

Digitális szabadulósobák a történelemtanítás-tanulásban

A szabadulósoba mint eszköz és módszer oktatásban való alkalmazása világszerte egyre elterjedtebb és népszerűbb (López-Pernas és mtsai, 2023; Makri és mtsai, 2021; Veldkamp és mtsai, 2020), az utóbbi években hazánkban is számos iskolai tantárgy esetében született kapcsolódó publikáció: például Terjék (2021) és Darabos (2023) a földrajz, Nógrádi (2021), valamint Bencsik és Schnider (2025) a fizika, Kiss (2023) az irodalom, Balogh és Boldog (2020) a történelem tantárgy vonatkozásában vizsgálódott. Utóbbi tantárgy esetében azonban egyelőre még kevésbé elterjedt az oktatási célú szabadulósobák alkalmazása mind a nemzetközi, mind a hazai gyakorlatban.

Bevezetés

Az utóbbi évtizedekben egyre inkább felértékelődik a tanulóközpontú, az aktív tanulói részvételen alapuló történelemtanítás; napjainkban a tanulás már nem a tudomány által kidolgozott és a tanár által közölt ismeretek megértését jelenti, az információk megszerzésében és feldolgozásában fontos szerepet játszanak a tanulók (Kaposi, 2022). Ugyanakkor a történelemórák jelentős részét még napjainkban is a frontális, diktáláson alapuló módszerek jellemzik, a tanórák kb. kétharmad részét a tanári tevékenységek uralják, a történelemtanításban sem történt meg – teljeskörűen – a pedagógiai kultúraváltás (F. Dárdai és Kaposi, 2021; Kamp 2024). Látható, hogy az új „elvárások” (pl. motiváló és interaktív módszerek, aktív tanulói tevékenységek, facilitátori szerep) nem tűnnek vonzóknak a történelemtanárok többsége számára, ezekre nincsenek felkészülve, és arról sincsenek meggyőződve, hogy ezek eredményesebbek lennének a tanulók felkészítése szempontjából (F. Dárdai és Kaposi, 2021). A történelemórák időtartamának csak csekély részében van lehetősége a tanulóknak aktívan részt venni, a pármunkára vagy csoportos munkára még napjainkban sem fordít elég időt a szaktanárok többsége (Kamp, 2024, idézi Seres, 2025a). Ugyanakkor szemmel látható, hogy a történelemoktatás minden szintjén és sokféle területén folyik az elemző és fejlesztő munka, a kutatások és a fejlesztések esetében is érzékelhető az innovatív megközelítésmód (Jeszenszki, 2024; Kojanitz, 2023). Mivel az utóbbi évtizedekben jelentősen megváltoztak a körülmények (pl. a társadalmi igények, az oktatáspolitikai célok, a tantervi előírások), és a passzív tanuláson alapuló tanítási megközelítések nem képesek kezelni a változásokból fakadó problémákat (Fridrich, 2025), a (történelem)tanítással-tanulással kapcsolatos egyik alapkérdés továbbra is az, milyen tanítási stratégiákkal lehet a mai fiatalokat motiválni és aktív tanulásra készíteni (Kojanitz, 2023). Az oktatási célú szabadulósobák (*educational escape room*, EER), azon belül is a digitális szabadulósobák (*digital escape room*, DER) jó lehetőséget jelenthetnek ebben, valamint a pedagógiai

kultúráváltás előmozdításában, ezek alkalmazásának számos pozitív hozadéka van nemcsak a tanulói, hanem a pedagógusi oldalról is. A szabadulósobák módszertana teljes egészében alkalmas a 2020-ban módosított Nemzeti alaptantervben meghatározott készségek és kulcskompetenciák (úgy mint a tanulás kompetenciái; a kommunikációs; a digitális; a matematikai, gondolkodási; a személyes és társas kapcsolati; a munkavállalói, az innovációs és vállalkozói; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái) fejlesztésére, kézenfekvő lehetőség tehát ezek integrálása a tanulási-tanítási folyamatba (Arany-Nagy és Jurkinya, 2022). Az oktatási célú szabadulósobák értékes elemei lehetnek az oktatási eszközkészletnek, kiegészítve a hagyományos tanítási módszereket (Grepperud, 2025). Bár a témában született nemzetközi publikációk magas száma alapján kijelenthető, hogy az oktatási célú szabadulósoba mint eszköz megérkezett, elfogadott és hasznos a tanítás-tanulás kontextusában (Vorderobermeier és mtsai, 2024), az oktatási célú szabadulósobák – azon belül is a digitális szabadulósobák – alap- és középfokú oktatási intézményekben való alkalmazásával kapcsolatos kutatások száma még alacsony, azok kevés, földrajzilag szétszórtnan elhelyezkedő országra korlátozódnak (Grepperud, 2025). A tanulmány célja röviden áttekinteni a digitális szabadulósobák alkalmazásában rejlő lehetőségeket, valamint részletesebben bemutatni két, gyakorlatban is használható konkrét feladatot.

Szabadulósoba, oktatási célú szabadulósoba, digitális szabadulósoba

A játékos oktatás (*gameful education*) – mint a játékosítás (*gamification*) és a játékalapú tanulás (*game-based learning*, GBL) együttesének – kutatása fellendült az utóbbi években, mind nemzetközi, mind hazai viszonylatban (Bacsa-Károlyi és Fehérvári, 2025; Fridrich, 2025). Bár a kutatási terület nem rendelkezik egységes értelmezési kerettel a kapcsolódó fogalmakat tekintve, a leginkább elfogadott definíció szerint (ld. Deterding és mtsai, 2011, idézi Bacsa-Károlyi és Fehérvári, 2025) a *játékosítás* játékos elemek nem játékos környezetbe való beépítését, a *játékalapú tanulás* pedig a játékon keresztül történő tanulási folyamatot jelenti (Opris és mtsai, 2021, idézi Bacsa-Károlyi és Fehérvári, 2025; Fridrich, 2025). A játékos oktatás elsődleges célja a tanulás támogatása, a tanulási motiváció, részvétel és aktivitás növelése, illetve a komplex személyiségfejlesztés (Bacsa-Károlyi és Fehérvári, 2025). Általánosságban elmondható, hogy bár a pedagógusok inkább pozitívan állnak a játékos módszertanhoz, a gyakorlatukban az mégis kis arányban jelenik meg (Bacsa-Károlyi és Fehérvári, 2025). A szabadulósobák illeszkednek a játékos oktatás fogalmi keretrendszeréhez, ugyanakkor ezek tanításban-tanulásban történő alkalmazása a történelem tantárgy vonatkozásában kevésbé vizsgált terület.

