

ElasztIQs Iskola

egy kísérlet

Báli Péter

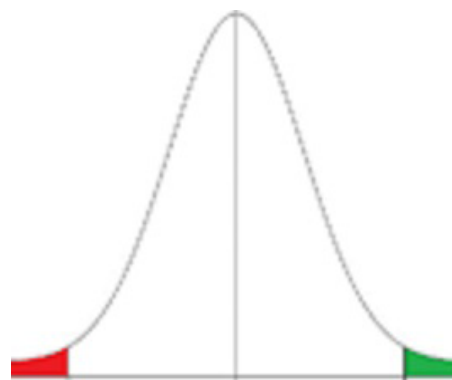
Szülőként, diákként, pedagógusként és alkotó emberként egyaránt tapasztaltam, hogy az iskola nem mindenki számára biztosítja a képességeiben rejlő lehetőségek kibontakoztatását. Különbözők vagyunk, és ennek megfelelően más-más dolog hiányzik mindegyikünknek, hogy boldogan és sikeresen készüljünk az életre. Ez fokozottan vonatkozik a hátrányos helyzetű gyerekekre is; itt gondolok mindazokra, akik az átlagtól messze vannak bármely irányban.

Ha valamely sokra képes gyermek folyamatosan képességeit nem teljesen kihasználó feladatokat kap, nem fejlődik megfelelően, és ez ugyanúgy frusztrálja, mint a másik póluson elhelyezkedő gyengébbeket az, ha csak nagyon ritkán kapnak számukra is megold-

ható feladatokat. Innen sarjadt az ötletem, hogy a képesség-spektrum két végén érzékelhető hiányokat pótlandó, olyan foglalkozás-sorozatot szervezzek, amiben minden gyerek jól érzi magát (függetlenül attól, hogy mely pólushoz vannak közelebb). Olyan foglalkozás-sorozat ez, amelyben helyet kaphatnak az aktualitások, (például, a média által közvetített kutatási eredmények értelmezése, vagy egy-egy művészeti megjelenés hatása a szűkebb, illetve tágabb környezetre – nem kell várnunk ötven évet míg tankönyvbe kerül, hogy egy új genetikai felfedezésről beszéljünk, ha az a téma érdeklődésre adhat okot) és ami más, mint az átlagos iskolai mindennapok; amiben a motiváció mindkét végletet eléri, és nem jegyekben ölt testet.

Mi is volt az ElasztIQs Iskola kísérlet?

Szombatonként, 9–12:30 óra között olyan programsorozatot terveztem, ami az iskola bizonyos oktatási hiányosságait is pótolja, amikor a fontos, de a tantárgycentrikus oktatásban kisebb figyelmet kapott területeket fejleszti nagyrészt vizuálisra alapozott problémák megoldásával. Egyebek között a koncentrációképességet, a kreativitást, a problémamegoldó gondolkodást, az önismeretet és az önkontrollt fejleszti. A program rendszeresen tartalmazott **LogIQs GrafiQs** foglalkozásokat. Ezek a sokéves tapasztalatok összegzéseként keletkezett olyan, elsősorban matematikai és logikai problémákat felvető feladatokat tartalmazó feladatlapok, melyek manuális tevékenységek bekapcsolásával oldhatók meg, és a **problémamegoldó gondolkodást, kreativitást, vizuális képességeket kívánják fejleszteni.**



2. kép: Az átlagostól különböző gyermekek „normál eloszlása”: a képen pirossal (a bizonyos tevékenységekben) kevésbé jó, és zölddel az iskolában kiválóan teljesítőket jelöltem.

Néha önismereti foglalkozások is előmozdították képességfejlesztési céljaink elérését. A komplex művészeti program mellett megjelentek a csoportképző, szocializációt segítő, összehangoló játékok, melyek az együttműködés, a tolerancia fejlesztését célozták. Esetenként a mesés-játékos gyermekjoga foglalkozások segítették a koncentrációképesség elsajátítását, és támogatták az lelki egyensúly és a kellő önbi-zalom kialakítását is. Alkalmanként az említett célokat figyelembe vevő meglepetés-foglalkozásokra kerítettünk sort vendég pedagógusok, és más szakemberek közreműködésével.



