

## "JÁTSZANI IS ENGEDD SZÉP, KOMOLY FIADAT!"

**Magyar Miklós**

Kaposvári Egyetem Csokonai Vitéz Mihály Pedagógiai Főiskolai Kar  
7400 Kaposvár, Guba Sándor u. 40.  
miklos@csoki.csvmtkf.hu

---

*Absztrakt: Az elmúlt másfél-két évben egyre több alkalommal kaptam e-mail mellékletként pps, ppt ikonnal jelölt anyagokat különböző forrásokból. Ezek az anyagok formai, tartalmi, funkcionális, használhatósági szempontból eltérő kidolgozottságban, minőségben álltak össze az alkotó, a készítő munkája, szándéka alapján. Hasonló jelenségről már szólt más összefüggésben Fehér Katalin a 2004-es szegedi konferencián Tartalmak a „pad alatt” című előadásában. Képek, képek illesztett szöveggel, hanggal, zenével, filmszerű megoldások, ppt-s PR anyagok, animációk. Mi köze van ennek a kissé eklektikus file-melléklet halmaznak a multimédiához?*

*Ezek az anyagok mintegy felidéznek az oktatástechnológia hőskorában, az 1960-s, 1970-s években létrehozott információhordozókat. Az oktatás korszerűsítése érdekében szakemberek sokasága foglalkozott a kor technikai lehetőségeit hasznosítva az írásvetítő számos funkciójának hasznosításával, az IVT különböző változatainak elkészítésével, képi illusztrációk felirattal történő bővítésével, a hangosított diasorozat (HD) megalkotásával, a DIAPORÁMA: filmszerű hatásának, létrehozásával és a VHS típusú videofilm készítési kísérletekkel.*

*Hogyan lehet létrehozni hasonló információhordozókat, taneszközöket konkrét didaktikai, módszer-tani feladatok, pedagógiai funkciók megoldására a Power Point felhasználásával?*

*A szerző annak ismertetésére vállalkozik, hogy milyen megoldások születtek a művelődésszervező, az andragógus hallgatói együttműködés keretében? Hogyan használhatóak az ötletek, megoldások, minták hasonló és önálló alkotások létrehozásához?*

---

*Kulcsszavak: új ismeretek nyújtása, kiegészítése, összehasonlítás, megkülönböztetés, rendszerezés, motiváció, aktivizálás, differenciálás, médiakompetencia, önálló alkotói tevékenység, team munka*

---

*„Minden tevékenység a személyiségből,  
mint szubjektumból indul ki” – és –  
„a létezés síkján minden adott szakaszban  
a személyiség a kiindulópont, a kezdőpont.”<sup>1</sup>  
SZ. L. Rubinstein*

### 1. Bevezetés

Jogosan merülhet fel az a kérdés, hogy egy multimédia konferencián miért fontos beszélni a játék szerepéről. A játékról, amelynek megítélése általában és szakmai körökben sem egyértelmű, annak ellenére, hogy Friedrich Fröbel szerint *„minden jónak forrása a játszásban rejlik.”*

Pedagógiai, andragógiai, pszichológiai, szociálpszichológiai nézőpontból az emberi életszakaszok domináns tevékenységei *viszonylag jól elkülöníthetők (egymásra épülnek, helyet hagyva a másik kettőnek, előkészítve a folytonosságot):*

- *a gyermekkorban a játék,*
- *az iskoláskorban a tanulás,*
- *a felnőttkorban a munka.*

---

<sup>1</sup> Sz. L. Rubinstein: Az általános pszichológia alapjai II. Akadémiai Kiadó. Budapest. 1964. p. 1041.

Az előadás címe talán meglepő lehet két szempontból is.

1. Az információhordozók, a taneszközök mindenkor új generációinak megjelenésekor az ellenzők, a kételkedők mindig a felhasználók egyfajta új játékszereként kezelték,
2. a számítógépes és a multimédiás alkalmazás elterjedésében pedig meghatározó elemként volt/van jelen a játék.

Néhány dologról azonban ne feledkezzünk meg.

- „A játék a kisgyermek legtisztább szellemi alkotása” - állapította meg Friedrich Fröbel.
- *A játék, mint tanulási tevékenység az ember szocializációjában meghatározó (eltérő hangsúllyal) egész életében.*
- *A multimédiafejlesztés technológiai eredményességéhez, minőségi átalakulásához jelentős mértékben járult/járul hozzá a számítógépes játékok iránti fokozott igény, az alkalmazások gyors elterjedése és térhódítása.*

A játék nem kapcsolható ki sem a pedagógiai, sem az andragógiai folyamatokból.

