. A játékos módszerek megítélése: elmélet és gyakorlat



2. ábra: A hittan játékos oktatásának fontossága és a saját játékosság Forrás: Saját szerk.

Az ábra a hittan játékos oktatásának fontosságát és a tanárok saját hittanóráinak játékosságát mutatja be válaszaik alapján egy 1-től 5-ig terjedő skálán. A két adatsor Kolmogorov–Szmirnov-próbával összevetve szignifikánsan különbözik egymástól.

4.1.2. Társasjátékok és drámajátékok hatása

A kutatás eredményei alapján a hittanoktatásban alkalmazott játékos módszerek, különösen a társasjátékok és drámajátékok, jelentős mértékben hozzájárulnak a tanulók érzelmi, szociális és erkölcsi fejlődéséhez. A válaszadók 78%-a úgy nyilatkozott, hogy a társasjátékok segítik a tanulók közösségi készségeinek fejlődését, míg 85%-uk szerint a drámajátékok különösen hatékonyak az erkölcsi dilemmák feldolgozásában és a bibliai történetek mélyebb megértésében.

A társasjátékok kapcsán a pedagógusok kiemelték, hogy azok interaktív környezetet teremtenek, amelyben a tanulók közösen oldhatnak meg problémákat, ezáltal erősítve a csapatszellemet és a kooperációs készségeket. A drámajátékok ezzel szemben a kreativitást és az érzelmi intelligenciát fejlesztik, mivel a tanulók saját maguk tapasztalhatják meg a szerepeket és azok erkölcsi vonatkozásait.

4.1.3. Korosztályi preferenciák és különbségek

A kutatás eredményei jelentős különbségeket mutattak a játékos módszerek korosztályonkénti alkalmazásában. Az alsó tagozatos diákok (1–4. osztály) esetében a társasjátékok bizonyultak a leghatékonyabbnak, mivel ezek egyszerű szabályaikkal és interaktív jellegükkel könnyen lekötik figyelmüket. A felső tagozatos tanulók (5–8. osztály) körében mind a társasjátékok, mind a drámajátékok népszerűek, mivel ezek a módszerek képesek komplexebb erkölcsi és vallási kérdéseket feldolgozni. A középiskolások (9–12. osztály) esetében viszont a drámajátékok szerepe volt kiemelkedő, mert lehetőséget adnak az elmélyült gondolkodásra és az érzelmi bevonódásra.

Az eredmények alapján a hittanárok egyetértettek abban, hogy a játékos módszerek alkalmazása minden korosztályban fontos, de az eszközök kiválasztását az adott korcsoport sajátosságaihoz kell igazítani. Az idősebb tanulók esetében például nagyobb hangsúlyt kell fektetni az önreflexióra és a közösségi szinten alkalmazható értékekre, míg a fiatalabb korcsoportoknál az élményszerű tanulás a kulcsfontosságú.

4.2. A módszerek személyiségfejlődésre gyakorolt hatásai

4.2.1. Érzelmi, erkölcsi és vallási dimenziók

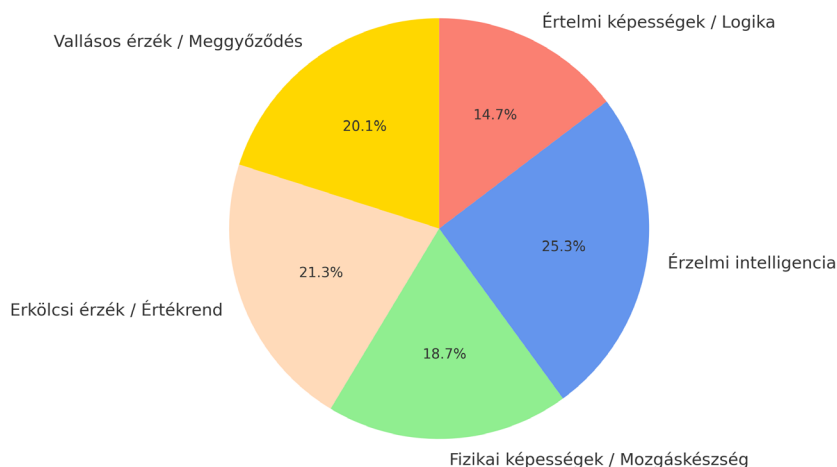
A kutatás eredményei szerint a játékos módszerek jelentős hatással vannak a tanulók érzelmi, erkölcsi és vallási fejlődésére. A hittanárok többsége kiemelte, hogy a játékos foglalkozások – különösen a drámajátékok és szerepjátékok – segítik az empátia, az önreflexió és az érzelmi intelligencia fejlesztését. Ezek a módszerek lehetőséget adnak a tanulóknak, hogy érzelmileg is kapcsolódjanak a bibliai történetekhez, és saját élményeiken keresztül dolgozzák fel az erkölcsi dilemmákat.

