



## Értékörzés játékosan

### Vajdasági Magyar Művelődési Intézet

A Vajdasági Magyar Művelődési Intézet regionális intézmény, tevékenysége kiterjed egész Vajdaságra, a magyar nemzeti kisebbség kulturális örökségének és élő kultúrájának megőrzésére – e célból 2005-ben alapította a Magyar Nemzeti Tanács. A 2008-as évtől állami intézmény, társalapítója pedig Vajdaság Autonóm Tartomány, amely meghatározó sarokkö az intézmény történetében, valamint bizonyítéka a magyar kisebbségi érdekképviselet erősségének.

Projektjeit a Vajdasági Magyar Művelődési Szövetséggel partnerségben valósítja meg. Szándéka szerint együttműködik azokkal a vajdasági intézményekkel és szervezetekkel, amelyek azonos területeken tevékenyek. Feladata, hogy a vajdasági magyar nemzeti közösséget már átfogó, a legtöbb esetben mozgalmi jellegű kulturális szerveződésekkel közösen a kultúra és a tudományosság minden olyan területén, ahol önálló kisebbségi intézmények (könyvtárak, múzeumok, levéltárak, műemlékvédelem stb.) nem hozhatók létre, felvállalja az ott folyó munka irányítását, segítségét – mégpedig az egész régióra kiterjedő közművelődési tanácsadással és szolgáltatásrendszerrel.

Feladatkörök:

- Közgyűteményi feladatkör
- Digitalizációs és dokumentációs tevékenység
- Közművelődési feladatkör
- Tudásháttér – szakmai képzések és mentorprogramok
- Kulturális tartalmak szolgáltatása
- Tudományos kutatások és közreadásuk
- Kiadói tevékenység
- Internetes adatbázisok működtetése
- Szakmai segítségnyújtás minden területen

Az Intézet szolgáltatásai ingyenesen hozzáférhetők.

Intézményünk négy, hasonló feladatok ellátására alapított

tartományi intézménnyel: a horvátokkal, a románokkal, a ruszinnal és a szlovákokkal együttműködve alakítja munkáját. Az intézet alapító tagja a tevékenységében hat kelet-közép-európai országra (Horvátország, Románia, Szerbia, Szlovákia, Szlovénia, Ukrajna) kiterjedő Kárpát-medencei Közművelődési Kerekasztalnak, amely a közös múlt és az egységesülésre törekvő jelen újragondolásának szándékával jött létre. Ennek a sajátos intézményhálózatnak a célja – a regionális sajátosságok megőrzése mellett – a Kárpát-medencei magyar identitástudat erősítése a közművelődés eszközeivel; együttes közművelődési gondolkodásmód és közös cselekvés kialakítása képzésekben,



Az arculat elemeit Solarič Doris, a logót és a honlapot Kabách Edina tervezte

művelődéskutatásban, jövőtervezésben, módszertani központok létrehozásában; a közös szakmai minimum megfogalmazása egy közös magyar információs hálózat kialakításával és működtetésével, továbbá naprakész információk szolgáltatásával, nem feledkezve meg a multikulturális környezet lehetőségeinek hasznosításáról sem.

A budapesti Hagyományok Háza a teljes Kárpát-medencében létrehozta a Hagyományok Háza Hálózatot, víziója szerint a cél egy Kárpát-medencei szintű hálózat működtetése, mely újraegyesíti a népművészettel és néphagyományokkal foglalkozó szakmát. Intézetünk a HHH – Vajdaság háttérintézményeként a vajdasági hálózat munkáját koordinálja és segíti minden eszközével, bekapcsolva a vajdasági népművészeti mozgalmat és szakmát minél szélesebb körben.

Intézetünk a Nemzeti Művelődési Intézet határon túli partnerintézménye a Kárpát-medencei Közművelődési Kerekasztal tagjaival együtt.

Partnerségben dolgozunk a budapesti székhelyű Magyarország Házával.

