

## Érdemjegytőzsde

Magam és tanár kollégáim örökös küzdelme a tanulók csökkenő tanulási kedve ellen, valamint közgazdasági tanulmányaim során a tőzsdével való "találkozás" együtt vetették fel bennem a kérdést: lehetne-e a tőzsde működési mechanizmusát, alapképletét az oktatási rendszerben, a pedagógiában alkalmazni? Betölthetne-e hasonló szerepet a börze a tanulók körében, mint a gazdaságban?

Ezek a kérdések váltották ki az ötlet megszületését, egy játék megalkotását, melyet érdemjegytőzsde névre kereszteltem. A játék kísérleti alkalmazását a hódmezővásárhelyi Kereskedelmi és Vendéglátóipari Szakközépiskola I/C kereskedő szakos tanulóival kezdtük el, múlt év szeptemberében.

Első lépésként a tanulók részvényeket vásárolnak a "bank"-tól. Természetesen nem a külföldi, vagy akár a magyar tőzsdén jegyzett értékpapírról van szó. Ezeknek a részvényeknek a "kibocsátói" maguk a tanulók, a játékosok. A banktól hozzá lehet jutni a minden egyes tanuló nevére szóló részvényhez. Minden tanuló kibocsájtó és vásárló is egy személyben. A részvények névértéke megállapodás kérdése. A kísérletben ez 5,- Ft volt.

Egy hónap elteltével megtartottuk a második tőzsdenapot, melyen már az aktuális árfolyamok éltek. Az árfolyamot a diákok tanulmányi eredménye, vagyis érdemjegyeik számtani átlaga határozta meg.

Aki jól tanul, részvényének árfolyama emelkedik, aki rossz jegyeket gyűjt, részvényének értéke csökken a névértékhez képest. Az igazi tőzsdék működéséhez hasonlóan megindult az adásvételi akciók sorozata. Nyereséghez az a tanuló jutott, aki ügyesen fektetett be, vagyis adott értéken megvásárolt részvényének árfolyama emelkedett és ezt a banknak eladta. A bank ugyanis köteles az aktuális árfolyamon eladni és visszavásárolni. Minden hónapban tartottunk egy tőzsdenapot. A játék sikerét az is mutatja, hogy minden egyes alkalommal emelkedett a "befektetett" összeg. Természetesen nem milliók cseréltek gazdát, a 37 fős osztályban összesen kb. 1.000,- Ft-tal játszottunk. Év végén, az utolsó tőzsdenapon, a bank visszavásárolta a még forgalomban lévő részvényeket.

A következőkben a játék pedagógiai előnyeiről, hatásairól szólok.

Az érdemjegytőzsde a valódi tőzsdék működését szimulálja játékos formában. A tanulók észrevétlenül megtanulják a tőzsdét, a piacot életető alapvető törvényszerűségeket. A játék erősíti a vállalkozókedvet, megtanít nyerni, és veszíteni is.

A játék másodlagos értékelésként fogható fel, mivel korábbi tanári értékelő aktusok eredményeit, vagyis osztályzatokat felhasználva hoz létre új értékelő mecha-

nizmust. Az osztályzatokon kívül azonban egyéb tényezőket is "mérleg"-re lehet tenni. A magatartás és szorgalom jegyeken kívül például sportversenyen való részvételt, aktív közösségi munkát, tanulmányi versenyen való szereplést. Minden tevékenység, megnyilvánulás, amelyhez számokat lehet rendelni (1-től 5-ig), illetve ami mérhető, belekerülhet az érdemjegytőzsde értékkészletébe.

A tanárok általában nem tudják minden tanulójuk teljesítményét folyamatosan egzakt módon nyomon követni (leginkább a nagy osztálylétszámok miatt). Az osztályfőnökök vannak a legnehezebb helyzetben, hiszen minden tanuló esetében az összes tantárgyat illetően figyelemmel kell kísérniök a teljesítmények alakulását.

Az osztálynapló időnkénti végiglapozásával csak a kirívó változásokra figyel fel a pedagógus. A diákok munkájában mutatkozó finomabb változások észlelése a gyakorlatban nemigen valósul meg. Az érdemjegytőzsde alkalmazásával nemcsak havi, illetve tőzsdenaponként összegzett eredmény válik ismertté, hanem a tanár a teljesítményekben bekövetkező változásokról, tendenciákról is tudomást szerez. Ha valamelyik tanuló "elindul a lejtőn", vagy teljesítményében pozitív fordulat következik be, azt az érdemjegytőzsde egzakt módon jelzi. A pedagógus megpróbálhatja megállítani a negatív tendenciákat, de legalább ennyire fontos az eredmények javulására való gyors reagálás. Elveheti a tanuló kedvét, feleslegesnek vélheti igyekezetét, ha nem kap megerősítést, nem veszik észre, nem értékelik "rendkívüli erőfeszítéseit".

