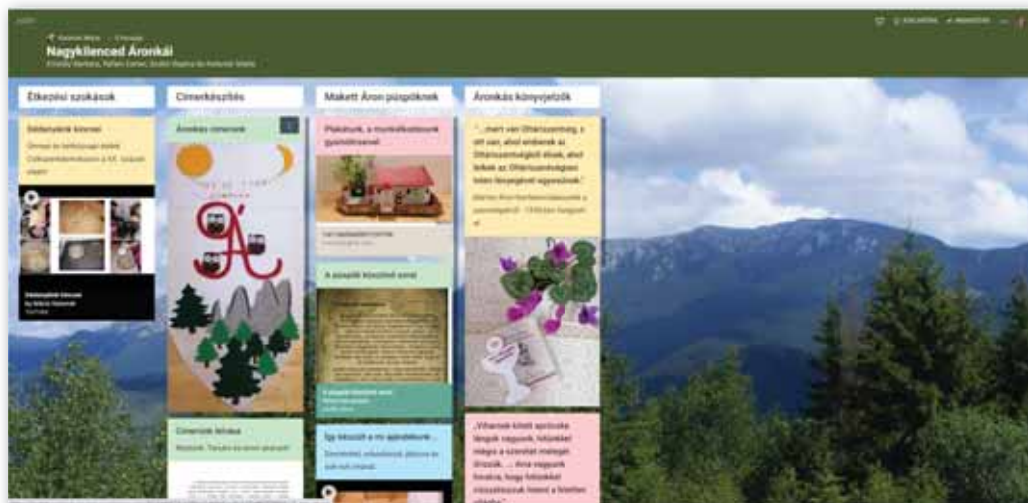


Aktív tanulás Márton Áron püspökkel – a *Cselekvő iskola* játék tanulságaiból

Alkalom a nem formális tanulásra

Márton Áron püspök szülőfalujában 2020 decemberében kilenc hónapos előkészületi program (nagykilenced) vette kezdetét, melynek zárása 2021. augusztus 28-án, a Márton Áron püspök születésének 125. évfordulója alkalmából tartandó megemlékezés lesz. A nagykilenced keretében a havi szentmisék mellett tematikus online beszélgetéseket és más kapcsolódó rendezvényeket is szervezünk. A februári szentmisét a gyermekekért és pedagógusokért ajánlotta fel Kerekes László gyulafehérvári segédpüspök, meghívott szónok. Ehhez az alkalomhoz kapcsolódóan a csíkszentdomokosi Márton Áron Múzeum önkéntesei egy kreatív játékra hívták az 5–8. osztályos tanulókat, melynek online kiértékelőjét a februári szentmise utánra időzítettük. A játékra összesen 89 (három tanulóból és egy pedagógusból álló) csapat jelentkezett be, végül 70 csapatnak sikerült elkészíteni az összetett, sok időt, kitartást és ügyességet igénylő feladatokat. Négy csapat küldött be elkészült projektet Magyarországról, a többi alkotást a Partiumból és Erdélyből kaptuk.



1. A csíkszentdomokosi Nagykilenced Áronkái csapat padletje

A játék négy, online (digitális parafatáblán) beküldendő kreatív feladatból és négy online „ismeretellenőrző”, Márton Áron püspök életrajzi adatait játékosító feladványból állt. A kreatív feladatok mindegyike szerteágazó volt, a csapatoktól együttműködést, tervezést és jó feladatelosztást igényelt: kutatás, szöveg- és képtelmezés, változatos források feltárása, digitális és „kézimunka”, szöveg- és képalkotás, videókészítés és főzés is szerepelt a részfeladatok között. Ahhoz, hogy a négy kreatív feladathoz eljussanak a csapatok, előbb meg kellett oldaniuk a négy, Márton Áron püspök életrajzával kapcsolatos rejtvényt. Ezeket a rejtvényeket akár többször is megoldhatták, nem járt érte pont, mert elsődleges célunk nem az ismeretellenőrzés, hanem a gyermekek készségeinek játékos fejlesztése volt. Az első rejtvény helyes megoldásakor megkapták a csapatok az első kreatív feladatra mutató internetes hivatkozást, az első (videómegosztón közzétett, videóüzenetben és szövegben is ismertetett) kreatív feladat leírása végén pedig a második rejtvényre mutató hivatkozást, és így tovább, lépésről lépésre haladva „bontották ki” a feladatokat.

