

Rátkainé Hegedűs Ilona – Szalainé Tóth Ibolya

A Lőrincz-féle komplex tantermi játékok a Szandaszőlősi Általános Iskola, Művelődési Ház és Alapfokú Művészetoktatási Intézményben*

Hogyan kerülhet az iskolába a játék, miként lehet ott jelen? Hogyan lehet egyszerre tanulni és játszani? Lehet-e játszva tanulni? – e kérdésekre ad választ a Szandaszőlősi Általános Iskola, Művelődési Ház és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény tantestületében meghonosított jó gyakorlat.

Az intézmény vezetői és pedagógusai mindig is törekedtek arra, hogy tanítványaiknak olyan pedagógiai környezetet alakítsanak ki, ahol az egyik legalapvetőbb gyermeki tevékenység, a semmivel sem pótolható játék is része az iskolai életnek, a tanítási-tanulási folyamatnak. Az iskolában sokszínű tevékenység folyik, hogy a különböző fejlettségű és szociális helyzetű tanulók megtalálják az érdeklődésüknek és fejlettségüknek megfelelő foglalatosságokat. A tantestület felismerte, hogy: „A változás üteme az iskolában is reformokat követel. A ma még óvodás és kiskolás nemzedék mintegy fele olyan munkakörben fog elhelyezkedni, amely jelenleg még nem létezik. A technológia újabb és újabb vívmányai egyre gyorsabban változtatják meg a diákok életét, munkalehetőségeit. Éppen ezért az iskoláknak a tapasztalatszerzés és az információáramlás gazdag táráat kell biztosítaniuk...” (Dr. Spencer Kagan: *Kooperatív Tanulás*. Önkonet Kft., Budapest, 2001, 22.)

EGY TANULSÁGOS TÖRTÉNET

Lőrincz József bajai játékmester komplex tantermi játékprogramja egy nyári tábor hatására bekerült a szandaszőlősi iskola programjába. 2001 nyarán táborozó néptáncos gyerekek egy csoportja egy bajai játszóházban találkozott Lőrincz József úrral, részt vettek a foglalkozásán. A táborvezető kollégánő azonnal felfigyelt a játékok pedagógiai és pszichológiai értékére.

2002 januárjában az iskolavezetés meghívta az iskolába Lőrincz József gépészmérnököt, a játékok megálmodóját, kivitelezőjét és tulajdonosát azzal a céllal, hogy az egész tantestület egy műhelymunka keretében megismerje munkásságát. A tantestület tagjai a közös játék során gyerekként játszottak, szabályokat tanultak, együttműködtek és versenyeztek egymással.

* A tanulmány A változások kora – 3 I Akadémián (2009. március 3–5., Bükfürdő) elhangzott előadás szerkesztett változata.

Ezt a szakmai napot egy megbeszélés zárta, amelyen azok a nevelők maradtak ott, akik szívesen vállalták, hogy osztályaikkal, csoportjaikkal részesei lesznek annak a pedagógiai kísérletnek, amely a játérendszerre épül.

2002-től 2006-ig Lőrincz úr kéthetente két napon át volt az iskola óraadója, és órarend szerint 12-15 tanulócsoporthoz tartott foglalkozást saját készítésű, természetes anyagokból készült játékaival. A csoportok korosztály szerinti megoszlása igen széles skálát ölelt fel: óvodásoktól a 8. osztályos diákokig.

Már ekkor csoportra szabott munkatervek alapján történt a gyerekek tudatos fejlesztése, melynek szempontjai a következők:

- osztály/csoport rövid bemutatása, helyzetelemzése;
- szociometriai mérések és elemzésük;
- a programban való részvétel határozott, konkrét, személyre szabott céljai;
- az osztályfőnöki munkatervben megfogalmazott és a játékos foglalkozáson fejlesztendő kompetenciák;
- a foglalkozások eredményességének tervezett mérése (kérdőív, interjúkérdések, beszélgetések, kontroll szociometriai mérés stb.).

A fejlesztés egyre tudatosabb lett, egyre több csoportra hatott. Összegyűjtötték az egységes eljárásokat, amelyeket azután minden csoportvezető alkalmazott.

2004-ben Oroszlány Péter közreműködésével 30 órás akkreditált képzést dolgoztak ki „A játék és a gyermeki személyiség fejlődése II.” címmel. A játékfoglalkozásokról egy októberfilm forgatása is ebben az időszakban kezdődött el.