## Kárpát-medencei vetélkedő a magyar értékek megismerésért, őrzéséért

### Előzmények – Négy határon át

A *Négy határon át* című projektet és az azonos nevű vetélkedőt a 2018-as évben találták ki a már több évtizede sikeresen közreműködő határon túli és belüli magyar kulturális és közművelődési intézetek – a Kárpát-medencei Közművelődési Kerekasztal alapítói (a Szlovákiai Magyar Művelődési



Intézet, a Vajdasági Magyar Művelődési Intézet, a Lendvai Magyar Nemzetiségi Művelődési Intézet, az Erdélyi Magyar Közművelődési Egyesület és a Nemzeti Művelődési Intézet) –, melyek folyamatosan új kihívásokat és platformokat keresnek az együtt- és közreműködésre. Ennek apropójából találtuk ki és szerveztük meg a *Négy határon át* interaktív, többfordulós Kárpát-medencei honismereti vetélkedőt, amely a teljes 2018/2019-es iskolaéven keresztül tartott, és aminek a fődíja egy tábor volt. A fiatalok a vetélkedő által mélyrehatóbban megismerték a külföldi értékeket, valamint részt vettek az értéktárak bővítésében is – minden vetélkedőhöz kapcsolódó tevékenységnek hatása volt a kis és nagy közösségre. A vetélkedő a 11–15 évesek korosztályt célozta meg annak érdekében, hogy még serdülőkorban ismerkedjenek meg az érintettek a nemzeti és régiós értékkel, hogy a jövőben lehetőség szerint őrzésükkel is foglalkozhassanak, vagy legalább tiszteljék azokat. S ez az a korosztály, amelyik aktívan, napi szinten használja az okostelefont, a táblagépet, a számítógépet kapcsolattartásra is – most ezt a *Négy határon át* közösségen keresztül is megteheti több száz

határon túli vetélkedőtársával együtt. A feladatok pedig több ízben igényeltek multimédiás tudást, valamint informatikai alapismereteket. A feladatokat a korosztályhoz mérten találtuk ki és adtuk fel. A fiatalok vagy iskolájuk, vagy kulturális egyesületük képviselőjében tudtak jelentkezni háromfős csapatokban. Értük egy felkészítő tanár vagy mentor vállalt felelősséget, aki segítette munkájukat és tartotta a szervezőkkel a kapcsolatot. A vetélkedő a csapat tagjait közreműködésre készítette. Új ismereteket szerezhetek saját és társaik régiójáról, ezenkívül tényszerűen foglalkoztak a régiós és nemzeti értékekkel, valamint a hungarikumokkal. A feladatok megoldhatóságának sikeressége többször nem csupán a csapatot alkotó három emberre szűkölt le. Sok feladat igényelte a külső segítség (más diákok, tanárok, családtagok, falu/városbeliek, iparosok, kézművesek...) bevonását.

A következő iskolaévben nem szerveztük meg a vetélkedőt, mely az alábbi okokra vezethető vissza. A vetélkedő szerkezete és feladatai hosszas előkészületeket igényelnek, így nem készültünk volna el a tanév kezdetére vele, emellett pedig szerettük volna az első ve-

télkedő tanulságait is beépíteni a következőbe. Amiatt, hogy négy különböző ország, régió közös munkája, így a kommunikáció is lassabb, mintha egy intézmény valószínűleg meg.

## A folytatás és bővülés – Öt határon át

A vetélkedőt 2020/2021-es tanévben szerveztük meg ismét, immár 5 határon át néven, hiszen a fenn említett intézmények mellett a Kárpátaljai Népfőiskola Egyesület és a magyarországi Nemzeti Művelődési Intézet is bekapcsolódott a munkába.

A vetélkedő a koronavírus-járványügyi helyzetére való tekintettel az online térben valósult meg, a csapatok jelentkezése helyett egyéni versenyt hirdettünk, hogy minimalizáljuk a kapcsolatteremtési lehetőségeket. Ez a kényszermegoldás nem illett teljes mértékben a vetélkedő profiljába, hiszen a célja a vetélkedőnek az értékmegismerés és -teremtés mellett épp a közösségépítés lenne, ugyanakkor két ok miatt döntöttünk a megvalósítás mellett: egyrészt a vetélkedő sikert aratott első alkalommal, így nem volt kérdés, hogy a folytatást terveztük, ám két év kihagyás sok lett volna ahhoz, hogy a köztudatban és az iskolások tudatában maradjon. Másfelől a vetélkedő struktúrájának és feladatainak nagy része már megvolt, amikor az első járványügyi intézkedéseket meghozták. A befektetett munkát nem szerettük volna veszni hagyni.

