

## Játékos módszerek a hittanoktatásban

### Innovatív pedagógiai megközelítések és gyakorlati alkalmazásuk

HETESI EDIT

#### Abstract

This study explores the application and effectiveness of playful methods in religious education, focusing on their impact on student motivation, engagement, and educational outcomes. Based on a quantitative survey of 250 religious education teachers from various denominations and school levels, the findings reveal that playful methods – such as role-playing, dramatization, biblical board games, and digital quizzes – significantly enhance student participation and attention. A strong correlation was found between methodological preparedness and positive attitudes toward playful teaching. However, broader implementation is hindered by time constraints and shortcomings in teacher training. The study provides practical recommendations for religious teacher education and methodological support, contributing to pedagogical renewal in the 21st century.

**Keywords:** *religious education, game-based pedagogy, gamification, multiple intelligences, flow experience.*

**Kulcsszavak:** *hittanoktatás, játékpédagógia, gamifikáció, többszörös intelligencia, flow-élmény.*

#### BEVEZETÉS

A 21. századi oktatás egyre nagyobb hangsúlyt fektet az interaktív és élmény-pedagógiai módszerekre, amelyek elősegítik a tanulók aktív részvételét és mo-

---

HETESI EDIT, a Sapientia Szerzetesi Hittudományi Főiskola Pedagógia Tanszékének oktatója, a Pécsi Tudományegyetem Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar Oktatás és Társadalom Neveléstudományi Doktori Iskolájának hallgatója; hetesi.edit@sapientia.hu

tivációját.<sup>1</sup> A digitális korszak kihívásai és a tanulók figyelmének megváltozott dinamikája miatt a hagyományos frontális oktatási modellek egyre kevésbé hatékonyak.<sup>2</sup> A hittanoktatásban különösen fontos, hogy a tanulók ne csupán elméleti ismereteket szerezzenek, hanem élményszerű módon is megértsék és átéljék a keresztény hit értékeit.<sup>3</sup>

A játék mint pedagógiai eszköz hatékonyan támogatja a tanulási folyamatot azáltal, hogy fokozza a diákok motivációját, fejleszti problémamegoldó képességüket és elősegíti a közösségi tanulást.<sup>4</sup> Az oktatásban egyre szélesebb körben alkalmazott gamifikáció és más interaktív tanulási módszerek képesek a tananyagot élményszerűbbé és befogadhatóbbá tenni.<sup>5</sup>

Az alábbiakban bemutatott kutatás célja, hogy feltérképezze a játékos módszerek szerepét és hatékonyságát a hittanoktatásban. A kutatás során a következő kérdésekre kerestem a választ:

1. Milyen játékos módszereket alkalmaznak jelenleg a hittanoktatásban?
2. Mennyire hatékonyak ezek a módszerek a tanulók motivációjának és aktív részvételének fokozásában?
3. Milyen akadályok és kihívások merülnek fel a játékos elemek beépítésében?

A kutatás során kvantitatív módszereket alkalmaztam, beleértve egy 250 hittanár részvételével készült reprezentatív kérdőíves felmérést. A tanulmány célja, hogy konkrét ajánlásokat fogalmazzon meg a hittanárképzés és a gyakorlati oktatás számára a játékos módszerek alkalmazásáról.

---

<sup>1</sup> HOWARD GARDNER: *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, New York, 1983, 52–60.

<sup>2</sup> MICHIEL VAN ELK: Religious Delight. A Non-Functional Approach to Playful Religious Experiences, *Religion, Brain & Behavior* 11 (2021/2) 224–227 [doi: 10.1080/2153599X.2021.1881605]

<sup>3</sup> HETESI EDIT: A játék pszichológiai szerepe a morális nevelésben, *Sapientiana* 7 (2014/1) 73–92.

<sup>4</sup> RONALD NUZZI: *Gifts of the Spirit. Multiple Intelligences in Religious Education*, National Catholic Educational Association, Washington, 1999. [2025. 05. 30.] <https://eric.ed.gov/?id=ED439073>

<sup>5</sup> BRIAN EDGAR: *The God Who Plays. A Playful Approach to Theology and Spirituality*, Cascade Books, Eugene, 2017, 85–101.

## I. ELMÉLETI HÁTTÉR

### 1.1. Játékpedagógia és vallási nevelés kapcsolata

A játék mint tanulási eszköz régóta jelen van az oktatásban, különösen kisgyermekkorban.<sup>6</sup> A modern pedagógia egyre inkább felismeri, hogy a játék nem csupán a tanulás eszköze, hanem annak egyik legfontosabb formája, amely segíti a tanulók elmélyülését és aktív részvételét.<sup>7</sup> A hittanoktatásban a játék kiemelt szerepet kap, mivel lehetőséget teremt arra, hogy a tanulók élményszerűen tapasztalják meg hitük alapvető értékeit és elveit.<sup>8</sup>

A hittanoktatás egyik kulcskérdése, hogy miként lehet az elvont fogalmakat érthetővé és átélhetővé tenni a tanulók számára. Az interaktív, játékos módszerek – például dramatizáció, szerepjátékok és kooperatív játékok – elősegítik a tanulók aktív bevonását és a tapasztalati úton történő tanulást.<sup>9</sup> A pedagógiai kutatások kimutatták, hogy a játékos tanulás elősegíti a hosszú távú tudásmegtartást és az érzelmi bevonódást is.<sup>10</sup>

A tapasztalati tanulás elméletét megerősíti Edgar Dale híres tapasztalati kúpja is, amely szerint minél aktívabb a tanulási forma, annál mélyebb és tartósabb a tudásmegtartás. A játékos módszerek – különösen a dramatizálás, a szerepjáték és a kooperatív tanulás – ennek megfelelően az élményszerűség révén elősegítik a tananyag mélyebb megértését és rögzülését.<sup>11</sup>

### 1.2. A fogalmi keretek pontosítása

A fogalomhasználat egyértelműsége érdekében indokolt megkülönböztetni egymástól a *játék*, a *játékpedagógia* és a *gamifikáció* (játékosítás) fogalmát.

---

<sup>6</sup> SAM GILL: *The Proper Study of Religion. Building on Jonathan Z. Smith*, Oxford University Press, Oxford, 2023, 112–128.

<sup>7</sup> HOWARD GARDNER: *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, New York, 1983, 52–60.

<sup>8</sup> JEROME W. BERRYMAN: *Godly Play. An Imaginative Approach to Religious Education*, Fortress Press, Minneapolis, 1995, 75–89.

<sup>9</sup> RONALD NUZZI: *Gifts of the Spirit*. i. m.

<sup>10</sup> SUSAN WILLHAUCK: *The God Who Plays. A Playful Approach to Theology and Spirituality*, Religious Education, 2020. [doi: doi.org/10.1080/00344087.2019.1682453 ]

<sup>11</sup> EDGAR DALE: *Audiovisual Methods in Teaching*, Dryden Press, New York, 1969.