A szabadulósoba (*escape room*, ER) olyan kollaboratív játék (feladatsorozat), amely során a résztvevőknek egy téma vagy történet köré fűzve több állomáson – általában egymásra épülő – kihívásokat, feladatokat kell megoldaniuk. Amennyiben az összes feladatot sikeresen teljesítik (általában korlátozott időn belül), kijutnak – az analóg vagy digitális – szobából (Arany-Nagy és Jurkinya, 2022; López-Pernas és mtsai, 2021; Manojlovic és Kovács, 2022; Terjék, 2021; Veldkamp és mtsai, 2020). A résztvevőknek a legtöbb esetben egy vagy több kihívás teljesítésével kódot vagy jelszót kell megszerezniük, amelyek feltételei a szobából történő kiszabadulásnak. Minden esetben egy interaktív játékról van szó, amely a szerepjáték és a kincsvadászat elemeit is magába foglalhatja (Arany-Nagy és Jurkinya, 2022). A szabadulósobák elemi elvárása, hogy a játék során a résztvevők gondolkodjanak, összefüggéseket keressenek és találjanak egy jól vagy akár kevésbé körvonalazható probléma megoldásához (Nicholson, 2015, idézi Darabos, 2023). A szabadulósoba-helyzetekben a tanulók mindenképpen kilépnek a megszokott tanórai környezetből, feladatmegoldásaikban a megszokottakhoz képest más

megközelítéseket is alkalmaznak (Nicholson, 2015, idézi Darabos, 2023).

A szabadulósobák – bizonyos feltételekkel – jól integrálhatók az oktatási folyamatba, bármilyen tantárgy keretei közé beilleszthetők, egyaránt alkalmazhatók digitális és iskolai (tantermi) környezetben (Arany-Nagy és Jurkinya, 2022; Manojlovic és Kovács, 2022). A pedagógiai céllal létrehozott szabadulósobát oktatási célú szabadulósobának nevezik, amely a játékos oktatáson (a játékalapú tanuláson és a gamifikáción) alapszik (Kovács és Manojlovic, 2022; López-Pernas és mtsai, 2023; Manojlovic és Kovács, 2022). Az általában széles közönséget megcélzó szabadidős célú szabadulósobától az különbözteti meg, hogy adott célcsoport számára fejlesztik, illetve a játékosoknak – az előre jól meghatározott, tantervekkel összhangban lévő – tanulási célok teljesítésével kell elérniük a játék célját (Veldkamp és mtsai, 2020). Az oktatási célú szabadulósobák egyik fajtája az ún. digitális szabadulósoba, amely virtuális környezetben, valamely digitális platform felhasználásával készül (Grepperud, 2025). Ilyen digitális platform lehet – a teljesség igénye nélkül – például az Escapp, a Google Forms, a Microsoft Forms, a Breakout EDU, a Genially vagy a Deck.Toys. Az analóg szabadulósobákkal szemben a digitális környezetben készült szabadulósobák nagy előnye, hogy azokat a tanulók otthon, gyakorlás céljából, akár egyedül is újrajátszhatják; valamint, hogy azok a legtöbb esetben költségkímélőbbek, hozzáférhetőbbek és könnyebben használhatók (Makri és mtsai, 2021).

A szabadulósobák alkalmasak lehetnek mind a kognitív, mind a szociális kompetenciák fejlesztésére. Amellett, hogy színesítik, változatossá és élményszerűvé teszik a tanórákat és a tanulást, valamint növelik a tanulók szaktárgy iránti érdeklődését, nagy mértékben elősegítik az ismeretek elmélyítését, a tanulói motiváció előmozdítását, és a már fennálló motiváció intrinziká formálásában is hatásosak (Kiss, 2023; Sipos, 2021; Terjék, 2021). A tanulás eredményesebb, és a tanulók tovább emlékeznek a tananyagra egy jól összerakott szabadulósobán keresztül, mint a passzív tanulási módszerek esetében (Abdollahi és mtsai, 2021, idézi Terjék, 2021). A szabadulósobák a szórakozás mellett jelentős fejlesztő tulajdonságokkal rendelkeznek: fejlesztik a tanulók kreatív, kritikai és sokoldalú gondolkodását

A szabadulósobák – bizonyos feltételekkel – jól integrálhatók az oktatási folyamatba, bármilyen tantárgy keretei közé beilleszthetők, egyaránt alkalmazhatók digitális és iskolai (tantermi) környezetben.

A pedagógiai céllal létrehozott szabadulósobát oktatási célú szabadulósobának nevezik, amely a játékos oktatáson (a játékalapú tanuláson és a gamifikáción) alapszik. Az általában széles közönséget megcélzó szabadidős célú szabadulósobától az különbözteti meg, hogy adott célcsoport számára fejlesztik, illetve a játékosoknak – az előre jól meghatározott, tantervekkel összhangban lévő – tanulási célok teljesítésével kell elérniük a játék célját. Az oktatási célú szabadulósobák egyik fajtája az ún. digitális szabadulósoba, amely virtuális környezetben, valamely digitális platform felhasználásával készül. Ilyen digitális platform lehet – a teljesség igénye nélkül – például az Escapp, a Google Forms, a Microsoft Forms, a Breakout EDU, a Genially vagy a Deck.Toys.

és problémamegoldását, valamint a különböző ismeretelemek közti összefüggések keresését szorgalmazza (Darabos, 2023; Manojlovic és Kovács, 2022; Nógrádi, 2021). Emellett a kooperációt, az együttműködési képességet, a kommunikációs készséget is fejlesztik (Balogh és Boldog, 2020; Darabos, 2023; Grepperud, 2025; Nicholson, 2015, idézi Kiss, 2023; Nógrádi, 2021), s mivel a legtöbb esetben a tanulók együttműködve dolgoznak, lehetővé teszi a csoportkohézió erősítését is (Manojlovic és Kovács, 2022). A szabadulósobák használata fokozza az interkulturális megismerést, valamint fejleszti az információs műveltséget is (Arany-Nagy és Jurkinya, 2022). Az előbbieket támasztja alá egy közelmúltban megjelent, metaanalízisen alapuló tanulmány is (Grepperud, 2025), amely harmincöt angol nyelvű, az oktatási célú szabadulósobákkal kapcsolatos tudományos kutatások élvonalába tartozó folyóiratcikket elemzett. Az általa vizsgált, empirikus bizonyítékokat bemutató tanulmányok alapján kijelenthető, hogy az oktatási célú szabadulósobák növelik a résztvevők motivációját, elkötelezettségét és elégedettségét, elősegítik az együttműködést és a csapatmunkát, és támogatják a rövid távú, alacsonyabb rendű tudásszerzést. Egyes tanulmányok szerint az oktatási célú szabadulósobák hatékonyabbak a hagyományos módszereknél és a hasonló kollaboratív módszereknél, míg mások szerint nem (Grepperud, 2025; López-Pernas és mtsai, 2023), így a témában további vizsgálatokra lenne szükség.