A kreatív feladatok megoldásait Padleten kellett megjeleníteniük a csapatoknak, de ez a digitális tábla csak megjelenítési felületként szolgált, a feladatok elkészítéséhez változatos manuális és digitális technikát kellett használniuk, jócskán igénybe véve a kreatív problémamegoldási készségeiket is. (Pl. Hogyan kerülhet fel a digitális parafatáblára egy hosszabb videó? Hogyan jeleníthető meg összefüggő módon egy komplex, multimédiás projekt? Hogyan lehet képekből videót készíteni?) A vezető tanároknak külön rájuk vonatkozó feladatot kellett megoldaniuk: a játék folyamatát, illetve a játék során tapasztalt tanulási eredményeket kellett értékelniük, a beküldött reflexiókra kapott pontszám beszámított a csapat összpontszámába. A munkák elkészítésére egy hónap állt a csapatok rendelkezésére.

Márton Áron püspök pedagógiai elvei, melyeket a játék szem előtt tartott:

Márton Áron püspökké szentelését megelőzően gyakorlatban (helyettes hittanárként és egyetemi szónokként) és elméletben (pedagógiai folyóirat szerkesztésével, publicisztikák és tanulmányok írásával) is művelte a pedagógiát, többek között az aktív tanulást, a komplex készségfejlesztést, a jelenségközpontú oktatást és a gyermekközpontú pedagógiát szorgalmazta. Az egyik általa kedvelt terminust, a „cselekvő iskolá”-t tettük kölcsön a játék címéül. Márton Áron elgondolása szerint a „cselekvő iskola” szemben az akkortájt (és azóta is) alkalmazott „rég” módszerrel, mely „előadás vagy kijelölés alapján egyszerűen visszakérődzette a gyermekekkel a megtanulásra szánt anyagot” – írta – „a cselekvő iskola minden képességet igyekszik foglalkoztatni, az anyagot nem előadja, hanem a gyermekkel dolgoztatja fel”. Saját tapasztalatai alapján is úgy látta, hogy az ilyenmód foglalkoztatott gyermeknek „öröme telt ebben a munkában, izgatta, cselekvésre ösztönözte, az egyéni alkotás jóérzésével töltötte el, hogy az elméleti, testetlen anyagot valahogyan kezébe veheti, alakítja, erőit, találékonyságát, értelmét és képzeletét azon gyakorolhatja.” (A pályaválasztás és az iskola)

A csupán ismeretátadásra és a kognitív készségek fejlesztésére koncentráló iskolát Márton Áron egyenesen „erkölcstelennek” tartotta: „A neveléstudomány belátta, hogy az iskola öncélú, tehát lényegében erkölcstelen és tarthatatlan intézménnyé lesz, mihelyt az élettől elvonatkozik, mihelyt a gyermeknek csak ismereteket nyújt, csak az értelmet fejleszti, a többi lelki képességet pedig elhanyagolja.” (A hitvallásos iskola)

Márton Áron ma is vállalható pedagógiai eszményéhez igazodva állítottuk össze a játékot. A feladatok kidolgozásában segítségünkre voltak Kalamár Mária hitoktató, Bőjte Csongor kispap és Bodó Andrea néprajzkutató, mindhárman a Márton Áron Múzeum önkéntesei. A „munka öröme” szerettük volna a gyermekekből kiváltani, ez volt az elsődleges szempont a feladatok összeállításában, magunk, a gyermekek és a pedagógusok számára is demonstrálandó, hogy az öröm, a tanulás, a játék, a csapatmunka egymást támogató, egymást erősítő tevékenységek. A beérkezett tanári reflexiók alapján az alábbi készségek fejlődését érzékelték a tanárok a játék során: forráskutatás, következetes munkavégzési kompetenciák, az információk feldolgozása, megértése, motorikus készségek, kez ügyesség, a csapatmunka, illetve a szervezőkkel (és a csapaton belüli, sőt a helyi közösség tagjaival) való folyamatos kapcsolattartás során fejlődtek a gyermekek szociális, kommunikációs, együttműködési készségei, a nyitottságuk (mások véleményének elfogadása), a szervező- és döntéshozatali készségeik, a kreativitásuk. Ugyanakkor a játék alaposan igénybe vette az alapkompenciákat is: a szövegértést, a szövegalkotást, a hatékony információfeldolgozást.

