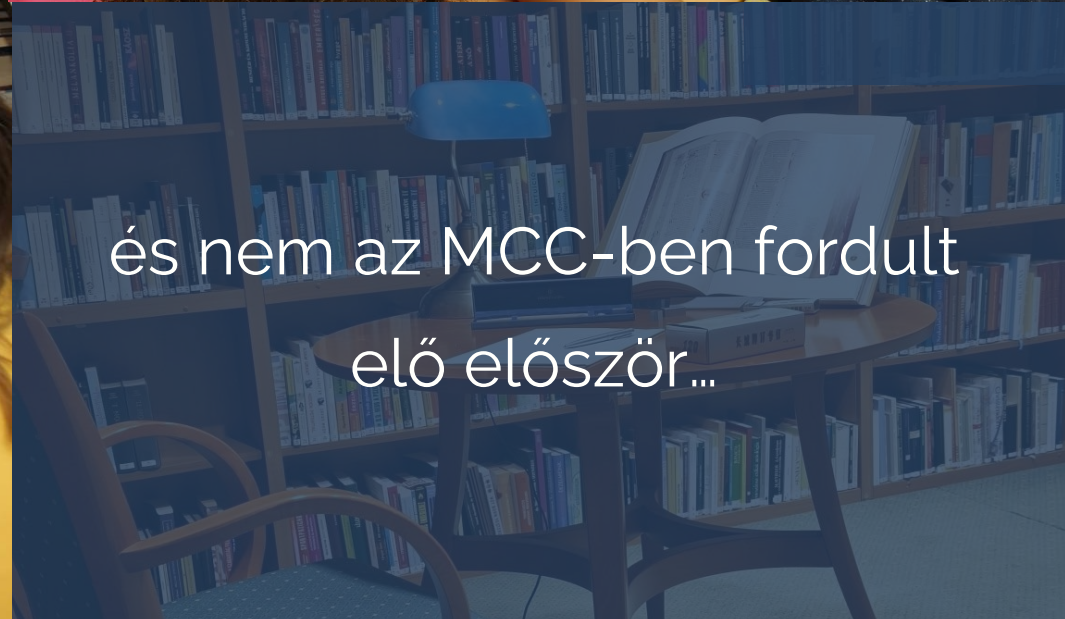


Narratív struktúrák a
tapasztalati tanulásban,
avagy miért zártam be
gyerekeket a könyvtárba?

