

# A Lőrincz-féle komplex tantermi játérendszer a Szandaszőlősi Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézményben

© HEGYINÉ MLADONICZKI Éva

Szandaszőlősi Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény,  
Szolnok

[szandaiskola@szandaiskola.hu](mailto:szandaiskola@szandaiskola.hu)

Hogyan kerülhet az iskolába játék, miként lehet ott jelen? Hogyan lehet egyszerre tanulni és játszani? Lehet –e játszva tanulni? – e kérdésekre ad választ az intézmény „jó gyakorlata” – a Lőrincz-féle komplex tantermi játérendszer.

Az intézmény vezetői és pedagógusai mindig is törekedtek arra, hogy tanítványaiknak olyan pedagógiai környezetet alakítsanak ki, ahol az egyik legalapvetőbb gyermeki tevékenység, a semmivel sem pótolható játék is része legyen az iskolai életnek, a tanítási-tanulási folyamatnak. Az iskolában sokszínű tevékenység folyik, annak érdekében, hogy a különböző fejlettségű és szociális helyzetű tanulók megtalálják az érdeklődésüknek és fejlettségüknek megfelelő foglalatosságokat.

## *Egy tanulságos történet*

Lőrincz József bajai játékmester komplex tantermi játékprogramja egy nyári tábori élmény hatására bekerült a szandaszőlősi iskola programjába. A 2001 nyarán táborozó néptáncos gyerekek egy csoportja a bajai játszóházban találkozott Lőrincz József úrral, részt vettek a foglalkozásán. A táborvezető kolléganő azonnal felfigyelt a játékok pedagógiai és pszichológiai értékére.

2002 januárjában az intézményvezetés meghívta az iskolába Lőrincz József gépészmérnököt, a játékok megálmodóját, kivitelezőjét és tulajdonosát azzal a céllal, hogy az egész tantestület egy műhelymunka keretében megismerje munkásságát. A pedagógusok a közös játék során gyermekként játszottak, szabályokat tanultak, együttműködtek és versenyeztek egymással. A szakmai napot egy megbeszélés zárta, amelyen azok a nevelők maradtak ott, akik szívesen vállalták, hogy osztályaikkal, csoportjaikkal részesei lesznek annak a pedagógiai kísérletnek, amely a játérendszerre épül.

2002-től 2006-ig Lőrincz úr kéthetente két napon át volt az iskola óraadója, az órarend szerint 12-15 tanulócsoporthoz tartott foglalkozást saját készítésű, természetes anyagokból készült játékaival. A csoportok korosztály szerinti megoszlása igen széles skálát ölelt fel: óvodásoktól a 8. évfolyamos diákokig. Már ekkor csoportra szabott munkatervek alapján történt a gyermekek tudatos fejlesztése, melynek szempontjai a következők:

- ✓ az osztály/csoport rövid bemutatása, helyzetelemzése;
- ✓ szociometriai mérések és elemzésük;
- ✓ a programban való részvétel határozott, konkrét, személyre szabott céljai;
- ✓ az osztályfőnöki munkatervben megfogalmazott és a játékos foglalkozáson fejlesztendő kompetenciák;
- ✓ a foglalkozások eredményességének tervezett mérése (kérdőív, interjúkérdések, beszélgetések, kontroll szociometriai mérés stb.).

A fejlesztés egyre tudatosabb lett, egyre több csoportra hatott. Összegyűjtötték az egységes eljárásokat, amelyeket azután minden csoportvezető alkalmazott. 2004-ben Oroszlány Péter közreműködésével 30 órás akkreditált képzést dolgoztak ki „A játék és a gyermeki személyiség fejlődése II.” címmel. A játékfoglalkozásokról egy oktatófilm is ebben az készült ebben az időszakban.

A 2007/2008-as tanévtől a játékmester már csak első évfolyamon és a fejlesztő csoportokban tartott foglalkozásokat, s mivel valamennyi alsós kolléga részt vett a „játékos képzésen”, ők már önállóan folytatták a jól megalapozott munkát. Tanfolyami záródolgozatként készültek el a tematikák 1-4. évfolyamig, valamint az óvodásoknak és a felsős osztályoknak 37 foglalkozásra (heti egy órára), melyek az adott hónap fejlesztési céljainak megfelelő játékokat tartalmazzák (ezek korrekciója, kiegészítése a tanév során folyamatosan a nevelők feladata). Mára már minden alsó tagozatos osztályban heti 1 alkalommal a tanító irányítja az órarendbe épített foglalkozásokat.

