

# Játékos módszerek a történelemtanításban

MILTÉNYI MIKLÓS

Annak a nagyarányú módszertani fellendülésnek, amelyet manapság átélünk, egyik legfontosabb területét azok az új oktatási formák jelentik, amelyek az élményszerűséget, a tevékenységet, a tapasztalatokon át vezető ismeretszerzést állítják előtérbe, s eközben többnyire a játékos megoldások felé fordulnak. A játszóház, az erdei iskola, a drámajáték, a projekt-módszer és a szimulációs játék ennek a törekvésnek ma leginkább terjedőben lévő típusai. Bár indíttatásunk hasonló, lényegében mégis különféle dolgokról van szó amelyek különböző pontokra helyezik a hangsúlyokat. Céljaik és így alkalmazási területük is eltérő. E módszerek egyik csoportja inkább az iskolán, a tanórán kívüli művelődést, sokoldalú ismeretszerzést célozza, másik része pedig inkább a tanórai keretek között folyó oktatás megújítását kívánja elérni.

A történelemtanítás mind tárgya mind módszerei miatt különleges helyzetben lévő tantárgy. Tárgya a múlt, amely csak közvetett úton, a megmaradt írásos és tárgyi emlékek mint értelmezendő jelek alapján tanulmányozható, és ezek megfejtése az egyik legbonyolultabb gondolati-absztrakciós feladat. Maguk az események is nehezen szemléltethetők az iskola sajátos körülményei között és a tanulók életkorának megfelelő formában. Nem is beszélve az olyan elvont dolgokról, mint az államformák, a gazdasági folyamatok vagy a jogszokások. A történelemtanításnak ezért minden lehetséges megoldást fel kell használnia, hogy tárgyát a gyermekek számára minél élményszerűbben, sokrétűbben jelenítse meg. Erre már ma is az eszközök egész sokaságát használja: a dia- és írásvetítőt az oktatócsomagokig, térképekig, applikációs ábrákig és oktatófilmekig. Az élményszerűség azonban nemcsak az ismeretszerzés módján, hanem az ismeretanyag kiválasztásán is múlik.

A történelemtanítás tárgya gyakorlatilag az ember társadalmi történetének egésze. Olyan, egészen különféle területeket foglal magába, mint pl. a politika-, gazdaság- és hadtörténet, vagy a művelődés-, technika-, életmód- és művészettörténet. Ezek közül az egyik alkalmasabb az élményszerű módszerekre, a másik inkább a racionális feldolgozást igényli. De már ez a részleges felsorolás is jól mutatja, hogy nagyon gazdag, sokszínű, sokdimenziós tantárgyról van szó – legalábbis ilyen lehetne, lehetőségei alapján ilyennek kellene lennie. A mai tananyag azonban közismerten egyoldalú, s túlnyomó részben inkább a racionális feldolgozásra alkalmas témakörökből válogat, azokból tehát amelyek az egyeduralkodó módszereknek leginkább megfelelnek (tehát tanári magyarázattal előadhatók, statikus ábrákkal szemléltethetők és otthon könyvből megtanulhatók). Ezzel szemben háttérbe szorítja azokat a témaköröket (művelődéstörténet, életmód stb.) amelyek jóval alkalmasabbak az élményszerű, tevékenységen át vezető, játékos módszerekre. Az új módszerekre való áttérésnek éppen ezért messzemenő következményei kell legyenek a történelemtanítás egészére nézve: új célokat kell kijelölni az iskolai oktatás számára, olyanokat, amelyek az új módszerekkel megvalósíthatóakká válnak, mindehhez pedig az új céloknak és módszereknek

megfelelő, azokból kiinduló, inkább társadalomtörténeti jellegű tananyagot kell kiválogatni és hozzárendelni.