Arany-Nagy Zsuzsanna

Mellearn 2026

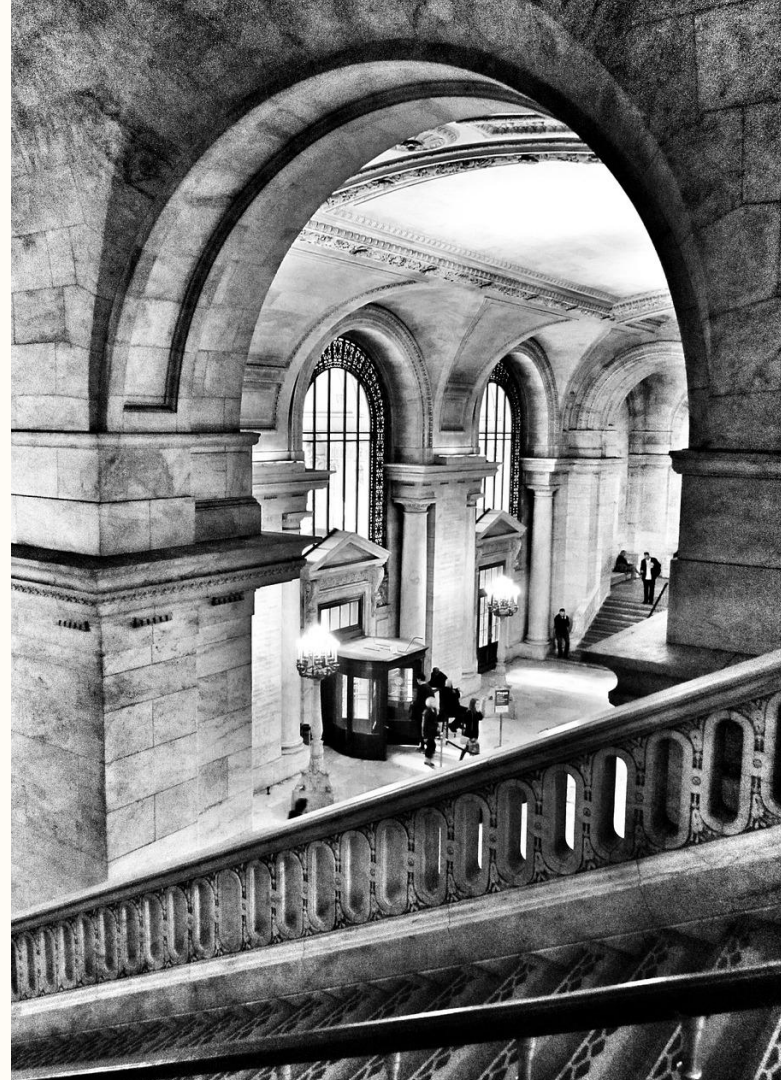


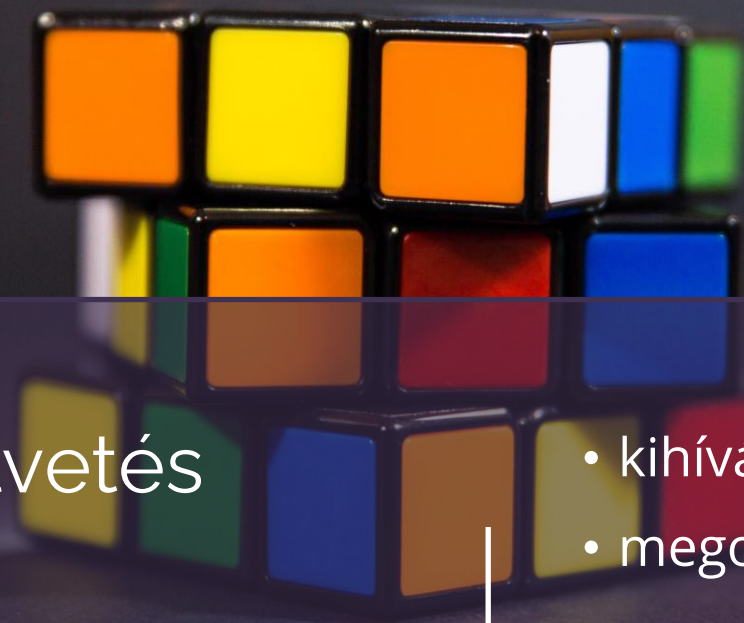


és nem az MCC-ben fordult
elő először...

Előadásomban

- elméleti keretek
- egy projekt rövid bemutatása
- saját tapasztalatok





Problémafelvetés

- kihívások
- megoldások

Kihívások

- digitális ingerekhez szokott generáció
- figyelem megnyerése és fenntartása
- szövegértési (helyenként olvasási) nehézségek
- TikTok-generáció



Lehetséges megoldások

- innovatív pedagógiai válasz
- a tanulás és a szórakozás hatékony ötvözése
- könyvtár- és információhasználati készségek fejlesztése
- A Corvinus-rejtély: szabadulás a sorok közül c. projekt