A 2008/2009-es tanév óta az önálló tervezés mellett a tudás frissítése, bővítése céljából a tantestületből delegált csoport (nyolc fő) Bajára utazik negyedévente konzultációs-továbbképzési céllal. Az összegyűjtött játéktudást felhasználva kiadvány is készült, amely segítséget ad a felkészülésben és az új kollégák betanításában.

A 2009/2010-es tanévben a TÁMOP 3.1.4. „Kompetencia alapú oktatás, egyenlő hozzáférés – innovatív intézményekben” pályázat lehetővé tette, hogy a játékrendszerünket „jó gyakorlatként” megjelenítsük a projekthez kapcsolódó Szolgáltatói Kosárban. A programcsomagot megvásárló intézmények munkáját a bemutatóórákon, műhelyfoglalkozásokon túl az általunk elkészített CD-k segítik, melyek játékleírásokat, óravázlatokat, évfolyamokra lebontott tematikákat, helyzetelemzés mintákat tartalmaznak.

2011 májusában „Tantermi komplex fejlesztő játékok” címmel elfogadásra került a játékrendszer akkreditálási kérelme. A továbbképzés átfogó képet ad a játékok kultúrtörténetéről, a játékoknak a gyermeki személyiségben betöltött szerepéről, pedagógiai jelentőségéről és a nevelés-oktatás folyamatába való beillesztéséről, amely 5-16 éves korig kivételes pedagógiai lehetőséget teremt a nevelés-oktatás folyamán nemcsak az értelem fejlesztésében és a részképességek örömteli kibontakoztatásában, hanem a társas kapcsolatok egészséges alakításában, a csoportkohézió és a személyiségi harmónia megteremtésében.

## A játérendszer bemutatása

A játérendszer funkciója alapján alkalmas

- ❖ közösségfejlesztésre,
- ❖ részképességek fejlesztésére,
- ❖ kiemelten a gondolkodás fejlesztésére.

A játékok két nagy csoportot alkotnak: az eszköz nélküli és az eszközt igénylő játékok csoportját. Előbbiek vagy teljesen eszköz nélküliek, vagy nagyon kevés eszközt igényelnek. (Csaknem 100 ilyen játék leírását tartalmazza a tantestület által összeállított gyűjtemény). Az eszközös játékok több csoportba sorolhatók:

- ügyességi és logikai játékok, melyek egyben didaktikai eszközökként is alkalmazhatók eltérő képességű gyerekek számára is;
- régi korokból származó, felkutatott és rendszerezett, kultúrtörténeti játékok.

Az ügyességi játékkal fokozatosan nehezedő akadályokat kell a gyerekeknek leküzdeniük, ügyelve a sorrendiségre is. Ezek mindegyike alkalmas pontszerzésre, versenyzésre. A könnyebb akadályok viszonylag rövid idő alatt leküzdhetők, ami sikerélményt, önbizalmat adhat a nehezebb feladatok teljesítéséhez.

A logikus gondolkodást segítő játékok sokféle szabály megismerését teszik lehetővé. A szabályok betartása, követése segíthet a közösség szabályainak elfogadásában is. A játékosok az eredeti szabályokhoz képest új szabályokat is alkothatnak saját kreativitásuknak megfelelően. A játszma végeredménye nem a szerencsétől függ, hanem a játékosok gondolkodásától, helyes következtetésétől.

A logikai táblák egy részén a játék néhány perc alatt befejezhető, de vannak hosszabb játékidőjű, elmélyültebb gondolkodást, türelmet, kitartást igénylő eszközök is. A játékos foglalkozásokon lehetőség nyílik arra is, hogy a tanulók régi korok játékeit, játékszokásait is megismerjék. A játék lehet egyéni vagy közös tevékenység, de az utóbbi nagyobb élményt jelent. A közös tevékenység közben elért eredmény, a közös sikerélmény pozitív légkört teremt az osztályban. A közös játék során az osztályközösség tagjai jobban megismerhetik egymást, de önmagukat is. Vannak olyan játékok, amelyekben a játékosok nem egymás ellen, hanem egymást segítve játszanak csoportokban, például egy adott pontszám eléréséért.

