

lista kötelezettség teljesítéseként a Szovjetunió segítséget nyújtott a magyar testvéri népnek az ellenforradalmi puccs leverésében. Az NDK-ban Adolf Hennecke vezetésével „Segítő bizottság a szocialista Magyarorszáért” szervezet jött létre, amely a forradalmi erőknek nyújtott segítséget koordinálta, amelyre az ellenforradalom leverése után szükség is volt. Az imperializmus kísérletei egymás után sikertelenül végződtek, mint azt Magyarország ... példája is mutatta.” (Leiter des Autorenkollektivs: Beyer, H.: Geschichte. Lehrbuch für Klasse 10. Volk und Wissen, Volkseigener Verlag, Berlin, 1989. 49–50.)

A nyugatnémet diák ugyanerről az eseményről a következőket tanulja: „Az 1949 óta tömegesen elítéltek rehabilitációja, a sztálinista párttitkár, Rákosi elmozdítása és menekülése ... vezettek Magyarországon 1956. október 23-án diákzavargásokhoz, amely népfelkelésre szelődött. ... A reformkommunista Nagy Imre vezette kormány ragaszkodik ahhoz is, hogy a jelenlegi forradalom vívmányai érintetlenül maradjanak, mindenekelőtt a nemzeti függetlenség, az egyenjogúság és a szocializmus építése a demokrácia, nem pedig a diktatúra alapján. ... November 4-én mégis megkezdődött a szovjet páncélosok támadása Budapesten. Néhány nap alatt véget ért a magyarok kétségbeesett ellenállása. Mialatt kétszázezer menekülő indult nyugatra, a szovjetek Kádár Jánost nevezték ki új pártfőtitkárnak.” (Hrsg. Hug, W.: Geschichtliche Weltkunde Band 3. Von der Zeit des Imperialismus bis zur Gegenwart. Verlag Moritz Diesterweg, Frankfurt a. M., Berlin, München, 1985. 239–240. o.)

Az osztrák legfrissebb tankönyvekből most csak az alábbi sommás értékelést idézzük:

„Ahogy már 1953-ban is – három hónappal Sztálin halála után – szovjet páncélosok verték le a diktatúra ellen felkelő keletnémet munkásokat, így történt ez 1956-ban is: Lengyelország és Magyarország felkelései megdöntötték ugyan a sztálinista vezetést, de a teljes demokratizálást erőszakkal meggátolták.” (Göbhardt – Chvojka: Zeitbilder. Geschichte und Sozialkunde 8. Vom Ersten Weltkrieg bis zur Gegenwart. Bundesverlag Ueberreuter, Wien, 1990. 128. o.)

A fenti részletek csak miniatűr bepillantást engedtek a német tankönyvek rólunk szóló fejezeteibe, de ezek is igazolhatják a szerző véleményét: hazánk történelme a kis népeknek megfelelő terjedelemben és súlypontozással kerül ismertetésre a nyugatnémet és az osztrák tankönyvekben. Ott a tankönyvi pluralizmus a biztosítéka annak, hogy a korszerűtlen, politikafüggő értékelések kiessenek a tankönyvválasztékból szabadon válogató tanárok, iskolák napi gyakorlatából. A keletnémet, szovjet mintájú értékelés felett pedig a történelem mondta ki a végső ítéletet ...

---

DR. KLEIN SÁNDOR-KISS JULIANNA

Janus Pannonius Tudományegyetem  
Pécs

## Játsszunk matematikát!

Az elmúlt évtizedek két kiemelkedő matematikapedagógusa, Dienes Zoltán és Varga Tamás is írt könyvet ezt a felszólító mondatot választva címenek. Mégis úgy tűnik, máig sincs eldöntve a kérdés: játsszunk vagy ne játsszunk a matematikaórán? Évtizedek óta váltakozó hevességgel folyik a vita. A pszichológusok közül olyan szellemóriás is negatívan nyilatkozott a matematikai játékokról, mint Jean Piaget, s a hazai pszichológia nagyjai közül talán elég, ha Lénárd Ferenc elítélő véleményét idézzük: „A játék iskolai szerepével kapcsolatban nem szabad figyelmen kívül hagynunk...,

hogy a játék pótcselekvés. Helyettesíti a valóságos tárgyakat, jelenségeket, ismereteket és tevékenységeket.”