A *játék* tág értelemben olyan szabad tevékenység, amely önmagában hordoz élvezetet és fejlődési lehetőséget, nem feltétlenül kötött tanulási céllal. A *játékpedagógia* ezzel szemben tudatosan tervezett oktatási megközelítés, amely a játék eszköztárát használja az ismeretszerzés, a kompetenciafejlesztés vagy az értékközvetítés szolgálatában. A *gamifikáció* olyan módszert jelent, amely során nem játékos tevékenységeket – például tanulási folyamatokat – szervezünk játékos keretbe (pl. pontgyűjtés, rangsor, szintek), hogy fokozzuk a tanulók motivációját.

A jelen tanulmányban „játékos módszereken” ezen megközelítések kombinációját értjük: egyrészt játékpedagógiai eszközök, másrészt játékosított tanulási formák tervezett, didaktikusan indokolt alkalmazását a hittanoktatásban.

### *1.3 Howard Gardner többszörös intelligencia elmélete és annak relevanciája a hittanoktatásban*

Gardner elmélete szerint az emberek különböző típusú intelligenciákkal rendelkeznek, amelyeket az oktatás során figyelembe kell venni<sup>12</sup>. A hittanoktatásban különösen fontos a verbális-lingvisztikai, a vizuális-térbeli, az interperszonális és egzisztenciális intelligenciák fejlesztése.<sup>13</sup> A játékos módszerek hatékonyan alkalmazhatók a különböző intelligenciatípusokhoz igazítva:

- a. A verbális-lingvisztikai intelligenciát fejlesztik a szövegalkotó játékok és a bibliai történetek dramatizálása.<sup>14</sup>
- b. A vizuális-térbeli intelligenciát támogatják a képi és szimbólumalapú feladatok, mint például a bibliai térképezés vagy az ikonográfiai játékok.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> HOWARD GARDNER: *Frames of Mind*, i. m., 67–89.

<sup>13</sup> HETESI EDIT: Játékos módszerek és közösségi értékteremtés a hit- és erkölcsan oktatásban, *IPSZIN* (2023/1) 32–40. [2025. 05. 30.] <https://dosz.hu/fil/846f125aef6f51c76074688d033e98aea860672c4392cb8e4d010c6d531cd601>

<sup>14</sup> HETESI EDIT: Erkölcsi és vallási értékek közvetítése játékos módszerek pedagógiai alkalmazásán keresztül, in K. Nagy Emese – Egri Tímea – Jaskóné Gácsi Mária (szerk.): *Értékteremtés – Kihívások a pedagógiában*, Miskolci Egyetemi Kiadó, Miskolc, 2022, 79–90.

<sup>15</sup> JAMIE WALKER: *Feszültségoldás az iskolában*. Játékok és gyakorlatok, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 1995, 120–135.

- c. Az interperszonális intelligencia erősítésére kiválóan alkalmasak a csoportos szerepjátékok és a közösségi tanulási formák.<sup>16</sup>
- d. Az egzisztenciális intelligencia fejlesztését a filozófiai és erkölcsi kérdések játékos megvitatása segíti elő.<sup>17</sup>

A hittanoktatásban különösen fontos, hogy minden tanuló számára olyan megközelítéseket alkalmazzunk, amelyek megfelelnek az egyéni tanulási preferenciáknak és erősségeknek. Gardner elmélete alapján a differenciált oktatás hatékonyabbá teszi a hittanórákat, hiszen a diákok a saját intelligenciátípusuknak megfelelő módon dolgozhatnak fel az anyagot.<sup>18</sup>

Bár Gardner elmélete a játékos tanításra való érzékenyítésben fontos eszköz, a modern intelligenciamodellek – például a Sternberg-féle triarchikus vagy a Cattell–Horn–Carroll (CHC) modell – még jobban integrálhatók a játékpedagógia elméletébe. Ezek különösen hangsúlyozzák a problémamegoldó gondolkodás és az adaptív tanulás jelentőségét, amely a játékok tervezésének és elemzésének kulcsdimenziója.

#### 1.4. A flow-élmény szerepe a tanulási motivációban

A flow-élmény, amelyet Csíkszentmihályi Mihály határozott meg, az optimális tanulási állapotot jelenti, amikor a tanulók teljesen belemerülnek a tevékenységbe.<sup>19</sup> Az élményalapú oktatás és a gamifikáció kifejezetten ezt az állapotot célozza meg.<sup>20</sup> A hittanórákon a flow-élmény kialakulása elősegítheti a mélyebb megértést és az aktív részvételt, különösen, ha a tananyag kellően kihívást jelent a tanulók számára, de nem túl nehéz.<sup>21</sup>

A flow megvalósulásához három feltétel szükséges:

---

<sup>16</sup> JONATHAN Z. SMITH: *Imagining Religion. From Babylon to Jonestown*, University of Chicago Press, Chicago, 1984, 40–55. [doi: doi.org/10.1086/292617]

<sup>17</sup> SAM GILL: *The Proper Study of Religion*, i. m., 78–92.

<sup>18</sup> SZÉNÁSI LILLA: A gardneri többszörös intelligencia és Franz Kett pedagógiájának metszéspontjai, *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Theologia Reformata Transylvanica* 67 (2022/1) 10–29. [doi: doi.org/10.24193/subbtref.67.1.01]

<sup>19</sup> CSÍKSZENTMIHÁLYI MIHÁLY: *Flow – Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája*, Akadémiai Kiadó, Budapest, 1990, 74–98. [doi: doi.org/10.1556/9789634547952]

<sup>20</sup> MICHIEL VAN ELK: *Religious Delight*, i. m.

<sup>21</sup> BRIAN EDGAR: *The God Who Plays*, i. m., 122–136.

1. Világos célok és egyértelmű visszacsatolás – a hittanórákon a játékos módszerek során azonnali visszajelzést kaphatnak a tanulók, például társasjátékok vagy interaktív kvízek alkalmazásával.<sup>22</sup>
2. Egyensúly a kihívás és a készségek között – ha a feladat túl könnyű, unalmassá válik, ha túl nehéz, frusztrációt okoz. Az adaptív játékosítás segíthet az egyensúly megtalálásában.<sup>23</sup>
3. Mély bevonódás és az időérzék elvesztése – az igazán jól megtervezett játékok és interaktív módszerek segítenek a tanulóknak teljesen elmerülni a hittanórák anyagában.<sup>24</sup>

A hittanórákon a játékos módszerek segítségével olyan tanulási környezet teremthető, amelyben a diákok örömmel és aktívan vesznek részt, így fokozódik bevonódásuk a tanítás-tanulás folyamatába. Bár a hitbéli és erkölcsi értékek interiorizációja komplex pszichoszociális folyamat, kutatások szerint a pozitív érzelmi bevonódás és az élményszerű tanulás hozzájárulhat azok megerősödéséhez, különösen akkor, ha a tanulás reflektív elemeken és ismétlődő tapasztalatokon keresztül történik.<sup>25</sup> A játékos tanulás nem maga az értékátadás, hanem egy olyan módszertani közeg, amely előkészítheti és támogathatja az erkölcsi és vallási tartalmak befogadását és feldolgozását.<sup>26</sup>

A belső motiváció szerepét a tanulási folyamatban Richard Ryan és Edward Deci önmeghatározás-elmélete (Self-Determination Theory) is hangsúlyozza. Elméletük szerint a tanulók akkor élnek meg magas szintű belső motivációt, ha tevékenységeik autonómiát, kompetenciaérzetet és kapcsolódást biztosítanak számukra – ezek mind olyan elemek, amelyek a játékos tanítás során természetesen jelen vannak.<sup>27</sup>

---

<sup>22</sup> VÁCZI DORKA – GALAMBOS ATTILA – LÁZÁR CSILLA: Hitoktatás 21. századi pedagógiai módszerekkel, *Keresztény Szó* 31 (2020/4) 22–25.

