



Az alkotás szerepe a lakókörnyezetben szerzett tapasztalatok elmélyítésében

Az Ezüsthíd mesealapú örökségközvetítő módszer bemutatása

Borsos Levente, magyar mint idegen nyelv tanár, Hankuk Idegen Nyelvi Egyetem
Szilágyi-Nagy Anna, tájépítész, kultúrAktív Egyesület elnöke, Tübingeni Egyetem

Absztrakt

A cikk a DANUrB+ projekt keretében a kultúrAktív Egyesület által kifejlesztett Ezüsthíd nevű foglalkozássorozat példáján vizsgálja az alkotó tevékenységek szerepét a lakókörnyezetben szerzett tapasztalatok feldolgozásában (Szilágyi-Nagy, Borsos, Sebestyén, de Tricaud és Szentkirályi, 2022). A 8–10 éves korosztályt megcélzó foglalkozássorozatban egy Duna menti legendákra épülő kerettörténet foglalja egységes keretbe a lakóhely élményszerű felfedezésére irányuló sétafoglalkozásokat, a sétákon szerzett élményekre épülő alkotófoglalkozásokat és az egész folyamatot lezáró társasjátékozást, amelyhez a kellékeket maguk a gyerekek készítik el az alkotófoglalkozások során. A szakterületeken átívelő fejlesztőcsapat (építész, pedagógus, művészettörténész, múzeumpedagógus, tájépítész) által kifejlesztett, rugalmasan alakítható módszertan számos lehetőséget biztosít a tantárgyi integrációra, a helyi adottságokhoz (gyerekcsoport, település, intézmény stb.) való adaptálásra, amelyhez a szabadon elérhető módszertani útmutató nyújt részletes gyakorlati útmutatást a vállalkozó kedvű pedagógusoknak.

1. Bevezető

1.1. A projekt bemutatása

A DANUrB+ (DANube Urban Brand + Building Regional and Local Resilience through the Valorization of Danube's Cultural Heritage) nevű nemzetközi projekt keretében az volt a célunk, hogy a Duna régió többnyelvű környezetében élő 8–10 éves gyerekek számára kézzelfoghatóvá és élményszerűvé tegyük lakókörnyezetük természeti, építészeti és immateriális örökségét, miközben nyelvi kompetenciáikat is fejlesztjük. Ezzel szerettünk volna hozzájárulni ahhoz, hogy a gyerekek megismerjék, sajátjuknak érezzék és integrálni tudják magukban a lakóhelyükhöz, illetve származásukhoz kapcsolódó értékeket és örökséget. Így jött létre a dunai tündérlegendák inspirálta Ezüsthíd mesealapú foglalkozássorozat és közösségi játék, amely a lexikális tudás helyett szórakoztató módon, a személyes tapasztalatokon, a mesén, a játék és a közös alkotás élményén keresztül segíti a gyerekeket lakóhelyük örökségének felfedezésében és megismerésében. Az elkészült Ezüsthíd komplex módszert a kultúrAktív Egyesület a Stuttgarter Magyar Óvoda Egyesületben fejlesztette a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Urbanisztika Tanszékével és a Kortárs Építészeti Központtal együttműködve. A módszer egy foglalkozássorozatot, egy letölthető és adaptálható társasjátékot és egy online módszertani útmutatót tartalmaz. (Szilágyi-Nagy, Borsos, Sebestyén, de Tricaud & Szentkirályi, 2022)

1.2. A mesés keret

A foglalkozássorozatot egységes keretbe foglaló kerettörténet a dunai tündérekről szóló autentikus csallóközi és szigetközi

legendákon alapul. A kerettörténet szerint a tündérek és az emberek valaha harmóniában éltek együtt a Duna mentén, ám az emberek tiszteletlen viselkedése és a tündérek lakóhelyének elpusztítása miatt a tündérek elmenekültek az emberek világából. Az egyik legenda szerint azonban a tündérek 777 év múlva újra ellátogatnak az emberek közé, és ha azt látják, hogy az emberek viselkedése és környezetükhöz való hozzáállása megváltozott, talán visszatérnek köznénk.

Pedagógiai szempontból a történet lehetővé teszi, hogy a gyerekek életkoruknak megfelelő formában, jól átélethető módon találkozzanak az ember és környezete közti összetett viszonyrendszerrel (Boldizsár, 2014). Az elmúlt korok, az emberek, tündérek és természet közti harmónia megidézése segít megérteni környezetünk és kulturális örökségünk tiszteletének fontosságát, a tündérek elmenekülése pedig megérteti a gyerekekkel, milyen következményekkel jár a környezet és az emberek közti harmónia megbomlása. A tündérek visszatéréséről szóló legenda célt ad a lakókörnyezetünkre való odafigyelésnek, a környezet tiszteletére, aktív alakítására buzdítja a gyerekeket.

