

ÚJ

KÖZNEVELÉS

2017. OKTÓBER-NOVEMBER | 73. ÉVF. 8-9. SZÁM | 600 Ft



DIGITÁLIS JÖVŐKÉP

EGER 1774
ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM

OFI
OKTATÁSKUTATÓ
ÉS FEJLESZTŐ
INTÉZET



A büntetés másik hátrányos hatása, hogy többnyire csak addig hat, amíg a gyerek tudja, hogy figyelik, vagy tudja, hogy kitudódhat, amit csinál. Ha nincs mitől félnie, akkor felszabadul a gátlás alól. A kiserdő szélén kínozhatja a macskát, összefirkálhatja a liftajtót, rajzszöveget csempészhet a tanár székére, a csúszda mögött elveheti a kisebbek homokozóvödrét. A belső értékrend nem változik, a gyerek viselkedése továbbra is kívülről szabályozott.

A jó modell

A fent említett kísérletekben nemcsak az anyhe, illetve a komoly büntetés hatását vizsgálták, hanem azt is, hogy milyen mértékű agresszió jellemzi azt a gyereket, akit *nem vagy csak ritkán büntetnek* az agresszív viselkedés miatt. Kiderült, hogy voltak agresszív megnyilvánulásai, de korántsem annyi, mint azoknak, akik anyhe büntetést kaptak. Az ok az, hogy akit nem büntetnek (gyakran), abban nem marad tüske, ami feszültséget kelt, ezért aztán nincs az agresszióknak üzemanyaga. Ráadásul, mivel nem kell félniük a megtorlástól, ezek a gyerekek a mindennapi élet elkerülhetetlen frusztrációira azonnal reagálhatnak: lehetnek ott és akkor dühösek, haragosak, és a probléma megértésében vagy feldolgozásában számíthatnak szüleik segítségére. Egyben megfelelő modellt is kaphatnak, hogy hogyan kezeljék a feszültségüket.

Goodenough szerint a szülő önuralma a legjobb garancia a gyermek önuralmára. Ha a gyerek rendszeresen azt látja, hogy a számára fontos felnőttek higgadtan kezelik a nehézségeket, nem esnek kétségbe, és nem lesznek dühösek, akkor ők maguk is hasonlóan fognak viselkedni kritikus helyzetekben. Ha a szülő frusztráció hatására dühöng, másokat hibáztat, tör-zúz vagy üt, akkor a gyerek is ezt a modellt veszi át, hiszen nem áll más minta a rendelkezésére. Szomorú tény, hogy ezek a gyerekek az éles konfliktushelyzetekben érzik elemükben magukat, hiszen ez számukra az ismerős, az otthonos. Szeretnek verekedni, veszekedni, hisz ebben van gyakorlatuk. Hazai pályán pedig elég nehéz hatni rájuk.

Hormonbomba

Vannak gyerekek (és felnőttek is), akik egyáltalán nem tűrik a frusztrációt. Akár szándékosan, akár véletlenül bántja meg őket valaki, ugranak, hogy megtorolják. Valójában ilyenkor az agyat elárasztó stresszhormon gátolja a gondolkodást, nem hagy lehetőséget a helyzet objektív megítélésére, csak kiadja az ősi parancsot: „Üss vagy fuss!” A stresszhormonra való túlérzékenység csecsemőkorban alakul ki, többnyire azoknál jelenik meg, akiket a korai időszakban sokat hagytak sírni, és akiket sokat hagytak egyedül. Vizsgálatok alapján *az ilyen gyerekeknek és felnőtteknek az átlagnál fejletlenebb a homloklebenszövetük, amely a viselkedés tervezéséért, a társadalmi gátlásokért és a problémamegoldó képességért is felelős*. Ebben a helyzetben stressz hatására értelmezés és problémamegoldás helyett egyszerűbb, ősbíró reakció jelenik meg: az agresszió.

Hogyan segítsünk a gyerekeknek az óvodában?

