

NYIRATI ANDRÁS

KULTÚRA VÍZITÚRA – A TOLERANCIA TANULÁSA TÁRSASJÁTÉKKAL

„Mert amiként különb-különb tájakról és tartományokból jönnek a vendégek, úgy különb-különb nyelvet és szokást, különb-különb példát és fegyvert hoznak magukkal, s mindez az országot díszíti, az udvar fényét emeli, s a külföldieket a pöffeszkedéstől elrettenti. Mert az egy nyelvű és egy szokású ország gyenge és esendő.” (I. Szent István)

A tolerancia latin eredetű szó, elsősorban türelmességet jelent mások véleménye, főleg vallása, világnézete, etnikai vagy nemzeti hovatartozása stb. iránt. A műszaki életben a megadott méretektől, mennyiségtől vagy minőségtől való megengedett legnagyobb eltérést jelenti. A tolerancia tanulható és tanítandó. Terjesztése csökkentheti a napjainkban rendkívül gyakori negatív sztereotípiák, illetve előítéletek jelenségét, valamint véget vethet a faji és kulturális felsőbbrendűség-elméleteknek (Wikipedia, 2022).

A multikulturális társadalmak feszültséget okozhatnak számunkra, mert a legváratlanabb helyzetekben teszik próbára a toleranciánkat. Ki vagyok én? Mi az, ami összeköt a saját csoportommal? Mások miben különböznek tőlünk? Mi a különbségek azon szintje, amit még el tudok viselni? Ezekkel a kérdésekkel valamit kezdenünk kell, nem söpörhetjük a szőnyeg alá őket. A békés társadalmi együttéléshez, a jogok és esélyek egyenlőségéhez elengedhetetlen, hogy az emberek értsék és elfogadják egymás különbözőségeit. Ezért kulcsfontosságú, hogy rendszerszinten találjunk választ arra, hogy a jövő felnőttjei (döntéshozói), vagyis a mai gyerekek és fiatalok hogyan tudják fejleszteni toleranciájukat. Véleményem szerint a kérdés egyik megoldása a nevelés. Ebben a cikkben arra teszek kísérletet, hogy bemutassam az Emberség Erejével Alapítvány pedagógiai megközelítését és egy, a témával foglalkozó saját fejlesztésű oktatási segédeszközét, a Kultúra Vízitúra társasjátékot.

ÉLET A MULTIKULTURÁLIS TÁRSADALOMBAN

Tágan értelmezve a kultúra olyan érték- és viselkedésrendszer, amely lehetővé teszi számunkra önmagunk és a körülöttnk lévő világ közti kapcsolat értelmezését, megértését. Identitásfejlődésünk során alapvető meghatározottsággal bír a családjunk, az a kultúra, melybe beleszületünk, majd a személyiségformálódásunk során az elsődleges szocializációs színtér kibővül, és más kulturális közegek és közösségek is lenyomatot képeznek személyiségünkben. Míg csak egyetlen kultúrát ismerünk, amelybe beleszülettünk, addig sokszor nem is vagyunk tudatában saját kulturális rendszerünknek, legtöbbször akkor tudatosul mindez bennünk, amikor szembetalálkozunk más kultúrák sokszínűségével, és megéljük a másságainkat és hasonlóságainkat.

Nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy a kultúra hatalmi kérdés is. Nem mindegy, hogy valakinek egy adott társadalomban a többséggel megegyező kultúrája van, vagy valamilyen kisebbségi csoporthoz tartozik. Bourdieu szerint nem csak a materiális javak, hanem a kultúra is tőke, vagyis meghatározza a társadalmi rétegződést (Angelusz, 1999, 159–166). Könnyen belátható, hogy ha valaki nincs tisztában az elfogadott normákkal és szimbólumrendszerrel, nem ismeri a bizonyos helyzetekben elvárt magatartási formákat, akkor hátrányt szenved a többiekhez képest, kevesebb esélye van érvényesülni. Itt kell kiemelni a közoktatás azon szerepét – amely sajnos a gyakorlatban gyakran csorbát szenved –, hogy segítse ezeknek a hátrányoknak a csökkentését és ezáltal hozzájáruljon a társadalmi mobilitáshoz.