A játékos oktatás – benne a szabadulósobák – kipróbálása, alkalmazása és sikeressége nagyban függ a pedagógusok nézeteitől, hozzáállásától és módszertani felkészültségétől (Bacsa-Károlyi és Fehérvári, 2025). A szabadulósobák gyakorlati alkalmazásával a tanári munka változatosabbá, alkotó jellegűvé válik, s mozgalmasabb, a tanulók aktív tanulására épülő feladatvégzés jelenik meg a tanórákon (Kovács és Manojlovic, 2022). A tanár ebben a folyamatban inkább facilitátor; szervez, motivál és együttműködik a tanulókkal a feladatok sikeres megoldásában. Bár a szabadulósoba felhasználásán alapuló tanórán a tanár a tevékenységek során többnyire a háttérben marad, számos – a tanulók eredményes munkájához kapcsolódó – feladata van. Ő az, aki megtervezi, moderálja, ellenőrzi a játékot, valamint annak során motiválja a tanulókat az önálló ismeretszerzésre (Balogh és Boldog, 2020; Kovács és Manojlovic, 2022). A szabadulósobák tervezése kapcsán a tanárok szerepe kulcsfontosságú, ám kihívásokkal teli (Veldkamp és mtsai, 2020). Egy szabadulósoba megtervezése, létrehozása, lebonyolítása és értékelése rendkívül időigényes (Balogh és Boldog, 2020; López-Pernas és mtsai, 2023), nagy feladatot ró a pedagógusra, és nagy kreativitást igényel, amely sokakat eltántoríthat a módszer alkalmazásától. Ugyanakkor a szabadulósobákat elég csupán egyszer jól elkészíteni, ezt követően azok évről évre újrajátszhatók az új tanulóinkkal, a legtöbb esetben csupán apróbb módosításokat kell azokon végeznünk (Kiss, 2023). Itt nem térek ki az oktatási célú szabadulósobák tervezésének folyamatára, egyrészt a terjedelmi korlátok miatt, másrészt, mert számos magyar (pl. Arany-Nagy és Jurkinya, 2022; Manojlovic és Kovács, 2022; Sipos, 2021; Terjék, 2021) és idegen nyelvű (pl. Grepperud, 2025; López-Pernas és mtsai, 2021; Makri és mtsai, 2021; Veldkamp és mtsai, 2020) publikáció is részletesen, konkrét ajánlásokat megfogalmazva mutatja be azt.

Digitális szabadulósobák a gyakorlatban – konkrét feladatok

A szabadulósoba mint eszköz és módszer leginkább az ismeretek rendszerezésénél, összefoglalásánál, egy téma lezárásaként alkalmazható jól, ugyanakkor alkalmas lehet új tananyag feldolgozására is (Arany-Nagy és Jurkinya, 2022; Darabos, 2023). Ebben a fejezetben két általam készített és gyakorlatban is kipróbált konkrét feladatot mutatok be, az egyik az ismeretek rendszerezéséhez, a másik pedig új tananyag feldolgozásához illeszkedik. A feladatok a középiskolai korosztály számára készültek.

Az egyetemes kora újkor – egy összefoglaló óra

A kerettanterv alapján *A kora újkor* című témakör feldolgozásával kezdődik (illetve folytatódik) a 10. évfolyamon a történelemtanítás (persze, ez a gyakorlatban – akár jelen-tősen is – eltérhet). A témakör két, magyar történelmet feldolgozó témakör (*A középkori Magyar Királyság fénykora; A török hódoltság kora Magyarországon*) közé ékelődik, a kerettanterv 12 tanórát javasol annak feldolgozására. A témakör főbb témái a következők: a földrajzi felfedezések, a korai kapitalizmus, a reformáció Európában és Magyarországon, valamint a „hitviták tüzeiben”, így a digitális szabadulószo-ba is ezeket dolgozza fel.

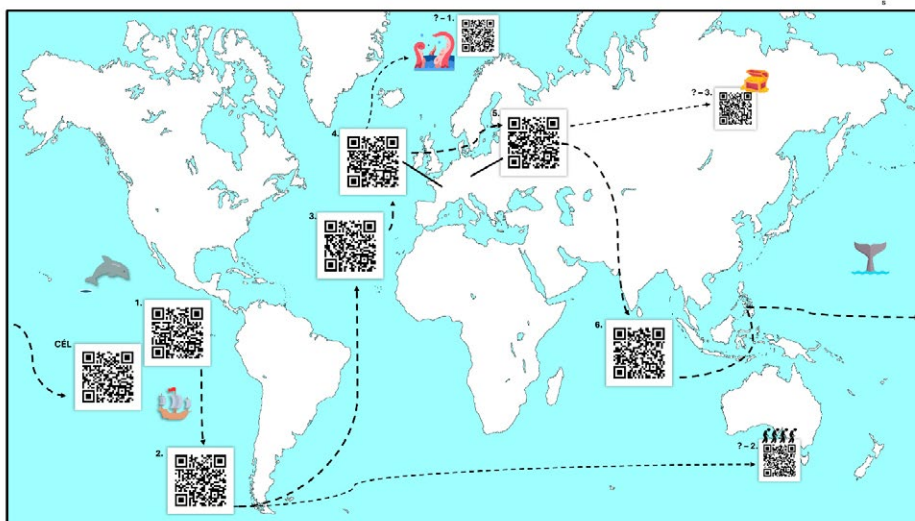
Az összefoglaló feladat a sok pedagógus által ismert és használt Google Űrlapok (*Google Forms*) felhasználásával készült, a feladatlapon (világtérképen) található QR-kódok egy-egy ilyen űrlapra irányítanak. A Google Űrlapok alkalmazás kiváló lehetőséget biztosít a gyors és viszonylag egyszerű digitális szabadulószo-ba készítéséhez, előnye, hogy a legtöbb esetben a tanulóknak sem okoz nehézséget annak használata (Darabos, 2023). Az alkalmazás lehetővé teszi, hogy más programokat, honlapokat, alkalmazásokat is hozzákapcsoljunk egy-egy űrlaphoz, így a játékfolyamat szerves részét képezheti egy videó megnézése és elemzése (Darabos, 2023), egy hangfájl feltöltése vagy egy internetes cikk belinkelése is.