Miközben ezek a viták folytak, *Dienes* Zoltán, a magyar származású matematika-pedagógus lankadatlanul dolgozott és dolgozik ma is újabb és újabb „játékok”, játékos taneszközök megalkotásán, népszerűsítésén, elterjesztésén. És úgy tűnik, neki lesz igaza.

Mert a *játék* csodálatos dolog. Tevékenységre készítet, és elfeledteti velünk, hogy fáradtak vagyunk. A gyerekből felnőtté váló erőfeszítést válthat ki, a felnőttben felébresztheti a szunnyadó, elnyomott gyereket. Játék közben szinte észrevétlenül, örömmel tanulhatunk meg olyan dolgokat, melyeket egyébként csak nagy nehezen tudtunk volna felfogni, megérteni, melyek elől, ha tudjuk, milyen „komolyak”, kishitűen, idejekorán becsuktuk volna a fülünket, eszünkét.

De természetesen nem általában a játékokról mondható el mindez, csak a *jó* játékokról, melyekbe tervezőik, kitalálói egy kis „minivilágot”, *struktúrát* álmodtak-gondoltak bele. Ilyenek *Dienes professzor játéka*i, ezért lehet megtalálni ezeket a játékokat Olaszországtól Kanadáig, Ausztráliától Angliáig mindenütt az iskolai matematikatanulás segédeszközeként.

A magyarországi általános iskolai matematikatanulás alakulására az elmúlt 30 évben lényeges hatással voltak *Dienes* Zoltán hazai látogatásai, előadásai, bemutató tanításai, kapcsolata a matematikatanítást megreformáló *Varga Tamással*, „játéka” (manipulációs eszközei) közül azonban csak nagyon kevés terjedt el nálunk: a többnyire csak az 1–2. osztályban használatos *logikai készlet* és az általában a szertárakban porosodó „*Dienes-kockák*”, melyek a különböző alapú számrendszerek megértését lennének hivatva elősegíteni.

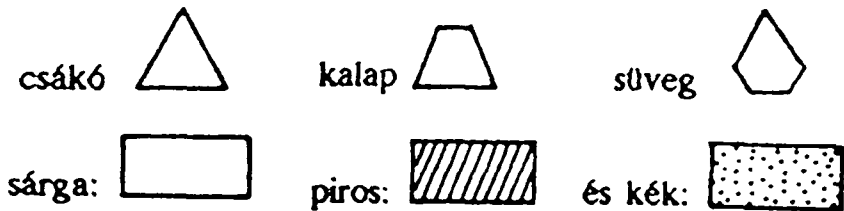
Az utóbbi 1–2 évben azonban mintha némi mozgás lenne tapasztalható ezen a téren is. A TELEVIDEO „*Dienes professzor játéka*” címen képmagnetofon-kazettán hozzáférhetővé tette az *Iskolatelevízió*nak azt a 6x25 perces sorozatát, melyben 1985-ben igyekeztünk megismertetni a tanárokat és diákokat néhány „játéksaláddal”. (A kazettán egy érdekes interjú is látható-hallható *Dienes* Zoltánnal.) A *Műszaki Könyvkiadó* pedig azonos címen 1989-ben könyvet jelentetett meg.

Azt reméljük, hogy a *szabadabb* légkör az iskolák, a tanárok jelentős részében felkelti az *érdeklődést* a gyerekek aktivizálását elősegítő módszerek iránt. S ez *Dienes* Zoltán módszereinek népszerűségét ugrásszerűen megnövelheti. A „*Dienes-játékok*” hazai gyártása megteremtette a lehetőséget arra, hogy a magyar általános iskolások is játszva jussanak el sok komoly matematikai struktúra megértéséhez.

### Három az igazság

A „Három az igazság” – korábbi idegen nevén: *Trimath*, vagy újabban: *Lucky three* – egyike a világszerte legnépszerűbb *Dienes-játékok*nak.