A mai történelemtanítás abbéli erőfeszítésében, hogy a diákok számára emészthetetlenül nagy és sok esetben értelmileg is feldolgozhatatlan tananyagot valami módon fogyaszthatóbbá tegye a szemléltetés sokféle eszközét használja. Ennek eredményeként a történelem – elsősorban az általános iskolában – az eszközökkel jól ellátott tantárgyak közé tartozik. Ezek közös jellemzője azonban, hogy jórészt csak a statikus vizualitás közegében mozognak, és a tantárgy eredendő gazdagságának, sokszínűségének érzékeltetésére alig alkalmasak. Csak az új eszközök (oktatófilm, video, számítógép) és az új módszerek teremthetik meg annak lehetőségét, hogy a történelemtanítás, jellegének megfelelően sokdimenziós tantárggyá váljon, amely ötvözi a verbális, vizuális, audiovizuális, cselekvéses, beleéléses, manuális és játékos formákat. Csak ezen a módon felelhet meg ugyanis önmaga lényegének és a gyermekek igényeinek is.

### *A pedagógiailag hatékony játék a történelemtanításban*

Az élményszerűsége, a tevékenysége, a játékra építő módszerek nyilvánvalóan a hagyományos túlverbális, túlracionális, a memorizálást előtérbe állító oktatási formákkal szembeni ellenreakciókként jöttek létre. A túlverbális módszerek ugyanis évtizedek alatt mindenütt megbizonyították egyoldalúságukat és eredménytelenségüket. Nem csak azt nem képesek ugyanis megtanítani ezek a módszerek, amit mint adathalmazt a tankönyvben maguk elé tűznek, de emellett nemhogy segítenék a képesség- és személyiségfejlesztést, hanem éppen ellenkezőleg: gátolják azt és visszafejlesztik, elszorvasztják a gyermekekben eredendően meglévő képességek nagyrészét is. A játékos módszerek ezért a képesség- és személyiségfejlesztésre, erre az eddig oly elhanyagolt területre helyezik a fő hangsúlyt. Sok esetben ez is a módszer egyetlen vagy legfőbb tartalma, s a tényanyag és adatszintű ismeretek megszerzését nemigen tekinti feladatának (pl. a játszóház bizonyos formái).

A gyermek fejlesztése szempontjából természetesen az ilyen módszerek is nagyon hasznosak lehetnek, hiszen pl. a különféle kézműves műhelyek alkalmasak a kreativitás, az esztétikai érzék, a tárgykultúra iránti fogékonyság fejlesztésére. Éppen a játékok sokfélesége miatt azonban célszerűnek és szükségesnek látszik külön csoportba sorolni azokat a módszereket, amelyek a tényszerű tudást is magukba foglalják, és az iskola meg a tanítási óra keretei között maradnak s azt kívánják megújítani. Ez utóbbiakat a *pedagógiailag hatékony játékok* közé sorolhatjuk. Az ilyen játékok jellemzői a következők:

- a gyermekek sokoldalú képesség- és személyiségfejlesztése mellett része és váltalan célja a tananyagban szereplő ismeretek megtanítása is,
- az iskolai keretek között alkalmazható a tanítási órák rendszerében és a tanterem adta korlátok között,
- a játék keretét tudományosan is elfogadható ismereteknek kell adnia.

A fenti kritériumoknak a történelemtanításban az új módszerek közül leginkább a szimulációs játék és a projekt-módszer felel meg.

A játékos módszerek a játék jellegéből fakadóan mindig komplexek, sokdimenziósak. Általános előnyeik a gyermek nevelésében alig felsorolhatók. Alkalmasak az olyan képességek fejlesztésére, mint az önálló információfeldolgozás és –előállítás, a kreativitás, a probléma felismerése és megoldása vagy a kommunikációs képességek. Fejlesztik az olyan személyiségösszetevőket, mint a fantázia, a tolerancia, a kooperáció, az önismeret, a gondoskodás rugalmassága. Lehetőséget adnak a frontális osz-

tálmunka egyeduralmának megtörésére, és a csoportos és differenciált egyéni tanulás térnyerésére.