Elméleti keretek

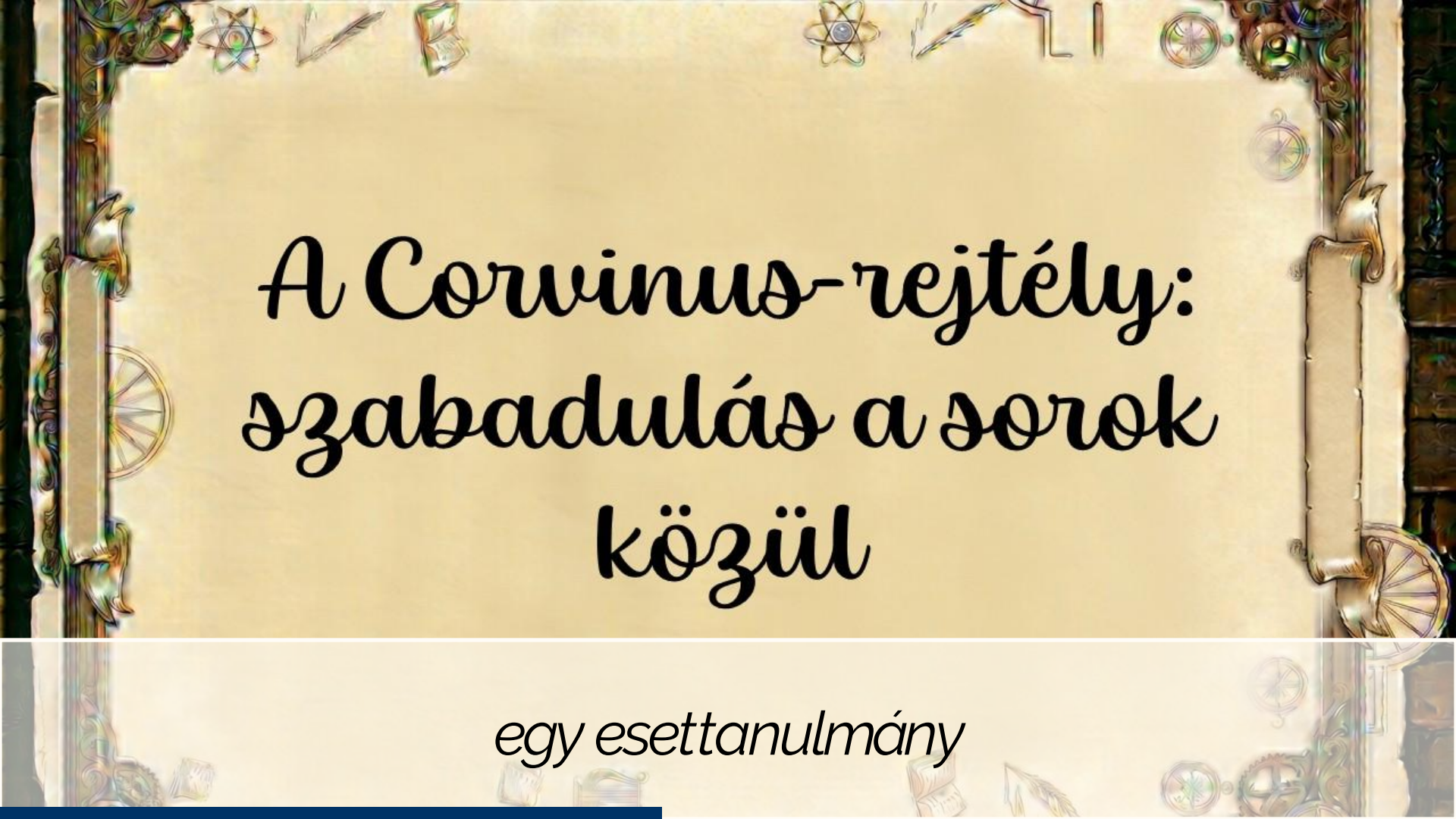
- Csíkszentmihályi flow-ja
- a tér, mint élő kontextus
- játékos elemek



A tér mint élő kontextus

- Konstruktivista pedagógia legizgalmasabb eleme.
- Hagyományos oktatásban a tér = passzív „tartály” → itt megy végbe a tanulás.
- Modern oktatásban: a szabadulószoza felborítja a megszokott környezetet.
- A szöveg fogalmának „kitágítása” → a környezet segít a megértésben.
- Egy tárgy fizikai elhelyezkedése a térben (a szabadulószobán belül) gyakran jelentéssel bír.





A Corvinus-rejtély: szabadulás a sorok közül

egy esettanulmány

A szabadulószoba



Mátyás király legendás könyvtára, a Bibliotheca Corviniana nem vészett el teljesen. Egy titkos egyetemi jelentés szerint a legértékesebb kódexet a király rejtette el egy budai könyvtárban, amit csak a legműveltebb FIT-esek találhatnak meg. Egy különc író, aki életcéljának tekinti, hogy megtalálja a legértékesebb kódexet, épp a kutatásain dolgozott, amikor váratlanul eltűnt. Úgy tűnik, beleírta magát a saját könyvébe és ti is csapdába estetek a sorok között.