Lényegében egy 3x3x3-as struktúra, műanyaglapocskákon „megtestesítve”: 27 műanyaglapocská háromféle formában („csákó”, „kalap”, „süveg”), háromféle



**/lyukttalanul, 1 és 2 lyukkal/.**

1. ábra

színben (sárga, piros, kék) és háromféle „lyukasság”-ban (lyuktalanul, 1 és 2 lyukkal).

Az eszköz „szépsége” a rendkívül sokoldalú felhasználási lehetőségében rejlik. Ebből szeretnénk itt egy kis ízelítőt adni.

## I. SZÍNES FORMÁK

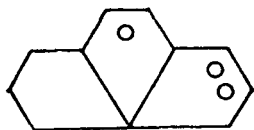
### 1. Képkirakó

A háromféle forma egyike az egyenlő oldalú háromszög (a „csákó”). A másik két forma ebből úgy alakult ki, hogy ebből 1, illetve 2 kis egyenlő oldalú háromszöget vágunk le a csúcsoknál (így jött létre a „kalap”, illetve a „süveg”). A méretarányokat úgy választottuk meg, hogy ha a „csákó” oldalai 3 egységnyiek, akkor a kalapé 3–2–1–2, a „süvegé” 1–1–1–2–2– legyen. Ez a lapocskák sokféle összeillesztési lehetőségét biztosítja, és így – különösen a kisebb gyerekek – szívesen készítenek a lapocskákból minél *érdekesebb* képeket. Kérjük meg a gyerekeket, hogy adjanak minél kifejezőbb és eredetibb címeket ezeknek a képeknek, mert – tapasztalat szerint – fontos fejlesztő hatása van a képi és verbális kreativitás összekapcsolásának.

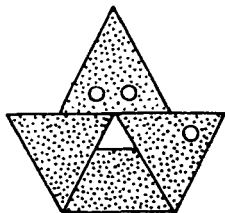
Dienes az absztrakció folyamatának 6 szakaszát különbözteti meg, s ezek közül az első szakaszt „szabad játék”-nak nevezi. Az iskolában ezt a szakaszt többnyire – „erre nincs idő!” felkiáltással – azok a tanárok is kihagyják, akik egyébként felismerik az eszközhasználat, a manipuláció szerepét a matematikai fogalmak kialakulásában. Pedig nagyon is szükség van arra, hogy az eszközzel való ismerkedés során szabadon engedhessük a fantáziánkat, hiszen csak így fogjuk magunkénak érezni, sajátunknak tudni. A később bevezetendő szabályok, kötöttségek jelentősége a szabadság tapasztalatából nyer mélységet, plaszticitását.

### 2. Egyszerű alakzatok

Nem kell sokáig várni, és a gyerekek maguk is kitalálnak *szabályokat*. Az absztrakció felé haladó úton Dienes szerint a második lépcsőfok a „szabály-játék”. Tulajdonképpen majdnem mindegy, mik is az első bevezetett szabályok, lényegesebb maga a tény, hogy a gyerekek maguk alkossák meg ezeket, hiszen csak így tudatosodhat bennük a matematikai fogalmak *megállapodás* jellege. A játék során azután úgymint kiderül majd, hogy egyes szabályok célszerűbbek, érdekesebb játékokhoz vezetnek, mások érdektelenek, esetleg ellentmondásosak – s így az előbbieket használatban maradnak, az utóbbiak kihullanak.



Ez „egyszerű alakzat”,  
(Látható, hogy a lapocskákon lévő lyuk nem számít.)



de ez nem.

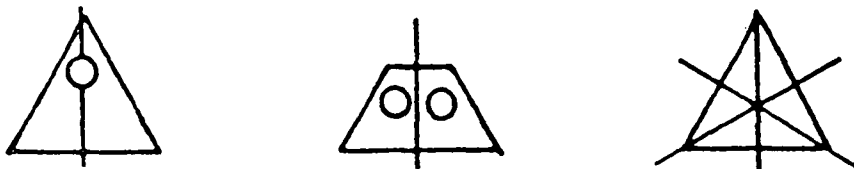
2. ábra

Természetesen a tanár is javasolhat játékokat. Az egyik első ilyen játék lehet az „egyszerű alakzatok” készítése. Nevezzük egyszerű alakzatoknak az olyan alakzatokat, amelyekben nincs olyan le nem fedett rész, amelyikből ne lehetne kijutni. Lásd: 2. ábra!