A szerepjáték, a manuális tevékenység, a szimuláció, a cselekvés, a tevékenység útján szerzett élmény olyan maradandó emléknymokat jelenthet, amelyhez könnyebben kapcsolhatók már a szükséges tárgyi ismeretek is. Az oktatás-tanulás folyamatában azonban az erőfeszítés nem kerülhető meg, legfeljebb csak megkönnyíthetjük az ismeretek megszerzésének útját. A tényszerű ismereteket a jövőben is a tankönyv szolgáltatja majd didaktikailag jól rendszerezett formában, és a tanári magyarázat sem lesz kiiktatható. Ha egy játék során az a szándékunk, hogy a görög mitológia alapelemeit tényszerűen is megtanítsuk a gyermekeknek, akkor bármily élményszerű volt is a játék, nem érte el célját, ha végül a gyermekek arra sem emlékeznek ki volt Zeusz vagy Pallasz Athéné.(5)

A jó játék akkor éri el igazán a célját, ha megfelelő mennyiségű ismeretre épül. Ennek megfelelően a játékot meg kell előznie a tanulás hagyományos formáinak, hogy azután ezek alkotó felhasználása valósulhasson meg. Természetesen a játék során mindig új ismereteket is szereznek a tanulók. A játékot tehát akár több órányi ismeretszerzésnek is meg kell előznie, és követnie kell szintén akár több órányi összefoglalásnak, rendszerezésnek. Ilyen előkészítés és feldolgozás révén válhat a játék valóban pedagógiai értelemben is hatékonyá. Magának a játéknak is tartalmaznia kell a szükséges tárgyi ismereteket. "A helyesen és jól tervezett játékoknak (...) eleve olyanoknak kell lenniök, hogy a játékosoknak használniuk kelljen az oktatási tartalmat, ha velük eredményesen akarnak játszani (a struktúra vagy a játékszabályok kifogástalan ismerete önmagában még nem biztosítja a sikert). Az eredményes játékhoz, a nyereshez, a győzelemhez olyan tantárgyi, szakmai tudás szükséges, amit a játék tervezője a tartalom (tananyag) pontos körvonalazásával integrált a játék struktúrájába." (1)

A mai tananyag köztudottan a tanári előadás, a frontális osztálytanítás és a nagyarányú otthoni tanulás viszonyaira van méretezve. Nyilvánvaló, hogy az élményszerűsége és az előadás helyett inkább a feldolgozásra épülő módszerek sokkal időigényesebbek, így adott idő alatt csak jóval kevesebb anyag végezhető el általuk. A tananyag akár a mainak a felére is lecsökkenhet. Ezzel szemben viszont a képesség- és személyiségfejlesztés terén sokkalta többet képesek adni az új módszerek mint az adattanítás, és várhatólag a megtanult anyag megértése jóval mélyebb lesz és tartósabb tudást eredményez, mivel élményekhez, aktív tevékenységhez kapcsolódik megszerzése.

### *Projekt-módszer*

A hazai szakirodalomban csak az utóbbi évben jelent meg a projekt-módszer, de máris az egyik legtöbbször hivatott új oktatási formának tűnik. Eredete, mint annyi más, ma felbukkanó társának, a század elejére nyúlik vissza. Lényege, hogy a megismerés legfőbb forrásává a gyermek tapasztalatát és a tevékenységet teszi meg.

"Komplexség, valóságos tevékenység és a tapasztalatokból való kiindulás – ezek azok a kulcsfogalmak, amelyekre a projekt-módszer nemcsak mint tanulási technika, hanem mint a megismerésnek az egész személyiséget mozgósító formája is épül."(9) Ebben a folyamatban az egymásra épített valóságos élettevékenységek rendezik maguk köré az ismereteket. Az ismeret tudományos marad, de az építkezés logikája szakít a tudományos megismerés logikájával, és a gyermek életkori sajátosságait valamint az iskolai oktatás sajátos körülményeit messzemenően figyelembe veszi – de alkalmas minden más formában is, legyen az szakkör vagy szaktábor.