Az összefoglaló, rendszerező tanórán a tanulók 4–5 fős csoportokban dolgoznak, a csoportok egy-egy középkori vagy kora újkori hajótípus (pl. karavella, karakk) alapján rendeződnek. A tanóra elején valamennyi csoport egy A/3-as méretű, (lehetőleg) színesben kinyomtatott, QR-kódokkal ellátott világtérképet kap (1. ábra). A QR-kódok egy-egy témához kapcsolódnak (1. – Földrajzi felfedezések, 2. – A Föld első körülhajó-zása, 3. – Kora újkori gazdaság, 4. – A francia abszolutizmus, 5. – Reformáció és katolikus megújulás Európában, 6. – Brit Kelet-indiai Társaság), azokat beszken-nelve rövidebb-hosszabb feladatokat találnak a tanulók, amelyek egyre bonyolultabbá válnak a számozás növekedésével – a tanulóknak azonban nem kell sorban haladniuk a felada-tok megoldásával. A térkép az ún. tananyag mellett három opcionálisan meglátogatható állomást is tartalmaz (?–1. Kraken, ?–2. Ausztrália első telepesei, ?–3. A rejtélyes láda), ezeken a tananyaghoz szorosan nem kapcsolódó, azt inkább színesítő, illetve kiegészítő szövegekkel, feladatokkal találkozhatnak a tanulók. A QR-kódokon található állomások hasonlóan épülnek fel: egy rövid köszöntő és a feladatleírás után a csapatoknak meg kell adniuk a hajótípust, amellyel utaznak (a későbbi könnyű beazonosítás miatt), majd meg kell oldaniuk a témához kapcsolódó (ismétlő) feladatokat. Miután egy állomással elké-szültek, a megoldásokat be kell küldeniük az okoseszközükön, majd a szaktanárhoz kell menniük, aki – a gyors javítást követően – átadja nekik a feladat megoldásáért járó kin-cseket. A kincsek előre kinyomtatott, lelaminált és kivágott pénzér-mék, zsákok és ládák, amelyekre a szaktanár a feladattal szerzett pontszámot is ráírja. Ezt követően ugyanez ismétlődik meg a többi QR-kód esetében is. A QR-kódok tehát egy-egy színes Google Űrlapra irányítanak, amelyeken általában egy közép- vagy emelt szintű, digitalizált érettségi feladat található, de néhány esetben kapcsolódó ismeretterjesztő cikkek jelentik az állomás alapjait. Egy-egy Google Űrlap ebben az esetben tehát mintegy online fel-adatlapként funkcionál: az alkalmazásban lehetőség van arra, hogy pontokat állítsunk be az egyes részfeladatok mellé, amely jelentősen könnyíti azok értékelését (ehhez a „Beál-lítások” menüpontban be kell jelölnünk a „Beállítás tesztként” lehetőséget). A helyes válaszok feltüntetésével csak azokat a feladatokat szükséges felüljavítanunk, ahol sza-badszavas válaszokat adhatnak meg a tanulók, más esetben a program automatikusan javítja és pontozza azokat. A programban pl. rövidebb és hosszabb szöveges választ

igénylő vagy feleletválasztós kérdéseket is feltehetünk, de lehetőség van arra is, hogy hangfájlt töltsenek fel a tanulók. (A felülethez hasonló, szintén jól használható program a *Microsoft Forms*, amely számos egyéb lehetőséget – pl. sorba rendezés – is biztosít.) A feladatok igen változatosak, azok között található például szövegértésre, ábra-, kép- és térképelemzésre, valamint fényképkészítésre épülő részfeladat is.

Az összefoglalási céllal készült digitális szabadulószoba lényegét az adja, hogy a tanulók kora újkori felfedezők bőrébe bújva, csoportokban, egymással kooperálva járják be a tanulási útvonalat, amelynek során átismétlik a témakör fontosabb témáit, közben pedig kincseket gyűjtenek, amelyeket pontokra és/vagy osztályzatra válthatnak át. Az egyes állomásokon számokat rejtettem el, amelyek megtalálása fontos a játék vége szempontjából: az utolsó állomáson ugyanis e számokat felhasználva kell a tanulónak megadniuk a hatjegyű kódot (2. ábra). Amennyiben a tanulók a helyes számkombinációt adják meg, sikeresen teljesítik a feladatot: körülhajózzák a Földet, azaz kijutnak a digitális szabadulószobából.

A KORA ÚJKOR FELFEDEZÉSE



FELADATLEÍRÁS: Szenvennőjétek be a térképen található QR-kódokat, majd oldjátok meg az azokon található feladatokat! Az egyes feladatok megoldását követően a csapat egyik tagja jöjjön a tanári asztalhoz, hogy megkapja az adott feladattal szerzett kincseket! A kincsek a játék végén pontszámokra válthatók át, maximum 15 pont szerezheto. A küldetések akkor sikeres, ha megtaláljátok az elrejtett számokat a pályán és a játék végén azokból megadjátok a megfelelő számkombinációt! Jó kalandozást kívánok! XY [tanár neve] kapitány

1. ábra. A kora újkor témakör összefoglalásához kapcsolódó térképlap (Az ábrára kattintva a térképlap és a kincsek színesben letölthetők.) (forrás: saját szerkesztés)

A szabadulószoba feldolgozására érdemes két tanórát szánni. Amennyiben erre nincs lehetőség, a tanulók otthon is befejezhetik a feladatokat, hiszen pedagógusként látjuk a beérkező válaszokat, így az ellenőrzést követően összeadhatjuk a csoportok által szerzett pontokat. A feladat a témazáró dolgozatra történő önálló felkészülésben is hasznos lehet, azt gyakorlásképpen otthon is megoldhatják a tanulók. Bár a tanulók a tanórán csoportokban oldják meg a feladatokat, a tanárnak számos teendője van azok menedzselése során. Ebből a legfontosabb a beküldött feladatok gyors javítása, hiszen ezt követően a tanulók számára át kell adni az azért járó kincseket. Nagyon könnyen hatalmas sor tud kialakulni a tanári asztalnál, így gyorsnak kell lennünk – ehhez nyújt nagy segítséget az előzetesen beállított automatikus pontozás és a helyes válaszok feltüntetése. A feladatok közé

elrejthetünk kisebb szórakoztató elemeket is, pl. egy-egy láda aranyat, sőt autentikusabbá is tehetjük az űrlapokat (pl. egy-egy kapcsolódó képpel, kifejezéssel). A legtöbb kincset összegyűjtött csoport számára megtisztelő címet is adományozhatunk (pl. *Admiral of the Ocean Sea*). Lehetőség van arra is, hogy időkorlátot szabjunk a szabadulósobából történő sikeres kijutásnak: ezt abban az esetben javaslom, ha módunk van arra, hogy dupla órában tartsuk az összefoglaló tanórát. A feladat teljesítéséhez ajánlott időkeret 75 perc.

A digitális szabadulósobához szükséges eszközök: előre kinyomtatott (színes) térképlapok, tanári laptop és tanulói okoseszközök (csoportonként 2-3 okostelefon vagy tablet) stabil interneteléréssel, előre kinyomtatott kincsek. A feladathoz kapcsolódó valamennyi segédanyag (kinyomtatható világtérkép és kincsek, különálló Google Űrlapok, megoldókulcs, oklevélminta) elérhető az alábbi linken: <https://bit.ly/digszabszobkoraujkor>. Az egyes űrlapokat tartalmazó mappát szükséges áthelyezni a saját Google Drive-unkra, így azokat tetszőlegesen alakíthatjuk a tanulócsoporthoz profiljához.