Feladat lehet például „minél szabályosabb” vagy minél kisebb kerületű egyszerű alakzatok készítése.

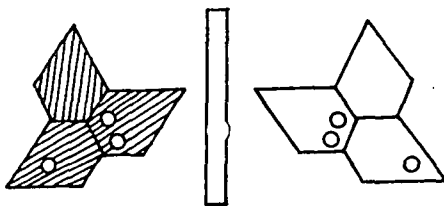
### 3. Tükör-játékok

Marion *Walter*, a bájos *Tükör rejtvénykönyv* szerzője szerint „a szimmetria csodálatos dolog”. Kétségtelen, hogy a szimmetria (a „tükrösség”) a világmindenség egyik alapvető jelensége. A játék lapocskáival jól lehet tanulmányozni a szimmetria titkait, mert mindegyiknek van legalább 1 tükör tengelye, és a lyuktalan csákó kivételével mindegyiknek csak 1 van.



3. ábra

A legegyszerűbb feladat természetesen az, ha egy elkészített ábrát kell egy egyenesre tükrözni, de használhatunk két vagy három szimmetriatengelyt is, és készíthetünk középpontos szimmetrikus alakzatot is.



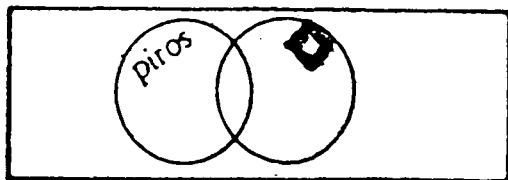
4. ábra

## II. RENDSZEREZÉS

### 1. Halmazok és logikai műveletek

A logaikai készlethez hasonlóan a HÁROM AZ IGAZSÁG lapocskáival is jól lehet olyan játékokat játszani, amelyek elősegítik a halmazműveletek és a logikai műveletek közötti kapcsolatok kialakulását. Egy „konjunkciós játék” lehet például a következő:

„Tedd az összes pirosat abba a körbe, amelyre a ‚PIROS’ van írva, és csak a pirosakat tedd ebbe a körbe. Tedd az összes négyzetet abba a körbe, amelyre négyzet van rajzolva, és csak a négyzeteket tedd ebbe a körbe. Azokat a darabokat, amelyeket egyik körbe sem tehetsz, rakd a körökön kívül.”

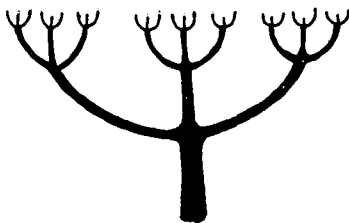


5. ábra

Az ilyen egyszerű feladatok a tagadás bevezetésével és mindhárom tulajdonság felhasználásával kellően megnehezíthetők, de ami még lényegesebb: a gyerekek maguk szívesen találnak ki újabb és újabb hasonló játékokat, melyek közül némely a felnőtteknek is kihívást jelenthet.

## 2. A fa levelei

A gyerekek szeretik sorba rendezni a lapocskákat. Sorrendet felállítva a szín, a forma és a lyukasság között, majd ezen belül is, a lapocskák egyértelműen felrakhatók a fa leveleire.



6. ábra

## 3. Mit dugtam el?

A „Master Mind”-hoz hasonló játékot játszhatunk úgy, hogy valaki kihúz egy lapot, és ki kell találni – minél kevesebb kérdésből – hogy melyiket húzta. Kérdezni egy lap három tulajdonságával lehet. Például: „Piros, egylyukú, kalap?”

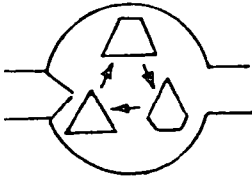
Aki a lapocskát húzta, „nulla”, „egy” vagy „kettő” válaszával jelzi, *bány* tulajdonságot talált el a kérdező. (Azt persze nem mondja meg, hogy *melyik* tulajdonságot találta el.)

