

## Tempus Közalapítvány

### Módszertani ötletgyűjtemény (Sáfrányné Molnár Mónika)

A Tempus Közalapítvány a hazai és a nemzetközi oktatási-képzési pályázati programok kezelésén és a képzések szervezésén, lebonyolításán túl tudásközpontként is funkcionál. A létrejötté óta felhalmozódott szakmai tudás és tapasztalatok megosztása érdekében tanári kezdeményezésre hozta létre és működteti az online *Módszertani ötletgyűjteményt*, amely a közalapítvány honlapjáról (1) egyetlen kattintással elérhető bárki számára (1. ábra).



1. ábra  
A Tempus Közalapítvány főoldala

Mivel a honlap (2) szerkezete jól áttekinthető, könnyen kezelhető, a főoldalról a Tudásközponton keresztül pillanatok alatt eljuthatunk a módszertani ötletek kincsesbányájához (2. ábra).



2. ábra  
A Módszertani ötletgyűjtemény oldala

A több mint félezer, pedagógusok által kidolgozott, kipróbált és beküldött gyakorlat tematikus egységek és témakörök szerint egyaránt kereshető. A tematikus egységek a tanulásszervezési eljárások, a kompetenciák, a kognitív folyamatok és az eszközhasználat szempontjából csoportosítják a pedagógusok által beküldött ötleteket. Az alábbi kategóriákból (összesen 25-ből) lehet választani: vizuális készségek; szóbeli szövegértés, szövegalkotás; mozgásos készségek; problémamegoldás; auditív készségek; önálló tartalom- és információgyűjtés, feldolgozás; írásbeli szövegértés, szövegalkotás; asszociatív gondolkodás; kreatív gondolkodás; példák, analógiák felismerése; kritikai gondolkodás; érvelés; személyes és társas készségek; önálló munkaszervezés; differenciált óraszervezés; drámajátékok bevonása; fejlesztő értékelés; IKT-eszközök alkalmazása a tanórán; kooperatív megközelítés; nem szakrendszerű óra; projektszerű megvalósítás; versenyszerű óraszervezés; játék; csoportdinamika kialakítása; kísérletezés. A címszavak közötti tájékozódást segíti a *Fogalommagyarázat*, amely részletes értelmezést ad az egyes kifejezésekről. A *Játékot* például a következőképpen definiálja: „Játékos gyakorlatok közé soroltunk mindent, ahol a tanulók nem a hagyományos tanulási munkaformák között tevékenykednek: helyükről felállva, mozgással, mutogatással, énekléssel vagy csak játékos feladatok megoldásával folytatnak tanulási tevékenységeket. Természetesen ide tartoznak a társasjáték jellegű gyakorlatok is” (3).

A témakörök műveltségi területek, tantárgyak és kompetenciák szerint rendezik nagyobb egységekbe a módszertani ötleteket: magyar nyelv és irodalom; idegen nyelv; matematika; társadalomismeret és gazdaság; természetismeret, természettudomány; művészetek; testnevelés, sportkultúra, testi-lelki egészség; szociális

és életviteli nevelés; környezettudatosság; kapcsolódás Európához, interkulturalitás; aktív állampolgárságra, demokráciára nevelés; infokommunikációs technológiák. A keresés tovább szűkíthető életkor szerinti célcsoportokra (a felnőttoktatásban érintettek is szerepelnek a célcsoportok között), kulcskompetenciákra és munkaformákra, de segítségünkre van a minél pontosabb találatok elérésében a kulcsszavas keresési lehetőség is. Az egyes feladatok, játékok a tartalomra röviden utaló elnevezés alatt olvashatók, és természetesen akár több kategóriában is megjelenhetnek, szabadon variálhatók, továbbfejleszthetők, a saját tanítási környezetre adaptálhatók. Néhány gyakorlatnál a *Megjegyzés* címszó alatt a honlapot működtető közalapítvány módszertani szakértői is adnak ötleteket a további felhasználáshoz, adaptáláshoz. A *Hozzászólások* rovatban pedig bárkinek lehetősége van arra, hogy megossza véleményét, észrevételeit a gyakorlatok kipróbálásáról, saját tapasztalatairól. Az ötletgyűjtemény kiváló lehetőséget nyújt a kompetenciaalapú oktatás jó gyakorlatainak a megjelenítésére és terjesztésére is.