A Projekt kézikönyvben(9) mindössze négy projekt leírása szerepel a történelem-tanítás témakörében, holott nyilvánvaló, hogy a történelem, mint az ember társadalmi történetének egészét átfogó tantárgy nagyon is alkalmas erre a módszerre, elsősorban a művelődés-, életmód- és művészettörténeti témakörökben. Nem lehet teljesen véletlen, hogy e négy projektből kettő is újságszerkesztéssel kapcsolatos. Talán nem tévedünk nagyot, ha ezt a történelmi projekteket jellemző alaptípusának értelmezzük, és ezen keresztül mutatjuk be a módszer alkalmazását tantárgyunkban. A külföldről vett példákban természetesen a római birodalom és a francia forradalom időszaka szerepelnek, de a magyar történelemből a Rákóczi szabadságharc vagy az 1948/49-es forradalom és szabadságharc ugyanennyire alkalmas keretet adhatnak. Az újságszerkesztési projekt lényege a következő: A diákok megfelelő mennyiségű előzetes ismeret megszerzése után, nagyjából a témakör feldolgozásának félidejénél kezdenek bele a projektbe.

Az újság összeállításához mobilizálják a témáról meglévő ismereteiket, a cikkekhez önálló kutatásokat végeznek (korabeli újságok tipográfiája, nyelvezete, az adott időszak fontos eseményei és érdekességei), eközben növelve ismereteiket.

A munka formája mindvégig csoportos, de az egyéni tevékenység elemeivel átszőve. Minden diák testreszabott feladatokat vállalhat a szerkesztés során. A csoportmunka intenzitása növelhető, ha 5-6 fő készíti egy-egy lapot. Tovább színesíthetjük a játékot, ha a csoportok eltérő nézőpontból írják meg ugyanazokat az eseményeket (pl. Kossuth, Széchenyi és Táncsics szemszögéből).

A tanár szerepe a szervezés, a tanácsadás, a segítség – a diákok igényei szerint. Ennek a projektnek különös értéke és specialitása, hogy végeredménye egy kézzelfogható alkotás, így a végzett kutatómunkának célja és eredménye is van, nem "csak" a tudás megszerzése, hanem annak objektiválása is. Maga az újság elkészítése már nem is annyira a történelemtanítás számára lényeges tevékenység; messzebbre mutat annál – mint minden jó játék – az általános képességfejlesztés irányába. A projektnek ez a formája akár a mai – egyáltalán nem az ilyen módszerekre épülő – iskola keretei közé is beilleszthető, feltéve ha tudunk legalább 5-6 tanítási órát szánni rá.

Az ilyen játékoknak véleményünk szerint a következőket kell figyelembe vennie:

- csak olyan történelmi korban lehet újságszerkesztési projektet tervezni, amelyben valóban létezett újság (ezért kell kifogásolnunk az ókori Rómába helyezett egyik példát

- bármilyen vonzó ötlet is különben a pompeji katasztrófáról, a császárok életéről vagy a kocsiversenyekről újságot írni – hiszen ebben az időben még nem léteztek újságok, így ez pont ugyanannyira történelmietlen, mintha egy őskori újságot kívánnánk összeállítani),

- a lehetőségekig tartani kell magunkat az újság technikai megjelenését illetően is (pl. az 1948. március 15-ről szóló lapszámban fényképek még nem szerepelhetnek).

- végül teljesen egyértelmű – hiszen ez adja a játék voltaképpeni oktatási tartalmát -, hogy csak a kor valós eseményeinek hírei szerepelhetnek a lapban.

Ezekben a feltételekben jól megragadható a különbség egyszerű játék és pedagógiailag hatékony játék között, és az is, hogy mit kell érteni az ilyen projektek tervezésekor a szükséges minimális történelmi hitelesség alatt.