Gondolhatnánk, hogy a globalizáció és az európai integráció hozta el a multikulturális társadalmak korát. A jelenlegi mértékben biztosan, de hiba lenne azt gondolni, hogy a történelem során nem keveredtek egymással népek és kultúrák. A kérdés inkább csak az volt, hogy egy-egy ilyen találkozásnál valamelyik csoport asszimilálja a másikat (leggyakrabban ez történt), vagy hatnak egymásra és valami új közös jön létre. Ha megnézzük, az évszázadok során a magyar nép sokféle kultúrával találkozott (más sztyepppei, török, szláv), sok más népet asszimilált (kunok, jászok, besenyők, stb.) és sok más nép érkezett utólag az ország területére (németek, cigányok). Szűkebb pátriám, Baranya megye, nagy lélekszámú német és horvát kisebbséggel rendelkezik, illetve jelentős roma/cigány nemzetiséggel, azon belül is az ország legnagyobb beás csoportjával. A horvát Baranja is nagyon hasonló, ami nem csoda, hiszen bár egy határ és egy folyó is elválasztja, de az évszázados együttélés összeköti az itt élő horvátokat, magyarokat, németeket és romákat. Talán ez adta a lökést hozzá, hogy eszéki horvát és pécsi magyar szakemberek 2019-ben közösen kezdjenek gondolkodni arról, hogyan lehetne erősíteni az interkulturális tanulást jelenlétét a közoktatásban.

INTERKULTURÁLIS TANULÁS

Az interkulturális tanulás egy közösségi vonatkozásokkal járó személyes fejlődési folyamat, amely során mások és magunk mélyebb megismerésén keresztül értjük meg a mai világ bonyolultságát (Martinelli, Taylor, 2000, 14). Hoopes szerint (Hidasi, 2004) az interkulturális ismeretek fejlődésében a kritikus tényező nem az, hogy ki milyen mélységig ismeri az egyes

kultúrákat, hanem, hogy milyen mértékben sajátította el az interkulturális ismeretszerzési folyamatot, a kommunikációt és az emberi kapcsolattartást.

Hoopees az interkulturális kompetencia fejlődését az alábbi spektrum mentén képzei el:

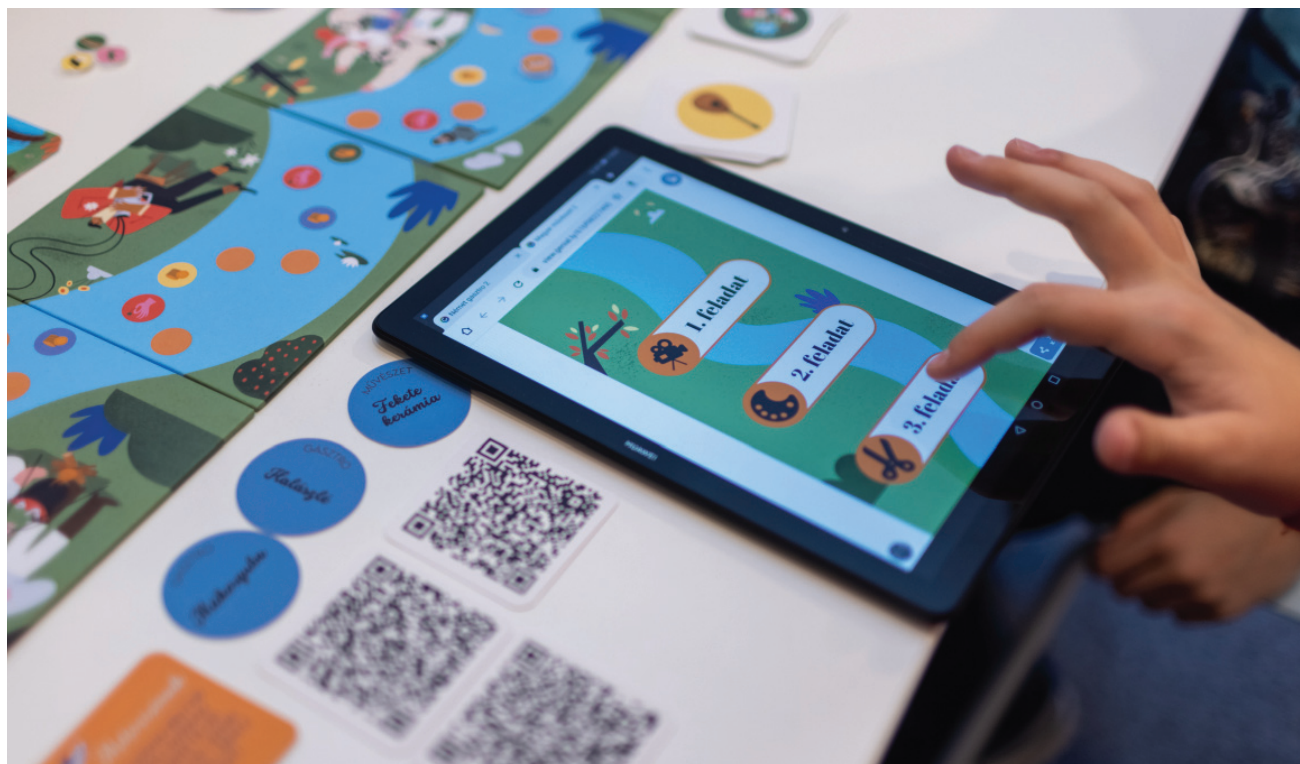
- etnocentrizmus: annak a naiv feltételezése, hogy a saját világgépével azonos világgépet vall mindenki a magáénak;
- tudatosítás: az eltérő világgépek és értékrendek létezésének a felismerése;
- megértés: az eltérések mögöttes okainak a realizálása, felfogása, megértése;
- elfogadás – tiszteletben tartás: a más kultúra világgépének és működési rendjének a tiszteletben tartása;
- értékelés – megbecsülés: a más kultúra abszolút értékeinek a felismerése és elismerése;
- szelektív alkalmazás: bizonyos szelektációs szempontok alapján a más kultúra néhány elemének a magáévá tétele;
- asszimiláció – alkalmazás – bikulturalizmus – multikulturalizmus: a más kultúrához való alkalmazkodás az azzal történő azonosulás révén.