A tanulók a havi (illetve a két tőzsdenap közötti időszakban szerzett) osztályzataik átlageredményén kívül a rangsorban elfoglalt helyükről is tudomást szereznek. Az egyén differenciáltabb megítélése, a másokkal való összehasonlítás egyre pontosabban jelzi a tanuló számára azt, hogy hol áll, s egyben azt is, hogy mivé fejlődhet. Ettől válik a rangsorban betöltött hely erős motiváló tényezővé, tudatosítva egyben, hogy az előrelépéshez tanulni kell.

A rangsor kialakítása hozzájárulhat a realisabb önértékeléshez is. A tanulók értékelése általában "nyílt színen" történik. A feleletek értékelésekor, osztályzásakor, a különböző megnyilvánulások során a diákok tudomást szereznek társaik képességeiről, teljesítményéről. Ezek alapján állapíthatják meg saját helyüket az osztályközösségen belül. Sok esetben alul illetve felül értékelik magukat, mert nem figyelnek egymásra kellő mértékben, vagy egy-egy megnyilvánulást nem realisan ítélik meg. Az órai vagy egyéb területen kifejtett aktivitás és a jó tanulmányi teljesítmény közepé általában egyenlőségjelet tesznek. Ez fordítva is igaz, a passzív, csendesebb gyereket "alulértékelik". Az egyik negyedik osztályban a játék bevezetése után a gyakorlat is igazolta ezt a feltevést. Egy, a rendezvényeken sokszor szereplő, órán aktív, széles érdeklődési körű tanuló meglepődve, csalódottan tapasztalta, hogy tanulmányi eredménye alapján a sereghajtók között szerepel. Egy visszahúzó, csendes, gátlásos leány arca pedig ragyogott az örömtől, hiszen hatodik helyen állt a neve. Bizonyos, hogy sokkal gyengébbnek értékelte magát. Bevallom, ha a rangsor megszületése előtt kellett volna tippelnem, nagyot tévedtem volna mindkét esetben, de az hiszem, az osztály is.

Úgy vélem a játék egyik legnagyobb haszna motivációs hatásában van, ami több forrásból táplálkozik. A játék versenyhelyzetet teremt, hiszen a tanuló "megmértetése" nemcsak korábbi teljesítménye, hanem az osztályátlaghoz viszonyított eredménye, illetve a rangsorban elfoglalt helye alapján zajlik. Több tanuló egymásra gyakorolt hatása versengés nélkül is általában ösztönző jellegű. Vizsgálatok bizo-

nyíttják, hogy legjobb a teljesítmény, ha a verseny egyének között folyik, utána jön a csoportok versengése, s végül a legkevésbé ösztönző a versengés nélküli helyzet.

Természetesen nem juthat mindenki egyszerre sikerélményhez. A játékban csak az a tanuló él át rendszeresen kudarc-élményt, aki úgy nyújt gyenge teljesítményt, hogy hónapról-hónapra ront korábbi eredményén. De még őt is érheti sikerélmény, ha ügyesen spekulál, szerencsésen adja-veszi részvényeit.

Egy másik motivációs forrás lehet az, ami az anyagi érdekeltségből fakad. A játékos a saját nevére jegyzett részvényeibe fektetett pénzét nem szeretné elveszíteni, sőt gyarapítani akarja, amit csak jobb tanulással érhet el. A társai nevére jegyzett részvények árfolyama azok teljesítményétől függ. Ezért ő maga ösztönzi, biztatja, segíti társait a jobb eredmény, vagyis a magasabb árfolyam érdekében. Ezért a tanulók odafigyelnek egymás munkájára, ez már önmagában is óriási eredmény. Az a tanuló, akitől – akinek a nevére jegyzett – részvényt vásároltak, felelősséget érez társai iránt, nem akarja, hogy csaldójanak benne. A felelősségtudat mellett örül annak, hogy társai bíznak benne, képesnek tartják a fejlődésre, a jobb eredmény elérésére.

Mód van arra is, hogy iskolai szinten, osztályok között játsszunk az érdemjegytőzsdét. A különbség csupán annyi, hogy a részvények nem tanuló = névre, hanem osztály = névre szólnak. Az osztályok közötti érdemjegytőzsde még egy ösztönző hatást is kifejt. Ez pedig a közösségben rejlő erő, hiszen együtt "méretnek" meg, együttes teljesítményük jelenti a viszonyítási alapot. Ahhoz, hogy a többi osztállyal folytatott versenyben megállják a helyüket, segíteniük kell a gyengébbeknek, biztatniuk kell egymást. De nemcsak a diákok kaphatnak ösztönzést a játéktól, hanem az osztályfőnökök is, mivel munkájuk sikerességétől is függ osztályuk teljesítménye.

A bonyolult, sok lépéses árfolyamszámítások és a nyilvántartás szükségessé teszi a számítógép alkalmazását.

Elkészült egy C64-es és az IBM kompatibilis számítógépre írt program. Ezek segítségével a játék lebonyolítása havonta mintegy két órát vesz igénybe. Ez az időbefektetés – úgy vélem – bőven megtérül a korábbiakban elemzett pedagógiai előnyök által.