

KÖZOKTATÁS

A KÁRPÁTALJAI MAGYAR PEDAGÓGUSSZÖVETSÉG LAPJA

XVI. ÉVFOLYAM, 2011/3-4. SZÁM



Megmaradásunk záloga * „Sose feledd, példa vagy!” * *Ha újra kezdeném, akkor is tanító szeretnék lenni* * *Egy fiatal pedagógus vallomása* * In memoriam Soós Kálmán * Búcsú Bagu Balázstól * Schmitt Pál Kárpátalján * Milyen lesz a világ 2021-ben? * Mely nemzet fia vagy? * Moszkvai tudós kutatja a kárpátaljai magyarokat * A magyar rendszerváltás társadalmi megítélésének háttere * Diszlexia * Tanulni, játszani vagy játszva tanulni? * Nyelvtanárnak lenni: tudod, mit jelent? * A Büszkeség és balítélet metamorfózisa * Az iskolák helyzete a Beregi Református Egyházmegyében 1920–28 között * A somi iskola fejlődéstörténete a XX. század első felében a presbiteri jegyzőkönyvek alapján * Irka-gyermeknap * Az Ungvári 10. Számú Dayka Gábor Középiskola története * A római katolikus iskola helyzete Beregszászban a XX. század elején * A beregi vár * Petőfi-emlékhelyek Kárpátalján * Népzenei és néptánc-tábor Nagyberegen * A szórványban élők megmaradásért * „Biccen a szó már a száj szögletén...” * Posztumusz Arany János-díj Soós Kálmánnak * Összesítő a Kárpátaljai Magyar Pedagógusszövetség 2011-es évi nyári programjairól * Összefogással a kárpátaljai magyar sporttehetségekért * Matematikai és kézművestábor

– Milyen a mozgása? Setesuta vagy gyors, szemmel is nehéz követni, éppen hol van?

– Tudja, melyik a jobb keze?

– Eligazodik a térben?

– Szeret-e rajzolni? Szeret-e színezni, kifesteni?

– Épít összerakós játékokat, van türelme hozzá?

– Tud egy dologra tartósan koncentrálni?

Ha a fentebb feltett kérdésekre túlnyomórészt negatív válasz adható, iskolába lépés előtt kezdeményezzük a gyermek szakember általi vizsgálatát!

Híres diszlexiások

Elgondolkodtató a kérdés, hogy a diszlexia áldás vagy átok. Annyit mindenesetre már az iskolában megtanultunk, hogy történelmünk nagyjai mások voltak, másképp gondolkodók, mint mi, a többi ember. Lehet, hogy kicsit szétszórtak, furák, de igazán nagy dolgokat alkottak. A diszlexiás emberek vizuális, multidimenziális gondolkodók. Intuitívak, és nagyon kreatívak, kiemelkednek a tudományokban. Mivel képekben gondolkodnak, ezért nehéz megérteniük a betűk, számok, szimbólumok, írott szavak világát. Képesek azonban megtanulni ezeket, és jól tanulni, de speciális módszerekkel, s ezért több időre van szükségük.

Persze ez nem jelenti azt, hogy minden diszlexiásból Einstein, Rodin vagy Andersen lesz. Sőt! Ma sajnos inkább az

a jellemző, hogy ezek a gyerekek elkallódnak vagy épp csak elvégzik az iskolát, annak ellenére, hogy egyéb képességeik igen gyakran átlagon felüliek. Ennek oka pedig kettős.

Nem fedezik fel idejében a problémát, hogy a fejlesztéssel sikerüljön megfelelniük az iskolai elvárásoknak, vagy ha kapnak is fejlesztést, azt nevezhetnénk inkább korrepetálásnak, nem pedig a képességek, a gondolkodás kibontakoztatásának. Ez utóbbiak minden gyermek számára fontosak lennének.

A másik igen fontos ok a tolerancia hiánya. Ez általában probléma a mai iskolarendszerben. Általában kerüljük azokat, akik valamiért is problémásak, a legkritikább esetben valószínűleg meg az egyénre szabott vagy differenciált oktatás, még mindig sok esetben lustának, hanyagnak, figyelmetlennek könyvelik el a tanárok az ilyen gyereket. Az elszenvedett kudarcok pedig megteszik hatásukat, iskolakerülés, magatartási, beilleszkedési problémák, a felelősség alóli kibújás....