A 2007/2008-as tanévtől a játékmester már csak 1. osztályban és fejlesztő csoportokban tartott foglalkozásokat, s mivel valamennyi alsós kolléga részt vett a „játékos képzésen”, ők már önállóan folytathatták a jól megalapozott munkát. Tanfolyami záródolgozatként készültek el a tematikák az 1–4. osztályig, valamint az óvodásoknak és a felsős osztályoknak 37 foglalkozásra (heti 1 órára), melyek az adott hónap fejlesztési céljainak megfelelő játékokat tartalmaznak (ezek korrekciója, kiegészítése a tanév során folyamatosan a nevelők feladata). Mára már minden alsós osztályban heti 1 alkalommal a tanító irányítja a foglalkozásokat (1–2. melléklet).

A 2008/2009-es tanévben az önálló tervezés mellett a tudás frissítése, bővítése céljából negyedévente konzultációs-továbbképzési céllal Bajára utazik a tantestületből delegált csoport (8 fő).

A hét év alatt összegyűjtött játéktudást felhasználva kiadvány készült, amely segítséget ad a felkészülésben és az új kollégák tanításában.

A JÁTÉKRENDSZER BEMUTATÁSA

A játérendszer funkciója alapján alkalmas

- közösségfejlesztésre,
- részképességek fejlesztésére,
- kiemelten a gondolkodás fejlesztésére.

Maguk a játékok két nagy csoportot alkotnak: az eszköz nélküli és az eszközt igénylő játékok csoportját. Előbbiek vagy teljesen eszköz nélküliek, vagy nagyon kevés eszközt igényelnek. (Csaknem 100 ilyen játék leírását tartalmazza a tantestület által összeállított gyűjtemény.)

Az eszközös játékok több csoportba sorolhatók:

- ügyességi és logikai játékok, melyek egyben didaktikai eszközökként is alkalmazhatók eltérő képességű gyerekek számára is;
- régi korokból származó, felkutatott és rendszerezett, kultúrtörténeti játékok.

Az *ügyességi játékkal* fokozatosan nehezedő akadályokat kell a gyerekeknek leküzdeniük, ügyelve a sorrendiségre is. Ezek mindegyike alkalmas pontszerzésre, versenyzésre. A könnyebb akadályok viszonylag rövid idő alatt leküzdhetők, ami sikerélményt, önbizalmat adhat a nehezebb feladatok teljesítéséhez.

A *logikus gondolkodást segítő* játékok sokféle szabály megismerését teszik lehetővé. A szabályok betartása, követése segíthet a közösség szabályainak elfogadásában is. A játékosok az eredeti szabályokhoz képest új szabályokat is alkothatnak saját kreativitásuknak megfelelően. A játszma végeredménye nem a szerencsétől függ, hanem a játékosok gondolkodásától, helyes következtetésétől.

A logikai táblák egy részén a játék néhány perc alatt befejezhető, de vannak hosszabb játékidőjű, elmélyültebb gondolkodást, türelmet, kitartást igénylő eszközök is.

A játékos foglalkozásokon lehetőség nyílik arra is, hogy a tanulók *régi korok játékeit*, játékszokását is megismerjék.

A játék lehet egyéni vagy közös tevékenység, de az utóbbi nagyobb élményt jelent. A közös tevékenység közben elért eredmény, a közös sikerélmény pozitív légkört teremt az osztályban.

A közös játék során az osztályközösség tagjai jobban megismerhetik egymást, de önmagukat is.