1.3. Élmények-alkotás-identitás/nevelés

A fejlesztés során különös figyelmet fordítottunk a gyerekek helyi identitásának erősítésére, nyelvi készségeik fejlesztésére. Ez a DANUrB+ projekt keretében a többnyelvű, vegyes nemzetiségű településeken élő gyerekek esetében kiemelt szempont volt, ám azt gondoljuk, hogy bármely gyerekcsoport esetében különösen fontosak ezek a fejlesztési célok (Maróti, 2021; Szilágyi-Nagy et al., 2022).

A foglalkozások során a gyerekek a közvetlen megtapasztalás és elemzés révén sajátítanak el ismereteket, készségeket és kompetenciákat a lakóhelyükkel kapcsolatban. A személyes megtapasztalás és az arra épülő alkotás erős attitűdformáló erővel bír, az egyének és az őket körülvevő környezet közötti kapcsolat mélyítése mind az egyéni, mind a kollektív identitás alakításához hozzájárul (Sebestyén & Tóth, 2013; Tóth & Sebestyén, 2018).

A nyelvi készségek fejlesztése ugyancsak minden gyermekcsoport esetében hasznosan egészíti ki a megismerő- és alkotótevékenységet. A gyerekek képessé válnak arra, hogy a (természetes és épített) környezettel, műalkotásokkal kapcsolatos érzéseiket, gondolataikat nyelvileg is közvetíteni tudják. Az alkotófoglalkozások utáni szóbeli élménybeszámoló segít az alkotótevékenységre való reflexiót.

1.4. Pedagógiai célok és kompetenciák

A foglalkozássorozat fő pedagógiai célja, a helyi örökség élményszerű bemutatása, az épített és a természeti környezet értékei iránti érzékenyítés és a szemléletformálás, a környezet aktív, fenntartható alakítására, a közös értékek, örökség megőrzésére való ösztönzés (Sebestyén & Tóth, 2013). A foglalkozássorozat során végzett tevékenységek ezzel párhuzamosan pozitív hatással vannak az egyéni és csoportos kompetenciák kialakítására, illetve fejlesztésére, különös tekintettel az anyanyelvi (és/vagy idegen nyelvi) kommunikációra, a kulturális és interkulturális kompetenciákra és a természettudományos kompetenciákra (Peck, Rot Gabrovec, Lázár & Vief-Schmidt, 2007; Európai Tanács, 2004). A foglalkozássorozat a fenti kompetenciák integrált fejlesztését

szolgálja: az egyes tevékenységek más-más fejlesztési területet céloznak meg, de egymáshoz szervesen kapcsolódva szolgálják a foglalkozássorozat céljainak megvalósulását.

2. A foglalkozássorozat bemutatása

A foglalkozássorozat hat foglalkozásból áll, amelyek a körülményektől függően akár össze is vonhatók, így a teljes folyamat 4–6 alkalom alatt végezhető el. A foglalkozássorozat egy mesefoglalkozással indul, amelyet két szabadtéri séta és két alkotófoglalkozás követ. A folyamatot egy társasjátékozás zárja le, amelyen a gyerekek először próbálhatják ki a saját maguk által készített társasjátékot.

2.1. Mesefoglalkozás

A mesefoglalkozás a foglalkozássorozat alapja, amelyen a gyerekek megismerik a dunai tündérek történetét. A módszertan tesztelése során előfordult, hogy hivatásos mesemondó mondta el a történetet a gyerekeknek, ám erre nem mindig van lehetőség, így a módszertani útmutató részletes tanácsokat és tippeket ad a mesemondásban kevésbé jártas tanároknak, hogyan vezessék be a gyerekeket a dunai tündérek varázslatos világába. A további foglalkozások egyfelől a mesefoglalkozáson megismert mesei keretre épülnek, másfelől a felfedezés, az alkotás és a játék eszközeivel el is mélyítik a mesei világot. A mesélés hatása alatt a gyerekek intenzív fókuszált figyelemmel működtetik fantáziájukat és alkotnak belső képeket. Az egykori harmóniáról, a harmónia megbomlásáról, a tündérek világáról alkotott belső képek egyrészt emocionális kapcsolódást tesznek lehetővé a sétafoglalkozások észlelési, megfigyelési feladataihoz, másrészt előkészítik az alkotófoglalkozásokon végzett kreatív



1. kép. A gyerekek a mesefoglalkozáson megismerik a dunai tündérekéről szóló kerettörténetet. Fotó: Oszkai Péter



2. kép. A természeti sétán a világunkból eltűnt tündérek nyomai után kutatnak a gyerekek. Fotó: Oszkai Péter

tevékenységeket is. A történet egyben az Ezüsthíd társasjáték kerettörténete is, amelyet a gyerekek a foglalkozások alkotófolyamatai során közösen készítenek el, és amelyben a gyerekek változatos feladatok megoldásával próbálják visszahozni a tündéreket az emberek világába.