- Dühöngés közben a gyerek nem képes a kifinomult gondolkodásra: „hegyi beszéd” helyett szorítkozzunk határozott, rövid utasításokra, ne féljünk fizikailag is jelezni a határokat: fogjuk meg a kezét, nézzünk a szemébe, vagy tereljük ki másik helyiségbe!
- Éles helyzetben ne firtassuk, hogy „ki kezdte!” Elsődleges cél a dühöngés, verekedés leállítása. Amikor már minden békés, akkor beszéljük meg a felekkel az esetet!
- Ne ragaszkodjunk a bocsánatkéréshez, csak javasoljuk! Ha a gyerek dühe elmúlt, és felfogta, hogy jogtalanul tett kárt valakiben/valamiben, úgymint bocsánatot fog kérni. Ha még mindig jogosnak érzi a dühét, és ennek ellenére bocsánatot kell kérnie, csak a frusztrációját növeljük, ráadásul képmutatásra tanítjuk.
- Játsszunk olyan drámajátékokat, amelyek során megtanulnak a gyerekek agresszió nélkül, aszszertívtívmódon kommunikálni!

Hogyan segítsünk a szülőknek?

- Osszuk meg a fenti tanácsokat velük is!
- Javasoljuk az agresszív gyerek szüleinek, hogy írássák be őt sportolni! A keleti harcművészetek által képviselt filozófia (önuralom, magunk és mások tisztelete, csapatszellem) például segíthet csökkenteni az agresszív megnyilvánulásokat, és az agressziót elfogadható mederbe terelni.
- Éreztessük velük beszélgetéseink során, hogy nem az esetleges nevelési hibáikra szeretnénk rávilágítani, hanem együttműködnénk a változásban!
- Ha kóros folyamatokat, jeleket látunk, kérjünk segítséget az óvodapszichológustól!

Olvasnivalók

- Ranschburg Jenő: *Az iskolai agresszió pszichológiai motívumai*. www.ofi.hu/tudastar/ranschburg-jeno-iskolai
- Ranschburg Jenő: *Félelem, harag, agresszió*. Budapest: Saxum, 2012.
- Gerhardt, Sue: *A szükséges szeretet*. Budapest: Oriold Books, 2009.
- Wildmer, Salome: *Dehogyan akarok én verekedni!* Budapest: Egmont, 2001.

CO-GAME projekt

A kulturális örökség oktatása videojátékokkal

Szöveg: **Bíró Dániel** | Szaktanácsadó: **Szári Norbert** | Fotó: CO-GAME projekt

A projektről

A gyerekek egészségéért, társas kapcsolataiért aggódo pedagógusok, pszichológusok részéről számos kritika éri manapság a számítógépes és videojátékokat. Azonban olyan pozitív példákkal is találkozhatunk, amelyek azt bizonyítják, hogy ezek a játékok az „üres” szórakoztatáson túl tanulási célokat is szolgálhatnak, s hatékonyan képesek fejleszteni a tanulók stratégiai, logikai, történetalkotási és programozási képességeit. Az itt bemutatott CO-GAME projekt célja is egy hasonló videojáték fejlesztése: a benne részt vevő fiatalok olyan játékokat alkotnak közösen, amelyeket különböző történelmi események, személyek és helyszínek inspiráltak.

A program 2015 decembere és 2017 novembere között zajlik az Erasmus+ európai oktatási együttműködések támogatásával. A főbb projekttevékenységek a következő elemekből épülnek fel: kutatások és tanulmányok az oktatási célú videojátékokról, tananyagfejlesztés, tanártovábbképzés, történelmi korok által ihletett videojátékok készítése, az eredmények szélesebb körben való megismertetése.

