

hangos ima vagy madárcsicsergés formájában) nagy mesterségbeli tudással komponálták – külön-külön is színvonalas, „egybeszerkesztve” pedig igen hatásos – alkotássá. Felejthetetlen közelképek kíváncsi gyermekarcokról és idős emberek mélyen barázdált arcáról, a tibeti hágókról és hegyi utakról készült távoli és közeli felvétele, a félelmet kiváltó hánchidak képe, a mozgalmas életképek mind-mind hozzájárulnak a világkép fejlesztésében fontos szerepet játszó megfelelő belső képmások kialakításához.

A formaábrázolás, ezen belül a környezet, a felszín, a méretek és az alakábrázolás is tökéletes, „fotorealisztikus”. Az auditív technika a jobb megértést és a művészi-esztétikai élményt egyaránt igényesen biztosítja. Jól megkülönböztethető a narrátorok hangja, amikor szépirodalmi vagy Kőrösi Csoma Sándortól származó eredeti szövegeket hallunk, netán amikor az alkotók gondolatait közvetíti a szöveg. A meg-

felelő részeknél magyaros, máshol távolkeleti zenei motívumok festik alá a szóbelileg és képileg közvetített tartalmakat.

Az elemzett ismerethordozó maradandó esztétikai élményt nyújt az intellektuális és a művészi hatások igényes ötvözésével.

Apró változtatást tartanék csupán indokoltnak: néhány snitt erejéig térképes útvonalrajzzal is segítettem volna még érzékletesebbé tenni Kőrösi Csoma Sándor (és a nyomdokaiban haladó négy magyar fiatalember közelmúltbeli) útjának kiterjedését.

A bemutatott információhordozó – bár nem illeszthető szervesen egy konkrét tantervi témához – többféle oktatási cél elérésére, többféle módon és – véleményem szerint – jó hatásfokkal alkalmazható. A vizuális és auditív hatásokat a videoanyag nagyon jól ötvözi, a tartalom és a forma összhangja élményszerű megismerést tesz lehetővé. (Kőrösi Csoma Sándor nyomában, MTV-Televideo, Budapest, 1991.)

Balogh Anna

A számítógép használata az óvodai környezetismeret foglalkozásokon

Amikor a számítógép alkalmazásáról beszélünk, a számítógépről mint játékeszközről beszélünk, a gyerek annak fogja fel. Mivel az óvodában a gyermekek minden tudást játszva sajátítanak el, ez alól a számítógép sem kivétel. Vannak, akik attól tartanak, hogy a gyermek egész nap ott fog ülni a képernyő előtt. Ezt természetesen így nem lehet minősíteni, mert a számítógép csak egy töredékét képezi az óvodai foglalkozásnak, és semmiképpen sem kell neki központi szerepet szánni. Viszont arra oda kell figyelni, hogy milyen programokkal játszanak a gyerekek. Sajnos, a játékok jelentős része rettenetesen agresszív. Fontos ügyelni arra, hogy minél kevesebb ilyen játék legyen, mert a gyerekek hajlamosak az agresszivitást szerepjátékok nyomán, átvinni a mindennapi játékba – és életbe is.

Mindemellát a számítógép nagyon sok pozitívumot hordoz magában. Egy új élmény a gyerek számára, és mindenre, ami új, a gyermek nagyon fogékony. A számítógéppel prezentált anyag sokkal érdekesebb, a gyerek erős késztetést érez, s az ily módon előterjesztett anyagot könnyebben megjegyzi, mert azt egészében átéli. Ha megengedjük

neki, hogy használja a számítógépet – ami a végső cél – a gyerek lesz az aktív szubjektum, s ily módon a központba kerülve, a motiváció mindinkább erősödik, ami egyébként az eredményes oktató-nevelői munka előfeltétele.

A számítógép használata, legalábbis a kezdet kezdetén a nagycsoportosok kiváltsága kell hogy legyen. Majd az idő meg-

mutatja, hogy a közép- és kiscsoportosok milyen gyorsan és milyen mértékben tudnak megbarátkozni vele.