1. kép: Porcelánbaba – az öltözködésről, a viseletről szóló foglalkozásunkon porcelánbabáknak készítettek a gyerekek ruházatot és frizurát; itt pont az ElasztIQs Iskola látogató-sához.



3. kép: Tábla szombati foglalkozásunk hirdetésével az egyik helyszínünkön, a HellóAnyu családbarát közösségi térben

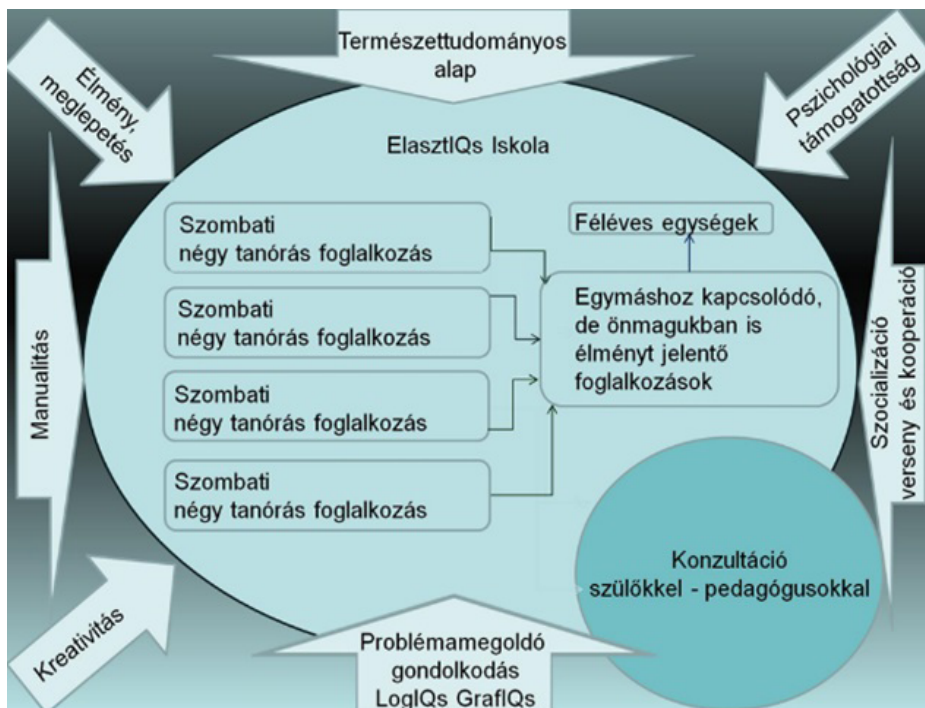
A szülőkkel folyamatosan tartottuk a kapcsolatot és pszichológus vezette megbeszélésekben elemeztük a gyerekek viselkedését és teljesítményét. Szívesen vettük a kérdéseket, témafelvetéseket a gyermekek testi-lelki-szellemi fejlődésével kapcsolatban (például készségfejlesztésről, felzárkóztatásról, tehetséggondozásról, vagy személyiségfejlődésről). A csoport létszáma 13 fő alatt volt, mert ideálisnak a 12-fős csoportot tartom, a sokféle bonthatóság miatt.

A foglalkozásokat úgy szerveztem, hogy aktualitásokhoz kötődjenek. Például, ha a médiában egy híradás jelent meg arról, hogy Japánban robotokat versenyeztettek egymással, akkor szerveztem olyan foglalkozásrészt, melyben testközelben tapasztalhatták meg a robotok á, és működését. Feladványok nem csak rajzpapíron, feladatlapon, hanem modellekben és kísérletekben is megjelentek. Minden témához igyekeztem megtalálni az aktuális időpontot, és a megfelelő hozzáértő embert, valamint a jóminőségű anyagokat és eszközöket, amelyekkel esztétikus műveket hozhattak létre.

A megfelelő motiváltság nagyon fontos az eredményességhez. Mivel is motiváltunk?

A *rugalmasság*, mint motiváció: a világban és a mikrokörnyezetben felmerülő eseményekhez dolgokhoz kötött a témák, illetve a feladatok tervezése.

