

**A KOCKA KÖR T.É.M.A. PROJEKTJE KERETÉBEN KÉSZÜLT
„INNOVÁCIÓK A FENNTARTHATÓ FEJLŐDÉSÉRT” TÁRSASJÁTÉK,
MINT A TEHETSÉGGONDOZÁS EGYIK ESZKÖZE**

Szerzők:

Mező Ferenc (PhD)
Eszterházy Károly Katolikus Egyetem
(Magyarország)

Mező Katalin (PhD)
Debreceni Egyetem (Magyarország)

Első szerző e-mail címe:
ferenc.mezo1@gmail.com

Lektorok:

Borbélyné Bacsó Viktória (PhD)
Medgyessy Ferenc Gimnázium, Művészeti
Szakgimnázium és Technikum (Magyarország)

Szabóné Balogh Ágota (PhD)
Gál Ferenc Egyetem (Magyarország)

...és további két anonim lektor

Mező Ferenc és Mező Katalin (2023): A Kocka Kör T.É.M.A. projektje keretében készült „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjáték, mint a tehetséggondozás egyik eszköze. *Különleges Bánásmód Interdiszciplináris folyóirat*, 9. (2). 143-149. DOI [10.18458/KB.2023.2.143](https://doi.org/10.18458/KB.2023.2.143)

Absztrakt

E cikk röviden bemutatja az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjátékot és a magyar Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület „T.É.M.A.” projektjét (NTP-INNOV-22-0095). E társasjáték célja, hogy innovatív gondolkodásra inspiráljon a fenntartható fejlődés területén. A társasjátékban az nyer, aki a másokkal történő interakciók során játszik, tanul és ötleteket alkot. A társasjáték az innovatív gondolkodás ösztönzése révén a tehetséggondozás egyik eszköze lehet.

Kulcsszavak: társasjáték, fenntartható fejlődés, gamifikáció, tehetséggondozás

Diszciplínák: pszichológia, pedagógia

Abstract

THE "INNOVATIONS FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT" BOARD GAME MADE IN THE FRAMEWORK OF THE PROJECT "T.É.M.A." OF THE KOCKA KÖR ASSOCIATION

This article gives a short introduction to the board game "Innovations for sustainable development" and the project "T.É.M.A." (NTP-INNOV-22-0095) of the Kocka Kör Association (Hungary) in which frame this game is born. This board game aims to inspire innovative thinking in the area of sustainable development. The winner is who can play, learn and create ideas during interactions with others. By stimulating innovative thinking, the board game can be a tool for talent development.

Keywords: board game, sustainable development, gamification, talent development,

Disciplines: psychology, pedagogy

2015 szeptember 25-én került sor New Yorkban a „Világunk átalakítása: a fenntartható fejlődés 2030-ig szóló program”, azaz az Agenda 2030 elfogadására, melyben az ENSZ (Egyesült Nemzetek Szervezete) 193 tagállama egyhangúlag fogadta el a történelmi, új, globális fenntartható fejlődési és fejlesztési keretrendszert. A dokumentum tartalmazza a fenntartható fejlődéssel kapcsolatos nemzetközi együttműködési program elemeit, s meghatározza a világ minden országára vonatkozó cselekvési irányokat és célokat, valamint a célok eléréséhez szükséges feladatokat (A/RES/70/1, 2015).

A Fenntartható Fejlődési Célok globálisak és egyetemesen alkalmazandók. A célok a következő csoportokba sorolhatók:

- 1) a méltányos emberi élettel összefüggő egyetemes jogok és célok (szegénység, éhínség, víz, egészség, lakhatás, oktatás, foglalkozás, energia, közlekedés, egyenlőtlenségek témakörei);
- 2) a társadalmi, gazdasági és települési környezet (társadalmi „feltételek”, gazdaságfejlesztés, ágazatok, települések témakörei);
- 3) globális jelentőségű környezeti folyamatok és feladatok (víz, talaj, erdők, vegyi anyagok, hulladékok, természeti katasztrófák, ökológiai rendszerek, éghajlatváltozás témakörei);
- 4) nemzetközi eszközök és intézmények (finanszírozás, technológia, nemzetközi kereskedelem, végrehajtás nemzetközi koordinálása és eszközei témakörei) (Faragó, 2016).