Ha a témakörök közül bejelöljük a magyar nyelv és irodalmat és a kulcskompetenciák közül az anyanyelvi kommunikációt, jelenleg 251 találatot ad ki a rendszer a beküldés időrendi sorrendjében (4). Az ötleteket felvezető adatlap tartalmazza az információkat a beküldés időpontjáról, a témaköréről (esetleg többről is), a fejlesztendő kulcskompetenciá(k)ról, a célcsoport(ok)ról, a munkaformá(k)ról, a beküldő pedagógus nevééről és a gyakorlat megismerésének körülményeiről, helyéről. Ezután ismerhető meg a gyakorlat egy rövid, lényegre törő leírásból, amely minden fontos ismeretet tartalmaz az ötlet megvalósításához. A leírás végén a rendszer jelzi, hogy melyik tematikus csoport(ok)ba tartozik a feladat, és lehetőséget ad hozzászólások megfogalmazására is.

Az ötleteket beküldő pedagógusok – néhány kivételtől eltekintve – a Comenius szakmai továbbképzésen, más országokban megismert, több esetben személyesen is kipróbált példákat írnak le. Ebből következően szinte bármelyik feladat alkalmas az idegen nyelvi kompetenciák fejlesztésére is, valamint az idegen nyelvi kompetenciákat fejlesztő feladatok a magyar nyelv és irodalom témakörére adaptálva kerültek az ötlettárba. Számos ilyen példát találhatunk a gyűjteményben, többek között a *Grammar casino* fantáziánévű feladatot, amelyhez Monopoly-papírpénzen és -cédulákon 15 nyelvtanilag helyes és helytelen mondatra van szükség. A tanár az előzőleg összeállított mondatokat kiosztja a diákcsoportok között (mindenki megkapja a 15 mondatot), akiknek 5 perc áll a rendelkezésükre, hogy kialakítsák és rögzítsék véleményüket a mondatok helyességéről. Minden csoportnak 1000 egység Monopoly-papírpénze van, amellyel megteheti tétjeit a játékban. A játék vezetője a tanár, az ő utasítására indul a licit: „minden csoport megteszi az első mondatra a tétjét (pl. 500 a helyesre, 200 a helytelenre). Ha a válasz helytelen, a tét elveszett, ha helyes, a feltett összeg dupláját nyeri a csapat. A következő mondat megoldásához már a megváltozott anyagi lehetőségekkel indulnak a csoportok. Az a nyertes, aki a játék végére a legnagyobb pénzüsszeggel rendelkezik. Aki menet közben minden pénzét elveszti, az a csapat kiesik a játékból. A mondatok – attól függően, hogy milyen kompetenciát kíván fejleszteni a pedagógus – lehetnek idegen vagy magyar nyelven” (5). (A gyakorlatot feltöltötte Kőteleki Tünde Erzsébet.)

A felhasználási lehetőségeket tovább bővíti, hogy a szóbeli és az írásbeli szövegértés és -alkotás tantárgyfüggetlen kompetencia, ezért a feladatok közül jó néhány más műveltségterületi, tantárgyi és egyéb szakterületi tartalmakkal is érintkezik. Így a felhasználó kreativitásától függően számtalan variációs lehetőség rejlik az egyes ötletekben, ahogyan arra a feladatok leírásánál a beküldő pedagógusok többsége utal, vagy példákat is hoz. Ilyen a 6–10 éves korosztálynak ajánlott *Sótartó* ötlete, amelynek megvalósításához csupán színes papírra van szükség. „A gyerekekkel sótartót hajtogatunk, közben beszélhetünk a színekről, és megnevezhetjük, megszámovalhatjuk a különböző síkidomokat (négyzet, háromszög). Ha elkészült, akkor a felhajtható fülekre kívül-belül írhatnak vagy rajzolhatnak a gyerekek. Lehetnek ezek számjegyek, színfoltok, kis ábrák, szavak bármely nyelven, utasítások, kérdések. Ha minden felületet kihasználunk, akkor akár húsz különböző feladatot is készíthetünk. A továbbiakban párokban dolgoznak a gyerekek, és egymásnak adják a feladványokat. Az egyik nyitogatja a meghatározásnak megfelelően a sótartót, a másik pedig megmondja

