

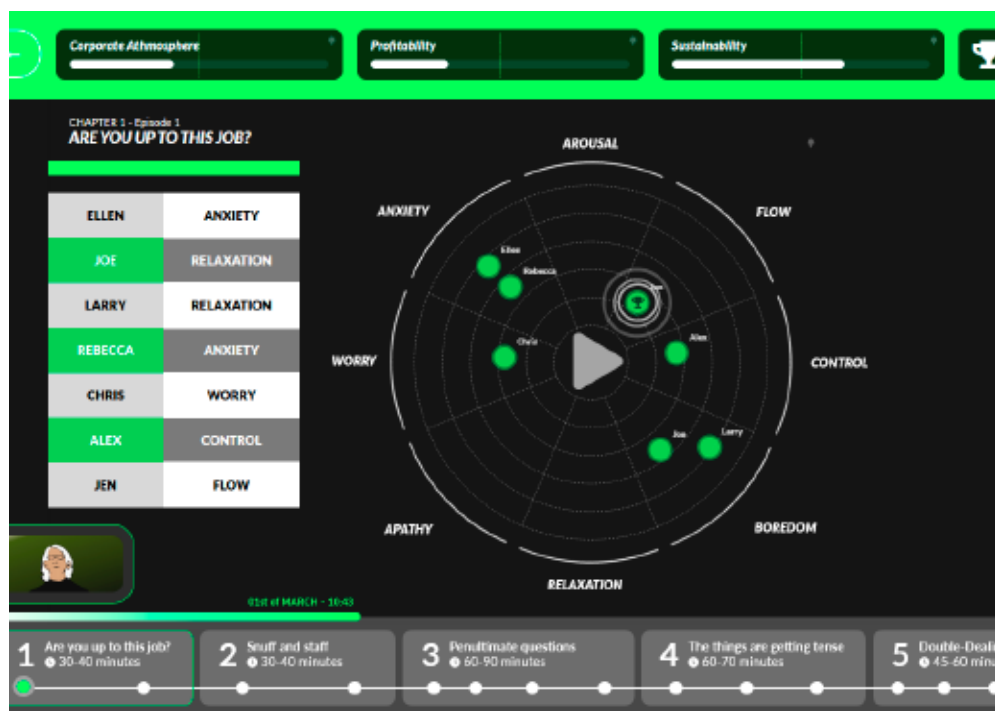
Innovációs vezetésfejlesztés a felzárkózó települések iskoláiban

Kétszáz iskolaigazgató és helyettes kapott lehetőséget a felzárkózó településeken online szimulációs vezetésfejlesztés. A Széchenyi-díjas amerikai-magyar pszichológus, Csíkszentmihályi Mihály által megalkotott Flow-elméletre épülő, világszínvonalú FLIGBY fejlesztőprogram a vezetőket a tantestülettel közös munkában és a gyerekek egyéni készségeinek erősítésében, motivációjának növelésében egyaránt segíti.

✂ Szakácsi Eszter

„Nagyon meglepő volt az a nyitottság, amit ez a kétszáz pedagógus-vezető nyilvánított a szimuláció felé. Hamar ráéreztek a relevanciájára, az életre való átfordítására és egyértelműen látták azt, hogy mit lehet a valóságban megalkotni, javítani egy jól működő tantestület érdekében. Egy oktatási intézmény nagyon komplex rendszer, egyszerre gazdasági egység, közoktatási rendszer és közben gyermekek mindennapos biztonságos létezését kell biztosítani, szóval olyan összetett vezetői munkát igényel, ami meghaladja még egy klasszikus multinacionális vállalat vezetői szintjét is.” – mondja Vécsey Zsadány, a FLIGBY egyik megalkotója a két év közös munka után.

A felzárkózó települések iskoláiban mindez hatványozottan igaz, ahogy az is, hogy a gyerekek jóllétéhez az iskolai vezetői kör támogatása elengedhetetlen. A Magyar Máltai Szeretetszolgálat a magyar közoktatásban elsőként kínálja fel ezt az online szimulációs vezetésfejlesztést az iskolák vezetőinek erősítésére. Az igényesen megalkotott, online elvégezhető, filmszerű vezetésfejlesztés szimulációban egy fiktív borászat vezetőjeként valóságos munkahelyi vagy akár tantestületi közösségekben is gyakran előforduló szituációkba, megoldandó konfliktushelyzetekbe állítja a játékos. Mint egy repülőgép szimulátorban, valódi sérülés nélkül is lehetőség van kísérletezni azzal, hogy egy-egy összetett helyzetre milyen megoldás milyen következményeket hoz. A FLIGBY fejlesztőprogram lényege, hogy a szimuláció



