Szabó Ildikó—Csepeli György

NEMZET ÉS POLITIKA A 10—14 ÉVES GYEREKEK GONDOLKODÁSÁBAN

Tanulmányok, beszámolók, jelentések. Tömegkommunikációs Kutatóközpont, Budapest, 1984. 107. p.

A tanulmány a Tömegkommunikációs Kutatóközpont megbízásából készült budapesti vizsgálat adatait és végkövetkeztetéseit tartalmazza. A felmérés célja a nemzeti és politikai jellegű tudattartalmak felderítése volt a címben megjelölt korosztály, illetve ezek szüleivel készített kérdőíves interjúk alapján.

A vizsgálat első része a gyerekek magyarság-, illetve nemzettudatának elemzését foglalja magában. A szerzők ismertetik, hogy a vizsgált populáció hogyan viszonyul a saját nemzethez — ezen belül nyelvükhöz, mi a véleményük az ország nemzetközi presztízséről, hogyan befolyásolja a nemzettudat a partnerkapcsolatok alakulását, milyen kognitív-emocionális tartalmakat hordoznak számukra a nemzeti jelképek, hogyan, mennyire tudatosodik bennük a szomszéd országokban élő magyarság története, sorsa, milyennek ítélik nemzetük történelmét. A korrelatív kérdésekkel a gyerekek és a szülők pozitív és negatív attitűdjeit mérték a különböző társadalmi berendezkedésű országokkal kapcsolatban.

A kutatás második fejezete a gyerekek politikához való viszonyáról kapott adatokat teszi közzé. Ennek során nemcsak az egyes politikai fogalmak ismeretét, emocionális értékelését mérték, hanem azt is, hogy milyen szerepet játszik az iskola, a baráti kör és a család, valamint a tömegkommunikációs eszközök ezen fogalmak, tartalmak szocializálásában. Így a vizsgálatok nemcsak arra utalnak, hogy mi lenne a teendője az iskolai és iskolán kívüli nevelésnek a politikai tartalmak társadalmilag szükséges szocializálása érdekében, hanem arra is, hogy milyen irányban deformálódnak a gyerekek értékítéletei, tevékenységkörei.

Következtetéseikben az alábbi tényekre hívják fel a figyelmet:

— A hazai politikai szocializáció egyik alapvető vonásának tűnik, hogy nálunk hiányoznak a politizálásra nevelés történelmi hagyományai;

— A szocializáló intézmények ellentmondásos értékeket kultiválnak, aminek eredményeképpen a mindennapi élet és a politika szférája között megnő a távolság. A gyerekek a tőlük távol álló jelenségeket sorolják a politika tartományába, melyet alapvetően a külpolitikával, illetve nagypolitikával azo-

nosítanak, és félelmet, szorongást keltő tartalmukat észlelik elsődlegesen.

— A gyerekek politikai világképe leegyszerűsített, tagolatlan.

— A leegyszerűsítő tudati mechanizmusok kialakulásában és fennmaradásában az iskolarendszer mellett mindenekelőtt a tömegkommunikációs eszközöknek lehet szerepük.

— A családi kommunikációból a politikai témájú beszélgetések szinte teljesen hiányoznak, a családi hatások elsősorban az ismeretek szintjének alakulásában játszanak szerepet.

— Az életkor növekedésével egyúttal az ismeretek és a társadalmi tapasztalatok is növekednek, így a kettős szocializáció terrénumai között mind nagyobb lesz a távolság.

A kutatás témája, eredményei és módszere minden bizonnyal nemcsak a tömegkommunikáció irányítói számára érdekesek, hanem a köznevelés minden olyan képviselője számára, akik felelősnek érzik magukat a jövendő társadalom polgárainak formálásában.

Szöllősi Zsuzsa

L. John Taylor (Szerk.)
GUIDE ON SIMULATION AND GAMING FOR ENVIRONMENTAL EDUCATION
UNESCO—UNEP International Environmental, Education Programme
Environmental Education Series 2. 1983. 101 p.