<sup>23</sup> HETESI EDIT: Játékos módszerek és közösségi értékteremtés a hit- és erkölcsstan oktatásában, i. m., 56–67.

<sup>24</sup> J. BRADLEY WIGGER: *Multiple Intelligences and Christian Education* [2025. 05. 30.] <https://www.wabashcenter.wabash.edu/wp-content/uploads/2018/08/Multiple-Intelligences-and-Christian-Education-11.pdf>

<sup>25</sup> JAMES FOWLER: *Stages of Faith. The Psychology of Human Development and the Quest for Meaning*, HarperOne, San Francisco, 1981, 76.

<sup>26</sup> RONALD NUZZI: *Gifts of the Spirit*. i. m.

<sup>27</sup> RICHARD M. RYAN – EDWARD L. DECI: Intrinsic and Extrinsic Motivations. Classic Definitions and New Directions, *Contemporary Educational Psychology* 25 (2000/1) 54–67. [doi: doi.org/10.1006/ceps.1999.1020]

## 2. MÓDSZERTAN

A kutatás célja a játékos módszerek hittanoktatásban való alkalmazásának vizsgálata, valamint ezek hatékonyságának értékelése a tanulói bevonódás és motiváció szempontjából.<sup>28</sup> A kutatás során kvantitatív és kvalitatív módszereket kombináltam annak érdekében, hogy átfogó képet kapjunk a hittanárok attitűdjeiről, a tanulók reakcióiról, valamint a játékos módszerek gyakorlati alkalmazhatóságáról.

### 2.1. Kutatási kérdések

A vizsgálat három fő kérdéskört ölelt fel:

1. Milyen típusú játékos módszereket alkalmaznak jelenleg a hittanoktatásban?<sup>29</sup>
2. Milyen hatással vannak ezek a módszerek a tanulók motivációjára és részvételére?<sup>30</sup>
3. Milyen akadályok és kihívások merülnek fel a játékos módszerek bevezetésében?<sup>31</sup>

### 2.2. Minta

A kutatásban 250 hittanár vett részt, akik különböző felekezetekhez tartozó oktatási intézményekben tanítanak az ország teljes területéről. A minta reprezentativitása három fő dimenzió mentén vizsgálható: területi eloszlás, korosztályi megoszlás és oktatási szint szerinti lefedettség.

*Térületi eloszlás:* A válaszadók 85 százaléka vidéki térségekből, míg 15 százaléka fővárosi és agglomerációs iskolákból érkezett, ami megfelel a magyar

---

<sup>28</sup> KEVIN O'GRADY: Motivation in Religious Education. A Collaborative Investigation with Year Eight Students, *British Journal of Religious Education* 25 (2003/3) 214–225. [doi: doi.org/10.1080/0141620030250305]

<sup>29</sup> JONATHAN Z. SMITH: *On Teaching Religion*, Oxford University Press, New York, 2013, 119–136.

<sup>30</sup> KEVIN O'GRADY: *Motivation in Religious Education*, i. m., 214–225. [doi: doi.org/10.1080/0141620030250305]

<sup>31</sup> TEKLI SIMON HAILE – DANIEL JAMBO GHIRMAI: Play-Based Learning. Benefits and Challenges of its Implementation, *European Scientific Journal* 28 (2024/4) 15–38. [doi: 10.19044/esipreprint.4.2024.p15]

hittanárok tényleges területi eloszlásának. Az egyházmegyei bontás alapján elvégzett F-próba igazolta, hogy a minta területi megoszlása statisztikailag nem tér el szignifikánsan a teljes hittanári populációétól.

*Korosztályi összetétel:* A válaszadók életkori eloszlása is reprezentatívnak bizonyult a Lannert-féle tanári korfa alapján.<sup>32</sup> A korosztályi csoportok a következőképpen oszlottak meg:

| <i>Dimenzió</i>        | <i>Adatok</i>                                                                                                        |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Területi eloszlás      | 85% vidéki térségekből,<br>15% fővárosi és agglomerációs iskolákból                                                  |
| Korosztályi összetétel | 20–29 évesek: 7,5%,<br>30–39 évesek: 13,4%,<br>40–49 évesek: 41,3%,<br>50–59 évesek: 30,3%,<br>60 év felettiek: 7,5% |
| Oktatási szint         | általános iskolai, középiskolai és gimnáziumi hittanoktatás, állami és egyházi fenntartású intézmények               |

A minta és a tanári populáció korosztályi megoszlása:

| <i>Korosztály (év)</i> | <i>Minta (%)</i> | <i>Tanári populáció (%)</i> |
|------------------------|------------------|-----------------------------|
| 20–29                  | 7,5%             | 8,2%                        |
| 30–39                  | 13,4%            | 14,1%                       |
| 40–49                  | 41,3%            | 40,7%                       |
| 50–59                  | 30,3%            | 29,8%                       |
| 60+                    | 7,5%             | 7,2%                        |

Az F-próba itt is megerősítette, hogy a mintában szereplő korosztályi arányok nem térnek el szignifikánsan az országos tanári populáció adataitól.

*Oktatási szint:* A minta lefedi az általános iskolai, középiskolai és gimnáziumi hittanoktatást, valamint állami és egyházi fenntartású intézményeket is.

---

<sup>32</sup> LANNERT JUDIT: *Zárótanulmány az emberierőforrás-szűkösségekről a magyar közoktatásban*, T-TUDOK, Budapest, 2021, 33. [2025. 01. 02.] [https://www.t-tudok.hu/files/2/kutatasi\\_zarojelentes\\_t-tudok\\_magyar\\_210x297mm.pdf](https://www.t-tudok.hu/files/2/kutatasi_zarojelentes_t-tudok_magyar_210x297mm.pdf)

A válaszadók közel azonos arányban képviselik az alsó és felső tagozatos, valamint középiskolai tanítási gyakorlatot.