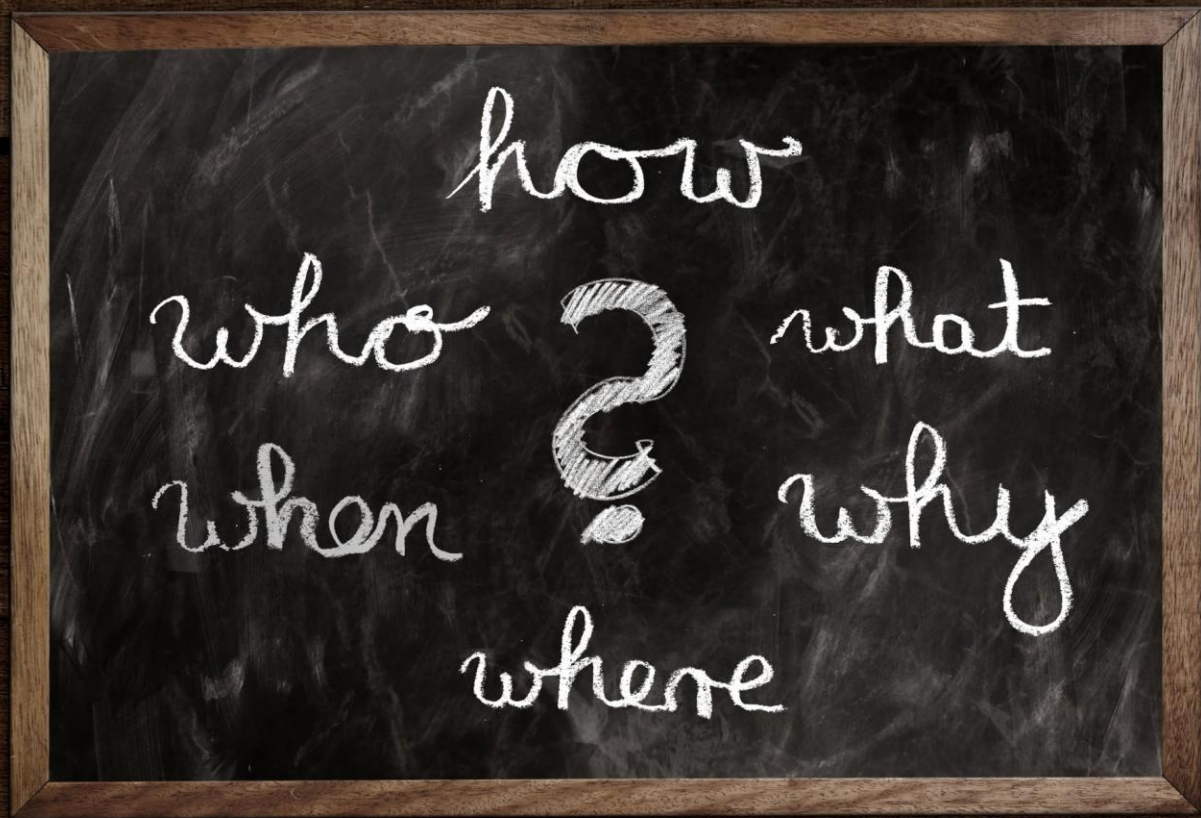
A jó hír az, hogy egy nemzetközi műkincsvadász csoport tagjai vagytok, akik rábukkantak a Ám vigyázzatok: a mechanikus csapdák élesedtek, és 120 percetek van megszerezni az aranyozott kódexet, mielőtt a terem örökre bezárul, és a titok - veletek együtt - a feledésbe vész. Csak akkor juthattok ki, ha megtaláljátok a kéziratot és közösen megírjátok a történet utolsó mondatát.

Ha lejár az idő, ti is csak karakterek maradtok egy könnyű poros lapjain.



Szedjük ezt a szobát
darabjaira!

- Melyek a legfontosabb elemek?
- Mire jó egy szabadulószoza?



how

who

?

what

when

why

where

Miért? Hogyan?