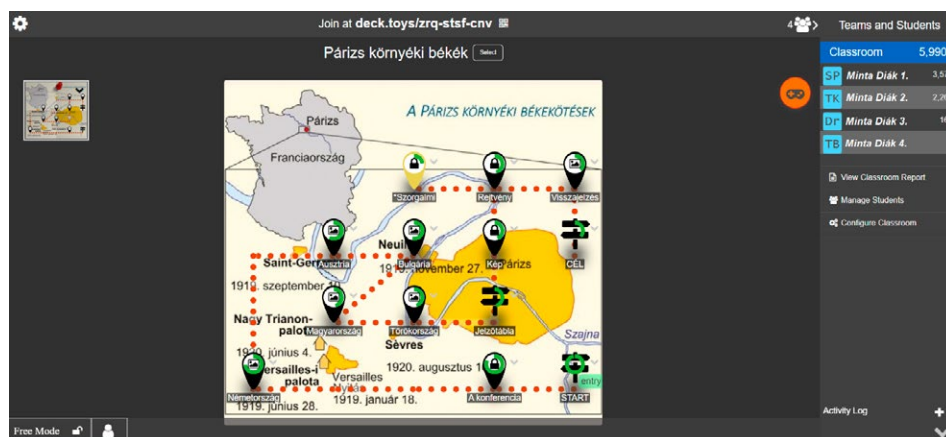
2. ábra. A kora újkor témakör összefoglalásához készült digitális szabadulósoba két részlete tanulói nézetben (forrás: saját felvétel)

A Párizs környéki békék – egy új ismereteket feldolgozó tanóra

Az *A Párizs környéki békék* című téma a történelem kerettanterv alapján *Az átalakulás évei* című témakör keretein belül kerül feldolgozásra a 11. évfolyamon. A kerettanterv 13 tanórát javasol a teljes témakör megtanítására – beleértve a szocialista és nemzeti törekvéseket (birodalmak bomlása), az Osztrák–Magyar Monarchia és a történelmi Magyarország szétesését, a tanácsköztársaság és az ellenforradalom időszakait, illetve a trianoni békediktátumot. Ez meglehetősen sok téma ennyire kevés időegységre, de

egyrészt a mélységelvű tanórákat felhasználhatjuk e témakör tanításához is, másrészt a témák egy része – köztük a Párizs környéki békék is – emelt szintű vizsgakövetelmény, így az alapórákon nem szükséges azok minden aspektusát nagyon részletesen tárgyalni. Ugyanakkor a téma fontos a trianoni békediktátum kontextusba helyezésében, így véleményem szerint annak tárgyalása csak nagyon nehezen kerülhető meg.

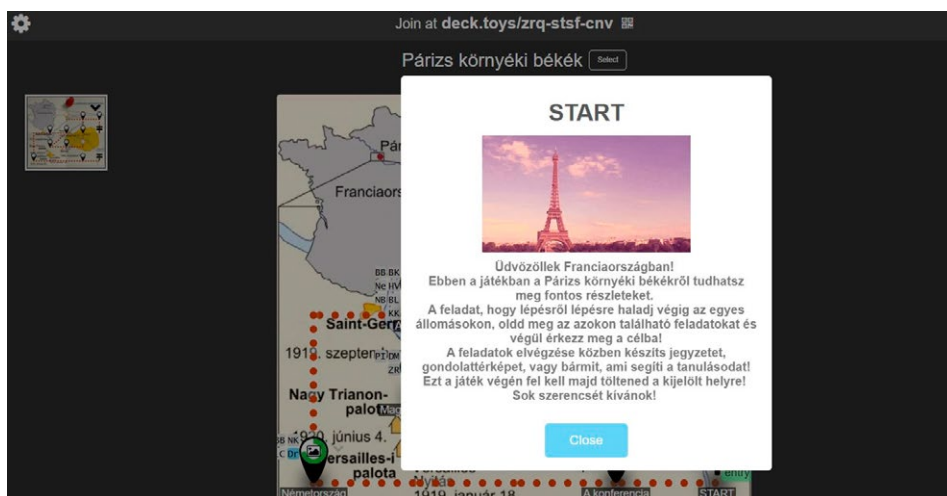
Az új ismereteket feldolgozó digitális szabadulószoberetrendszerét egy Magyarországon egyelőre kevésbé ismert és használt felület, a *Deck.Toys* jelenti. A felületen ún. *deck*-eket (fedélzeteket) hozhatunk létre különböző témákban, amelyek kiváló lehetőséget jelentenek egy-egy téma feldolgozására. Egy-egy fedélzeten létrehozhatunk tanulási utakat (ösvényeket), útjelző táblákat, illetve állomásokat, amelyekre például képeket, gifeket, szövegeket, videókat vagy dokumentumokat helyezhetünk el. Ezekhez kapcsolódóan rövidebb-hosszabb feladatokat készíthetünk (pl. igaz-hamis, feleletválasztós vagy rövid választ igénylő feladatok, puzzle), ám feltölthetünk a tanulókkal képeket vagy hangfájlokat is. A felületen lehetőség van keresztrejtvényt vagy szópárosító feladatot alkotni, illetve más jellegű feladatokat is készíthetünk. A tanulók a játék során (pl. arany-, ezüst- vagy bronz) kulcsokat gyűjthetnek, amelyek szükségesek a továbbhaladáshoz, bizonyos helyekre pedig csak kóddal (számmal, QR-kóddal stb.) léphetnek be. Ezek mind izgalmasabbá és változatosabbá teszik a szabadulószoberét, amely során a tanulók pontokat kapnak a jó válaszokért cserébe: ezek folyamatosan összeadódnak, ami a tanulók és a tanárok számára is folyamatosan nyomon követhető (Seres, 2025b), támogathatja az egészséges versenyszellemet. Azt, hogy mely feladat mennyi pontot érjen, a tanárok szabadon állíthatják be. A játék online, így a pedagógusok a tanári felületen folyamatosan nyomon követhetik, hogy mely tanulójuk pontosan hol tart és hány pontot szerzett (3. ábra). A felületen regisztrációt követően lehet létrehozni ún. *deck*-eket, amelyek tetszőlegesen alakíthatók, ugyanakkor már meglévő sablonok is rendelkezésre állnak (ld. *Deck Gallery*). A felületen osztálytermek is létrehozhatók (egyelőre kettő), amelyekhez hozzárendelhetők az elkészített fedélzetek. A felület angol nyelvű, emellett kezdetben nehézséget jelenthet annak kezelése, ám – mint a legtöbb hasonló felület – idővel kiismerhetővé válik (a felületen – angol nyelvű – segédlet is elérhető az egyes funkciókhoz). Az oldal használatához tanári regisztráció szükséges, illetve a tanulókat is biztassuk a regisztrációra, hiszen annak számos előnye van. Fontos, hogy osztálytermenként (illetve fedélzetenként) az ingyenes verzióban egyszerre maximum hatvan tanuló tud bejelentkezni. (A felület részletesebb ismertetését ld. pl. Maróti, 2020.)



