

Bálint Zsuzsanna

Élménypedagógiával az olvasóvá nevelés útján

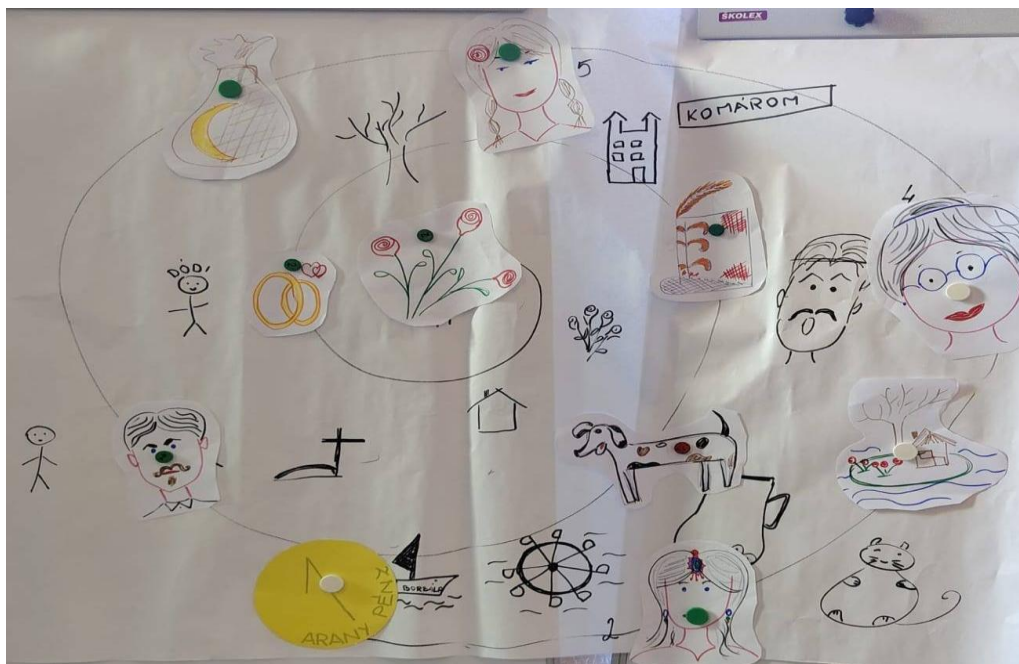
Mi értelme volna szólni az irodalomról, a regényről, a novelláról, ha a kapcsolatteremtést nem azzal az élménnyel a középpontban közvetítenénk, amelyet a mű befogadása nekünk is okozott? Kis túlzással állítható, hogy az átadott élmény minősége még magánál a műnél is fontosabb: a megismerés élményéhez maga a mű jószerivel csak ürügy (Fűzfa, 1999).

A fiatalok az olvasás szót hallva gyakran a kötelező olvasmányokra asszociálnak. Gyakorta mellőzik azok elolvasását, mondván, jobb időtöltést találnak maguknak. A szépirodalmi alkotások háttérbe szorúlnak. Ma a diákokra főként az irodalom vizuális és populáris rétege képes hatást gyakorolni.

Az olvasóvá nevelés, illetőleg a gyerekek irodalomhoz fűződő attitűdje a megismerésre váró művek élményszerű feldolgozása közben dől el, amely során a szöveggel való közvetlen foglalkozásra kerül sor. A játék és a kreativitás egy regény feldolgozásánál a leginkább lényeges összetevők. Alapvető elvárás, hogy ne a mű illusztrálása történjen. Belépve a cselekvés világába szülessenek önálló, egyéni döntések.

Az alsó tagozatos gyerekek számára tervezett foglalkozások íve legtöbbször azonos. A bevezető játék segíti megteremteni az elfogadó atmoszférát, maga a játék a mű világába való átlépést. Végül nem hagyható el a feladatsort lezáró kilépés sem, hiszen búcsút kell venni a játék univerzumától.

A 6–11 éves gyerekek számára ajánlott olvasmányok korpusza a célcsoport érdeklődésének, életkori sajátosságainak felel meg. Az élményeken alapuló feldolgozás, a módszerek szabad variálása kitűnő lehetőséget adhat egy irodalmi alkotáshoz való valódi, személyes élményen alapuló kapcsolat kialakítására.



