

## Beszámoló a *Család – Iskola – Játék* című konferenciáról

*A Magyar Pedagógiai Társaság Családpedagógiai Szakosztálya, az Eszterházy Károly Főiskola Tanárképzési és Tudástechnológiai Kara és a Miskolci Akadémiai Bizottság Neveléstudományi Munkabizottsága 2007. március 9-én Egerben tartott Család – Iskola – Játék címmel egész napos konferenciát. A találkozó mottója az a többször elhangzott megállapítás is lehetett volna, hogy a játék örömforrás, melynek keresése születésünktől a halálunkig tart.*

Tanulmányunkat talán érdemes a konferencia szakmai részének megnyitó előadásával kezdeni, melyet Zrinszky László tartott *A játék, mint örömforrás és tudásszerzés* címmel. Zrinszky érvelésében kifejtette, hogy az iskolai tevékenységek kapcsán fontos lenne nagyobb figyelmet szentelni a gyerekek játékszükségletének, mely hasznos alapot nyújthat a feladatok kényszer nélküli megoldásához. A játék kapcsán kiemelte, hogy a tanulás, mint sajátos munkaforma, magában rejthet fontos játékelemeket is. Idézte Comeniust, aki már a 18. század közepén megállapította a játék hatásaira vonatkozóan, hogy az mozgósítja a gyermek rejtett képességeit, feloldja gátlásait és fokozza érdekességét. Majd az előadó kitért azokra a pszichológiai vizsgálatokra, melyek bizonyítják, hogy a gyerekek jobb eredményeket értek el olyan tanulási helyzetben, mely játékos tevékenységi keretben folyt (például számottevően több idegen nyelvi szót jegyeztek meg így, mint a nyelvi laboratórium sterilebb körülményei között). Hans Löwe kutatásai alapján kijelentette, hogy a fikciójáték, mely a gyermek számára komoly jelentőséggel bíró játéksituációt teremt, kétszer akkora megőrzési teljesítményt képes produkálni, mint a játéksituáció nélküli tanulás.

Az előadó röviden ismertette a szakmai körökben elterjedt két ellentétes álláspontot arról, hogy a játékok mekkora helyet foglalhatnak el az iskolai tanulás egészében. Véleménye szerint a megfontolt pedagógus olyan változó egyensúly kialakítására törekszik, melyben a kisgyermekkortól a felnőttiség felé haladva fokozatosan sokasodnak a tudatos erőfeszítés, a tanulás mint munka elemei. Figyelmeztetett, hogy a játékot az egyik legfontosabb tudásforrásnak kell tekinteni. A tudásszerzés jelenthet ismerettanulást, de vele együtt, vagy tőle függetlenül a képesség típusú tudás megszerzését, megszilárdulását is. A játék mozgósítja a koncentrációt, a kitartást, a beleélő- és a belefeledkező képességet, a képzelőtehetséget, a hibátlan teljesítményre való törekvést, a kockázatvállalást, és segítséget nyújt a megfontoltság egyensúlyban tartása és a csapatszolidaritás kialakítása esetén is. A játékkultúra erősen környezetfüggő, és ennek változásai nagymértékben befolyásolják, hogy a játék milyen örömet és tudást tud nyújtani.

A tudásátadás témájánál maradván Áment Erzsébet előadása kapcsán az interaktív kifejezés juthat eszünkbe. A neveléstörténész *Az alkotó munka jellege a magyar reformiskolában* című előadásában ismertette az 1914-től 1949-ig működő budai Új Iskolában alkalmazott és továbbfejlesztett reformpedagógiai módszereket. Röviden bemutatta a Nagy László elméleti munkásságára épített, Domokos Lászlóné által igazgatott magániskolát – ez az intézmény abból a szempontból is kivételesnek számít, hogy már elemi tagozata is koedukált formában működött.

Az Új Iskola módszertani alapelve a diákok alkotó tevékenységre való ösztönzése volt. Alkotásnak tekintették mindazt, amit a gyerekek saját természetéből, bensőjéből fakadóan

hozzátett az iskolában szerzett ismeretekhez. Ebben a folyamatban a tanító, a tanár feladata arra korlátozódott, hogy minimális irányítással nyújtson segítséget bizonyos tanulási tevékenységek megkezdésekor.