3. ábra. A Párizs környéki békék című, Deck.Toys-on elkészített digitális szabadulószober kezdőlapja tanári nézetben (forrás: saját felvétel)

A digitális szabadulósobában a Párizs környéki békerendszert ismerhetik meg a tanulók változatos feladatokon keresztül. A tanulók hat szobán sétálhatnak végig virtuálisan, amelyek az egyes vesztes országokkal (a békekötés kronológiai sorrendjében: Németország, Ausztria, Bulgária, Magyarország, Törökország) kötött békeszerződésekbe nyújtanak betekintést, illetve a békekonferenciát mutatják be általánosságban. Az egyes szobák esetében a továbbhaladás feltétele a feladatok teljesítése, a jelszavak megadása, illetve az elrejtett kulcsok megtalálása. Az egyes szobákban rövidebb szövegeket, karikatúrákat, térképvázlatokat vagy videókat találnak a tanulók, amelyek a feladatok megoldásának alapját képezik. A digitális szabadulósoba elkészítéséhez tankönyvi szövegeket, érettségi feladatokat, karikatúrákat, illetve egyéb internetes forrásokat használtam. Az egyes szobák ebben az esetben egy logikai láncot alkotnak, lineárisan épülnek egymásra, így a feladatok kötött sorrendben oldhatók meg. A Start mezőt követő (4. ábra) első szoba a konferenciát dolgozza fel általánosságban, majd az egyes országokkal kötött békeszerződések kerülnek bemutatásra, végül egy keresztretjvényt oldhatnak meg a tanulók, ezt követően pedig beérnek a célba. E játékban is lehetősége van a tanulóknak szorgalmi feladatot teljesíteni.

A digitális szabadulósobában a Párizs környéki békerendszert ismerhetik meg a tanulók változatos feladatokon keresztül. A tanulók hat szobán sétálhatnak végig virtuálisan, amelyek az egyes vesztes országokkal (a békekötés kronológiai sorrendjében: Németország, Ausztria, Bulgária, Magyarország, Törökország) kötött békeszerződésekbe nyújtanak betekintést, illetve a békekonferenciát mutatják be általánosságban. Az egyes szobák esetében a továbbhaladás feltétele a feladatok teljesítése, a jelszavak megadása, illetve az elrejtett kulcsok megtalálása.



4. ábra. A Párizs környéki békék című, Deck.Toyson elkészített digitális szabadulósoba Start mezője tanulói nézetben (forrás: saját felvétel)

A digitális szabadulószoza tanórai és otthoni feladatként is jól használható, a tanulók könnyen megoldhatják a feladatokat okoseszközeiken, ugyanakkor a feladat sok időt (akár 70–100 percet) is igénybe vehet, így arra érdemes két tanórát fordítani. Amennyiben erre nincs lehetőség, úgy – akárcsak az előző fejezetben bemutatott feladat esetében – a tanulók otthon is befejezhetik azt, hiszen az online felületen (akár valós időben is) nyomon követhetjük a tanulók haladását. A feladat a dolgozatra történő önálló felkészülésben is hasznos lehet, azt gyakorlásképpen otthon ismét megoldhatják a tanulók, korlátlan alkalommal.

A digitális szabadulószobához szükséges eszközök: tanári laptop és tanulói okoseszközök (tanulónként vagy tanulópáronként) stabil interneteléréssel, jegyzetfüzet. A szabadulószoza tanári felülete ezen¹ a linken, tanulói felülete pedig ezen² a linken érhető el (a középítő, *Sign in as Guest Student* kék gombra kattintva a feladat kipróbálható tanuló nézetben, a tanulónak nem kell regisztrálniuk). Tanárként készítsünk másolatot a szabadulószobáról, és azt rendeljük hozzá az egyik osztálytermünkhöz, ezt követően kiadható a feladat a tanulónak. A feladathoz megoldókulcsot³ is készítettem, amelyben gyűjtöttem az egyes szobák feladataihoz kapcsolódó helyes válaszokat.

Összegzés

Jelen írásban az oktatási célú digitális szabadulószobák főbb ismérveit, felhasználásuk főbb előnyeit tekintettem át, a középiskolai történelemtanítás vonatkozásában bemutatva két, a gyakorlatban is kipróbált digitális szabadulószobát. Jól látható, hogy globálisan magas az oktatási célú szabadulószobákkal kapcsolatos kutatások száma – az aktuális trendnek tekinthető az oktatás kontextusában (Vorderobermeier és mtsai, 2024) –, azonban ezek többsége egyelőre a STEM-területekre és a felsőoktatásra fókuszál. Éppen ezért van szükség a humán és társadalomtudományos tantárgyakkal kapcsolatos kutatásokra is, valamint szükséges az oktatási szabadulószobákkal kapcsolatos előnyök és kihívások, illetve a 21. századi kompetenciák és szociális készségek fejlesztésében rejlő lehetőségek vizsgálata is (Grepperud, 2025; Makri és mtsai, 2021). Fontos a már bevált és hatékony elméletek (pl. kollaboratív tanulás, tapasztalati tanulás, problémaalapú tanulás, aktív tanulás) és az oktatási célú szabadulószobák közötti összefüggések elemzése, illetve ezek hatékonyságának értékelése is az oktatási célú szabadulószobák kontextusában (Vorderobermeier és mtsai, 2024). A történelem tantárgy vonatkozásában érdekes kutatási irány lehet annak vizsgálata, hogy az oktatási célú (digitális) szabadulószobák hogyan segítik elő a történelem tantárgy legfontosabb pedagógiai céljainak és feladatainak megvalósulását, például a történelmi műveltség (*historical literacy*), a történelmi gondolkodás (*historical thinking*) és a történelmi empátia (*historical empathy*) fejlődését (vö. F. Dárdai és Kaposi, 2021; Kaposi, 2020; Kojanitz, 2013, 2015, 2024).

