

**ORSZÁGOS TUDOMÁNYOS DIÁKKÖRI KONFERENCIA
2025.**

**A 64 MŰVÉSZET, AVAGY EGY ŐSI TRADÍCIÓ
ALKALMAZHATÓSÁGA A KÉPESSÉGFEJLESZTÉSBEN ÉS
A PSZICHOPEDAGÓGIÁBAN**

Készítette: **Hosszuné Marku Alexandra (OD2UY0)**
Gyógypedagógia alapképzés
Pszichopedagógia szak és Tanulásban
akadályozottak pedagógiája szak
levelező tagozat
MATE Kaposvári Campus

Lezárás dátuma: 2024. július.

**Kaposvár
2024.**

Tartalom

1. Bevezetés.....	3
2. Szakirodalmi áttekintés	6
2.1. A védikus oktatási modell	6
2.2. A 64 művészet helye a védikus irodalomban	7
2.3. A 64 művészet kategóriái, elemei:	7
2.4. A 64 művészet és különféle kapcsolódási pontjai speciális pedagógiákkal vagy szakmákkal ..	12
2.5. A 64 művészet a képességfejlesztés és a pszichopedagógia vonatkozásaiban.....	16
2.6. A 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellemben	28
3. A 64 művészet egy mai adaptációjának leírása	34
4. A pszichopedagógia és a 64 művészet lehetséges kapcsolódása a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellel tükrében	38
4.1. Foglalkozástervek a 64 művészet pszichopedagógiai alkalmazásában:	39
4.1.1. A figyelem fejlesztése	39
4.1.2. Az empátia fejlesztése	41
5. Alkalmazott módszerek	44
6. Eredmények, értékelés.....	45
7. Következtetések, javaslatok	47
8. Összefoglalás.....	50
Irodalom:	51
Ábra- és táblázatjegyzék	57
9. Mellékletek.....	58
1.számú melléklet.....	58
9.1. A védikus kor, társadalma, a védikus irodalom felosztása.....	58
9.1.1. A védikus kor társadalma	59
9.1.2. A védikus íráskor témái, a védikus irodalom felosztása.....	61
2.számú melléklet.....	65
3.számú melléklet.....	66
.....	72

1. Bevezetés

A tradicionális, teista vagy a tudományos, modern kutatásokon alapuló világnézetek párharca nem újkeletű; évszázadok óta folyik a vita az egyes csoportok hívei között az igazságserlegének megszerzéséért. Az egyik oldalon egyetemes értékek hada sorakozik fel¹, a másik oldalon pedig tudományosan alátámasztott érvek sokasága². Egyikőjük stabil, megváltoztathatatlan alapokon nyugszik, állandóságát egyedül az rengeti meg, hogy az aktuális jelen szemüvegén keresztül milyennek látjuk. A másikuk folyamatos változása és megújulásra való képessége kezdetben reményt táplál az azzal, hogy most tökéletesebbet kapunk az előzőnél, az idő múlása alatt bekövetkezett folyamatos átváltozásai azonban azt a bizonytalanságot sugallják, hogy vajon ami ma tudományosan elfogadott, az holnap is az lesz-e még? Egyikük tetteire nincs világos magyarázat, a tradíciók követésének okát az idő homálya fedi be, a másikuk viszont egzakt értelmezései arzenáljának sokaságát kínálja fel, melyből mindenki kiválaszthatja a számára elfogadhatót. Ilyen feltételek mellett vajon melyikük kerül ki győztesként az igazságért folytatott, vagy inkább a valóságot bemutatni szándékozó harcból (Pálfy, 2008)?

Kell-e azonban, hogy harcoljanak, amikor akár kéz a kézben is járhatnának egymással? Mai világunkra jellemző az információk sokaságának áramlása, mely folyamat egyértelmű előnyeként lehetővé teszi a bejövő tudás, ismeretek egymással való szintetizálását is, mely akár a tradicionális és modern megoldások ötvöztetési kísérletét is jelenthetné. E szélsőséges megközelítések látszólagos ellentmondásaik ellenére jól kiegészíthetők, vagy akár alá is támaszthatják egymás relevanciáját, amennyiben célunk nem az egyik vagy másik oldal kizárólagos igazának bizonyítása, hanem a tradíciók által közvetített egyetemes értékeket tisztelve, az aktuális tapasztalatok fényében létrejövő régi-új tudás alkalmazása a közös nemes célokért. Akárcsak egy jó házasság, párkapcsolat esetén, amelyben nem a hasonlóság, hanem egymás kiegészítése, az „ember másik fele” - látásmód a jó kapcsolat alapja, ahol kölcsönösen

¹ teista ideológiák: létezik egy természetfeletti erő, mely saját kinyilatkoztatásai által ismerhető meg (Biblia, Korán, Védák, stb)

² naturalista/redukcionista és agnosztikus ideológiák. Elméleteik szerint nem létezik természetfeletti, minden csupán atomok és molekulák halmaza, illetve, a valóságot nem tudjuk teljesen megismerni.

segítik egymást ki-ki az erős oldalát beleadva, ahol egymás különbözőségeit tisztelve egy harmonikus kapcsolatban kettejük frigyéből születik egy gyermek, aki anyjától és apjától is a jó tulajdonságait, tehetségét, génjeit örökíti tovább az utódainak.

A társadalomtudományok terén - így a pedagógiában és a pszichológiában is - sokszor nyúlnak vissza előző korokban, korszakokban ismert tanokhoz, elméletekhez, akár Plátón³, Arisztotelész⁴, Hippokratész⁵ esetében, hogy csak az európai kultúrkörhöz tartozó, legrégebbi forrásból származó, szélesebb körben ismert neveket említsem. Az ókor civilizációi sokat adtak az utókornak, melyet a tudomány kiindulási pontként tudott használni, még ha néha mostohán a primitív, kezdetleges jelzöt is kapták meg elméleteik.

Jelen dolgozatomban - mely már előzőleg bemutatásra került egy intézményi Tudományos Diákköri Konferencián (Hosszuné Marku, 2024) - szeretném vizsgálni az ókor egyik jelentőségteljes, bár nem annyira széles körben ismert teista civilizációjának, a védikus kor pedagógiájának jellemző tárgycsoportját, melyet összefoglaló néven *64 művészetnek* neveznek (Ganguly, 1962; Bhaktivedanta, 1996, 2004). E tantárgycsoport művészeti és egyéb készségtárgyak összefoglaló neve, melyet egy korabeli tanulónak abban az időben hasznos volt tudnia; ezek egy része mai szemmel nézve ártatlan szórakozásnak, vagy akár haszontalan időtöltésnek tűnhetnek. A téma felvetésem idején szerettem volna látni, ad-e valami használható ismeretet a napjainkban aktuális pedagógia számára is a 64 művészet, vagy csupán hagyománytiszteletből, de alapvetően l'art pour l'art időtöltésként tekintünk rájuk? Kutatom, hogy e tradíció elemeinek mi lehetett a létjogosultsága az iskolában, ehhez a mai pedagógia- és gyógypedagógia tudomány kutatási eredményeit hívtam segítségül. A kutatásom során a *64 művészet* egyes ágainak hatását vizsgálom a választott szakirányaim - a Tanulásban akadályozottak pedagógiája és a Pszichopedagógia - értelmezési kereteiben, főképpen a tanulási zavarok és a kontrollfunkció zavarok csökkentésében más kutatásokra támaszkodva. A tehetséggondozás és a pályaeorientáció területe is említésre kerül a dolgozatban, a témához való szerves kapcsolódása okán. A tehetséggondozás tanulmányozása során külön érdekesség volt számomra, amikor találkoztam Howard Gardner⁶ többszörös intelligenciaelméletével, és úgy találtam, hogy a 64 művészet különféle ágai kiválóan beilleszthetők mindegyik

³ ókori görög filozófus, többek között a formatan-elmélet származik tőle

⁴ ókori görög filozófus, gondolkodó, többek között a szubsztancia-elmélet megalkotója

⁵ ókori görög orvos, az orvostudomány atyja, többek közt a négyféle személyiségtípus tipológia származik tőle, melyet a mai személyiségpszichológia is előszeretettel alkalmaz újabb elméletek alapjaként

⁶ amerikai pszichológia professzor, a többszörös intelligencia (MI) elméletének kidolgozója

intelligencia, tehetség - vagy ha úgy tetszik, képesség (Gyarmathy, 2020: 82-83) - kategóriájába.

A dolgozat egyik részében a 64 művészet egy mai adaptációja is bemutatásra kerül, egy választható egyházi gimnáziumi tantárgyként.

A 64 művészet szorosan a témához kapcsolódó leírásán kívül az említett védikus korszakról egy rövid ismertető került elhelyezésre a mellékletekben, melynek ismerete nem feltétlenül szükséges a témakör tárgyalásához, de segítheti annak átfogóbb megértését az elég terjedelmes védikus irodalom szélesebb kontextusában elhelyezve.

A korabeli iskolákban a Védák és a védikus irodalomban fellelhető tudás volt oktatva, amely igen széleskörű tudást biztosított⁷. Bár ezek egy része a transzcendenciát írja le, mégis olyan elemző részletességgel és tartalommal, amelynek elsajátításához a megismerő funkciók komolyabb mozgósítása szükséges. Más részük részletes elméleti háttérrel ad a világ működésének megértéséhez, akár az anyagi elemek, akár a filozófia, a történettudomány, a logika, a társadalomtudományok és a törvénykezés terén, de helyet kapnak benne a csillagászat, építészet, zenetudomány is. Felmerülhet a kérdés, hogy vajon miért volt szükség mégis ezen egzaktak nevezhető, tényleges tudást nyújtó tanulmányok mellett a 64 művészet általi tevékenységekkel való foglalkozásra? Manapság a sok egzakt tudást adó tárgy tanulása mellett hajlamosak vagyunk a művészetet oktató tantárgyakról úgy vélekedni, hogy kevésbé fontos tárgyak, de vajon miért tulajdonítottak ennek akkor mégis jelentőséget? Erre a válaszokat nem biztos, hogy könnyen megtalálunk a fennmaradt források között, de nézzük meg, mit mondanak erről korunk pedagógiai kutatásai.

⁷ lásd: 1.sz.melléklet

2. Szakirodalmi áttekintés

2.1. A védikus oktatási modell

A 64 művészet részletes ismertetése előtt fontosnak tartom röviden szólni annak közvetlen kontextusáról, a védikus oktatásról (Banyár, 2017).

Az ókori Indiából eredő védikus oktatás - hasonlóan más ázsiai oktatási modellekhez (Gordon Győri, 2006) - célja lelki és anyagi is volt egyszerre (Tóth-Soma, 2017). Lelki célja a Transzcendenshez, Istenhez közelítés, a lelki önmegvalósítás, mely számos hatásaként másokhoz való tiszteletteljes viszonyulást, szorgalmat, jó munkamorált, erkölcsös életvitelt is garantált. Azonban a másodlagos cél, az anyagi tudás elsajátítása sem volt független Istentől; az elsajátított ismereteket az egyén az Isten-tudatos társadalom építésében, szolgálatában használta. A védikus oktatás nagy hangsúlyt fektetett a spirituális fejlődésre, de emellett a jellemfejlesztést célzó nevelést, a tudás nemcsak elméleti, de a gyakorlatban való alkalmazását is szem előtt tartva (Nikodémus, 2017).

A védikus oktatás a tudás megfelelő átadásához és befogadásához elengedhetetlennek tartja egyrészt a példaértékű jellemmel és tudással rendelkező tanító meglétét, aki személyes életével, jellemével és munkásságával mintául szolgált a diákok számára, és mely miatt a tanulók körében nagyrabecsülés és tisztelet övezte (Tasi, 2017); másrészt az alázatos, elfogadó attitűddel rendelkező diákot, aki motivált a tanulásra és energiáit a tanulásba, a tudás elsajátításába fekteti (Banyár, 2017; Nikodémus, 2017).

Ez posztmodern korunk jelen társadalmában kissé idealisztikusan hangozhat, de elégedjünk meg e dolgozat korlátaiban belül Sadler (1979) abbéli kijelentésével, miszerint „egy oktatási rendszer nem érthető meg annak társadalmi kontextusa nélkül” (idézi Gordon Győri, 2006: 247), és mivel jelen dolgozatnak nem célja egy társadalmi tanulmány készítése, Gordon Győri (2006: 247) kijelentésére támaszkodunk, aki megállapítja, hogy „minden oktatási rendszer specifikus, társadalmi, szociális, gazdasági, antropológiai és egyéb okai miatt”.

2.2. A 64 művészet helye a védikus irodalomban⁸

A védikus korszakból eredeztetett védikus irodalom maguk a *Védák*, vagyis a „Tudás könyvei” és azok folytatása. A *Védák* egy része kinyilatkoztatásként, egy része e kinyilatkoztatások magyarázataiként vannak számon tartva, és alapvetően az anyagi világ teremtéséről, e teremtés működéséről szólnak. A védikus tudományok hagyományos felosztásának ágai közül a *Puránák* tartalmazzák a 64 művészetekről szóló elméleti tudást, az *Upavédák* pedig az alkalmazásának a művészetét (1.sz.melléklet).

Amíg a *Védákban* máshol fellelhető hasonló tartalmú írások főképpen a téma elméleti tudását tartalmazzák, addig a 64 művészetben található tudás gyakorlati jellegű, sok technikai részlettel. Például a *Gándharva-véda* a zene tudományát ismerteti, a 64 művészet pedig a zene gyakorlatát tanítja, mint például az éneket (*gítam*), vagy bizonyos hangszerek használatát (*vádyam*) (1.sz.melléklet). A zene tehát mint művészet és mint tudomány is része a védikus irodalomnak a hangképzéstől a zeneszerszámok elkészítésén keresztül egyéb technikai részletekig messzemenően. A 64 művészetéről történetbe ágyazottan az egyik legismertebb leírás, amikor Krisna Isten és testvére Balaráma a 64 művészetet 64 nap és 64 éjjel sajátították el iskolájukban, a *gurukulában*⁹ (Bhaktivedanta, 1996, 2004). A 64 művészet részletezését több szerző is ismerteti, kisebb eltérések előfordulhatnak köztük, melyek főleg a szanszkrit szavak eltérő fordításából adódnak (Ganguly, 1967; Bhaktivedanta 2004, 2016). Jelen dolgozatban a Bhaktivedanta - féle (2004) felsorolást vettem alapul.

2.3. A 64 művészet kategóriái, elemei¹⁰:

A művészet kifejezés a 64 művészet esetén nem kizárólagosan a mai értelemben vett művészeti ágak csoportjait tartalmazza. Ganguly (1962) szerint a művészet célja a szépség megteremtése valamilyen formában, és művészet az, ami esztétikai élményt nyújt, de szerinte ezek alapvetően három kategóriát képeznek: a csodálatos, a szórakoztató és ami hasznos. Más megközelítésből is megérthetjük a művészetek több szintjét, például Assissi Szent Ferenc szerint a munkás a két kezével, a kézműves a kezeivel és az értelmével, a művész pedig egyszerre a kezével, az értelmével és a szívével is dolgozik (Kiss V., 2014). Ezek alapján

⁸ a központi témának szélesebb kontextusban való értelmezése érdekében bővebb ismertetésre kerül a védikus korszak, a Védák keletkezési körülményei (korszak, társadalom, irodalmi háttér), az aktuális társadalmi berendezkedés, ld.bővebben 1.sz.melléklet.

⁹ szanszkritul a *guru*: tanítómestert a *kula*: családot jelent. Egyfajta bentlakásos iskola, a tanítómester házába költöztek az oktatásuk idejére a gyermekek.

¹⁰ Egyedi megoldások, Srí Prahláda Gimnázium, Általános Iskola és Óvoda, (a továbbiakban: SPGÁIÉÓ) 2020.

érthető, miért vannak a 64 művészetbe sorolva olyan tevékenységek is, mint a főzés, bár kétségkívül, napjainkban is, ha valamely tevékenységet, mesterséget nagyon magas színvonalon művelnek, azt is szokták művészetnek hívni (lásd konyhaművészet, hajszoibrászat).

A 64 művészet egyes elemeit a könnyebb áttekinthetőség kedvéért az alábbi kategóriákba soroltuk. (A kategóriák meghatározása az Egyedi megoldások¹¹ című intézményi dokumentum szerinti csoportosítást veszi alapul). Több művészet vagy elem is tartozhatna több kategóriába, a duplikálás elkerülése végett csak egy-egy csoportba lettek besorolva.

1. A vezetés művészete: E csoport a vezetés jelzőt amiatt kapta meg, mert a legtöbb ember kerül az életének valamely szakaszában vezetői szerepbe, ahol felelősségteljes döntéseket kell hoznia, - akár csak háztartást vezet, családban lát el apaként, anyaként felelősségteljes szerepeket, nem is beszélve azokról, akik majd a munkájukban is vezető szerepben lesznek - vagy előfordulhat, hogy meg kell másokat védenie.

A 64 művészet olyan művészeti ágai, elemei kerültek ide, melyek játékos módon, segítenek vezetői képességek, stratégiai, problémamegoldó gondolkodás kialakulásában, fejlesztésében. Az alkalmazott játékok lehetnek intellektuális játékok¹² (Bharat, 2015) versenyek, mozgásos ügyességi játékok. Ezen felül a csoport részei az ún. győzelem tudománya, - mely többek között a különféle harcművészetek ismeretét jelenti - illetve a mások meggyőzésének a képessége is, mely a másokkal való kedves viszonyulást is magában foglalja (Ganguly, 1962). Ez utóbbi művészetének ismerete jelentősségteljes a megfelelő társadalmi kapcsolatainkban, azok kialakításakor. A mások befolyásolásának, meggyőzésének tanításakor még nagyobb hangsúlyt kap az előző alfejezetben említett iskolai jellemfejlesztés; ugyanis, ha nem tiszta az alkalmazó motivációja, akkor ezeket a készségeket könnyen mások manipulálására fogja használni. *(1.táblázat)*

2. A beszéd művelése, kommunikáció: sok területen hasznos a beszéd művelésének gyakorlása, legyen akár vezető, akár pedagógus, akár előadóművész valakiből, önálló csoportként szerepeltetjük e felsorolásban, a szerteágazó, sokféle nyelvi fejlesztést

¹¹ a Srí Prahláda Gimnázium, Általános Iskola és Óvoda 2022/23-as Éves Intézményi Munkaterv dokumentumának melléklete alapján, ahol a 64 művészet választható, gimnáziumi tantárgy.

¹² logikai, stratégiai, kártyajátékok, táblás játékok,

célzó tevékenységei miatt. Ide tartozik a találós kérdések feltevése és írása, verspárbaj, a társalgás és a retorika művelése, a különféle nyelvjárások ismerete és beszéde, versek írása, és a versmértékek alkalmazása is. (1.táblázat)

3. Előadóművészetek: zene, színészet, tánc, zsonglörködés, bűvészkedés. Ganguly (1962) említi, hogy a 64 művészet elsődleges és másodlagos fontosságú csoportokra oszlik. Az előadóművészetek alkategóriái, mint a zene, tánc és dráma (színjátszás) az a három legősibb és legfontosabb képviselői e tárgynak, melyekre mint elsődleges művészeti ágakra tekintettek. A szakralitás hangsúlyosan jelen van, sokszor e művészetek témája Isten vagy az Istenek, valamely a védikus irodalomban fellelhető történet kereteibe ágyazva, illetve Istent dicsőíti közvetve vagy közvetlenül a zene, a tánc és a dráma is (Board of scholars, 2006). E három művészeti ág tudta megőrizni leginkább a védikus hagyományokat, a többi különféle átalakulásokon ment át az idő, a népek vándorlása és a történelem változásai miatt (Ganguly, 1962).