Áment érdekességként említette, hogy az Új Iskola tanulóinak máig féltve őrzött emléke az a Kincses füzet, melybe a tanuló óra közbeni érzéseit, gondolatait következmények nélkül lejegyezhetette. Ez lehetett ábra, rajz, figyelmeztetés külön feladatra, de akár személyes jellegű, az óra tartalmához nem feltétlenül kötődő megjegyzés is. Ezzel a módszerrel az Új Iskola pedagógusai a diáknak lehetőséget biztosítottak arra, hogy az órán is azt csinálhassa, ami örömet okoz neki.

Az előadó a folytatásban száz éves múltbéli időugráásra kérte fel hallgatóságát, s arra, hogy képzeletben legyenek ők ebben a magániskolában a tízéves diákok. Ezután rügyező fűzfaágot adott a „diákok” kezébe, majd a kérdve kifejtés módszerét alkalmazva elju-

---

*David Grosman alezredes a következő nyilatkozta az általa „gyilkosság-szimulátornak” nevezett számítógépes játékokról: az öléshez három dolog kell – fegyver, képesség a fegyver használatára és ölni akarás. Az alezredes szerint ebből kettő adott a számítógépes harci játékoknál. Ezeknek a játékprogramoknak az egyik vonzereje az, hogy képesek versenyhelyzetet szimulálni, mely önfeledt kikapcsolódást nyújt a legkülönbözőbb korosztálynak. Olyan program viszont ma még alig akad, amely kooperációra, együttműködésre sarkallná a játékost.*

---

tatta őket a fűzfaágtól a belőle önállóan elkészíthető ajtódiszjig. Áment kiemelte a módszer ötletadó és motiváló tulajdonságait, valamint azt, hogy sikeréhez elengedhetetlen az alapos tanári felkészülés.

Ha a konferencián elhangzott előadások kapcsán a történetiség kérdését is szem előtt tartjuk, akkor nem hagyhatjuk figyelmen kívül egy másik neveléstörténész, Demjén István *A gyermek- és ifjúsági egyesületek nevelési feladatai, lehetőségei, módszerei a két világháború között* című előadását. Demjén a 20. század első évtizedeiről értekezett, mert ekkorra tehetők az első egyházi, vallási jellegű, azaz a katolikus legény, leány és iparos egyesületek megalakulása.

Az adott időszakot egyébként is sokszínű ifjúsági egyesületi tevékenység jellemzi, mivel az állami-közoktatásügyi és egyházi vezetők a gyermek- és ifjúsági egyesületi formára közösségalkító nevelési keretként tekintettek. Olyan iskolai nevelést kiegészítő tényezőként fogták fel, melyet az iskolán kívüli közoktatásra, az iskola utáni rendszeres oktatásból kikerülő ifjúság további formálására, nevelésére kívántak felhasználni.

A katonai előképzés megvalósításán munkálkodó honvédelmi tárca is felfigyelt az egyesületi keretekben rejlő lehetőségekre. A katonai vezetés már a 20. század elején sem tartotta elégségesnek az iskolai oktatás során zajló, test- és fegyvergyakorlatokból álló testi nevelést. 1907-től ezért vezették be az iskolákban azokat a katonai gyakorlatokat, melyek a célbalövés oktatására vonatkoztak, majd a képzések folytatódtak ifjúsági lövésztanfolyamok szervezésével, illetve a meglévő ifjúsági egyesületek katonai előképzésbe való bevonásával.

Demjén az egyesületeket a következő csoportokba osztja:

– egyházi, vallási jellegű egyesületek (például Ifjúsági Mária Kongregáció, Jézus Szíve Gárda, Jézus Szíve Testőr, valamint a lányok szerveződése, a Katolikus Lányok Országos Szövetsége);

- munkásmozgalmi indíttatású ifjú munkás szerveződések;
- polgári jellegű gyermek- és ifjúságszervezetek, mozgalmak (például Magyar Cserkész Szövetség, vagy az 1921-ben megalakult Ifjúsági Vöröskereszt Szervezet, amelynek kezdeményezésére emelték az Anyák napját ünneppé).