Az Útmutató a környezeti nevelést szolgáló szimulációhoz és játékhoz című kötet előszavában a szerkesztő utal az UNESCO 1977-es tbiliszi konferenciájára, ahol — az ENSZ környezetvédelmi programjával (UNEP) összhangban — a környezeti nevelés[1] problémáiról számos kezdeményezés született. A konferencia vitája során nagy hangsúlyt kapott a nevelési célok meghatározása, a fokozott felelősség kialakítása, a nevelést és az oktatást irányító tantervek

[1] A magyar nyelvhasználatban — helytelenül — a "környezetvédelem" terminus honosodott meg és terjedt el. A környezeti nevelés ennél sokszínűbb és sokkal átfogóbb jellegű. Feladatai nemcsak a környezetvédelemmel kapcsolatosak, hanem kiterjednek a megelőzés—, a szemléletformálás—, a helyes attitűdök stb. kialakításának kérdéseire is.

készítése, amelyek lokális, regionális és világszínvonalon is versenyképesek. A környezeti nevelés és oktatás módszereit úgy kell megválasztani, hogy egy új értelmezésű etikai magatartás alakuljon ki, amely egyszersmind természet- és emberközpontú.

Az UNESCO–UNEP Nemzetközi Környezetvédelmi Oktatási Programok (IEEP) olyan oktatási stratégiák kidolgozására vállaltak kötelezettséget, amelyek a környezetvédelem kérdéseit integrálják mind az iskolai nevelésbe és oktatásba, mind az iskolán kívüli tevékenységbe. A kötet szerzőinek és szerkesztőjének megítélése szerint a lehetséges pedagógiai megközelítések között, amelyek az integrációnak kedveznek, a játék és szimulációs gyakorlatok látszanak a legalkalmasabbnak a környezetvédelemre való nevelésre és oktatásra. Ennek oka, hogy a konkrét környezetvédelmi problémák komplex jellegéhez a játék és szimulációs módszerek viszonylag egyszerű didaktikai módszert biztosítanak.

A játékok és szimulációk számos tényezőt vehetnek igénybe – mint a természet és társadalom, a kultúra stb. –, valamint érdekeket és értékeket, társadalmi viselkedési mintákat, – a gazdasági hatóerőt, továbbá a természettudósoknak, a kormánytisztviselőknek és a nagyközönségnek a véleményét, amelyek valószínűleg hozzájárul(hat)nak a környezetvédelmi problémák megoldásához.

Az útmutató egy bevezetőből és két fő részből áll. Az első rész – amely elméleti jellegű – hat fejezetre tagolódik. Az egyes fejezetek a játék és szimuláció tervezésének alapfogalmait tárgyalja. A második rész a konkrét, már megvalósított játékok bemutatásával ötletet kíván adni más, hasonló játékok tervezéséhez, kifejlesztéséhez a környezeti nevelés (illetve a környezetvédelem) területén. Az útmutató megjelentetésének elsődleges célja olyan gyakorlati ismeretek alapjait adni az érdeklődő szakemberek és a tanárok számára, hogy azok ösztönözzék őket a különféle (környezetvédelemmel kapcsolatos) tantervek, oktatási anyagok tervezésére, kifejlesztésére. A bemutatott játékok és szimulációk adaptálhatók, ami hozzásegítheti a szakembereket, hogy hasonló fajtájú – de eredeti – játékokat, gyakorlatokat, tervezzenek, illetve kifejlesszenek.

Az első rész első fejezete a növekvő környezetvédelmi tudatosságot tárgyalja. Tárgyalja a kivezető utak felismerését, a környezetvédelem fogalmának jellegét, a környezetvédelmi nevelés-oktatás természetét, valamint a jelenlegi környezetvédelmi nevelés jellegzetességeit. Megpróbál válaszolni olyan fontos kérdésre is, hogy a problémák megoldásához sokan, miért éppen

a szimulációs megközelítéseket tekintik az optimális megoldásnak.