„A gyermeket, a bontakozó emberi életet olyan elvekkel, ismeretekkel, lelkesedéssel, élményekkel akarja ellátni, hogy az élet minden viszonylatában el tudjon igazodni. Szándéka az, hogy a kezéből kikerülő ember ne legyen a történések akarat nélküli labdája, ne a körülmények alakítsák, hanem ő alakítsa az életet.” – írta Márton Áron (Világnézet és nevelés). Ma, a közösségi médiák „véleménybuborék”-világában a gyermeket (és felnőtteket) sokkal inkább fenyegeti, hogy „a történések akarat nélküli labdájává” lesznek, mint a tömegtájékoztatás korábbi eszközeivel fémjelzett korszakokban. Éppen ezért állította a játék olyan feladatok elé a gyermekeket, amikor „információ-rengetegben” kellett tájékozódniuk, és hiteles információkat kiszűrniük, felkutatniuk, többféle forrást szembeesíteniük, és az azokban foglaltakat mérlegelniük.

Önirányított tanulás

A játék hirdetése során igyekeztünk elsősorban a gyermekeket megszólítani, tegeződő, közvetlen, direkt módon. Ezt a cél szolgálták a Bőjte Csongor és Bodó Andrea önkéntesek által összeállított, játékos, friss, dinamikus videóhirdetések, Instagram-hirdetések, de a martonaronmuzeum.ro oldalon közzétett felhívás személyes hangvételű szövege is. („Toborozzatok egy háromfős csapatot, és keressetek magatoknak egy vezetőtanárt, mindegy, milyen tantárgyat tanít.”)



2. A nagyváradai Szent László kitaró lányai csapat padletje

A tanári reflexiók között örömmel olvastuk, hogy valóban sok csapat esetében sikerült az „alulról szerveződés”, ennek következtében váltak vezetőtanárrá ebben a zömében „humán profilú” játékokban természettudomány tanárok, osztályfőnökök is, vagy éppen a szépvízi román anyanyelvű romántanárnő, akinek részvételét igazi ajándékként élték meg a szervezők (és bizonytalán a gyerekcsapat is). Ugyancsak a tanároktól tudjuk, hogy a nem szokványos hirdetés és feladat kijelölés hatására sok olyan gyerek is bekapcsolódott a játékba, akik korábban nem jelentkeztek vetélkedőkre. A benevező csapatok nagy száma ugyancsak jelzi, hogy sikerült felkeltenünk a gyermekek érdeklődését.

„... a gyermekekre bízott egyéni teljesítmény – még a legjelentéktelenebb, még a libák őrzése is – bizonyos önállóságot és önálló erőfelfejtést igényel, ami korán megízlelteti vele a munka örömet.” (A pályaválasztás és az iskola) A „libák őrzéséhez” hasonló (a mai világban ennek megfelelően egyszerű, de önállóságot igénylő) feladatként azt kértük a gyermekektől, hogy saját maguk e-mail címéről jelentkezzenek be a játékba, ők maguk tartásák a kapcsolatot a szervezőkkel. Örömmel láttuk, hogy ez többnyire meg is valósult: nemcsak bejelentkeztek, illetve önállóan küldték el a megoldásaikat tartalmazó parafatáblát, de bátran kérdeztek, eligazítást kértek Bodó Andreától, a gyerekekkel folytatott kommunikációt irányító önkéntesüinktől.

A tanári visszajelzésekben visszatérő kritikai megjegyzés volt, hogy az összes feladatot egyetlen határidőre kellett beküldeni, jobb lett volna, ha minden részfeladatnak saját határideje van. A megcélzott korosztály nyilvánvalóan nem tart még ott az önálló munkaszervezés terén, hogy észszerű időbeosztást alkalmazzon, ennek irányítása leg-több helyen valóban az irányító pedagógusra hárult. Azt láttuk, a munkaszervezés terén

a legtöbb irányító pedagógus jól tudta támogatni a csapatokat, erre utal, hogy a járvány, mozgáskorlátozás és iskolabezárás ellenére igen csekély volt a lemorzsolódás, és hetven csapatnak sikerült elkészülnie a viszonylag rövid idő alatt a teljes feladatsorral. A mi szándékaink szerint a szabadabb, kötetlenebb időkeretetéssel is az önirányított tanulásra nevelést szerettük volna szorgalmazni.