Ugyanakkor már az 1987-es „Közös Jövők” című Brundtland-jelentésben is megjelent a fenntartható fejlődés eszméje, mely szerint „a fenntartható fejlődés olyan fejlődés, amely kielégíti a jelen szükségleteit anélkül, hogy veszélyeztetné a jövő nemzedékek esélyét arra, hogy ők is kielégíthessék szükségleteiket”(I1).

Ezen célok előtérbe helyezésére és terjesztésére épült a Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület „Tudományos És Művészeti Alkotóműhely (T.É.M.A.) pályázata is, melyet a Miniszterelnökség és a Nemzeti Tehetség Program támo-

gatott (pályázati azonosító: NTP-INNOV-22-0095).

A következőkben először röviden bemutatásra kerül a projektet megvalósító Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesület (röviden Kocka Kör), majd az egyesület által megvalósított T.É.M.A. projekt, s végül pedig a projekt keretében létrejött számos produktum egyike, az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjáték (1. ábra).

1. ábra. A T.É.M.A. projekt alapadatai. Forrás: a Szerzők

| | |
|--|--|
| Projekt neve: | |
| Tudományos És Művészeti Alkotóműhely (T.É.M.A.) | |
| Pályázat azonosítószáma: NTP-INNOV-22-0095 | |
| Támogatók: | Megvalósító: |
|  MINISZTERELNÖKSÉG |  Nemzeti Tehetség Program |
| |  KOCKA KÖR www.kockakor.hu |

A Kocka Kör és a T.É.M.A. projekt

Az 1998-ban, 25 éve alapított Kocka Kocka Kör Tehetséggondozó Kulturális Egyesületet pedagógusok, pszichológusok hozták létre. Az egyesület fő célja: a tudományok és/vagy művészetek és/vagy sportok terén tehetséges személyek kutatása, fejlesztése, érdekvédelme. A civil szervezet 12-35 év közötti fiatalok számára olyan programokat valósít meg, mint például:

1) Tanulás módszertani tréningek szervezése. Cél: az iskolai, egyetemi tanulmányok segítése a hatékony (időtakarékos, értő és kreatív) tanulási módszerek átadásával. A tréningek elméleti kerete az OxIPO-modell (Mező és Mező, 2019).

2) Kulturális programok szervezése: 14-35 évesek számára táborok, klubdelután jellegű összejövetelek, sportprogramok szervezése (kb. 2-3 rendezvény/év, kb. 50-100 fő/év).

3) Tudománymenedzsment: kutatómódszertani tréning, konferencia prezentációra történő felkészítés, publikációírással történő felkészítés, nemzetközi konferenciák szervezése Kb. 2 rendezvény/év, kb. 100-200 fő/év intenzitással. Az egyesület fő- vagy társszervezésében évente megrendezésre kerül a „Nemzetközi Interdiszciplináris Konferencia”, illetve a „Kreativitás – Elmélet és Gyakorlat” konferencia.

4) Művészetmenedzsment: irodalmi művek írására ösztönzés, s e művek megjelentetése. Képzőművészeti, zenei, irodalmi és filmművészeti produkciókra ösztönzés, kutatások, kiállítások és koncertek szervezése.

5) Sportmenedzsment: Különleges Sportok Fesztiválja keretében sportágválasztó napok szervezése, harcművészeti kör működtetése, sportkutatás.

6) Publikációs támogatás: lehetővé tesszük fiatal szerzőink műveit papír formátumú könyvben közzétenni, illetve a „Mesterséges Intelligencia”, a „Lélektan és Hadviselés” és az „OxIPO” című e-folyóiratban megjelentetni, mely folyóiratok kiadójával (K+F Stúdió Kft.), szerkesztőseivel az egyesület együttműködik.

7) Kiállítás szervezés: 2020-tól van lehetőségünk virtuális kiállítások szervezésére, amelyben az ifjú képzőművész tehetségek és tudományos érdeklődésű személyek is nyilvánosságot kaphatnak. Jelenleg 22 virtuális kiállítás érhető el az egyesület honlapján keresztül – ezek közül 11 kiállítás a T.É.M.A. projekt keretében jött létre.