a keresett szót, végrehajtja az utasítást, vagy megválaszolja a kérdést. Remek és élvezetes gyakorlati lehetőség bármilyen tananyagnál” (6). (A gyakorlatot feltöltötte Boda Réka.)

A feladatok többségének az az előnye, hogy nem igényelnek bonyolult vagy nehezen kivitelezhető eszközhasználatot, nagyobb részük megvalósításához elég a papír, az íróeszköz, a tábla, a kréta, a ragasztó, a színes ceruza és az olló. Néhány gyakorlathoz szükség van számítógépre, projektorra, CD- vagy DVD-lejátszóra, diktafonra, társasjátékkellékekre (játékpénz, dobókocka) vagy egyéb eszközre (labda, újság, fénykép stb.), a foglalkozásra vagy a tanóra való felkészülés során ezek az eszközök könnyen előkészíthetők. DVD-lejátszó, tévé vagy számítógép, illetve kivetítő szükséges például az *Interaktív filmezés* ötletének a megvalósításához is. Ennek során a pedagógus kiválaszt egy rövid, 5-6 perces jelenetet, amelynek a lejátszása közben „először elfordítjuk a képernyőt, és csak hangot hallanak a diákok. Ez alapján megpróbálják kitalálni a témát. Ezután egyetlen megállított jelenetet mutatunk. A diákok megvitatják, hogy ez eltér-e az első gondolatuktól, majd lejátsszuk a jelenetet egy bizonyos pontig. Innentől a már egyszer hallott hang és saját ötleteik alapján a tanulók befejezik a jelenetet, párban dolgozva. Röviden összefoglalják, szerintük mi fog történni, mit fogunk látni, sorban körbeadják az ötleteket, elolvassák egymásét, majd a jelenet megnézése után megvitatják, kié állt legközelebb a valósághoz. Másik lehetőség, hogy a jelenetet hang nélkül nézik végig, és nekik kell megírniuk a párbeszédet, majd meghallgatják az eredetit. Mindez érdekes, motiváló a fiatalok számára, többféle érzékszervet megmozgató feladat” (7). (A gyakorlatot feltöltötte Krassovics Anna.)