Ezt tovább gondolva Bennett azt állítja, hogy az interkulturális tanulás egy olyan folyamat, amelyet állandó fejlődés jellemez, amelyben az előre- és visszalépés is lehetséges (Martinelli, Taylor, 2000, 29). Ez megerősíti, hogy az iskolában foglalkozni kell az interkulturális tanulással. A nagy kérdés, hogy mi lehet ennek a módszere. Szerencsére az Európa Tanács munkájának köszönhetően a témának széles szakirodalma van. Az ezekben megjelenő nem-formális tanulási megközelítésből, a játékosítást/gamifikációt emelném ki jelen írásomban.

MIÉRT A JÁTÉKOSÍTÁS?

Az Emberség Erejével Alapítványnál több mint tíz éve foglalkozunk játékfejlesztéssel. Saját tapasztalatainkra és a szakirodalomra (Makó, 2015) támaszkodva mélyen hiszünk benne, hogy a játék nemcsak a tanulás egyik legszórakoztatóbb, de egyben egyik leghatékonyabb formája is. Egy jól felépített játékosított folyamat során a résztvevők aktív befogadókká válnak, közösen és egyénileg megoldandó kihívásokkal találkozhatnak, vitába, eszmecserebe keverednek egymással, ezáltal pedig az eszközön kívül egymástól is tanulhatnak.

A gamifikációra egy olyan módszerként vagy eszközként tekintünk, aminek célja emberek motiválása munkára, tanulásra vagy bármilyen tevékenységre, amihez eredetileg nem feltétlen lenne kedvük. Mindez folyamatában játékos elemek segítségével történik, és ideális esetben nem csak külső, hanem belső motivációt is létrehoz (Juhász, 2020). A hétköznapi életben számos alkalommal veszünk részt játékosításban, akár tudtunkon kívül is. A felnőtté válás folyamata során a megkomolyodás egyik szimbólumává vált a játékoktól és játékoságtól való eltávolodás, ami alapvetően félreértésen alapul. A játék nem egyenlő a komolytalansággal, haszontalansággal, ennek legkézenfekvőbb példája, hogy kezdetben alapvetően játékon keresztül tanulunk (tapasztalati tanulás), az iskolában mégis gyakran azt az üzenetet kapjuk, hogy a játék a tanulás ellenpólusa. A játékos tanulás során azonban jó élmény kapcsolódik emlékként a tanulási folyamathoz, ez pedig kiemelt jelentőséggel bír a későbbi alkalmazás szempontjából.



A játékok oktatási célú alkalmazásának három formáját különböztetjük meg, amelyek ugyan kapcsolatban állhatnak egymással, mégis különböznek. Az első ilyen forma a játékok (társasjátékok, kártyajátékok stb.) alkalmazása az oktatásban. A játékok alkalmazásának vagy társasjátékpedagógiának számtalan pozitív hozadéka lehet, mint a koncentráció, az együttműködés vagy a stratégiai gondolkodás fejlesztése. Mindennek ellenére a társasjáték használat magában még nem minősül gamifikációnak. Gamifikációnak vagy játékosításnak azt a folyamatot nevezzük, mikor játékok során kifejlesztett technikákat, játékos elemeket nem-játékos (a mi esetünkben tanulási) környezetben használnak.