Kevesebb ismeretellenőrzés, több készségfejlesztés

A játékba – ahogyan korábban jeleztük – beépítettünk ismeretellenőrző, Márton Áron püspök életéhez és korához kapcsolódó ismeretek felhasználását szükségessé tevő feladatokat is, azonban ezekre nem adtunk pontot. Megoldásukat csupán azzal tettük „kötelezővé”, hogy ezeket kikerülve nem lehetett elérni a kreatív feladatokhoz. Egyes pedagógusok jelezték, hogy szívesen láttak volna több ismeretellenőrző kérdést, de ennek a programnak deklarált célja a játék volt, az iskolai oktatásban többnyire még mindig túlsúlyt képviselő ismeret-centrikusságot szerettük volna elkerülni. A négy ismeretellenőrző feladatot Learningapps (Tankocka) alkalmazásával készítettük el: volt egy idővonal (Áron püspök életének eseményei, illetve kiemelt történelmi események helyes időrendbe rendezése), egy kirakós (puzzle) formában elkészített esemény és évszám-társító játék, egy épített örökségre (Áron püspök életének helyszíneire) reflektáló kép és leírás párosító „kártyajáték”, valamint egy keresztretjvény.

A négy kreatív, alkotó feladat (1. Menü 1939-ből, 2. Címer, 3. Makett, 4. Insta) bemutatását egy-egy ráhangolóval indítottuk. Az első feladat leírását az 1939. február 12-i püspökszentelés kevésbé emlegetett, ám érdekes momentumai, az ünnepi ebéd menüjével és az esemény alkalmából történt szegénynegyedi ételosztással kezdtük. Ehhez kapcsolódóan jelöltük ki a konkrét feladatot („Dokumentálódjatok, készítsetek egy projektet a csapattagok családjainak korabeli étkezési szokásairól!”), annak részletes leírását (pl. „A projekt tartalmazza legalább egy, saját magatok által elkészített korabeli étel fényképét, receptjét és elkészítési folyamatát.”) és az értékelési szempontokat. A második feladatnál Márton Áron püspök címerével felhívtuk a figyelmet nemcsak a heraldika jelentőségére, de egy másik jelentős erdélyi személyiségre, a püspöki címert elkészítő Keöpeczi Sebestyén József-re is. Itt is összetett volt a feladat: a csapatnak saját címert és címermagyarázatot is kellett készítenie. A harmadik feladat egy, a gyulafehérvári Márton Áron Múzeumban (az egykori lakosztályban) őrzött tárgyból indult ki, a Csíkszentdomokosi szülői porta makettjéből, melyet Márton Áron püspökké szentelése napján kapott a szülőfalujától. A gyermekek feladata itt az volt, hogy készítsenek – kézzel, általuk választott technikával – egy makettet Márton Áron püspök életének egyik helyszínéről, írjanak képzelte köszönő szöveget vagy beszédet a püspök nevében, és videón is mutassák be az elkészítés folyamatát. A negyedik feladat nem a püspök életére, hanem beszédeinek feldolgozására vonatkozott, azt kértük a gyerekektől, hogy keressenek Márton Áron beszédeit tartalmazó kiadványokat, válasszanak őket megszólító gondolatokat, és ezekhez társítsanak találó képeket, melyeket egy közösségi média bejegyzéshez vagy egy könyvjelző elkészítéséhez felhasználhatnak.

Az elkészült munkák – kreativitás, személyesség, sokrétűség és közösségi támogatás

Az elkészült munkákat – legalábbis azokat, amelyekre a csapatok engedélyt adtak – közzétettük a martonaronmuzeum.ro oldalon. A legtöbb munka minőségét, eredetiségét, összetettségét nem lehetne eleget dicsérni. A projekteken azt láttuk – remélem, az olvasó is látja, ha megnézi –, hogy valóban örömmel és temérdek energiabefektetéssel készültek. A tanári értékelések szerint szinte minden feladat „kedvencé” volt valakinek, összességében viszont a főzés, a kézműveskedés, az (álló- és mozgó-)képekkel való önkifejezés közelebb áll a gyermekekhez, mint az olvasás és a szövegalkotás.