A vokális énektől külön tárgyalják a hangszeres zenét, melyet alapvetően négyféle csoportba soroltak a hangszerek szerint: húros (szitárfélék), fúvós (fuvola, duda, stb.), bőrrel borítottak (dobfajták), és a fém, fa, agyag vagy kőből készült hangszerek (cintányérok, ütőhangszerek). A zene kategórián belül egy igazi különlegesség, a vizeskorsókkal való zenélés (Ganguly, 1962).

A tánc során a testrészek, a kézfejek, a lábak, a fej és mimikák is a tradicionális indiai tánc fontos összetevői. A drámában és táncban is alapvetően kilenc hangulatot jelenítenek meg a tánc és a dráma eszközeivel, ezek a szerelem, öröm, bánat, harag, élénkség, félelem, undor, csodálat, nyugalom (Board of scholars, 2006).

A dráma és a tánc is fontos eleme a *bháva*, amely az egyszemélyes érzelmek megélésére vonatkozik, mely átalakul *raszává*, egy univerzális érzéssé, amikor másokat is magával ragad a mű által keltett hangulat (Ganguly, 1962).

A zsonglörködés, bűvészkedés is része volt a 64 művészetnek, mely igen szórakoztató, és az emberek meghökkentésével jár (1.táblázat).

4. Építőművészetek: ide olyan építéssel, barkácsolással kapcsolatos tevékenységek lettek sorolva, mint az ácsmesterség, a kisebb építmények (kegyhelyek) építése és az építészet általánosan, a *Vasztu-vidyá*, vagyis a védikus térrendezés tudománya. (1.táblázat)

5. Iparművészetek: az álcázás művészete (mint a maszkírozás, jelmezek készítése és viselése), varrás, szövés, fonás, öltözködés, fejdíszek, ékszerek felhelyezése és készítése, fémek, drágakövek ismerete, különféle díszek, dekorelemek készítése virágokból (ágy feldíszítése virágokkal, koszorúfonás, virágjátékok) szerepelnek e csoportban. *(1.táblázat)*
6. Képzőművészetek, vizuális művészetek: a különféle festészeti technikák ismerete, ruha és testfestés, padlófestés (különféle hozzávalók alkalmazásával, mint például virágszirmok, rizspor, féldrágakövek), természetes festékek készítése, ágy leterítése tartoznak ebbe a csoportba. *(1.táblázat)*
7. Gasztronómia: főzés, italok, édességek készítése, színeztetése, tehát a konyhaművészeti tevékenységek kaptak ebben a csoportban helyet. *(1.táblázat)*
8. Egészséghez, szépségápoláshoz kapcsolódó ismeretek, mint a gyógybalzsamok készítése, masszázs, smink, bőrápolás, aromaterápia, amulettek tudománya tartoznak ide. *(1.táblázat)*
9. Környezet, mezőgazdaság, állattartás, kertészkedés: többek között a gyógynövények termesztése, kertészkedési ismeretek, fák gondozása, de akár a kisállatokkal való foglalkozás, beszédre, viadalra idomítása, tanítása is ebbe a kategóriába került. *(1.táblázat)*
10. Kikapcsolódás: ebbe a kategóriába több, fent említett tevékenység is tartozhatott volna, de más kategóriákba jobban illettek. Ide került viszont a vízzel való fröcskölés művészete, amely a vízben végzhető ügyességi játékok művészetét takarja (Bharat, 2017). *(1.táblázat)*

Az alábbi komplex táblázatban jól látható a 10 kategória alá besorolt 64 művészeti elem. A kategóriák és a szanszkrit elnevezések közötti oszlopban lévő számok azt jelzik, hogy a hivatkozott elsődleges forrásban hányadik helyen szerepelt az adott művészeti ág a 64 művészetben belül (Bhaktivedanta, 2004). A szanszkrit kifejezés a magyarra fordított jelentésével található egy cellában, az azt követő oszlopban pedig azok az elemek lettek ellátva magyarázattal, ahol a fordításból nem feltétlenül derült ki, hogy mit takar mai értelmezésben az adott tevékenység.

1. táblázat: A 64 művészet kategorizálása

(Forrás: saját munka, Bhaktivedanta (2004) nyomán)

Művészeti terület		a védikus 64 művészet	magyarázat/mai értelmezés
1. A vezetés művészete	8.	vaidsayiki vidyā: győzelem tudomány	vezetői képességek fejlesztése
	51.	yantra-mātrikā: bűvös négyzet készítése, amelyben a számok összege minden sorban ugyanannyi;	Sudoku-típusú rejtvenyek
	59.	dyuta-visesam kridā: a szerencsejáték különféle fajtáinak ismerete;	társasjátékok
	60.	ākarsa-kridā: kockázás	dobókocka-játékok
	61.	bālaka-kridanakāni: gyermekjátékokkal játszani;	egyéb gyermekjátékok (nem táblás, nem társas, hanem pl. mozgásos játékok)
	62.	vainayiki vidyā: misztikus erővel megfigyelmezni másokat;	mentalista képességek fejlesztése, mások meggyőzésének képessége. Testbeszéd, intuíció fejlesztése
2. A beszéd művészete	29.	(a) prahelikā: találókérdések kitalálása és megfejtése; (b) pratimā: verspárbaj;	
	31.	pustaka-vācsanam: könyvek felmondása;	memoriterek
	48.	mlecchshita-kutarka-vikalpa: barbár vagy furcsa okoskodásokat kitalálni;	szójátékok, logikai készség a beszédben
	49.	desa-bhāṣā-dzśnyānam: a tájzólások ismerete;	
	30.	durvacsaka-yogāḥ: olyan kérdések feltevése, melyekre nehéz válaszolni;	találós kérdések kitalálása, megfejtése
	47.	aksara-mustikā-kathanam: megmondani, mi van leírva egy könyvben, anélkül, hogy belenézünk, valamint megmondani, mi van a másik összezárt markában;	mentalista képességek fejlesztése, testbeszéd, intuíció fejlesztése
	53.	śamvācsjam: a társalgás tudománya;	kommunikáció, retorika
	54.	mānaszi-kāvya-kriyā: költemények szerzése gondolatban;	
	55.	kriyā-vikalpā: irodalmi mű készítése	
	57.	abhidhāna-kosa-cśhanda-dzśnyānam: szótártudomány, valamint a versmértékek ismerete;	
	33.	kāvya-śamaszjā-pūranam: titokzatos versek megfejtése;	

3. Előadóművészet	58.	vasztra-gopanam: valamilyen öltözetet egy másiknak álcázni;	
	4.	nāṭyam: színjátszás	
	27.	śūtra-kridā: bábok mozgatása vékony zsinaggal;	bábozás
	32.	nāṭaka-āikhyāyikā-darsanam: rövid szindarabok eljátszása és anekdoták írása;	
	21.	āindradzsālam: zsonglörködés;	
	23.	haszta-lāghavam: bűvészkedés	
	3.	nṛityam: táncművészet;	tradicionális és folklór táncok ismerete
	1.	gītam: ének;	éneklés, dalszerzés, hangnemek, ütemek
	2.	vādyam: hangszerstudás;	rítmus, dallamfajták, különféle dobokon kísérőmotívumok
	12.	udaka-vādyam: zenélés vízeskorsókon;	alternatív hangszereken való zenélés
4. Építőművészet	28.	vinā-damuraka-vādyāni: fuvalás és egy kis, X-alakú dobon játszani;	
	64.	vaitāliki vidyā: hajnalban zenével ébresztetni a mestert.	különböző napszakokhoz illő dallamok ismerete (rágak tudománya)
	36.	taksanam: ácsmesterség;	
5. Iparművészet	56.	csalitaka-yogā: kegyhelyek építése;	
	37.	vāstu-vidyā: építészet;	A védikus térrendezés alapjai, erdei kunyhó, tűzhely, stb. építése.
	22.	kaucsumāra-yogām: az álcázás művészete	Jelmezek, maszkirozások
	26.	succi-vāya-karma: varrás és szövés;	varrás, szövés, hímzés alapok, kelmekészítés és alapruhadarabok, kellékek stb. készítése
	35.	tarku-karma: rokkával fonni	fonás
	16.	śekharapida-jodzsanam: sisak felhelyezése a fejre;	turbánok, fejdíszek készítése, felhelyezése
	17.	nepathya-yogāḥ: felöltözés az öltözőben	díszletek és jelmezek elhelyezése
	18.	karna-patra-bhaṅgāḥ: a fülcimpa felékesítése	füldíszek, fülonfüggők készítése
	20.	bhūsana-yodzsanam: a test felékszerezése	ékszerdíszítés
	39.	dhātu-vādam: a fémek ismerete;	fémek megmunkálása
	41.	ākara-jñānam: ásványtan	ásványok felkutatása és ismerete a földben, talajban
	40.	mani-rāga-dzśnyānam: ékszerek színezése;	ékszerkészítés
	34.	patikā-vetra-bāna-vikalpām: egy vászonszikkból és egy botból íj készítése	Egyszerű fegyverek készítése
	50.	puspa-sakatikā-nirmiti-dzśnyānam: játékszerek készítése virágból;	virágdíszek, tárgyak készítése
	8.	puspasztaranam: virágágy készítése;	virágdekor, virágkötészet
	38.	raupya-ratna-parikā, ezüst és ékkövek felismerése;	
	15.	mālya-grathana-vikalpāḥ: koszorúfonás;	virágkötészet, virágfüzér és ékszerek

6. Képzőművészet	9.	darsana-vaszana-anga-rágah: a fogak, a ruha és a test különféle részeinek színezése	textil- és testfestés
	5.	álekhyam: festészet;	különböző festészeti technikák ismerete
	14.	csitra-yogáh: a színek keverése;	színtan, természetes festékek készítése,
	7.	tandula-kuszuma-bali-vikáriká: kedvező ábrák készítése a földön rizsből és virágokból;	padlófestés és díszítés művészete, (rangolik, mandalák)
	10.	mani-bhúmiká-karma: ékszerrel kirakni a padlót;	mozaikozás
7. Gasztronómia/konyhaművészet	27.	sayana-racsanam: az ágy leterítése;	ház dekorálása, lakberendezés
	24.	csitra-sákapúpa-bhaksya-vikárika-kriyá: saláták, kenyérfélék, sütemények és egyéb csemegék készítése;	főzés, sütés
	25.	pánaka-rasza-rágaszava-jodzsanam: izletes italok készítése és színezése pirosra;	italok és szörpök elkészítése, természetes ételszínezékek
8. Szépség és egészségápolás művészete	46.	kesa-márdzsana-kausalam: frizura készítése;	hajápolás és frizura készítése, a haj gondozása, természetes festése
	6.	visesaka-cshedyam: arc- és testfestés színes kenőcsökkel, kozmetikumokkal;	arcfestés, henna, sminkelés
	19.	szugandha-yuktim: különféle illatok alkalmazása;	aromaterápia, növénytan
	45.	utszadanam: gyógyítás balzsamokkal;	házi praktikák betegségek és gyógymódjaik
	52.	dhárana-mátriká: amulettek tudománya;	
9. Környezet/mezőgazdaság	43.	mesa-kukkuta-lávaka-yuddha-vidhím: kosok, kakasok és fűvek betanítása viadalokra;	
	44.	suka-sáriká-pralápanam: hím és nőstény papagáj megtanítása beszédre és arra, hogy válaszoljanak az ember kérdéseire;	
	42.	vriksayur-veda-yogám: gyógyfűvek; kertészkedés	gyógynövény ismeret (termesztés, hatás, természetes növényvédőszer)
10. Szabadidő/kikapcsolódás tevékenységek	13.	udhaka-ghátam: fröcskölés vízzel;	vízben végezhető fluvességi játékok

2.4. A 64 művészet és különféle kapcsolódási pontjai speciális pedagógiákkal vagy szakmákkal

Tovább tanulmányozva a 64 művészet ágait, azt vettem észre, hogy olyan pedagógiaterületekkel mutattak azonos irányba, melyek nagyon népszerűek a 21. században; egyre-másra botlunk bele olyan tréningekbe, tanfolyamokba, továbbképzésekbe, vagy akár találkozhatunk olyan egyetemi kurzusokkal is, melyek – akár kiegészítő ismeretként - ajánlják tanfolyamaikat hasonló témákban. Az alábbiakban felsorolásra kerülnek ezek a speciális pedagógiák, tréningek a 64 művészet ágaival összevetve (2., 3., 4., 5. táblázat).

A játékpedagógia alkalmazása egyre népszerűbb a pedagógusok körében, a gyógypedagógia is rendszeresen alkalmazza azt a képességek fejlesztésében, a kontrollzavarok, a dühkezelés esetén, vagy az érzelmek kifejezésének játékos tanításában is.

A vezetőket képző, továbbképző tanfolyamok is igen népszerűek, a 21.század már olyan kompetenciakészletet vár el a vezetők részéről, melyek tudatos munkával fejleszthetők. (2.táblázat)

A sport, testmozgás áldásos hatásának ismerete nem újkeletű, a mozgás fontosságát, jelentőségét senki sem vitatja, akár az egészségügyi állapot, akár a fittség javítása, fenntartása miatt. Fontosságát az is mutatja, hogy a NAT-ban is kiemelt jelentőséget tulajdonítanak a

testnevelésnek, előírva a testnevelés tantárgy gyakoriságát napi szinten és minőségét is. (2.táblázat)

A konfliktuskezelést, problémamegoldást tanító és fejlesztő kurzusok is nagyon hasznosak a 21.századi kihívásainak kezelésére, nem is beszélve arról, hogy ezen technikák ismerete nagymértékben hozzájárul számos kulcskompetencia fejlesztéséhez, mint például a vállalkozói kompetencia, matematikai, technológiai és természettudományos kompetencia, de szükség van a rájuk a társas kapcsolataink, vagy a mindennapi élet apróbb kihívásainak megoldásakor is. (2.táblázat)

A kommunikációs ismeretekkel foglalkozó kurzusok is népszerűek, akár egyetemi, akár tanfolyami keretek közt a különféle képzések piacán. (2.táblázat)

2. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (vezetés, beszéd művészete)

(Forrás: saját munka, Bhaktivedanta (2004) nyomán)

Művészeti terület		a védikus 64 művészet	pedagógiák /pedagógiaterületek, valamely specifikus szakmát támogató készségek és ismeretek
1. A vezetés művészete	8.	vaidzsayikí vidyá: győzelem tudomány	sport/vezetőképzés, játékpédagógia
	51.	yantra-mátriká: bűvös négyzet készítése, amelyben a számok összege minden sorban ugyanannyi;	
	59.	dyuta-visesam kridá: a szerencsejáték különféle fajtáinak ismerete;	
	60.	ákarsa-kridá: kockázás	
	61.	bálaka-kridanakáni: gyerekjátékokkal játszani;	játékpédagógia, problémamegoldás, konfliktuskezelés
	62.	vaináyikí vidyá: misztikus erővel megfegyverezni másokat;	
2. A beszéd művészete	29.	(a) praheliká: találókérdések kitalálása és megfejtése; (b) pratimálá: verspárbaj;	kommunikációs ismeretek, nyelv művelés
	31.	pustaka-vácsanam: könyvek felmondása;	
	48.	mleccshita-kutarka-vikalpa: barbár vagy furcsa okoskodásokat kitalálni;	
	49.	desa-bhásá-dzsnjánám: a tájszólások ismerete,	
	30.	durvaesaka-yogáh: olyan kérdések feltevése, melyekre nehéz válaszolni;	
	47.	aksara-mustiká-kathanam: megmondani, mi van leírva egy könyvben, anélkül, hogy belenéznenk, valamint megmondani, mi van a másik összezárt markában;	
	53.	samvácsjam: a társalgás tudománya;	
	54.	mánaszi-kávya-kriyá: költemények szerzése gondolatban;	
	55.	kriyá-vikalpá: irodalmi mű készítése	
	57.	abhidhána-kosa-eshando-dzsnjánám: szótártudomány, valamint a versmértékek ismerete;	

Ami a drámapedagógiát illeti, napjainkban olyannyira elfogadott mind módszereiben (élményeken keresztül valósul meg a tudás befogadása) mind fejlesztő hatása (kommunikáció, a kooperáció, a kreativitás fejlesztése, az összetartozás érzésének erősítése, önismeret, szociális készségek) tekintetében, hogy az általános iskolai oktatásba is bekerült, a NAT-ban szerepel az 1.,2.,3.,4. és 7.évfolyamokon is előírt tantárgyként. (3.táblázat)

A cirkuszpédagógia, bár nem olyan széleskörűen ismert, de mégis azt mondhatni, hogy renenszányszát éli; hazánkban is vannak olyan artista és zsonglőrképző iskolák, ahol akár szakkör jelleggel is, de elsajátítható az ehhez szükséges technikai tudás. (3.táblázat)

A zenepedagógia és a táncpedagógia hagyományosnak mondható a pedagógiák között, nem kifejezetten századunk életviteléből fakadó igényekhez igazodó pedagógia, hanem évszázadok óta része az Európában tanított művészeteknek, ma már kiegészülve nemcsak a klasszikus, de modern irányzatokkal is. (3.táblázat)

3. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (előadóművészet, építőművészet)

(Forrás: saját munka, Bhaktivedanta (2004) nyomán)

3. Előadóművészet	27.	szútra-kridá: bábok mozgatása vékony zsineggel;	Drámapedagógia
	32.	nátaka-áikhyákyáiká-darsanam: rövid színdarabok eljátszása és anekdoták írása;	
	21.	aindradzsálam: zsonglörködés;	cirkuszpédagógia
	23.	haszta-lághavam: bűvészkedés	
	3.	nrityam: táncművészet;	táncpedagógia
	1.	gítam: ének;	zenepedagógia
	2.	vádyam: hangszertudás;	
	12.	udaka-vádyam: zenélés vizeskorsókon;	
	28.	viná-damuraka-vádyáni: fuvalás és egy kis, X-alakú dobon játszani;	
	64.	vaitálíki vidyá: hajnalban zenével ébresztani a mestert.	
4. Építőművészet	36.	taksanam: ácsmesterség;	Építőipari kivitelezői ismeretek
	56.	csalitaka-yogá: kegyhelyek építése;	Tervezői, mérnöki ismeretek
	37.	vásztu-vidyá: építészet;	

A többi 64 művészeti ág főként konkrét szakmákat tanító pedagógiákkal mutat egyezést, mint például az építészet, a textilkészítéssel és díszítéssel foglalkozó szakmák (fonás, szövés, varrás, textilfestés, jelmeztervezés), dekoratőr, stylist ékszerész, ötvös, virágkötő, cukrász, szakács, kozmetikumkészítő, fodrász, természetgyógyász, fitoterapeuta, aromaterapeuta, masszőr, állatgondozó, kertész (3,4,5.táblázat).

4. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (iparművészet)

(Forrás: saját munka, Bhaktivedanta (2004) nyomán)

5. Iparművészet	22.	kaucsumára-yogám: az álcázás művészete	Textilkészítéssel, feldolgozással kapcsolatos ismeretek (öltözék és jelmeztervezés, kivitelezés, textilkészítés)
	26.	sucsi-váya-karma: varrás és szövés;	
	35.	tarku-karma: rokkával fonni	
	16.	sekharapida-jodzsanam: sisak felhelyezése a fejre;	Vizuális megjelenéssel kapcsolatos ismeretek, díszítés, dekor, styling
	17.	nepathya-yogáh: felöltözés az öltözőben	
	18.	karna-patra-bhangáh: a fülcimpa felékesítése	
	20.	bhúsana-yodzsanam: a test felékszerzése	
	39.	dhátu-vadam: a fémek ismerete;	Ékszerkészítési ismeretek
	41.	ákara-jnánam: ásványtan	
	40.	mani-rága-dzsnyánam: ékszerek színezése;	
	34.	pattiká-vetra-bána-vikalpám: egy vászoncsikból és egy botból íj készítése	Játékkészítés
	50.	puspa-sakatiká-nirmiti-dzsnyánam: játékszerek készítése virágból;	Virágkötészeti ismeretek, dekor
	8.	puspasztaranam: virágágy készítése;	
	38.	raupya-ratna-pariksá, ezüst és ékkövek felismerése;	
	15.	mályá-grathana-vikalpáh: koszorúfonás;	

5. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (képzőművészet, gasztronómia, szépség és egészségápolás)

(Forrás: saját munka, Bhaktivedanta (2004) nyomán)

6. Képzőművészet	9.	darsana-vaszana-anga-rágah: a togak, a ruha és a test különféle részeinek színezése	Festészeti ismeretek
	5.	álekhyam: festészet;	
	14.	csitra-yogáh: a színek keverése;	
	7.	tandula-kuszuma-bali-vikáriká: kedvező ábrák készítése a földön rizsből és virágokból;	Dekorációs készségek
	10.	mani-bhúmiká-karma: ékszerrel kirakni a padlót;	
7. Gasztronómia/konyhaművészet	27.	sayana-racsanam: az ágy leterítése;	
	24.	csitra-sákapúpa-bhaksya-vikárika-kriyá: saláták, kenyérfélék, sütemények és egyéb csemegék készítése;	Ételkészítési ismeretek
	25.	pánaka-rasza-rágászava-jodzsanam: ízletes italok készítése és színezése pirosra;	
8. Szépség és egészségápolás művészete	46.	kesa-márdzsana-kausalam: frizura készítése;	Szépségápolás, (dekor)kozmetikai ismeretek, frizurakészítés, hajszobrászat
	6.	visesaka-cshedyam: arc- és testfestés színes kenőcsökkel, kozmetikumokkal;	
	19.	szugandha-yuktim: különféle illatok alkalmazása;	
	45.	utszadanam: gyógyítás balzsamokkal;	Egészségmegőrzés, természetes gyógymódok ismerete
	52.	dhárana-mátriká: amulettek tudománya;	

Több művészeti ág kiválónak bizonyul alternatívaként a szabadidő hasznos eltöltéséhez, így a szabadidőpedagógiát is megemlíthetjük a felsorolt pedagógiák közt; kifejezetten szórakoztató, és más csoportba nem sorolt a „fröcskölés vízzel” elnevezett tevékenység (6. táblázat).

6. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (környezet, szabadidő)

(Forrás: saját munka, Bhaktivedanta (2004) nyomán)

9. Környezet/mező gazdaság	43.	mesa-kukkuta-lávaka-yuddha-vidhim: kosok, kakasok és fűrjek betanítása viadalokra;	Állatok gondozásának, idomításának ismerete
	44.	suka-sáriká-pralápanam: him és nőtény papagáj megtanítása beszédre és arra, hogy válaszoljanak az ember kérdéseire;	
	42.	vriksáyur-veda-yogám: gyógyfüvek; kertészkedés	Növények termesztésének, gondozásának ismerete, kertészkedés
10. Szabadidő/kikapcsolódás tevékenységek	13.	udhaka-ghátam: fröcskölés vízzel;	Szabadidőpedagógia

2.5. A 64 művészet a képességfejlesztés és a pszichopedagógia vonatkozásaiban

A 64 művészet tehát sokféle művészetet magába foglaló tantárgy. Mint ilyen, lehetőséget biztosít számos képesség fejlesztésére, akár felzárkóztatásról, akár tehetségfejlesztésről, akár a pszichopedagógiát¹³ (Herr, 2023) érintő területekről is legyen szó.

Tekintsük át, a konkrét ágak milyen képességeket fejleszthetnek, a mai, hasonló tevékenységet folytató, alkalmazó pedagógiák tapasztalatainak tükrében. Nem kerül mind a 64 ág elemzés alá, az 1.táblázat szerinti csoportosítás alapján kerülnek a kiragadott példák bemutatásra.

1. A vezetés művészete csoport:

Az ebbe a csoportba sorolt elemek általánosságban a vezetői képességeket fejlesztik. A játékok alkalmazása a tanulás során mélyítik annak hatékonyságát, hiszen élmények során sajátít el a gyermek számára fontos készségeket. Ahogyan Vigotszkij (1978) is mondta, a játék során a gyermek meghaladja életkorát, viselkedését, „olyan, mintha egy fejjel magasabb lenne” (idézi Csépe, 2021).

¹³ a gyógypedagógia azon ága, mely az „ép értelmű, viselkedés/magatartás és/vagy tanulási/teljesítményzavarokkal, nehézségekkel küzdő gyermekek és fiatalok fejlesztésével, oktatásával, nevelésével foglalkozik”

A társasjátékok általánosságban segítik a stratégiai gondolkodás kibontakozását, fejlesztik a problémamegoldó képességet és a kombinatív gondolkodást. Fajtától függően segítik a fókuszálást és a döntéshozatalt, kockáztvállalásra bírnak, erősítik a prioritási sorrendek kialakításának képességét, megtanítanak az erőforrások kezelésére, a tárgyalásokhoz szükséges diplomáciai készségeket fejlesztik, és gyakorlati tapasztalattal szolgálnak a különféle kommunikációs jelek értelmezésére (Jesztl – Lencse, 2018). Külön kiemelendő játék a sakk, melynek sajátos módszertana alakult ki napjainkra. Nevelési eredményei közt a becsületességre és önuralomra, következmény- és felelősségvállalására, gyors helyzetértékelésre, lényeglátásra és döntésre, versenyszellemre de ugyanakkor a versenytárs tiszteletére, kitartásra, önbizalomra, a kudarctűrésre, jó munkamorálra, fegyelmezettségre, szabály- és normakövetésre nevel (Duró, 2007). Képességfejlesztő hatását tekintve pedig többek között az analízis-szintetizáló képességet, memóriát, absztrakt, logikus, és divergens gondolkodást, kreativitást, az összefüggések felismerésének képességét, az összpontosítási és megosztott figyelem képességét, elvonatkoztatási és általánosítási képességet, problémaérzékenységet, a kombinatív és a tanulási képességet is fejleszti egyben (Duró, 2007).

A győzelem tudományához kapcsolódóan a harcművészeteknek az önvédelmén túl számos, főként személyiségformáló hatása ismert, mint például az önállóságra nevelés, a tisztelet kultúrájának megalapozása, fegyelem és önfegyelem, önkontroll, önszabályozás fejlesztése, együttműködés, asszertív attitűd, vagy a dominancia kérdésköre (Dorka, 2014). A 64 művészet e csoportjában található, „saját belső erővel megfegyelmézni másokat” is egyfajta dominanciát jelent; a dominanciára törekvés fontos vezetői helyzetben, ahol sokszor szükség van küzdőképességre, akár a vezetői irány érvényesítésére, akár az ellenfelekkel való megküzdéshez. Ezt azonban többféle motivációval lehet végezni, és ahelyett, hogy egy agresszív-narcisztikus vezetői stílust fejleszt ki valaki, ahol a mások uralni akarása, vagy a saját kiválóság bizonyítása másokkal szemben - vagy más hasonlóan, saját személyiséget és társadalmi kapcsolatokat romboló - ok motivál, helyette más, az érdekérvényesítés asszertív módjait kell tudnia alkalmaznia.

A kapcsolat irányításának a képessége egy fontos vezetői tulajdonság, mely többösszetevős, többek között konfliktuskezelő és kapcsolatépítési képesség szükséges hozzá, melyeket kiválóan fejleszthetnek e csoport tevékenységei (Goleman, 2003).

2. A beszéd művészete csoport:

A csoport itt szereplő tagjai esetében a memóriafejlesztés (könyvek felmondása, költemények szerzése gondolatban), logikai képességek (találós kérdések feltevése vagy megválaszolása), és a gondolkodási képességek érintettek (titokzatos versek megfejtése). Ezen felül a hagyományos nyelvtanításban, tanórai keretek között ritkábban alkalmazott nyelvi játékok a nyelvi kreativitás kibontakoztatását segítik elő (Forgács, 2008). A nyelvi játékok általi kreativitás mibenléte abban áll, hogy mind a receptív, mind a produktív nyelvi kompetenciát mozgósítja, fejleszti, miközben szórakoztatja is a végzőit (Forgács, 2008). A nyelvi játékok során a nyelv játékos felhasználása történik, jellemző rá a megszokott normáktól való szándékos eltérés, a többértelműség, meglepetésszerűség, vicc, rejtvény, két- illetve többértelműség; – meglepetés, poén, rejtvény és – egy másodlagos mondanivaló létrehozása (Forgács, 2008).

3. Előadóművészetek csoportja:

a) dráma:

Ide tartozik a színjátszás, a bábozás, a színdarabok szerzése és a jelmezek készítése, maszkírozás. Ez a négyféle tevékenység, bár mind a színházhoz kapcsolódik, de más-más képességterületeket mozgósít. A drámajátékban, bábozásban való részvétellel mind a szereplő, mind a néző oldaláról olyan tanulási folyamat zajlik, melynek során bevonódásuk hatására empátikus készségeik fejlődnek, szorongásaik csökkenhetnek, a saját életük problémái megoldására utat találhatnak a társadalmi élet különféle jelenségeinek átélésével. A színjátszás, bábozás során személyiségfejlesztés is történik, és nemcsak a szavakkal, hanem a mozdulatokkal is történik a közlés. A bábozás abban tér el a színjátszástól, hogy nem közvetlenül a színész bújik a szerepbe, hanem egy báb segítségével végzi azt. Gyermkek bátrabban tudnak érzelmeket kifejezni a báb közvetítésével. A bábjáték fejlesztő hatásai között meg kell említeni a képzelet, a megosztott figyelem tartósságát, az emlékezet, gondolkodási folyamatok, beszédképesség, társas kapcsolatok és a bátorság fejlődését (Domány, 2001).

A dráma személyiségformáló hatékonyságának titka abban rejlik, hogy egy olyan játék, amelyben a szereplők egy nem valós világ felépítésével de valós problémákkal szembesülnek, így valós tudásra és tapasztalatokra tesznek szert (Pinczésné, 2009). Külön említésre méltó a dráma művészetterápiás hatásai közül a nevelési, magatartási problémák kezelésére,

konfliktuskezelésre, bűnmegelőzésre, drogprevencióra, empátiára, az asszertivitásra való nevelési mivolta is (Pinczésné, 2009).

Többféle drámafoglalkozás ismert, ezek közül a Bolton-féle (1996) felosztás a legelfogadottabb: A-típusú dráma: gyakorlatok, B-típus: dramatikus játékok, C-típus: színházi dráma, D-típus: tanítási dráma, melyek bővebb jellemzőit a 7.táblázat ismerteti részletesebben.

7. táblázat: Bolton-féle drámacsoportosítás

(Forrás: Bolton, 1996 nyomán)

Típus	Elnevezés	Jellemzői
A	Gyakorlatok	Közvetlen tapasztalatszerzés, dramatikus készségfejlesztést szolgálják. Rövid távúak, világos célok és szabályok, instrukciók alapján működik. Bármikor megismételhető, nincsenek erős érzelmek. Koncentráció, erőfeszítés, problémamegoldás
B	Dramatikus játékok	Meghatározott helyszín, szituáció, téma, karakter. Nincs időkorlát, nincs lezárva, nincs határozott cél, korlátok közös megegyezéssel. Nem ismételtető, intenzív érzelmek,
C	Színházi dráma	Produkcióhangsúlyos, előadás-orientált. Pl. az iskolai ünnepségekre felkészítő alkalmak, drámaóra típusok.
D	Tanítási dráma	„A” és „B” ötvözete. A játék egyszeri és megismételhetetlen, sajátos módszertani felkészültséget feltételez

A drámapedagógia egy másik felosztási formája a játéktípusok szerinti felosztás pl. kapcsolatteremtő játékok, bizalomjátékok, érzékelésfejlesztő játékok, lazító- és koncentrációfejlesztő játékok, interakciós, memóriafejlesztő játékok, fantázia és kreativitásfejlesztő játékok, társ-, csoport-, és önismereti játékok, feszültségoldó játékok, szituációs játékok (Pinczésné, 2009). A 8.táblázat szemlélteti ennek részleteit.

8. táblázat: Dráma játéktípusok szerint

(Forrás: Pinczésné, 2009 nyomán)

Fajtái	Célja	Képességfejlesztő hatás
Kapcsolatteremtő játékok	ismerkedés, csoporton belüli kapcsolatteremtés, dinamizálás, csoporton belüli szociális kapcsolatok gyors felmérése	szociális kompetencia, társas kapcsolatok
Bizalomjátékok	egymásba vetett bizalom építése, fejlesztése	szociális kompetencia, társas kapcsolatok
Érzékelésfejlesztő játék	Információk szerzése, gátlások oldása. (pl. ritmusjátékok, szaglást bevonó játékok)	Hallás, téri, taktilis fejlesztés
Lazító- és koncentrációfejlesztő hatás	Amennyiben szükségesnek vélik, a további munkához szükséges optimális pszichés-testi állapot eléréséhez, beiktathatják két munkafázis közé	koncentráció fejlesztés
Interakciós játékok	Másikra figyelés, együttműködésre készítő játékok	szociális kompetencia, társas kapcsolatok
Memóriafejlesztő játékok	Tanulásmódszertan-tréning és idegennyelv elsajátításához kiváló	tanulási képességek, memóriafejlesztés
Fantázia- és kreativitásfejlesztő játékok	Rögtönzéses, improvizációra és asszociációra épülnek	kreativitás, asszociációs képességek
Társ-, csoport- és önismereti játékok	Véleményformálás, kritika elfogadása, toleranciára nevelés, önvizsgálat, csoportértékek (pl. „Veled szívesen...” kezdetű mondat befejezés)	szociális kompetencia, társas kapcsolatok
Feszültségoldó játékok	Felgyülemlett feszültség levezetése, agresszió levezetését célzó mozgásos játékok	
Szituációs játékok	Improvizációra épül, saját élmények feldolgozása, új ismeretek szerzése élethelyzetek megoldására	kreativitás, problémamegoldó képesség

Ami a drámaírást illeti, az írás egyik műfaja; és mivel az „az írás olyan, mintha az ember önmagával folytatna párbeszédet” (Temple et al., 1988, idézi Pethőné 2005) ilyen módon önreflektív, önismereti hatása van, a beleélés miatt az empátiát fejleszti, ugyanakkor a szöveg megalkotása során szüksége van a kritikai gondolkodásra, nyelvi képességek mozgósítására, a képzelőerőre és természetesen a szövegértési képességre is.

A jelmez és maszkírozás, az álcázás művészetének tevékenységei eltérnek az előbb említett három másik drámához kapcsolódó tevékenységtől. A színjátszásban, bábozásban a testet kell bevonni a színjátszásba, az érzelmek, arcjáték, mozdulatok, hang segítségével, a drámaírást az érzelmek mellett a kognitív képességeket mozgósítja, az álcázás művészete vizuálisan jeleníti meg a dráma tartalmát. Itt szükséges a finommotorika, esztétikai érzék megléte, de természetesen a kognitív funkciókra is szükség van, csak más formában, inkább az észlelés, érzékelés azok, melyek jobban érintettek.

b) cirkuszművészetek:

A cirkusz színpada a személyközi térben létezik, az előadókon kívül a közönség is a része, így az előadók által megnyilvánított mutatványok a valóság érzetét keltik a nézőkben (Galambos – Ocsenás, 2018), magába foglalva tánc- és színjátszó elemeket is.

A zsonglörködés esetén például ma már agykutatásokkal és másfajta kutatásokkal¹⁴ (Galambos – Ocsenás, 2018, Gyarmathy, 2021;) is alátámasztott tény, hogy számos pozitív hatást fejt ki a szervezetre. Többek között célirányos tevékenységet fejleszt azáltal, hogy a cél állandóan változik, de a tudat mindig a cél felé fordul, fejleszti a figyelmet, amely a célra összpontosul ugyan, de közben a perifériás ingerek is bevonódnak. Fejleszti a koncentrációt, a ritmust és ritmustartást, mely fontos a gyakorlatok végzése során, így erősítve azokat. Az irányok változása miatt az irányító funkciók is fejlődnek, a szem és a testrészek mozgása összehangolódik, így a szenzomotoros működés is fejlődik általa (Gyarmathy, 2021). A végrehajtó funkciók (tervezés, célra tartás, figyelem fenntartása, kitartás) is fejlődnek, ezért a kognitív működésre is pozitív hatással van, az intelligenciától függetlenül. Az egyensúlyrendszer stimulálásával a mozgás és percepció összehangolódik, az irányító funkciókkal együtt (Gyarmathy, 2021).

¹⁴ Draganski, Gaser, Busch, Schuierer, Bogdahn, és May, 2004., Driemeyer, Boyke, Gaser, Büchel és May (2008), Janzen, Titze és Heil (2009).

A zsonglőrködés egyik példája a háromlabdás kaszkáddobás, mely fejleszti a szem-kéz koordinációt, vizuomotoros koordinációt, a két agyfélteke mozgása közben összehangolódik, fejleszti a figyelmet és az önértékelést (Gyarmathy, 2016, 2021; Galambos – Ocsenás 2018).

E kutatások hatására egyre nagyobb figyelmet kap az ún. szociális cirkusz (Szabó M. et al, 2021), amely inkább pedagógia, mintsem művészet, elsősorban hátrányos helyzetű, tanulási nehézséggel küzdő fiatalok integrációja és szociális érzékenyítés célzattal, nem annyira a tehetséggondozás, mint inkább a képességfejlesztés okán. Náluk elsősorban a motiváció, pozitív önértékelés, a magukba vetett hit a várható eredmény. Ezeken felül a saját határok megismerése, kudartűrő képesség növelése, kitartás, koncentráció, kezdeményezőkézség, kreativitás, összeszedettség, céltudatosság, pozitív megküzdési stratégiák, énhatékonyság növelése. Testi fogyatékkal vagy intellektuális képességzavarral élő fiatalok esetében is eredményesen alkalmazzák a cirkuszpedagógiát. A fogyatékkal élő emberek esetében inkább a testtudat fejlesztése, mozgáskoordináció, nonverbális kommunikáció, kreatív és szociális készségek fejlődése a kívánt cél (Gallyas, 2021).

