



*Jobb Veled a Világ*  
Alapítvány

**Jobb Veled a Világ Alapítvány**

1145 Budapest, Columbus u. 37.  
info@boldogsagora.hu



# Erősségközpontú Oktatási Program



## Röviden a víziókról

**„az erősségközpontú megközelítés lényege az, hogy megértsük, felfedezzük és fejlesszük azokat az erősségeket és képességeket, amelyek pozitív módon segítik az életünket”**

Az utóbbi időben jelentősen megnőtt az érdeklődés a gyerekek, fiatalok erősség alapú fejlesztése iránt, mivel a gyermekekkel foglalkozó szakemberek figyelmük középpontját az adott problémák megoldásáról egy pozitívabb, holisztikusabb útra helyezik.

**A cél egyre inkább az, hogy minél több pozitív élményhez juttassák a fiatalságot,** ezáltal teremtve meg a fejlődéshez szükséges támogatói közeget. A hagyományos, problémákra fókuszáló és az azokra megoldást kereső megközelítés helyett az erősségközpontú megközelítés lényege az, hogy megértsük, felfedezzük és fejlesszük azokat az erősségeket és képességeket, amelyek pozitív módon segítik az életünket.

Bár minden felnőtt, aki kapcsolatba kerül gyerekekkel, valamilyen módon nevel, mégis az iskolai közeg az, ahol az iskolai személyzetnek, a tantestületnek, a segítő szakembereknek

komoly lehetősége van arra, hogy elősegítsék, támogassák a diákok tanulmányi és egészséges közösségi fejlődését azáltal, hogy egy biztonságos, törődő és támogató közeget hoznak létre.

*„Az iskoláztatás szívében az emberi kapcsolatok állnak. A diákok és tanárok, illetve diákok és diákok közötti interakciók sokkal nagyobb jelentőséggel bírnak a diákok sikeressége szempontjából, mint bármilyen tanulási módszer, vagy a tudományok, vagy a matematikai ismeretek, vagy az olvasás készség. Amikor sikerül szoros kapcsolatokat létrehozni tanárok és diákok között, ezek a kapcsolatok gyakran alkalmasak arra, hogy áthidalják azokat a gazdasági vagy a társadalmi szakadékokat, amelyek egyaránt érintik az iskolákat és más közösségeket.” Cummins (1996)*

Az erősség alapú megközelítés az egyén létező erősségeit, képességeit és erőforrásait hangsúlyozza. Azok, akik alkalmazzák ezt a megközelítést, hisznek abban, hogy a fiatalok és családjaik rendelkeznek erősségekkel és erőforrásokkal és azzal a képességgel, hogy talpra álljanak egy-egy nehézség után. Ez a perspektíva a problémaközpontúság helyébe lép, ahol a gyengeségek, hibák és hiányok kapják a főszerepet. Az erősségközpontú gondolkodásra fejlődés- és folyamatorientáltság jellemző. Megnevezi és felfedi a fiatalok belső erősségeit és erőforrásait, miközben

különböző kihívásokkal kerülnek szembe. Arra hívja az egyént, hogy a problémák és reménytelenség helyett a lehetőségeket, reményt és megoldásokat lássa meg – miközben nem tagadja a problémákat és hiányokat. Problémák helyett megoldandó területeket, hiányok helyett pedig fejlesztendő területeket lát.

Azt tartjuk szem előtt, hogy minden fiatal rendelkezik a saját megoldásával a változáshoz és az értelemmel, jelentéssel bíró megújulási folyamat-hoz. Az igazi kihívás abban rejlik, hogy a neveléssel-oktatással foglalkozók hajlandók-e magukhoz ölelni ezt a szemléletet a diákokkal való munkában.





## Milyen szerepe van a holisztikus szemléletnek a diákok és az iskola sikerességének tekintetében?

**„Egyre inkább teret nyer az az elképzelés, hogy a köznevelés két legfontosabb célja a diákok iskolai teljesítménye és jólléte”**

Egy olyan korban, ahol az iskola-rendszerek túlterheltek a problémáktól és a fiatalság számos kihívás előtt áll, az oktatásban résztvevő felnőttek kezdenek ráébredni, hogy a kogníció és az érzelem kapcsolatban álló, egymásra jelentős mértékben ható folyamatok. Egyre inkább teret nyer az az elképzelés, hogy a köznevelés két legfontosabb célja a diákok iskolai teljesítménye és jólléte. Ezekhez a célokhoz leginkább hozzájárulhat a kiváló intézményi keretek és gyakorlatok, valamint egy pozitív iskolán belüli és iskolán kívüli közeg, amelyek középpontjában a kapcsolatok állnak, és a közeg erősségalapú. (Masten&Coatsworth, 1998)