A fejezet a tbiliszi konferencia azon alapgondolatára épül, amely szerint: "A környezetvédelmi nevelés/oktatás integrált része a nevelési/oktatási folyamatoknak." A konferencia jegyzőkönyve kiemelten kezelte a környezetvédelmi nevelésre vonatkozó tervezési és strukturális kérdéseket. Ezek közül a legfontosabbak:

a) problémamegoldó megközelítések,

b) interdiszciplináris munkálkodás,

c) kiterjedt nevelési/oktatási integráció,

d) dinamikus, egész életen át tartó tanulás.

Lényegében ezeknek a kérdéseknek az elismerése azt jelenti, hogy a környezeti nevelésnek kell irányítani/vezetni a környezeti problémák (megelőzés és védelem) megoldását.

A 2. fejezet a szimulációval és a játszással összefüggő aktivitást mutatja be. A szimulációs technikák spektrumát szemléletesen ábra segítségével tekinti át. A valóságtól az esettanulmányon, szerepjátszáson, a szimulációs játszáson, valamint a gépi vagy a számítógépes szimuláción keresztül vezet az út a növekvő absztrakcióig. Az esettanulmány a való világ eseményeire támaszkodik, a szerepjátszás nem szabályszerűen strukturált jellemábrázolás, a szimulációs játék pedig strukturált csoportábrázolás, s végül a gépi vagy a számítógépes szimulációnál minden adat és döntés matematikai ábrázolásba ágyazott. Kiemelkedő értéke e fejezetnek, hogy a részletes elméleti fejtegetéseken túl – illusztrációként – olyan konkrét példákra hivatkozik, amelyeket a könyv második részében részletesen tárgyal.

Valamennyi fejezet közül legrészletesebb a 3. fejezet, amely a szerepjátszás technikáját fejti ki a környezetvédelmi nevelés aspektusából, feltehetően azért, mert valamennyi játék és szimulációs módszer közül a szerepjátszás látszik legalkalmasabbnak a – környezetvédelmi neveléssel kapcsolatos – célok eléréséhez.

Ez a tárgyalás egyúttal azt is sugallja – a stockholmi környezetvédelmi világértekezlet és a tbiliszi környezeti nevelés konferenciájával összhangban,– hogy a környezetvédelemben, minden más módszert megelőzve a nevelésnek kell prioritást kapnia.

A 4. fejezet a játékos módszerekkel kapcsolatos hiedelmeket és téveszméket kívánja eloszlatni. Kiemelik, hogy a játékok és szimulációk használatánál is hatékonyabb és hasznosabb lehet, ha a tanítványaink maguk is részt vesznek a tervezési folyamatokban. Ezeknek a tervezési folyamatoknak előse-

gítésére kitűnő segítséget adhat e fejezet. A tervezési folyamatok kilenc lépésbe sűrítése, megfelelő áttekintést ad a munkához.

A tervezési eljárás a problémák meghatározásával kezdődik, a dokumentáció és az eszközök végső formába öntésével zárul. A problémák meghatározásánál célként az elérendő attitűdöket és ismereteket, tudást, valamint a jártasságokat, készségeket kell kitűzni.

Az 5. fejezet az oktatási célokra készült játékok használatával foglalkozik. A környezetvédelmi nevelés céljaira tervezett játékokat célszerűen három kategóriába sorolják: Egyszerűen áttekinthetők, szakmai ismereteket és gyakorlatot adók, valamint az általános vezetési játékok. Számos példa — amely a hivatkozásban szerepel — ismeretlen lehet a magyar olvasó számára, mivel a felsorolt példák közül csak néhány található meg a könyv második részében. Értékes része e fejezetnek, amely a játékok lefolytatásához ad részletes és praktikus tanácsokat. Kitér többek között, olyan fontos kérdésre is, mint a tanár szerepe a játékos aktivitás folyamán. Tíz pontban foglalja össze azokat a tanácsokat, amelyek kimondják, hogy mit tegyen és főleg mit ne tegyen a tanár!

A 6. fejezet a szimulációs megközelítés előnyeit és jelentőségét tárgyalja. A környezetvédelmi nevelésben a játék és szimulációs gyakorlatok bevezetésének azért nagy a jelentősége, mert biztosítja a résztvevőknek: a kalandos felderítést és élvezetes bonyodalmakat, a széles körű interdiszciplináris részvételt, a probléma-orientált döntéshozatali tapasztalatokat és gyakorlatokat, valamint a jövőre orientált tapasztalati tanulást a gyakorlatok folyamán.