A kérdőív kérdései az alkalmazott játékos módszerek típusaira, azok hatékonyságára, valamint a hittanárok saját gyakorlati tapasztalataira irányultak. Az adatokat anonim módon gyűjtöttem, és statisztikai elemzési eljárásokkal – köztük leíró statisztikákkal, korrelációs vizsgálatokkal és F-próbával – dolgoztam fel.

A kérdőívben résztvevő 250 fő a jelenleg aktív hittanárok körülbelül 5 százalékát fedi le, figyelembe véve a Magyar Katolikus Püspöki Konferencia 2022-es adatait, miszerint kb. 4800 aktív hittanár dolgozik Magyarországon. A válaszadók nembeli megoszlása: 72 százalék nő, 28 százalék férfi, ami megfelel a hazai pedagóguspopuláció általános nemi arányainak (KSH, 2021). Ez megerősíti, hogy a minta nemcsak kor, terület és oktatási szint szerint, hanem nemi eloszlásban is reprezentatív.

A kérdőív négy fő tématerületre koncentrált:

1. a játékos módszerek típusainak ismerete és gyakorisága,
2. a pedagógusok attitűdje és önértékelése módszertani felkészültség terén,
3. az alkalmazott játékos eszközök tapasztalatai (hatékonyság, kihívások),
4. valamint a tanulói visszajelzések és észlelt hatások.

A kérdések egy része Likert-skálás, másik része zárt és nyitott kérdéstípusú volt.

### *2.3. Adatgyűjtés és elemzés*

A kutatás fő adatgyűjtési módszere: kvantitatív elemzés.

1. Kérdőíves felmérés: A válaszadók egy 20 kérdésből álló online kérdőívet töltöttek ki. A kérdőív Likert-skálás (1-től 5-ig terjedő skálán) és nyílt végű kérdéseket is tartalmazott.
2. Statisztikai elemzés: Az adatok elemzéséhez leíró statisztikát, korrelációs elemzést és faktorelemzést alkalmaztam. Vizsgálatom elsősorban a hittanárok attitűdjének és módszerhasználatának összefüggéseire irányult.

A kérdőív négy fő tématerületre koncentrált:

1. a játékos módszerek típusainak ismerete és gyakorisága,
2. a pedagógusok attitűdje és önértékelése módszertani felkészültség terén,
3. az alkalmazott játékos eszközök tapasztalatai (hatékonyság, kihívások),
4. valamint a tanulói visszajelzések és észlelt hatások.

A kérdések egy része Likert-skálás, másik része zárt és nyitott kérdéstípusú volt.

A kérdőív kvantitatív eredményeit a leíró statisztikák mellett többváltozós statisztikai módszerekkel is elemeztem, beleértve a keresztábra-elemzéseket, Pearson-féle korrelációs vizsgálatokat és F-próbát. Ezek különösen a háttér-változók (pl. nem, életkor, tanítási gyakorlat évei) és a módszertani attitűdök közötti összefüggések feltárására irányultak.

### 3. EREDMÉNYEK

A kutatás során kapott adatok elemzése lehetőséget adott arra, hogy részletes képet kapjunk a hittanárok játékos módszerekkel kapcsolatos attitűdjeiről, a gyakorlati alkalmazás módjairól és a tanulók reakcióiról.

#### *3.1. Hittanárok attitűdje a játékos módszerekkel kapcsolatban*

A kvantitatív kérdőív adatai alapján a hittanárok többsége pozitívan értékeli a játékos módszerek alkalmazását. A válaszadók 78 százaléka egyetértett azzal az állítással, hogy a játékos elemek növelik a tanulók bevonódását és figyelmét. Ugyanakkor a válaszadók 42 százaléka jelezte, hogy nem rendelkezik elegendő módszertani ismerettel ezek alkalmazásához.

A játékos módszerekhez való pozitív attitűdök és a módszertani felkészültség közötti kapcsolat statisztikai elemzése során Pearson-féle korrelációs vizsgálatot végeztem. Az eredmények alapján szignifikáns, közepes erősségű pozitív korreláció mutatható ki a tanári attitűd (azaz a játékos módszerekhez fűződő nyitottság) és a módszertani felkészültség szintje között ( $r=0,52$ ,  $p<0,01$ ). Ez azt jelenti, hogy azok a hittanárok, akik magasabb szintű módszertani tudással rendelkeznek, jellemzően pozitívabban viszonyulnak a játékos módszerekhez, és nagyobb valószínűséggel alkalmazzák azokat az óráikon. Ugyanakkor a pozitív attitűd önmagában nem elegendő: a felkészületlenség gyakran gátolja a módszerek gyakorlati használatát, amint azt a 42 százalékos bizonytalanság

is jelzi. Ez az eredmény megerősíti azt a pedagógiai tételt, hogy az attitűd és a kompetencia egymást erősítve járul hozzá a módszertani megújuláshoz.<sup>33</sup>

A kérdőív attitűdskáláin kapott eredmények szerint a hittanárok 74 százaléka „inkább egyetért” vagy „teljesen egyetért” azzal az állítással, hogy „a játékos módszereknek helye van a hittanórákon”, míg csupán 9 százalék jelölte az „inkább nem” vagy „egyáltalán nem” kategóriákat. Ugyanakkor 42 százalék jelezte, hogy nem rendelkezik megfelelő módszertani ismeretekkel, ami felveti a kérdést: befolyásolja-e a módszertani felkészültség az attitűdöket?

A Pearson-féle korrelációs vizsgálat alapján közepes erősségű, pozitív kapcsolat mutatható ki a játékos módszerekhez való pozitív attitűd és az önbevallott módszertani felkészültség között ( $r=0,52$ ,  $p<0,01$ ). Ez azt jelenti, hogy a jobb módszertani felkészültséggel rendelkező hittanárok nagyobb valószínűséggel viszonyulnak nyitottabban a játékos tanítás lehetőségeihez. Ez a megállapítás megerősíti a pedagógiai szakirodalomban gyakran idézett tételt, miszerint a pedagógusok attitűdjei és kompetenciái egymást kölcsönösen erősítik, különösen innovatív módszerek esetén.<sup>34</sup>

### 3.2. A leggyakrabban alkalmazott játékos módszerek és hatásuk

A kvantitatív adatokból egyértelműen kirajzolódik, hogy a hittanárok körében többféle játékos módszer is használatban van eltérő gyakorisággal és célokkal. Az alábbi összefoglalás bemutatja, hogy a különböző eszközök milyen arányban fordulnak elő a gyakorlatban, valamint a válaszadók milyen előnyöket és kihívásokat társítanak ezekhez a módszerekhez. A százalékos megoszlások mellett pedagógiai értelmezést is adunk a gyakorisági adatokhoz.

A kérdőívben a hittanárok az alábbi játékos módszereket emelték ki:

1. Szerepjátékok és dramatizálás – 64 százalék használja rendszeresen

*Előnye:* segít a bibliai történetek érzelmi átélésében.<sup>35</sup>

*Kihívás:* időigényes, és a tanulók aktivitása eltérő.