Az étkezésről szóló projekt „elragadta” a csapatok többségét, a kértnél sokkal több és komplexebb ételt készítettek el, volt, aki a kakaskoppasztástól a kész sültig mindent bemutatott. Sok gyermek változatos forrásokat tárt fel a korabeli étkezési szokások megismerése érdekében (régi családi receptfüzetek, online archívumok, családi elbeszélések, interjúk a közösség idősebb tagjaival). Számos csapat nagyon szépen rendezte egy összefüggő projektté (filmmé, képes-szöveges bemutatóvá, online könyvvé, történetté) a megszerzett információkat és az elkészült ételek képeit. Legtöbb gyermek a közvetlen környezetéből gyűjtött információkat a „spórolós” ételekről, munkájukkal szépen szemléltetik, hogyan lehet a mai tantervek „fenntarthatóság” és „felelős erőforrás használat” céljaihoz közelebb kerülni a generációk közötti tanulásal. A mi gyermekeink tudatos fogyasztásra nevelését ne csak külföldi modellek adaptálásával, hanem a saját közösségük



3. Az online értékelés pillanatai

hagyományaihoz való kapcsolódással is elérhetjük. Vagy megfordítva: a „hagyomány”-hoz való – a gyermekek számára nem mindig evidens – kapcsolódás egyik módja éppen a környezeti felelősségre nevelés lehet.

A címerkészítési feladat megoldásában változatos technikákat mozgósítottak a gyermekek, készült kollázs, kézi rajz, számítógépes rajz, kisplasztika, digitális utómunkával animált kézimunka. Talán a felhívás kreativitásra apelláló sorai miatt, de többségében kivételesen tehetséges gyermekekkel találkoztunk ebben a játékban. Gyermekek, akik horgolnak, olvasnak, sportolnak, akik az önkifejezés sokféle módját ismerik. Sokan tartották fontosnak valamilyen közösséghez tartozásukat is kifejezni a címerben, tudatosan használva a képi szimbólumokat és a színeket. Mivel világunkban egyre nagyobb teret kap a képi kommunikáció (és manipuláció is), fontosnak gondoljuk, hogy ezek a gyermekek tudatában vannak a színekkel és képekkel való kommunikáció sok szabályának.

A harmadik kihívás – a makett elkészítése – vette igénybe talán a legtöbbször a készséget és ismeretet. Matek (mérten), anyagismeret (technológia – többen sokféle anyaggal kísérleteztek, míg ráleltek a legalkalmasabba), művészeti jártasság, motorikus készségek, szépérzék kellettek, hogy a püspök életének egy-egy feltárt szeletéhez kapcsolódó modellek elkészülhessenek. A változatosság itt is gyönyörködtető: elkészült a csíkszentdomokosi, gyergyószentmiklósi, gyergyóditrói, marosvásárhelyi, kolozsvári, gyulafehérvári templom, a Batthyaneum, a püspöki palota, a máramaros-szigeti börtön, a püspök börtöncellája, a nagyszabenyi leánynevelő intézet (ahol Szim Lília majdani szociális testvérnek volt lelki vezetője Márton Áron fiatal papként), a püspökkerti „filegória”, a ditrói kápláni lak, a szülői ház több változatban is, illetve több olyan templom, amely a játékosok településén található, és amelyben bérmált Áron püspök. A makettek – több ízben jelezték a pedagógusok – jó alkalmat szolgáltattak arra, hogy igazi közösségi tanulás valósuljon meg: tanárok, szülők, szomszédok és rokonok ügyködtek, hogy egyes csapatokat a makett megvalósításához hozzásegítsenek.

Szervezőként úgy látom, a legutolsó feladat ért legkevésbé „célba” legtöbb csapatnál: Márton Áron püspök veretes szövegeit olvasni, belátjuk, a mai gyerekeknek nem a legkönnyebb feladat. Ahhoz, hogy a püspök szövegei, gondolatai valódi párbeszédbe kerüljenek a mai generációval, valószínűleg strukturáltabb, irányítottan „előválogatott” szövegeken végzett szövegértési feladatok szükségesek. Voltak sokan, akiknek munkáján éreztük, hogy komolyan „keresgéltek” a püspök szövegei között, a jelenlegi helyzetre vonatkoztatták, sőt egyesek a jelenlegi világjárvánnyal kapcsolatos félelmekre is vigasztalást leltek egy-egy beszédrészletben.

Játékos vetélkedő – fából vaskarika?