Ezzel szemben serious games alatt olyan játékokat értünk, amelyeket eredendően is oktatási céllal hoztak létre. A komoly jelző arra utal, hogy a játékok elsődleges célja nem a szórakoztatás, hanem egy fajsúlyosabb téma feldolgozása. Ezen játékok célja többek közt valós élethelyzeteket szimulálni, a szituáció valós kockázatának terhe nélkül (Jaskóné, 2020, 83–91).

KULTÚRA VÍZITÚRA

Allport szerint az előítélet kialakulásához két tényező szükséges: a megalapozatlan (információhiányon alapuló) ítéletre, benyomásra való hivatkozás és az érzelmi színezet, amely bár lehet pozitív és negatív is, de minél hevesebb a negatív attitűd, annál inkább és hamarabb ellenséges cselekvésbe fog torkolni. Az előbbi jelenségre megoldás lehet, ha releváns információkat tud szerezni a diák, lehetőleg valamilyen érdekesítő módon. Ebből a koncepcióból született a Kultúra Vízitúra társasjáték.

A Kultúra Vízitúra társasjáték célja megismertetni a 10-12 éves gyerekekkel más nemzetiségek kultúráját, megmutatni, hogy léteznek mind hasonlóságok, mind izgalmas eltérések köztünk. A játékban a Baranyában (és Magyarországon) négy legnépesebb nemzetiség – horvát, magyar, német, roma – szerepel. A fejlesztés során kimondott célunk volt, hogy az általános iskolai oktató munkát segítsük, élőbbé, izgalmasabbá tegyük a nemzetiségek témájával foglalkozó órákat (pl. történelem, hon- és népismeret, etika, idegen nyelvek).

Egy hibrid játékot fejlesztettünk, ami azt jelenti, hogy egy klasszikus táblás társasjátékot egészítettünk ki online elemekkel. A hajóverseny Felsőszentmártonból (Martince), Magyarország egyik legnagyobb többségében horvátok lakta településéről indul, a célvonal pedig a horvátországi Erdutban (Erdőd) van, ahol jelentős magyar és német kisebbség él napjainkban is. A verseny során a játékosok zsetonokat gyűjtenek négy kategóriában: gasztró, művészet, népszokás, zene. A zsetonokhoz kvízkérdések megválaszolásán keresztül lehet hozzájutni, amelyek az adott nemzetiség kultúrájához kapcsolódó tartalmakról szólnak. A Kultúra Vízitúra egy jó lehetőség a nemzetiségek témájának beindításához a tanórán, a tanulás és beszélgetés megkezdéséhez, és aztán érdemes folytatni további csoportmunkával, alkotó folyamattal, tanulási projekttel. Ezt megkönnyítendő, a pedagógusok számára kidolgoztunk egy segédanyagot, ami a játékban szereplő kvízkérdésekhez és a válaszokhoz nyújt további háttérrel, inspirációt adva a folytatáshoz.

További információk a Kultúra Vízitúra társasjátékról: www.emberseg.hu/kulturavizitura

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Allport, Gordon Willard (1999): *Az előítélet*. Budapest, Osiris Könyvkiadó.
- Angelusz Róbert szerk. (1999): *A társadalmi rétegződés komponensei*. Válogatott tanulmányok. Budapest, Új Mandátum.
- Hidasi Judit (2004): *A kultúrák közti kompetencia kialakulásának folyamatáról*. BGF Keleti Intézet, url: <http://publikaciotar.repositorium.uni-bge.hu/1298/1/HidasiJudit.pdf> (Letöltés ideje: 2022. szeptember 29.)
- *István király intelmei*, url: <http://mek.niif.hu/00400/00446/00446.htm> (Letöltés ideje: 2022. szeptember 29.)
- Jaskóné Gácsi Mária (2020): *Gamifikáció a pedagógiában*. Mesterséges intelligencia – interdiszciplináris folyóirat, II. évf. 2020/1. szám, 83–91.
- Makó Ferenc (2015): *Tanulásmódszertan*. Budapest, Óbudai Egyetem.
- Martinelli, Silvio, & Taylor, Mark (2000): *Interkulturális tanulás T-kit*. Strasbourg, Európa Tanács.
- Juhász Valéria (2020): *A gamifikáció mint eszközrendszer és motivációs módszer az oktatásban*. Neveléstudomány, 8. évf. 2. sz.
- Wikipedia, url: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Tolerancia> (Letöltés ideje: 2022. szeptember 29.)