### Szimulációs játék

A szimulációs játék az iskolai keretek között folyó történelemtanítás számára talán a legfontosabb az új módszerek közül. Mivel nyugaton már mintegy másfél évtizede létezik és nagyarányokban használják is, típusainak szinte áttekinthetetlen és kategori-



zálthatatlan gazdasága jött már eddig is létre az egyszerű társasjáték formától, a legmodernebb technikát is felhasználó számítógépes szimulációig. Így azután egy minden oktatási szituációhoz rugalmasan alkalmazkodó módszert vehetünk ma már át, amelynek egyes típusai akár a mai tanítási órai keretbe is beépíthetők, mások viszont több órán át tartó munkára alkalmasak vagy a tantárgyblokkos formához alkalmazkodva inkább három órányi folyamatos foglalkozásra adnak módot. Emellett tematikája is roppant sokszínű: mezőgazdasági és ipari termelés, falualapítás, földrajzi felfedezések szimulálása egyként lehetséges ebben a formában. A szimulációs játék legtöbb formájában emellett az oktatási tartalom erőteljesebb érvényesül, mint a projekt-módszerben, de azért a lényeg itt is mindig az élményszerűség és a diákok aktív tevékenykedtetése.

"A szimuláció mindig valamiféle reális helyzetet utánoz, szimulál és így lehetővé teszi, hogy a résztvevők mintegy saját tapasztalataikon keresztül értsék meg, tanulják meg a határozathozatal, a problémamegoldás folyamatát, az élet valóságát tükröző, állandóan változó tényezők figyelembevételével. A szimulációnak igen nagy előnye, hogy felkelti a tanulók érdeklődését, oldja a tanórák hagyományos, fészkes légkörét, fejleszti a problémamegoldó képességet és főként az empátiát. A reális élethelyzeteket utánozó keretek széles teret nyújtanak az interdiszciplináris megközelítési módnak. Az első angol történelmi szimulációs eszközök kidolgozóinak (...) könyvéből idézve: »A történelmi játékokban és szimulációkban a tanuló egyes történelmi személyiségek szerepében lépnek fel. Hiteles információkat kapnak és ezek alapján olyan kérdésekben kell dönteniük, mint azoknak a történelmi szereplőknek, akiket alakítanak... Amennyiben lehetséges, a tanulóknak döntéseikhez – eredeti dokumentumok vagy nyomtatott anyagok segítségével – hiteles történelmi információkat kell nyújtani. Az (általában másolatok formájában használt) eredeti anyagok előnye, hogy közvetlen kapcsolatot teremtenek a tanulók és a múlt között, a szerepjátékot realiztikussá teszik.«" (16)

A fentiekből is érzékelhető, hogy a szimulációs játék kielégíti a jó módszerrel szemben támasztott legfőbb követelményeket, amelyek a következők:

- erős motivációs hatás,
- tanulói kezdeményezésre való alkalmasság,
- a kreatív tanulás lehetősége,
- a tanulói aktivitás,
- sikerélmény nyújtása.

A szimulációs játékok egyik nagy csoportja egész egyszerű eszközöket igényel, amelyeket a pedagógus maga is elkészíthet. Ezek feladatlapokon, társasjátékokhoz használatos alaplapokkal, esetleg kártyajáték formájában tartalmazzák a feladatokat és a folyamat egyéb elemeit. Ilyen, egyszerű eszközökkel lebonyolíthatók a már klaszszikusnak számító gazdasági jellegű játékok, mint a "Vasmester" és a "Pamutszövődé" címűek. Ezekben adott történelmi keretek között egy gyár alapítását és üzemeltetését játsszák végig a diákok, sokféle döntést hozva eközben. A játék keretét az olyan jól meghatározható mennyiségek adják, mint az árak, bérek, a kamatok. Inkább közgazdasági jellegű játékokról van tehát szó ezekben a példákban, amelyekben a történelmi elemeket a százalékszámítás és egyéb matematikai műveletek kiszorítják. A döntések meghozatalakor kell a tanulóknak meglévő ismereteiket felhasználni és az alapján lépni tovább.