*A történet folyamatának ábrázolása és a szereplők felhelyezése a csigavonalra
Forrás: A szerző archívuma*

A fentebb leírtak inspirálták egy játéktevékenységen alapuló foglalkozás gyakorlati megvalósítását. Azonban nemcsak az irodalomórák tanulási folyamatának a lényegét képezheti a tapasztalati tanulásnak nevezett edukációs folyamat. A szabadidős tevékenységek során az aktív cselekvésen keresztül történő tanulás realizálása legalább olyan mértékű kihívás, mint a tanórák megfelelő minőségű levezetése. Ha pedig az érintett célcsoport az alsó tagozat és az ötödik évfolyam, a kreativitás és a játék ötvözése mellett a témaválasztás egy csipetnyi merészséget is kell, hogy tartalmazzon. Ebben az esetben a választás kihívás is volt egyben!

A Jókai 200 emlékévé a kimeríthetetlen ötletek tárháza egy hazai nemzetiségi iskola számára, főleg, ha az iskola az író szülővárosa közelében működik. Az alábbiakban szeretnék egy élménypedagógiai módszertani útmutatónak szánt foglalkozás felépítését bemutatni, amely a *Perbetei Egyesített Iskola nyári napközis táborában* került megvalósításra.



*Memóriakártyák az ülőpárnákon
Forrás: A szerző archívuma*

Jókai talán legismertebb művét, *Az aranyembert* beilleszteni a 6–10 éves gyerekek játékos foglalkozásaiba kiváló tapasztalati lehetőséget kínál az élménypedagógia módszerének a gyakorlatba való átültetésére.

A regény lendületes cselekményének az adaptálása kitöltötte az adott nap délelőtti foglalkozásainak az időtartamát. Célunk volt, hogy hozzuk játékba a fantáziánkat, a kreativitásunkat, a csoportos munkákban vállaljunk aktív szerepet. Legyen mérvadó a tapasztalati tanulás, s kiindulópont az élmény! A módszer rugalmassága és sokszínűsége a komfortzónából való kilépésre készítette a résztvevőket. Újfajta megközelítést, gondolkodásmódot és képességeket követelt meg a gyerekektől. A választott téma köré épített foglalkozások kreatív ötleteken alapultak, amelyek biztosították az aktivitásokban rejlő lehetőségek felismerését, az elméleti ismeretek gyakorlatba való átültetését, változatos és újszerű foglalkozások elvégzését.

Az aktivitás több lépcsőre bontva valósult meg. A bevezető játék (csoportok kialakítása) biztosította az elfogadó környezetet. Bár nem az összes feladat követelte meg a közös munkát, arra alapozva, hogy a gyerekek igénylik a csoportbeli alkotást, s egy számukra értékes kisebb közösséghez való tartozásért képesek megoldozni, az első lépés a csoportok kialakítása volt. Segítségül a csokitojások belsejében lévő kis műanyag tartók szolgáltak, amelyekbe különböző magvakat (kukorica, zab, lencse, rizs) töltöttünk. Az egyforma hangot kiadó tojások tulajdonosai alkottak egy-egy csoportot. A jó értelemben kialakult „káosz” biztosította a ráhangolódást és felkeltette az érdeklődést az előre elkészített segédanyagok iránt. Természetesen azok előkészítésekor „rásegítettünk”, hogy a csoportok, bár véletlenszerűen, de az évfolyamok tekintetében keverve alakuljanak ki: az adott évfolyam létszámának megfelelő mennyiségű, azonos magot tartalmazó tojásukat készítettünk. Minden évfolyam külön húzott tojást a kijelölt tasakokból.



*A memóriakártyapárok a történet sorrendjében – részlet
Forrás: A szerző archívuma*

A legtöbb előkészületet a történet bemutatása igényelte. A szóbeli prezentáció azonban másodlagos szerepet kapott. Fontos volt megtalálni azt a módot, hogy a bemutatott történetet egy elsős tanuló is magáénak érezze. Ebben sikeresnek bizonyult egy csigavonalat követve szimbolizálni a cselekmény folytonosságát. Két nagyobb csomagolópapír megfelelt a rajz méretének. Egyszerű vonalvezetésű, színes rajzokkal, külön-külön rajzlapon ábrázoltuk a szereplőket. Ahogy ismerkedtünk a történettel, úgy kerültek fel a csigavonalra a szereplők. A történet színhelyeit egyszínű, fekete filctollal jelöltük közvetlenül a csigavonalat követve. A főbb szereplők színes rajza és a mellékszereplők, helyszínek „szürkesége” segített rögzíteni a folyamat fontos és kevésbé fontos mozzanatait. Figyelembe véve, hogy a kisebbeknek fontosak az állatszereplők, Narcissza cica és Almira kutyus jelenlétét nem lehetett elhanyagolni. Ügyelni kellett azonban arra is, hogy a nagyobbak is találjanak valami életszerűt, ami leköti a figyelmüket, és kommunikációra készíti őket. Ilyen beilleszthető történet a főszereplő valóságának a legendája, annak sírhelye Komáromban, illetve a Senki szigetének földrajzi helye. Mindezek az újszerű információk még jobban felkeltik a figyelmet, miközben a kötetlen beszélgetésnek is teret engednek.