A szociális cirkusz lehetséges terápiás hatását kutató eredmények alapján feltételezhető, hogy az intenzív, foglalkozásokon való részvétel csökkenti a szakadékot a hátrányos helyzetű fiatalok és az átlagpopuláció között a tanulási és más területeken való fejlődést tekintve (Csűrös, 2021).

A zsonglőrködés a szív- és érrendszer, ezzel a teljes test és az idegrendszer működését is segíti a fizikai aktivitás és a mozgásforma komplexitása által. Az agy számára nagyon hasznos tevékenység, az agyi fehérállomány idegrostjainak növekedését serkenti. Az agykutatások során egyértelműen kimutatható volt, hogy az agyi szürkeállományban az idegi kapcsolatok nagysága nőtt, ez a vizuális memóriával összefüggésben lévő terület. Ahhoz, hogy fennmaradjon e pozitív idegrendszeri változás, napi 15-30 perc gyakorlás szükséges, amíg készségszintűvé nem válik; ekkor hagy ugyanis maradandó nyomokat az agyban (Gyarmathy, 2021).

c) táncművészet:

A táncművészet egy nagyon sokoldalú művészeti kategória, a többi művészettől abban különbözik, hogy az emberi test az eszköze, de a tárgya is (Simon – Klima, 2023). Számos fajtája ismeretes, tipológiájára nem térünk ki jelen dolgozat kereteiben. A tánc mozgásművészeti vonatkozásán túl egyfajta közlés nonverbális módon, amely a

mozdulatokon, taktilitáson keresztül érvényesül. Mivel ebben a fejezetben elsősorban képességfejlesztő hatásokat elemzünk, ezért a táncot, mint egy lehetséges mozgásterápiás eszközt vizsgáljuk.

A mozgásterápia egyik leghatékonyabb módszer a tanulási zavarok és a hiperkinetikus zavarok terápiái közül, melyekért főként az idegrendszer éretlenségét tartják felelősnek (Kulcsár 2016), minél korábban kezdik alkalmazni, annál jobb eredmények várhatóak a terápia kimenetelétől. Gyarmathy (2021) említi, hogy a dallam és a ritmus a neurológiai harmonizáció eszközei, így segítik az idegrendszer fejlődését bármilyen korosztálynál, akár már az intrauterin időszaktól kezdve, és egyébként az egyik legkomplexebb fejlesztő hatással rendelkező művészet, mert a testre és a lélekre egyaránt hat (Szabó (szerk.), 2020). A képességfejlesztő hatása nyilván függ a tánc fajtájától, - konkrétan, hogy milyen testrészt mozgat meg jobban - milyen korosztállyal van dolgunk, de általánosságban elmondható, hogy testi vonatkozásban növeli az izomzatot, az állóképességet, a testérzést, testtudatot, a motoros készségek élményszerűen fejleszthetők segítségével, ezzel támogatva az egészséges életvitelt is. Fejleszti a vizuális képességeket, a taktilitást, ritmus-, dallam- és egyensúlyérzékletet, a hallást és a zenei hallást is. Az alkalmazkodóképesség és szabályos életritmus kialakításában is segít. Szociális készségek szintjén képes a generációs szakadékok eltüntetésére, empátiát, közösségi életérzést biztosítani. Személyiségre gyakorolt hatásai közül kiemelendő, hogy elősegíti az egészséges énkép kialakulását, növeli az önbizalmat. A tánc az érzelmi intelligenciát is fejleszti, az önkifejezés támogatásával az elfojtott érzelmek megfelelő mederbe terelhetők, jól levezeti a stresszt és az öröm érzését adja (Demarcsek et al., 2012).

A táncfajták közül a magyar néptáncoktatással kapcsolatban elmondható, hogy a mozgás, verbalitás és a zeneiség egyszerre van jelen benne, ami nem minden táncfajtaról mondható el. Hat a reakció-, koncentráció- és kontrollképességre, ritmusérzék fejlődésére, jól fejleszthető vele a szerialitási képesség, kreativitási és improvizáció képesség. Fejleszthető vele továbbá nyilván a mozgás, a testséma, a személyiség, a szocializációs képesség, a muzikalitás és az esztétikai igényesség. Széleskörű alkalmazhatósága miatt (óvodai foglalkozások, iskolai szakkörök, stb.) preventív és korrekatív szerepe jól érvényesül a részképességek, képességek fejlesztésekor illetve azok korrekciója esetén (Kiss A.T., 2014).

d) zene:

A kora gyermekkori zenei fejlesztésben részesült gyermekek beszéd, logikus gondolkodás, érzelmi intelligencia tekintetében fejlettebbek társaiknál (Janurik, 2016).

A zenei hallás, észlelés fejlettsége hatással van az iskolakezdéshez fontos készségek szintjére is; akik a zenei hallás tekintetében fejlettebbek voltak, azok a vizsgált, iskolakezdéshez szükséges készségek terén, mint a beszédhanghallás, elemi számolási készség, relációszókincs, szociális készségek jobban teljesítettek (Janurik & Józsa, 2016). A zene transzferhatása különösen eredményes, ha 4-6 éves óvodáskorú gyerekeknél végzik a zenei fejlesztést, ami által bizonyíthatóan eredményesebb az iskolaelőkészítésre való felkészítés is (Janurik – Józsa 2016). A zene transzferhatása azt jelenti, hogy hatással van más funkciók működésére is; ha például zenei fejlesztés történik, a ritmikai készségek miatt párhuzamosan olyan funkciók is fejlődnek, mint a nyelvi képességek (Janurik et al., 2018). Mivel a zenei képességek fejlődésének szenzitív időszaka az óvodás- és kisiskoláskor, később már nem behozható e téren a lemaradás, ami azt jelenti, hogy fejlesztés nélkül nyolcéves kor körül érheti el maximumát a zenei képességek szintje is, innentől már csak minimális javulás várható (Janurik, 2016).

Zenei képességek közé soroljuk elsősorban a ritmus, a dallam felismerésének, visszaéneklésének a képességét, másodsorban a zene/ének bemutatásához, a befogadásához, a zenei alkotáshoz szükséges képességeket (Asztalos, 2021). De mivel a zene művelése is sokféle lehet, ezért eltérő, hogy milyen képességek fejleszthetők általa. Minden zenei képességnek közös alapja a zenei alapképesség, melyben vannak egyszerű és összetett zenei képességek. A zenélés egyéb pozitív hozadéka, hogy akár műveljük, akár élvezzük a zenét, közben fejlődnek a kognitív funkciók is (főként az észlelés, a figyelem, a tanulás, emlékezés) (Asztalos, 2021).

d) Vizuális képességeket alkalmazó művészeti ágak, mint az Építőművészet/
Képzőművészet/Iparművészet

Az ebbe a csoportba tartozó művészeti ágak nagyban alapoznak a vizuális képességek meglétére, melyeket az alábbi táblázat szemléltet. (9.táblázat)

9. táblázat: A 64 művészet vizualitással összefüggő ágai (építészeti, iparművészeti, képzőművészeti tevékenységek)

(Forrás: 1.táblázat nyomán)

4. Építőművészet	36.	taksanam: ácsmesterség;
	56.	csalitaka-yogá: kegyhelyek építése;
	37.	vásztu-vidyá: építészet;
5. Iparművészet	22.	kaucsumára-yogám: az álcázás művészete
	26.	sucsi-váya-karma: varrás és szövés;
	35.	tarku-karma: rokkával fonni
	16.	sekharapida-jodzsanam: sisak felhelyezése a fejre;
	17.	nepathya-yogáh: felöltözés az öltözőben
	18.	karna-patra-bhangáh: a fülcimpa felékesítése
	20.	bhúsana-yodzsanam: a test felkészítése
	39.	dhátu-vádam: a fémek ismerete;
	41.	ákara-jnánam: ásványtan
	40.	mani-rága-dzsuyánam: ékszerek színezése;
	34.	pattiká-vetra-bána-vikalpám: egy vászoncsikból és egy botból íj készítése
	50.	puspa-sakatiká-nürmiti-dzsuyánam: játékszerek készítése virágból;
	8.	puspasztaranam: virágágy készítése;
	38.	raupya-ratna-parikásá: ezüst és ékkövek felismerése;
	15.	málya-grathana-vikalpáh: koszorúfonás;
6. Képzőművészet	9.	darsana-vaszana-anga-rágah: a fogak, a ruha és a test különféle részeinek színezése
	5.	álekhyam: festészet;
	14.	csitra-yogáh: a színek keverése;
	7.	tandula-kuszuma-bali-vikáriká: kedvező ábrák készítése a földön rizsből és virágokból;
	10.	mani-bhümiká-karma: ékszerrel kirakni a padlót;
	27.	savana-racsanam: az ágy leterítése;

A vizuális képességek elemzéséhez a Magyar vizuális keretrendszert használtam, mely 19 fő képességelemet tartalmaz: megfigyelés, látványfelismerés és értelmezés, vizuális emlékezet és elemzés, formaalkotás síkban és térben, manipulációk, rekonstrukciós képesség, absztrakció, szimbólumképzés, ábrák alkotása és értelmezése, nem vizuális jellegű információk, időbeli folyamatok megjelenítése, modalitásváltás, képalkotás, komponálás, téralakítás, konstruálás, síkbeli és térbeli vizuális megjelenítő kifejezőeszközök adekvát használata, kreativitás, anyagalakítás, eszközhasználat (Kárpáti & Pataky, 2016).

Ezekhez a képességrendszer elemekhez soroltam a 64 művészet elsősorban vizuális képességeket mozgósító elemeit (9.táblázat), és a következő eredmény született:

Minden képességelem érintett volt valamely művészeti ágban. Minden művészeti ághoz szükséges volt a megfigyelési képesség (100%), 87,5%-ban az anyagalakítás, eszközhasználat képessége, 79%-ban pedig a kreativitás megléte. 67%-ban szükséges volt a látványértelmezés, valamint a vizuális emlékezet, 62%-ban a vizuális elemzés, 54%-ban a látványfelismerés, és az ábraalkotás képessége, 50%-ban a rekonstrukciós képesség.

A ritkábban alkalmazott képességek (50% alatti) voltak a formaalkotás síkban, térben és az ábraértelmezés (41,67%), a manipulációk és modalitásváltás (37,5%), a szimbólumképzés (33%), a konstruálás (29,17%), absztrakció, nem vizuális jellegű információk megjelenítése, képalkotás-komponálás, a síkbeli-térbeli vizuális megjelenítő kifejezőeszközök adekvát használata (25%). A legkevesebb esetben a téralakítás (13%) és az időbeli folyamatok megjelenítése (8,33%) volt érintett 64 művészet vizualitást bevonó művészeti ágaiban. (1.ábra;10.táblázat)

1. ábra: Vizuális képességek a 64 művészet vizualitást bevonó művészeti ágaiban

(Forrás: Kárpáti-Pataky nyomán, 2016)



(Forrás: Saját munka Kárpáti-Pataky (2016) nyomán)

27

e) Egyéb, speciális szakmai képességeket, készségeket fejlesztő tevékenységek csoportjai

A 64 művészetből fennmaradó csoportok olyan tevékenységeket takarnak, melyek konkrét szakmákhoz szükséges, összetett képességeket feltételeznek és fejlesztenek, így ezek most nem kerülnek további részletezésre.

Ezek voltak tehát a 64 művészet csoportjainak sorrendjében vizsgált hasonló művészetek képességfejlesztő hatásainak áttekintése.

2.6. A 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben

Az alábbi összevetésre amiatt került sor, mert úgy találtam, hogy szoros összefüggést áll fenn a 64 művészet elemei a Gardner által megállapított többszörös intelligencia-modell között. E modellt a modern pedagógia sokszor alkalmazza a tanulók érdeklődési körének, képességeinek feltérképezéséhez, mely jó alap lehet akár a további tehetség kibontakoztatásának eszközeként, akár a pályaorientáció támogatására.

A Gardner-féle többszörös intelligenciaelmélet szerint az ember intelligenciája az agy több területére összpontosul, melyek közt kapcsolat van, de önálló működésre is képesek (Gardner, 1983). Gardner eleinte hét, majd nyolc intelligenciáról beszél, azóta tovább kutatja más intelligenciák meglétét (Nicholson & Nelson, 2007). Az intelligencia fejleszthető, az, hogy kinél melyik a domináns a nyolc közül, arról az érdeklődési területek és a különleges képességek árulkodnak.

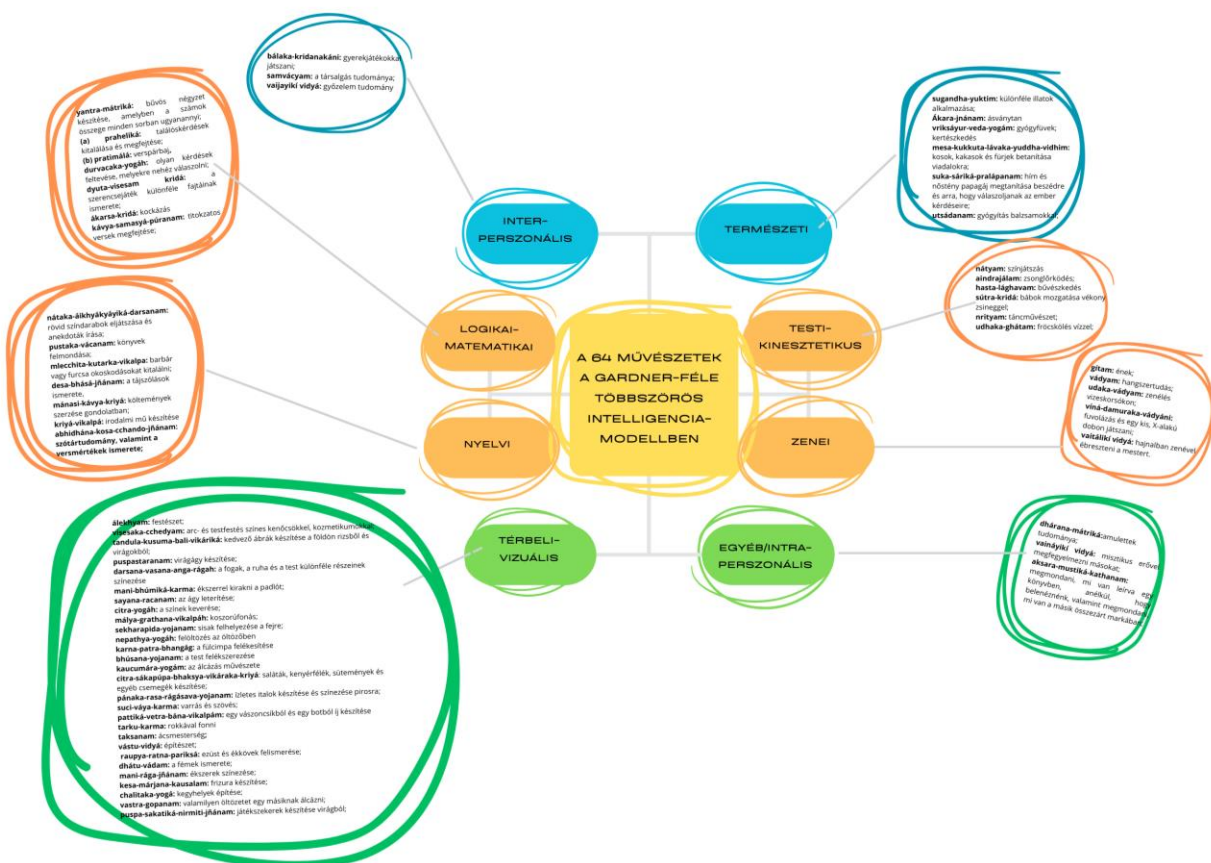
Ezek az intelligencia-területek a következők:

- verbális-nyelvi,
- matematikai-logikai,
- térbeli-vizuális,
- testi-kinesztetikus,
- zenei,
- interperszonális (társas),
- intraperszonális (önismeret),
- természeti

Ezek az eltérő intelligencia-dominanciák azt is jelentik, hogy a gyermekek különbözőek, más az érdeklődési körük, más motiválja őket, mások lesznek a tanulási szokásaik is.

Az 2. ábrán a 64 művészet minden ága és az intelligenciaterületek viszonya látható.

