

Lipcseiné Takács Nóra

A Falusi Porta Tanoda program terepgyakorlata mint a környezetpedagógia egyik módszere

A 2005 és 2015 közötti időszak a Fenntarthatóságra Nevelés Évtizede az ENSZ 2002. december 20-ai közgyűlési határozata szerint Jelen írás elsődleges forrásműve egyik témavezetőm, Dr. Kováts-Németh Mária professzor asszony Az erdőpedagógiától a környezetpedagógiáig 2010-ben megjelent munkája. Előljáróban fontos néhány fogalmat felidézni.

A NEVELÉS értékközvetítés, morális közösségfejlesztő, illetve egyéni konstruktív életvezetési útmutatás.(Kováts-Németh M., 2010) Fontosnak tartom Nahalka gondolatát is idézni, hogy „Az emberi tudás nem közvetítés, hanem önálló belső konstrukció révén keletkezik.” (Idézi: Kováts-Németh M., 2010) Ez a konstrukció alapulhat adaptált formákon, de minden esetben az új tanulási környezet megteremtése a fontos. **A Falusi Porta Tanodai foglalkozások kiválóan alkalmasak az ilyenfajta tanulási környezet színhelyeként.**

A Falusi Porta Tanoda ugyanis egy olyan iskola, amely az életre nevel. Az iskola „épülete” maga a természet, az osztályterem a szántó, a rét és az istálló. Tanáraink a növények, az állatok és azok az emberek, akik a falusi portán élnek.

A gyermekek és fiatalok a falusi portán tett kirándulásuk során betekintést nyernek a paraszti élet folyamataiba. A természettel való kapcsolat, az állatokkal való törődés és jelentőségének a felismerése, hogy a helyi élelmiszerek a gazdálkodás eredményei, állnak a középpontban. A program építőelemei pl. „A gabonától a kenyérig”, „A tej útja”, „A gyümölcstől a lekvárig”, „A malactól a sonkáig”... A gyermekek maguk is aktívak ezalatt és tevékenyen közre is működhetnek.

Az egész-, vagy félnapos program mellett lehetőség van egy teljes hét eltöltésére is a Falusi Porta Tanodában. Ennek során a gyermekek, vagy fiatalok rendszerint közvetlenül a portán kerülnek elszállásolásra, így testközelből élhetik át a paraszti élet mindennapjait. Betekintést nyernek ezáltal a legkülönbözőbb mezőgazdasági területekbe és felismerik az ökológiai összefüggéseket.

A program keretében nagy hangsúlyt fektetünk az ízlésformálásra is. Azok, akik már gyermekkorban megtapasztalják az értékes élelmiszerek élvezetét, felnőttként is tudatos fogyasztókká válnak. A zöldséget és gyümölcsöt láthatjuk, szagolhatjuk, ízlelhetjük, hallhatjuk és érezhetjük. A gyermekek érdeklődését játékos módon keltjük fel a hazai zöldségek és gyümölcsök iránt.

Ily módon a Falusi Porta Tanoda program képes átadni mindazon értéket és viselkedésmintát, amelyek a hasznos tárgyi tudáson túl személyiségfejlesztő, ezáltal társadalomformáló hatásúak. Amint ugyanis világossá válik az egyén számára az élelmiszer eredetének és magának az előállításnak az áldozatos volta, az szinte azonnal egyéni, majd hamarosan társadalmi szintű magatartásforma-váltást idéz elő elsősorban a fogyasztói magatartás kedvező irányú változása tekintetében.

A Falusi Porta Tanoda tehát messzemenőig alkalmas a Fenntartható Fejlődésre Nevelés nemes feladatának megvalósítására. Erre dolgoztam ki sajátos eszköztárat és a környezetpedagógia módszereivel.