Ez az arány azt mutatja, hogy a dramatikus, interaktív megközelítés különösen népszerű a hittanoktatók körében. A szerepjáték lehetőséget nyújt arra,

---

<sup>33</sup> JOHN HATTIE: *Visible Learning. A synthesis of Over 800 Meta-analyses Relating to Achievement*, Routledge, Abingdon, 2008, 39–60. [doi: doi.org/10.4324/9780203887332]

<sup>34</sup> Uo.

<sup>35</sup> JEROME W. BERRYMAN: *Godly Play. An Imaginative Approach to Religious Education*, i. m.

hogy a tanulók érzelmileg is kapcsolódjanak a bibliai történetekhez, így azok nem csupán elméleti ismeretként, hanem belső élményként épülhetnek be.

2. Bibliai társasjátékok és kvízek – 58 százalék használja

*Előnye:* élményszerű tanulás, gyors visszacsatolás.<sup>36</sup>

*Kihívás:* egyes diákok versenyszelleme háttérbe szoríthat más tanulókat.

A bibliai társasjátékok és kvízek alkalmazása szintén széles körben elterjedt. Ezek a módszerek különösen a versengőbb, gyorsabb visszacsatolást igénylő tanulók számára vonzóak. Az élményszerűség mellett azonban a tanulói különbségek kezelésére is figyelni kell, mivel a túlzott versengés visszahúzó hatású lehet.

3. Interaktív vizuális játékok

(rajz, ikonográfia, bibliai térképek) – 47 százalék használja

*Előnye:* fejleszti a vizuális-térbeli intelligenciát.<sup>37</sup>

*Kihívás:* egyes diákok kevésbé kreatívak.

A vizuális-térbeli elemeket használó játékosítás különösen hasznos lehet azoknál a tanulóknál, akik képi memóriával dolgoznak eredményesebben. A bibliai térképezés vagy ikonográfiai értelmezés nemcsak a vizuális gondolkodást fejleszti, hanem segít a tanulóknak összekapcsolni a történeti és teológiai ismereteket. Ugyanakkor fontos, hogy a feladatokat differenciáljuk, hogy a kevésbé kreatív tanulók se érezzék magukat hátrányban.

4. Digitális játékosítás

(online bibliai kvízek, Kahoot, Quizizz) – 39 százalék használja

*Előnye:* gyors és interaktív tanulási lehetőség.

*Kihívás:* az iskolai digitális infrastruktúra eltérései miatt nem mindenhol elérhető.

Az online eszközök – mint a Kahoot vagy Quizizz – a mai tanulók digitális kompetenciájához jól illeszkednek, és azonnali visszacsatolást biztosítanak. Ez a típusú játékosítás különösen alkalmas az ismétlésre, az ismeretek gyors felmérésére vagy akár házi feladatként való alkalmazásra. Ugyanakkor az eltérő digitális eszközpark és a tanárok digitális kompetenciája meghatározó tényező lehet a használhatóság szempontjából.

---

<sup>36</sup> L. PHILIP BARNES: *Education, Religion and Diversity. Developing a New Model of Religious Education*, Routledge, Abingdon, 2014, 45.

<sup>37</sup> HOWARD GARDNER: *Frames of Mind*, i. m., 179–217

A válaszadók közül 65 százalék jelezte, hogy a játékos módszerek alkalmazása növelte a tanulók aktív részvételét, míg 28 százalék semleges véleményt fogalmazott meg, és csupán 7 százalék vélte úgy, hogy ezek a módszerek nem voltak hatékonyak.

A leggyakrabban alkalmazott játékos módszerek és hatásuk:

| <i>Játékos módszer</i>                                            | <i>Használati arány (%)</i> | <i>Előnyei</i>                                | <i>Kihívások</i>                                                           |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Szerepjátékok és dramatizálás                                     | 64%                         | Segít a bibliai történetek érzelmi átélésében | Időigényes, a tanulók aktivitása eltérő                                    |
| Bibliai társasjátékok és kvízek                                   | 58%                         | Élményalapú tanulás, gyors visszacsatolás     | Egyes diákok versenyszelleme háttérbe szoríthat másokat                    |
| Interaktív vizuális játékok (rajz, ikonográfia, bibliai térképek) | 47%                         | Fejleszti a vizuális-térbeli intelligenciát   | Egyes diákok kevésbé kreatívak                                             |
| Digitális játékosítás (online bibliai kvízek, Kahoot, Quizizz)    | 39%                         | Gyors és interaktív tanulási lehetőség        | Az iskolai digitális infrastruktúra eltérései miatt nem mindenhol elérhető |

(Forrás: saját szerkesztés)

### 3.3. A játékos tanulás pedagógiai előnyei és kihívásai

Jelen alfejezetben bemutatott pedagógiai szempontok nem közvetlenül a kérdőív empirikus adataiból származnak, hanem a szakirodalmi háttér és a pedagógiai elméletek alapján összegeztük őket. A cél annak bemutatása, hogy a játékos tanítás milyen elméleti lehetőségeket kínál a hittanoktatás területén, és ezek miként illeszkednek a gyakorlatban is tapasztalható előnyökhöz és kihívásokhoz.

A játékos tanulás elméleti és gyakorlati előnyeit a pedagógiai szakirodalom széles körben tárgyalja. A jelen tanulmány a hittanárok válaszai alapján az alábbi gyakran említett előnyöket és kihívásokat azonosította. Az egyes szempontokat a kérdőív nyílt és zárt kérdéseire adott válaszok, valamint a szakirodalmi háttér tükrében foglaljuk össze.

Az eredmények alapján a játékos tanulás legfőbb előnyei a következők:

- a) Növeli a tanulók bevonódását és figyelmét.<sup>38</sup>
- b) Segíti a differenciált oktatást – a különböző intelligenciátípusokhoz alkalmazható.<sup>39</sup>
- c) Támogatja a csoportmunkát és a közösségi élményt.<sup>40</sup>
- d) Fejleszti a problémamegoldó képességet és az önálló gondolkodást.<sup>41</sup>

A hittanárok ugyanakkor néhány kihívást is megfogalmaztak:

- Időigényes lehet a tanórákra való beillesztés.
- Néhány tanuló kevésbé motivált a játékos tanulásra.
- Hiányoznak a megfelelő módszertani képzések a hittanárok számára.

A játékos tanulás pedagógiai előnyei és kihívásai:

| <i>Szempont</i>       | <i>Előnyök</i>                                     | <i>Kihívások</i>                                                                         |
|-----------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tanulói bevonódás     | Növeli a figyelmet és az aktív részvételt.         | Egyes tanulók kevésbé motiváltak lehetnek a játékos tanulásra.                           |
| Differenciált oktatás | Alkalmazkodik a különböző intelligenciátípusokhoz. | Nem minden tanár rendelkezik a szükséges ismeretekkel a személyre szabott alkalmazáshoz. |
| Tanulási élmény       | Élvezetesebbé és interaktívabbá teszi a tanórákat. | Bizonyos diákok inkább a hagyományos tanulási módszereket preferálják.                   |

---

<sup>38</sup> L. PHILIP BARNES: *Education*, i. m., 45.