A „Tudományos És Művészeti Alkotóműhely” (T.É.M.A.) című gazdagító jellegű komplex tehetséggondozó program (2. ábra) lényeges jellemzője a felfedezés és alkotással járó tanulásra építő megközelítés (bővebben Mező, 2021), ami során a résztvevők átélhetik a felfedezés/alkotás izgalmát, a program során létrejövő tárgyasult alkotásaik pedig további programok eszközei lehetnek.

A program célrendszere:

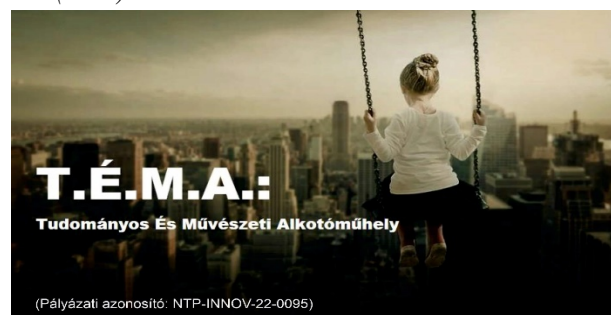
a) Misszió: természettudományos és művészeti orientációjú komplex tehetséggondozó program biztosítása köznevelésben tanulók számára.

b) Direkt cél: természettudományos/művészeti kompetenciák (ismeretek, képességek, attitűdök, módszertani jártasság) fejlesztése felfedeztetéses és alkotás központú tanulás formájában.

c) Indirekt célok: a) pályaorientáció, b) személyiségfejlesztés, (énkép, önismeret terén) és szociális készségek fejlesztése, c) kognitív képességek gyakoroltatása, d) módszertani fejlesztés (tanulás- és kutatómódszertani, képzőművészeti alapok gyakoroltatása révén), e) teljesítményre ösztönzés (a program hatására nőjön a résztvevők publikációs, prezentációs, innovációs, művészeti jellegű teljesítményeinek mennyisége).

A programban résztvevő fiatalok a tehetséggondozó foglalkozássorozaton túl nemzetközi konferencián vehettek részt előadóként, publikációik jelenhettek meg (kiadvány: Kaluha, Mező és Mező, 2023; megjelent folyóiratcikkek bibliográfiája megtekinthető a projekt weboldalán (Kocka Kör, 2022): https://kockakor.hu/ntp_innov_22_0095/), virtuális kiállítások, zászlókiállítás, kisfilmalkotás, saját honlap, társasjáték alkotásában szerezhettek többek között tapasztalatot (Kocka Kör, 2022).

2. ábra: A T.É.M.A. projekt bélyegképe. Forrás: Kocka Kör (2022)



Az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjáték

A Kocka Kör által közreadott „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjáték (Mező, 2023) pedagógiai célja a fenntartható fejlődés iránti pozitív attitűd alakítása, a témával kapcsolatos ismeretterjesztés, innovációra ösztönzés, a játékosok közötti társas interakciók generálása, szórakoztató és hasznos szabadidő eltöltési lehetőség biztosítása.

A játékban résztvevő 1-6 fő játékos feladata, hogy véletlenszerűen kisorsolt szituációkban ismereteik felhasználásával a fenntartható fejlődést leginkább szolgáló döntéseket hozva biztosítsák a játékbeli jelenlegi és jövőbeli generációk számára a legoptimálisabb megoldásokat. A játék nagyfokú kombinációs lehetőséggel rendelkezik, amit egyrészt a véletlenszerű feladatkiosztások, másrészt a játékosok pillanatnyi, előre kiszámíthatatlan ötleteinek játékba történő beépülése biztosítanak. A játékidő 5 perc/kör/fő időtartamtól akár éveken át (szükséges esetben: élethossziglan) is tarthat.

A játék célcsoportja: 11 éves kortól ajánlott a játék a matematikai-logikai, illetve intra-, interperszonális tehetségterületeken működő felhasználás és/vagy tehetségterülettől függetlenül a szabadidő hasznos eltöltése keretében.

A játék különösebb előzetes tudást nem igényel. Átlagos 11 éves gyermek műveltségével és intellektuális képességeivel a játék már használható. Szükséges eszköz: a 3. ábrán látható (a Kocka Kör, 2022 oldalról letölthető) játékpálya, 1 db ceruza (vagy a sorsoláshoz felhasználható egyéb hosszúkás tárgy).