2.2. Természeti séta. Milyenek a dunai tündérek?

A mese meghallgatása után sétára indulunk, amelynek célja a település egy-egy természetközeli részének megismerése. Jó helyszín lehet egy park, közeli erdő vagy vízpart, ahol a gyerekek az emberek világából elmenekült tündérek nyomába eredhetnek. A séta elején kialakított nyomozócsoportok más-más tündér után kutatnak: vannak, akik a jól látó tündéreket keresik, mások a jól halló, tapintó, ízlelő és szaglő tündéreket. Ehhez azonban el kell képzelniük a keresett tündért! Ebben segítenek a felfedezőlap játékos feladatai, amelyek irányítják a felfedezést, így a gyerekek inspirációt gyűjtenek a természetből ahhoz, hogyan nézhetnek ki a dunai tündérek, milyen helyeket kedvelnek, vagy éppen nem szeretnek. A tündérek természetének, ruhájának, tulajdonságainak jellemzése közben pedig bővül a gyerekek szóincse. A séta feladatai tetszőleges sorrendben oldhatóak meg, így a játékos feladatok igazán illeszkedni tudnak a helyszín adottságaihoz.

2.3. Bábukészítés. Formázzuk meg a dunai tündéreket!

A természeti séta után következhet a tündérek megalkotása, amelyen keresztül a gyerekek elmélyítik a természeti örökségről szerzett közvetlen tapasztalataikat. Mi a környezet inspirálta tündérek kicsiny másait levegőre száradó gyurmából készítettük el. A 10–12 cm-es tündérek testét tobozra vagy papírpohárra építettük fel, ha kellett, hurkapálcákkal erősítettük meg a végtagokat. A szobrokat ezután a természeti séta során gyűjtött ágakkal, termésekkel, levelekkel, virágokkal és csigaházakkal díszítettük. Alkotás közben fontos szerepet kap



3. kép. A természeti sétán szerzett élmények alapján, az ott gyűjtött természetes anyagok használatával a gyerekek megalkotják saját tündérfiguráikat. Fotó: Oszkai Péter



4. kép. Az egész foglalkozássorozatban nagy szerepet kap a gyerekek közötti kooperáció. Fotó: Oszkai Péter



5. kép. Az elkészült alkotások bemutatása reflexióra ösztönöz és fejleszti a nyelvi készségeket. Fotó: Oszkai Péter

a látó-, halló-, ízlelő-, tapintó- és szaglótündérek különleges ismertetőjeleinek és képességeinek megjelenítse a szobron. Például a nagy fül a jó hallás, a hosszú nyak a messzire látás jele lehet, de volt már dolgunk pocakos ízlelőtündérrel is. Az agyagozás csak egy a számos lehetséges technika közül, amelyeket a gyermekek által elképzelt tündérek megjelenítéséhez használhatunk. A technika kiválasztásánál azonban mindenképpen érdemes figyelembe venni, hogy a tündéreket a későbbiekben a közösen készített társasjáték lépegetőiként használják majd a gyerekek.

2.4. Városi séta. Hol lehetnek a dunai tündérek?

A második séta épített környezetben zajlik, és lakóhelyük épített örökségének felfedezésére buzdítja a gyerekeket. A feladatlapot követve a gyerekek ismét a tündérek nyomába erednek, különleges épületdíszek, a természetet megidéző minták után kutatnak a bejárat útvonalon, ami segít abban, hogy megtanuljanak más szemmel nézni a nap mint nap látott helyszínekre. A környezetüket megfigyelve a gyerekek – ismét egy-egy érzékszervükre koncentrálnak – azt is megvizsgálják, mi tetszene, és mi nem tetszene a tündéreknek az adott köztereken, és milyen változtatásokkal tehetnék vonzóbbá az adott helyet a tündérek számára. A sétát csoportos feladat zárja, ahol a gyerekek ünnepséget szerveznek a tündérek 777 év utáni visszacsábítására. A városi séta élményeiből megtervezik az ünnepi menüt, parfümöt, a tündérpalotát, a fogadózenét és a település látványosságait bemutató sétaútvonalat. A mesés kerettörténetbe ágyazva a gyerekek ezzel észrevétlenül is saját véleményüket és érzéseiket is kifejezik környezetükről és annak alakításáról. A városi séta során a gyerekek játékos módon fedezhetik fel az iskola környékének épített örökségét, a helyszíntől és a pedagógus céljaitól függően művészettörténeti, építészeti fogalmakkal, stílusokkal is megismerkedhetnek.