- Az agy történetekre van huzalozva. Nehezebben idéz fel **kontextus** nélküli, egymástól izolált adatokat és információkat.
- A narratíva **keretbe helyezi** a folyamatokat → a felolvasásával dopamin szabadul fel (kíváncsiság, problémamegoldási vágy) és oxitocin termelődik (empátia) → a hosszantartó figyelem fenntartásához hozzájárul
- Változik a tét, a **külső motivációból** (jegyet kapok rá) **belső** lesz; értelmet nyer a tanulás.
- Trójai faló → elrejtí a tanulás erőfeszítés-jellegét.
- Passzív hallgatóból aktív résztvevő



Miért? Hogyan?

Ha a történelem tankönyv 43. oldalán lévő kódex fényképét nézegetjük tanórán, akkor garantáltan nem fognak rám figyelni.

De ha azt mondom, hogy eltűnt egy kutató a Corvinával együtt, menjünk, keressük meg, akkor jönnek velem a történetben.



A Corvinus-rejtély elemei és jellemzői:



Keresztrejtvény, „lyukas szöveg”

Szintaktikai érzék fejlesztése, szövegértés fejlesztése.

Menetlevél

Térbeli tájékozódás fejlesztése, mintafelismerési készségek fejlesztése.

Képkirakó

Szenzoros fejlesztés, tér-irány koordináció, finommotoros mozgások fejlesztése, vizuális készségek fejlesztése

A foglalkozáson alkalmazott munkaformák


Tevékenykedtetés, kooperatív csoportmunka, csoportmunka

Tantárgyköziség

Matematika, magyar nyelv, idegennyelv

A pedagógus szerepe

Szigorúan facilitátor, kerüli a frontális osztálymunkát.



Módszertan

- Dinamika
- Kollaboráció

A módszer dinamikája

- Kollaboratív munka
- Résztevők szoros együttműködése, közös döntéshozatal
 - **Fókusz:** közös problémamegoldás
 - **Csoportdinamika:** spontán feladatmegosztás → folyékony változás
 - **Szemléltetés:** együtt dolgoznak a cél elérése érdekében

- Kooperatív csoportmunka
- Egy nagy feladat részekre bontva
 - **Fókusz:** egyéni felelősségen
 - **Csoportdinamika:** világosan meghatározott szerepek (főnök, írnok, időfelelős stb.)
 - **Szemléltetés:** puzzle-jelleg

- Puha készségek fejlesztése
- Kommunikáció
 - Csoportmunka
 - Problémamegoldás
 - Idő- és feladatmenedzsment
 - Alkalmazkodóképesség
-

Visszajelzések a tanulóktól

- „érdekesek voltak a feladatok”
- „értelmezhetőek voltak a feladatok”
- „gondolkodni kellett”
- „csapatépítőként funkcionált”
- „nem kellett órára menni”
- „a feladatokon tényleg gondolkodni kellett”

Kilépőinterjú

Kérlek, fejezd be az alábbi mondatokat!

1. A mai foglalkozáson azért éreztem jól magam, mert...
2. A mai foglalkozáson azért nem éreztem jól magam, mert...
3. A mai foglalkozásban legjobban az tetszett, hogy...
4. A mai foglalkozásban a legkevésbé az tetszett, hogy...
5. A foglalkozáson azt változtatnám, hogy...

Összegzés, kitekintés

„Olyan lesz a jövő, mint amilyen a ma iskolája.”
(Szent-Györgyi Albert)