Jugoszláviában a számítógép óvodai alkalmazása új dolognak számít. Nem mellékes az a tény sem, hogy az idevonatkozó irodalom igen gyér. A főiskolai program sem nyújt sok lehetőséget a hallgatók ezzel kapcsolatos felkészítésére. Az alábbiakban egy végzős óvóképző-hallgató tapasztalatait ismertetjük. A foglakozást egy magánóvodában szerveztük meg, egy tíztagú előkészítő csoporttal.

A szimulátor programok közül mi a SIMCITY-t választottuk, mert ennek a kezelése igen egyszerű, és a téma közel áll a környezetismeret tartalmához: mi mindent találunk a városban, és ezeknek az objektumoknak milyen szerepük van.

A program beindítása után új város építését választottuk. Kopár táj jelent meg a monitoron, erre a vidékre kellett építeni. A képernyő felső részében található a menürendszer, a bal oldalon pedig az ikonok: buldozer, út, villanyhálózat, vasút, parkok, lakóházak, bevásárlóközpontok, ipari létesítmények, rendőrség, tűzoltóság, stadion, erőmű, kikötő és repülőtér. Ezekre az ikonokra kellett az egér segítségével ráállni és a kívánt helyre tenni őket. Az első játékot az óvo bácsi játszotta, miközben kérdezett és magyarázott, hogy az illető létesítmény mire szolgál.

Legelőször erőművet építünk. Hagyományos és nukleáris erőmű között választhatunk (környezetvédelmi nevelés). Megbeszéltük, hogy lakásaink honnan kapnak áramot. A következő lépés a lakóházak építése volt. Megkérdeztük a gyerekektől, hogy ki milyen lakásban lakik, összehasonlítottuk a lakásokat és a kertes házakat. Beszéltünk arról is, hogy a házak nem néztek ki mindig így. Ezek után a gyárak építése következett. Elbeszélgettünk arról, hogy városunkban milyen gyárak vannak, mit gyártanak ott (pl. csokoládégyár); kinek az anyukája vagy apukája dolgozik gyárban. Ügyeltünk arra, hogy a gyárak minél távolabb essenek az emberi településtől. Miért fontos ez? Hallottak-e már a környezetszennyezésről, arról, hogyan kell óvni a természetet, fákat, madarakat?

Új tényekkel és ismeretekkel bővítettük a gyerekek tudását.

Az áram- és úthálózatot is kiépítettük. Vasutat is építettünk. A gyerekek elmondták, mit szállíthatunk vasúton. Beszélgetésünk témája az utak, a közlekedés fontossága volt. Fölidéztük azokat a téli, rossz emlékeket, amikor áramkorlátozások voltak: hogyan változott meg életünk, mi minden dolgozik áram segítségével? A lakótelephez közel épült fel a bevásárlóközpont. Megkérdeztük a gyerekeket, szoktak-e szüleikkel bevásárolni, mit lehet venni az üzletekben. Szóltunk arról, hogy a bevásárlóközpontban minden kapható, az élelmiszercikkektől a játékokig. Milyen nehéz lenne az élet boltok nélkül! Két rendőrőrs építése következett: az egyiket az ipari negyedbe, a másikat a lakótelepre helyeztük. Megtárgyaltuk a rendőr bácsik munkáját. A tűzoltóőrs is a város része. Beszélgettünk a tűz fontosságáról, és az általa jelentett veszélyekről is – nem szabad tűzzel játszani. Előzőleg már meglátogattuk a helyi tűzoltóegységet, ahol a gyerekek kellőképpen tájékozódtak a tűzoltóság munkájáról. A gyerekek szeretnek a parkban játszani, szaladgálni. Szüleikkel, pajtásaikkal gyakran megfordulnak ott. Ez a program parktelepítést is lehetővé tesz. Beszélgettünk a természet fontosságáról. Arról, hogy a fák tisztítják a levegőt, továbbá, hogy milyen fafajtákat ültetnek parkjainkban, mely madarak élnek ott, mit szoktak a parkban csinálni, hogyan kell ott viselkedni. A következő létesítmény a stadion volt. Mivel városunknak igen szép, rendezett stadionja van, előzőleg megtekintettük, a foglalkozás alkalmával pedig szóltunk a különböző sportágakról, megkérdeztük a gyerekeket milyen sportrendezvényeken vettek részt, van-e köztük, akinek szülője vagy testvére sportol. Hagytuk a gyerekeket beszélni kedvenc sportjukról, de elvártuk, hogy indokolják is meg, miért épp az tetszik nekik a legjobban. Repülőtérrel és kikötővel nem tudtunk szolgálni a városunkban, ezért e témák feldolgozásától eltekintettünk. Viszont az utas- és teherszállítást részletesen megtárgyaltuk, melyek egyébként is részei az oktatási program-