Az előadó részletesen bemutatta az 1921. márciusában megalakult levente-mozgalmat, melynek célja, hogy a 12–21 év közötti fiatalokat vallásos, bátor, elszánt, harcra kész katonákká nevelje. Az 1921. évi testnevelési törvény 53. törvénycikke az iskolai oktatásból kikerülő 21 éven aluli ifjak számára kötelezővé, a lányoknak önkéntessé tette a rendszeres, a levente-mozgalmon belül működő testnevelési kiképzésben való részvételt. A mozgalom jogát az 1942. évi törvény 3050/1942-es számú rendeletében korlátozták.

A következőkben a játék és a sport kapcsolatával foglalkozó előadásokból szemezgetünk. Andrásné Telesi Judit *A sport, mint a játék egy magasabb rendű formája* című előadásában egyrészt a gyermekkor különböző korszakaira jellemző pszichomotoros mozgásformákat, másrészt ezeknek a fizikai és pszichés hatásait vázolta. Kiemelte, hogy már kisiskoláskorban fontos a másokkal szembeni elsőbbség kivívása, élménye. A sport segíti a kisgyermeket az iskolai szerephez való alkalmazkodásban, teret ad a versengésre, fejlesztheti a céltudatosságot, sőt lehetőség nyílik saját szabályok megalkotására is.

Andrásné ismertette azokat az elgondolkodtató adatokat, miszerint az általános iskolás diákok 75%-a kizárólag testnevelés órán mozog, a diákolimpiákon pedig a diákok mindössze 19%-a vesz részt. A magyar serdülők nemzetközi összehasonlításban végzett állóképesség-vizsgálata is romló képet mutat, míg a felnőtt lakosságnak már csak 9%-a végez rendszeresnek nevezhető rekreációs sportolási tevékenységet, de már ezt sem szervezett intézményi keretek között teszi. Az iskola és a család feladata, hogy felismerje: csak a sport feszültségoldó, környezetalakító és örömet adó hatását kihasználó gyermek válhat boldog, játszani és sportolni szerető felnőtté.

A konferencia bevezetőjében elhangzott, hogy a SOTE Egészségtudományi és Sportorvosi Tanszék kutatócsoportjának tagjai elsősorban a szomatikus nevelés szakembereinek tartják magukat, de vizsgálataik során a sport biológiai hatásainak elemzésekor fontos szempont a szociális háttér feltárása is. Éppen ezt a témát boncolgatta Frenkl Róbert *A sport biológiai és szocializációs jelentőségéről* szóló előadása. A professzort helyettesítő előadó a bevezetőben kitért a sport biológiai (növekedést serkentő, fizikai és szellemi teljesítőképességet fokozó és megőrző stb.) és szocializációs jelentőségére: a sport közösségteremtő és megtartó funkciójú, személyiségformáló hatású, az egészségtudatos és környezettudatos magatartás kialakításában fontos szerepet játszik, valamint erősíti az önfegyelmet, a küzdeni tudást és a csapattagokkal való együttműködési képességet.

A helyettesítő előadó ismertette a kutatócsoport tagjának, Dr. Mészáros János egyetemi tanárnak *A szekuláris trend vizsgálata 7–18 éves városi fiúknál* című – még folyamatban lévő – kutatásának feldolgozott eredményeit. Szekuláris trenden olyan humán-biológiai folyamatot értünk, melynek kapcsán egy adott földrajzi régióban az egymást követő generációk tagjai között egy megfigyelhető, egyirányú változás írható le: például a testméret, testmagasság folyamatos növekedése.

A kutatásba bevont fiú minta 1975-ben és 2005-ben is 3.500 főt számlált. A vizsgálat módszerei a következők voltak: antropometriai felmérés (magasság, tömeg, bőrredő), motoros tesztek (400 és 1200 méteres síkfutás), kérdőív a szociális háttérre vonatkozóan. A statisztikai adatfeldolgozás során átlagszámításokat és kétmintás t-próbát használtak.

Az eddig feldolgozott eredmények alapján kijelenthető, hogy statisztikailag mindegyik vizsgált korosztályban a fiúk magasságai lényegesen meghaladják a harminc évvel ezelőtti átlagmagasságot, és a testtömeg-átlagok tekintetében is aránytartó növekedés tapasztalható. A bőrredő vizsgálat (mely a relatív testzsírtartalomra enged következtetni) arra hívja fel a szakemberek figyelmét, hogy az összes korosztály esetén a gyerekek 1/5-

e túlsúlyos vagy elhízott. Ezen eredmény tükrében már nem meglepő, hogy a 2005-ben vizsgált korosztálynak mind a motoros, mind az állóképességre vonatkozó teljesítménye rosszabb, mint a harminc évvel ezelőtti korosztályé.