A szerepjátékok alkalmazása a vallási fogalmak tanításában különösen hatékony, mivel a tanulók személyesen megélhetik a történetek konfliktusait és azok erkölcsi tanulságait. Ez az érzelmi bevonódás hozzájárul az erkölcsi normák bensővé tételéhez, miközben erősíti a közösségi összetartozás érzését.

4.2.2. Képességfejlesztési szempontok

A játékos módszerek nemcsak az érzelmi és erkölcsi fejlődést támogatják, hanem számos készséget is fejlesztenek. A drámajátékok során a tanulók kommunikációs, problémamegoldó és kreatív gondolkodási képességei is jelentős mértékben fejlődnek. A szerepjátékok során megélt szituációk fejlesztik a kritikai gondolkodást és a döntés-

hozatali készséget, mivel a tanulóknak az adott helyzetben gyorsan kell reagálniuk, miközben figyelembe veszik a vallási és erkölcsi szempontokat.



3. ábra: A drámajáték, szerepjáték személyiségfejlődésre gyakorolt hatása (százalékos megoszlás)
Forrás: Saját szerk.

Az ábrán látható, hogy a drámajátékok és szerepjátékok a személyiségfejlődés különböző aspektusait érintik és fejlesztik. Ezek közül – a válaszadók szerint – első helyen az érzelmi intelligencia szerepel.

4.3. Pedagógiai következtetések

4.3.1. A játékos módszerek erősségei és korlátai

A kutatás eredményei alapján a játékos módszerek jelentős előnyökkel járnak a hittanoktatásban. A pedagógusok többsége válaszaival hangsúlyozta, hogy ezek a módszerek növelik a tanulók motivációját és elkötelezettségét, különösen a társas- és drámajátékok esetében. Az érzelmi és közösségi fejlődést támogató hatások mellett a játékos módszerek lehetőséget teremtenek a bonyolult teológiai fogalmak élményszerű és érthető közvetítésére is.

Ugyanakkor a válaszok rámutattak bizonyos korlátokra. Több pedagógus jelezte, hogy az ilyen módszerek alkalmazása időigényes lehet, különösen akkor, ha a játékokat a tanórák keretei közé kell szorítani. Emellett a szükséges eszközök, helyszínek és módszertani ismeretek hiánya is akadályozhatja a hatékony alkalmazást.

4.3.2. Fejlesztési lehetőségek és irányok

A kutatás eredményei arra mutatnak, hogy a játékos módszerek bevezetésének támogatása érdekében a következő lépések válhatnak szükségessé:

Továbbképzések szervezése: A pedagógusok játékos módszertani ismereteinek bővítése érdekében rendszeres továbbképzések és workshopok szervezése szükséges.

Módszertani segédanyagok készítése: Tematikusan összeállított játékgyűjtemények és módszertani útmutatók biztosítása, amelyek megkönnyítik a játékok tantervi integrációját.

Eszközök és infrastruktúra biztosítása: A játékokhoz szükséges eszközök és megfelelő helyszín elérhetőségének javítása.

5. Összegzés

A kutatás eredményei alapján egyértelműen megállapítható, hogy a játékos módszerek kiemelkedő szerepet játszanak a hittan oktatásában. A kérdőíves felmérésben részt vevő hittanárok többsége pozitívan értékelte e módszerek hatékonyságát, különösen az érzelmi, erkölcsi és vallási dimenziók fejlesztésében. A társas- és drámajátékok alkalmazása a személyiségformálás mellett jelentős mértékben segíti a tananyag elsajátítását is, különösen a teológiai fogalmak életközeli tétele által.