Motiváció *gondolkodtató és manuális tevékenységek összekapcsolásával*: kinek-kinek más-más képessége fejlettebb. Az összetett felada-



4. kép: Elképzelem az ElasztIQs Iskoláról, a gyermeket érő hatások rendszere a foglalkozásokon

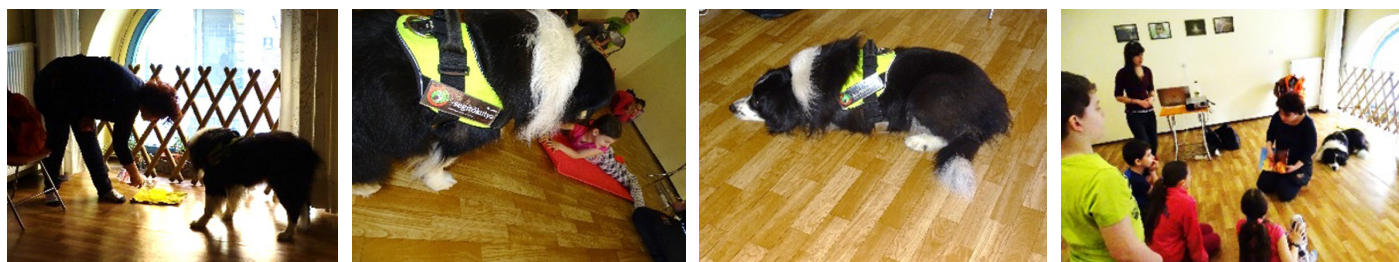
toknál minden gyerek talált olyan részt, amelyben jobb volt, és ezek a sikerélmények a többi részen is átsegítették őt. Reményeim szerint a különféle képességtérületek között kiépülő agyi kapcsolatok a későbbiek során is segíteni fogják kreatív problémamegoldó gondolkodásukat.

Vizuális élmény, mint motiváció: Egy kupac különféle éreztű és formájú natúr fadarab, melyből egy kompozíciót kell kirakni-, önmagában is lehet jó motiváció. Ugyanígy egy doboz csodálatos színekben pompázó rombusz (melyekkel színtani problémákat is megközelíthetünk), motiválhat kézbevitelre, manipulálásra.

A *meglepetés*, mint motiváció: előre nem tudható, hogy mi lesz a foglalkozáson, (legfeljebb sejthe-

tő, ha felmerült egy probléma az előző alkalommal valami izgalmasabb kérdés). Ez azt is jelenti, hogy hagyományos értelemben vett tanmenet nincs, amely előírja, hogy március 10-ére nyíljon ki a tulipán, mert akkor fogunk tulipánt festeni. Egy ilyen, problémacentrikus, aktualitásokra reagáló és kötetlen tanulásszervezés nagyon sok előkészítő munkát igényel, hiszen nem könnyű szerezni egy hét alatt egy illetenárt, vagy egy robotikához értőt, vagy egy etológust, vagy egy újrhasználított anyagokból építkező iparművészt, aki szombat délelőtt ráér...)

A *változatosság*, mint motiváció: egy délelőtti három-négy féle esemény zajlik, és gyakran olyan dologgal is találkozik a gyerek, amivel korábban talán soha. Ez átsegíti az álmos hétfégi reggeleken is.



5. kép: A korábbi illetan foglalkozáshoz kapcsolódott az etológiai foglalkozás. 1. A segítő kutya bemutatása. 2. Interakció kutya és gyermek között. 3. Etológiai előadás ember és állat kapcsolatának érdekességeiről. 4. Az eb a gyerekek utasításait követi.

A biztonságos környezet, mint motiváció: a foglalkozásokon rendszerint két felnőtt (a segítőkutya foglalkozásánál, ahol a fő téma az etológia volt, azonban négy) volt jelen: az egyik, aki a foglalkozást tartotta, a másik, aki a gyerekeket segítette. A balesetveszélyes eszközök, anyagok kezelésére fokozott figyelmet fordítottam. Igyekeztem (tevékenységtől függően) az egy főre eső megfelelő méretű területet is biztosítani. A biztonságos, tágas, rendezett környezet, mint motiváció részben közvetetten, a szülőkön keresztül hatott.