Szerencsére azért vannak kivételek, s így követendő példák, példaképek, akik segíthetnek a többieknek is azzal, hogy vannak, hogy megmutatták, ilyené is válhat egy diszlexiás. Ez nemcsak reményt adhat a szülőknek s gyermekeiknek, de talán a nevelők is elgondolkoznak, és hozzáállásukat megváltoztatva esélyt adhatnak, hogy a jövőben is születhesse-nek Edisonok és Picassók.

Freeweb/Kozoktatás

Tanulni, játszani vagy játszva tanulni?

Játékos munkaformák az idegennyelv-oktatásban

Ha a mindennapokban azt a kifejezést használjuk, hogy 'valamit játszva megcsinálunk', arra asszociálunk, hogy a feladat könnyű, nem fog nehézséget okozni a megvalósítása. Vajon így van ez a tanulás esetében is? Ha valamit játszva tanulunk, az könnyebben megy-e, mint ha egyszerűen be kellene biflázni az anyagot? Hiszen az idegennyelv-tanulás során is van jócskán mit bemagolni (pl. szavak, kifejezések, igevonzatok stb.). Megkönnyítheti-e a tanár a tanulási folyamatot, ha a játékoságot is beleviszi a nyelvtanulási folyamatba? Vagy csak a nyelvtanuló drága idejét pazarolja? Cikkemben ezekre a kérdésekre próbálok választ adni.

Bevezetesként helyezük el a játékos gyakorlatokat a nyelvpedagógiában. A 80-as évek elején az idegennyelv-oktatásban módszertani válságot figyelhetünk meg, ami azt jelenti, hogy az addig széles körben alkalmazott nyelvtani-fordító módszert új próbálkozások váltották fel. Ezek az alternatív módszerek arra irányultak, hogy az idegennyelv-tanulás folyamán minden készséget (hallás utáni értés, olvasott szöveg megértése, beszéd, írás) egyformán fejlesszenek, valamint hogy a nyelvtanulónak lehetősége legyen az „önmegvalósításra”. Ehhez az kellett, hogy az oktatás személyiség-központú legyen és az emberi kapcsolatokra építsen.

A 80-as évek első felében a kommunikatív (pragmatikus-funkcionális) szemlélet nyert teret, mely szerint a kommunikáció során, legyen az beszéd vagy írás, nem a pontosság, hanem az érthetőség a fontos. E szemlélet követői céljaik elérése érdekében új pedagógiai alapelveket dolgoztak ki, melyek szerint nyitott tanítási folyamatra kell törekedni, a fejlesztés a szövegek tartalmán keresztül kell, hogy történjen, és különböző munkaformákat – egyéni, páros, kis- és nagycsoportos – gyakorlatokat kell alkalmazni. A kommunikatív nyelvtanítás integrálja a játékos munkaformákat az osztálytermi tevékenységek közé, mert ezek élvezetesebbé, érdekesebbé teszik a nyelvtanulást mind a gyerekek, mind az idősebb nyelvtanulók számára. Az ilyen tevékeny-



ségek során a nyelvet úgy használják, hogy az érthető legyen. De milyen gyakorlatokat tekinthetünk játékosnak?

Számos kutató próbálkozott már a játék fogalmát definiálni, de eddig még nem sikerült egyértelmű és általánosan elfogadott definíciót alkotni. A továbbiakban én Wagner meghatározására támaszkodom, mely szerint „*a játék olyan tevékenység, melyet azok, akik résztvevőként vagy megfigyelőként aktívak e tevékenység során, játéknak ítélnék meg és ennek*

reális következtetései vannak” (Heyd, 1991: 153). Eszerint a résztvevők véleménye a döntő.