Bár a fentiek lehetséges jövőbeli kutatások alapját képezhetik, e tanulmány ezek vizsgálatára nem vállalkozott; a tanulmány célja az, hogy ráirányítsa a figyelmet a digitális szabadulószobák történelemtanításban történő felhasználásának lehetőségeire és fontosságára, megnyitva az ezzel kapcsolatos párbeszédet az (oktatás)kutatók és a szaktanárok között. Utóbbira egyébként igen nagy szükség lenne ahhoz is, hogy „új fordulatot vegyen Magyarországon a történelemtanítás szemléletének és gyakorlatának újragondolása” (Kaposi, 2025). További cél kapcsolódni ahhoz a diskurzushoz, amely az utóbbi években a játékos oktatás kapcsán kibontakozott (ld. pl. Bacsá-Károlyi és Fehérvári, 2025;

1 <https://deck.toys/decks/Xk20wY5sfe/Parizs-koernyekei-bekek>

2 <https://deck.toys/zrq-stsf-cnv>

3 <https://drive.google.com/file/d/1r4XdPINCOx9ONZ23EkcbZg-U6lgplku4/view>

Fridrich, 2025; Jeszenszki, 2024), jelezve, hogy a terület számot tarthat további elméleti és empirikus vizsgálódásokra – például a (történelem)tanárok digitális szabadulósobákról alkotott nézeteinek vizsgálatára a köznevelés vonatkozásában (vö. Bacsá-Károlyi és Fehérvári, 2025).

A legtöbb, digitális szabadulósobák készítésére alkalmas felületen lehetőség van visszajelzést kérni a tanulóktól: jelentős részük rendkívül pozitívan értékeli ezt a módszert. (Itt megjegyzendő, hogy bátran kérjünk visszajelzést a tanulóktól, hiszen nagyon sokszor remek tanácsokkal és ötletekkel láthatnak el bennünket a szabadulósobákkal kapcsolatban, amelyeket be is építhetünk a játékokba, így azok egyfajta közösen létrehozott produktummá válhatnak.) A történelemtanárokat tömörítő két legtöbb taggal rendelkező Facebook-csoportban (*Történelem tanítása – pedagógusoknak*; *Online történelemtanár*) rendre bukkannak fel szabadulósobákkal kapcsolatos kérdések és ezekkel kapcsolatos tapasztalatok, valamint sokan osztják meg egymással egy-egy elkészült produktumukat is. A tanárok beszámolóí alapján kijelenthető, hogy a tanulók döntő többsége élvezzi ezeket a feladatokat, ezt a szakirodalom (pl. Veldkamp és mtsai, 2020) mellett az én tapasztalataim is megerősítik. Az egyértelműen látható tehát, hogy mind a tanári, mind a tanulói oldalról van igény az oktatási célú szabadulósobákra, e tanulmány – a téma szakirodalmának rövid bemutatása mellett – ezen igényt kívánja valamelyest csillapítani két gyakorlatban is jól használható, konkrét digitális szabadulósobával, felhívva a figyelmet arra, hogy a területen komoly empirikus kutatásokra lenne szükség a jövőben.

Seres Zoltán

ELTE Földrajz- és Földtudományi Intézet Földrajz szakmódszertani csoport;
Budapest VIII. Kerületi Vörösmarty Mihály Gimnázium

Irodalom

- Arany-Nagy, Zs. & Jurkinya Mihályné Szöllősy, O. (2022). Az oktatás új köntösben. A szabadulósobák alkalmazás a köznevelésben, módszertan, példák, visszajelzések. In Koller-Inez, Zs. (szerk.), *Játsszunk Komolyan! Módszertani tanulmányok a társadalmi érzékenyítés területén*, Pécsi Tudományegyetem Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar Társadalmi Befogadás Szakkollégium. 48–73.
- Bacsá-Károlyi, B. & Fehérvári, A. (2025). Összehasonlító szisztematikus szakirodalmi szintézis a tanárjelöltek és gyakorló pedagógusok játékos oktatás iránti hozzáállásáról. *Iskolakultúra*, 35(2), 20–45. DOI: [10.14232/iskult.2025.2.20](https://doi.org/10.14232/iskult.2025.2.20)
- Balogh, B. & Boldog, Z. (2020). Szabadulósobák az oktatás szolgálatában. *Emlékeztető*, 5(1–4), 46–51.
- Bencsik, R. & Schnider, D. (2025). Gondolkodásfejlesztés kreatív környezetben – online szabadulósobák a fizikaórán. *Új Pedagógiai Szemle*, 75(11–12), 13–36. DOI: [10.71157/upsz.2025.11-12.02](https://doi.org/10.71157/upsz.2025.11-12.02)
- Darabos, K. (2023). „Szabaduló-tanterem” a földrajzórán. *Új Pedagógiai Szemle*, 73(7–8), 32–51.
- F. Dárdai, Á. & Kaposi, J. (2021). A történelemtanítás elmúlt 30 éve (1990–2020) – Helyzetkép és perspektíva. *Magyar Pedagógia*, 121(2), 137–167. DOI: [10.17670/MPed.2021.2.137](https://doi.org/10.17670/MPed.2021.2.137)
- Fridrich, M. (2025). A gamifikáció diskurzusa Magyarországon: elméleti modellek, pedagógiai gyakorlatok és trendek. Egy szisztematikus szakirodalmi áttekintés eredményei. *Iskolakultúra*, 35(2), 46–82. DOI: [10.14232/iskult.2025.2.46](https://doi.org/10.14232/iskult.2025.2.46)
- Grepperud, P. (2025). Educational escape games in primary and secondary education: a framework synthesis review. *Education Inquiry*. DOI: [10.1080/20004508.2025.2476271](https://doi.org/10.1080/20004508.2025.2476271)
- Jeszenszki, K. (2024). Érdemes játékosan tanulni a történelmet? In Tóth, P. & Hegyesi, D. (szerk.), *I. Imre Sándor Neveléstudományi Konferencia. Oktatás egy változó világban – Tanulmánykötet*. Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem, Műszaki Pedagógiai Tanszék. 90–95. DOI: [10.3311/ISNK-114](https://doi.org/10.3311/ISNK-114)
- Kiss, O. (2023). Szabaduljunk ki együtt! A szabadulósoba motivációs lehetőségei a kötelező olvasmányok feldolgozásában. *Iskolakultúra*, 33(8), 81–94. DOI: [10.14232/iskult.2023.8.81](https://doi.org/10.14232/iskult.2023.8.81)
- Kamp, A. (2024). A történelem okostankönyvek használatát vizsgáló kutatás tanulságai. In Kaposi, J. & Kerekesné Horváth, I. (szerk.): *Új tantárgypedagógiai kutatások, innovációk és elemzések*. MTA PTB Tantárgypedagógiai Albizottsága. 176–206.

