Dr. Tóth László
Debreceni Egyetem, Pedagógiai-Pszichológiai Tanszék

GAZDAGÍTÁS

***Tehetség, 15* (4), 3. (2007)**

A *gazdagítás* kifejezéssel többnyire a tehetséges fiatalok differenciált oktatásának egyik formáját szokták jelölni. A gazdagítás célja elsődlegesen nem az ismeretek bővítése, hanem az olyan képességek fejlesztése, mint a kreatív gondolkodás és problémamegoldás, a kritikai gondolkodás vagy a tudományos gondolkodás.

A gazdagító programok jellemzői a következők. (1) Komplexitásra, azaz a dolgok sokoldalú megközelítésére való törekvés, ami a magasabb szintű gondolkodási eljárások (hipotézisalkotás, következtetés, értékelés stb.) alkalmazását követeli meg. (2) Összefüggésekre koncentrálás, ami a hivatalos tananyag és az azon túlmutató témakörök egyes részei közötti kapcsolatok felismertetését célozza. (3) Elvont eszmékkel, fogalmakkal, koncepciókkal való ismerkedés, ami a tudományos, kreatív és kritikai gondolkodás fejlesztéséhez nyújt segítséget. (4) Újszerű források bevonása, vagyis olyan információforrások felhasználása, amelyekkel a tanulók a szokásos órai keretek között nem, vagy alig találkoznak. (5) Választhatóság, vagyis a tanuló az egyéni érdeklődése és igényei alapján maga választhatja meg, hogy mit szeretne tanulni.

A gazdagító programok sokfélék lehetnek. Például az *önálló kutatási projektek* valaminek a kiderítését célozzák. Befejezve ezeket a tanulóknak valamilyen konkrét eredményt kell felmutatniuk, és eredményeikről megfelelő közönség előtt kell beszámolniuk. A *szombati programok* rendszerint a tanulók érdeklődésének megfelelően szervezett foglalkozások, melyeket önként jelentkezők (tanárok, tanárjelöltek, szaktekintélyek, szülők) tartanak. Ehhez hasonlóak a *nyári programok,* melyek több hetesek is lehetnek a legkülönbözőbb témákban (szokás ezeket szaktáboroknak is nevezni). A gazdagítás kategóriájába sorolhatók a *mentori kapcsolatok* is, melynek keretében a diák ellátogat a mentorához, megismerkedik a tevékenységével, közvetlenül részt vesz a mentor napi munkájában.

Léteznek nemzetközivé vált gazdagító programok is. A *Jövőbeni Problémák Megoldása* (Future Problem Solving, FPS) egy évente meghirdetett program a tehetséges gyermekek számára. E. P. Torrance kezdeményezte 1974-ben az Egyesült Államokban. Azóta 14 más ország is bekapcsolódott a munkájába, így a becslések szerint napjainkig már mintegy 200.000 diák vett részt benne.

A program az A. F. Osborn által kidolgozott kreatív problémamegoldás nevű eljáráson alapul, vagyis arra buzdítja a fiatalokat, hogy a jövő problémáinak megoldása során ezt az öt lépésből álló eljárást kövessék. A témák általában a genetikai tervezéssel, a mesterséges intelligenciával, a világélelmezés és a szervátültetések problémájának megoldásával kapcsolatosak. Az egy-egy évig tartó FPS feladatmegoldó versenyeken a diákok 4 fős csapatokkal vesznek részt, három korosztályban. Mindegyik csapat három gyakorlati problémát kap, amelyeket meg kell oldani, és a megoldásokat határidőre el kell küldeni a bírálóknak. Az értékelés megtörténte után a munkát – a továbbfejlesztésre vonatkozó javaslatokkal együtt – visszakapják. A legügyesebb csapatokat meghívják az FPS Kupákra. A három győztes csapat (korcsoportonként egy-egy) meghívást kap a Nemzetközi FPS Konferenciára.

Az Értelem Odüsszeája (Odyssey of the Mind, OM) nevű kreativitásversenyt 1978-ban hozták létre szintén az USA-ban. Célja, hogy a fiatalok alkotóképességét fejlesszék. A verseny hamarosan világméretűvé vált. A nemzeti OM Társaságok az USA-ban évente megrendezésre kerülő versenyt a kreativitás világbajnokságának ismerik el. Amerika szinte valamennyi

tagállamában és világszerte további 38 országban működik, a világbajnokságról a nagy amerikai tévétársaságok is tudósítanak.