A pedagógia és az andragógia világában működő ember alapviszonyai viszonylag változatlanok maradnak, szerepei viszont folyamatosan változnak. Ennek elősegítése pedig szükségszerű mindkét szereplő oldaláról. Ennek egyik lehetőségét ismerteti Gerő Péter *Az élethelyzethez igazított tanulás pedagógiai gyakorlata* című előadásában.

*Hogyan hasznosítható az andragógus és művelődésszervező főiskolai hallgatók képzésében, konkrét fejlesztési célok megvalósításában az elektronikus környezetben folyamatosan fellelhető látszólag kissé eklektikus pps, ppt file-melléklet halmaz?* Ez az áttekintés erre a kérdésre keresi a választ.

## 2. A képzési célok

- *az andragógia, a pedagógia világában működő személyiség önállóságának erősítése, tevékenység-elemeinek fejlesztése,*
- *a tanulási, tanulásirányítási folyamatban megjelenő szerepátalakulás működésének támogatása,*
- *a médiakompetencia fejlesztése.*

*Megjegyzés:* „a médiakompetencia birtokosai képesek:

- *a média világából jövő információkat kezelni,*
- *azokat megérteni, feldolgozni és megítélni,*
- *bánni (alkalmazni, felhasználni, átalakítani, adaptálni, létrehozni stb.) ezekkel a médiumokkal,*
- *alkotóan beavatkozni a médiafolyamatokba,*
- *folyamatos tájékozódás és tanulás révén lépést tartani a (hardver, szoftver) fejlesztésekkel.”<sup>2</sup>*

A multimédia közel másfél évtizedes fejlődése egyértelműen bizonyította, hogy a korábbi információhordozókkal ellentétben nem egyszemélyes fejlesztésekről van szó. Különböző

---

<sup>2</sup> Kraiciné dr. Szokoly Mária: *Felnőttképzési módszertár. Új Mandátum Könyvkiadó. Budapest. 2004. p. 81.*

szakemberek csapatmunkájának eredményeként elkerülhető a fétisjelenség kialakulása, miközben egy új minőség jön létre.

Ma, az ICT általános dominanciája, a felsőoktatásban, a felnőttoktatásban is megjelenő korszerű pedagógiai infrastruktúra azt az illúziót kelti, hogy különböző multimédiás alkalmazások segítségével egycsapásra megoldást találunk tudásközvetítési, tudáselsajátítási nehézségeinkre, problémáinkra. Pedig a történet nem a multimédiával kezdődött.

Az elmúlt másfél-két évben egyre több alkalommal kaptam e-mail mellékletként pps, ppt ikonnal jelölt anyagokat különböző forrásokból. Ezek az anyagok formai, tartalmi, funkcionális, használhatósági szempontból eltérő kidolgozottságban, minőségben álltak össze az alkotó, a készítő munkája, szándéka alapján. Hasonló jelenségről már szólt más összefüggésben Fehér Katalin a 2004-es szegedi konferencián *Tartalmak a „pad alatt”* című előadásában.

Képek, képek illesztett szöveggel, hanggal, zenével, filmszerű megoldások, ppt-s PR anyagok, animációk.

### **3. Kérdések:**

#### ***1. Mi köze van ennek a kissé eklektikus file-melléklet halmaznak a multimédiához?***

Ezek az anyagok mintegy felidéznek az oktatástechnológia hőskorában, az 1960-s, 1970-s években létrehozott információhordozókat. Az oktatás korszerűsítése érdekében szakemberek sokasága foglalkozott a kor technikai lehetőségeit hasznosítva *az írásvetítő számos funkciójának hasznosításával, az IVT különböző változatainak elkészítésével, képi illusztrációk felirattal történő bővítésével, a hangosított diasorozat (HD) megalkotásával, a DIAPORÁMA: filmszerű hatásának, létrehozásával és a VHS típusú videofilm készítési kísérletekkel.*

*A multimédia technológiai lehetősége teremti meg a rendszeralkalmazást, az ötödik taneszköz nemzedék meghatározó elemeként.*

Itt kapcsolódik a program az eklektikus file-halmazokhoz. A hallgatók is folyamatosan találkoznak hasonló e-mail mellékletekkel. Ezek típusai (képek és/vagy szöveggel, zenével, vagy anélkül):

- *az év fotói, életképek,*
- *növények, állatok,*
- *természeti képek,*
- *országismertető,*
- *jókívánságok,*
- *életbölcsesek,*
- *tréfás ábrázolások,*
- *meghökkenítő összeállítások,*
- *egyéb küldemények.*

A művelődésszervezők és az andragógusok képzésben számos tantárgy keretében van lehetőség a Power Point célzott alkalmazására, hasznosítására. Ezek lehetnek:

