

Németh Andrásné Farkas Gabriella

Nyirádi Erzsébet Királyné Általános Iskola
intézményvezető-helyettes
farkasgabriella21@gmail.com

Települési értékek megismertetése iskoláskorban Nyirádon Introducing Settlement Values in School Age in Nyirád

Absztrakt

Az általános iskola –minden településen, de egy községben kifejezetten– nagy felelőséggel bír a gyermekben a szülőfalujához, a családjához való kötődés, a megfelelő identitás kialakításában. A Hungarikum mozgalom, az értékörzés jól megfogalmazható, hatékony és jól adaptálható keretet ad ezen cél eléréséhez: a gyerekek úgy hagyják el az iskolát, hogy megfelelő ismeretek mellett erős kötődéssel is rendelkezzenek szűkebb környezetükhöz, a szülőhelyük épített és természeti értékeihez, hagyományaihoz.

A helytörténet és a néprajzi ismeretek tanítása, mint a lakóhelyhez, szülőföldhöz való kötődés kialakításának, a generációk közötti kommunikáció erősítésének eszköze, ott van a tantervekben, jelen van az iskolákban. Így az értékörző munka több területen, többféle formában megjelenhet a pedagógiai munkában. Tanórai tevékenység keretében éppúgy, mint iskolai rendezvények, projektnapok, szakkörök, táborok formájában.

Hagyományos pedagógiai módszerek mellett érdemes megfelelő hangsúlyt fektetni a mai gyerek figyelmét megragadó és motivációját növelő digitális pedagógiai eszközökre, illetve a gamifikáció, a játékosítás módszerére. Módszertani tapasztalataikból Nyirádon ezt a két hatékony elemet állítják az értékörzés szolgálatába, melyek aranykulcsként nyitják a gyerekek érdeklődésének kapuját.

Ezen iskolai munkát segítik a települési értéktárral, a civil értékörzőkkel való együttműködés, helytörténeti füzet-sorozat, az online értéktári felületek.

Az iskolában végzett helyismereti munka dimenziói így kitágultak. Több innovatív mintaprojektet dolgoztak ki, többek között a nyirádi iskola névadójának, Erzsébet királyné hagyományait feldolgozó olvasópályázatot, tematikus gyermekmajálisokat, a Nem csak térkép e táj! – falunk értékei projektet, a Nyirád helytörténeti akadályjátékot, Várhódítás – Akadályjátékokat, a Virtuális? Valóság! digitális sétálófüzetet.

Az iskola jógyakorlatainak ismertetésén túl, annak módszertani eszköztárát, az alkalmazás lehetőségeit is érdemes megismerni. Miért hasznos a digitális tolltartó, milyen izgalmas lehet egy aktív szófelhő, hogyan kapcsolódnak a QR-kódok a digitális sétálófüzethez, milyen sokrétű alkalmazási lehetősége van a triminonak, mi a jó akadályjáték titka? A bemutatott ötletek, módszertani javaslatok bárki számára tudnak hasznosulni, ha azt saját településére, iskolájára szabja.

Kulcsszavak: értékörzés; iskolai hagyományok; digitális pedagógia; játékosítás; akadályjáték

Abstrakt

Primary school (in all settlements, but in one commune) has a great responsibility in the child to form a bond with his or her home village, his or her family, and to develop an appropriate identity. The “Hungarikum movement” and the preservation of values provide a well-formulated, effective and adaptable framework for achieving this goal: children leave school in such a way that, in addition to adequate knowledge, they also have a strong attachment to their narrower environment, to the built and natural values and traditions of their birthplace.

The teaching of local history and ethnographic knowledge as a means of forming attachment to the place of residence, homeland, strengthening communication between generations, is there in the curricula, is present in schools. Thus, value-preserving work can appear in pedagogical work in several areas, in several forms. In the framework of classroom activities, as well as in the form of school events, project days, special circles, camps.

In addition to traditional pedagogical methods, it is worth placing appropriate accent on digital pedagogical tools that capture the attention of today's children and increase their motivation, as well as on the methods of gamification and gamification. From their methodological experience, in Nyirád they put these two effective elements at the service of value preservation, which open the gates of children's interest as golden keys.

This school work is supported by cooperation with the settlement values depository (which covers the local collections of values), with the civic store of value, thematically arranged photos from the village's past on social media, a series of local history booklets presenting local values, online collection of values platforms.

The dimensions of local knowledge work at the school have thus expanded. Several innovative sample projects have been developed, including a reading competition based on the traditions of Queen Elisabeth, the eponym of the Nyirád school, thematic children's May Day, the “Not only a map of this landscape!” – the values of our village project, the Nyirád local history obstacle game, Castle conquest – Obstacle games, the virtual? Reality! digital walking booklet.

In addition to presenting the good practices of the school, it is also worth getting to know its methodological toolkit and the possibilities of its application. Why is a digital pen holder useful, how exciting can an active word cloud be, how QR codes are connected to a digital walking booklet, what are the many applications of trimino, what is the secret of a good obstacle game? The presented ideas and methodological proposals can be useful to anyone if they tailor it to their own settlement or school.

Key words: value preservation; school traditions; digital pedagogy; gamification; obstacle game

Bevezető

Hogyan válhat egy gyermek számára igazán fontossá az a hely, ahol felnő? Hogyan ismerheti meg a saját hazáját? Elsőként ez a haza a település, ahol otthon van, ahol a legelső emlékei születnek, amihez az első érzések kapcsolódnak. Milyen felelőssége, szerepe lehet a kötődés kialakításában az iskolának, a pedagógusoknak? A tanulmány ezekre a kérdésekre akar választ adni, két célt tűzve maga elé. Egyrészt igyekszik bemutatni azt a sokrétű, egymáshoz illeszkedő, összekapcsolódó munkát, amely az iskolában és a civil közösségben bontakozik ki az értékörzés szolgálatában Nyirádon. Másrészt a Nyirádi Erzsébet Királyné Általános Iskola jógyakorlatait ismertetve, módszertani tapasztalatait megosztva segíti mások törekvéseit is.

A fiatalokkal végzett értékörző munka akkor lehet eredményes, ha igazán megszólítja őket. Akkor sikeres, ha beszéljük a nyelvüket, ha az értékörző programok, játékok, tevékenységek élménnyé, jó emlékké válnak. Ehhez hívjuk segítségül a digitális pedagógiai eszközöket és a játékosítás módszerét is. A település értékeinek megismertetése mellett törekvéseink között hangsúlyosan kell szerepelnie az értékátadásnak, a hagyományok megélésének is. A gyerekek bekapcsolása a Hungarikum mozgalom folyamatába, garancia lehet az értékörző munka folytatásához.