Több gyakorlat is alkalmas a kreatív szövegalkotás fejlesztésére akár írásban, akár szóban. A feladatok nehézségén, összetettségén, más kompetenciák fejlesztéséhez való kapcsolódási lehetőségein a felhasználó pedagógusok a diákok életkorához alkalmazkodva módosíthatnak, illetve a munkaformákat is megváltoztathatják (páros vagy csoportmunka, két csoportot vagy az egész osztályt érintő munkaszervezés stb.). Jól variálható és kevés eszközt igényel például a *Festői tanulás* fantázianevet viselő ötlet: „Ez a feladat nagyon egyszerű, gyorsan kivitelezhető, kellőképpen pergő és könnyen adaptálható a diákok életkorához, valamint más képekre, akár zeneszámokra is átültethető. Jellemző, hogy a kép (vagy a zene) megfelelő motivációt jelent, így könnyebben memorizálhatók a szavak ezeken az egyszerű feladatokon keresztül. A pármunka segíti a személyiségfejlődést, hiszen kompromisszumot kell hozni minden egyes feladatnál, valamint a döntés indoklása segít abban, hogy megtanuljanak érvelni a diákok. Az érvelés, a vita az emelt szintű érettségi része, míg a hasonlóság- és különbségkeresés (amellyel a kritikus magatartás kialakítását segítjük elő) fontos eleme a középszintű érettséginek. Úgy gondolom, hogy a képeken keresztül a diákok szépérzékét is lehet alakítani, és a művészettörténet tanulásakor is hasznos, ha vissza tudnak emlékezni ezekre a festményekre. Rengeteg képeslap közül választhatunk, amelyen híres festmények reprodukciói vannak. Az első feladat, hogy egy társunkkal közös megegyezéssel válasszunk ki egy képet, és aztán önállóan annyi szót írjunk össze a képről, illetve azzal kapcsolatosan, amennyit csak tudunk. A három perc leteltével össze kell olvasztanunk a kettőnk szólistáját, egy közös listát képezve. Megint pármunkában el kell döntenünk, mi lenne a fontossági sorrendje a szavaknak. Következő lépésként – saját magunk által kitalált – kategóriákba kell besorolni a szavakat, majd egy három szavas »címet« kell adni a képnek. Miután ezzel elkészültünk, ismét közös megegyezéssel ki kell választanunk az eredeti képhez képest két hasonló és két nagyon eltérő reprodukciót a képeslapok közül. Végül ki kell találnunk, milyen zene, milyen hangszerek illenének az eredeti képhez. Természetesen minden egyes lépésnél meg kell abban is egyeznünk, mivel indokoljuk választásunkat, döntésüket” (8). (A gyakorlatot feltöltötte Fehérvári Ágnes.)

A módszerek egy része nemcsak nevelési-oktatási intézményi kereteken belül, a tanítási-tanulási folyamatban, hanem egyéb projektekben is nagyon jól használható (szabadidős programokban, nyelvi táborok előkészítésekor, csapatépítéshez stb.). A *Portrójáték* például bármilyen környezetben megvalósítható, csupán a tanulókkal megegyező számú kendőre és ismert emberek nevét tartalmazó kártyákra/cédulákra van hozzá szükség. „A játékosok körbeállnak, és egy kendővel bekötik a fejüket. Húznak egy-egy kártyát/cédulát, melyen

híres francia személyek neve szerepel. Ezt a kártyát/cédulát, melyet nem láthatnak, a kendőjükre erősítik, a homlokukra. Először általánosabb jellegű, eldöntendő kérdéseket kell feltenniük, hogy kitalálják a személy nevét. (Pl. férfi?) Természetesen a többi játékos láthatja a nevet, hiszen nekik kell a kérdésekre igennel vagy nemmel válaszolniuk. Ha a kérdésre adott válasz igen, a játékos tovább folytathatja, ekkor már speciálisabb kérdésekkel (pl. a nemzetiségre, életkorra, foglalkozásra kérdezve). *Nem* válasz esetén azonban a következő tanuló folytatja a játékot. Az nyer, aki a leghamarabb kitalálja a homlokán található híresség nevét. A játékot addig folytathatjuk, amíg mindenki ki nem találta a nevet” (9). (A játékot feltöltötte Molnár Marianna.)

A verbális feladatoknak a mozgáskészséget is fejlesztő gyakorlatokkal történő összekapcsolásából született meg az *Attention Game* ötlete, amely szintén játszható nem iskolai környezetben is. „Minden tanuló kap (húz) egy papírcsíkot a nevelőtől, a papíron egy utasítás olvasható. Verbálisan nem lehet kommunikálni. Az utasítások láncolatot alkotnak. Pl.: »Amikor a tanár azt mondja, hogy 'start', állj fel és kiáltj egyet.« »Amikor valaki feláll, és kiált egyet, menj a táblához, és írd fel rá, hogy *menni*.« »Amikor valaki a *menni* szót felírja a táblára, nyisd ki az ajtót.« Az utasításokat el kell olvasni, majd a tanárra kell figyelni, aki elindítja a játékot. Ez a kooperativitásra épülő játék rendkívül hasznos és motiváló lehet a tanóra bármely szakaszában. A papírcsíkokon sokféle tevékenységforma szerepel: írás, rajzolás, ugrálás, tapsolás, különböző cselekvések. Minden érzékszervre hatással van, megmozgatja a kognitív szférát is. Az idegen nyelv oktatásában is érdemes használni. Nemcsak az értő olvasás képességét fejleszti, hanem megjelenik benne a metakommunikációs képességek fejlesztése, a dramatikus eszközök alkalmazása. Az öröm átélésére is lehetőséget biztosít. Fejleszti a motorikus képességeket, valamint a szociális képességeket, hiszen oda kell figyelni a másokra, megtanít az együttműködésre is. Összességében elmondható, hogy a játék a teljes személyiséget megmozgatja. Mi, felnőttek is nagyon élveztük!” (10) (A játékot feltöltötte Varga László.)