Az átlátható *minimalizált szabályrendszer*, mint motiváció: kevés, viszont mindenki számára kötelező, és világosan érthető szabályrendszer érvényesült.

Néhány téma a fejlesztő programból

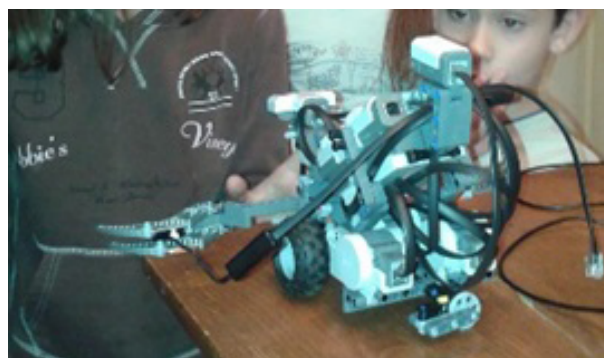
Viselkedés: állatok és emberek viselkedése, etológiai alapok, állati viselkedésminták utánzása, állatokról elnevezett jóga pózok kipróbálása és az élmények rajzos rögzítése.

Tervezés, irányítás: robotika, téri orientáció és irányok érzékelése, visszacsatolás, tájékozódás a térben: „Most te vagy a robot” játék, mozgásművészeti elemekkel.

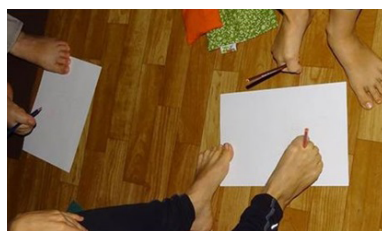
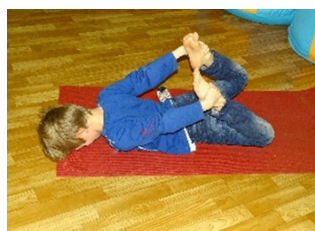
Kooperáció: ejtőernyő közös mozgatása a labda ernyőn tartásával, nagylabda lábbal való eljuttatása közösen, bizonyos helyre, megadott módon. Segítség felajánlása, illetve annak elfogadása bizonyos feladatoknál, együtt festés.

Testtudatosság: érzékelés, érzékszervek, szaglás: illat üvegcsék tartalmának meghatározása szaglás alapján, – látás – színek érzékelése, eltalálása, hatása, hallás: barokk hangszerek bemutatója, hangok utánzása; tapintás: zsákokban lévő tárgyak tapintás utáni felismerése. Ízelelés: különféle ízek felismerése. Végtagok helyzetének ellenőrzése – Képes kártya alapján beállítanak egy-egy pozíciót. Tényleg úgy áll a láb és a kar, mint a képen volt (7/2 kép)? Különféle érzelmek eljátszása arcminimikával. Az érzelmekből egy kiválasztása és megjelenítése egy maszk készítésével. Rajzolás kézzel és lábbal, testhelyzetek beállítása képek alapján.

Divat, viselet: színharmóniák előállítása, színek hatása, jelentése az



6. kép. Kooperációs gyakorlatok. 1. A gyerekek együttesen egy ejtőernyőt mozgatnak, amin egy labda van. El kell érniük, hogy a labda az ernyőn maradjon. 2. Óriáslabda körbeadása lábbal (a labda nem érintheti a földet) 3. Robot építése, illetve közös megállapodás szerinti mozgatása.



7. kép: Testtudatosság, önismeret. 1. Ismerkedés érzékszerveink képességeivel – a szaglással szagminták felismerése, beazonosítása. 2. Önszobrászkodás – kép alapján beállítják magukat egy pózba, amit jogakártyák közül választanak, és a többiek szóban javítják. 3. A láb kéznél van – lábbal rajzolnak, illetve pakolnak kisebb tárgyakat 4. Pózválasztás – a tanult pozíciókból sorban mindenki választ, és azt az egész csoport megpróbálja bemutatni.