Mindezeket figyelembe véve saját honlapot hoztunk létre a [www.karpatmedencei-vetelkedo.org](http://www.karpatmedencei-vetelkedo.org) címen, mely igyekezett az első vetélkedő hibáit kiküszöbölni: a feladatok egy részét a rendszer automatikusan pontozta; az időkorlátos fordulókat a beprogramozott honlap időre nyitotta meg és zárta le; a kreatív feladatokra kü-

lön szakmai zsűrit kért fel minden régió. Ezekkel igyekeztünk minél objektív és pontosabb rendszert kialakítani.

A vetélkedő a 2020/2021-es tanévben a mítoszok, mondák és legendák témakör köré épült, melyre a régiók ajánlott irodalmat gyűjtöttek össze, s ezt szövegválogatásban közölték.

## Az Öt határon át vetélkedő szerkezete

Mindkét évben már a regisztrációkor megindult a játék. Az 5 határon át vetélkedőn a regisztrálók után kellett olvasniuk, hogy településükhöz milyen mondák, mítoszok, legendák, mesék kapcsolódnak. Ki kellett választaniuk egyet és beleképzelni magukat a történetbe, majd egyes szám első személyben kellett leírniuk, hogyan élték meg az eseményeket főszereplőként.

Az első fordulóra podcastot kellett készíteni. Két téma közül lehetett választani. Vagy egy ismertebb mondát választottak ki a diákok a szövegválogatásból, majd arról beszélgettek, milyen mondai elemeket fedeztek fel benne, és milyen aktualitása van az adott mondanak, vagy a diáknak a saját régiójának regionális értéktárából kellett egy neki tetsző értéket választani, melynek érdekes története van, s beszélgetni róla, kitérni arra, hogy az adott érték történetében fellelhetőek-e mondai elemek, s az adott értéknek milyen mai hasznosulásai vannak.

A második forduló 2 részből állt. Egy kvízzjátékból és 2 feladtból. A kvízzjátékban 6 kérdéssort kellett megválaszolni: egy erdélyit, egy felvidékit, egy vajdaságit, egy kárpátaljai, egy muravidékit és egy anyaországit. Majd további 2 feladat várt a diákokra. A szövegválogatásokban három olyan mondat, legendát vagy mítoszt kellett

megkeresni, amelyekben legalább 3 dolog közös. Ezután a fiatalok kerestek otthon 3 olyan dolgot, amely azonosítható ezekkel a közös pontokkal, s ebből a 3 dologból egy kompozíciót készítettek, amit le is fotóztak. A 2. feladatban pedig 30 mondából állítottunk össze egy szöveget, amit ki kellett bogozni, minél többet fel kellett ismerni.

A harmadik fordulóban olyan helyi legendák, történetek után kellett nyomozni, melyeket még sehol nem publikáltak. Ezután térképet kellett készíteni a begyűjtött legendák, történetek helyszínéről/helyszíneiről. Majd összefoglalták lépésről lépésre, hogyan nyomoztak a helyi legendák után.

A negyedik fordulóban megadott témák egyikére 1-2 perces, párbeszédés improvizációs gyakorlatot kellett videóra venni. Téma volt például az alábbi: Az ördög mégsem mindig ördögi; A király előtt csúnyán összevész egy szerelmespár, és minduntalan állásfoglalásra akarják készíteni a királyt, hogy szerinte mégis melyiküknek van igaza; A boszorkány bejelenti a családnak, hogy legkisebb gyermekük taltos. A család különböző módon reagál rá....