(Forrás: saját munka, a SPGÁIEÓ Éves Intézményi Munkaterve (2023/24) nyomán)



29

A matematikai-logikai csoportba kerültek azon művészeti ágak, melyekre jellemző volt az absztrakt rendszerek és összefüggések felismerése, a logikai feladatok megoldása, az érvelés képessége. Ezek konkrétan a bűvös négyzet készítése, találós kérdések, titokzatos versek megfejtése, szerencsejátékok ismerete és a különféle logikai társasjátékok. (3. ábra)

Az interperszonális csoportba a 64 művészet együttműködésre, kooperatív csapatmunkára épülő, csoportos működéssel kapcsolatos elemei kerültek, olyanok, mint a győzelem tudománya, a társalgás művészete és egyes gyermekjátékokkal való játék. (3. ábra)

3. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodelben (interperszonális, logikai-matematikai)

(Forrás: saját munka, a SPGÁIEÓ Éves Intézményi Munkaterve (2023/24) nyomán)



A nyelvi/verbális intelligencia csoportba kerültek azon tevékenységek, melyek a nyelvi kifejezőképességgel, szórenddel, a szavak ritmikájával kapcsolatosak: rövid színdarabok, anekdoták írása, könyvek felmondása, tájszólások ismerete, költemények szerzése, versmértékek ismerete, stb. (4. ábra)

4. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben (nyelvi)

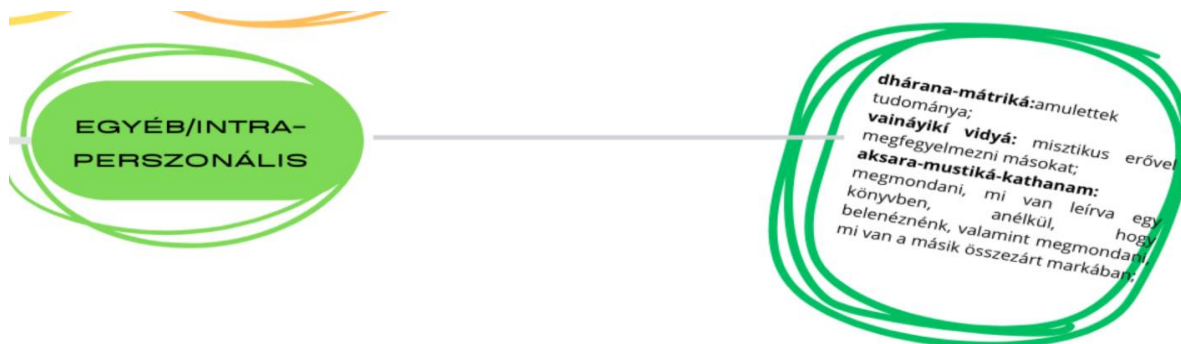
(Forrás: saját munka, a SPGÁIÉÓ Éves Intézményi Munkaterve (2023/24) nyomán)



Az intraperszonális vagy egyéb csoportba a saját érzelmek, célok megértésére irányuló tevékenységek tartoznak, ide soroltam azon tevékenységek gyakorlását, melyekhez mozgósítani kell a belső intuíciót, mint például megmondani, mi van a másik markában, vagy mások belső erővel való fegyelmezésének titkát. (5. ábra)

5. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben (egyéb/intraperszonális)

(Forrás: saját munka, a SPGÁIÉÓ Éves Intézményi Munkaterve (2023/24) nyomán)



A térbeli-vizuális csoportba kerültek a vizuálisan síkban vagy térben megjeleníthető tárgyak tevékenységei. A legtöbbféle elem ide tartozik a 64-ből: a szövés-fonástól a festészetten át a dekorálásig, a rajz, ruhakészítés, más tárgyalkotó tevékenységek is, de ide tartoznak a vizuálisan megjelenítendő rejtvények is. (6. ábra)

6. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellemben (nyelvi)

(Forrás: saját munka, a SPGÁIEÓ Éves Intézményi Munkaterve (2023/24) nyomán)



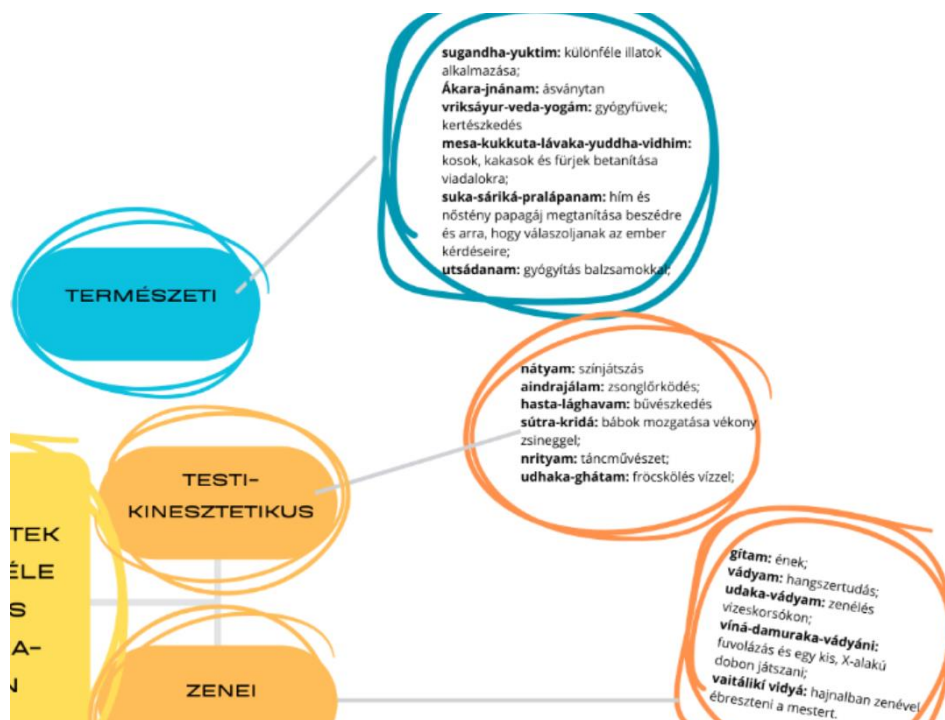
A testi-kinesztetikus csoportba kerültek azon tevékenységek, amelyek mozgással, tánccal színjátszással kapcsolatosak, mint a színjátszás, zsonglörködés, bűvészkedés, bábozás, táncművészet, és a vízben végzett játékok, mint a fröcskölési technikák. (7.ábra)

A zenei intelligenciát fejlesztő csoportba tartoznak az ének és a hangszeren végzett zenélés, mint az éneklés, a dobok és kis cintányérokra való játszás, illetve a különböző dallamfajták ismerete, a vizeskorsókon való zenélés. (7.ábra)

A természeti csoportba a természeti világ, növény- és állatvilág megismerése tartozik, ide tartoznak az ásványokkal, állatokkal és a növényekkel foglalkozó elemek. (7.ábra)

7. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellemben (nyelvi)

(Forrás: saját munka, a SPGÁIEÓ Éves Intézményi Munkaterve (2023/24) nyomán)



Gyarmathy (2020) hivatkozik rá, hogy Gardner intelligenciaelmélete nem lett maradéktalan elismerésre a szakmabeliek közt és annak ellenére, hogy empirikus bizonyítékokkal szolgált elmélete hitelességéhez, mégsem fogadják el kellőképpen tudományosan megalapozottnak elméletét. Gyarmathy rámutat arra, hogy a képességterületek leírásához kiválóan alkalmazhatóak a kategóriái, csoportjai.

3. A 64 művészet egy mai adaptációjának leírása¹⁶

Az alábbiakban a 64 művészet tantárgyként való aktuális alkalmazása kerül bemutatásra, egy egyházi szabadon választható gimnáziumi tantárgyként, ahol nem elsősorban a készségek fejlesztése, hanem az érintett korosztály okán a pályaaorientációt támogató, a tanulókat hasznos időtöltésre nevelő hatása miatt.

A Srí Prahláda Gimnázium, Általános Iskola és Óvoda egy fiatal, kislétszámú oktatási intézmény, a Krisna-völgyben és környékén élő Krisna-hívők gyermekeinek oktatására létesült. A helyi oktatás valamilyen formája már a kezdetektől, 1993-tól működött, de államilag akkreditált formában az általános iskolája 2009-től, gimnáziuma 2022/23-as tanévtől indult.

Az intézmény 2020-tól saját kerettantervvvel működik, melynek részleteit az Egyedi megoldások című intézményi dokumentum tartalmazza¹⁷.

E dokumentumban van lefektetve, hogy mely tantárgyak esetén érvényesül a központi kerettanterv (Digitális kultúra, Idegen nyelv I. élő, Idegen nyelv II., Matematika, Testnevelés, Állampolgári ismeretek, Hon-és népismeret, Vizuális kultúra, Technika és tervezés), melyek esetén módosul és egészül ki a tananyag a Krisna - tudatos, vagy ahogy nemzetközileg ismert, a *vaisnava* kultúrához kapcsolódó elemekkel (Magyar nyelv és irodalom, Környezetismeret, Természettudomány, Fizika, Kémia, Biológia, Földrajz, Ének-zene, Községi nevelés, Történelem, Dráma és színház), és melyek azon tárgyak, melyek teljes mértékben a vallásukhoz kötődnek; ez utóbbiak 10%-át tartalmazzák a teljes órakeretüknek. Ezek a tárgyak az 1-8. évfolyamon: Templomi ének (*bhadzsán*), Védikus versek (*slóka*), Védikus irodalom, Szanszkrit nyelv, Dráma és színház. A 9-12. évfolyamon a 64 művészet, Védikus tűzceremónia (*jadzsnja*), Templomi liturgia (*púdzsa*), Szanszkrit nyelv, Védikus imák (*mantra*), Védikus tudományok.

A 64 művészet összefoglaló tantárgyat a gyermekek a 9.-12. évfolyamon választhatják. Az idei tanévben a 64 művészet tárgyat 13 tanuló választotta, ebből 11 fő 9.osztályos, 2 fő 10.osztályos. A 9.évfolyami év egy átfogó bevezető, mely után a 10.évfolyamtól féléves kurzusok formájában választhatnak évente 2 kurzust, amely a 64 művészet egyes területeinek

¹⁶ ez a fejezet a tantárgyfelelőssel való interjú és az Egyedi megoldások c.dokumentum alapján készült.

¹⁷ Egyedi megoldások: SPGÁIEÓ, 2020.

a részleteibe mélyebben bevezeti őket. Ilyen kurzusok például a Vasztu-kurzus, Textilfestés szabadkézzel, Textilfestés dúcnyomással, Szövés, Virágkötés, Előadói készségek fejlesztése játékosan, stb. A kurzusokra jelentkezés az előző tanév végén történik, így a tanárok szeptemberig összeállítják-előkészítik a kurzusokat, az előadókat, a tematikákat és a helyszínt tekintve.

A tárgy alapóraszámra minden évfolyamon 34 óra/évfolyam, amely hetente egy órát, vagy kéthetente két órát jelent, vagy tömbösítve tudják megszervezni, ami a legideálisabb formája, mert lehetőséget biztosít, hogy egyszerre nagyobb órakeretben tudjanak foglalkozni egy adott témával, ami művészeti projekteknél a helyi tapasztalatok alapján sokkal eredményesebbnek bizonyul.

Az Egyedi megoldások dokumentumban a következő módon (11.táblázat) oszlanak el az óraszámok:

11. táblázat: A 9.évfolyam témaköreinek¹⁸ áttekintő táblázata*(Forrás: SPGÁIEÓ Éves Intézményi munkaterv, 2020)*

	Témakör neve	Javasolt óraszám
1	Képzőművészethez kapcsolódó tevékenységek (különféle rajzolás és festészeti technikák, dekorációs technikák, természetes festékek, virágokból és ékszerekből készült dekorációk, stb)	4
2	Iparművészethez, kézművességhez köthető tevékenységek (textilkészítési eljárások alkalmazása, ruhakészítés, jelmezkészítés, öltöztetés, ékszerek készítése fémekből, ásványokból, virágokból, virágkötészet, egyszerűbb használati eszközök, játékok készítése)	4
3	Előadóművészethez köthető tevékenységek (kommunikációs, retorikai gyakorlatok, zene-, tánc- és színművészeti tevékenységek)	4
4	Szépirodalmi tevékenységek (versek, rímek faragása)	2
5	Konyhaművészet	4
6	Építészet (védikus térrendezés, ácsmesterség alapjai)	4
7	Szépség és egészség (arc és testfestés, frizurakészítés, illatok alkalmazása, gyógynövények használata, gyógybalzsamok készítése)	4
8	A vezetés művészete (stratégiai tervezés, konfliktuskezelés, kommunikáció)	4
9	Állatgondozással kapcsolatos tevékenységek	2
10	Egyéb szabadidős tevékenységek	2
	Összes óraszám:	34

A 10.-12. évfolyamon az alapozó évben megszerzett ismereteik birtokában lehetőségük nyílik a gyakorlatorientált tevékenységekben való részvételre érdeklődési körüknek megfelelően. (2.sz.melléklet)

¹⁸ Egyedi megoldások, 2020.

Tanulási eredmények¹⁹

Az elvárt tanulási eredmény, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére átfogó képpel rendelkezzen a védikus 64 művészet ágairól, jelentőségéről, megalapozza a későbbiekben választott hivatását a választott művészeti ágakkal/ággal, valamint, hogy a gyakorlatorientált képzés során magabiztosságot szerezzen az adott területeken.

A gyermekek specializációjuk során mélyebben megismerkedhetnek egy-egy hozzájuk közelebbeső területtel, mely tevékenység támogatja majd a későbbi pályaorientációjukat is.

¹⁹ Egyedi megoldások, 2020.

4. A pszichopedagógia és a 64 művészet lehetséges kapcsolódása a Gardner-féle többszörös intelligenciamodell tükrében

A pszichopedagógia, mint említettük, a gyógypedagógiának azon ága, mely a tanulás-, teljesítményszavarral, viselkedési vagy magatartási nehézségekkel foglalkozik, melyek többféle helyszínen is jelen lehetnek (Herr, 2023). Jelen esetben a köznevelés színterén lévő lehetőségekkel foglalkozunk.

A pszichopedagógiai munkára az alábbi tünetek esetén van szükség: kognitív funkciózavaroknál (figyelemzavar, emlékeztettség, tanulási nehézségek), szociális fejlődési zavar esetén (kapcsolatteremtő készségzavar), szocializálatlan agressziókezelés, vegetatív tünetegyüttes és funkciózavarok (csökkent terhelhetőség, alvászavarok), motoros funkciózavarok (hiperaktivitás, mozgáskoordinációs zavarok) és az érzelmi zavarok meglétekor (Herr, 2023).

Ezekben az esetekben a pszichopedagógus módszer- és eszköztárával eredményes gyógyító nevelést folytathat a gyermekek körében, kompetenciája elsősorban a beilleszkedési, tanulási- és magatartási nehézséggel küzdő gyermekek körére terjed ki ezen a szinten.

Fejlesztési irányai többek között a kognitív funkciók (mint a gondolkodás, problémamegoldás, képzelet, emlékezet, végrehajtó funkciók), a kommunikációs képességek (hogyan fejezi ki magát a gyermek például, ha nehézsége van), a szocio-emocionális kompetencia és érzelmi intelligencia fejlesztése (mások és önmaga megértése), a szorongások oldása, az érzelemszabályozás fejlesztése, konfliktusmegoldási és problémamegoldási stratégiák tanítása, önbizalom, önértékelés és a tanulási motiváció fejlesztése (Szakmai ajánlás, 2020).

A korábbi fejezetekben ismertetett Gardner-féle többszörös intelligencia modell és a 64 művészet összevetése amiatt is izgalmas vizsgálódás volt, mert azt igazolta számomra, hogy ezek a művészeti ágak sokféle képességet, intelligenciát mozgósítanak. A képességfejlesztéssel való összevetések során pedig egyértelműen az igazolódott, hogy az ilyen típusú művészetekkel, tevékenységekkel való foglalkozás erőteljes képességfejlesztési hatással bír, komplexitásánál fogva pedig még szövevényesebb módon fejti ki fejlesztő hatását.

4.1. Foglalkozástervek a 64 művészet pszichopedagógiai alkalmazásában:

Az alábbiakban néhány fejlesztési terület kerül kiemelésre, melyeket a Gardner-féle intelligenciák szerinti csoportokban lehetne alkalmazni a gyermekeknél. A Gardner-i csoportok, a 64 művészetek és a fejlesztési területek kombinációiból folyamatosan bővíthető feladatbank állítható össze, mely a pszichopedagógus eszköztárát bővíthetné, akár a 64 művészetre épülő komplex fejlesztőprogramról, akár csak alkalmyszerűen felhasználásról essen is szó.

4.1.1. A figyelem fejlesztése

Tekintsünk meg egyet a lehetséges fejlesztési területek közül, a végrehajtó funkciók egyikét²⁰, (Meltzer, 2007) a figyelemzavart kiemelve. Nézzük meg, hogyan lehetne fejleszteni az egyes intelligenciacsoportokban, a 2. ábra beosztása alapján.

A fejlesztés tervezését a gyermekek érdeklődésének felmérésével kezdeném, melyet a megfigyelésükre alkalmas tesztekkel végeznék erre alkalmas, már kidolgozott eszközök bevonásával (Heacox, 2021; Gyarmathy, 1999).

Ezt követően a csoportok szerint kiemelnék egy művészeti ágat, jelen esetben a figyelem fejlesztését tenném a középpontba, mint fejlesztési célt, az alábbiak szerint:

- Matematikai-logikai csoport:

- o bűvös négyzet készítése:

Olyan feladvány készítése és megoldása, melynek soraiban vízszintesen és függőlegesen sem szerepelhet 2x ugyanaz a szám. Figyelemfejlesztő hatása a vizuális figyelem szintjének fejlesztésére terjed ki.

- Interperszonális csoport:

- o gyermekjátékokkal való játék: olyan játék játszása, melyben különösebb jelentősége van a figyelemnek. Például a számháború-típusú játékok, ahol az akusztikus és a vizuális figyelem is érintett.

Példajáték leírása: 2 csoportos játék, melyben mindenki kap egy fejrehúzható számot, melyet a homlokon kell viselni. A játék lényege, hogy

²⁰ egyéb végrehajtó funkciók a célmeghatározás, tervezés, viselkedésszabályozás, rugalmas gondolkodás, emlékezet és az önirányító folyamatok (önismeret, önellenőrzés)

az ellenséges csapatok tagjait meg kell semmisíteni a számuk észrevételekor annak hangos leolvasásával.

- Nyelvi/verbális intelligencia csoport
 - o költemények szerzése: írf egy verset a meghatározott kritériumoknak megfelelően! Figyelj rá, hogy mindegyik kritérium teljesüljön!

Írf egy anyukádat köszöntő verset, melyben:

- o legyen benne egy virágnév,
- o legyen benne egy étkezéssel kapcsolatos ige
- o legyen négy soros
- o minimum 2 sora rímeljen egymással

- Az intraperszonális vagy egyéb csoport

- o megmondani, mi van a másik markában:

Az alábbi játékhoz szükség van egy halom különféle színű bábura/golyóra/legóra. A gyermek a teljes halom bábura rátekint, majd becsukja a szemét. Társa a bábukból egyet kivesz a társ és a csukott markában tartja. A másiknak ránézve a kupac megmaradt bábura ki kell találnia, vajon milyen bábút dugott el a társa a kezében. Váltakozva cserélik a szerepeket. Az nyer, aki 10 menetből a legtöbbször kitalálja, mi van a másik markában. A játék nehezíthető kérdések feltételével, melyre nem kell igazat mondani, és a másik az arckifejezésből, reakciókból következtethet arra, hogy igazat mond-e a társa.

- A térbeli-vizuális csoport

- o a szöfvés:

Adott mintájú fonalkarkötő pontos másának elkészítése

- A testi-kinesztetikus csoport:

- o mozgással, tánccal színjátszással kapcsolatos tevékenységek

Egy bábjáték előadása, melyben az egyik oldalról figyelni kell a darabra, a bábok megfelelő mozgatására, figyelni kell, ki-mikor következik, és

emlékezni kell a begyakorolt szövegre. A néző oldaláról pedig figyelemfejlesztő hatású az események, szereplők, díszletek megfigyelése, melyre akár az előadás előtt felhívhatjuk a figyelmet, mint megfigyelési szempontsor, utólagosan pedig kérdések feltevésével ellenőrizhetjük, mi mindent sikerült megfigyelniük.

- A zenei intelligenciát fejlesztő csoport

- o a dobok és kis cintányérokra való játszás:

Az előre ütött ütemek visszajátszása, fokozatosan emelve az ütemek számát. Ez a feladat az emlékezést is fejleszti a figyelem mellett.

- A természeti csoport:

- o az állatokkal és a kertészkedéssel foglalkozó elemek

Magok ültetése ágyásokba. Figyelni kell a parcellák kialakítására, a helyes sor és tötávolságokra, a magok megfelelő betakarására, az ágyások megöntözésére.

A fejlesztés során a figyelem tulajdonságaira is hasznos hangsúlyt fektetni, vagyis hogy mennyire tartós a figyelem, amikor egy dologra koncentrálni, fontos a terjedelme is, hiszen nem mindegy, valaki hány tárgyat tud megfigyelni, érdemes a tartósságát is vizsgálni, vagyis, hogy mennyi ideig tud figyelni, a megosztottságát, vagyis hogy hány dologra tud egyszerre figyelni, illetve az átvitelét is fontos figyelembe venni, vagyis hogy képes-e átvinni a figyelmét az egyik dologról a másikra.

4.1.2. Az empátia fejlesztése

A szociális kompetencia csoportos vagy differenciált fejlesztése szintén nagyon fontos része a pszichopedagógiai munkának, ezért ezúttal az empátikus készség került kiemelésre az előbbi pontban leírt, kialakított csoportoknál.