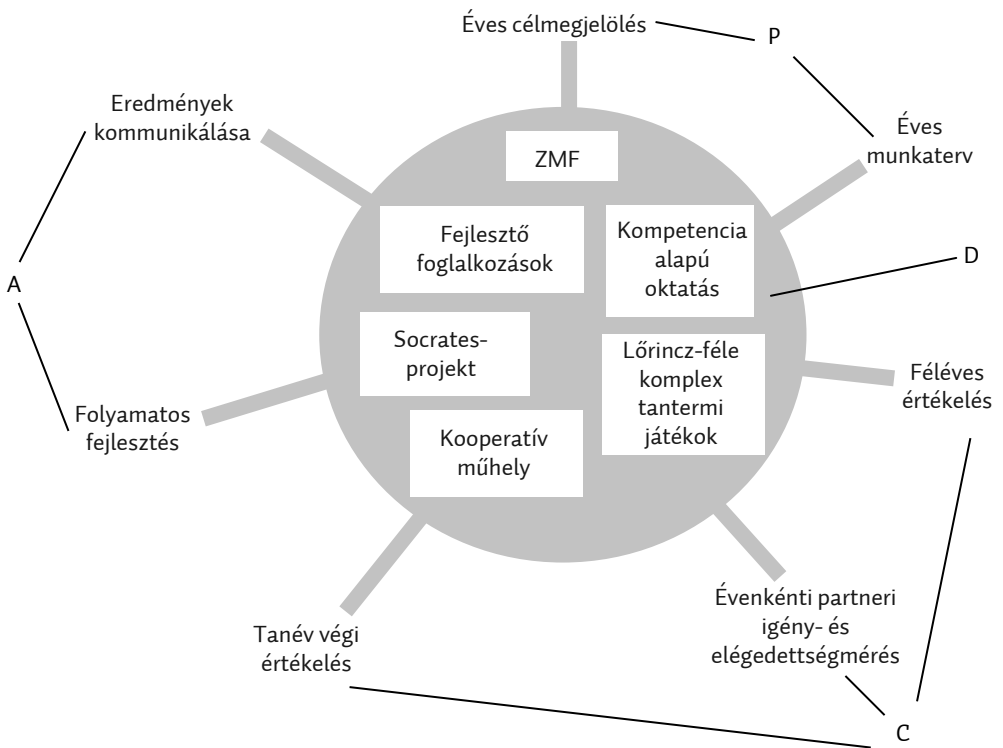
Vannak olyan játékok, amelyekben a játékosok nem egymás ellen, hanem egymást segítve játszanak csoportokban, például egy adott pontszám eléréseért.

E játékközpontú fejlesztési lehetőségeivel él az intézmény.

MINŐSÉGFEJLESZTÉS – PEDAGÓGIAI FEJLESZTÉS

A minőségfejlesztésben elsajátított gondolkodás, a PDCA-elv alapján történő működés jellemzi a játékközpontú fejlesztéshez kapcsolódó munkacsoportot is.

Iskolánkban minden pedagógiai fejlesztés alapja a minőségfejlesztésben megszerzett gyakorlat, a PDCA-logika alapján való működés. Ezt alkalmazzuk a Lőrincz-féle komplex tantermi játékok esetében is. Ennek értelmezését segíti az alábbi ábra, ahol a körbe elhelyezett négyzetekben az iskolában működő szakmai műhelyek találhatók. A rövidítések közül a ZMF a zenés mozgásfejlesztést, a kompetencia alapú oktatást jelenti.



A programban részt vevő osztályok nevelői tanév elején helyzetelemzést készítenek csoportjukról, ennek tükrében fogalmazzák meg a célokat, a fejlesztendő kompetenciákat az osztályra vonatkozóan.

Év elején és év végén szociometriai elemzést készítenek. Ezek összehasonlításával képet kapnak a játék közösségformáló hatásáról.

Tanévenként kétszer – félévkor és év végén – műhelymegbeszélést tartanak, ahol adott szempontsor szerint beszámolnak, tapasztalatokat cserélnek, tanácsokat adnak egymásnak. (3. melléklet).

SWOT-analízist készítenek az osztályra vonatkozó erősségek-gyengeségek és lehetőségek-veszélyek feltárásával. A foglalkozások eredményességét kérdőívvel, interjúval, beszélgetésekkel mérik (4. melléklet).

Az intézmény célkitűzése, jövőképe a 2002-ben elkezdett folyamat továbbvitele, folytatása, fejlesztése.

A részt vevő pedagógusok véleménye is alátámasztja a fentieket:

- „a ma iskoláját gyakran éri az a bíráló, hogy nem készít fel eléggé az életre, de azok a gyerekek, akik ebben a programban részt vesznek, másképp láthatják a világot, megismerhetik a világ játékkultúráját;

- olyan gyerekek jutnak sikerélményhez, akik egyébként nem kiemelkedő képességűek;
- a gátlásosabb, félnkebb tanulók ezeken a foglalkozásokon ki tudnak teljesedni;
- más oldalról ismerik meg a nevelők, illetve a gyerekek egymást;
- „éreződik a pedagógiai transzfer hatása, mert a nevelő szemléletében is tud átvinni módszert, játékot egyéb más óráira, így válik ez koherens rendszerré;
- a pedagógus feladata, hogy haladjon, mert változnak a gyerekek, változik a türelmük, az igényük, és ha csak a klasszikus módszerekkel próbálnak haladni, akkor előbb-utóbb zsákutcába futnak; ha így érhetnek el eredményeket, akkor ezeket a módszereket kell alkalmazniuk;
- a játék alkalmas arra, hogy összekössön embereket, kialakuljanak barátságok, egy picit visszamentsen a mostanában elszűrődő emberi kapcsolatokból;
- maga a játék beindítja azokat az akarati folyamatokat, amelyek tudattalanul is, egy belső erőként segítenek a megismerésben;
- amikor a gyerekek a játékkal játszanak, észre sem veszik, mégis fejleszti a finommotorikájukat;
- a foglalkozásokon nagyon sok a csoportmunka, ahol a gyerekek véletlenszerűen kerülnek egy csoportba, tehát megtanulnak együtt dolgozni, együtt küzdeni a célért, és megtanulják elfogadni az esetleges kudarcot is, hiszen egy verseny folyamán nem feltétlenül biztos, hogy mindenki nyer;
- olyan kapcsolatokat is létesítenek egymással a gyerekek, amelyeket egyébként nem szoktak, és ezzel kapcsolataik szélesednek, egymás iránti előítéleteik csökkennek, megszűnnek;
- semmiben nem mutatkozik meg olyan nyilvánvalóan az ember jelleme, mint a játékban;
- a gyerekeknek szükségük van a tágabb értelemben vett tanulásra, a gyakorlatias, minden területet felölelő fejlesztésre.”