A Falusi Porta Tanoda ismerkedési programjának lehetséges eredményei

- A résztvevők megtehetik az első lépést egymás megismerése felé, illetve képet kapnak önmaguk és mások erősségeiről, alvó és kihasználatlan képességeikről
- A Falusi Porta Tanoda általános leírásában közöltek túlmenően fejlődnek a sikeres iskolai légkörhöz és a kiegyensúlyozott életvitelhez szükséges tulajdonságok (magabiztosság, önismeret, emberismeret, önzetlenség, tolerancia, együttműködés, kommunikációs készség, problémamegoldó-készség, kockázatvállalás, elkötelezettség, stb.)
- A tréning során tapasztalatot szereznek együttműködési lehetőségeikről, az egymással való bánásmódról, a hatékony feladatmegosztásról.
- Kialakul a csapaton belüli „mi-tudat”, együttműködő egységgé formálódnak a fiatalok.
- A közös játékok és feladatmegoldások pozitív élménye mellett képet kapnak egymásról a fiatalok, csökken az iskolakezdés előtti stressz lehetősége.
- Megismerkednek a Falusi Porta Tanoda lakóival, akikkel ezentúl rendszeresen találkoznak majd

A tréning időtartama: egy nap

Létszám: az osztálylétszámnak megfelelően (bizonyos feladatoknál az ott jelzett csoportbontásban)

Helyszín: Falusi Porta Tanoda

Étkezés: Szabad tűzön és kemencében közösen elkészített táplálék egészséges, vegyszermentes saját termékekből

A speciális csapatépítő tréning moduljai, lebonyolításának forgatókönyve

10.00 óra Üdvözlés, rövid tájékoztató

10.05 – 14.00 óra A tréning végrehajtása, közben a porta bemutatása, az ebédnek-való „szüretelése” és előkészítése, majd sütés-főzés, beszélgetések,...

Foglalkozás neve, leírása	Csoport- méret	Eszközök	Időszükség- let (perc)
<p>Ismerkedési játék - névmemorizálás</p> <p><i>Első kör:</i> A játékosok körben állnak, mindenkinél van egy dísztök/..., melyet letesznek maguk elé. A játékvezető egy dísztökkel a kezében bemutatkozik és továbbdobja a tököt valakinek, aki szintén ezt teszi. A játék addig folytatódik, amíg mindenkihez el nem jut egyszer (és csak egyszer!) a tök.</p> <p><i>Második kör:</i> Most már minden dísztök játékban van! A játékosok nevéen szólítják azt, akinek az első körben dobták a tököt. Közben figyelniük kell arra, hogy el is kapják a nekik dobott tököt (az utolsó személy a játékvezetőnek dobja). Ha ez sikerül, továbbdobhatják az elkapott tököt bárkinek, de előtte a következő célszemélyt is meg kell nevezniük. A játék addig folytatódik, amíg legalább egy tök van, ami még nem esett le...</p>	mindenki	labda, vagy dísztök, esetleg toboz minden- kinek	10
<p>Ügyességi-együtműködős játék – a vándorló bot</p> <p>A csoport tagjai két részre oszlanak, az egyes részek egymással szemben két sort alkotva állnak fel. A játékvezető a csapattagok kinyújtott mutatóujjára fekteti a botot (minden játékos mutatóujjának érintenie kell a botot!), melyet lassan le kell eresztetniük. A feladat könnyűnek tűnik, de nem az! Közben érdekes megfigyelni, hogy ki milyen szerepet vállal.</p>	6-15 fős csapatok	csapatonként egy kb. 1 m-es bot	5
<p>Ügyességi játék – ruhacsipeszesdi</p> <p>A játékosok kezdetben azonos számú ruhacsipesszel rendelkeznek, melyeket a ruhájukra csíptetnek. Ezekről mindenki megpróbál úgy megszabadulni, hogy a ruhájára csíptetett ruhacsipeszt társa ruhájára csípteti. Az nyer, akin a játék végén a legkevesebb csipesz van.</p> <p>Másik változat: A ruhacsipeszektől nem megszabadulni kell, hanem minél többet kell a másérol a saját ruhára csíptetni...</p>	mindenki	játékosonként 5 ruhacsipesz	5
<p>Ismerkedési játék – körben ülve - felállva</p> <p>A játékosok számára elegendő ülőfelületet biztosító szalmabálát helyezünk körbe. A játékosok közül feláll az, aki bizonyos kritériumoknak megfelel: pl.</p>			