<sup>39</sup> HOWARD GARDNER: *Frames of Mind*, i. m., 77–293

<sup>40</sup> THOMAS BREAKWELL: Collaborative Learning and Moral Reasoning in the Religious Education Classroom. A Case Study of a Year 8 Class, *JoTTER* 12 (2021) 228–256. [doi: doi.org/10.17863/CAM.83622]

<sup>41</sup> ALAN PRITCHARD: *Ways of learning. Learning theories for the classroom*, Routledge, h. n., 2017, 3. fejezet.

| <i>Szempont</i>        | <i>Előnyök</i>                                                    | <i>Kihívások</i>                                                               |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Közösségi tanulás      | Erősíti a csoportmunkát és a közösségi élményt.                   | Egyes tanulók kevésbé aktívak csoportos helyzetekben.                          |
| Kognitív fejlesztés    | Fejleszti a problémamegoldó képességet és az önálló gondolkodást. | Időigényes lehet a tanórákba való beillesztése.                                |
| Módszertani támogatás  | Kreatív és változatos tanítási lehetőségeket biztosít.            | Hiányoznak a megfelelő módszertani képzések és segédanyagok a tanárok számára. |
| Tanórai időgazdálkodás | Gyors visszacsatolást ad a diákoknak.                             | A játékok előkészítése és levezetése több időt vehet igénybe.                  |

*(Forrás: saját szerkesztés)*

A felsorolt előnyök tehát több pedagógiai funkciót is lefednek: növelik az élményszerűséget, elősegítik a tanulók egyéni képességeihez igazított differenciált oktatást, valamint támogatják az együttműködési és problémamegoldó készségek fejlődését. A kihívások ugyanakkor arra hívják fel a figyelmet, hogy a játékos tanítás hatékony alkalmazása felkészült pedagógust, jól strukturált tananyagot és támogató környezetet igényel.

A játékos tanulás az oktatás egyik leghatékonyabb motivációs eszköze, amely jelentős mértékben hozzájárulhat a tanulók bevonódásához és a tanulási folyamat élményszerű gazdagításához. A mellékelt táblázat a játékos tanítási módszerek pedagógiai aspektusait elemzi, különös tekintettel azokra az előnyökre és kihívásokra, amelyek meghatározzák alkalmazásuk sikerességét.

A táblázat egyik kulcskategóriája a tanulói bevonódás, amely szerint a játékos módszerek növelik a tanulók figyelmét és aktív részvételét. Számos kutatás igazolja, hogy a gamifikáció és az élményalapú oktatás elősegíti az intrinzik motivációt, vagyis a tanulók belső hajtóerejét a tudás megszerzése iránt. Ugyanakkor a kihívások között szerepel, hogy nem minden diák reagál pozitívan a játékos elemekre; egyesek számára ezek kevésbé vonzóak, vagy éppen zavaróak

lehetnek.<sup>42</sup> Az optimális egyensúly eléréséhez szükséges a pedagógusok részéről a differenciált tanulási stratégiák alkalmazása.<sup>43</sup>

A játékos tanulás lehetőséget biztosít a különböző intelligenciátípusokhoz való alkalmazkodásra, amint azt Howard Gardner többszörös intelligenciaelmélete is hangsúlyozza.<sup>44</sup> A játékos módszerek alkalmazása lehetőséget teremt arra, hogy az eltérő tanulási stílusokhoz igazodva minden diák számára élvezetesebb és hatékonyabb tanulási környezetet biztosítsunk. A táblázatban azonban megjelenik az a kihívás is, hogy nem minden tanár rendelkezik a megfelelő módszertani ismeretekkel az ilyen típusú differenciált oktatáshoz. A megoldás a tanári továbbképzések és módszertani anyagok fejlesztése lehet.

A játékos tanulás egyik legjelentősebb előnye, hogy erősíti a csoportmunkát és a közösségi élményt. Kutatások szerint a kooperatív tanulási stratégiák fejlesztik a tanulók szociális készségeit és növelik az együttműködés iránti hajlandóságukat.<sup>45</sup> Ugyanakkor egyéni különbségek is felmerülhetnek, hiszen egyes tanulók kevésbé aktívak vagy visszahúzódóbbak a csoportos tevékenységek során.<sup>46</sup> A tanárok feladata, hogy differenciált szerepkiosztással és változatos játékosítási módszerekkel minden diák számára megfelelő részvételi lehetőséget biztosítsanak.

A játékos módszerek ösztönzik a kritikus gondolkodást és a problémamegoldó készséget, ami a 21. századi oktatás egyik legfontosabb célja.<sup>47</sup> Az interaktív tanulási formák révén a diákok aktív részesei lesznek a tudás megszerzésének, ami jelentősen eltér a passzív, frontális tanítástól. Az egyik legfőbb kihívás azonban az, hogy ezek a módszerek időigényesek lehetnek a tanórai keretek között.<sup>48</sup> Ennek megoldására javasolt az időhatékony, strukturált játékos elemek beépítése a tananyagba.

---

<sup>42</sup> CSÍKSZENTMIHÁLYI MIHÁLY: *Flow. The Psychology of Optimal Experience*, i. m., 225.

<sup>43</sup> LEV SEMENOVICH VYGOTSKY: *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, Cambridge – London, 1978, 24.

<sup>44</sup> HOWARD GARDNER: *Frames of Mind*, i. m., 3–13

<sup>45</sup> ROBERT E. SLAVIN: Cooperative Learning in Elementary Schools, in Mark Brundrett et al. (eds): *Contemporary Issues in Primary Education*, Routledge, Abingdon, 2022, 102–111. [doi: doi.org/10.4324/9781315619781-2]

<sup>46</sup> SPENCER KAGAN: *Cooperative learning*, San Clemente, Kagan Publishing, 1994, 7. fejezet.