- Kaposi, J. (2020). A hazai történelemoktatás dilemmái. *Történelemtanítás*, 11(1–2). https://www.folyoirat.tortenelemtanitas.hu/wp-content/uploads/2020/05/11_01_03_Kaposi.pdf Utolsó letöltés: 2025. 08. 18.
- Kaposi, J. (2022). *A történelemtanítás tartalmi és módszertani kérdései Magyarországon (1985–2015)*. Szaktudás Kiadó Ház.
- Kaposi, J. (2025). A történelemoktatás a tartalmi szabályozás (tantervek, követelmények, tankönyvek) tükrében Magyarországon (2016–2024) – avagy a maratoni reform után a pirruszi győzelemig. *Történelemtanítás*, 16(1–2) DOI: [10.71011/tortan.2025.1-2.03](https://doi.org/10.71011/tortan.2025.1-2.03)
- Kojanitz, L. (2013). A történelmi gondolkodás fejlesztése. *Iskolakultúra*, 23(2), 28–47.
- Kojanitz, L. (2015). A diákok gondolkodásának fejlődése a történelemtanulás eredményeként. *Iskolakultúra*, 25(11), 44–52. DOI: [10.17543/ISKKULT.2015.11.44](https://doi.org/10.17543/ISKKULT.2015.11.44)
- Kojanitz, L. (2023). Előszó. In Kojanitz, L. (szerk.), *Korszerű történelemoktatás. Új utak és megoldások*. Belverde Meridionale. 7–11.
- Kojanitz, L. (2024). A történelmi empátia fejlesztése. *Történelemtanítás*, 15(1–2). https://www.folyoirat.tortenelemtanitas.hu/wp-content/uploads/2024/06/15_01_03_Kojanitz.pdf Utolsó letöltés: 2025. 08. 18.
- Kovács, E. & Manojlovic, H. (2022). Az oktatási célú szabadulósobák módszertani lehetőségei egyetemi hallgatóknál. *Képzés és Gyakorlat*, 20(3–4), 24–35. DOI: [10.17165/tp.2022.3-4.24-35](https://doi.org/10.17165/tp.2022.3-4.24-35)
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E. & Quemada, J. (2021). Escapp: a web platform for conducting educational escape rooms. *IEEE Access*, (9), 38062–38077. DOI: [10.1109/ACCESS.2021.3063711](https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3063711)
- López-Pernas, S. (2023). Educational escape rooms are effective learning activities across educational levels and contexts: a Meta-Analysis. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, (17), 711–724. DOI: [10.1109/TLT.2023.3328913](https://doi.org/10.1109/TLT.2023.3328913)
- Makri, A., Vlachopoulos, D. & Martina, R. A. (2021). Digital escape rooms as innovative pedagogical tools in education: A systematic literature review. *Sustainability*, 13(8), 4587. DOI: [10.3390/su13084587](https://doi.org/10.3390/su13084587)
- Manojlovic, H. & Kovács, E. (2022). A szabaduló szoba, mint oktatási módszer. In Karlovitz, J. T. (szerk.), *Szaktudás és más pedagógiai tanulmányok*. International Research Institute sro. 330–340.
- Maróti, Zs. V. (2020). Applikációk történelemórán: virtuális játéktábla a Deck.toys segítségével. <https://ujkor.hu/content/applikaciok-tortenelemoran-deck-toys> Utolsó letöltés: 2025. 10. 22.
- Nógrádi, Zs. (2021). Szabadulósoba a fizikaórán – tanteremben és online. *Fizikai Szemle*, 71(6), 198–203.
- Seres, Z. (2025a). A tantárgyi integráció lehetőségei a magyarországi földrajztanításban a társadalomtudományos tantárgyakkal. *PhD-értekezés*. ELTE Eötvös Loránd Tudományegyetem, Természettudományi Kar, Földrajz- és Földtudományi Intézet, Földrajz szakmódszertani csoport, Budapest. DOI: [10.15476/ELTE.2025.028](https://doi.org/10.15476/ELTE.2025.028)
- Seres, Z. (2025b). *A Párizs környéki békék – Deck Toys*. Blogbejegyzés. <https://serestanit.hu/2025/05/a-parizs-kornyeki-bekek-decktoys.html> Utolsó letöltés: 2025. 08. 14.
- Sipos, K. (2021). Játékpédagógia a digitális oktatásban. A szabadulósoba gyakorlati alkalmazásának lehetőségei. In Kéri, K. (szerk.), *Digitális és online lehetőségek, jó gyakorlatok a tanári munkában és a neveléstudományi kutatásokban: Osztatlan tanár szakos hallgatóknak és gyakorló pedagógusoknak*. PTE BTK Neveléstudományi Intézet – „Oktatás és Társadalom” Neveléstudományi Doktori Iskola. 111–123. DOI: [10.15170/PTE.BTK.NTI.DOL.2021-08](https://doi.org/10.15170/PTE.BTK.NTI.DOL.2021-08)
- Terjék, D. (2021). Földrajzórából digitális szabadulósoba. *GeoMetodika*. <https://geometodika.hu/foldrajzorabol-digitalis-szabaduloszoba/> Utolsó letöltés: 2025. 08. 13.
- Veldkamp, A., Van De Grint, L., Knippels, M. & Van Joolingen, W. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31, 100364. DOI: [10.1016/j.edurev.2020.100364](https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364)
- Vorderobermeier, A., Abel, J. & Sailer, M. (2024). Theoretical foundations and approaches in research on educational escape rooms: A systematic review. *Educational Research Review*, 44, 100625. DOI: [10.1016/j.edurev.2024.100625](https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100625)

Absztrakt

Az oktatási célú szabadulósobákkal kapcsolatos nemzetközi kutatások száma egyre magasabb az utóbbi néhány évben, s bár Magyarországon is egyre több publikáció születik a témában, ezek száma még mindig alacsony. A kutatások leginkább a STEM-területekre fókuszálnak, a társadalomtudományok területén még mindig hiányoznak a digitális szabadulósobákkal kapcsolatos tanulmányok. A történelem tantárgy esetében egyelőre még kevésbé elterjedt az oktatási célú szabadulósobák alkalmazása a mindennapi pedagógiai gyakorlatban, annak ellenére, hogy ezek jó lehetőséget biztosítanak a tanulók motiválására, segítségükkel aktív tanulásra ösztönözhetők a tanulók. A nemzetközi kutatások azt mutatják, hogy az oktatási célú szabadulósobák alkalmasak lehetnek mind a kognitív, mind a szociális kompetenciák fejlesztésére. A tanulmányban röviden ismertetésre kerülnek az oktatási célú szabadulósoba, azon belül a digitális szabadulósoba fogalmai, azok legfontosabb jellemzői. A digitális szabadulósobák kapcsán is kulcsfontosságúak a pedagógusok, ugyanakkor egy-egy szabadulósoba elkészítése kihívást jelenthet számukra. Éppen ezért a tanulmány két olyan, a gyakorlatban is kipróbált digitális szabadulósobát mutat be, amelyek jól használhatók a középiskolai történelemtanítás során. Az egyik szabadulósoba összefoglalási céllal készült, témája az egyetemes kora újkor, a másik pedig új ismeretek szerzése céljából, és a Párizs környéki békéket (1919–20) dolgozza fel. A tanulmány lehetséges jövőbeli kutatási javaslatokat is megfogalmaz a témában.

Kulcsszavak: játékos oktatás, oktatási célú szabadulósoba (EER), digitális szabadulósoba, történelem, történelemtanítás