A kutatók társadalmi kihívásnak nevezték el azokat a környezeti hatásokat, melyek fontos háttértényezőként szocializációs hatást fejthetnek ki a tanulók életvitelére és sportolási szokásaira. Ezek között megemlítjük – a teljesség igénye nélkül – a televízió nézési szokásokat, a gyorséttermek vonzását, a különórás és a napi étkezések számát. Csak ezen változók figyelembevételével tehetünk szert kiértékelhető adatokra.

Rákos Etelka a *Mozgásos játékok szerepe az iskola és a család kapcsolatában* címmel tartott előadásában többek között a következő kérdést tette fel: mi is a játék? Erre sokan sokféle választ adtak. Volt, aki tudatos, céltudatos tevékenységként jelölte meg, mások szándékos, tréfás cselekvések sorának nevezték, megint mások a megismételt mozgás végzése közben születő örömteli élménynek tartották. De olyan vélemény is született, hogy a játék következmények nélkül végzett rombolás, illetve egy teremtett konvenció alapján működő mesterséges világ.

A szemléletes témafelvezetés után az előadó példákkal illusztrálta a mozgásos játékok felosztását: alkotó, népi, iskolai, téli, és vízben folytatható játékok szerint; majd feltette a kérdést: mikor töltheti be az iskolai testnevelés a számára kijelölt funkciókat? Válaszadásként sor került három nyugat-európai kutatás eredményeinek ismertetésére, melyek célja a mindennapos testnevelés órák hatásvizsgálata volt. Vizsgálták a kísérleti és a kontroll csoportok egészségi állapotát, motoros tesztet folytattak, a tanulmányi teljesítmények felméréséhez tantárgyteszteket alkalmaztak, a személyiségfejlesztésre vonatkozó adatokat pedig személyiséglapokkal mérték. A Franciaországban, Svájcban és Bécsben folytatott kutatás eredményei közül ki kell emelnünk, hogy a kvantitatív módszerek szerint a mindennapos testnevelés órák hatására javult például a tanulók iskolai teljesítménye.

A vizsgálat során a testnevelők is véleményezték a kísérleti helyzetet. Rákos Etelka elmondta, hogy bár az óraterhek jelentős emelkedése miatt nagyobb igénybevételnek voltak kitéve, fáradtságukat ellensúlyozta az a tapasztalat, hogy nőtt a tanulók tanulási kedve és a tanárok iránti ragaszkodása.

A játék, a család és az iskola kapcsán nem lehet kikerülni mindennapjaink meghatározó információforrásának, a médiának a hatásvizsgálatát. Estefánné Varga Magdolna előadásában azt járta körül, hogy a média milyen pszichológiai következményekkel bír a gyermeknevelésre. A média befolyását interaktív, kölcsönös oda-vissza ható folyamatként értékelte, melynek köszönhetően a tömegkommunikáció és a család, a gyerek, a kortársak és az iskola között egy összetett hatásmechanizmus lép működésbe.

A hogyan, mire hat a média? kérdésre kapott válasz az ökológiai, direkt, korlátozott és a meghatározott feltételek esetén érvényes direkt modell fogalmainak bevonásával formálódott meg. Hallhattunk a média napirend-kijelölő-, meggyőzés-, előfeszítés-, kielégülés- és szükséglet-, végül pedig műveltségfejlesztő hatásairól, valamint az előadó kiemelt figyelmet fordított a médiafogyasztás kapcsán legveszélyeztetettebbnek tartott serdülőkor médiahasználatára.

Továbbra is ennél a témánál maradva meg kell említenünk Komló Csaba értekezését, aki a virtuális valóságba való káros „belemerüléssel” foglalkozott. Filmrészletekkel, bejátszásokkal tűzdelt prezentációjában lebilincselő módon szemléltette a sokunk számára még ismeretlen új virtuális világhoz kapcsolható fogalmakat, a valóság-hűség és az integráció dimenzióit. Néhány a szimulátorokon kipróbálható virtuális valóság típusai közül: immerzív valóság; kibővített valóság; tükrözött valóság; barlangvilág; autoszimulátor környezet.