1. A Nyirádi Települési Értéktár munkája

A Hungarikum mozgalom alapját adó „alulról jövő kezdeményezések elve” lehetővé teszi, hogy a helyi értéktárak kiépítése, tartalma kapja a legnagyobb figyelmet. Nyolc kategória mentén ezen értéktárakba kerülő értékek adják a Hungarikum-piramis biztos alapját. Ha egy település közössége létrehozza a helyi értéktárat, megkezdte azt a feltáró-, gyűjtőmunkát, melynek eredményeként megfogalmazza, mit tart értéknek, mit javasol, hogy dokumentáltan az értékek közé kerüljön, akkor a települési értéktárbizottság döntése értéké minősítheti ezeket a közösségi javaslatokat. Ezzel a törvényi szabályozással a Hungarikum mozgalom nagy lehetőséget teremt a helyi közösségek számára, de a települési értéktár kialakítása egyben felelősségteljes munkát is kíván tőlük. A Hungarikum törvény (2012. évi XXX. tv.) jogi keretet ad, amivel szorgalmazza a nemzeti értékek számbavételét, egységes szerkezettel a Hungarikum-piramison belüli szinteken. A törvényi lehetőséggel élve, 2017-ben megalakult a *Nyirádi Települési Értéktár* értékfeltáró munkája több gyümölcsöző folyamatot is elindított a községben, az iskolában is. Az értéktárbizottság a javaslatok előkészítése, elbírálása mellett törekszik pályázati források bevonásával a települési értékek bemutatására, kiadványok készítésére, az értékek továbbhagyományozására ösztönözni.

1.1 NyirádANNO digitális fényképgyűjtemény

A múlt megőrzésének, megismerésének és megismertetésének egyik lehetséges módja a fotók, videók gyűjtése. Nyirád esetében a települési értéktár munkáját is segíti az a digitális fotótár csoport¹, amely az internet segítségével folyamatosan bővülő, élő gyűjteménnyé vált. A tematikusan felépített fotóalbumok Nyirád épített értékein túl egyházi, iskolai, üzemi, családi, közösségi, kulturális eseményeket idéznek fel. A gyűjtőmunka eredményeként több, mint száz helyi vagy elszármazott osztotta meg fotóit, egyre bővülő, már kétezernél is több képet tartalmazó albumokban. A közösségi média használata lehetővé teszi az egyes képek mellé saját emlékek felidézését, a kép szereplőit, a készítés helyének és idejének beazonosítását. A képanyagát kiállításokhoz lehet felhasználni, illusztrálhatnak települési értékeket bemutató kiadványokat, és felhasználhatók a gyerekek felé irányuló értékőrző munkában is.

1.2 Értéknap – Falunap az értékőrzés szolgálatában

Nyirádon, a *Települési Értéktár* és a civil szervezetek munkája révén a hagyományos falunap Értéknapként valósul meg. Az adott évben a települési értéktárba került új értékek kiállításon kerültek bemutatásra. A NyirádANNO képanyagából adott tematika mentén (családi élet, közösségi élet, üzemi élet stb.) fotókiállítás készült. A nap folyamán nyirádi vagy Nyirádról elszármazott művészek, kézművesek mutatkoztak be. Volt kiállítás (festmény, komaság hagyományai stb.), és a helyi termelők is bemutatták finomságaikat. A nap folyamán szervezték meg a hagyományátadó műhelymunka (diótorta, cukorperec) eredményességét bemutató versenyt fiatalok részére, és kismesterségekkel is ismerkedhettek a gyerekek.

A színpadi műsorban helyet kaptak az iskolai irodalmi színpadosok, az ovis néptáncosok és a hagyományőrző nyugdíjasok is. A települési értéktárba került a nyirádi vőfélyhagyomány.

A vőfélyfüzetek digitalizálása, a NyirádANNO fotótárba érkező lakodalmas fényképek voltak az alapjai a témához kapcsolódó kiállításnak. Ezzel összhangban az értéknapon az iskola irodalmi színpada egy igazi nyirádi lakodalmas jelenettel rukkolt elő, feldolgozva a vőfélyverseket. A dramatizált megjelenítés az értékek megismertetésének, megélésének hatékony módszere lehet.

1.3 Nyirádi értékeink: helytörténeti kiadványsorozat

A helyi értéktárbizottság feladatának tekinti a településhez kapcsolódóan az eddig feltárt, összegyűjtött dokumentumok rendszerezését, az értéktárba emelt települési értékekhez való kapcsolását, hozzáférhetővé tételét. Az értékfüzetekhez szükséges kutatásokat végeztek a Veszprém Megyei Levéltárban, a Veszprémi Érseki Levéltárban, a helyi plébánia Historia Domusában és a megyei könyvtár helytörténeti gyűjteményében.

Az értékfüzetek színesítését segítette a NyirádANNO fotógyűjtemény. Külön kampányokat indítottak a vőfély füzetek (azóta négy vőfélyfüzet digitálisan, kettő eredeti, papírapapú formában gazdagítja a helytörténeti gyűjteményt) és fotók felkutatására. Összegyűjtötték a diótorta (közel kétszáz fotó) és a cukorperec fotóit is (élő hagyomány, húsvétkor sült pite bemutatása), de a szentendrei skanzenben lévő épületekről is innen sikerült további fotókhoz jutni. Nagy sikere volt a lakodalmakat és esküvőket összegyűjtő albumoknak is.

A múlt eseményeinek, emlékeinek felidézése mellett fontos a jelen képi, mozgóképi rögzítése is. Az értékfüzetek témáihoz több fotósorozat is készült. Nemcsak a füzetek képanyagáról

¹ <https://www.facebook.com/groups/505713413276213>

(templom, plébánia, Erzsébet szobor), hanem az új értéktárba javasolt épületekről, természeti értékekről készültek fotók (kápolnák, horgászto, östölgyes), melyek kiállításra is kerültek.

A képi bemutatást kiegészítette az oral history, az elbeszél történelem módszertani lehetősége. Az értékfüzetek témáihoz kapcsolódóan helyi, idős, hozzáértő embereket kerestek fel, akik saját elbeszélésükkel, sok további helyi adattal, történettel egészítették ki a kutatásokat. A lakodalmas szokásokhoz, a vőfélység hagyományához kapcsolódó kérdésekhez felhasználták a veszprémi Laczkó Dezső Múzeum kérdőívét².