Közelebb érezzük a történelmi témához az olyan játékokat, amelyek települések helyének kiválasztására, a falualapítás problémahelyzeteire épülnek, mint a "Viking település" és "A szász falu" címűek. A fenti két típus jellegzetessége, hogy nagymértékben általánosak, így a játék keretei elég tágak, sokféle végeredmény lehetséges. Ezzel szemben állnak az olyan szimulációk, amelyek egy-egy konkrét esemény

modellezését választják témául. Ezekben többnyire egy ütközetről van szó. Az ilyen játékok tervezése már sokkal szigorúbb feltételeket igényel. Véleményünk szerint ugyanis ilyen esetben a játéknak csak egyetlen végeredménye lehet: az, ami a valóságban is volt. Nem tartjuk jónak, ha az ilyen szimulációban pl. a magyarok is győzhetnek Mohácsnál. Az általánosabb keret esetén, pl. egy nem konkrét végvár ostrománál természetesen bármilyen eredmény előállhat. A szimulációs játékot tervező pedagógusoknak a fenti szempontokat kiindulásként figyelembe kell venniük és mindig a céljaiknak megfelelő formát kell választaniuk.

A szimulációs játékok nagyszerű alkalmat teremtenek a különféle eszközök komplex használatára. Beépíthető ezekbe a játékokba a manuális tevékenység: tárgyak és makettek készítése vagy az oktatófilm, mint a játék programozásának egyik lehetősége, a kutatómunkában természetesen a könyvek játsszák a főszerepet de a fóliaábrák és diaképek is szóhoz juthatnak.

E játéktípus külön területévé nőtte ki magát a számítógépes szimuláció. Ez még aránylag új terület, és széleskörű elterjedése előtt több akadály is tornyosul: a berendezéseknek nagyon magas ára, az órába való nehéz beépíthetősége és a történelemtanárok idegenkedése. Ha a számítógép a közeljövőben nem is fog elterjedni a hazai iskolák történelemtanításában, azért a tanórán kívül: a könyvtárakban vagy a szakköri foglalkozásokon talán szerephez juthat.

A számítógépes szimulációs játékok típusai a következők:

1. A valóságban megtörtént eseményt modelleznek és csak a realitásokon belül adnak választási lehetőséget.

2. Tipikus és nem konkrét eseményeket modelleznek, így széles teret adnak a tanulóknak önálló döntéseinek (pl. falualapítás, gyáralapítás).

3. A programok egy csoportja éppen szembehelyezkedik a ténnyel, arra ösztönözve a diákokat, hogy olyan eredményekhez jussanak el, amelyek eltérnek a valóságban bekövetkezettektől. Az ilyen játék sok alternatívát kínál és sokféle kimenetel miatt a vitára és egy folyamat elemzésére alkalmas. (16)

Az ilyen számítógépes programok készítése nagyon bonyolult feladat, hiszen a történelem nem szorítható bele holmi képletekbe és algoritmusokba. A számítógépes szimulációk egyszerűbb formái viszont kérdés-feleletválasztásra redukálják le a történelmet, azt a veszélyt hordozva, hogy a programozott oktatás legrosszabb hagyományai térnek vissza a modern technika köntösében. A számítógépes szimulációk leírásaiban sok olyanra akadhatunk, amelynél nincs szó a számítógép sajátosságainak kihasználásáról, s nem értjük mi szükség volt az adott esetben a technikára. Ilyennek érezzük az alábbi játékot is. A feladat a minél eredményesebb mezőgazdasági termelés.

gép: Melyik évet választja?

Játékos: 1966

g: 1. hét esős. Nem lehet vetni. A 2. hét száraz. Kíván vetni?

J: Igen

g: Melyik földbe?

J: A nyugatiba.

g: Milyen növényt?