Az oktatásban alkalmazott játékok legfőbb jellemzőit Wagner (vö. Heyd, 1991: 153) a következő pontokban fogalmazza meg:

– A módszertani játék és a szabad gyermeki játék között elsősorban az a különbség, hogy az előző mindig célirányos, valamilyen tanulási céllal végezzük. A játékok céltudatos próbálkozások a tanulók szociális, kreatív, intellektuális és esztétikai kompetenciájának fejlesztése érdekében (vö. Grätz, 2001/25: 6). Módszertani játékok alkalmazásának akkor van értelme, ha a tanár tudatosan használ ilyenfajta gyakorlatokat, és előre megfogalmazza a célokat.

– A játék az óra folyamán semmilyen szankcióval nem jár, a tanulók úgynevezett „próbacselekvés” által tanulnak, ami azt jelenti, hogy nem jár büntetés (pl. egy rossz jegy) akkor, ha valamit a játék során nem jól mond vagy old meg a tanuló.

– Ugyanazt a játéktípust más nyelvi eszközökkel többször meg lehet ismételni, a játékot félbe lehet szakítani, és újra lehet kezdeni.

– A játék elején a végkimenetel nem jósolható meg, ami bizonyos mértékű feszültséggel jár. A nyerni akarás motiváló tényező lehet.

– Minden játéknak vannak szabályai, lényeges, hogy ezeket minden játékos betartsa, és komolyan vegye. Közös megévezés alapján ettől el lehet térni.

– A játékra senki sem kötelezhető, a játékban való részvétel önkéntes alapon történik.

Felmerül a kérdés, hogy hogyan függ össze a játék a tanulóval. Kiegészítik vagy kizárják egymást? A szakirodalomban, valamint a gyakorlatban is eltérnek a vélemények arról, hogy lehet-e tanulni a játékok által. Egyes kutatók azt a nézetet képviselik, hogy a játék bizonyos értelemben magában foglalja a tanulást, hiszen a gyerek a 6. életévig többet tanul a játék által, mint a további életében. A gyerekek a játék által ismereteket szereznek a világról, tapasztalatokat gyűjtenek a szociális életről. Amikor iskolába lépnek, a továbbiakban már nem olyan szabadok, hozzá kell szokniuk ahhoz, hogy értékelik a teljesítményüket, az önfelelt játéknak véget kell vetni. Nem mindegyik gyerek éli egyformán meg ezt a változást, és a tanár megfelelő módszertani ismereteinek hiányában mindez negatívan befolyásolhatja fejlődésüket.

E két fogalmat közelebről megvizsgálva az derül ki, hogy a játék a gyerektől egységes, a teljességre törekvő viselkedést követel meg, mely során a gesztikuláció, a mimika, a kézmozdulatok is szerepet játszanak. Agykutatók szerint mindez a jobb agyféltekével van összefüggésben. Az iskolai tanulás során ezzel szemben az információkat kognitívan a bal félteke dolgozza fel. Ez a szembehelyezés tehát azt jelenti, hogy a játék és a tanulás kiegészítik, nem pedig kizárják egymást.

A játék valójában „a tanulás egy effektív formája” (vö. Helwig, 1996: 106). A játék során a tanuló elsősorban azt tanulja meg, amire a játék sikeressége érdekében szükség van. Empirikus kutatásokkal bizonyították, hogy azok a tanulók, akik szívesen játszanak, eredményesebbek a tanulásban. A játék során a tanulók gyakran nem észlelik, hogy közben tanulnak, ezáltal nem érzik olyan megterhelőnek a tanulást, és élvezetesebb számukra a tanulási folyamat.

A játéknak és a tanulásnak a gyakorlatban össze kell fognódnia. A játék természetesen nem helyettesítheti a szisztematikus tanulást, de kiegészítheti azt a nyelvvóra begyakorló, is-

métlő fázisaiban. Bohn/Schreiter (vö. Bohn/Schreiter, 1989: 17) szerint a játékok előnyei a következők:

- növeli a tanulási készséget;
- az érdekesség által segítenek leküzdeni a fáradtság jeleit;
- általuk könnyebb nyelvi struktúrákat automatikussá tenni;
- hozzájárulnak ahhoz, hogy a tanulók koncentráltabban figyeljenek;

– a gyengébb tanulókat is be lehet vonni a tanulási folyamatba;

– általuk változatosabbá és érdekesebbé lehet tenni az órát;

– növelik a motivációt.