A következő feladatjavaslat jól alkalmazható akár gyógypedagógiai intézményben, akár többségi intézményben is érzékenyítés céljából, melynek különféle megközelítésből végzi el

az érzékenyítést, így mindenki a saját Gardner-i csoportja, vagyis érdeklődése-erőssége szerint tud bekapcsolódni a feladatba.

A közös feladatot az egyes csoportok eltérő módon dolgozzák fel.

A közös kerettörténet: egy gyermek balesetet szenved, és hosszú hónapokig tart a felépülése. A különféle módon megközelített megoldások, feldolgozások egymásnak is bemutatásra kerülnének.

A következő instrukciókat kapják meg az egyes csoportok:

- intraperszonális csoport: fejezzék ki a többi csoportnak, milyen gondolatok, érzések lehetnek valakiben, aki balesetet szenved. Gondoljanak a balesetet megelőző lelkiállapotról, a baleset után és sokkal később, milyen érzései lehetnek az illetőnek.
- interperszonális csoport: állítsanak össze olyan programtervet/akciótervet, amivel e tartósan beteg osztálytársat/iskolátársat segítenek, azt adják elő a többi csoport részére úgy, hogy más csoportokból is lelkesen csatlakozzanak a tervek megvalósításához.
- nyelvi-verbális csoport: írjanak a gyermekek egy rövid novellát, történetet, melyben egy bajbajutott gyermek menekül meg egy veszélyes helyzetből mások segítségével
- testi – kinesztetikus csoport: tánc- vagy pantomimelőadás összeállítása, előadása, amelyben eljátsszák a gyermekek a nyelvi csoport által megírt drámát
- zenei csoport: tapssal és egyszerű hangszerekkel kísérik a tánc alakulását, ügyelve a veszélyt jelző hangokra.
- matematika-logikai csoport: (ok-okozati összefüggések, törvényszerűségek meglátása alapján) fejtsék ki a kerettörténet alapján, melyek voltak azok a pontok, amik oda vezettek, hogy bajba jutott a gyermek, és hogyan lehetett volna elkerülni, vagy segíteni rajta?
- térbeli-vizuális csoport: készítsenek a tanulók egy ábrát, infografikát, plakátot, amelyben a különféle veszélyekre hívják fel a figyelmet

- természeti csoport: keressenek az ajánlott forrásokból olyan illatokat, gyógynövényeket, virágokat, természetes módszereket, melyek segíthetnek a gyermekeknek a nehezebb időszakok átvészelésében, a hangulatingadozások csökkentésében.

A Gardner-féle csoportosítás lehetővé teszi, hogy a gyermekek olyan módon legyenek fejlesztve bizonyos képességeik terén, melyet élvezettel végeznek és képesek a tevékenységekben elmerülni. Mindazonáltal hasznos, ha nem csak azon csoportokban vesznek részt a fejlesztésekben, melyek az erősségeik mentén szerveződnek, hanem más intelligenciaterületek profiljaiba is bele-bele kóstolnak. Így a kombinációk sokfélesége ha nem is végtelen, de számos képességterület fejlesztését teszi lehetővé.

5. Alkalmazott módszerek

Dolgozatomban sorra vettem a 64 művészet csoportjait és azt vizsgáltam, milyen képességek fejleszthetők általuk. Ezt olyan előzetes kutatások eredményeire támaszkodva tettem, melyek bizonyították, hogy hasonló művészeteknek vagy tevékenységeknek hatásuk van a képességek fejlődésére. Ehhez a vizsgálódáshoz többféle csoportosítást is végeztem, melyek számomra átláthatóbbá tették a témát, ilyenek voltak például a modern pedagógia területei, gyógypedagógiai vonatkozásai illetve a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellel való párhuzamai.

A 2. fejezetben, a vizualitást érintő művészetek részletesebb elemzésén túl kigyűjtöttem az egyes művészeti ágak kapcsán tárgyalt képességeket (3.sz.melléklet: 14.táblázat), illetve szófelhőt is szerkesztettem belőlük, a többszöri előfordulásukat is jelölve, hogy vizuálisan is szemléltetve legyenek a tárgyalt művészetek lehetséges képességfejlesztő hatásai (8.ábra).

8. ábra: Fejleszthető képességek a 64 művészetben

(Forrás: Saját munka a 2.5. fejezet nyomán)



Ezt követően kiemeltem a már említett 64 művészetek által fejlesztett képességek közül egyet, a figyelem fejlesztését, és a Gardner-féle intelligenciaterületek szerinti csoportokban vizsgáltam, hogyan lehet konkrétan alkalmazni az érdeklődési területek mentén alkotott kiscsoportos foglalkozásokon, kifejezetten képességfejlesztésre.

6. Eredmények, értékelés

Az eddig idézett szakirodalmi források, kutatások eredményeiből egyértelműen látszik, hogy a művészetekkel való foglalkozás mind a kognitív, mind az affektív képességek fejlődésére pozitívan hat. Gyarmathy (2021) szerint a művészet, stratégiai játék, harmonizáló hatású a kognitív működés számára: „A mozgás az életet, a művészet a lelket, a stratégiai játék a gondolkodást erősíti meg”, melyek kultúrákon átívelnek és biztosítják az agy fejlődését és hatékonyságát (Gyarmathy, 2021:126).

Ganguly (1962) a 64 művészet egyik neves kutatója nem helyesli, hogy manapság a művészeteket készséggé fokozzák le, szerinte ugyanis a művészet legfontosabb célja, hogy örömet nyújtson, akár hasznosat, akár esztétikai élvezetet biztosítva. Nem látok ellentmondást abban, hogy a művészet eredeti, magasztos célját megtartva ugyanakkor képességek fejlesztése is történjen egyidőben. Véleményem szerint a művészeteknek ez az egyébként is velejáró aspektusa nem lefokozza, inkább még hasznosabbá teszi a művészetet, és a l’art pour l’art mivoltát teljesíti ki, az „ami szép, az hasznos is” elv mentén. Bár Ganguly a hasznosságot a praktikus dolgok készítésében látta, úgy gondolom, nem kevésbé hasznos az sem, amikor a gyermekek képességei fejlődnek általa, ezáltal teljesebb életet tudnak élni felnőttként; kár lenne nem fordítani figyelmet a képesség- és személyiségfejlesztő hatásának.

Pallag (2014) szerint a komplex művészeti nevelésnek 3 fajtája ismert:

- az összművészetbeli komplexitásra jellemző, hogy a művészetek ágait a kognitív folyamatokkal köti össze, egymást gazdagítja a gondolkodás és az alkotó képzelet
- a második fajtája, amikor az objektív valóság megismerése, világnézet kialakítása érdekében a művészet és tudomány együttműködik.
- a harmadik, mikor komplex eszközökkel történik a fejlesztés, nyitott, kreatív, a világ megismerésére törekvő, önmagával és másokkal is harmóniában lévő személyiség fejlesztése érdekében. Ebben az esetben a komplexitása az az eszköz, amivel elérhető e nyitott személyiség kialakítása.

A komplex művészeti nevelés tehát alkalmas magas színvonalú, mélyebb mondanivalójú művészeti alkotások létrehozására, világnézet megformálására, valamint arra is, hogy nyitott, előítéletektől mentes, harmonikus személyiségek, ezáltal akár egy teljes generáció is kinevelődjön. Deszpot (2008) szerint kifejezetten hátrányos helyzetű gyermekek esetén

nagyon szembeötlő, hogy realisabb önképpel rendelkeznek, és a művészetek gyakorlása miatt a reális önképük idővel közelít az ideális önképükhöz. Ézelmi biztonságot tapasztalnak a jobb szociális kapcsolatoknak és a folyamatos kooperációnak köszönhetően, el tudják fogadni saját magukat, hibaikkal együtt, és közben nem sérül az önértékelésük.

A komplex művészeti programok további pozitív hatása, ha egymásnak megfeleltethető, egyenrangú, de különböző feladatokat kapnak, hogy ettől a fajta egyenjogúságtól az önértékelésük javul, jobban tisztelik egymást, elfogadják a különbözőségüket és mivel a közös nyelv, a művészet, mely élményeket is ad, jól kommunikálnak rajta keresztül az eltérő képességű, kultúrájú gyerekek, felnőttek is, tehát inklúziót elősegítő hatása is van (Deszpot, 2008).

A fent leírt komplex művészeti programok ismérvei alapján kijelenthető, hogy a 64 művészet a széleskörű kognitív folyamatok és művészeti tevékenységek összekapcsolása miatt, személyiségfejlesztő és kreativitásra ösztönző, gazdag eszköztárat bevonó és nem utolsósorban széleskörű lehetséges képességfejlesztő mivolta miatt komplex művészeti programként értelmezhető, számos lehetőséget biztosítva akár az egyén szintjén (képesség és személyiségfejlesztés), akár társadalmi szinten (inkluzív szemlélet) való fejlesztésre a pedagógia területén.

A művészettel nevelés nemcsak a vizuális kultúra tantárgy keretein belül valósulhat meg, hanem más tárgyak esetében is eredményes. Nemcsak a tanórák keretén belül, de a tanórán kívüli időben is érdemes művészetekkel kapcsolatos foglalkozásokat szervezni, hogy extra időben ki tudjuk használni azok áldásos hatásait.

E komplex művészeti program alkalmazásával kapcsolatos konkrét javaslatok a következő fejezetben kerülnek említésre.

7. Következtetések, javaslatok

A művészeteknek egyértelműen beigazolódtott a képesség- és személyiségfejlesztő hatása, melyet kutatások bizonyítanak. Különösen igaz ez, amikor komplex művészeti programokról van szó, ahol egyidejűleg több művészet is érintett (Deszpot, 2008).

Így a kérdésre, miszerint a tradicionális 64 művészetnek van-e egyéb jelentősége tradíciókövetésnél a válasz egyértelműen, hogy igen.

Számos lehetőség rejlik a 64 művészet alkalmazásánál, akár a saját kultúrkörén belül, a Krisna-völgyben működő, azt már valamilyen szinten alkalmazó intézmény falai közt, akár mások számára is, akik nyitottak a kultúrák közti kapcsolatok létesítése felé, felismerve annak társadalomra és egyetemes emberi értékekre gyakorolt pozitív hatását.

Deszpot (2008) kutatásában kitér a komplex művészeti programok továbbfejlesztésének javaslatára. Hasznosnak látná, ha a komplex művészeti nevelés során sajátos nevelési igényű gyerekekkel foglalkozó, más-más területen tevékenykedő szakemberek is bevonásra kerülnének a programba, mint művészek, szociológusok, antropológusok, pszichopedagógusok, művészetpedagógusok, pszichológusok, illetve - célközönségtől függően - saját kultúrkörbeli emberek. Ennek a továbbgondolására tesztek kísérletet az alábbiakban:

Javaslatok:

Az alábbiakban felsorolásra kerül néhány javaslat a 64 művészet, mint komplex művészeti program alkalmazására tanórai és tanórán kívüli tevékenységek keretei közt, más komplex művészeti programok mintájára (Pallag, 2014).

a) Tanórai keretek közt

- projekt feladatok kiadása különféle témákban tantárgyakhoz kapcsolódó projektekben
 - vizuális kultúra, technika: sokszínű művészetek témakör
 - földrajz/természettudomány: India nap, kultúrák témakör
 - történelem: ókor, vallások témakör
 - kémia: természetes festékek készítése, vagy gyógybalzsam készítése témakör

b) Tanórán kívüli lehetőségek:

- képességfejlesztő program a 64 művészet elemeiből: ehhez érdemes lenne részleteiben átnézni az egyes ágakat, nemcsak csoportonként, és kielemezni a fejlesztő hatásukat a részképességek szintjén is. Ezután csoportosítani lehetne őket olyan módon, hogy melyek alkalmasak a különféle tanulási nehézségek, zavarok fejlesztéséhez (olvasási, tanulási, kognitív képességeket fejlesztő művészetek), mint például a diszlexia, diszgráfia, diszkalkulia megelőzéséhez, fejlesztéséhez, vagy beilleszkedési zavarokra, magatartászavarok kezelésére (mint például a dráma, zene, festés). Az egyéni fejlesztési tervek gazdagításába, színesítésébe is bevonhatók ilyen jellegű fejlesztő gyakorlatok, vagy akár egy teljes fejlesztőprogramot is meg lehetne írni ez alapján.
 - tehetséggondozási program: a gyermekek érdeklődési köre, motivációjuk irányultsága felmérése után a 64 művészet bizonyos területekre specializálódni, a 64 művészet és a Gardner-féle többszörös intelligenciamodell alapján. Szűkebb célközönséget jelent, mint a képességfejlesztés esetén, hiszen nem mindenki tehetséges valamiben, de mindenkinek lehet a képességeit fejleszteni.
 - pályaorientációs tevékenység: a pályaorientációt támogató kiegészítő tevékenységként, fakultációs vagy szakköri jelleggel a választott ágban heti több alkalommal való foglalkozás szervezése
 - szakkörök: A 64 művészet szakköröket akár havi váltott tematikával, akár csoportonkénti külön szakkörök formájában lehetne megszervezni.
 - nyári táborok: a nyári táborok szervezését heti váltott tematikában lehetne megoldani. A dolgozatban említett bármelyik csoportosítás szerint megoldható, nagy előnye, hogy egy teljes héten keresztül, magas óraszámban tudnának elmélyülni a gyerekek az adott művészet tevékenységeiben, nagyobb rutinra és magabiztosságra szert téve a területen.
 - eszközök: a legtöbb tevékenység nem igényel speciális eszközöket, vagy olyan alapanyagot igényel, melyek segítségével készülnek további eszközök, termékek (gyógynövényes kozmetikumok, természetes festékek készítése)

- személyi feltételek: mivel komplex művészeti programról van szó, nem elvárható, hogy egy pedagógus vigye végig a programot. Szükséges lenne egy olyan motivált szakmai team, munkacsoport, aki tagjait érdekli a tehetséggondozás, fejlesztés és a művészetek. Átgondolandó, hogy a nem tanórai jellegű foglalkozásokba bevonhatók-e a szülői közösség tagjai. A pedagógus számára jó lehetőség a szülőkkel való jó kapcsolat kialakítására, ha a szülőt bevonja egy olyan területen, amiben kompetens. A gyermeknek is jó, mivel büszke lehet arra, hogy az apukája szakkört, foglalkozást tart az iskolájában, de nagyszerű lehetőség a szülők számára is, ha valamilyen gyakorlati tevékenységben jeleskedik a hobbija vagy a szakmája miatt, és azt tanítja az iskolában szakkör jelleggel. Nem utolsósorban pedig jó az iskolának, hogy nem von el saját emberi erőforrást a tanári karból.
- továbbképzés: az összegyűlt tapasztalatokat érdemes rendszeresen megbeszélni a résztvevő kollégákkal, egymásnak tanácsot adni, kinél-mi-hogyan vált be. A későbbiekben a tapasztalatokat és az elvi irányokat összevetve egy kiadványban, leírt programban rögzíteni lehetne e tapasztalatokat.
- értékelés, mérés: érdemes lenne mérést is végezni, kiváltképp, ha fejlesztési programként funkcionál a 64 művészet, egy bemeneti és kimeneti mérést időszakosan.
- dokumentálás: a 64 művészet projektjeiből kiállítás, vagy a tárgyakról készült fotókból egyéni portfólió készítése, melyet nyílt napokon, jó gyakorlatok megosztásakor be lehet mutatni másoknak
- szakmai team-munka: a team munka hatékonyabbá teszi a működést, az állandó kommunikáció, visszajelzések, új ismeretek megosztása a biztosítéka a program fenntarthatóságának és fejlődésének
- hálózatosodás: ha máshol is alkalmazzák a programot, vagy elemeit, érdemes kapcsolatban lenni és tapasztalatokat cserélni, jó gyakorlatokat megosztani, a nehézségeket átbeszélni egymással.

8. Összefoglalás

A 64 művészet az ókori indiai védikus oktatásban egy komplex, a művészetek gyakorlati oktatásával foglalkozó tantárgy volt, számos művészetfajtát, mesterségekhez szükséges készséget tanítva a tanulók számára. Jelen dolgozatban röviden bemutatásra kerültek ágai, a könnyebb áttekinthetőség kedvéért különféle csoportosítások mentén.

Először a védikus értelmezések szerint kerültek bemutatásra e művészeti ágak az általam vizsgált források alapján, átfogóan, nem törekedve a részletek kifejtésére. Ezt követően a 21.században alkalmazott pedagógiákkal lettek összehasonlítva a különféle csoportjai, olyan pedagógiákkal, mint a játékpedagógia, drámapedagógia, zenepedagógia. Ezután a Gardner-féle többszörös intelligencia-moddellal került összevetésre a 64 művészet: besorolásra kerültek ágai a nyolcféle intelligenciaterület egyikébe, mely nagyon jó alap akár a tehetséggondozáshoz, akár a képességfejlesztéshez. A dolgozat többi részében pedig a mai kutatások fényében, gyógypedagógiai megközelítésben kerestem az összefüggéseket a képességfejlesztő, személyiségfejlesztő hatásaikat tekintve, melyek jól alkalmazhatóak sajátos nevelési igényű vagy beilleszkedési, tanulási, magatartási nehézségekben szenvedő gyermekek gyógyító nevelésében. Bemutatásra került a 64 művészet egy Magyarországon működő adaptációja, mely egy egyházi fenntartású gimnáziumban, önálló, választható tárgyként szerepel az adott intézmény helyi tantervében.

A dolgozatban azokra a kérdésekre kerestem a választ, hogy vajon napjaink oktató-nevelő munkájában használható-e ez az ősi tradíció, és ha igen, milyen módon? A hagyományörzés vagy a különleges, alternatív jellegén kívül van-e más funkciója, nevelő, fejlesztő hatása a kompetenciákat, képességeket tekintve? A fellelt forrásokból egyértelműen kirajzolódott a lehetséges eredményes alkalmazhatósága a képességfejlesztés területén, mint komplex művészeti tárgy, az egyéb komplex művészeti programokat vizsgált kutatásokra támaszkodva. A 64 művészet önálló tantárgyként oktatva csupán speciális esetekben lehetséges, - mint például az áttekintésben szereplő egyházi fenntartású gimnáziumban - azonban tanórákon és főleg tanórán kívüli alkalmazására több lehetőség is adódik: jól alkalmazható lehet akár szakkörök, tematikus napok, hetek, nyári táborok foglalkozásaiba adaptálva, vagy akár egy komplex iskolai fejlesztőprogram részeként.