## III. GÉPEK ÉS NYILAK

Az általános iskolai matematikaórákon gyakran szerepelnek „gépek”, melyekbe többnyire számokat „dobunk be”. A függvény fogalmának megértéséhez segíthet, ha a HÁROM AZ IGAZSÁG lapocskáival is játszunk valami hasonlót. Például tegyük fel, hogy 3 gépünk van:

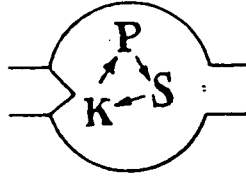
Ekkor ilyesfajta játékokat játszhatunk:

- Ha a kék, egylyukú kalap megy be a FORMAVÁLTÓBA, mi jön ki?
- Ha a piros, kétlyukú kalap ment be, és a piros, sima kalap jött ki, melyik gépet használtam?



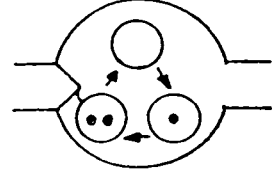
#### FORMAVÁLTÓ

Ez a gép a csákót kalapra, a kalapot süvegre, a süveget csákóra változtatja.



#### SZÍNVÁLTÓ

Ez a gép a pirosat sárgára, a sárgát kékre, a kéket pirosra változtatja.



#### LYUKVÁLTÓ

Ez a gép a simát egylyukúra, az egylyukút kétlyukúra, a kétlyukút símára változtatja.

7. ábra

c) Tegyé! össze több gépet! Mondjuk: SZÍNVÁLTÓ FORMAVÁLTÓ LYUKVÁLTÓ.

(Számít a gépek sorrendje?)

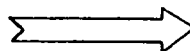
Ha a sárga, sima süveg ment be, mi jön ki?

d) Ha a sárga, sima süveg jött ki, és a piros, kétlyukú kalap ment be, akkor milyen gépeket használtunk?

e) A gépeket jelölhetjük nyilakkal is.



Ez jelölje a  
SZÍNVÁLTÓ  
gépet



Ez jelölje az  
ALAKVÁLTÓ  
gépet



Ez jelölje a  
LYUKVÁLTÓ  
gépet

8. ábra

Az első játékos kiválaszt egy lapocskát, és egy nyilat rak utána. A második játékos megkeresi a megfelelő lapocskát, és ő is lerak egy nyilat. A játéknak akkor van vége, ha nem lehet olyan nyilat találni, amelyik új lapocskához vezet.

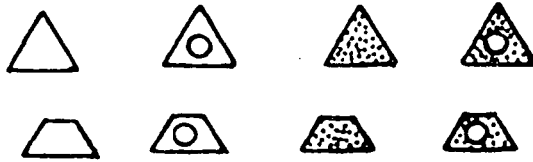
f) Több nyilat is tehetünk egymás után, és így is játszhatjuk a c), d) és e) típusú játékokat.

## IV. CIKLUSJÁTÉKOK

A világ tele van események ismétlődésével. Gondoljunk például az évszakokra: tavasz, nyár, ősz, tél; tavasz stb. A „ciklus” szó jelentése „kör”. Rakjuk körbe a lapocskákat.

### 1. Hetes ciklus (2x2x2-es játék)

Ehhez a játékhoz csak kétféle színű, kétféle alakú és kétféle lyukasságú lapocskák kellene. Például ezek:

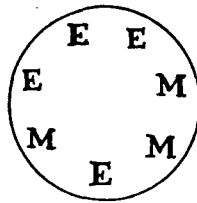


9. ábra

Válasszuk ki bármelyik lapocskát, és tegyük középre! Ez lesz a *Király*.

„Bűvös kör”-nek nevezzük a lapocskákból kirakott olyan kört, amelyben az óramutató járásával megegyező irányban körbejárva, a *Királyétól* eltérő tulajdonságok egy „bűvös szabályt” követnek. (Természetesen minden tulajdonságnál máshonnan kiindulva.)

A bűvös szabály: ahol  $E$ =eltérő és  $M$ =megegyező.



10. ábra

## 2. Nyolcas ciklus ( $3 \times 3$ -as játék)

Az előző játékhoz hasonlóan játszhatjuk, de most például csak a sima lapocskákat használjuk.

## 3. Huszonhatos ciklus ( $3 \times 3 \times 3$ -as játék)

Ha igazán nehéz feladatot akarunk megoldani, akkor egy *Király* kiválasztása után megpróbálhatjuk mind a 26 megmaradó lapot körberakni. Nehéz, de érdekes, tanulmányos játék.