8. képsor: Divat, trendek, viseletek bal oldal, 1. kép: Porcelán babáknak készül a ruhájuk, közte az „ElastiQs” ruha bal old. 2. kép: Ruhapróbák 3. kép Minőségi porcelánbabákat használtunk – meggyőződés, hogy jó anyagokkal, és eszközökkel tudunk sikert és sikerélményt elérni 4. kép Kivitelezés – a ruhák összeállítása, öltöztetés majd rögtönzött bemutatása: milyen alkalomra kinek ajánlott.



10. kép: Ismerkedés a szimmetriával. 1. LogIQs GrafiQs feladat a tengelyes szimmetriáról: a tükörtengelytől balra elkészíti az egyik gyerek a feladatot, felragaszt különféle méretű és irányú piros elefántokat a papírra, a társa pedig a tükörképet a tengely másik oldalára. 2. Sportpoharakból minél magasabb szimmetrikus építmény készítése. 3. Mintázatok vizsgálata szimmetriai tulajdonságaik szempontjából. Tantrix Palago játékkészletek segítségével mintázatok hoznak létre, majd megbeszéljük. 4. 3D-s összerakó játék (teknős) összerakása után elhelyezése és mozgatása szimmetrikusan.

egyes kultúrákban. Porcelánbabák-
nak ruha készítése, a ruha viselési
alkalmának meghatározásával,
bábozás a babákkal.

Tapasztalataink rövid összefoglalása

Pozitív tapasztalat volt, hogy a
szülőknek és a gyerekeknek egy-
aránt tetszett az elgondolás. Az
élmények további önálló otthoni
feladatok megoldására ösztönözték
a gyerekeket. (Házi feladatot nem,
de ötleteket kaptak.) Egyes felada-
tokat olykor közvetítették mások-
nak: testvérnek, vagy éppen fejtörő
feladatokat a nagymamának, illetve
bevittek az iskolába is. A változatos
egymást követő témák felpörget-
ték a gyerekeket, a reggeli álmos
szombatból vidám friss délidő lett.
Aktívan részt vettek a gyerekek
a foglalkozások előkészítésében,
majd a végén az elpakolásban és
néhány szülő jelezte, hogy otthon is
hasonló tevékenységek természe-
tessé váltak.

Problémát jelentett az, hogy csak
azt az időt tudtuk választani a fog-
lalkozásokra, amikor közös családi
programra egyáltalán lehetőség
nyílt volna, az pedig, hogy csak
kéthetente tartunk a foglalkozások
a közöttük lévő időt tette volna túl
távolivá egymástól. Hétköznapiakon
nem igazán megszervezhető, egy-
részt az iskolai leterheltség miatt,
másképp négyig az iskolában kell
lenniük a gyerekeknek kötelezően,
és négy után házi feladatokkal a
táskában nem túl alkalmas az idő,
(nem beszélve arról, hogy négy
előtt az iskolák többsége tömve
van, nincsenek üres termek, és csak
késő délutánra adnak ki termeket).
Voltak olyan előadók, akiket for-
ráshiány miatt nem tudtam elhívni.
(Azt pedig nem kérhetem, hogy
ingyen jöjjön el, aki abból él...)

*Keresem a lehetőségeket, a helyszíne-
ket, ahol a következő tanévtől foly-
tatható a program. Ideális esetben
oly módon, hogy az beépüljön a
délelőtti foglalkozások közé az*

iskolákban. Ez az elképzelés nagy
rugalmasságot igényelne. Más lehe-
tőség táborokat szervezni hasonló
feltételekkel (ez viszont a folyama-
tosság igényét nem elégítené ki).

A tárgyi és személyi feltételek
megteremtésének anyagi hátterét
nehéz biztosítani. A szülői befize-
tésekből közel nullszaldósra lehe-
tett kihozni a programot – számos
önkéntes segítségével, illetve az
előadók által hozott anyagokkal.
A támogatást ezúton is köszönöm
minden segítőnek, és a [HellóAnyu
Családbarát Közösségi Tér és Kávézó](#)
üzemeltetőinek.



11. kép: A változatosság, a rugalmasság igénye, és ennek az igénynek a megtartása kiemelt cél volt az ElasztIQs Iskola kísérletben. 1. Probléma-
megoldó gondolkodtató feladat Tantrix készlettel. 2. Poliuniverzum játékcsalád használata vizuális problémák megoldásában. 3. Önkontrollt javító
mozgásos feladatok.