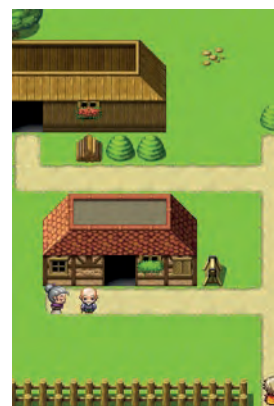
A projektet öt európai ország egy-egy intézményéből álló konzorcium valósítja meg a spanyol projektvezető irányításával: CEPS – Projectes Socials, Spanyolország; Berufsförderungsinstitut Oberösterreich, Ausztria; Laterna Magica, Magyarország; Centro Informazione e Educazione allo Sviluppo, Olaszország; Mundaneum, Belgium. Hazai szakmai partnereink az Eötvös10 Közösségi és Kulturális Szintér, valamint a Vörösmarty Mihály Gimnázium voltak.

A tananyagról

A projekt során először felmértük az általunk relevánsnak tartott, már meglévő oktatási szoftvereket és játékprogramokat, majd a jó példák alapján új tananyagot és oktatási csomagot fejlesztettünk ki. A csomaghoz kapcsolódó tanulói képzés nagyjából 25 tanórából áll, ami 1 ECVET-pontnak felel meg (ECVET – európai szakoktatási és szakképzési kreditrendszer). Az útmutató alapján kidolgozott, egymásra épülő oktatási modulok az adott témával kapcsolatos adatgyűjtést, a videojáték szerkesztéséhez szükséges speciális szoftver kezelésének elsajátítását, valamint a résztvevők által készített játékokat bemutató sajtóközleményeket várják el a tanulóktól. A modulokhoz tartozó tananyag leírja, milyen ismereteket és készségeket sajátítanak el a tanulók a program során, és ezeket a készségeket és tudást hogyan fogják alkalmazni. A CO-GAME projekt tananyaga négy modulra tagolódik:

1. modul: a kulturális örökség leírása
2. modul: képzés a videojáték tervezési fázisához
3. modul: képzés a videojáték gyártási fázisához
4. modul: PR és sajtóközlemények

A projekt célcsoportját a 16–26 év közötti fiatalok és fiatal felnőttek alkotják. Hogy a CO-GAME tanulási tartalma mérhető legyen, a tananyagba beágyazták az egész Európában alkalmazott európai szakoktatási és szakképzési kreditrendszert (ECVET). A tananyag elsődleges nyelve az angol, de a főbb részeket lefordítottuk magyarra is.



Hazai tesztelés

Az oktatási program és az elkészült új tananyag hazai tesztelését a budapesti Vörösmarty Mihály Gimnázium tanulói és tanárai végezték. A munkában tizenöt 16–18 éves diák vett részt a vizuális kommunikációs osztályokból tanáraik, Meleg Gábor és Mészáros Zsolt vezetésével. A diákoknak öt rövid, szerepjátékra épülő videojátékot kellett készíteniük a magyar reneszánszról, elsősorban Mátyás király koráról. A játékok elkészítését önálló és csoportos kutatómunka előzte meg a korszakról és a kapcsolódó történelmi személyekről. Ehhez digitális munkafüzeteket bocsátottunk a tanulók rendelkezésére a fent vázolt oktatási moduloknak megfelelően. Az elkészült játékok nyelve magyar és a tanulók nyelvi ismeretei alapján angol is lehetett. A történelmi hűség nem volt elvárás, azt viszont bizonyítaniuk kellett a diákoknak, hogy elmélyültek az adott témában, és képesek róla az újonnan megszerzett ismeretek segítségével kreatív játékokat készíteni. Ezt a lehetőséget kihasználva a fiatal alkotók ötletgazdag módon a párbeszédet és a karakterek interakcióit sok humorral töltötték meg – az egyik játékban például Janus Pannonius vezetésével kell tréfás és önironikus elemekkel tarkított felkelést szítani a király ellen. A visszajelzések alapján a közreműködő fiatalok nagyon élvezték a munkát, és sok olyan gyakorlati tapasztalatra tettek szert, amit további tanulmányaik során is hasznosítani tudnak majd, például a csoportmunka, a projektalapú szemlélet, az időmenedzsment, a moduláris munkafázisok terén. A magyar és a külföldi diákok által készített munkákat a projekt weblapján (www.cogame.eu) lehet megtekinteni.

