**Cím:** Hadijáték (wargame) alapú gyakorlati foglalkozás

**Kulcsszavak:** hadijáték, gyakorlat, kreatív döntéshozatal, flow, kritikai gondolkodás, aktív tanulás, játék alapú tanulás/pedagógia

**Rövid leírás:** A foglalkozást irányító oktató a gyakorlat megkezdése előtt ismerteti a gyakorlat lebonyolításához szükséges alapfogalmakat, módszertani sajátosságokat. Ezt követően létrehoz 4-6 hallgatói kiscsoportot, akik az oktató által kiadott szcenárió elemzése alapján az erőforrásokat és a lehetséges kockázatokat célokká formálják, majd az adott szerepeknek megfelelően azok elérésére törekszenek. Ez adott esetben a csoportok között szabályozott (oktató által moderált) konfrontációt is jelent.

Ha ez nem egy fiktív szcenárió, akkor a gyakorlat során a hallgatók megismerik a kiválasztott konfliktus történelmi szereplőinek motivációit, rendelkezésükre álló erőforrásokat és opciókat. A hallgatói csoportok a hadijáték során valós problémákon/dilemmákon alapuló kreatív döntéseket hoznak, amely által saját döntési magabiztosságukat növelik. A döntések következményeiről azonnal visszacsatolást kapnak, amely motivációjukat is növeli. A hallgatók részéről a nagyfokú csoporton belüli kommunikáció előfeltétele a sikerességnek.

A feladat és az ellenfél csoportok tevékenységének szakszerű elemzése során elengedhetetlen a kritikai gondolkodás módszertanának alkalmazása, melynek alapjait az oktatóval közösen a bevezető foglalkozásokon mindenki begyakorolhatja. A szükséges eljárások (elemzések, hadijáték szcenáriók, szabályok, stb.) oktató általi bemutatását és önálló, egyéni, illetve csoportmunkában történő feldolgozást követően alapvetően a hadijátékok moderálása és az ellentétek feloldása a foglalkozásvezető feladata. A sikeresség és a célok elérésének vizsgálata szintén közösen történik, ahol a csoportok az előre kiadott szempontok alapján kerülnek értékelésre.

A csoportok oktató által történő összeállítása hozzájárul a diverzifikáltabb, ezáltal a valóságot és az oktatási célt jobban megközelítő eredmények megszületéséhez, ezen túlmenően a kompetitív környezetből adódóan előforduló feszültség kezelése megköveteli a folyamatos tanári jelenlétet. A tanterem a célnak megfelelő átrendezésével kreativitást segítő környezet alakítható ki, amely során a csoportok interaktív módon, egymással folyamatosan kapcsolatban vannak, ez pedig segíti a szcenárió által megadott szerepek átélését, ezáltal a kiválasztott konfliktusok aspektusainak mélyebb megismerését. A hallgatók érdekeltté válnak abban, hogy a sikerért minél aktívabbak legyenek, a hadijáték során kialakított közös narratíva, azaz a közös történet pedig mélyen rögzíti bennük a tanultakat.

**Módszertan:** kiscsoportos, interaktív csoportmunka, szimuláció

**Fejlesztett kompetenciák:** A hallgatók megismerik a hadijátékok módszertanát, nyelvezetét, kategóriáit, illetve az alapvető (döntési) dilemmákat és játékelméleti alapokat. Megismerik a kockázat- és konfliktuselemzés módszertanát. A játék fejleszti a hallgatók elemző és értékelő képességét, kreatív döntéshozatalát, illetve az együttműködést és a csoporton belüli információáramlást. A hallgató képessé válik a csoporton belüli és csoportok közötti aktív kommunikációra és hatékony érvélésre. A hallgató proaktív, kezdeményező lesz, asszertíven kommunikál. A feladatok megoldása során elsajátítja a kritikai gondolkodást, az aktív kommunikációt és nyitottá válik az újdonságokra (új eljárásokra). A versenyhelyzetben fejlődik kompetitív mentalitásuk és konfliktuskezelő készségük. Autonómiájukat tekintve a hallgatók felelősséget vállalnak a csoporton belüli részfeladatokért, csoportvezetőként a csoportért. Fejlődik a tudatosságuk a kockázatvállalás során és növekszik az általános szellemi rugalmasságuk (mental agility/fitness)