<sup>47</sup> JEROME S. BRUNER: *The Process of Education*, Harvard University Press, Cambridge – Mass, 1960, 29. [doi: doi.org/10.1002/bs.3830090108]

<sup>48</sup> RICHARD E. MAYER: Multimedia learning, *Psychology of Learning and Motivation* 41 (2002) 85–139. [doi: doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6]

A táblázat rávilágít arra, hogy a játékos tanítás kreatív és változatos pedagógiai lehetőségeket kínál, ugyanakkor ezek beépítése a gyakorlatba sok hittanár számára nehézséget jelent a módszertani támogatás és elméleti háttér hiánya miatt.<sup>49</sup> A játékos módszerek nem válnak önmaguktól a pedagógiai gyakorlat szerves részévé: ehhez elengedhetetlen a tanári kompetenciák célzott fejlesztése.<sup>50</sup> Ennek egyik alapvető terepe a hittanárképzés, amelyben hangsúlyosabban kellene megjelenniük a játékpedagógiához kapcsolódó kognitív tudományos alapoknak, valamint azok gyakorlati alkalmazási lehetőségeinek. A hatékony tanítás fejlesztése nem merülhet ki az időkeretek optimalizálásában – hosszabb távon olyan elméleti és gyakorlati ismeretek integrálása szükséges, amelyek megalapozzák a játékos tanítás módszertanát és célorientált alkalmazását. A megoldás kulcsa ezért nemcsak a továbbképzések, jó gyakorlatok és szakmai mentorálás biztosítása, hanem a képzési programok tartalmi megújítása is.<sup>51</sup>

A játékos módszerek előnyei között szerepel, hogy gyors visszacsatolási lehetőséget biztosítanak, így a diákok azonnal értékelhetik és javíthatják teljesítményüket.<sup>52</sup> Az egyik legnagyobb gyakorlati akadály azonban az, hogy a játékok előkészítése és levezetése időigényes lehet, ami különösen korlátozott óraszám esetén kihívást jelent.<sup>53</sup> Ennek megoldására előre strukturált, könnyen beépíthető játékos tananyagok fejlesztése szükséges.

A táblázat elemzése alapján megállapítható, hogy a játékos tanítási módszerek jelentős motivációs és pedagógiai előnyökkel bírnak különösen a tanulói bevonódás, a kooperáció és a kritikus gondolkodás fejlesztése terén. A legnagyobb akadály a módszertani képzés hiánya és az időgazdálkodás kihívásai, amelyek megfelelő szakmai támogatással és tervezéssel áthidalhatók. Az eredmények arra utalnak, hogy a játékos módszerek nem csupán a tanulói részvételt növelik, hanem hozzájárulhatnak az erkölcsi értékrend alakításához, a hitbéli fejlődéshez és a tartós tudás megszerzéséhez is.

---

<sup>49</sup> MICHAEL FULLAN: *The New Meaning of Educational Change*, Teachers College Press, New York, 2016, 77–94.

<sup>50</sup> JOHN DEWEY: *Democracy and Education. An Introduction to the Philosophy of Education*, Macmillan, New York, 1930, 371.

<sup>51</sup> HOWARD GARDNER – THOMAS HATCH: Multiple Intelligences Go to School. Educational Implications of the Theory of Multiple Intelligences, *Educational Researcher* 18 (1989/8) 4–10.

<sup>52</sup> JOHN HATTIE: *Visible Learning*. i. m., 176

<sup>53</sup> ROBERT J. MARZANO: *The Art and Science of Teaching. A Comprehensive Framework for Effective Instruction*, ASCD, 2007, 167.

### *3.4. A háttérváltozók hatása a módszertani attitűdökre*

Az alkalmazott játékos módszerek gyakorisága és a hittanárok nemi, életkori és szolgálati ideje közötti összefüggéseket keresztábra-elemzéssel és korrelációs vizsgálattal elemeztem. A módszerek alkalmazása szignifikáns különbséget mutatott a pályán eltöltött idő szerint: a 0–10 év tapasztalattal rendelkezők 71 százaléka rendszeresen használ játékos elemeket, míg a 30 év felettieknél ez az arány csupán 44 százalék ( $\chi^2=8,21$ ;  $p<0,05$ ). A női hittanárok körében a játékos módszerek iránti attitűdök erősebben pozitívak voltak (átlag 4,3 a Likert-skálán), mint a férfi válaszadók körében (átlag 3,7). Ez a különbség szintén statisztikailag szignifikáns ( $t=2,91$ ;  $p<0,01$ ).

## 4. ÉRTELMEZÉS ÉS KÖVETKEZTETÉSEK

A kutatás eredményei rámutattak arra, hogy a játékos módszerek alkalmazása jelentős mértékben hozzájárulhat a hittanoktatás hatékonyságához. Az eredmények megerősítették, hogy a tanulók motivációja és aktív részvétele növekszik, ha az oktatás interaktív és élményszerű elemeket tartalmaz.<sup>54</sup>

### *4.1. Összehasonlítás korábbi kutatásokkal*

Korábbi tanulmányok is kimutatták, hogy a játékos tanulás elősegíti a hosszútávú tudásmegtartást és az aktív részvételt.<sup>55</sup> A kutatás eredményei összhangban állnak azzal a megállapítással, hogy a gamifikációval támogatott tanulás elősegíti a flow-élmény kialakulását és csökkenti a tanulói szorongást.<sup>56</sup>

Az eredmények alátámasztják azt a pedagógiai elvet is, amely szerint a dramatizációs és szerepjátékos módszerek fokozzák az érzelmi bevonódást, és segítenek a tanulóknak mélyebben megérteni a vallási történeteket<sup>57</sup>. Ugyanakkor a kutatás rávilágított arra is, hogy a hittanárok egy része még mindig bizonytalan a játékos módszerek beépítésével kapcsolatban.

---

<sup>54</sup> HOWARD GARDNER: *Frames of Mind*, i. m., 347

<sup>55</sup> HETESI EDIT: *Erkölcsei és vallási értékek közvetítése játékos módszerek pedagógiai alkalmazásán keresztül*, i. m., 79–90.

<sup>56</sup> ALAN PRITCHARD: *Ways of Learning*, i. m., 2. fejezet.

<sup>57</sup> THOMAS BREAKWELL: *Collaborative Learning and Moral Reasoning in the Religious Education Classroom*, i. m.

#### 4.2. Fejlődési irányok

A kutatás egyik legfontosabb tanulsága, hogy a játékos módszerek hatékony alkalmazásához a hittanárok részéről megfelelő módszertani felkészültség szükséges. Az alábbi javaslatok segíthetnek az oktatók számára a játékos módszerek sikeres beépítésében:

- A játékos módszerek hatékony alkalmazásának egyik kulcsa a hittanárok módszertani felkészültsége, amelyet célzott továbbképzések révén lehet erősíteni. Az ilyen képzések során a pedagógusok gyakorlati példákon keresztül sajátíthatják el a játékos tanítás alapjait.<sup>58</sup> Emellett fontos szerepet játszik az interaktív tananyagok fejlesztése, amelyek strukturáltan tartalmazzák a játékos elemeket, és könnyen beépíthetők a hittanórák tanmenetébe.<sup>59</sup>
- A digitális eszközök tudatosabb használata szintén jelentős lehetőségeket rejt magában, mivel az interaktív online kvízek és bibliai tanulóplatformok növelhetik a tanulói részvételt és aktivitást.<sup>60</sup> Az ilyen technológiai megoldások segíthetik a tanulók motivációjának fenntartását, valamint az azonnali visszacsatolás révén hatékonyabb tanulási élményt nyújthatnak.
- Végül a differenciált oktatás lehetőségeinek kiaknázása elengedhetetlen a játékos tanítás sikerességéhez. Ez a megközelítés lehetőséget biztosít arra, hogy a tanulók saját képességeiknek és tanulási stílusuknak megfelelő módon kapcsolódjanak be a tanulási folyamatba, ezzel elősegítve az egyéni fejlődést és a mélyebb megértést.<sup>61</sup>

#### 4.3. A játékos módszerek hatékony adaptálásának lehetőségei

A kutatás arra is rávilágított, hogy a játékos módszerek hosszútávú alkalmazása csak akkor lehet sikeres, ha azok illeszkednek az oktatási rendszer struktúrájába.<sup>62</sup> Ennek érdekében az alábbi fejlesztési lehetőségek lehetnek irányadók:

---

<sup>58</sup> Lásd DANIEL M. ALLEN: *Faith Formation in Christian Higher Education*, A Sociological Study. PhD Thesis. Baylor University, 2022.