A füzetek anyagához már az iskolás értékőr szakkörös gyerekek is segítséget adtak. Képi dokumentációt állítottak össze az épített és természeti értékeinkről. Az interjúkat, videófelveteleket ők készítették elő és vették fel a cukorperec és a diótorta készítéséről, az Erzsébet szoborról és horgásztóról.



*1.sz. ábra
Helytörténeti kiadványsorozat 1-4. füzet, 2021*

² Kérdőív. A lakodalom témakörének néprajzi vizsgálatához. (összeállította: S. Laczkovits Emőke) Laczkó Dezső Múzeum, Veszprém. LDM AD/684-2015.

A helyi értéktárbizottság egyeztetése során közösen kialakította, mely értékek bemutatása jelenjen meg az útjára induló értékfüzet-sorozat első négy kiadványában. Így esett a választás először a falu őstörténetét is magába foglaló templom és plébánia bemutatására illetve az országos jelentőségű Erzsébet királyné emlékműre. A másik két kötet témaválasztása néprajzi épületek illetve hagyományok bemutatására irányult.

A kiadványok témaválasztása után az összeállításban és szerkesztésben egységességet igyekeztek szem előtt tartani. Minden esetben az értéktárba kerülés adatai után történeti ismertetés, a hagyományok leírása következett. Fontos volt bemutatni az értékek mai állapotát, a hagyományok életben tartásának, továbbadásának módját, de többször megjelenik a személyes kötődés, a „Miért értékes számunkra?” kérdésre adott válaszok is. A füzeteket minden esetben részletes hivatkozási jegyzék zárja.

Az előkészítő, közös kutatómunka eredményeként színes, gazdag képanyag került bele a kiadványokba, köztük drónfotók, régi fényképek, dokumentumképek. A szakirodalmi hivatkozások mellett az interjúknak, hangfelvételeknek köszönhetően nyirádi emberek közlései teszik igazán nyirádivá a kiadványokat. Az értékfüzetek szerkesztői munkáját nyelvi és szakmai korrektúra segítette. További hasznos segítséget nyújtott Simon János nyirádi esperes-plébános és a Szentendrei Szabadtéri Néprajzi Múzeum fotótára. A közös munka igazán tetszetős és tartalmas kiadványokat eredményezett. Az önkormányzat sikeres Hungarikum pályázatának köszönhetően a kiadványok minden nyirádi családhoz eljutottak, és nagy sikert arattak. Ezen kiadványok forrásként szolgálnak a fiataloknak szóló értékőrző munkában is.

2. Értékőrző munka iskoláskorban

Az értékőri civil szerepvállalás mellett legalább ilyen fontos a települési értékek megismertetése, megélése az iskolás gyerekekkel. Az értéktárbizottsági és egyesületi civil munka beépül, hasznosul az iskolai értékőrző munkában. Az iskola – minden településen, de egy községben kifejezetten – nagy felelősséggel bír a gyermekben a szülőfalujához, a családjához való kötődés, a megfelelő identitás kialakításában. A *Hungarikum mozgalom* jól megfogalmazható, körülhatárolható, hatékony és jól adaptálható keretet ad a cél eléréséhez: a gyerekek úgy hagyják el az iskolát, hogy megfelelő ismeretek mellett erős kötődéssel is rendelkezzenek szűkebb környezetükhöz, a szülőhelyük épített és természeti értékeihez, hagyományaihoz. Ha ez nem valósul meg az általános iskola végéig, sajnos utána ez nagyon nehezen pótolható, mert a középiskoláikat másik városban, legtöbbször kollégiumban élve végzik el, ezáltal kevesebb kapcsolatuk lesz lakóhelyükkel.

A helytörténet és a néprajzi ismeretek tanítása, mint a lakóhelyhez, szülőföldhöz való kötődés kialakításának eszköze, ott van a tantervekben, jelen van az iskolákban. Már a 2012-es *Nemzeti Alaptanterv* hon- és népismeret tantárgyának kiemelt fejlesztési területként került megfogalmazásra: „*Teret biztosít azoknak az élményszerű egyéni és közösségi tevékenységeknek, amelyek a család, az otthon, a lakóhely, a szülőföld tiszteletét alapozzák meg. Segíti az egyéni, családi, közösségi, nemzeti, nemzetiségi identitástudat és történeti tudat kialakítását.*”³ A 2012-es NAT-hoz kapcsolódó hon- és népismeret kerettantervet pedig át- és átszövik azok az elemek, melyek javasolják az adott téma feldolgozását a saját lakóhelyhez, annak értékeihez

³ 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról. *Magyar Közlöny*, 2012(66) 10709. p.

kötni. A tanterven belül három órában szerepel „Az én városom, falum” témakör, benne: „*a lakóhely természeti adottságai, hagyományos gazdasági tevékenységei, a lakóhely helytörténete, néphagyományai, a falu, a mezőváros társadalmi rétegződése, a lakóhelyhez köthető neves személyiségek, nevezetes épületek, intézmények*”⁴.

A lakóhely értékeinek megismerése a 2020-as NAT-ban a fejlesztési területekhez kapcsolódó eredménycélok között szerepel. A lokálpatriotizmus és nemzeti identitástudat erősítéseként követelmény, hogy: „*Ismeri településének, lakóhelyének értékeit, a település történetének alapvető eseményeit és fordulópontjait*”⁵. A nemzeti és európai identitást meghatározó kulturális értékek megismerése és pozitív értékelése kapcsán pedig: „*A közvetlen lakóhelyéhez kapcsolódó nevezetességeket ismeri, ezekről információkat gyűjt fizikai és digitális környezetben, társaival együtt meghatározott formában bemutatót készít*”⁶.

Így az értékörző munka több területen, többféle formában megjelenhet a pedagógiai munkában. Tanórai tevékenység keretében éppúgy, mint iskolai rendezvények, projektnapok, táborok formájában. Hagyományos pedagógiai módszerek mellett érdemes megfelelő hangsúlyt fektetni a mai gyerek figyelmét megragadó és motivációját növelő digitális pedagógiai eszközökre, illetve a gamifikáció, azaz a játékosítás módszerére.