**A jó gyakorlat illeszkedése az egyetem stratégiájához**: A gyakorlat olyan, nemzetközi viszonylatban, az innovációban és a kutatás-fejlesztésben is aktívan alkalmazott módszertannal ismerteti meg a hallgatókat, amelyet a végzés után hatékonyan tudnak majd használni. A nem tisztán katonai értelemben vett, modern, angolszász hadijátszás egyébként régiónkban újnak számító eljárás, amely várhatóan néhány éven belül megjelenik a térségben is, de addigra a felhalmozott tudásnak köszönhetően az NKE előnyre tehet szert ezen a területen. Ez a külföldi hallgatók felé helyesen kommunikálva vonzóvá teheti számukra a képzéseinket, és általánosságban mind a hazai, mind a nemzetközi térben versenyképessé teheti az Egyetemet.

Ennek fejlesztésére célszerű lenne egy olyan egyetemen belüli kutatás-fejlesztésben érintett szervezetet vagy a meglévőkön belül egy olyan szakcsoportot létrehozni, amely csak a wargaminggel foglalkozik, és karoktól függetlenül, szakmai alapon fogja össze a témában érdekelt oktatókat, valamint megkönnyíti számukra a nemzetközi tudományos életbe való bekapcsolódást, és a hazai közösség megszervezését, mert a professzionális hadijátszás nem csak oktatási módszertan lehet, hanem innovációs is.

Ezen túlmenően a játék alapú oktatás és komoly játékok szerepe a kreatív gondolkodás fejlesztésében, és a mentalitás formálásban jelentős, amely alapján a hallgatók későbbi munkapiaci versenyképessége növekszik. A résztvevők döntési magabiztosságot szerezhetnek még az egyetemen, mindezt pedig egy hallgató központú, aktív és interaktív közegben, amelyet a fiatal generációk számára közérthető platformokon keresztül érhetünk el.

**A jó gyakorlat megvalósításának tanulságai**: A hallgatói ismeretek játékos formában (gamification) történő átadásának és a komoly játék alapú tanulásnak/oktatásnak nagyon pozitívak a visszajelzései, élményszerűvé tehető a tudás átadás az alkalmazásukkal. Oktatói szemszögből látványos a hadijátékok által feldolgozott, és a hagyományos, előadásos formában leadott anyag rögzülése közti különbség.

**A jó gyakorlat elsajátításának időigénye**: A módszertanban való jártasság három szintre bontható. Egyfelől az elméleti alapok megismerése szükséges, amelyhez a főleg idegen nyelvű anyagok könnyen elérhetők, és viszonylag gyorsan megismerhetők. A módszertan viszont gyakorlat központú, ami azt jelenti, hogy a foglalkozások önálló levezetéséhez személyes tapasztalatokra van szükség, amelyek megszerzése és feldolgozása a legidőigényesebb a lépések közül. A harmadik szint a szcenáriók, hadijátékos módszertanok, mechanizmusok és levezetési technikák önálló, magas szintű kidolgozásából áll és alapvetően a (kutató, vagy szak-) csoportok vezetői számára szükséges. Érdemes figyelembe venni, hogy a wargaming nem csak a hallgatóktól követeli meg a kreativitást, hanem (pro)aktív, és rugalmas oktatói mentalitást is igényel.

**A jó gyakorlat kidolgozója:** Harangi-Tóth Zoltán őrnagy, egyetemi tanársegéd, NKE-HHK Hadtörténelmi, Filozófiai és Kultúrtörténeti Tanszék