A játék rövid leírása, táblája (3. ábra) .jpg fájl formátumban ingyenesen letölthető, nyomtatható a T.É.M.A. projekt weboldaláról (Kocka Kör, 2022). Karakterisztikáját tekintve sorsoláson alapuló, beszélgetős játékról van szó.

Játékszabály: az alábbi sorsolási szabályok szerint gondoljunk ki, tervezzünk innovációkat a fenntartható fejlődés jegyében!

Sorsolás: helyezzünk egy ceruzát a kör közepére, s pörgessük meg! A ceruza hegye mutatja a sorsolás eredményét az egyes körökben.

1. kör: Sorsoljuk ki, hogy a 17 fenntarthatósági cél közül melyikkel kell tovább gondolkodnunk!

2. kör: Sorsoljuk ki, hogy termék, szolgáltatás vagy mindkettőt érintő innovációt kell felvázolnunk!

3. kör: Sorsoljuk ki, hogy egyéni, közösségi, települési, vármegyei, nemzeti, nemzetközi felhasználású innovációt kell-e felvázolnunk!

4. kör: Alkossuk meg az innováció tervét! Vázzuk fel a következőket:

- Egy konkrét környezeti, társadalmi problémát.
- A probléma jelentősége a fenntartható fejlődés szempontjából.
- A probléma lehetséges oka.
- A probléma lehetséges megoldása (oki vagy tüneti szinten).
- A probléma kezelésének újszerű megoldását szolgáló termék és/vagy szolgáltatás leírása.
- Az újszerű termék és/vagy szolgáltatás prototípusának, próbaverziójának előállításának lépései.
- Az új termék és/vagy szolgáltatás előállításának várható költsége.
- Az új termék és/vagy szolgáltatás bevezetésének várható költsége, nyeresége.
- Az új termék és/vagy szolgáltatás kipróbálásának módszere.
- A próba alapján véglegesített vagy tökéletesített termék és/vagy szolgáltatás gyártásának, biztosításának, terjesztésének terve.

Több játékos esetében egy adott játékos felvázolja a fenti pontok szerinti tervet, a többi játékos pedig vitába száll vele, megpróbálják megtalálni a terv gyenge pontját! A játékosok közösen értékelik a vita végeredményét.

3. ábra. Az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” játéktáblája. Forrás: Kocka Kör (2022)



A játék kialakításakor figyelembe vett főbb szempontok:

1. Kritérium: alacsony eszközigeny. Megvalósulás: a játéktábla egyetlen oldalra kinyomtatható, a játékhoz ezen kívül egy sorsolást szolgáló ceruzára, vagy pálcára van szükség. Az alacsony eszközigeny követelménye megvalósult.

2. Kritérium: forráshiányos szituációkban is elérhető legyen a játék a felhasználók számára. Megvalósulás: a játék ingyenesen letölthető a Kocka Kör (2022) oldalán keresztül, a sorsoláshoz még egy sorsolást szolgáló botszerű tárgyra (például: ceruza, toll, papír, műanyagflakon stb.) van szükség. E kritérium is megvalósult tehát.

3. Kritérium: online is letölthető legyen a játék, hogy szükség esetén online tanítási, foglalkozás tartási körülmények között is használható legyen. Megvalósulás: megtörtént. A játéktábla online elérhető a Kocka Kör (2022) oldalán keresztül.

4. Kritérium: a játékot 1 fő is játszhatja, de párban, 4-6 fős kiscsoportban, illetve e kiscsoportból vagy egyénekből álló, akár 36-40 fős csoportban is játszható legyen a játék. Megvalósulás: a játék ennek a kritériumnak is megfelel: egyéni, párban, kisebb és nagyobb csapatokban is játszható.

5. Kritérium: feleljen meg a digitális és a nyomtatott formátumot preferáló felhasználók igényei-

nek is. Megvalósulás: a játéktábla digitálisan elérhető a Kocka Kör (2022) weboldalán és ki is nyomtatható – az adott kritériumnak így megfelel.