A feladatok kivitelezése során jó, ha az előadónak vannak segítői (esetünkben idősebb diákok voltak), akik a rajzokat elhelyezték a mágneses táblára erősített csomagolópapírra, és a továbbiakban is jelen voltak a foglalkozás során. Ha a segítők diákok, a résztvevők jobban megélik a *peer too peer* (egymástól tanulunk) tanulási módszert.

A második feladatban a gyerekek csoportokban dolgoztak: kukorica–zab, illetőleg lencse–rizs. A 3–5. évfolyamosok alkotta csapatok lehetőséget kaptak arra, hogy felismerjék, mennyire tudtak azonosulni a történettel. Megerősítették a cselekmény egyes mozzanatait, de most már nehezített formában. A nagyobbak az ismert *memóriakártyákban* (pexeso) keresték az azonos képeket, amelyeken a csigavonalról már ismert színes rajzok jelentek meg. Az a csapat volt a győztes, amelynek elsőként sikerült megtalálnia a képpárokat és azokkal kirakni a cselekmény sorrendjét. A kooperatív módszer sikeresen beilleszthető az élménypedagógiába. A csoportokban elosztódtak a feladatok. Voltak, akik az utasításokat adták, ketten végrehajtották azokat, volt megfigyelő, valamint annak a diáknak a szerepe is fontos volt, aki jóváhagyta és jelezte, hogy a feladat helyesen elkészült. Ezeket a szerepeket a pedagógus osztotta ki, figyelembe véve, ki melyik megbízásban tud a legjobban teljesíteni. Az idősebb diákok jelenléte ebben a foglalkozásban is szükséges volt. Feladatul kapták, hogy ügyeljenek arra, hogy a csoportok ne lessék el egymástól a képek sorrendbe rakását. Tíz pár kép mesélte el a

történetet. A segédeszközök elkészítésében is a kreativitás tükröződött. A *memóriakártya* lapjait a gyerekek ülőpárnáira ragasztottuk. Ezek felismerése a versenyzőkre ösztönzően hatott.



A BEE-BOT robotok pályája
Forrás: A szerző archívuma

A hazai iskolák újszerű élményoktatási eszközei a robotok, amelyek nagy előnye az újdonságélmény a gyerekek számára. Az oktatási célú robotika az *indoor* (tantermen belüli) élménypedagógia egyik megvalósulási formája lehet, segítve az öt művelődési területet felölelő STEAM készségek kialakulását. Az iskola rendelkezésére álló *Bee-Bot* robotok méhecskéket modelleznek. A kisebbek ezen innovatív eszközök segítségével erősíthették meg a megismert információkat. Az elkészített pálya egyes kockáiba a történet megismerésekor használt színes rajzok kerültek. A robotoknak adott egyszerű utasításokkal, lépésről lépésre jutottak el a gyerekek a történet végére. A méhecskéék nemcsak a történet átismétlésében segítettek. Tökéletes eszközöknek bizonyultak a síkbeli viszonyok tanításához, gyakorlásához, illetve a programozási alapismeretek játékos cselekvésbe ágyazott elsajátításához is (Aknai, 2020, 157). Ez a tevékenység párhuzamosan folyt a nagyobbak képpárkeresésével. A ráhangolódásban kialakított csoportok itt is megvoltak, de ebben a játékban az 1–2. osztályosok vettek részt. A segítséget a foglalkozást vezető tanár nyújtotta.