A Tempus Közalapítvány honlapján arra is lehetőség van, hogy a pedagógusok közül bárki a saját ötleteivel gazdagítsa a módszertani gyűjteményt. A feltöltéshez az *Ötlet beküldése* feliratra klikkelve megjelenik egy olyan felület (11), ahol be lehet jelölni azt a témakört (akár többet is), amelyhez leginkább illeszkedik a gyakorlat, és a fejlesztendő kulcskompetenciá(ka)t. A célcsoport, a jellemző munkaforma, a beküldő pedagógus neve, a gyakorlat megismerésének a körülményei és a fantáziánév feltöltése után következhet az ötlet leírása, amelyet megjelenés előtt a közalapítvány módszertani szakértői – amennyiben szükséges – meg is szerkesztenek. Az online felület így válik a pedagógusok módszertani eszköztárának gazdagításán túl a tudásmegosztás valódi fórumává.

### Irodalom

- (1) Tempus Közalapítvány. Főoldal. <http://www.tka.hu/> (2014. január 30.)
- (2) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. [https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page\\_id=375](https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page_id=375) (2014. január 30.)
- (3) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. Fogalommagyarázat. [https://www.tpf.hu/document.php?doc\\_name=egyeb/fogalommagyarakat\\_mogy.doc](https://www.tpf.hu/document.php?doc_name=egyeb/fogalommagyarakat_mogy.doc) (2014. január 30.)
- (4) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. [https://www.tpf.hu/index.php?page\\_id=375&page=idea&cat=10&cat\\_clicked=1&target=0&target\\_clicked=&comp=1&comp\\_clicked=1&req=0&req\\_clicked=0&query=&btnIdea\\_clicked=1&tagId=](https://www.tpf.hu/index.php?page_id=375&page=idea&cat=10&cat_clicked=1&target=0&target_clicked=&comp=1&comp_clicked=1&req=0&req_clicked=0&query=&btnIdea_clicked=1&tagId=) (2014. január 30.)
- (5) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. Grammar casino. [https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page\\_id=375&id=679](https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page_id=375&id=679) (2014. január 30.)
- (6) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. Sótartó. [https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page\\_id=375&id=662](https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page_id=375&id=662) (2014. január 30.)

- (7) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. Interaktív filmezés. [https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page\\_id=375&id=691](https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page_id=375&id=691) (2014. január 30.)
- (8) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. Festői tanulás. [https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page\\_id=375&id=697](https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page_id=375&id=697) (2014. január 30.)
- (9) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. Portréjáték (le jeu de portrait). [https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page\\_id=375&id=394](https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page_id=375&id=394) (2014. január 30.)
- (10) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. Attention Game. [https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page\\_id=375&id=564](https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page_id=375&id=564) (2014. január 30.)
- (11) Módszertani ötletgyűjtemény. Tempus Közalapítvány. Ötlet beküldése. [https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page\\_id=375&add=1](https://www.tpf.hu/pages/idea/index.php?page_id=375&add=1) (2014. január 30.)

**Sáfrányné Molnár Mónika: Ideas collection of methodology**

### **Az írás szerzőjéről**

*Sáfrányné Molnár Mónika*