IRODALOM

DR. SPENCER KAGAN: *Kooperatív tanulás*. Önkonet Kft., Budapest, 2001.

1. MELLÉKLET · A HÓNAP CÉLJA: AUDITÍV FIGYELEM ÉS EMLÉKEZET FEJLESZTÉSE

Idő	Eszköz nélküli játékok			Játék eszközökkel			
	Bevezető, ráhangoló, pihenőjátékok	Betű-szám játékok és szójátékok	Csoportos közösség-építő játékok	Részképes-ség-fejlesztő játékok	Logikus gondolkodást fejlesztők	Közösségi játékok	
Április	1.	Üzenettovábbítás	Miből van egy? (Betűhalmaz)	Információtorzulás	Feltekerős játék	Huszon-egy	Kendőpálya
	2.	Koncentrációs gyakorlat – környezetünk megfigyelése	Barkochba	Pincér	Golyókapkodó	Nyulak és róka	Memóriakészlet
	3.	Csendjátékok	Szállodai szoba-foglalás	Mi változott? Gyűrű-továbbító	Memória (2 db-os)	Ötven pont	Rudacs-kázó
	4.	Elmentem a vásárra, vettem ...	Miből van kettő?	Ki nincs velünk?	Toronyépítő	Útépítés	Madárröpgető

2. MELLÉKLET · JÁTÉKFOGLALKOZÁS 3. OSZTÁLY

A foglalkozás ideje: 2006. október.

A foglalkozás helye: Szandaszőlősi Általános Iskola, Művelődési Ház és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény.

A foglalkozás témája: Egyéni és páros játékok. Szókincset bővítő játékok. Új játék tanulása: „Nyulak és róka” – logikai, problémamegoldó, gondolkodást fejlesztő játék szabályának megtanulása.

Feladatok:

- oktatási: új játék ismertetése („Nyulak és róka” társasjáték szabályainak megtanulása);
- képzési: időérzékelés elmélyítése, finommotorika, logikus, problémamegoldó gondolkodás és szeriális készség fejlesztése;
- nevelési: önfegyelemre, kitartásra, pontos, átgondolt munkavégzésre nevelés. Egy-másért érzett felelősségre ösztönzés.

Munkaformák: egyéni, frontális, páros

Szemléltetés: tábla képe, stopperóra, alapkészlet játéka

A foglalkozás tartalma és menete	A képességfejlesztés iránya
<p>Mottó „Barátkozz meg a csönddel!”</p> <p>A tábláról olvashatóan ez a mottó hatja át a mai foglalkozást.</p> <p>– Spontán megnyilatkozások a mottóról!</p> <p>Leírják a gyerekek a füzetükbe.</p> <p>– Alá: Mit jelent szerinted a csönd, foglald össze egy mondattal!</p> <p>– Néhány mondat meghallgatása</p>	<p>Emocionális fejlesztés</p> <p>Verbális fejlesztés</p> <p>Lényegkiemelés, szókincsbővítés</p>
<p>1. Bevezető játékok</p> <p>a) Egyperces csendjáték (játékleírás a könyvben az eszköz nélküli játékoknál)</p> <p>– 2-3 tanuló egymást követően az osztály előtt megpróbál 1 percig csendben maradni, és jelzi, ha szerinte letelt az idő. Az a tanuló a „csendkirály”, aki legközelebb volt az 1 perchez.</p> <p>b) Fejben huszonegy – páros játék (játékleírás a könyvben az eszköz nélküli játékoknál)</p> <p>Az osztály tanulói párban állva játsszák a játékot.</p> <p>c) Gombócevő – páros játék, a táblánál 3 pár játssza el.</p>	<p>Időben való tájékozódás fejlesztése</p> <p>A teljes csend megélése, egymásra való odafigyelés, türelem</p> <p>Logikus gondolkodás fejlesztése</p> <p>Páros feladatokkal egymásra való odafigyelés, egymás megismerése</p>
<p>2. Nyelvi játékok, szójátékok – füzetben egyénileg dolgoznak a gyerekek.</p> <p>a) Kulcsszójáték</p> <p>pl.: ...eső, ...hal, ...óra, ...ér, ...ásó</p> <p>(Kulcsszó: arany)</p> <p>– ha jól megy párokban, önállóan is készíthetnek feladatot</p> <p>b) Egészítsük ki!</p> <p>Pótoljuk a betűket, keressünk értelmes szavakat! (Füzetben dolgoznak, ki tudja a legtöbb értelmes szót alkotni)</p> <p>Pl.: L.K.. – LAKÁJ, LAKOS, LÉKEK.</p>	<p>Figyelem, emlékezet, logikus gondolkodás, szókincs fejlesztése. Önálló feladatkészítéssel összefüggések megláttatása</p> <p>Kombinatorika fejlesztése</p>