A lezárás, a meséből való kilépés a harmadik szakaszban történt. Nyár lévén vizes játékok is belekerülhettek a foglalkozás menetébe. Segédeszközként vízzel teli tálakra, műanyag poharakra, kisebb vödörökre, palackokra, zsákokra, csokipénzre volt szükség. Előre megíródott egy versike, ami a palackokba került. A kis zsákokba, amelyekre vörös félholdat rajzoltunk, beleraktuk az aranyat szimbolizáló csokipénzeket, amelyeket az iskola udvarán rejtettük el a fák lombjai között. A verseny a már kialakított csoportok között folyt. Miután műanyag poharak segítségével kimeregették a vizet a tálból, hozzáférve az elmerült palackokhoz, megfejtették a

verset, és így megtalálták *Ali Csorbadzsi* elrejtett kincseit. A nagyok segítsége itt sem maradt el. A csoportok maguk mellett tudhattak egy-egy idősebb diákot, akik, bár megfejtetni a verset nem segítettek, de a zsákocskákat elérték a lombok között. Volt a versenyben még egy fontos mozzanat. A gyerekek a tálból kimeregetett vizet kisebb vödrökbe öntötték. Amikor azok megteltek, a kijelölt fákat kellett velük meglocsolni, hogy tovább tudjon a meregetés folytatódni. Így a felhasznált víz megfelelő helyre került.

Kiemelten fontos a visszacsatolás egy aktivitás befejeztével. A foglalkozás eredményességét a résztvevők együttesen értékelték. Mindenki kapott néhány másodpercet, hogy átgondolja, milyen is volt a feladatok összessége és ki hogyan érezte magát a délelőtt során. A táborozás adta szabadságérzet, a tantermen kívüli kincskeresés, az innovatív eszközválasztás és az, hogy nem az egyéni teljesítmény, hanem az élmény általi tanulás került középpontba, biztosította a foglalkozás sikerét!

Az élménypedagógia módszerével történt közvetítés során újszerű módon közelítettük meg a regényt és a didaktikai eszközök a megválasztását is. A foglalkozás főbb célja az olvasás megszerettetése, melynek sikere a gyermekbefogadót szem előtt tartó alkotás és a helyesen megválasztott oktatási stratégiákon múlt (Petres Csizmadia, 2017; Petres Csizmadia, 2021).

A ráhangolódás, maga a történet megélése és az abból való kilépés hármasságát elvezetett Jókai legnépszerűbb, de ugyanakkor, túlzás nélkül állíthatóan, az egyik legnehezebben befogadható regényének a megismeréséhez. Bizton állíthatom, hogy az általunk megvalósított aktivitáson túl jobbnál jobb ötletek fogannak meg mások gondolataiban is. Célunk volt, hogy a teljesség igénye nélkül bemutassunk egy lehetőséget, amely a manapság egyre szélesebb körben alkalmazott élménypedagógia módszerével próbálja felkelteni a befogadásra képes gyerekek figyelmét a méltatlanul rossz sorsra ítélt irodalom iránt.

A fent leírtakban egy élménypedagógiai elemekkel tarkított, ötleteket adó foglalkozássorozatot mutattunk be, amely teret nyithat újszerű oktatási–nevelési formák gyakorlati megvalósításának a lehetőségére.

Felhasznált irodalom

Aknai Dóra (2020): *A robotika szerepe az SNI tanulók fejlesztésében*. In: Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat 2020, 8.évf., 2.sz., 146–163., url: https://www.researchgate.net/publication/349077191_A_robotika_szerepe_az_SNI_tanulok_fejleszteseben_Gyermekneveles_Tudomanyos_Folyoirat_8_evf_2_szam_146-163 (Letöltés ideje: 2025.09.8.)

Fűzfa Balázs (1999): *Az élményközpontú irodalomtanítás néhány lehetősége*. In: Soros Alapítvány Kiadványok, url: http://www.kka.hu/_soros/kiadvany.nsf/4be80daf005edcb8852566f2000b4f9f/cc9f94594e7cd4f0c1256ed2002fb09d?OpenDocument (Letöltés ideje: 2025.09.8.)

Petres Csizmadia Gabriella (2017): *A hangzó versek élményközpontú tanításának lehetőségei*. In: Válogatott tanulmányok, Nyitrai Konstantin Filozófus Egyetem, Közép-európai Tanulmányok Kara, Magyar Nyelv- és Irodalomtudományi Intézet, Nyitra, 301–306., url: <http://www.irisro.org/pedagogia2017januar/66PetresCsizmadiaGabriella.pdf> (Letöltés ideje: 2025.09.8.)

Petres Csizmadia Gabriella (2021): *Az olvasási vágy felébresztése - bevezetés egy meseregény világába*.url:

https://kpvk.pte.hu/sites/kpvk.pte.hu/files/PDF/55_az_olvasasi_vagy_felebresztese.pdf

(Letöltés ideje: 2025.09.8.)