## Minőségfejlesztés – pedagógiai fejlesztés

A minőségfejlesztésben elsajátított gondolkodás, a PDCA-elv (Plan – Do – Check – Act, ami magyarul: tervezés, megvalósítás, ellenőrzés/elemzés, visszacsatolás/beavatkozás) alapján történő működés jellemzi a játérendszerhez kapcsolódó munkacsoportot is. Iskolánkban minden pedagógiai fejlesztés alapja a minőségfejlesztésben megszerzett gyakorlat, a PDCA-logika alapján való működés. Ezt alkalmazzuk a Lőrincz-féle komplex tantermi játékok esetében is. A programban részt vevő osztályok nevelői tanév elején helyzetelemzést készítenek csoportjukról, ennek tükrében fogalmazzák meg a célokat, a fejlesztendő kompetenciákat az osztályra vonatkozóan.

Év elején és év végén szociometriai elemzést készítenek. Ennek összehasonlításával képet kapnak a játék közösségformáló hatásáról. Tanévenként kétszer – félévkor és év végén – műhelymegbeszélést tartanak, ahol adott szempontsor szerint beszámolnak, a tapasztalatokat cserélnék, tanácsokat adnak

egymásnak. SWOT-analízist készítenek az osztályra vonatkozó erősségek-gyengeségek és lehetőségek-veszélyek feltárásával. A foglalkozások eredményességét kérdőívvel, interjúval, beszélgetésekkel mérik.

Az intézmény célkitűzése, jövőképe a 2002-ben elkezdett folyamat továbbvitele, folytatása, fejlesztése. A részt vevő pedagógusok véleménye is alátámasztja a fentieket:

- a ma iskoláját gyakran éri az a bíráló, hogy nem készít fel eléggé az életre, de azok a gyerekek, akik ebben a programban részt vesznek, másképp láthatják a világot, megismerhetik a világ játékkultúráját;
- olyan gyerekek jutnak sikerélményhez, akik egyébként nem kiemelkedő képességűek;
- a gátlásosabb, félénkebb tanulók ezeken a foglalkozásokon ki tudnak teljesedni;
- más oldalról ismerik meg a nevelők, illetve a gyerekek egymást;
- érződik a pedagógiai transzfer hatása, mert a nevelő szemléletében is tud átvinni módszert, játékot egyéb más óráira, így válik ez koherens rendszerré;
- a pedagógus feladata, hogy haladjon, mert változnak a gyerekek, változik a türelmük, az igényük, és ha csak a klasszikus módszerekkel próbálnak haladni, akkor előbb-utóbb zsákutcába futnak; ha így érhetnek el eredményeket, akkor ezeket a módszereket kell alkalmazniuk;
- a játék alkalmas arra, hogy összekössön embereket, kialakuljanak barátságok, egy picit visszamentsen a mostanában elszürkülő emberi kapcsolatokból;
- maga a játék beindítja azokat az akarati folyamatokat, amelyek tudattalanul is, egy belső erőként segítenek a megismerésben;
- amikor a gyerekek a játékkal játszanak, észre sem veszik, mégis fejleszti a finommotorikájukat;
- a foglalkozásokon nagyon sok a csoportmunka, ahol a gyerekek véletlenszerűen kerülnek egy csoportba, tehát megtanulnak együtt dolgozni, együtt küzdeni a célért, és megtanulják elfogadni az esetleges kudarcot is, hiszen egy verseny folyamán nem feltétlenül biztos, hogy mindenki nyer;
- olyan kapcsolatokat is létesítenek egymással a gyerekek, amilyenekkel egyébként nem szoktak, és ezzel kapcsolataik szélesednek, egymás iránti előítéleteik csökkennek, megszűnnek;
- semmiben nem mutatkozik meg olyan nyilvánvalóan az ember jelleme, mint a játékban;
- a gyerekeknek szükségük van a tágabb értelemben vett tanulásra, a gyakorlatias, minden területet felölelő fejlesztésre.