A mai gyerekek megismeréséhez, megértéséhez elengedhetetlen, hogy a megfelelő módszertani eszközökkel szólítsuk meg őket. A digitális pedagógia széles eszköztára mára a lehetőségek túlcsoportulását is előidézte. A feladat azzal nehezebb, hogy tudni kell, mit és mikor érdemes használni a tanulási célok eléréséhez. Ahogy Fehér Péter (1999, p. 91.) megfogalmazta, olyan pedagógus kell, „*aki képes az Internetet, mint eszközt úgy beépíteni a tanítási-tanulási folyamatba, hogy ezzel minőségi változást idézzon elő*”. Ebből a megállapításból jelen témát tekintve is fontos szem előtt tartani, hogy minden digitális megoldás csak egy eszköz, és használatának szükségessége nem törvényszerű.

Ehhez kapcsolódóan, vagy ez mellett az értékörzésben is érdemes alkalmazni a játékosítás eszközeit. A kifejezés tartalma lényegében a játékok logikájára, „receptjére” és bevált játékelemekre, játékmechanizmusokra építő működés az élet más, játékoktól teljesen független területein, amellyel szórakoztatóbbá, izgalmasabbá, és nem utolsósorban motiválóbbá tehetők az egyébként unalmas, száraz, nehézkes tevékenységek. (KOVÁCSNÉ, 2018)

A hagyományos- és videójátékok átfogó vizsgálata segített megérteni, milyen működési elvek (játékmechanizmusok) mentén, milyen eszközökkel (játékelemekkel) válik hatékonyá, érdekessé és motiválóvá a játékosított folyamat. A Rigóczki szerinti (RIGÓCZKI, 2016) a játékmechanizmusok érvényesülésének eszközeit, a következő játékelemeket igyekeztünk beépíteni az iskolai értékörző jógyakorlatainkba:

⁴ 51/2012. (XII. 21.) számú EMMI rendelet 2. melléklete. Kerettanterv az általános iskola 5-8. évfolyamára. Hon- és népismeret. *Magyar Közlöny*, 2012(177) 2. melléklet. 218. p.

⁵ 5/2020. (I. 31.) Korm. rendelet A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról. *Magyar Közlöny*, 2020(17) 354. p.

⁶ 5/2020. (I. 31.) Korm. rendelet A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról. Korm. rendelet módosításáról. *Magyar Közlöny*, 2020(17) 362. p.

- a történet (játékos, eseménysor, cél)
- megjelenítés (látványos, követhető)
- elemekre bontás (szakaszok, pontozás)
- visszacsatolás (állandó, azonnali)
- küldetések (epizódok, részpontok)
- eredményességjelzők (pontok, jelvények, tárgyak, ranglista)
- szintek (új, magasabb pályák)

Összességében látható, hogy más célja van a játéknak és más a játékosításnak. Míg a játékban első helyen az örömszerzés, élvezet áll, addig a játékosított folyamatokban egy konkrét cél felé haladnak a résztvevők, újszerűen megközelítve az adott témát, így jelen esetben az értékőrzést.

A következőkben vázlatosan bemutatásra kerül, hogy a nyirádi iskola életét hogyan szövik át ezek a törekvések.

2.1 A névadó hagyományai

Az iskolák életében fontos szerepet játszik a névadóhoz kapcsolódó hagyományrendszer. Sok iskola esetében a névadó a településhez is köthető: a nyirádi iskola a településen található első magyarországi Erzsébet emlékszóbor, a nyirádi Erzsébet kultusz kapcsán vette fel a királyné nevét 2000-ben. Az eltelt két évtized alatt több olyan iskolai hagyomány született, mely ehhez a fontos települési értékhez kötődik. Az iskolai közösség kialakította, megtervezte jelképeit. Az emléktábla, a jelvény és a zászló fő motívuma a királyné szobrának sziluettje, amely megjelent a község címerében is. Fontos volt, hogy az iskolai ünnepőruha is kiegészüljön jelvénnel, és az iskola zászlajára a ballagó nyolcadikosok felkötötték szalagjukat. A névadás 20. évfordulóján az iskola udvarán új emlékhely is felavatásra került, mely újabb helyszíne lett az iskolai hagyományrendszernek. Minden év májusában a névadóhoz kapcsolódó koszorúzási emlékünnepet tartanak a szobornál, amelyen a település intézményei és civil szervezetei is részt vesznek.

Két évtizede, évente meghirdetésre kerül az Erzsébet Királyné Megyei Olvasópályázat elnevezésű levelezős verseny, ahol egy olvasmányélmény feldolgozása mellett többször megjelenik valamilyen helytörténeti feladat is (rajzold le településed címerét, küldj egy képeslapot a nyirádi gyerekeknek, mutasd be iskolád névadóját stb.). 2022-ben a három megyére meghirdetett verseny kibővült az olvasmányélmény alapján, a királynét megidéző videó segítségével játékos online feladatlap kitöltésével, szövegalkotással.⁷ A legjobb csapatok pedig egy második forduló döntőben játékos, köztük digitális feladatok megoldásában mérték össze tudásukat. Kiállítások, előadások, projektnapok visszatérő motívuma a királyné személye és a nyirádiak rendkívüli összefogásával elsőként felállított szobra. Elmondható, hogy az iskola névadója révén is jelentős szerepet tölt be a település életében, ünnepei lehetőséget adnak, hogy hatással legyen a falu közösségre. Az olvasópályázat pedig megyei elismertséget, sikereket hozott, hozzátartozik az iskola arculatához. Jó példák ezek arra, hogy az intézmény neve milyen sokrétű lehetőséget rejt az iskolai értékőrző munkában.

2.2 Hon- és népismeret tantárgy

Nyirádon heti egy órában szerveződik a hon- és népismeret tantárgy. Baksa Brigitta (2013) tankönyvére és a Nemzeti Köznevelési Portál⁸ tartalmaira épülnek fel a játékosan szervezett,

⁷ <https://padlet.com/farkasgabriella21/eop2022>

⁸ https://www.nkp.hu/tankonyv/hon_es_nepismeret_6_nat2020/

munkáltató órák. A családfa elkészítésével indul a tanév, amely élővé, személyessé teszi a múltat. Minden téma kapcsán érdemes körüljárni a helyi tapasztalatokat. Bemutatásra kerülnek a nyirádi népszokások, saját családi kincseken keresztül ismerhetik meg a tanulók a magyar néprajzi kultúra használati- és dísz tárgyait. Népi ételek készítésével idézik meg a helyi hagyományokat. A települési értékek közül a természeti és épített örökségek megismerését a „Nem csak TÉRKÉP e táj!” projekt segíti. A megvalósításban fontos szerepe van a már meglévő, elérhető offline és online helytörténeti forrásoknak, a projekt végére az adott csoportra leképezett helytörténet személyes értékfogalommmá válik.