A könyv második — gyakorlati — része szimulációs gyakorlatokat, (játékokat) mutat be, melyek a természeti erőforrásokkal, a környezeti szennyeződéssel, a városfejlesztéssel, az egészség és táplálkozás, valamint a természeti csapások kérdéseivel foglalkoznak.

Az első gyakorlat a "Spring Green autópálya" című játékot írja le. A szerepjáték-gyakorlatok a környezet-szennyeződés és a városfejlesztés kérdéseit fogja át. A szerepjáték szimuláció a Spring Green kertváros mellett, egy tervezett autópálya építése kapcsán, a feltörő indulatokat, heves összecsapásokat szerepkártyák segítségével szimulálja. A vita résztvevői három csoportra: a támogatók, az ellenzők és az ingadozók táborára oszlanak. A nyitott végű pedagógiai stratégiák olyan keretet és lehetőségeket biztosítanak a játék résztvevőinek, amelyben ki-ki elmondhatja véleményét (természetesen a szerepkártyán megszabott lehetőségeken belül), az autópálya építésé-

ről. A gyakorlat jelentős értéke, hogy minden különösebb nehézség nélkül könnyen adaptálható az adott helyi viszonyokra.

A következő gyakorlat a "The houses game", amely három szinten is játszható, és az ember saját mikrokörnyezetének megtervezéséhez nyújt segítséget. A játék fizikai, társadalmi kérdésekkel kapcsolatos döntésekhez kíván segítséget nyújtani. Minden kérdést fizikai (természetkörnyezeti) és társadalmi aspektusból vizsgál meg. A döntéshozatal lehet egyéni és csoportos.

A harmadik játék, "The poverty game" a szegénység játék, amelyet – a könyv tanúsága szerint – a tervezők elsősorban a nyugat-afrikai kisgazdaságok farmereinek megsegítésére fejlesztettek ki, a fennmaradásért folytatott küzdelemnek támogatására. A játék célja, hogy egyszerű értékelést adjon:

a) a balszerencse, a szegénység, a rosszul tápláltság és betegség fenyegető spiráljáról,

b) a döntéshozatal nehézségeiről, különösen, amikor a kockázat olyan sebezhető.

A negyedik játék, a "Caribbean Fisherman" azt a tipikus problémát mutatja be, amivel az ember akkor találkozik, amikor a környezetét próbálja kizsákmányolni. A karibi halásznak a maximális fogás érdekében meg kell birkóznia az előre nem várható, kiszámíthatatlan áramlásokkal és az időjárással. A játék a tengeri halászatnak a kockázatos és veszélyes oldalát mutatja be. A játékban jól követhetők: a természeti erők, a kockázatvállalás, a véletlen és vakszerencse szerepe az ember mindennapi életének alakításában.

Ötödik "játékként" a játékfejlesztéshez egy játékvázat mutat be a könyv a szimulációs játékgyakorlatok tervezésére. Ebben a tervezés struktúrája és módszere követhető végig. A játék célja: segítséget adni a tanterv fejlesztőknek és a tanároknak, hogy a helyi sajátosságok és feltételek figyelembevételével ki-ki megtervezze és elkészítse saját játékgyakorlatait. Ez a "játékváz" lényegében gyakorlati szintézisét jelenti az előzőekben bemutatott módszertani útmutatónak, példáknak és eljárásoknak.

Összegezve: a kötet közérthetően, röviden és tömören mutatja be a környezetvédelmi nevelést szolgáló játék és szimuláció fejlesztéséhez, tervezéséhez szükséges alapismereteket. A bemutatott példák sokszínűek és olyanok, hogy azokat – némi gyakorlat után – ki-ki érdeklődésétől és szorgalmától függően képes adaptálni munkájához, illetve figyelembevételükkel új játékokat és szimulációkat kifejleszteni, elkészíteni.

Bartha Árpád