Az utolsó feladatban a szöveggyűjteményből kiválasztott monda folytatásának megírására vállalkoztak a diákok. Hogyan folytatták tovább életüket a szereplők? Milyen bonyodalmakba keveredtek? Milyen furfangos megoldásokat találtak egy-egy szituációra? Hogyan változott a jellemük? Csatlakoztak-e új szereplők a történethez? Ilyen, s ehhez hasonló kérdésekre kellett választ adniuk a fiataloknak a történetben.

A vetélkedőn értékelték az elméleti tudást, a kreativitást és az egyéni ismeretek gyakorlatban történő alkalmazását. A zsűritagok az előre elkészített pontrendszer alapján értékelték a résztvevők tevékenységét.





Vajdasági díjazottak a szervezőkkel

## A vetélkedő erényei

**Gamifikáció:** a játékosítás célja a könnyed, észrevétlen ismeretátadás, vagy jobb teljesítmény elérése, illetve a közösség fejlesztése. A vetélkedő az oktatás és a kultúra területén alkalmazza a célcsoport tulajdonságaihoz illeszkedő játékelemeket, amelyek a helyi, térségi, külhoni ismereteket észrevétlenül adja át a játék résztvevőinek.

**Interaktivitás:** a vetélkedő ötvözi az online és offline világot, a hagyományos kutatás módszereit a játékosítás online technikájával, hogy a digitális generáció bátorságot kapjon kimerészkedni a hagyományok és a közösségek világába, de mindezt a számára természetes technika segítségével.

**Kapcsolatteremtés és ismeretszerzés:** a vetélkedő minden egyes eleme során – a kvízről a meseszerrű bemutatkozásra át az értékgűjtésig – azt a feladatot adja a résztvevő fiataloknak, hogy részben önállóan vagy csoportban, pedagógus segítségével kapcsolatokat teremtsen, információkat keressen és ismereteket szerezzen, ami a játékban való továbblépéshez szükséges.

**Készség-, képesség- és kompetenciafejlesztés:** a vetélkedő feladatai különböző készségeket és képességeket fejlesztenek, úgy mint a kreativitás, a szövegalkotási, kommunikációs készség, a gondolkodás és a problémamegoldás előtérbe állítása, a hatékony, önálló tanulás, a problémamegoldó gondolkodás. Szűkebb és tágabb értelemben kialakítja a komplex és holisztikus szemléletet, támogatja a közösséghez tartozás érzését,

a kultúra aktív befogadását. Megismerhetik a különféle forrásokat és azok használatát. Kibontakoztathatja a személyiséget, fejleszti a beleérző képességet, az asszociációs képességeket. Tudatosítja az európai sokféleséget és a kulturális identitást, megalapozza az irodalmi műveltséget, csapatmunkára nevel, és arra sarkall, hogy a versenyzők megismerjék településük történelmét, a közvetlen környezetük értékeit.

GONDI MARTINA Topolyán született és végezte iskoláit, illetve a gimnázium utolsó évét Kecskeméten, a Bányai Júlia Gimnáziumban. A Szegedi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar Médiatudományi Tanszékén diplomázott 2005-ben. 2006 óta a Vajdasági Magyar Művelődési Intézet munkatársa, ahol elsősorban a közművelődési programokkal, majd a munkafolyamatok és projektfolyamatok menedzsmentjével foglalkozik.

VIRÁG KISS ANITA óbecsei születésű, jelenleg Zentán él. Az Újvidéki Egyetem Bölcsészettudományi Kar Magyar Nyelv és Irodalom Tanszékén mesterdiplomázott 2015-ben. Jelenleg a Szegedi Tudományegyetem Juhász Gyula Pedagógus Karának kulturális mediáció szakos hallgatója. 2017 óta a Vajdasági Magyar Művelődési Intézet munkatársa. Az intézeti munkán belül részt vesz a stratégiai tervezésben, a projektek megtervezésében és lebonyolításában – ifjúságsegítés, oktatás, ifjúsági és gyermek-programok, színházművészet és működő színjátszás, népművészeti programok, kulturális, közművelődési terület –, a pályázatok megírásában, lebonyolításában, beszámoló elkészítésében.