2.sz. ábra
Nem csak TÉRKÉP e táj! projekt Hon- és népismeret órán, 2022.

Az első kérdés az értékfeltáró munkából jól ismert: mi értékes számunkra? Ha ezt sikerül megragadni, akkor egy óriástérképen a csoport vizuálisan megjeleníti. Ehhez hagyományos digitális technikával készítenek rajzokat, írásokat. Ezután az értékek megismerésével, ha szükséges, értékfeltárással folytatódik a munka, majd mindezt a valóságban is feltérképezik sétaútvonalak tervezésével. Egy-egy értéknél megállva a gyerekek bemutatják a kiválasztott helyet, mindeközben képi és videódokumentálást is végeznek.

Ez a projekt jól működik a hon- és népismeret órán, de beépíthető tematikus helytörténeti tábor programjába, feldolgozható szakkör vagy projekthét formájában is.

Feladat	Cél	Tevékenységek
<i>Ismerkedés a falu történetével</i>	A településről szóló források keresése, feltérképezése, kézbeadása	<ul style="list-style-type: none"> • Forrásfeldolgozások a falut bemutató anyagokból (lexikonok szócikkei, helytörténeti kiadvány, online elérhető újságcikkek, fotók, tanulmányok stb.) • Szövegekhez kapcsolódó előre összeállított kérdések megválaszolása • Kronológia a falu legfontosabb évszámaival
<i>Ismerkedés a falu térképeivel</i>	A település utcáinak megismerése, utcaelnevezések történetének megismerése, a település képe a térképen	<ul style="list-style-type: none"> • A falu utcaneveinek felsorolása (régie elnevezések ismerete, mely gyűjtőmunkával teljessé tehető, nagyszülők megkérdezése) • Régi-mai fellelhető térképek tanulmányozása, régi-mai utcanevek, a határ: dűlő, föld, erdő nevei • A falu mai térképének kivetítése egy bolti óriás (az elérhető legnagyobb), erősebb csomagolópapírra ceruzával, majd fekete filccel átrajzolva óriástérkép készítése • Utcanevek berajzolása • Ki hol lakik, bejelölés
<i>Ismerkedés a falu értékeivel</i>	A település épített és természeti értékeinek feltérképezése	<ul style="list-style-type: none"> • Mi az, amit egy ideérkező barátodnak érdekes lenne megmutatni? • Lista készítése közösen táblára, füzetbe: épületek, intézmények, szobrok, emlékhelyek, templom, természeti örökség, stb. • További fontos helyek összegyűjtése: orvosi rendelő, boltok, focipálya, stb. • Csoportosítás, megbeszélés, térképen az értékhelyek megkeresése
<i>Logók, címer készítése</i>	A település közösen kiválasztott értékeinek egy kis rajzos ábrában való megjelenítése és helyileg beazonosítása	<ul style="list-style-type: none"> • A listán szereplő helyszínekhez kicsi, 4 cm átmérőjű kör alakú logók tervezése, készítése: rajz és megnevezés, szétosztva a gyerekek között vállalás alapján (kézzel vagy digitálisan) • A falu címerének megrajzolása, ez majd a térkép egyik sarkába kerüljön kb. A5-ös méretben • A logók, címer felragasztása a térképre
<i>Mutassuk be az értékeket!</i>	A település épített és természeti értékeinek mélyebb megismerése: története, képi felidézése	<ul style="list-style-type: none"> • Forráskutatás, gyűjtőmunka, régi fotók, történetek, egyéni fotózások a mai megjelenésről (NyirádANNO fotótár felhasználása) • Kiselőadás, prezentáció készítése csoportban, tabló készítése régi, mai képekkel egy-egy nevezetességről • A5-ös összefoglaló, ami a térkép szélére fér, szép összhatást ad a teljes térképhez • Képeslap tervezése a faluról

<i>Sétaútvonalak megtervezése</i>	A település értékeinek bejárható sétává való fel-fűzése	<ul style="list-style-type: none"> Falutúra tervezése, szervezése, kis térképen a megálló, útvonal berajzolása, érveléssel, több útvonal Az útvonalakból egy közös szerkesztés, annak berajzolása a térképbe
<i>Falutúra saját „idegenvezetővel”</i>	A település épített és természeti értékeinek tényleges megismerése, megismertetése	<ul style="list-style-type: none"> A túra megszervezése: mikor, mit viszünk magunkkal, az útvonal átismétlése veszélyekre való figyelemfelhívás szerepek megbeszélése, esetleg több gyerek, iskola vagy szülők bevonása egy-egy nevezetességnél a kiselőadás megtartása, a hely bemutatása
<i>Képi-, videódokumentálás</i>	A projekt eseményeiről, az értékekről fotó-, videódokumentáció készítése	<ul style="list-style-type: none"> A kiválasztott értékek fotózása A csapatmunka dokumentálása A sétáról videófelvétel készítése A képanyagok felhasználása: prezentáció, kiállítás, kisfilmkészítés
<i>Lezárás</i>	A projekt eredményes lezárása, tapasztaltok hasznosítása	<ul style="list-style-type: none"> A projekt tanulságai: értékelő megbeszélés További lehetőségek megbeszélése Kiállítás a tablók, a térképből, képeslapokból, ami egész évben díszítheti az osztályt Elismerések kiosztása

1. sz. táblázat

A „Nem csak TÉRKÉP e táj!” projekt vázlatja

2.3 Projektnapok, táborok lehetőségei

A tanévet színesítő tanórán kívüli programok közül Nyirádon kiemelkedik a május végén megrendezésre kerülő gyermekmajális, melynek témája, programelemei között mindig feltűnik egy-egy települési értékhez kapcsolódó feladat.

Ezek a projektnapok kapcsolódtak a névadóhoz, országos emlékvéhez (Mátyás király, Arany János stb.), a ritmus és tánc témájához, helyi néphagyományokhoz, '80-as évekhez. Mindegyik téma ugyanazzal a kerettel valósult meg, melynek nagy sikere volt a gyerekek körében:

- A gyerekek regisztrációval indultak, ahol kaptak egy lapot (témától függően lapulevél, menetlevél, táncrend, parti-túra, útlevél, zsoldkönyv), amire aláírás került, ha egy-egy tevékenységbe bekapcsolódtak, teljesítették azt.
- A nap folyamán megvalósuló tevékenységek egymással párhuzamosan szerveződtek, így egyszerre 10-20 gyermek tartózkodott egy helyszínen.
- A programok között szerepelt mozgásos, digitális, kézműves, játékos feladat. A témától függően ugyanaz az esemény más-más elnevezéssel szerepelt. A lovaglás a Fekete Sereggel kapcsolódott a Mátyás király témához, illetve Erzsébet királyné is szívesen és jól lovagolt.
- Az iskolai alapítvány támogatásával ebéd, a nyirádi civil szervezetek segítségével palacsinta, tócsi és kürtöskalács is várt a gyerekekre. Ez újabb jó példája, hogy egy iskolának lehet és érdemes élni a település civil szervezetei adta lehetőségekkel.