Irodalom:

1. Asztalos, A. (2021). *Az ének-zene tantárgyat tanító pedagógusok nézetei*. Akadémiai Kiadó.
<https://mersz.hu/asztalos-az-enek-zene-tantargyat-tanito-pedagogusok-nezetei>
DOI: [10.1556/9789634547464](https://doi.org/10.1556/9789634547464) (2024.02.28.)
2. Banyár, M. (2005). Varnásrama-dharma: A védikus társadalom alapelvei és működése. *Tattva: Isten arcai*. 8(1), 53–62. Bhaktivedanta Hittudományi Főiskola – Bhaktivedanta Kulturális és Tudományos Intézet Alapítvány.
https://tattva.hu/tattva_05.pdf (2023.11.08.)
3. Banyár, M. (2017). A tanítvány, aki tanulni akar. *Tattva: A védikus oktatás elmélete és gyakorlata*. 20(1), 29–40. Bhaktivedanta Hittudományi Főiskola – Bhaktivedanta Kulturális és Tudományos Intézet Alapítvány. https://tattva.hu/tattva_21.pdf (2023.11.08.)
4. Banyár, M. (2021). *Krisna társadalma*. Varnásrama Könyvtár. 1.kötet. Lál Kiadó.
5. Bhaktivedanta, S.P.A.C. (2016). *A Bhagavad-gítá, úgy, ahogy van*. Bhaktivedanta Book Trust International.
6. Bhaktivedanta S.P.A.C. (2004). *Krisna, az Istenség Legfelsőbb Személyisége*. Bhaktivedanta Book Trust International.
7. Bhaktivedanta S.P.A.C. (1996). *Srímád Bhágavatam 10.ének*. Bhaktivedanta Book Trust International.
8. Bharat, C. D. (2017). *Krsna krida, the art of engaging children's playful attitude*. 64 Traditional Arts Series. Centre for Traditional Education.
9. Board of scholars (2006). *Natya sastra of Bharatamuni. Raga Nrtya Series No 2*. Sri Satguru Publications.
10. Bolton, G. (1995). A dráma helye a tantervben. *Drámapedagógiai Magazin*. 95(10/2), 5–9. http://epa.niif.hu/03100/03124/00011/pdf/EPA03124_dpm_1995_2_005-009.pdf (2024. 02.12.)
11. Csépe V. (2021). A játék és a gyermeki tanulás összefüggései (absztrakt). In: Kolosai Nedda (szerk) 4. *Művészetpedagógiai Konferencia – konferenciakötet* (pp. 21–22).

- ELTE. https://mpk.elte.hu/download/member/1_Csepe_valeria_absztrakt.pdf
(2024.02.19.)
12. Csűrös, D. (2021). Tiszta szívvel betörök, avagy a szociális cirkusz lehetséges terápiás hatásai. In: Magyar Zsonglőr Egyesület *A cirkusz mindenkié*. Kézikönyv a szabadidős- és szociális cirkusz pedagógiájáról (pp. 82–91).
https://www.zsonglor.hu/_files/ugd/608210_47e193c5d71e422daacd9801fabd3773.pdf
(2023.04.28.)
 13. Demarcsek, Zs. (2012). A tánc terén tehetségesek. In: Demarcsek Zsuzsa. – Mező Ferenc – Mizerák Katalin (szerk.) *Tánc-Ok. A táncos tehetség azonosítása és gondozása* (pp. 27-239). Kocka-kör.
 14. Deszpot, G. (2008). A művészetpedagógia lehetőségei a „különleges különbözők” iskolai és társadalmi befogadásában – egy kutatás továbbgondolása. *Gyógypedagógiai szemle*, 36(1), 35–50.
https://epa.oszk.hu/03000/03047/00040/pdf/EPA03047_gyosze_2008_1_038-050.pdf
2023.12.09.
 15. Devamrita, S. (2002). *Searching for Vedic India*. Bhaktivedanta Book Trust.
 16. Devámrita, Sz. (2008). *India története*. Bhaktivédánta Hittudományi Főiskola.
 17. Domány, M. (2001). *A bábjáték varázsa*. 1.rész. Grafoprodukt Nyomda.
 18. Dorka, P. (2014). *Küzdősportok elméletének alapjai*. TÁMOP-4.1.2.E-13 ISBN 978-963-306-321-7
http://www.jgypk.hu/tamop13e/tananyag_html/egyeni_sportagak/kzdsportok_elmletnek_alapjai.html (2024.02.12.)
 19. Duró, Zs. (2007). A sakk képességfejlesztő hatásának vizsgálata. *Új Pedagógiai Szemle*, 57(9), 46–72. <https://epa.oszk.hu/00000/00035/00116/2007-09-ta-Duro-Sakk.html> (2023.12.08.)
 20. Forgács, E. (2008). A nyelvi kreativitás fejlesztése. *Modern Nyelvoktatás*, 14(1–2), 30–52.
 21. Galambos, P. & Ocsenás, D. (2018). *Zsonglörködés, mint innovatív, tanulást fejlesztő módszer*. Felkészülés (együtt) a XXI. század kihívásaira. Mentorált fiatalok és mentoraik írásai. Professzorok az Európai Magyarországért Egyesület.

- [https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/02/58/05/dd/1/Felk_sz_l_s_\(egy_tt\)_a_XXI_sz_zad_kih_v_saira.pdf](https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/02/58/05/dd/1/Felk_sz_l_s_(egy_tt)_a_XXI_sz_zad_kih_v_saira.pdf) (2024.02.19.)
22. Gallyas, V. (2021). A cirkusz terápiás célú használata. In: Magyar Zsonglőr Egyesület *A cirkusz mindenkié. Kézikönyv a szabadidős- és szociális cirkusz pedagógiájáról* (pp. 70–75).
https://www.zsonglor.hu/_files/ugd/608210_47e193c5d71e422daacd9801fabd3773.pdf (2023.04.28.)
23. Ganguly, A.B. (1962). *Sixty-four Arts In Ancient India*. Indira Gandhi National Centre for the arts. <https://www.indianculture.gov.in/ebooks/sixty-four-arts-ancient-india> (2023.05.28.)
24. Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
25. Goleman, D., Boyatzis, R. & McKee, A. (2003). *A természetes vezető. Az érzelmi intelligencia hatalma*. Vince Kiadó Kft.
26. Gordon Győri, J. (2006). *Az oktatás világa Kelet- és Délkelet-Ázsiában*. Gondolat Kiadó.
27. Gyarmathy, É. (2020). *Az infokommunikációs társadalom generációi*. OFOE.
https://osztalyfonok.hu/konyvesbolt/konyvek/GyarmathyEva_Az_infokommunikacios_tarsadalom_generacioi.pdf 2024. 02. 23.
28. Gyarmathy, É. (2021). Tanulási és viselkedészavar kezelése zsonglörködéssel. In: Magyar Zsonglőr Egyesület: *A cirkusz mindenkié. Kézikönyv a szabadidős- és szociális cirkusz pedagógiájáról* (pp. 76–81).
https://www.zsonglor.hu/_files/ugd/608210_47e193c5d71e422daacd9801fabd3773.pdf (2023.04.28.)
29. Gyarmathy, É. (2021). Zsonglörködés a 21.században. In: Magyar Zsonglőr Egyesület: *A cirkusz mindenkié. Kézikönyv a szabadidős- és szociális cirkusz pedagógiájáról* (pp. 124 –28).
https://www.zsonglor.hu/_files/ugd/608210_47e193c5d71e422daacd9801fabd3773.pdf (2023.04.28.)

30. Gyarmathy, É. & Herskovits Mária 1999. Képességek vizsgálata az érdeklődés térképének segítségével. Egy új eljárás kidolgozása és az első gyakorlati tapasztalatok tehetséges gyerekekkel végzett vizsgálatokban. *Pszichológia*, 19(4), 437–458.
31. Heacox, D. (2006). *Differenciálás a tanításban, tanulásban*. Kézikönyv a 3-12.évfolyam számára. Szabad Iskolákért Alapítvány.
32. Herr, N. (2023). A pszichopedagógusok helye és kompetenciái a közoktatás rendszerében: az új nemzeti köznevelési törvény adta lehetőségek és korlátok. In: Takács István (szerk): *Pszichopedagógia* (pp. 278 – 291). Flaccus Kiadó Kft.
33. Hosszuné Marku A. (2024). A 64 művészet, avagy egy ősi tradíció alkalmazhatósága képességfejlesztésben és a pszichopedagógiában. *MATE Intézményi TDK*. Kaposvár. 2024.05.24.
34. Janurik, M. & Józsa, K. (2016). A zenei képességek összefüggése a DIFER készségekkel óvodáskorban. *Neveléstudomány*, 16(1), 49–69. https://publicatio.bibl.u-szeged.hu/24090/1/nevelestudomany_2016_ZeneesDifer.pdf (2024.02.20.)
35. Janurik, M., Antal-Lundström, I. & Józsa, K. (2018). A zenei hallás korai fejlesztésének szerepe a beszédészlelés fejlődésében: Egy zenei fejlesztőprogram tanulságai. *Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat*, 6(2), 64–79.
DOI:[10.31074/gyn201826479](https://doi.org/10.31074/gyn201826479)
36. Jesztl, J. & Lencse, M. (2018). *Társasjáték-pedagógia*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány.
https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/02/48/22/dd/1/lencse_jesztl_tarsasjatek.pdf (2024.02.23.)
37. Kárpáti, A. & Pataky, G. (2016). A Közös Európai Vizuális Műveltség Referenciakeret. *Neveléstudomány*. 16/(1), 6–21. https://real-j.mtak.hu/13957/1/nevelestudomany_2016_1.pdf (2024.03.04.)
38. Kiss, A.T. (2014). Készség- és képességfejlesztés a népi gyermekjátékok által családi napköziben. Bolvári-Takács Gábor: *Táncművészet és Tudomány*. Magyar Táncművészeti Főiskola. http://db.zti.hu/neptanc_tudastar/pdf/biblio/101945.pdf (2024.02.24.)
39. Kiss, V. (2014). A művészet, mint nevelés, a nevelés, mint művészet. *Neveléstudomány*. 14(1), 69–81. <https://www.parlando.hu/2017/2017-3/Tanitas->

Kiss_Virag.pdf (2024.02.24.)

40. Kulcsár, M. (2016). *A tanulás öröm is lehet* – Delacato módszere alapján.
Magánkiadás. Bicske
41. Meltzer, L. & Krishnan, K. (2007). Executive Function Difficulties and Learning Disabilities: Understandings and Misunderstandings. In: Meltzer, Lynn (Ed.), *Executive function in education: From theory to practice* (pp. 77–105) .The Guilford Press.
42. Nicholson & Nelson, K. (2007). *A többszörös intelligencia*. Szabad Iskoláért Alapítvány.
43. Pálffy, Gy. (2008). Világnézetek háborúja. *Új Exodus*.
http://www.ujexodus.hu/tanulmany/vilagnezetek_haboruja. (2022.12.02.)
44. Pallag, A. (2014). *A komplex művészeti nevelés iskolai sikerének lehetősége*.
Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet.
https://ofi.oh.gov.hu/sites/default/files/attachments/komplex_muveszeti_neveles.pdf
(2022.12.09.)
45. Pethőné Nagy, Cs. (2005). *Módszertani kézikönyv az irodalomkönyv 9–12. és az irodalomtankönyv a szakközépiskolák számára 9–12. című tankönyvcsaládhoz*.
Korona Kiadó.
46. Pinczésné Palásthy, I. (2009). A drámapedagógia produkciófelülete és hatásmechanizmusa. *Mediárum*, 3(1–2), 89–98.
https://epa.oszk.hu/01500/01515/00005/pdf/mediarium-iii_089-098.pdf (2024.01.22.)
47. Rátkai, G. (szerk.) (2019). *Védikus filozófia*. Tanfolyami jegyzet. Bhaktivedanta Hittudományi Főiskola.
48. Simon, T. & Klima, G. (2023). 6. Művészeti konferencia. Témák, tartalmak, tanulságok. *Új Pedagógiai Szemle*. 23(9–10), 132–143.
https://epa.oszk.hu/00000/00035/00248/pdf/EPA00035_upsz_2023_09-10_132-143.pdf (2024.02.22.)
49. Szabó, Zs. (szerk.) (2019). *A Tehetség kézikönyve*. Matehetsz.
50. Oktatási Hivatal: Szakmai ajánlás a beilleszkedési, tanulási, magatartási nehézséggel (BTMN) küzdő gyermekeket, tanulókat az óvodai és iskolai nevelésük-oktatásuk

során megillető különleges bánásmódhoz; a fejlesztő pedagógiai ellátás
gyógypedagógiai tartalmaira; a pedagógiai segítség céljaira, feladataira és módszereire;
valamint a BTMN tanulói jogokhoz kapcsolódó joghasználatra.

https://www.oktatas.hu/pub_bin/dload/kozoktatas/kerettanterv/BTMN_szakmai_ajanas.pdf (2024.03.12.)

51. Tóth-Soma, L. (2017). A tudás átadásának elemei és elvei a védikus hagyományokban. *Tattva: A védikus oktatás elmélete és gyakorlata*. Bhaktivedanta Hittudományi Főiskola – Bhaktivedanta Kulturális és Tudományos Intézet Alapítvány. 20(1), 11–16. https://tattva.hu/tattva_21.pdf (2023.11.08.)
52. Tasi, I. (2017). Mitől válik guruvá egy tanár? A guru-koncepció jelenkori alkalmazása. *Tattva. A védikus oktatás elmélete és gyakorlata*. Bhaktivedanta Hittudományi Főiskola – Bhaktivedanta Kulturális és Tudományos Intézet Alapítvány. 20(1), 17–28. https://tattva.hu/tattva_21.pdf (2023.11.08.)
53. Vigotszkij L.Sz. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological process*. Harvard University Press.
54. Vjászadeva, K.D. (2018). *Visnu Purána*. Bráhmana Misszió.

Ábra- és táblázatjegyzék

1. ábra: Vizuális képességek a 64 művészet vizualitást bevonó művészeti ágaiban	26
2. ábra: A 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben	29
3. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben (interperszonális, logikai-matematikai).....	30
4. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben (nyelvi)	31
5. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben (egyéb/intraperszonális)	31
6. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben (nyelvi)	32
7. ábra: 64 művészet a Gardner-féle többszörös intelligenciamodellben (nyelvi)	33
8. ábra: Fejleszthető képességek a 64 művészetben.....	44
1. táblázat: A 64 művészet kategorizálása.....	11
2. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (vezetés, beszéd művészete).....	13
3. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (előadóművészet, építőművészet).....	14
4. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (iparművészet)	15
5. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (képzőművészet, gasztronómia, szépség és egészségápolás)	15
6. táblázat: A 64 művészet lehetséges kapcsolódása a különféle speciális pedagógiákkal (környezet, szabadidő).....	16
7. táblázat: Bolton-féle drámacsoportosítás	19
8. táblázat: Dráma játéktípusok szerint	20
9. táblázat: A 64 művészet vizualitással összefüggő ágai (építészeti, iparművészeti, képzőművészeti tevékenységek)	25
10. táblázat: A 64 művészet építészeti, képzőművészeti és iparművészeti kategóriái a magyar vizuális keretrendszer elemeiben	27
11. táblázat: A 9.évfolyam témaköreinek áttekintő táblázata.....	36
12. táblázat: A védikus irodalom tradicionális felosztása	62
13. táblázat: 10-12. évfolyam témakörei	65
14. táblázat: Képességek a 64 művészet csoportjaiban	66

9. Mellékletek

1.számú melléklet

9.1. A védikus kor, társadalma, a védikus irodalom felosztása

A védikus kor India történetének kezdete, mely időpont datálásában a tudósok más-más nézőpontot képviselnek (Dévámrita, 2008). A *veda* szó szanszkrit nyelven tudást jelent, az indiai vallásos hagyomány szerint a Védák könyvei jelentették a legtökéletesebb tudást, melyeket nem emberinek, hanem isteni eredetűnek, kinyilatkoztatásnak fogadtak el. A védikus írások szerteágazóak, a négy Védán kívül számos kiegészítő írást²¹ tartalmaznak, melyek az emberi élet magasabbrendű küldetéséről, az ember létezéséről ebben a világban, transzcendentális céljainak megvalósításáról, Istenről, a lélekről szólnak, de az anyagi élethez szükséges tudományokról is tartalmaznak leírásokat.

A védikus írások említést tesznek a saját keletkezésükről is; Isten megteremti a világot, majd a teremtett élőlények számára egy használati útmutatót is mellékel hozzá: ezek a Védák. A Védákat – csakúgy, mint más ősi iratok esetében is – a hagyomány követői ősbibbnak tartják a régészetileg bizonyítható koruknál; tanításaik szájhagyomány útján terjedtek, mesterről tanítványra, apáról fiúra (Devamrita, 2002). Ahogyan korunkban a hiteles publikálásban is fontos a szakmailag megalapozott, objektív tudományos tényekkel alátámasztott források használata, a védikus korban a hitelességet a hiteles tanítók személye biztosította, akik életmódja és szavai mintegy garanciaként szolgáltak a bizalomra. Ők a szubjektív véleményük és saját elméleteik megalkotása helyett azt a tudást tolmácsolták, melyet a tanítóiktól kaptak meg, s amely tudást eredetinek, Istentől alászállónak fogadtak el. Ezt az eredeti tudást azonban az adott kornak megfelelő interpretációban, az adott kor emberére szabva adták át követőiknek. Ez a mesterről tanítványra szálló láncolat biztosította, hogy az Istentől alászállt tudás az idők folyamán ne vesszen el, vagy jelentéstartalma ne változzon. Ezt az ún. hiteles tanítványi láncolatot, szanszkrit kifejezéssel *guru-paramparának* nevezik, ez biztosította tehát, hogy fennmaradhatott a védikus tudás a különböző korokban is, az eredeti mondanivaló elferdítése nélkül.

²¹ Védikus írásnak számít az is, ha egy mű az eredeti Védák kinyilatkoztatásait fogadja el, és bontja tovább, feltéve hogy a szerzője a tanítványi láncolat hű követője.

A tudományos világban a Védák szövegeinek lejegyzését fogadják el hivatalosan a Védák keletkezési időpontjaként, azonban korántsem egységes ezen időpont megállapítása. A mai indológusok álláspontja különböző a keletkezési idő meghatározását tekintve: i.e. 4000-900-ra datálják ezt (Dévámrita, 2008). Bármely állítás is álljon közel a valósághoz, az mit sem csorbít a Védák felbecsülhetetlen morális-kulturális, vagy ha úgy tetszik vallásos-transzcendencia alapú értékein, melyeket egyetemesen az aktuális kor emberének közvetítenek, közvetíthetnek.

9.1.1. A védikus kor társadalma

A védikus kor társadalmi berendezkedése a *varnásrama-dharma* társadalom, vagyis az egyének természete szerinti munka és életkor szerinti osztályok társadalma (Banyár, 2005). Ez India mai kasztrendszerének a forrása, amely azonban az eredeti céljától jelentősen eltér, és mereven értelmezi a *varnásrama-dharma* kategóriáit. Az eredeti felállás szerint az ember azt a fajta munkát végezze, melyre természete (temperamentum, képességek, hajlamok, tehetség összessége) szerint alkalmas (Banyár, 2021). Az eredeti *varnásrama* társadalomban nem volt szó a születés által megszabott kasztokról vagyis hogy a születéskor a család társadalmi helyzete determinálja az egyén társadalmi státuszát, munkáját, sem arról a társadalmi helyzet alapú diszkriminációról, amely a mai kasztrendszerre olyannyira jellemző; sokkal inkább arról szólt, hogy minden ember (sőt, minden élőlény) egyéni lélek, és a lélek a lelket tiszteli, eszerint viszonyul hozzá. A kasztrendszer tehát egyfajta eltorzult felfogása és alkalmazása az eredeti *varnásrama* rendszernek, melyet úgy is jellemezhetünk, hogy a *varnásrama* társadalmat formailag megtartották, de annak lényegét, belső tartalmát nem.