nak. Igyekeztünk körüljárni a szárazföldi-, a vízi- és a légi közlekedés fogalmát, utalva arra, hogy a szárazföldi nem tud minden igényt kielégíteni, a légi gyors, míg a vízi teherszállítás előnye az, hogy olcsó. Beszéltünk a közlekedési eszközökről is.

Ez a program lehetőséget ad arra, hogy játszva, könnyűszerrel összekapcsoljunk különböző fogalmakat és ismereteket, hogy a gyerek megteremtse a korrelációt a lényeges dolgok között, és hogy egy komoly és átfogó tudásra tegyen szert a városról, a környezetéről és a mindennapi életéről.

Az idevágó, számítógéppel kapcsolatos ismereteinket egy általunk végzett felmérés adataival egészítettük ki:

- a gyerekek számítógépes ismeretei nagyban függenek a család anyagi helyzetétől és a szülők foglalkozásától;
- az állami óvodák nagy hátrányban vannak;
- a gyerekek szívesen játszanak számítógépen, a gép nem idegen számukra;
- ebben a korban a számítógép sokkal közelebb áll a fiúkhoz, mint a lányokhoz.

Gyóltly Péter – Czékus Géza

A történelmi gondolkodás fejlesztése és módszerei a Montessori elemi iskolákban

Montessori Oktatási Centrum, Budapest

Az időléptékű gondolkodás, a minket körülvevő világ evolúciós szempontú megismerése, folyamatainak felismerése, a Montessori-pedagógia egyik leglényegesebb célja. E folyamatban a Montessori elemi oktatás szintjén a világ története az ősröbbanástól kezdődően az emberi történelem eseményeinek tanulmányozásáig, általános összefüggérendszerének megismeréséig tart.

A Montessori iskolákban e folyamat kiteljesedését a Montessori pedagógiai alapelvekkel – mint önálló kutatásokon alapuló, konkrét élményekből kiinduló tanulás – összhangban az ún. időszalag koncepció segíti. Az időszalag koncepció egy speciális (pedagógus által is elkészíthető) eszközrendszert és a hozzátartozó pedagógiai programot jelenti. (1) A világ időléptékű tanulmányozásában az emberi történelem bemutatását az élővilág evolúcióját bemutató programok előzik meg.

A Montessori-módszer az időléptékű gondolkodás kialakulását nagymértékben elősegíti. A Kozmikus Nevelés, mely a körülöttünk lévő világ (természeti és emberi környezet) megismerésének legszélesebb keretét adja, egyik fontos területe a globális történelmi szemléletet tükröző időszalag koncepció. A történelmi (történeti-evolúciós) gondolkodást elősegítő tanítási-tanulási folyamat több szempontból is globálisnak tekinthető. Egyrészt azért, mert a tanítási folyamatban a történelem nem az emberi történelemmel kezdődik, hanem a Világegyetem születésével (ősröbbanás),

így az időfogalom kialakulása nem korlátozódik az emberi léptékű időre, másrészt az emberi történelem tanulmányozása a teljes tanulási folyamat alatt a lehető legszélesebb földrajzi régiók, emberi kultúrák megismerése mellett történik.

A történelmi gondolkodás kialakulását elősegíti, hogy a történelmi tanulmányok állandó és szoros kapcsolatban vannak a többi társadalom- és természettudományokkal. Mindez kétirányú kapcsolatot jelent. Egyrészt a természettudományok belső logikájából adódó curriculum-tervezés és tananyagösszeállítás révén az egyes