Azokat a munkaformákat, melyeket a tanulók játékként ítélnék meg, élvezik a résztvevők és ezáltal pozitív érzelmek ébrednek bennük. A játékelméletekben nagy hangsúlyt fektetnek a játékok által indukált siker- és örömeleménynek, melyek kedvezően befolyásolják a tanulási folyamatot. „A játékok minden esetben alkalmasak arra, hogy növeljék a motivációt, és felszínre hozzák a rejtett tudáselemeket” – írja Grätz (Grätz, 2001/25: 6) egyik cikkében. A játékos tanulás tehát „nagy fejlődépszichológiai jelentőséggel” bír (vö. Maier, 1991: 197).

A játékos tanóra sikerességéhez viszont több feltételnek is meg kell valósulnia.

– Egyrészt a tanárnak tisztán kell látni maga előtt, hogy mi a célja a játékkal: csak kikapcsolódásnak szánja, vagy valamilyen konkrét didaktikai tartalmat szeretne ezzel közvetíteni, gyakoroltatni.

– Fontos előre meghatározni, hogy milyen nyelvi készségterületet szeretnének ezzel fejleszteni.

– Nem hanyagolható el az a szempont sem, hogy milyen korosztállyal dolgozunk, hiszen a gyerekek, fiatalok, valamint a felnőttek nem egyforma játékgénnel rendelkeznek sem mennyiségileg, sem pedig minőségileg. A legtöbb játékot az adott korosztálynak és témának megfelelően át lehet, és át kell alakítani.

– Fontos még továbbá az is, hogy a tanulókat először meg kell tanítani játszani, pont abból a célból, hogy ne csak a játszásra, hanem a tartalomra is figyeljenek. Tehát a szisztematikus játékos oktatáshoz bizonyos mennyiségű játéktapasztalatot kell szerezni a tanulóknak.

– Mindemellett a szülők, a tantestület és az iskola felől is bizonyos fokú nyitottságra, elfogadó magatartásra van szükség.

A továbbiakban tekintsük át, hogy milyen játékokat ismerünk és használhatunk a nyelvtanítás során. A didaktikai játékokat többen több szempont szerint próbálták meg rendszerezni. Ebben a cikkben Heyd (vö. Heyd, 1991: 154) csoportosítását és leírását mutatom be.

Az említett nyelvpedagógus a játékokat két fő csoportra osztja: *játékok a nyelvvel (nyelvi játékok)*, valamint *játékok a nyelv által*.

Az elsőhöz olyan játékokat sorol, melyek segítségével be lehet gyakoroltatni különböző nyelvtani jelenségeket, helyesírási jellegzetességeket, valamint szókincsfejlesztésre is alkalmasak. Az effajta játékok automatizálják az ismereteket, hogy a későbbiekben a kommunikáció során, legyen az írott vagy szóbeli, gond nélkül le tudjuk őket hívni a hosszú távú memóriánk elrejtett zugaiából. Ilyenek például a keresztretjvények, bingo-, lottó-, kártyajátékok (pl. memóriakártyák), a dobókockás társasjátékok, csoportosítások, tagmondatok egymás mellé rendelése stb. Ezek a játékok viszonylag zárt struktúrával rendelkeznek, vagyis legtöbbször csak egy jó megoldásuk létezik.

A második csoportba olyan játékok tartoznak, melyek a szakirodalmi leírás alapján még inkább megfelelnek a kommunikatív nyelvtanítási módszernek. Általuk lehetőség nyílik mind a négy készség fejlesztésére. Jellemző rájuk a „nyitottság”, ami



jelen esetben azt jelenti, hogy a játékos szabadabb teret kap a játék alakításában, ami a nyelvi alakítást illeti, de a játékszabályokat ezeknél a játékoknál is be kell tartani. Nem lehet előre meghatározni a játék végkimenetelét, hiszen a játékosok állandóan formálják a játék menetét. Ebbe a csoportba sorolhatók a kitalálós, kvíz-, asszociációs, szerep-, szimulációs, kooperációs-, tervezői játékok, hogy csak néhányat említsék. A felsoroltak mindegyike interakción alapuló játék, melynek legfontosabb eleme, hogy a tanulók saját gondolataikat és ötleteiket hozhatják nyilvánosságra, miközben kapcsolatba (interakcióba) léphetnek egymással vagy épp a tanárral. Nyelvi megnyilatkozásaik során veszik észre leginkább nyelvi tudásuk hiányosságait, ami motiváló erőként szolgálhat a további tanulásra és gyakorlásra. Emellett a szocializációs fejlődést is elősegítik az effajta játékos gyakorlatok, főként a kisiskolás nyelvtanulók esetében.