A gyerekek és a fiatalok képesek jól reagálni az iskolai teljesítmény elérése során eléjük kerülő realiz-tikus elvárásokra és kihívásokra,

amennyiben a nevelők hisznek abban, hogy nagy dolgokra képesek, arra fókuszálnak, hogy támogassák őket abban, hogy felfedezzék, megértsék és megtapasztalják az erősségeiket és képességeiket támogató kapcsolatokon, diákközpontú lépéseken, differenciált tanulási környezet megteremtésén és erősségalapú vezetési gyakorlatokon keresztül. **Bár a kiváló iskolai teljesítmény mindig nagy jelentőségű lesz, ennek elérése nagyban múlik azon, hogy a diákok egészséges társadalmi közegben nőnek-e fel.** (Walsh&Park-Taylor, 2005)



## Röviden a tanulási módszerről

Maga a gamification kifejezés az angol game-ből (játék) szóból és a -fication („valamilyenné alakítás”) végződésből létrejött fogalom, magyarul játékosítás.

Olyan innovatív szemlélet, amely során játékelemeket és tervezési technikákat nem játékos környezetben használunk. (Ez egyben a játékosítás 2011-ben megfogalmazott definíciója is, melyet a német matematika professzor Sebastian Deterding alkotott.) A játékelemek alkalmazásával (pl. pontgyűjtés, előre haladás, fejlődés, pontok beváltása, jutalmazás) a hagyományos tanítási-tanulási módszerek még könnyedebbé, ugyanakkor hatékonyabbá, és egyben szórakoztatóvá válhatnak. Az iskolákban a játékoknak eddig jellemzően kiegészítő szerep jutott, a pedagógusok többnyire ráhangoló, levezető feladatként vagy jutalmazásként gondoltak rájuk. Azonban mára már lehetőségessé vált, hogy a diákok egy-egy játék közvetlen segítségével sajátítsanak el konkrét tananyagrészeket.

Elsődleges célja ennek a módszernek azonban nem a diákok szórakoztatása, hanem a bevonódásuk előidézése, a belső motivációjuk felkeltése és fenntartása, továbbá a kompetenciaérzetük növelése. A játékos környezet, a játékos feltételek megteremtése ideális eszköz arra, hogy a pedagógus és a diákok egyéni céljait egy rövidebb úton, ugyanakkor élményközpontúan érthessük el. Ez a fajta tanulási, információszerezési mód – amelyben páros, kooperatív munkák mellett egyaránt megjelenhet az egyéni tanulási forma, illetve a frontális előadás – érzelmi hatást is kivált a résztvevőkből

(részben a feladatok sokszínűsége, részben az egyéni-páros-csoportos felelősségvállalás és természetesen részben a témák miatt. A tanulói felelősségvállalás és autonómia alatt olyan önszabályozó tanulást értünk, amely nem csupán a tanulási folyamat affektív, kognitív, motivációs és viselkedésbeli szabályozását jelenti. Az autonóm tanuló képes a tanulási folyamat tartalmáért is felelősséget vállalni. (Prievara, 2015) Az érzelmi hatás, a pontgyűjtő – ám lényegében egymással nem versengő, hanem a saját célok eléréseért tett – erőfeszítések segítik az ismeretek berögződését, és a flow élmény előidézését. Fontos megemlíteni magának az „élménynek” a közösség-, és személyiségformáló hatását is, hiszen a gamification alapú tanóra vagy foglalkozás nem pusztán tanulás-tapasztalatszerzést jelent, hanem (együtt) gondolkodást, kapcsolódást is.

**A játékok, jelen esetben pedig a gamification legfőbb értéke az egyensúly megtalálása a nehézség és a képességek között.** Rab Árpád szerint minden gamifikációs projekt célja ennek az egyensúlynak az elérése kell legyen. Természetesen nem a teljes iskolai szintű oktatási rendszer játékszobává tételéről van szó, hanem pontosan azoknak a területeknek a megtalálásáról, ahol a gamifikáció értéket jelenthet, megreformálhat, sikeresebbé tehet. Esetünkben pedig teheti mindezt anélkül, hogy a virtuális valóságba helyeznénk át a tanulási környezetet. Tehát nem egy már kész szoftver vagy applikáció az, amelynek révén a diákok játékos virtuális környezetben tanulhatnak az erősségeikről, hanem különböző kreatív, megfigyelésen, gyűjtésen és alkotó feladatokon keresztül saját maguk jutnak mélyebb ön- és társismerethez, illetve értik meg az erősségek optimális használatának lényegét.