J: Zabot.

stb. (16)

Ez a kérdés-feleletsorozat sokkal egyszerűbben megvalósítható kártyajáték formájában, a gépet az adott esetben feleslegesnek érezzük.

A szimulációs játék sorozatos választásokra, döntésekre épül, amelyek meghozatalánál a tanulónak fel kell használnia a témával kapcsolatos ismereteit, úgy, hogy eközben egyben el is mélyíti azokat. Az alapelv tehát az kell legyen, hogy jó eredményt

csak sorozatos jó döntésekkel lehessen elérni, s mivel legalább 15-20 választásról van szó, kizárt, hogy valaki véletlenszerűen leljen rá a helyes útra. Valószínűbb a szituáció, ha benne a véletlen is szerephez jut: egy váratlan örökség, nyereség, vagy tengeri vihar formájában – de sohasem olyan mértékben, hogy az meghatározó legyen a játék végeredménye szempontjából, amit mindig a tárgyi tudásnak kell kialakítania.

Amennyiben a gyermeki fantázia parttalanságát sikerül az iskola követelményeinek megfelelően a történelmi hitelesség korlátai közé szorítanunk, mind a projekt-módszer mind a szimulációs játék a jövő fontos és hatékony módszereivé nőhetnek.

### Tájékoztató irodalomjegyzék

(A tanulmányban előforduló számok a művek irodalomjegyzékbeli sorszámát jelölik.)

#### Játék

1. Bartha Árpád: A játék, a szimuláció, az esettanulmány a pedagógiában. Pedagógiai Szemle, 1986. 1. sz. 34-43. o.
2. Didaktikai játékok az általános iskola felső tagozata számára az irodalom, a nyelvtan, a földrajz és a történelem tanításához. szerk. Györi György, Tankönyvkiadó, Bp. 1974.
3. Gyerekek, évszázadok, kalandok (Történelmi játékok módszertani gyűjteménye). szerk. Trencsényi László és Váradai István, Ifjúsági Lap- és Könyvkiadó, Bp. 1986.
4. Merényi György - Lőrincz László: Művelődéstörténeti táborokról. Fejlesztő Pedagógia, 1990. 2. sz. 41-46. o.
5. Mezei Éva: Történelmi játékok. In: Gyerekek, évszázadok, kalandok.
6. Rogers, Peter J. - Aston, Felicity: Játék, enaktív reprezentáció és tanulás. In: Történelemtanítás Angliában.
7. Dr. Szabolcs Ottó - Zsoldosné Olay Ágnes: Játékos történelmi önképző. IKVA Kiadó, Bp. 1990.
8. Zeitler Gabriella: Játékos szemléltetési lehetőség a történelem tanításában. Történelemtanítás, 1982. 4. sz. 21-24. o.

#### Projekt-módszer

9. Hortobágyi Katalin: Projekt kézikönyv. Iskolafejlesztési Alapítvány - OKI Iskolafejlesztési Központ, Bp. 1991.
10. Puky Istvánné: Projektek a gyakorlatban. Pedagógiai Szemle, 1991. 7-8. sz. 170-177. o.
11. Rév István: Kaktusz sziget. Medvetánc, 1984. 2-3. sz. 97-125. o.
12. Trencsényi László: Börzsönyi gyümölcsprojekt. Iskolakultúra, 1991. 1-2. sz. 154-155. o.

#### Szimulációs játék

13. Horányi István: A számítógép a történelemtanításban. Pedagógiai Szemle, 1987. 4. sz. 321-329. o.
14. Nichol, Jon: Szimuláció a történelemtanításban. In: Történelemtanítás Angliában.
15. Szabenyi Péter: "Szimuláció" a történelemtanításban. Történelemtanítás, 1979. 5. sz. 22-27. o.
16. Szabenyi Péter: Történelemtanítás Angliában. Akadémiai, Bp. 1989.
17. Utasi István: A történelem szimulációs játékok néhány jellemzője. Történelemtanítás, 1987. 5. sz. 25-28. o.