- A kollégák mindig megtalálták azokat a feladatokat, amiben szívesen tevékenykedtek, ezáltal érezhetően nagyobb motivációval vettek részt a megvalósításban.
- A naphoz kézműves pályázatok, kiállítások is társultak.
- A helyi boltostól kaptak bőségkosarat, ahol egy gyümölcskosár súlyát kellett megtip-pelni. A legpontosabb tippelő vihette haza a finomságokat.
- Állandó elemként szerepelt a napot lezáró esemény, a tombolázás is. Ugyanis az egész napi aktivitás jutalma volt az aláírásokért járó tombolaszelvények, tevékenységenként egy.

A nyári napközis táborokban (az évenként meghirdetett Erzsébet táborok pályázat keretében megvalósuló táborban ez kötelező elemként van jelen) is jelentős teret kap a feladat: minél többet megismertetni, minél többet élővé tenni, és minél többet áthagyományozni a települési értékeink közül. A gyerekek nagy érdeklődéssel fordulnak minden téma felé, ha kellően élvezhető, érdekes és játékos a tudásátadás. Ezért játszanak akadályjátékokat, szerveznek kézműves pályázatokat, ki-rándulásokat, kiállításokat, hívnak előadókat a néptánc, népzene, népművészet megismertetéséhez.

2.4 Akadályjátékok

Egykor az akadályversenyek nagyon népszerűek voltak, ahol legtöbbször a szabadban játékos, sportos, vicces feladatokat kellett megoldani állomásról állomásra haladva. Ez a mai gyerekekkel sincs másként. Észre sem vesszük, hogy a tematikus feladatok milyen sokféle tudást és tapasztalatot adnak, milyen kompetenciákat fejlesztenek, ezeket játékként, élményként élik meg. A közös tervezés és megvalósítás csapatépítő, közösségformáló erővel bír a tantestületben és a gyerekek körében egyaránt. A sokszínű lehetőségek mozgással párosulnak, egyszerre jelen van az együttműködés és a versenyhelyzet is.

Ahogy már említésre került, a nyirádi iskolában kedvelt pedagógiai módszertani eszközként alkalmazzák az akadályjátékban rejlő lehetőségeket:

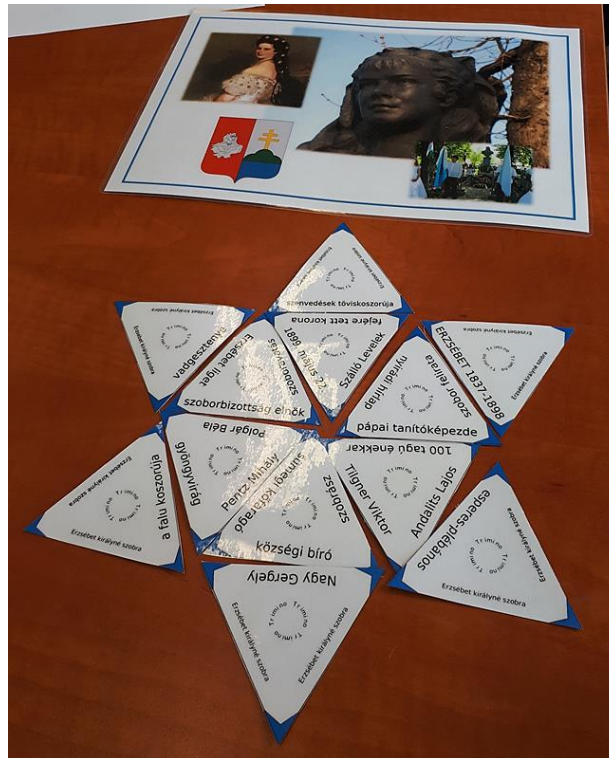
- Tanórán kívül is hatékony tanulási környezet
- Tematikus – jól illeszthető egy tényleges projekthez
- Gyaloglás, mozgás – rövidebb, hosszabb útvonalak bejárása, bekapcsolása a feladatokba
- Egyéni vagy közös tervezés kollégákkal, gyerekekkel
- Közös lebonyolítás gyerekekkel
- Hagyományteremtő
- Többször lejátszható
- Kevés eszköz-, anyag- és költségigényű megoldások

Az eddigi tapasztalatok azt mutatják, hogy azon túl, hogy a gyerekek nagyon lelkesen, játszva haladnak végig az akadályjáték állomásain, a jól előkészített feladatok több területen is fejlesztenek, és nevelési célokat is szolgálnak.

A nyirádi iskolában az évek során számos saját akadályjátékot állítottak össze, melyek között több települési értékhez kapcsolódó tematika is van:

- várhódító akadályjátékok: Sümeg, Nagyvázsony, Szigliget, Csesznek, Somló
- természeti akadályjátékok a falu határának értékeit mutatják be: Nyirádi tó, Sár-álló, Dabos, Szélescsapás
- Föld napja akadályjáték a környezettudatosság, a természetvédelem témában
- március 15-e akadályjáték a nemzeti ünnephez kapcsolódóan

- bakonyi betyárok– Savanyú Jóska barlangja Nyirád határában
- kis Nyirádra két úton kell bemenni... -helytörténeti akadályjáték
- Nyirádi digitális sétalófüzet



3.sz. ábra
Helytörténeti akadályjáték –Trimino feladat az Erzsébet szobornál

Az akadályjátékok „kitalálása”, összeállítása, eszközigénye egyszerű. A témához kapcsolódó feladatok térben elhelyezve, felfűzve, sétára hívja a csapatokat. A kiválasztott téma kibontása egy hosszabb tervező szakaszban valósul meg. Ez adja a munka nagy részét, de a megfelelő tervezés az akadályjáték sikerének titka. A játék előtt érdemes bejárni az állomások tervezett helyét, az állomásvezetőket kijelölve, összekészítve a kellékekkel együtt az egyes feladatcsomagokat, és már indulhat is a játék. Egy-egy feladathoz megfogalmazott szövegeket az állomásvezetők olvassák fel. Összeszedve a kellékeket, meg kell határozni a pontozást, és útbaigazítást adni a következő állomás felé. Menetlevélben rögzítik az eredményeket, a végén értékelik a csapatok munkáját. A lebonyolítással nem ér véget a folyamat. A folyamat értékelése adja a hatékony lezárást, ez hasznos tapasztalatokkal segíti a következő akadályjáték összeállítását.