A „cselekvő iskola” egyik konstans dilemmája, hogy a gyermekek mozgósítására alkalmas versenyeket hogyan lehet összebékíteni a kooperatív készségek fontosságát hangsúlyozó játékkal? Hogyan lehet elkerülni, hogy az – érthető pszichológiai okokból és rögzült szokásokból is – igen jól mobilizáló kompetitivitás ne ölje meg a lelkesedést, és ne hagyjon egyes gyermekeket „keserű szájjal”? Hiszen a beígért csíkszentdomokosi



4. Kovács Gergely érsek személyes hangvétellő üzenetben szólt a résztvevőkhöz

jutalomtábor kapacitásának maximálisra tágításával is legtöbb tizenkét csapatot tud befogadni, holott legalább negyven csapat érdemelné meg, hogy jutalomtáborozzon, tekintve a befektetett igényes munkát és kitartást... Hogyan kellene kidolgozni a vetélkedés nélküli vetélkedőt, ahol azokat díjazzuk, akik másokat segítenek előbbre jutni, nem pedig azokat, akik másokat „utasítanak maguk mögé”. És egyáltalán, mit tanítunk mi a gyermekeknek: mi az a „győzelem”?

Ellensúlyozandó a „csak tizenkét csapat lehet nyertes” szabályból adódó frusztrációt, a játék online díjkiosztóján az értékelést végző népes önkéntes csapat (hitoktatók, tanárok, helyi közösség-szervezők) egyenként értékelt minden csapatot, mindenki munkájából felvillantottunk néhány képet, és nem győztük elégszer hangsúlyozni, hogy a legnagyobb nyereség az öröm és tanulás, a befektetett munka öröme. Ugyancsak a „csak a nyereség számít” elv felülírásaként minden egyes gyermek hasonló értékű jutalomkönyvet, Márton Áron püspök életéhez és hagyatékához kapcsolódó, frissen megjelent reprezentatív albumot kapott. Azt hiszem, nem sikerült minden csalódást feloldani, de számítunk arra, hogy a játékban résztvevő, a csapatokat koordináló pedagógusok, akiknek nevét az alábbiakban felsoroljuk, elvégezték helyettünk a tanulási folyamat lezárását, és a maguk választotta módon ők is értékelték a gyermekeik munkáit.

Tanárok: Ambrus Emese-Mária – Gyimesfelsőlok, András Éva – Csíkszentimre, Antal-Both Györgyi – Karácsond, Babos-Darvas Annamária – Karcfalva, Bálint Piroska – Oroszhegy, Bálint Róbert – Gyimesfelsőlok, Bartis Erika – Csíkszereda, Benedek Ra-

móna, Márton Katalin – Nagyvárad, Bíró Melinda – Csíkszentdomokos, Chinda Péter – Kolozsvár, Csiki Csilla-Erzsébet – Marosvásárhely, Elekes Zsuzsanna – Gyergyóújfalu, Elekes Zsuzsanna – Gyergyóújfalu, Fekete Annamária – Fenyéd, Máréfalva, Ferencz (Csergő) Melinda – Gyergyószárhegy, Ferencz Ildikó – Csíkmenaság, Finta-Román Szidónia – Gyergyóújfalu, Gidró Melinda – Csíkszentdomokos, György Csaba István – Csíkszentdomokos, György Etelka – Csíkbánkfalva, Högyes Katalin – Marosvásárhely, Holló Edit – Csíkcsicsó, Imre-Kedves Aranka – Csíkszereda, Józsa Delinke – Barót, Juhász Péter – Adács, Kalamár Mária – Csíkszentdomokos, Kelemen Erzsébet – Karcfalva, Kémenes Mónika – Nagyvárad, Kolumbán Ágnes – Barót, Konrád Erzsébet-Katalin – Nagyvárad, Kovács Melánia – Oroszhegy, Laczkó Éva-Mária – Csíkpálfalva, Laczkó-Albert Katalin – Ditró, Lázár Annamária – Tusnádfürdő, Merő Réka Anikó – Vác, Molnár Izabella – Marosvásárhely, Molnár Judit – Tenk, Molnár Júlia – Ditró, Nagy Zoltán – Székelyudvarhely, Ozsváth Imola – Barót, Ozsváth Judit – Kolozsvár, Pécsi Kinga Tünde – Kézdivásárhely, Péter Endre – Csíkszereda, Petres Mónika – Csíkmadaras, Pintér Szilvia – Vác, Portik Zsolt – Karcfalva, Rădulescu Cristina Maria – Csíkszépvíz, Sándor Jácinta – Gyergyóújfalu, Sántha Ágnes – Marosvásárhely, Somorai Árpád – Felsőboldogfalva, Szócs Judit – Csíkdánfalva, Tamás Tünde – Csíkszépvíz, Török Ágota – Csíkcsicsó, Török Tamás – Csíkcsicsó, Veber Brigitta – Borszék