<sup>59</sup> EDGAR DALE: *Audiovisual Methods in Teaching*, i. m.

<sup>60</sup> ALAN PRITCHARD: *Ways of Learning*, i. m., 8. fejezet.

<sup>61</sup> HOWARD GARDNER: *Frames of Mind*, i. m., 390.

<sup>62</sup> DAVID SMITH – JAMES KA SMITH (ed.): *Teaching and Christian Practices. Reshaping Faith and Learning*, Eerdmans, Michigan – Cambridge, 2011.

- A játékos módszerek hatékony alkalmazásának egyik kulcseleme a tananyagba történő integrációjuk, amely lehetővé tenné, hogy ezek a pedagógiai eszközök ne csupán kiegészítő jelleggel, hanem a hittanoktatás szerves részeként jelenjenek meg. Ennek érdekében indokolt lenne a játékos módszerek hivatalos hittanoktatási tantervekbe való beépítése.
- Emellett a szakmai közösségek létrehozása is kiemelten fontos, mivel a hittanárok közötti tapasztalattmegosztás és egymás támogatása elősegítheti a módszertani fejlődést. Az ilyen szakmai hálózatok hozzájárulhatnak a jó gyakorlatok terjesztéséhez, valamint a tanárok közötti együttműködés erősítéséhez.
- Végül, a játékos tanítás hosszú távú hatásainak alaposabb megértése érdekében további empirikus kutatásokra van szükség. Az ilyen vizsgálatok segíthetnek pontosan feltérképezni, hogy a játékos módszerek milyen hatást gyakorolnak a tanulók motivációjára, tudásmegtartására és erkölcsi fejlődésére.

## 5. KÖVETKEZTETÉSEK

A kutatás eredményei alapján egyértelműen megállapítható, hogy a játékos módszerek alkalmazása a hittanoktatásban pozitív hatással van a tanulók motivációjára, elköteleződésére és tanulási eredményeire. A hittanárok többsége felismeri ezeknek a módszereknek a jelentőségét, ugyanakkor számos gyakorlati kihívás is felmerül az implementáció során.

Ugyanakkor fontos hangsúlyozni, hogy a kutatás a hittanárok önbevallásán alapuló adatait dolgozta fel, nem pedig tanulói teljesítményméréseket vagy kompetenciateszteket. Így az eredmények a pedagógusok tapasztalataira és megfigyeléseire épülnek, amelyek hasznos iránymutatást adnak a módszerek pedagógiai potenciáljáról, de nem helyettesítik a tanulókra vonatkozó objektív adatok elemzését. A tanulók tanulási eredményeinek, motivációjának és értékrend-formálódásának vizsgálata a jövőbeni kutatások egyik legfontosabb feladata lehet.

### *5.1. A kutatás legfontosabb tanulságai*

A kutatás eredményei azt mutatják, hogy a hittanárok 78 százalék-a szerint a játékos módszerek jelentősen hozzájárulnak a tanulók aktív bevonásához, segítve ezzel az órák dinamikáját és az ismeretek mélyebb elsajátítását. Az al-

kalmazott módszerek közül a legnépszerűbbek a szerepjátékok, a bibliai társasjátékok és az interaktív digitális eszközök, amelyek változatos tanulási lehetőségeket biztosítanak.

Ugyanakkor a játékos tanulás bevezetésének legfőbb akadálya az időhiány és a módszertani képzés hiánya, amelyeket a pedagógusok az oktatási rendszer egyik legnagyobb kihívásaként említettek. A kutatás azt is alátámasztja, hogy a játékosítás különösen hatékony, ha differenciált oktatási stratégiával párosul, vagyis a tanítási módszerek alkalmazkodnak a különböző tanulói igényekhez és képességekhez.

### *5.2. Jövőbeli kutatási irányok és fejlesztési lehetőségek*

A játékos módszerek hosszú távú hatásainak alaposabb megértése érdekében további kutatások szükségesek, amelyek feltárhatják, hogy ezek a pedagógiai eszközök milyen mértékben segítik a tanulók vallási elmélyülését és erkölcsi fejlődését. A módszerek hatékonyságának biztosítása érdekében fontos lenne kísérleti tantervi programok kidolgozása, amelyek lehetővé tennék a játékos elemek strukturált és következetes beépítését a hittanoktatási tantervekbe.

Emellett kiemelt szerepet kap a digitális innovációk alkalmazása, hiszen az interaktív és online tanulási lehetőségek bővítése új perspektívákat nyithat meg a hittanoktatásban, növelve ezzel a tanulók aktív részvételét és elköteleződését. A pedagógusok módszertani felkészültsége szintén kulcsfontosságú tényező, ezért a tanári képzések fejlesztése elengedhetetlen. Ennek részeként továbbképzések és szakmai fórumok biztosítása segíthetné a hittanárokat abban, hogy magabiztosan és hatékonyan alkalmazzák a játékos módszereket a tanórákon.

### KONKLÚZIÓ

A kutatás megerősítette, hogy a játékos módszerek megfelelő alkalmazás esetén hatékony pedagógiai eszközként szolgálhatnak a hittanoktatásban. A módszerek sikeres beépítéséhez szükség van az oktatók megfelelő képzésére, a tananyagba történő strukturált integrációra és a tanulók igényeire való rugalmas alkalmazkodásra. A hittanórák élményszerűbbé tétele nem csupán a tanulók motivációját fokozza, hanem hosszabb távon támogathatja a tanulási folyamatban az érzelmi bevonódásukat is. Bár az erkölcsi értékrend alakulása és a hitbéli fejlődés komplex, soktényezős folyamat, kutatások szerint a reflektív

tanulás, az érzelmileg megerősített tapasztalatok és a közösségi interakciók – amelyeket a játékos tanítás elősegít – hozzájárulhatnak ezen belső folyamatok elindításához és megerősítéséhez.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Vö. HETESI EDIT: A játék pszichológiai szerepe a morális nevelésben, i. m., 73–92. HETESI EDIT: Erkölcsi és vallási értékek közvetítése játékos módszerek pedagógiai alkalmazásán keresztül, i. m., 79–90. JAMES FOWLER: *Stages of Faith*, i. m., 69.