A foglalkozás tartalma és menete	A képességfejlesztés iránya
<p>3. Célkitűzés: Új játék ismertetése: „Nyulak és róka” Társasjáték megtanulása</p> <ul style="list-style-type: none"> – szabályok ismertetése, leírása, játékmező lerajzolása – bemutató játék párban – gyakorlás párokban gyakorlótáblákon <p>Közben a többi tanuló az alapkészlet játékeinál elhelyezkedik, és szabadon válogat a játékok között. Cél, hogy minden tanuló el tudja játszani pedagógus odafigyelése mellett a játékot.</p>	<p>Szabálytudat, önfegyelem, kitartás, logikus gondolkodás fejlesztése</p> <p>Szeriális képesség fejlesztése</p> <p>A gondolkodás és a cselekvés összhangja</p>
4. Szabad játék az alapkészlet játékaival	
<p>5. A foglalkozás zárása</p> <ul style="list-style-type: none"> – Játékok felsorolása – Ki érzi úgy, hogy az új játék szabályát elsajátította? – Mottó újbóli elolvasása, búcsúzás, 1 perces behunyt szemmel való pihenés 	<p>Spontán megnyilvánulások</p> <p>Önfegyelem erősítése</p>

3. MELLÉKLET - FAJTÁÉKOS FOGLALKOZÁSOK ÉVES ELEMZÉSE 2007/2008

1. Osztály/csoport:.....
2. Létszám:
3. Hány foglalkozás volt ebben a tanévben?
4. Hány foglalkozáson vettél részt?
5. Hány foglalkozást tartottál?.....
6. Lőrincz Józseffel való megbeszélések

Időpontja	Témája

7. Célmeghatározások

a) Megvalósultak, jó úton járnak	Hogyan?
b) Nem valósultak meg	Miért?

8. Összehasonlító mérések eredményei (szociometria, részképességek szűrése) mellékelve a változások bejelölésével

.....

9. A tanév során felmerülő

a) Pozitívumok

.....

b) Nehézségek

.....

10. Az interjúkérdések alapján SWOT-analízis készítése

erősségek	gyengeségek
lehetőségek	veszélyek

11. Véleményem, kérdéseim, megerősítések (minden, amit még el szeretnél mondani)

.....

Szolnok, 2008.....

.....

aláírás

4. MELLÉKLET · INTERJÚ KÉRDÉSEI (FELNŐTTEK)

1. Mi az, ami nagyon tetszett vagy nem tetszett a Lőrincz-féle komplex tantermi játékok rendszere program tevékenységei közül?
2. Pedagógiai szempontból a tanulók milyen készségeit, képességeit erősítette?
3. Mennyire tudtad hasznosítani a tanulók itt szerzett tudását a saját munkád során?
4. Mi az, amin változtatnál a programmal vagy szervezéssel kapcsolatban?
5. Milyen javaslataid lennének a további munkával kapcsolatban?

INTERJÚ KÉRDÉSEI (GYEREKEK)

1. Melyek voltak a kedvenc játékaid a foglalkozásokon?
2. Miért kedvelted ezeket a tevékenységeket?
3. Mi az, ami nagyon tetszett vagy nem tetszett a fajtékos foglalkozások tevékenységei közül?
4. Láttad-e hasznát a foglalkozásokon szerzett tudásodnak?
5. Min változtatnál, milyen javaslataid lennének a foglalkozásokkal kapcsolatban?