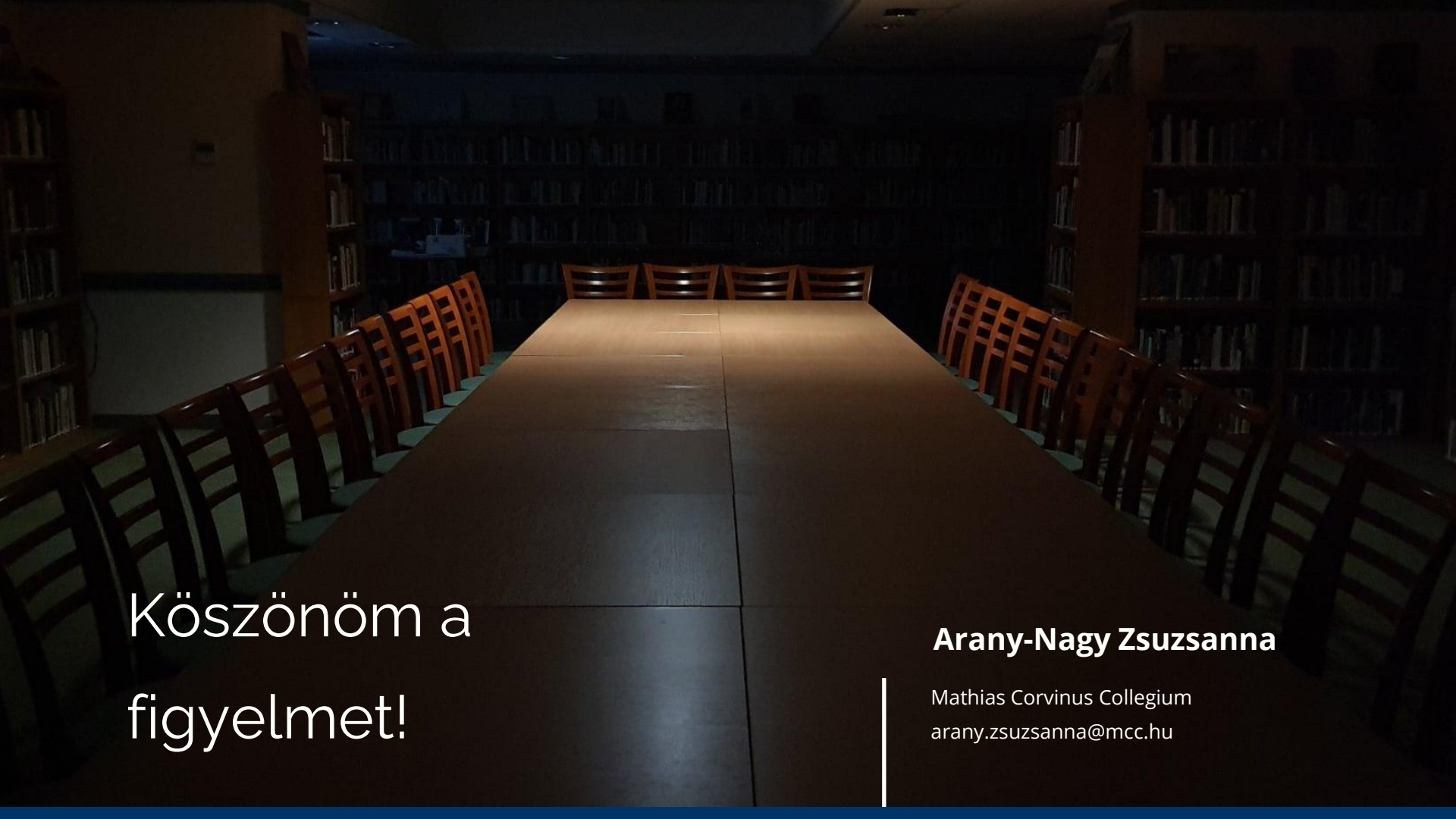
- A gamifikáció és az élménypedagógia nem hígítja fel a tudást, hanem új utat nyit meg egy mélyreható ismeretátadáshoz.



Útravalóul

Amikor a diákok belépnek a szabadulósobába, és „ránk záródik az ajtó”, egy pillanat alatt megváltoznak a szerepek. Mi, pedagógusok hátrálépünk: a tudás egyedüli forrásaiból játékmesterekké, a háttérből támogató mentorokká válunk. Hagyjuk, hogy ők alkossanak hipotéziseket, hogy elkövessék a saját hibáikat, amikre aztán megtalálják a saját megoldásaikat. Ez a fajta **pedagógiai bizalom** az, ami a pusztá feladatmegoldást valódi, belső motivációból fakadó tanulássá emeli.



A long, dark wooden conference table is set in a dimly lit room with tall bookshelves filled with books in the background. The table is surrounded by wooden chairs with light-colored seats. The lighting is focused on the table, creating a warm glow against the dark surroundings.

Köszönöm a
figyelmet!

Arany-Nagy Zsuzsanna

Mathias Corvinus Collegium
arany.zsuzsanna@mcc.hu