A kutatás egyik legfontosabb megállapítása, hogy a játékos módszerek generációkon átívelő elfogadottsággal rendelkeznek. Az idősebb és fiatalabb tanárok egyaránt elismerik e módszerek hatékonyságát, ami arra utal, hogy univerzálisan értékes eszközként integrálhatók a hittanoktatásba. Az eredmények ugyanakkor arra is rámutatnak, hogy a játékos módszerek gyakorlati megvalósítása nem mindig felel meg a tanárok elvárásainak, így szükség lehet további képzésekre és módszertani támogatásra.

A kutatás pedagógiai jelentősége abban rejlik, hogy rávilágít a játékos módszerek alkalmazásának lehetőségeire és korlátaira a hittanoktatásban. A vizsgálat eredményei alapján célszerű és hasznos a játékos módszerek szélesebb körű beépítése a tantervekbe, különösen az általános iskola felső tagozatán és a középiskolában. Emellett célszerű lenne egy olyan módszertani útmutató kidolgozása, amely konkrét játékos tevékenységeket ajánl a pedagógusok számára, figyelembe véve a különböző korcsoportok sajátosságait és a tananyag jellegét.

A kutatás eredményeinek nemcsak a pedagógiai innováció szempontjából van jelentősége, hanem hozzájárulnak a hittanoktatás metodikai megújításához is. A játékos módszerek alkalmazása hosszú távon elősegítheti a tanulók elköteleződését és motivációját, ezáltal mélyebb és tartósabb tudás kialakítását.

Irodalomjegyzék

- Adam, G. & Schweitzer, Fr. (szerk.). (2005). Etikai nevelés az iskolában. Károli Gáspár Református Egyetem Hittudományi Kar.
- Bagdy E. & Telkes J. (1999). Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában. Nemzeti Tankönyvkiadó.
- Bagyinszki P. Á. (1998). Az Isten, az ember és a játék. Agapé Kiadó.
- Bús I. (2021). A gyermekkultúra alapelemei. In Bús I. (szerk.), Gyermek – kultúra – pedagógia (pp. 10–17). PTE KPVK és Dienes Zoltán Gyermekkultúra és Pedagógiai Továbbképző Kutatóközpont.
- Csikós Cs. (2021). A neveléstudomány kutatómódszertanának alapjai. ELTE.
- Dewey, J. (1938). Experience and Education. Macmillan Company.
- Huizinga, J. (1990). Homo Ludens. Universum Kiadó.
- Jelenits I. (2000). Küldetésben. Új Ember Kiadó.
- Kett, F. (2004). Das Leben der Menschen ist ein Kreis: Die Welt mit den Augen und dem Herzen des Indianer sehen. Religionspädagogische Praxis.
- Lannert J. (2021). Zárótanulmány az emberierőforrás-szükségekről a magyar közoktatásban. T-TUDOK. https://www.t-tudok.hu/files/2/kutatasi_zarojelentes_t-tudok_magyar_210x297mm.pdf (2025. 01. 02.)
- Mérei F. & V. Binét Á. (1999). Gyermeklélektan. Medicina Könyvkiadó Rt.
- Mérei F. (1995). A játék értelme és öröme. In: Stöckert Károlyné (szerk.), Játékszichológia. Szöveggyűjtemény (pp. 69–74). Eötvös József Kiadó.
- Piaget, J. (1972). Intellectual Evolution from Adolescence to Adulthood. Human Development, 15(1), 1–12. <http://dx.doi.org/10.1159/000271225>
- Reiczigel J., Harnos A. & Solymosi N. (2021). Biostatisztika nem statisztikusoknak. Pars Kft.
- Stöckert Károlyné (szerk.). (1995). Játékszichológia. Szöveggyűjtemény. Eötvös József Kiadó.
- Takács B. (2001). Gyermek-játék-terápia. Okker Kiadó.
- Urbán M. & Besnyi Sz. (2017). Játék az osztályban – Az ásitózás nélküli tanórák titka. Katalizátor Pedagógusképző Központ Bt.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Weber, H. (2001). Általános erkölcszociológia. Szent István Társulat.