Az eredeti *varnásrama-dharma* rendszer alapelvei:

A *varnásrama* szó egy szóösszetétel, a szanszkrit *varna* és *ásrama* szóból áll. A *varna* a foglalkozás szerinti csoportokra, az *ásrama* pedig az életkor szerinti csoportokra bontja a társadalmat. A *dharma* szót nehéz magyarra fordítani, mert komplexebb a jelentése annál, mintsem azt egyetlen szóval le lehessen írni; a vallásos kötelességek meghatározás írja le a szó értelmét legpontosabban (Bhaktivedanta, 2016).

A *varṇásrama* társadalom tökéletessége a fentiekén túl abban rejlik, hogy az embereket a hozzájuk illő tevékenységekben foglalja le, melyekben elégedetten végzik munkájukat, a társadalom részére a tőlük telhető legjobbat nyújtva. Bár az egyes osztályok társadalmi és életkorbeli helyzete különbözőek, eltérőek a kötelezettségeik és a társadalmi helyzetből adódó jogaik, de azonos jogaik vannak például az emberi élet fő céljának elérésére; tehát anyagi szinten van különbség köztük, de lelki szinten nincs. Így elviekben a társadalomban béke és rend uralkodik.

E társadalom a fenti két kategória alapján az alábbi osztályokra, társadalmi csoportokra osztja tehát a társadalmat (Bhaktivedanta, 2016):

A négy képesség-/foglalkozásbeli rend a következő:

- bráhmanák: az értelmiség és a papság
- ksatriyák: az uralkodók, a vezető hivatalnokok, a magas rangú katonák
- vaisyák: a kereskedők, gazdálkodók
- sudrák: kézművesek, művészek, munkások, a másik 3 rendet segítők

Az életkor szerinti állomások, *ásramák*, a lelki fejlődés állomásait is jelölik egyben, ezek a csoportok a következők:

- *brahmácsárya*: tanuló időszak, kb.25 éves korig
- *grihaszta*: házas élet, kb.50 éves korig
- *vánaprasztha*: visszavonult élet: kb.75 éves korig
- *szannyásza*: lemondott élet: az élet utolsó szakasza, 75 év felett

Ezek az életkori szakaszok lehetőséget biztosítanak ahhoz, hogy az ember a világban elboldoguljon, majd az idő múlásával, a lelki gyakorlatai mélyülésével bölcsessége növekedésével fokozatosan képessé válik arra, hogy a transzcendens felé irányítsa a teljes figyelmét, ezzel teljesítve be az emberi élet magasabbrendű küldetését.

9.1.2. A védikus írások témái, a védikus irodalom felosztása²²

A Védikus irodalmat tradicionálisan három csoportban 14 területre osztják fel (Rátkai (szerk.) 2018; Vjászadeva, 2018), mindegyik írás besorolható e kategóriák közé, bár sok az átfedés az írásokban található témák közt.

- I.) a *Véda*,
- II.) a *Védánga* és
- III.) az *Upánga*,²³

I. *Véda*:

A teljes védikus tudás alapja. Ez a kinyilatkoztatott szentírás (*sruti*), melyet leginkább hallás útján sajátítanak el. Általánosan Istenről, a teremtés folyamatáról és az élőlényekről ad alapvető és általános információt.

Ebbe a kategóriába tartozik a négy Véda:

- 1. a *Rig-véda*,
- 2. a *Yadzsur-véda*,
- 3. a *Száma-véda*, és
- 4. az *Atharva-véda*.

II. *Védánga*:

Olyan előzetes ismereteket és alapfogalmakat tartalmaz, melyek segítségével lehet teljességében megérteni és alkalmazni a *Védákat*.

Hat csoportja van:

1-4.: szanszkrit nyelv, mint a *Védák* nyelve

- 1. a hangtan és fonetika (*sikṣā*),
- 2. a versmértékek (*csandah*),
- 3. a nyelvtan (*vyākaraṇa*), és a
- 4. a szókincs (*nirukta*).

5. a szertartások (*kalpa*), és

²² A Védák többféleképpen feloszthatóak, jelen esetben a tradicionális felosztás kategóriái szerint ismertetjük azokat. Létezik még az eredet és funkció szerinti felosztás

²³ Ld. a) alapozó, elméleti tantárgyak; b) képességeket fejlesztő tantárgyak; illetve c) gyakorlati alkalmazást segítő tantárgyak.

6. az idő tudománya (*dzsyotiṣa*), amelyek a rituálék és áldozatok alkalmazásához nyújtanak gyakorlati segítséget.

III. Upāṅga (A Védák gyakorlati alkalmazása)

A védikus tudományt részleteiben tárgyalja bemutatva annak gyakorlati alkalmazását is a filozófia, a történettudomány, a logika, a társadalomtudományok és a törvénykezés terén.

Négy fő csoportja:

- 1.) a *Védák* különféle filozófiai magyarázatai, illetve különböző világnézetek, amelyeken keresztül meg lehet közelíteni a *Védákat*. (*mimámszá*),
- 2.) a különféle történelmi leírások, elbeszélések (*puránák*),
- 3.) a törvények (*dharma*)
- 4.) a logika (*nyáya*).

12. táblázat: A védikus irodalom tradicionális felosztása

(Forrás: saját készítésű, Rátkai (szerk.), 2019. nyomán)

I. VEDA	II. VEDÁNGA	III. UPÁNGA
1. <i>Rig –véda</i>	5. <i>Sikṣá</i>	11. <i>Mīmámszá</i>
2. <i>Yadzsúr-véda</i>	6. <i>Csandaḥ</i>	12. <i>Purāṇa</i>
3. <i>Száma-véda</i>	7. <i>Vyākaraṇa</i>	13. <i>Dharma</i>
4. <i>Atharva-véda</i>	8. <i>Nirukta</i>	14. <i>Nyáya</i>
	9. <i>Kalpa</i>	
	10. <i>Dzsyotiṣa</i>	

A védikus irodalom további részleteit jelen dolgozat keretei között nem tárgyaljuk, kiemeljük azon főcsoportot, amelybe a 64 művészet is tartozik, ez pedig a *Puránák* főcsoport.

A *Puránák* azon védikus írások, melyekben a *Védák* követőinek története és az általuk elért eredmények vannak leírva, a teremtéstől napjainkig, és a jövőre vonatkozó információk. Többek között tehát történelem, társadalomtudományok, földrajz, természettudományok, művészetek tartoznak ide, vagyis a védikus tudás ágainak gyakorlati alkalmazása az emberi társadalomban.

E főcsoport további alkategóriákra bontható.

Alkategóriái:

- a) *Puránák*: Párbeszédes formában leírt tanítások, témái az Isten-tudat felélesztésére szolgálnak, más-más közönséget célozva. Az összes *Purána* lényege a *Bhágavata Purána*, ami keletkezését tekintve legkésőbb íródott.

400 ezer verset tartalmaznak, 18 fő *Purána* van

Témáik:

1. elsődleges teremtés,
2. másodlagos teremtés,
3. *Pradzsápatik (ősnemzők)*, a fajok megnyilvánulása,
4. *Manuk*, az emberiség törvényhozói,
5. a Nap és Hold dinasztia királyainak története.

- b) *Itihászák*: Egy-egy személy története köré bontakozik ki az eseménye, a vallásos tanítás. Két fő képviselője van a védikus irodalomban:

- *Mahábhárata*: a *Kuru*-dinasztia története, a világ leghosszabb eposza, 100 ezer versből áll. Az 5.*Védaként* is utalnak rá, a védikus írások lényegét tartalmazza társadalmi szempontból. Ennek része az India Bibliájaként is ismert *Bhagavad-gítá*, ami a védikus filozófia alaptételeit tartalmazó mű

- *Rámáyana*: *Ráma* király története

- c) *Upa-puránák* vagy *Upavédák*: Különféle társadalomtudományok, melyek ismeretében az emberek tudják, hogyan kell viszonyulniuk egymáshoz. Egyes művészetek tudománya is ide tartozik

- a. *Gandharva-véda*: zene, színművészet, tánc Istennel kapcsolatban.
- b. *Áyur-véda*: orvostudomány, pszichológia, fizikai, mentális és intellektuális egészség. Összekapcsol az univerzummal és Istennel.
- c. *Szthápana-véda*: építészet, mérnöki tudományok, várostervezés, *mūrti* (Isten-szobor) faragás. Lakóhelyek, templomok, városok építése, ahol az emberek megfelelően tudnak viszonyulni egymáshoz társadalmi és vallási szinten.

d. *Dhanur-véda*: hadviselés, hadtudományok. A királyok, vezetők tudománya az emberek védelmezéséről szól.

d) 64 művészet: Sokféle művészet és készség technikai leírása, elsajátítása

2.számú melléklet

A SRI PRAHLÁDA GIMNÁZIUM ÁLTALÁNOS ISKOLA ÉS ÓVODA 10-12.ÉVFOLYAMON VÁLASZTOTT 64 MŰVÉSZET KURZUSAINAK ÓRASZÁMA.

13. táblázat: 10-12. évfolyam témakörei

(Forrás: SPGÁIÉÓ Éves Intézményi munkaterv, 2020)

	Témakör neve	Javasolt óraszám/év
1	Választott művészet elmélete	8
2	Választott művészet gyakorlata	16
3	Választott művészet projekt	10
	Összes óraszám:	34

3.számú melléklet

A 2.5. fejezetben említett képességek listája és a művészeti csoportokban való fejlesztő hatásuk

14. táblázat: Képességek a 64 művészet csoportjaiban

(Forrás: saját munka, a 2.5. fejezet nyomán)

	Képességek listája	művészeti csoportok	részei
1	konstruálás	építőművészetek, iparművészetek	
2	kreativitás	építőművészetek, iparművészetek, vezetés művészete, előadóművészetek	társasjáték, dráma, zsonglörködés, tánc
3	modalitásváltás	képzőművészetek, iparművészet	
4	nem vizuális jellegű információk vizuális megjelenítése	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
5	vizuális emlékezet	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
6	ábrák alkotása és értelmezése	építőművészetek, iparművészet	
7	absztrakció/absztrakt gondolkodás	képzőművészetek, iparművészetek, vezetés művészete	
8	alkalmazkodó képesség	előadóművészetek	tánc
9	állóképesség	előadóművészetek	tánc
10	általánosítás	vezetés művészete	társasjáték
11	analizáló-szintetizáló képesség	vezetés művészete	társasjáték
12	anyagalakítás	építőművészetek, iparművészetek, képzőművészetek	
13	asszertivitás	vezetés művészete, előadóművészetek	harcművészetek
14	asszociációs képesség	előadóművészetek	dráma
15	auditív érzékelés	előadóművészetek	dráma, tánc, zene
16	bátorság	előadóművészetek	bábozás
17	becsületesség	vezetés művészete	társasjáték
18	beszédhanghallás	előadóművészetek	zene
19	beszédkészség	előadóművészetek	bábozás, zene
20	célirányos gondolkodás	előadóművészetek	zsonglörködés
21	céltudatosság	előadóművészetek	zsonglörködés

22	dallam visszaéneklés	előadóművészetek	zene
23	dallamérzék	előadóművészetek	tánc
24	dallamfelismerés	előadóművészetek	zene
25	diplomáciai készség	vezetés művészete	társasjáték
26	divergens gondolkodás	vezetés művészete	társasjáték
27	dominancia	vezetés művészete	harcművészetek
28	döntési képesség	vezetés művészete	társasjáték
29	egészséges énkép	előadóművészetek	tánc
30	egyensúlyérzék	előadóművészetek	tánc
31	együttműködés	vezetés művészete	harcművészetek
32	elvonatkoztatás	vezetés művészete	társasjáték
33	emlékezés	előadóművészetek	zene
34	empátia	előadóművészetek	dráma, drámaírás, zene
35	énhatékonyság	előadóművészetek	zsonglörködés
36	erőfeszítés	előadóművészetek	dráma
37	erőforrások kezelése	vezetés művészete	társasjáték
38	érzelmi intelligencia	előadóművészetek	tánc, zene
39	elemzőkészség	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
40	eszközhasználat	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
41	észlelés	előadóművészetek	zene
42	esztétikai érzék	előadóművészetek	jelmezkészítés, tánc
43	fegyelmezettség	vezetés művészete	harcművészetek, társasjáték
44	felelősségvállalás	vezetés művészete	társasjáték
45	figyelem	előadóművészetek	zsonglörködés, zene
46	finommotorika	előadóművészetek, iparművészetek, képzőművészetek	jelmezkészítés, ruha és textilkészítő eljárások, festészeti ismeretek, dekoráció, ékszerkészítés, stb.
47	fókuszálási képesség	vezetés művészete	társasjáték
48	formaalkotás síkban és térben	építőművészetek,	

		képzőművészetek, iparművészetek	
49	gondolkodási képességek	beszéd művészete, előadóművészetek	nyelvi játékok, bábozás, színháztársaság
50	gyors helyzetértékelés	vezetés művészete	társasjáték
51	időbeli folyamatok vizuális megjelenítése	képzőművészetek, iparművészetek	
52	improvizációs képesség	előadóművészetek	tánc, zsonglörködés, dráma
53	kapcsolatteremtési képesség	vezetés művészete	harcművészetek
54	képalkotás	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
55	képzelet	előadóművészetek	bábozás, drámaírás
56	kezdemenyezőkészség	előadóművészetek	zsonglörködés
57	kitartás	vezetés művészete, előadóművészetek	társasjáték, zsonglörködés
58	kockázatvállalás	vezetés művészete	társasjáték
59	kombinatív gondolkodás	vezetés művészete	társasjáték
60	komponálás	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
61	koncentráció	előadóművészetek	dráma, zsonglörködés, tánc
62	konfliktuskezelési képesség	vezetés művészete, előadóművészetek	harcművészetek, dráma
63	kontroll	előadóművészetek	tánc
64	következmények vállalása	vezetés művészete	társasjáték
65	közösségi érzés	előadóművészetek	tánc
66	kritikai gondolkodás	előadóművészetek	drámaírás
67	kudarctűrés	vezetés művészete, előadóművészet	társasjáték, zsonglörködés
68	küzdőképesség	vezetés művészete	harcművészetek
69	vizuális érzékelés-értelmezés	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
70	lényeglátás	vezetés művészete	társasjáték
71	logikai gondolkodás	beszéd művészete, előadóművészetek, vezetés művészete	nyelvi játékok, zene, társasjátékok
72	manipulációk	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	

73	megfigyelés	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
74	megosztott figyelem	vezetés művészete, előadóművészet	társasjáték, bábozás
75	memória	vezetés művészete, beszéd művészete, előadóművészetek	társasjáték, nyelvi játékok, bábozás, dráma
76	motiváció	előadóművészetek	zsonglörködés
77	motoros képességek	előadóművészetek	tánc
78	mozgáskoordináció	előadóművészetek	zsonglörködés, tánc
79	munkamorál	vezetés művészete	társasjáték
80	muzikalitás	előadóművészetek	tánc
81	nonverbális kommunikáció	előadóművészetek	zsonglörködés
82	normakövetés	vezetés művészete	társasjáték
83	nyelvi képességek	előadóművészetek	drámaírás
84	nyelvi kompetencia	beszéd művészete	nyelvi játékok
85	nyelvi kreativitás	beszéd művészete	nyelvi játékok
86	önállóságra nevelés	vezetés művészete	harcművészetek
87	önbizalom	vezetés művészete, előadóművészetek	társasjáték, tánc
88	önértékelés	előadóművészetek	zsonglörködés
89	önfegyelem	vezetés művészete	harcművészetek
90	önismeret	előadóművészetek	drámaírás, zsonglörködés
91	önkifejező képesség	előadóművészetek	tánc
92	önkontroll	vezetés művészete	harcművészetek
93	önreflexió	előadóművészetek	drámaírás
94	önszabályozás	vezetés művészete	harcművészetek
95	önuralom	vezetés művészete	társasjáték
96	összefüggések felismerésének képessége	vezetés művészete	társasjáték
97	összeszedettség	előadóművészetek	zsonglörködés
98	összpontosítás	vezetés művészete	társasjáték
99	pozitív megküzdési stratégiák	előadóművészetek	zsonglörködés
100	problémaérzékenység	vezetés művészete	társasjáték

101	problémamegoldás	előadóművészetek, vezetés művészete	bábozás, dráma, társasjáték
102	reakcióképesség	előadóművészetek	tánc
103	rekonstrukciós képesség	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
104	relációs zókincs	előadóművészetek	zene
105	ritmusérzék	előadóművészetek	zsonglörködés, tánc
106	ritmusfelismerés	előadóművészetek	zene
107	síkbeli és térbeli vizuális megjelenítő kifejezőeszközök adekvát használata,	építőművészetek, képzőművészetek, iparművészetek	
108	stratégiai gondolkodás	vezetés művészete	társasjáték
109	szabálykövetés	vezetés művészete	társasjáték
110	számolási készség	előadóművészetek	zene
111	szem-kéz koordináció	előadóművészetek	zsonglörködés
112	szenzomotoros képességek	előadóművészetek	zsonglörködés
113	szerialitás	vezetés művészete, előadóművészetek	társasjáték, tánc
114	szimbólumképzés,	képzőművészetek	
115	szimbólumképzés,	iparművészet	
116	szociális kompetencia	előadóművészetek	dráma, zsonglörködés, tánc, zene
117	szövegértés	előadóművészetek	drámaírás
118	taktilis érzékelés	előadóművészetek	dráma, tánc
119	tanulási képesség	vezetés művészete, előadóművészetek	társasjáték, dráma, zene
120	társas kapcsolatok	előadóművészetek	dráma
121	téralakítás,	építőművészetek	
122	téri érzékelés	előadóművészetek	dráma
123	tervezés	előadóművészetek	zsonglörködés
124	testbeszéd értelmezése	vezetés művészete	társasjáték
125	testérzés	előadóművészetek	tánc
126	testséma	előadóművészetek	tánc
127	testtudatosság	előadóművészetek	zsonglörködés, tánc
128	tisztelet	vezetés művészete	harcművészetek

129	versenyszellem	vezetés művészete	társasjáték
130	versenytárs tisztelete	vezetés művészete	társasjáték
131	vezetői képességek	vezetés művészete	társasjáték
132	vizuális képességek	előadóművészetek	tánc
133	vizuális memória	előadóművészetek	zsonglörködés
134	vizuomotoros koordináció	előadóművészetek	zsonglörködés
135	zenei hallás	előadóművészetek	tánc, zene
136	zenei képességek	előadóművészetek	zene

NYILATKOZAT

Kijelentem, hogy mesterséges intelligencia alkalmazást/programot (pl. képfalkotó, szövegalkotó) nem használtam a dolgozat készítése során. Jelen nyilatkozat aláírásával tudomásul veszem, hogy amennyiben bizonyítható, hogy a dolgozatot nem magam készítettem, illetve mesterséges intelligencia alkalmazás/program segítségét vettem igénybe vagy a dolgozattal kapcsolatban szerzői jogi jogsértés ténye merül fel, a Szekció megtagadja a dolgozat befogadását.

Dátum: 2024. 07. 05.



Aláírás

ALEXANDRA MARKU

Név (olvashatóan)