2.5. Játéktábla-készítés. Ábrázoljuk a dunai tündérek és az emberek lakhelyét!

A városi sétát követően itt az ideje csoportos alkotás keretében elkészíteni az Ezüsthíd társasjáték játéktábláját. A tábla három részét egy-egy gyermekcsoport alkothatja meg, amelyek elkészítéséhez különböző technikákat kínálhatunk. Mi a tündérek világát és a Tejutat csillámozással készítettük



6. kép. A városi séta során a gyerekek új nézőpontból tekintenek mindennapjaik jól ismert helyszíneire. Fotó: Oszkai Péter



7. kép. A városi környezetben a tündérek után kutatva a lakóhely épített örökségét is felfedezik a gyerekek. Fotó: Oszkai Péter

el. A sötétkék kartonon örvénylő galaxisok és bolygók között minden tündér megtalálta a maga helyét. A természeti környezetet levélnyomdával alkottuk meg. A séták alatt gyűjtött friss levelekre vittünk fel színes festéket, és megmintáztuk a gyerekek számára leginkább kedves értékeket. A városi környezetet kollázsos térképezéssel készítettük. Térképet rajzoltunk, amelyre a helyszínen készített fotókat ragasztottunk, majd nyomdával mintázatot vittünk fel, végül



8. kép. A városi környezetben szerzett élményeik alapján szubjektív térképet készítenek a gyerekek. Fotó: Oszkai Péter



9. kép. A természeti séta során gyűjtött természetes anyagok a társasjátéktábla készítésekor is felhasználhatók. Fotó: Oszkai Péter



10. kép. A tündérek új lakóhelyének, a Tejútnak az ábrázolása csillámpor használatával. Fotó: Oszkai Péter



11. kép. A foglalkozássorozatot lezáró társasjátékozás közben a gyerekek újra átélik a foglalkozásokon megtapasztalt élményeket. Fotó: Oszkai Péter

filctollal egészítettük ki a térképet. Miután mindhárom csoport elkészült, a játéktábla részeit szóban prezentálták egymásnak a gyerekek, kitérve a közös alkotás és csoportmunka örömeire és kihívásaira. Zárásképpen minden gyerek megjelöli a játéktáblán, hogy tündére a település melyik pontjára térne vissza szívesen. Az elkészített játéktáblának – csakúgy, mint a tündérbábuknak – központi szerepük van a záró társasjátékozás alkalmán.

2.6. Közösségi játék. Hozzuk vissza dunai tündéreket!

Az utolsó alkalmon felavatjuk a közösen elkészített Ezüsthíd társasjátékot! A játék lépegetői a természeti értékeket tükröző tündérbábuk, a táblája a séták után készült térképek lesznek. A többi kelléket (az első és a második kör kvízkérdéseit) a módszertani kézikönyv segítségével készíthetik elő a játékot vezető pedagógusok. A kérdések különböző nyelvi és nem nyelvi készségekre épülő feladatokkal elevenítik fel a mese, a közös alkotás és a séták kedvenc pillanatait. Az Ezüsthíd játék célja, hogy a gyerekek egy meghatározott időkereten belül visszahozzák a tündéreket az emberek világába. Ehhez a gyerekeknek először hidat kell építeniük a tündérek és az emberek világa között – innen az Ezüsthíd elnevezés. Csapatmunkával és activity-kérdések megoldásával épül a híd. A gyerekek nem egymás ellen versenyeznek, hanem

közösen küzdenek a közös cél elérése érdekében. Minden helyes válasz egy-egy építő elemet ad hozzá a hídhoz. A híd elkészülte után, a második körben fokozódik az izgalom: vajon átjutnak a tündérek az elkészült ezüsthídon? Ennek egy feltétele van: a kérdéskártyákon szereplő feladványok önálló megoldása. Ha sikerült megoldani a feladványt, akkor a gyerekek az ezüsthídon keresztül átléptetik tündérüket a Tejútról az emberek világába. Ha mindenkinek sikerült az adott időn belül áthoznia a tündérét az ezüsthídon, akkor tapssal ünnepeljük meg a sikert!