Technikai feltételek

A játékok megvalósításához az RPG Maker MV (www.rpgmakerweb.com) nevű japán szoftvert választottuk, amellyel szerepjátékra épülő, felülnézetes videojátékokat lehet fejleszteni Windows, MacOS és online platformokra. A szoftver egyik legfőbb előnye, hogy használatához nincs szükség programozói ismeretekre, egy grafikus felületen keresztül lehet a játékelemeket szerkeszteni. Fontos megjegyezni, hogy eredetileg nem oktatási célra készült, és a használatáért fizetni kell, de ha oktatási célra használják, a gyártó komoly kedvezményt tud biztosítani, továbbá

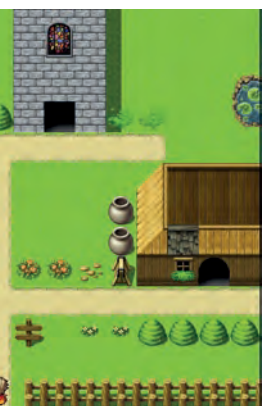


honlapján elérhető a program ingyenes próbaverziója is. A szoftver kezelőfelületének a nyelve angol, de a játékokban megjelenő szöveg lehet természetesen magyar nyelvű is. A program használatát bemutató, angol nyelvű dokumentumot feltöltöttük a projekt weblapjára, de a nevére rákeresve számtalan további oktatóvideó is elérhető a YouTube-on. Tapasztalatunk alapján a szoftver alapjait, a legfontosabb szerkesztési eszközöket néhány óra alatt el lehet sajátítani.

További felhasználási lehetőségek

A CO-GAME projekt során elsősorban történelmi és kultúrtörténeti ismereteket oktattunk, de véleményünk szerint a program jól használható minden olyan tantárgy vagy tananyag esetében, amelyet szerepjátékként fel lehet dolgozni. A játékok elkészítésének fázisai nagyon hasonlítanak a filmkészítésre (szinopszis készítése, dialógusok írása, karakteralkotás, képes forgatókönyv tervezése stb.), azaz a program jó alternatívát jelenthet akár a film- és médiapedagógia számára is. Szeretnénk, ha a projekt során készült oktatási segédanyag és a kapcsolódó munkafüzetek további felhasználása biztosítva lenne, ezért arra bátorítunk minden érdeklődőt, hogy tegyen egy próbát, és látogassa meg a program weblapját.

A projektet részletesebben az őszi Digitális Pedagógus Konferencián szeretnénk bemutatni, ahol terveink szerint az elkészült játékokat és a megalkotásukhoz használt szoftvert is ki lehetne próbálni.



Szabó Magda a katedrán

Szabó Magda sokszor állt a katedrán. Olykor felelő kisdiaóként, olykor általános vagy középiskolai tanárként. Benyomásait, tapasztalatait, emlékeit számos szépirodalmi alkotásában megörökítette. Kevesebben tudják, hogy vezetőtanárként pedagógiai szakmunkái is elismertek voltak – sokak szerint máig megállják helyüket akkori óravázlatai.

100. születésnapjára készült összeállításunkkal egyszerre emlékezünk az író, a pedagógus – és a kisdiaó Szabó Magdára. Amikor bemutatjuk az író nő kötődését egy-egy iskolához, az életrajzi adatokon túl az adott helyszínhez kapcsolódó egy-egy művével, illetve pedagógiai tárgyú írásával emlékezünk. Szót ejtünk arról is, hogyan ápolják az író nő emléket az egyes intézményekben.

Szöveg: **Maczák Ibolya**

Fotó: Szabó Magda-hagyaték, Jaffa Kiadó