## V. PÁROK ÉS TRIÁDOK

Talán ezek a HÁROM AZ IGAZSÁG-gal játszható legérdekesebb játékok.

Először is definiáljuk, hogy mit nevezünk *Párnak*: Válasszuk ki bármelyik lapocskát *Királynak*. Két lapocska *Párt* alkot, ha mindhárom tulajdonságot tekintve igaz, hogy mindketten ugyanolyanok, mint a *Király*, vagy mindketten másmilyenek, mint a *Király*, és egymástól is különböznek.

Például legyen a sárga, sima háromszög a *Király*. Két lapocska tehát most akkor *Pár*, ha

1. vagy mindkettő sárga, vagy az egyik kék és a másik piros,
2. vagy mindkettő csákó, vagy az egyik kalap és a másik süveg,
3. vagy egyikén sincs lyuk, vagy az egyikén 1 lyuk van és a másikon kettő.

Most definiáljuk még azt is, hogy mit nevezünk *triád*-nak.:

3 lapocskát akkor nevezünk *triád*-nak, ha a színre is, a formára és a lyukasságra is igaz, hogy egy tulajdonság vagy

- azonos mind a három darabnál, vagy
- különböző mind a három darabnál.

Egy *triád* annál értékesebb, minél több tulajdonságban különböznek egymástól a lapocskái.

Most már készen állunk az első feladatra:

### 1. *Bűvös négyzet*

Helyezzük el a lapocskákat úgy, hogy vízszintesen mind a 3 sor, függőlegesen mind a 3 oszlop, sőt a két átló is *triádot* alkosson (ezt hívjuk „bűvös négyzet”-nek).

Ha ügyesek vagyunk, a 27 lapocskát egyidejűleg 3 bűvös négyzetbe tudjuk elrendezni.

Ha most még definiáljuk a *duplatriád* fogalmát, akkor igazi kihívást jelentő feladathoz jutunk:

Három pár akkor alkot *duplatriádot*, ha a „felső” darabok is triádot alkotnak, és az „alsó” darabok is triádot alkotnak.

### 2. *Bűvös négyzet párokból*

Végül: a *duplatriádokból* is készíthető „bűvös négyzet”.

## Befejezésül

Talán senki sem fogalmazta meg tömörebben, mi is „a játék értelme”, megkülönböztető sajátossága, mint *Mérei Ferenc*, *Susanna Millar* „Játékpszichológia” című könyvének előszavában:

„Ez a sajátosság a játék örömszínezete. Maga a cselekvés, legyen az mozgásos vagy gondolati, manipulációs vagy spekulációs, örömet nyújt. Nem akármilyen, hanem semmiféle más módon fel nem idézhető örömet: *az önmagáért való cselekvés jókedvét és derűjét.*”

De tudom, ez még nem győzi meg azokat, akik az iskolában eltöltött idő minden percéről el szeretnének számolni, s akik valaha úgy tanulták, hogy »az óvodában játszani, az iskolában tanulni, a munkahelyen dolgozni kell«.

*Lénárd Ferenc* a már idézett tanulmányában ezt írta: „A tanítási órán szervezett játék lehet ugyan kellemes időtöltés a gyermekek számára, de nem biztos, hogy a kellemes időtöltésen túl a fejlődésüket is szolgálja.”

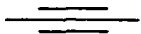
*Dienes Zoltán* játékei – így azok is, amelyeket a „Három az igazság”-gal lehet játszani – olyan „kellemes időtöltés”-re adnak lehetőséget, amely egyben a gyerekek gondolkodásának és személyiségének fejlődését is elősegítheti.

## IRODALOM

- [1] Dienes Zoltán: *Építsük fel a matematikát!* Gondolat, 1973.
- [2] Dienes, Z. P.: *Psicodinamica del Processo di Astrazione*, Capelli Editore, IRRSEA Emilia-Romagna, 1988.
- [3] Dienes Zoltán: *Dienes professzor játékei*, Műszaki Könyvkiadó, Bp., 1989.
- [4] Kiss Julianna: Együtt könnyebb, *Módszertani Közlemények*, 1991., 1., 17–21.
- [5] Kiss Julianna–Klein Sándor: Logikai játékok, *Iskolakultúra*, 1992 (előkészületben).
- [6] Klein Sándor: Logikai játék minden korosztálynak, *Módszertani Közlemények*, 1991., 2., 66–70.