ki született szeptemberben/kinek nincs testvére/... (Ide a játék során, ill. végén is többször visszatérhetünk, megszavazhatjuk pl., mi legyen az ebéd, vagy a játék végén felállással jelezhetik, kinek melyik feladat tetszett...)	mindenki	szalma- bálák	10
Reflexiós lehetőség – standogramm A vélemény-nyilvánítás másik látványos módja, ha a résztvevők két extrém pólus közé olyan módon állnak be, hogy az a véleményüket tükrözze. A két extrém pólus lehet pl. a programvezető (ez mutathatja mondjuk a 100%-ot) és egy fa (ez lehetne a 0%).	mindenki	nincs	5
Csoportdinamikai játék – tyúk és héja A csoport egy tagot kivéve egymás mögé áll „vonatozó” pózba összekapcsolódva, ők alkotják a tyúkot. A különálló tag lesz a héja, neki az a feladata, hogy elkapja a tyúk „farkát”. A tyúk közben a tagok együttműködése révén megpróbálja ezt elkerülni. Ha mégis sikerülne neki, akkor a héja lesz a tyúk feje és a tyúk farkából pedig az új héja.	mindenki	nincs	10
Kő-papír-olló + (tojás-csirke-tyúk) Kezdetben mindenki tojás...Két tojás a hagyományos kő-papír-olló játékkal megmérkőzik, majd a csata nyertese csirke lesz. Ezután keres egy másik csirkét, akivel megmérkőzve tyúk lehet belőle...Aki nem elég gyors, az megreked valamelyik alsóbb szinten, mivel már nem talál magának párbaj-ellenfelet.	mindenki (páros számú játékos)	nincs	5
Csoportdinamikai játék – ponyva-móka A résztvevők mindegyike rááll a ponyvára, melyet a játék végéig nem hagyhatnak el. A feladat, hogy a ponyvát, melynek hátoldalán az ebéd receptje van, úgy kell megfordítani, hogy közben senki nem léphet le a ponyváról...	mindenki	nagy- méretű ponyva	változó (kb. 10)
Csoportkereső A játékosok különböző terményeket tartanak a kezükben a hátuk mögött (célszerű az ebédnek-való betakarítása után azokból válogatni). A cél, hogy az azonos terményeket birtokló játékosok megtalálják egymást anélkül, hogy megnéznék, mit rejteget a másik (Játszhatjuk bekötött szemmel is). Kizárólag a többi	mindenki	termények (pl. az ebéd hozzávalói) esetleg	10

érzékszervükre hagyatkozhatnak (tapintás, szaglás,...)		szemkendő	
<p>Fényképezőgép</p> <p>Az egyik játékos odavezeti bekötött szemű társát a porta egy számára érdekes pontjára, fejét a lefényképezendő irányába fordítja, majd megnyomja a vállát. Ekkor az leveszi szeméről a kendőt és vizualizálja a látottakat. Ezután a kísérő újra megnyomja a vállát és ő visszateszi szeme elé a kendőt. Három fényképfelvétel készül ilyen módon, azt követően cserélnek. A feladat végén mindenki lerajzolja a tárolt fényképet.</p>	2 fős csapatok	csapatonként 1 szemkendő, papír, színes ceruzák	20
<p>Mutasd, mit éreztettem veled!</p> <p>A csapat egyik tagja megpörgeti, majd odavezeti bekötött szemű társát valahova, az pedig megpróbálja beazonosítani a „mutatott” dolgot anélkül, hogy levennie a kendőt (tapintás, szaglás,...segítségével). Ezután visszavezeti a kiinduló helyre. Miután sikerül megmutatnia, mit „éreztetett” vele a társa, szerepet cserélnek.</p>	2 fős csapatok	csapatonként 1 szemkendő	10
<p>Képeslap magamnak</p> <p>Mindenki ír magának egy képeslapot a tréningen tapasztalt élményekről, amit 2-3 hónap múlva postázunk nekik.</p>	mindenki	képeslapok	10

14.00 – 14.30 óra Közös ebéd

14.30 – 15.00 óra A tapasztalatok megbeszélése, a tréning kiértékelése, közös fotó, egyedi, a csoportnak szóló emléklap átadása minden résztvevőnek

IRODALOM:

Dr. Kováts-Németh Mária: Az erdőpedagógiától a környezetpedagógiáig, Comenius Kft. Pécs, 2010

<http://www.testormester.hu/index.php/specialis-csapatepit-trening-mainmenu-51>

(2011.nov.8.)

Spiele und Methoden rund um den Bauernhof (*Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft, 1. Auflage, Februar 2006 – osztrák kiadvány, magyarul: Játékok és módszerek a falusi porta körül – Mezőgazdasági-, Erdészeti és Környezetvédelmi Minisztérium, 1. kiadás, 2006. február*)