6. Kritérium: a játék magyar nyelvű legyen. Megvalósulás: a játék valóban magyar nyelvű 8de akár idegen nyelven is játszható).

Felhasználási lehetőségeit tekintve a fenntartható fejlődéssel kapcsolatos: a) tudásszint felmérés, b) ismeretek rendszerezése és gyakoroltatása, c) új témakörök bevezetése, érdeklődésfelkeltés céljára is alkalmazható a játék a pedagógiai, tehetséggondozás célú használat során.

A játékosok szempontjából e játék a hasznos és szórakoztató időtöltés biztosítását kínálhatja, közös tevékenységre ad lehetőséget és pályaeorientációs lehetőségeket villanthat fel.

Zárógondolatok

Az „Innovációk a fenntartható fejlődésért” társasjáték a tehetséggondozás és általában az oktatás terén sokoldalúan alkalmazható eszköz lehet, mely egyben innovációra is sarkalhatja a résztvevőket. Az innováció szoros összefüggésben áll a tehetségmodellek (vö.: Balogh és tsa, 2011) gyakran visszatérő elemével: a kreativitással, amely révén új, hasznos alkotások jöhetnek létre (vö.: Mező és Mező, 2011, Mező, 2015).

A fenntartható fejlődéssel kapcsolatos tehetséggondozás célú felhasználás során javasoljuk a résztvevők potenciális érzékenyítését a téma iránt, aminek eszközeként a jelen tanulmányban bemutatott társasjáték mellett, a T.É.M.A. projektben létrejött, és a Kocka Kör (2022) weboldaláról ingyenesen elérhető virtuális kiállítások (is) javasolhatók (4. ábra).

4. ábra. A T.É.M.A. projekt virtuális kiállításai. Forrás: Kocka Kör (2022)



Irodalom

- A/RES/70/1 - Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. (Agenda 2030.) web: <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/N15/291/89/PDF/N1529189.pdf?OpenElement> Utolsó megtekintés: 2023.06.10
- Balogh L., Mező F., Kormos D. (szerk.) (2011). *Fogalomtár a Tehetségpontok számára*. Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége, Budapest.
- Faragó T. (2016). Világunk 2030-ban: a nemzetközi együttműködés új egyetemes programjának előzményei, lényege és értékelése. *Külgügyi Szemle*, 15 (2). 3–24.
- Kaluha S., Mező F., Mező K. (Szerk.)(2022). *Kutatási tervek és teljesítmények a „T.É.M.A.” gazdaságító programban*. Kocka Kör, Debrecen.
- Kocka Kör (2020). *A Kocka Kör weboldala*. Megnyitás: 2023.06.20. URL: www.kockakor.hu
- Kocka Kör (2022). *A Kocka Kör “T.É.M.A.: Tudomány és Művészet Alkotóműhely” című projektje (pályázati azonosító: NTP-INNOV-22-0095)*. Megnyitás: 2023.06.20. URL: https://kockakor.hu/ntp_innov_22_0095/
- Mező F. (2021). Felfedezettetéses tanulást segítő gyakorlatok az OxIPO-modell alapján. *OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat*, 2021/3, 83-97. DOI [10.35405/OXIPO.2021.3.83](https://doi.org/10.35405/OXIPO.2021.3.83)
- Mező F. (2023). *Innovációk a fenntartható fejlődésért (társasjáték)*. Kocka Kör, Debrecen. URL: https://kockakor.hu/ntp_innov_22_0095
- Mező F., Mező K. (2011). *Kreatív és iskolába jár!* K+F Stúdió Kft., Debrecen.
- Mező F., Mező K. (2019). Az OxIPO-modell – az interdiszciplináris kutatások egy lehetséges értelmezési kerete. *OxIPO – interdiszciplináris tudományos folyóirat*, 2019/1, 9-21. DOI [10.35405/OXIPO.2019.1.9](https://doi.org/10.35405/OXIPO.2019.1.9)
- Mező K. (2015). *Kreativitás és élménypedagógia*. Kocka Kör, Debrecen
- I1: Eur-Lex, Glosszárrium az összefoglalókhoz. Fenntartható fejlődés. web. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=LEGISSUM:sustainable_development Utolsó megtekintés: 2023.06.20.