3. Felhasználási lehetőségek

A módszertani kiadványban rengeteg tippet és tanácsot adunk ahhoz, hogy pedagógusként hogyan szabhatók a természeti és városi séták az adott település természeti és épített örökségének bemutatására, valamint részletesen bemutatjuk az általunk alkalmazott kreatív foglalkozások anyagait, lebonyolítási sorrendjét. A külföldön élő magyar közösségben fejlesztett módszertant változatos helyszíneken (Baja, Esztergom, Budapest) és keretek között (napközi, tábor, fesztivál) teszteltük Magyarországon gyerekek és szakemberek bevonásával. A tesztelési folyamat során bebizonyosodott, hogy a módszer számos kontextushoz széleskörűen és rugalmasan adaptálható. A foglalkozássorozat

által fejlesztett kompetenciák köre a tantárgyi integrációra is számos lehetőséget ad, az Ezüsthíd iskolai környezetben így egy tantárgyakon átívelő foglalkozássorozatként is megvalósítható. A pedagógus(ok) szándékától, az adott pedagógiai helyzettől függően ebben egyik vagy másik kompetenciaterület fejlesztése akár hangsúlyosabbá is válhat, ám a kompetenciák együttes jelenléte ebben az esetben is erősíti a foglalkozássorozat hatását.

Az Ezüsthíd módszertanát és adaptációs lépéseit a Danurb Nemzetközi Egyesület és a kultúrAktív Egyesület honlapján ingyenesen elérhető online kézikönyv foglalja össze. Az innen letölthető magyar és angol nyelvű segédanyag segítségével bármely közösség maga is elkészítheti a saját játékát, amit a jövőben pedagógus-továbbképzések szervezésével és további fordítások készítésével is szeretnénk elősegíteni.

Köszönetnyilvánítás

Köszönet a Stuttgarti Magyar Óvoda Egyesület tanárainak, diákjainak és szüleiknek a foglalkozássorozat fejlesztésben való közreműködésért, valamint a bajai Magyarországi Németek Általános Művelődési Központja Általános Iskola vezetőségének, 3.a osztályos diákjainak és osztályfőnökeinek a tesztelésért. A bajai foglalkozássorozatot megőrkítő csodás képeket Oszkai Péternek köszönhetjük.

Hivatkozások

Boldizsár Ildikó (Szerk.) (2014). *Meseterápia a gyakorlatban*. Budapest: Magvető Kiadó.

Európai Tanács (2004). *Oktatás és képzés 2010 munkaprogram végrehajtása. B munkacsoport: Kulcskompetenciák*.

Maróti Orsolya (2021). Ismeretlen, de nem idegen nyelv – a származásnyelvi tudásszerkezetről és oktatási helyzetről. Bándli Judit, Pap Andrea és Zajacz Zita (Szerk.) *MID-körkép. Magyar mint idegen nyelv: Oktatási helyzetek, módszertani tudnivalók*. Budapest: ELTE Eötvös Kiadó. 129–150.

Peck, Christiane, Rot Gabrovec, Veronika, Čaňková, Michaela, Lázár, Ildikó és Vief-Schmidt Gerlind (2007). Materials and activities to develop intercultural competence. Lázár, Ildikó, Huber-Kriegler, Martina, Lussier, Denise, Matei S., Gabriela and Peck, Christina (Szerk.), *Developing and assessing intercultural communicative competence*. Strasbourg: Council of Europe. 19–22.

Sebestyén Ágnes és Tóth Eszter (2013). *Épített környezeti nevelés*. Pécs: kultúrAktív Egyesület és Arttan Kft.

Szilágyi-Nagy Anna, Borsos Levente, Sebestyén Ágnes, Hajnalka de Tricaud és Szentkirályi Jázmin (2022). *Ezüsthíd. Mesealapú közösségi játék Duna menti gyerekeknek. Módszertani útmutató pedagógusoknak örökségközvetítő foglalkozássorozat megvalósításához 8–10 éves gyerekekkel*. Budapest: DANURB Nemzetközi Egyesület.

Tóth Eszter és Sebestyén Ágnes (2018). *örökSÉG - ismeretterjesztő anyag, tanári kézikönyv*. Pécs: kultúrAktív Egyesület.



12. kép. A tesztelésben részt vevő Magyarországi Németek Általános Művelődési Központja Általános Iskola 3.a osztályos tanulói osztályfőnökeikkel és a kultúrAktív Egyesület tagjaival a bajai Duna-parton. Fotó: Oszkai Péter