Tervezés	Feladatok	Digitális tippek
<i>Téma</i>	<ul style="list-style-type: none"> • A témához kapcsolódó források összegyűjtése: írott és nyomtatott dokumentumok, fotók, képek • Kulcsszavakat, témaköröket, összefüggéseket felszínre hozó brainstorming 	<ul style="list-style-type: none"> • Online ötlettár: közösen szerkesztett pinterest tábla létrehozása • Gondolattérkép vagy szófelhő készítése
<i>Korosztály</i>	<p>Az életkor meghatározza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • milyen előzetes tudásra lehet alapozni • milyen feladattípusok fognak működni • játékosok digitális kompetenciája milyen felületek, eszközök használatát teszi lehetővé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitális tolltartó létrehozása: feladatgenerátorok, online feladatkészítő felületek, több korosztályra tervezve

<i>Helyszín</i>	<ul style="list-style-type: none"> • A téma meghatározhatja (vár, tó, kastély) • Beltéri és kültéri lehetőségek bejárása • Iskolától, lakóhelytől eltérő helyszín: utazás, a kellékek és jutalmak szállításának megszervezése • Időjárás két irányból befolyásoló tényező (adott évszak, adott nap időjárása): kell B terv • Biztonságos közlekedés, állomások közötti mozgás 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitális térkép, útvonal • GPS-koordináták mutatják a következő állomás helyét
<i>Állomások</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Állomások számát (általában 7-12) befolyásolja a helyszín, korosztály, a rendelkezésre álló idő, a téma • A feladatok megalkotása előtt a helyszínek bejárása, az útvonal kialakítása: maga a hely, a környezet lehetőségei adnak ötleteket a feladatok megalkotásához • Az indító és a záró állomás keretbe foglalja az egész játékot, állomásokon átívelő feladat tervezése • Menetlevél: vezeti végig a csapatokat a játékon, szerepeljen rajta a csapat neve, névsora, és az egyes állomások (állomásnév, elért eredmény, állomásvezető aláírásának helye) • Állomásnevek: témához kapcsolódó kulcsszavak 	<ul style="list-style-type: none"> • Állomásvezetők nélkül, QR-kód mögé rejtett helyszín-koordináták mentén halad a játék, digitális sétálófüzettel • Előzetes feladatként rajzolóprogrammal, grafikusán témához igazított tervezés: várjátékhoz pajzs alakú lap, vagy a népi ételekhez kapcsolódóan étlap elnevezés használata
<i>Állomások között</i>	<p>Plusz feladat tervezése:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hosszabb útvonal esetén az állomások közötti séta idejére • A nem pontos időtervezés miatt egy lassabban haladó csapatra várakozáskor • Milyen feladatokat érdemes ide tervezni? • Vers, mondóka, ének költése, tanulása • Tárgyak összeállítása, összegyűjtése • Megfigyelés fotózva, lejegyezve 	<ul style="list-style-type: none"> • Rövid videóknál feladat ismeretése, vagy a videó tartalmának felhasználása az állomások közötti feladat megoldásában
<i>Feladatok</i>	<p>Módszertani lehetőségek széles tárháza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Izgalmas, motiváló, a mai fiatalokat megragadó feladatok • Mennyire érintse a virtuális világot? • Milyen digitális eszközöket használjon? • Feladattípusok sokszínűsége • Feladatcsomag: • Tudásátadást szolgáló „kísérő” szöveg • Feladat megfogalmazása • Pontozás (zseton, arany, virágszirom, vízcsepp) • Szükséges eszközök felsorolása • Továbbindulás irányáról tájékoztatás 	<ul style="list-style-type: none"> • Feladatgenerátorral készült nyomtatott anyagok: szófelhő, szókereső, trimino, keresztrejtvény, QR-kódok, párosító, titkosítás • Online feladatok: videók, hanganyagok, felületek (tankocka, wordwall, google űrlap stb.) használata • Feladathoz segítség online, feladatmegoldás élőben

2.sz. táblázat
Akadályjáték tervezésének lépései

2.5 Nyolcadikos projektfeladat értékörző témaválasztásai

Az általános iskolai tanulmányok befejezéseként a nyírádi iskolában a nyolcadikosok egy projektfeladatot készítenek el. Az őszi folyamán a diákok kiválasztanak egy hozzájuk közelálló

témát, melyet egyeztetnek, pontosítanak osztályfőnökükkel és az intézményvezetővel. Ezután megkeresik a témát és a tanulót szívesen mentoráló pedagógust. Elvárás, hogy a választott téma kapcsán saját kutatást, önálló szellemi vagy fizikai munkának is szerepelnie kell a megvalósításban. A témák között sok esetben előfordul nyirádi értékekhez, hagyományokhoz kapcsolódó választás: roma ételek és szokások bemutatása, kóstolása saját családi hagyományok alapján; nyirádi kézilabda, illetve focihagyományok bemutatása; a mi házunk, a mi otthonunk makett készítése; a nyirádi bauxitbánya története a nagyapa szemével. A közös munka eredményeként májusban projektzáró bemutató következik, melyhez prezentációt is készítenek a tanulók.

2.6 Értékfoglalkozás digitális tolltartóból

Már az akadályjátékok feladataiban is sok helyen segítettek a digitális tartalmak, alkalmaztak QR kódot, használtak feladatgenerátorokat keresztrejtvényhez és szókeresőhöz. Most egy olyan értékfoglalkozás vázlata kerül bemutatásra, amelyben csoportokban dolgoztak a gyerekek, a települési értékek megismertetéséhez pedig sokszínű digitális megoldásokat használtak. Ehhez érdemes összegyűjteni egy ún. digitális tolltartóba a feladatokat, amit mindenki elér a foglalkozás során: <https://padlet.com/farkasgabriella21/nyirad>.

Erre a felületre feltölthető bármilyen saját fájl (képet, dokumentumot, prezentációt), de a használni kívánt internetes tartalmak linkjei is. Lehetőség van a tolltartó közös szerkesztésére. A padlet-felület lehetővé teszi a listászerű elrendezést, amely ideális a csoportmunka szervezéséhez.