A virtuális valóság megjelenítése tehát játékprogramokon keresztül megoldható, de ezek hatásáról megoszlanak a vélemények, amelyeket Komló Csaba híven mutatta be előadásában. Az egyik szakértő véleményét különösen figyelemre méltónak találta a hall-

gatóság. David Grosman alezredes a következőt nyilatkozta az általa „gyilkosság-szimulátor” nevezett számítógépes játékokról: az öléshez három dolog kell — fegyver, képesség a fegyver használatára és ölni akarás. Az alezredes szerint ebből kettő adott a számítógépes harci játékoknál.

Ezeknek a játékprogramoknak az egyik vonzereje az, hogy képesek versenyhelyzetet szimulálni, mely önfelelt kikapcsolódást nyújt a legkülönbözőbb korosztálynak. Olyan program viszont ma még alig akad, amely kooperációra, együttműködésre sarkallná a játékost.

Ádám Anetta viszont a *Versengő és kooperatív iskolai stratégiák* című előadásában kiemelte, hogy Leo Festinger drive-ként, alapvető mozgatórugóként definiálta a versengést. De ha ez egy drive, akkor egy tanult elemmel, a kooperációval valószínűleg képesek leszünk negatív hatásait ellensúlyozni. A vitalitás, az energikusság vagy az agresszióra való hajlam az emberi természet öröklött összetevői. A versenyre való hajlamot is magunkban hordozzuk. Vannak személyiségek, akikre a versenyés motiváló hatással van, azonban mindez veszélyes is lehet, ha nem társul hozzá kooperációra való készség.

Az iskolai versenyzés általában a többségi kultúrában felnőtt, jobb képességű, a kultúra elemeit jobban elsajátítani képes embereknek kedvez. A kisebbségi csoporthoz tartozó egyének kevésbé magabiztosan tudnak érvényesülni ezekben a helyzetekben, viszont ők jobban teljesítenek kooperatív körülmények között. Az iskola sikeresebbé válhat azért, hogy a többséggel való foglalkozások során figyelmet fordít a kooperációs technikákra, hiszen ebben a sokszínű világban a többségi és kisebbségi csoporthoz tartozás olykor változó játékszabályokon alapul.

A *Család – Iskola – Játék* című egri konferencián elhangzottak alapján összegzésként elmondhatjuk, hogy a játékra, a benne rejlő nevelési, szocializációs, motivációs hatásokra fokozottan érdemes odafigyelni nemcsak a közoktatásban, hanem a családban is. A játékok rohamosan fejlődnek, mégpedig korunk technikai, társadalmi elvárásainak megfelelően.

Az egykor még átlátható, egységes játékkultúra — ahol a páros, kis- és nagycsoportos játékok voltak mérvadóak — az elterjedő online szerepjátékoknak, szimulációs, virtuális játékoknak köszönhetően hamarosan szétesik egymásról mit sem tudó közösségekre. A játékkutatók és a média együttes felelőssége, hogy ezt a mindennapos és korosztálytól független társadalmi jelenséget megfelelő odafigyeléssel kezelje.

*Herzog Csilla*

SZTE, Neveléstudományi Doktori Iskola

## A kvalitatív metodológiai követelmények problémái

Az Iskolakultúra 2006/10 számában jelent meg Mezei Gabriella hasznos és tanulságos tanulmánya, amely arra a nem egyszerű feladatra vállalkozott, hogy az interjú kérdéssor validálási lépéseit példákon keresztül illusztrálja. Aktuális problémáról van szó, hiszen a kvantitatív és a kvalitatív paradigmák közötti ellentét oldódásával, a hazai kvalitatív vizsgálatok számának öröndetes gyarapodásával egyre sürgetőbb a szakmai konszenzus kialakítása az ilyen kutatások metodológiai követelményeivel kapcsolatban. A tanulmányban a kvalitatív kutatás ezen metodológiai követelményeit elemezzük, s megpróbáljuk bemutatni teljesíthetőségük korlátjait is.

A kvalitatív kutatás neveléstudományban való megjelenése újabb módszercsoport, eljárás és technika feltűnését, használatbavételét eredményezte, de egyúttal bizonytalanságot is hozott, hiszen a módszertani követelmények teljesítésére nem álltak rendelkezésre egyértelmű, kidolgozott és elfogadott szempontok.