és az azt követő online coaching alkalom során megtanulják a vezetők, hogyan lehet a munkatársaikat is flow vagy legalábbis flow közeli állapotba hozni, azaz olyan mentális állapotba, amiben maximális koncentrációval, örömmel végzik az adott a tevékenységet, kizárva a külső zavaró tényezőket. A Fete településeken dolgozó pedagógusok a szimuláció közben elsajátított technikákat nem csak a tantestületükben tudják eredményre váltani, hanem átültethetik a gyermekekkel végzett munkájukba is, hozzásegítve őket is a flow-érzés megismeréséhez. A pozitív pszichológiát alkalmazó pedagógusok számára

fontossá válik a harmóniára való törekvés, a tanulók személyiségének, egyéni képességeinek megismerése, és a sok játékos, örömteli kihívással a gyerekek is megtanulják felmérni határaikat, erősségeiket és gyengeségeiket, a sikerélményektől egyre kíváncsibbá, motiváltabbá válnak, iskolai eredményeik javulnak, önállóan és csapatban is örömmel dolgoznak. Akkor működik jól a csapat, ha mindenki jól érzi magát – mondja Mezeiné Maróti Katinka a Drávamenti Körzeti Általános Iskola Lakócsai Tagiskolájának intézményvezetője a fejlesztőprogram elvégzése után. „Kifejezetten figyelek arra, hogy



Az RRF-3.1.1-22-2022-00001 Közfoglalkoztatott Pedagógia projekt a Felzárkózó települések program keretében, Magyarország és az Európai Unió társfinanszírozásában valósul meg. Az európai uniós – a Helyreállítási és Rezilienciaépítési Eszköz (RRF) Alap finanszírozásával – vissza nem térítendő támogatásból indított projekt a Széchenyi Terv Plusz program keretében valósul meg.

Magyar siker, világszerte

Egy magyar testvérpár Vécsey Zsadány és Vécsey Bábk alapította a FLIGBY online vezetésfejlesztés szimulációt a 2000-es évek elején. A FLIGBY mozaikszó a „Flow is good business for you” szellemiségből ered, mert a szimulációs játék megalkotásához Csíkszentmihályi Mihály amerikai-magyar pszichológus, a Flow elmélet világhírű megalkotója adta először nevét és tudását, majd később barátjukká, üzlettársukká is vált. A Széchenyi-díjas magyar-amerikai pszichológus javaslatára a szimuláció 29 alapvető interperszonális, szociális képességet mér. Mára több száz ezer felhasználója van a rendszernek, az összes kontinensen jelen van a cég, melynek fő célcsoportja a nagyvállalati világ: autógyárak, gyógyszeripari vállalatok, pénzügyintézetek, amerikai és magyar egyetemek alkalmazzák a programot. A magyar termékként számontartott FLIGBY az évek során elnyert egy innovációs díjat és piacvezetővé vált világszinten. Az RRF-3.1.1-22-2022-00001 Közfoglalkoztatott Pedagógia projekt keretén belül a felzárkózó településeken működő köznevelési intézmények 200 vezetőjét vonják be a fejlesztőprogramba 2025 májusáig.

támogatón lépnek fel, ha váratlan családi problémák adódnak a tantestület egyik tagjánál, mert egy ember életében az az alapkő. Persze tudom, hogy a folyamatos jóllét vagy flow állapot kivitelezhetetlen, de vezetőként törekszem arra, és ez az egyik legnehezebb feladat is, hogy megismerjem milyen személyiségek és milyen feladatokról lesznek motiváltak, melyik ponton érzik úgy, hogy örömteli kihívást jelent a munkájuk. A szimuláció és az azt követő online coaching alkalom nagyon jól tükrözi, hogy ez bizony folytonos egyensúlyozást, beszélgetéseket, odafigyelést igényel. Ugyanakkor a FLIGBY segített felismerni egy gyengeségemet is, hogy nem kell mindenáron mindenkit megváltoztatnom, merjek elengedni is dolgokat. Ha valamelyikünk hibázik, az a rendszer része, megbeszéljük, tanulunk belőle és túllépünk rajta.”

Varga Marianna, a Pécsi Református Kollégium Drávafoki Csikesz Sándor Általános Iskolájának sok éves tapasztalattal rendelkező igazgatója elmesélte, hogy élete első ilyen típusú vezetőfejlesztése alatt,

a történetben ráismert magára és néhány kollégájára, illetve az iskolában történő konfliktushelyzetekre is. „Igazgatóként folyamatosan döntéseket hozok, melyek következményeit vagy jól látom előre, vagy hibázom. Nagyon tetszett, hogy a borászat életében egy-egy helyzetet többször is lejátszhattam, kimenetelük nem okozott senki életében problémát, nem lett lelkiismeretfurdalásom, s tanulni tudtam rossz döntéseim következményeiből.” Mariannának attitűdbéli felismerést is hozott a szimuláció, úgy látja még fejlesztésre szoruló időbeosztás, időgazdálkodás, a teendők közötti prioritizálás vezetői munkájában: „Az időnyomás kezelése, melyet a játék tárt fel számomra, új készség, mely lehetővé teszi, hogy időzavarban is gyors döntéseket hozzak és az sem mindegy, hogy melyik döntést hozom meg egyedül, és melyiket a vezetőtársakkal. Elgondolkodtatott azon is, hogy pedagógusaim erősségeit újra átgondoljam, keressek olyan feladatokat, helyzeteket, körülményeket, kihívásokat, melyek megoldása Flow-élménnyel gazdagítja munkatársaimat.”