Feladat	Leírás	Tapasztalat
<i>Elkészült videók megtekintése</i>	<i>(Előzetes feladat) Készítsetek egy videót, amiben bemutattok egy olyan nyirádi nevezetességet, értéket, amit Ti is fontosnak tartatok! Ezzel három csapat alakul, az órán is így dolgozunk.</i>	A filmek előtt a gyerekek készítettek egy-egy kérdéssort, mellyel az adott témában jártas nyirádi embert szólították meg. Az interjúk kiegészültek fotókkal is. A filmet összevágták, zenét és szöveget szerkesztettek alá.
<i>Kahoot! kérdés-sor a videókhoz kapcsolódóan</i>	<i>Padlet= digitális tolltartónkból indítsuk el a Kahoot! Diákoldalt! Csapatnéven jelentkezettek be! Fontos, hogy ne mondjátok hangosan a megoldást! Jöhetnek a kérdések!</i>	A kérdésekre 2-4 válasz közül kell a megfelelőt kiválasztani. A feladatokhoz fotó és videó is illeszthető, ami további segítség lehet a helyes válasz megtalálásában. A kisfilmek megnézése után a feladatokkal ellenőrizhetjük, megerősíthetjük az értékekről hallottakat.
<i>Aktív szófelhők</i>	<i>A digitális tolltartóból vegyünk elő a szófelhőket! A papíron lévő kérdésekre a kulcsszavakon keresztül eljuthattok a helyes válaszokig. Rövid, tömör válaszokat adjatok!</i>	Aktív szófelhőkkel dolgoztunk: az egyes szavakhoz hivatkozások is kapcsolhatók. Így az online felületen megjelenő szófelhő kiválasztott szavára kattintva, az általunk hozzárendelt internetes oldalakra tudjuk irányítani a gyerekeket. Ez lehetővé teszi, hogy a kulcsszavas keresést kontrolláljuk.
<i>Tankockák</i>	<i>Közösen az interaktív táblánál dolgozunk. Csoportonként kaptok a nyirádi értékekhez kapcsolódó egy-egy tankocka feladatot. A feladatok a digitális tolltartóban is elérhetők.</i>	LearningApps.org tankockákat készítettünk. A feladatok összeállításához felhasználtuk az értéktár NyirádANNO képgyűjteményét, az egyes hagyományokat megidéző videókat, hangfelvételeket is. A csapatokból egy-egy tanuló jött a táblához, aki a többi csapattag segítségével oldotta meg a feladatokat.

<i>QR kód + nyomtatott eszköz</i>	<i>Játékos feladat következik, csapatonként más típusú nyomtatott taneszközzel, QR kóddal elérhető digitális segítséggel. QR kód leolvasót kell indítani a tableteken!</i>	Feladatgenerátorral nyomtatható játékeszközöket készítettünk: trimino, betűtoto, szókereső. A feladatok megoldása során azonban nem csak a kinyomtatott játékokat használtuk, hanem a feladat egy részében QR-kód mögé elhelyezett tartalom segített.
<i>Adatbázisok használata: Nyirádi dal</i>	<i>A digitális tolltartónkban megtaláljuk a Hungaricana-közgyűjteményi portált! Az adatbázisok közül a hangarchívumból keressük meg a Nyirádon gyűjtött dalokat! Ezek közül hallgassuk meg együtt a Nyirád felett van egy erdő c. dalt Etel néni előadásában!</i>	A gyerekekkel rendszeresen használjuk az értéktáró munkában a Hungaricana oldalt (https://www.hungaricana.hu/hu/). Fontos, hogy megtanulják, hogyan kell hivatkozni az egyes forrásokra, melyek a megbízható tartalmak az interneten. A dalt egyik tanuló el is énekelte. Jó volt hallani, ahogy elsőként az idős néni archív felvételéről, majd élőben egy fiatal által szólalt meg a nyirádi dal.

3.sz. táblázat
Értékfoglalkozás digitális tolltartóból

Összegzés

A tanulmány felvázolta, hogy Nyirádon milyen sokrétű értékőrző munka zajlik intézményi és civil keretek között. A bemutatott ötletek, módszertani jógyakorlatok bárki számára csak akkor tudnak hasznosulni, ha saját településére, környezetére szabja. Hiszen akkor fog működni, ha az értéktáró munka jól tükrözi az értékein keresztül az adott közösséget. Ehhez elsőként hasznos lehet az iskola hagyományrendszerének átvilágítása, ami a gyerekek számára az egyik identitáserősítő tényező. A munka során jól egyensúlyba hozható a tanórai és a szabadidős tevékenységek megvalósítása. Ha szem előtt tartják, hogy mivel és hogyan tudják a fiatalok figyelmét elnyerni, a motivációját fenntartani, akkor célt érnek, és minden résztvevő sok élménnyel gazdagodhat. A gyerekek a saját tapasztalat által egy személyes értéktárat alakítanak ki, a pedagógus csak segítő szerepet tölt be. Fontos, hogy az iskolai értékőrzés szorosan együttműködjön a településsel, a többi intézménnyel, a civilekkel. Legyen kapcsolat a könyvtárral, művelődési intézménnyel, múzeumokkal, turisztikai szakemberekkel. Ezzel egyrészt más irányokból is rálátás nyílik a témára, megkönnyítve a kutatást, másrészt az iskolában elért eredmények szélesebb, közösségi szinten hasznosulnak.

Célunk, hogy megismerjük más intézmények, iskolák értékőrző tevékenységét. Nagyszerű lenne, ha elindulna egy közös gondolkodás, amelynek eredményeként nem csak jógyakorlat-bemutatás, ötletcsere zajlana, hanem megfogalmazódna egy ajánlás, mely minden iskola számára közel hozza, megvalósíthatóvá teszi az értékőrzést.

Irodalom

- Baksa Brigitta (2020). *Szülőföldünk. Hon- és népismeret 6. évfolyam*. Oktatási Hivatal
- Fehér Péter (1999). Milyen legyen az Internet-pedagógus? *Új Pedagógiai Szemle*, 49(4) 91-97.
- Kovácsné Pusztai Kinga (2018). *Játékosítás (gamification) az oktatásban. INFO DIDACT* <https://people.inf.elte.hu/kinga/publikacio/Gamification.pdf> (2022.05.01.)
- Rigóczki Csaba (2016). Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia. *Új Pedagógiai Szemle*, 66(3-4)