- [7] Klein Sándor: *A komplex matematikatanítási módszer pszichológiai hatásvizsgálata*, Akadémiai Kiadó, 1983.
- [8] Lénárd Ferenc: *Pedagógiai ellentmondások*, Akadémiai Kiadó, 1986.
- [9] Millar, S.: *Játékpszichológia*, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1973.
- [10] Piaget, J.: Egy óra Piaget-val (A matematika tanításának dolgában) *Revue Francaise de Pédagogie*, 1976., No. 37., 5-12.
- [11] Skemp, R. R.: *A matematikatanulás pszichológiája*, Tankönyvkiadó, Bp., 1975.
- [12] Walter, M.: *The Mirror Puzzle Book*. Targuin Publications, Stradbroke, England, 1985., 1988.



BANKÓ BÉLA  
I. Sz. Általános Iskola  
Barcs

## Az év végi vizsga tapasztalatai

### 1. Bevezető gondolatok

A különböző pedagógiai áramlatok, irányzatok, koncepciók, tantervi módosítások gyakori változtatása közben is maradt egy viszonylag biztos pont az iskola, a közoktatás sokszínű világában, s ez az eredmények iránti érdeklődés. A teljesítmény foglalkoztatja a tanulót, a szülőt, a pedagógust, időnként figyelmet fordít rá a politika is. Talán nincs is a társadalomnak olyan rétege, amely ne kötődne több-kevesebb szállal az eredményekhez.

Az elmúlt tanévben megkérdeztük a szülőket, mi az, amit elvárnak napjainkban iskolánktól. A válaszokat négy kategóriába tudjuk besorolni: szervezeti kérdések, az oktatás, nevelés köre, valamint egyéb megjegyzések.

A válaszok az oktatás kérdései körül sűrűsödtek. Ezen belül is az idegen nyelv, a matematika és a számítástechnika emelkedtek ki.

A szülői vélemények – annak ellenére, hogy előző évben megbeszéltük – a vizsgával kapcsolatban jelezték a legszélsőségesebb eltéréseket. Az elismeréstől a legmervevőbb elutasításig mozgott a skála.

A Barcsi I. Sz. Általános Iskola nem túl nagyot markolva fogott hozzá a vizsgarendszerbe való bekapcsolódáshoz. Az 1991/92. tanévben az ún. külső körön két évfolyammal (6. és 8.), négy osztállyal és négy tantárggyal (fizika 6., 8., biológia 8., földrajz 6., kémia 8. osztály) csatlakoztunk a rendszerhez.

Előtte a nevelőkkel, szülőkkel, tanulókkal megvitattuk előnyeit, problémáit. Végülis az egyetértés kapott több támogatást.

Mi motivált bennünket a vizsgarendszerhez való csatlakozásra? Az emberi személyiséget az egyediség sokszínűsége, a változatok számtalansága, az örök változás végtelensége miatt nem lehet megmérni. De vannak olyan szeletei a személyiségnek, amelyek mai eszközeink birtokában már viszonylag megnyugtatóan értelmezhetők. Ezeket viszont – a fejlesztés célszerű megszervezése érdekében – jó, ha megvizsgáljuk. Hatékonyabb lehet pedagógiai gyakorlatunk, ha ismerjük eredményeinket és problémáinkat.

A méréssel szeretnénk visszahatni a pedagógiai gyakorlatra. Választásunkat az is befolyásolta, hogy iskolánkban a vizsgálat nem rendszeridegen jelenség. Korábban is éltünk a mérés eszközével, most azonban országos összehasonlításra alkalmas megbízható és valódi feladatlapok álltak rendelkezésünkre. További késztetést jelentett az az igény, hogy a pedagógusok munkájáról megalapozott, tényekkel alátámasztott, hiteles eredményeket tudjunk szolgáltatni a szülők, a tanulók, önmagunk és a település iskola iránt érdeklődő lakosai számára.