Az 5-7 fős csapatoknak különféle (de életkori kategóriánként azonos) feladatokat kell megoldaniuk. A problémák alapvetően két csoportra oszthatók: hosszú távú és rövid távú problémákra. A hosszú távú probléma megoldására a versenyző csapatnak hónapok állnak a rendelkezésére, míg a rövid távú problémákat csak a bajnokságon ismerik meg, és ott is kell megoldaniuk. A verseny először országos, majd világméreteretekben folyik. Világszerte tízmillió gyerek vesz részt a programban, és ez a szám folyamatosan emelkedik.

Magyarország 1991 óta vesz részt a világbajnokságon a Magyar OM Bajnokság győztes csapatával, és már a kezdetektől jelentős sikereket ért el. 1992-ben az amerikai Boulderben a budapesti Vörösmarty Mihály Gimnázium csapata megnyerte a világbajnokságot és a kiemelkedő kreativitásért járó (Ranatra Fusca) különdíjat.

Külön érdemes szólni két tanítási-tanulási modellről, melyeket J. Renzulli dolgozott ki a tehetséges diákok számára. A *gazdagítási triász* (Enrichment Triad Model) modellje esetében a tanulók egy olyan programban vesznek részt, amely három, egymás felé átjárható gazdagítási kategóriára épül. Ez a három kategória a következő.

Az I. típusú gazdagításban az általános explorációs tevékenységeket úgy tervezik meg, hogy a tanulmányozandó témák vagy tudományterületek a hivatalos tantervet ne a megszokott módon fedjék le. Az érdeklődési, illetve tanulási centrumok, az audiovizuális anyagok, a tereptanulmányok, a meghívott előadók vagy a tanári szemléltetések mind a gazdagításnak ezt a típusát szolgálják.

A II. típusú gazdagításban a tanár olyan speciális eljárásokat, anyagokat és oktatási módszereket alkalmaz, amelyek célzatosan a magasabb rendű gondolkodási folyamatok, a kutatási jártasság, valamint a személyiség és a társas kapcsolatok fejlődésével összefüggő folyamatok fejlesztésére irányulnak. Az itt kapott feladatok ahhoz kívánnak segítséget nyújtani, hogy a tanulók hatékonyabban tudjanak bánni a tartalommal, és meg tudják oldani a különböző témakörök vagy új szituációk kapcsán felmerülő problémákat.

A modell tulajdonképpeni középpontjának az emelt szintű, III. típusú gazdagítás tekinthető, mivel a valódi feladatok egyéni vagy kiscsoportos megoldása különösen alkalmas a tehetséges diákok igényeinek a kielégítésére. A feladatmegoldó tevékenységnek ez a típusa arra ösztönzi a diákokat, hogy friss adatokat gyűjtsenek, az adott ismeretkörnek megfelelő kutatási módszereket alkalmazzanak, és a munkájuk eredményét megosszák az erre alkalmas hallgatósággal.

Az *iskolai gazdagító modell* (Schoolwide Enrichment Model) valójában az iskolák teljes körű fejlesztésére szolgáló részletes terv, mely úgy kívánja kielégíteni a tehetséges tanulók igényeit, hogy közben valamennyi tanuló iskolai teljesítménye javuljon. Három összetevője van. (1) A *teljes tehetség portfólió* az egyes diákok jellemzőit hivatott feltérképezni a képességek, az érdeklődési körök és a tanulási preferenciák területén, tanulónként külön-külön dossziéban gyűjtve az anyagokat. (2) A *tantervmódosítási technikák* című összetevő háromféle módszert ír le a tanterv módosítására. (3) A *gazdagító tanulás és tanítás* a gazdagítási triász modelljén alapul. Összességében az iskolai gazdagító modell olyan tanterv- és szervezetfejlesztési modell, amely a tehetségeseknél bevált stratégiákra építve nem csupán a tehetséges, hanem valamennyi tanuló fejlesztését kívánja előmozdítani.

Ami a hatást illeti, a gazdagító kurzusok hatásvizsgálatai egyöntetűen pozitív eredményekről számolnak be. Ritkán esik szó azonban arról, hogy mivel a gazdagító kurzusok anyaga nem része a hivatalos tantervnek, a legtöbb helyen a diákok a kurzus elvégzéséért nem kapnak tanulmányi pontot (kreditet), így formálisan nem haladhatnak előre.