- *a kommunikáció,*
- *a kulturális kommunikáció*
- *az oktatástechnológia,*

- *az oktatástervezés,*
- *az ICT – multimédia,*
- *a távoktatás.*

A hallgatók bevonásával olyan információhordozók készítésére kerül sor, amelyek konkrét választ adnak a következő kérdésre:

## ***2. Hogyan lehet létrehozni hasonló információhordozókat, taneszközöket konkrét didaktikai, módszertani feladatok, pedagógiai funkciók megoldására Power Pointtal?***

Olyan alkalmazásról, hasznosításról, alkotó tevékenységről van szó, amely feltételezi, hogy a felhasználó rendelkezik számítógépes eszköztudással. A felkészítési folyamatba integrálva a művelődésszervező, andragógus hallgatók médiakompetenciájának fejlesztése a hangsúlyos.

A hallgatók az első két félévben a mindenki számára biztosított számítástechnikai alapfelkészítést a kötelező tantárgyakhoz hasonló módon kezelik. Számukra a számítástechnikai alkalmazás általában kimerül az Internet használatban (*anyagok letöltése, szörfözés, e-mail*). Ennek feloldása érdekében a Word, az Excel és a Power Point alkalmazását igénylő feladatokat építettünk be a képzési program tantárgyainak gyakorlati, szemináriumi témafeldolgozási folyamataiba. Ezzel erősítve azt az eszköztudást, ami a digitális írástudatlanság megelőzését támogatja.

A számítástechnikai alapozással párhuzamosan didaktikát és andragógia didaktikát is tanulnak. Ez a tudás szakmai kompetenciájukhoz nélkülözhetetlen. Így nem idegen számukra a didaktikai feladatok, a hasonló elnevezésű módszerek és a metodikai lehetőségek, feladatok problémakörének kezelése.

### ***A pedagógia folyamat lépései (domináns az önálló hallgatói alkotó tevékenység):***

- *A mintaanyag megtekintése és a látottak közös megbeszélése.*
- *Témaválasztás.*
- *Az alkalmazási cél kiválasztása (didaktikai feladat, módszertani feladat).*
- *Idő- és munkaterv készítése.*
- *Forráskutatás (szakirodalom, kép, zene, esetleg szöveg).*
- *Saját felvétel készítése (kép, zene, szöveg).*
- *Technika feladatok megoldása (szükség esetén team-munkában).*
- *Az elkészített anyag bemutatása csoport előtt.*
- *Közös megbeszélés, a korrekciós javaslatok megfogalmazása, értékelés.*
- *Szükség esetén a javasolt korrekciók elvégzése.*
- *A végleges elektronikus és word-anyag beadása.*

## **4. Összegzés helyett**

Minden tanulásirányító számára a pedagógiai, andragógiai folyamat szabályozása, a személyiség-fejlesztésben meghatározott cél elérése érdekében az egyik fontos kérdés, *hogyan milyen módon segítse elő a hallgatók önálló tevékenységének erősítését, hogyan vonja be őket az alkotói munkába.*

A fentiekben vázolt programban 19 fő nappali és 23 fő levelező tagozatos másodéves hallgató vett részt a kulturális kommunikáció tantárgy, 7 fő nappali tagozatos negyedéves a távoktatás tantárgy,

53-53 fő levelező tagozatos harmadéves hallgató az oktatástervezés és a távoktatás tantárgy keretében. Az ismertetett fejlesztési minta egy lehetséges megoldás.

### ***Az elért eredmények***

- *Tudatosabb forrás- és médiumhasználat.*
- *Önálló alkotó tevékenység.*
- *Egyéni és közösségi élmény.*
- *A teljesítmény és az elégedettség összhangja.*
- *A személyiség mélyebb megismerése: a „meg tudom csinálni” élmény megtapasztalása.*
- *Az önfeledt játék (tanulás) öröme.*
- *Egyfajta közös játék felnőttek részvételével.*

A megvalósítás igazi sikere a hallgató eredményessége. Minden értelmes feladat megoldásában együttműködik, *aminek számára van praktikus értelme, amely teljesítése esetén biztosított az érdekeltsége, és ahol partnerként (alkotótársként) kezelik.* A fejlesztési célt sikerült teljesítenünk.

### **Források:**

- [1] Sz.L. Rubinstein: Az általános pszichológia alapjai II. Akadémiai Kiadó. Budapest. 1964
- [2] Kraiciné dr. Szokoly Mária: Felnőttképzési módszertár. Új Mandátum Könyvkiadó. Budapest. 2004
- [3] Magyar Miklós: A tanulás = élettevékenység. Csokonai Kiadó. Kaposvár. 2006. 4. kiadás
- [4] Magyar Miklós: Hurrá! Én tanulok!? Ez valami egészen más! Kézirat