Egyes nyelvpedagógusok a dalokat, rímeket, mondókat, nyelvtörőket, kiszámolókat is a játékok közé sorolják, melyek főleg a helyes kiejtés, intonáció, beszédtempó elsajátításához járulnak hozzá.

A játékos tanulás számtalan pozitívuma mellett, be kell vallani, van hátránya is a játékos nyelvtanulásnak, melyek közül egyik legfontosabb az időfaktor. Egyrészt a játékhoz való felkészülés a tanár részéről időigényes, másrészt pedig az órán is sok időt vesz igénybe. A szomorú valóság, hogy kevés a heti óraszám idegen nyelvből, túlsúlyos a tanterv, a tankönyvekben nem találunk a tanárok játékos gyakorlatokat, vagy legalább ötleteket. A szisztematikus magyarázat, tradicionális szótanulás és kikérdezés, szövegfelmondás mellett nem jut idő arra, hogy játékokat iktassanak be. Mérlegelni kell azonban, hogy mely gyakorlatoknak van több hozama a nyelvtanuló számára. Ha a felvázolt előnyöket figyelembe vesszük, azt hiszem, egyértelmű, hogy megéri a játékokra fordított idő, hiszen általuk érdekesebbé, változatosabbá, élvezetesebbé, ezáltal hatékonyabbá és motiválóbbá tehetjük a nyelvórát. Feszültségmentes, jó légkörben a nyelvtanuló jobban érzi magát, legyen az fiatal vagy idős.

Végezetül szögezzük le tehát, hogy a játékos nyelvóra sikeressége két fontos tényezőtől függ, melyek nélkül a tanulók nem profitálnak nyelvilag a játékos gyakorlatokból:

– Egyrészt fontos, hogy a tanár ismerje a játékos munkaformák használatának módszertanát, megfelelően alkalmazza azokat, és használja ki a bennük rejlő lehetőségeket a tanulók fejlesztése során. Tudjon kilépni a hagyományos tanári szerepből és háttérben maradva segítőként, tanácsadóként részt venni a nyelvórán. Mindezen tanári készségek kialakításához hozzájárulhatnak a tanári továbbképzések.

– Másrészt elengedhetetlen, hogy a tanulók rendelkezzenek megfelelő játéktapasztalattal.

A tanárok munkáját segítik a játékgyűjtemények, melyekben számos kész vagy kisebb (életkornak vagy nyelvtudási szintnek megfelelő) átalakításra szoruló gyakorlatot találunk. Csak ízelítőként sorolnék fel néhány könyvet (megtalálhatóak a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola könyvtárának olvasótermében) és linket a sok közül, melyek jelenkori modernizált világunkban könnyen hozzáférhetőek. Használjuk hát őket bátran!

– Gedeon Éva – N. Tóth Zsuzsa – Rádai Péter: 165 ötlet nyelvtanárok számára. Tankönyvkiadó, Budapest, 1991.

– Gedeon Éva – Lengyel Zsuzsa – Rádai Péter: Még 135 ötlet. Módszertani ötletgyűjtemény nyelvtanárok számára. Helikon Kiadó 1998.

– Di Pietro, Robert J.: Szerepjátékok a nyelvórán. Stratégiai interakció. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 1987.

– <http://nyelvi-jatek.lap.hu/>

– <http://e-katedra.hu/index.php?action=page&show=curriculum>

– <http://www.angol-tanulas.hu/tema/angol-nyelvi-jatek/>

– <http://www.sulinet.hu/tart/fcikk/Kfbc/0/26628/>

– <http://www.morewords.com/>

– <http://jatekanyelvtanulas.blog.hu/>

– <http://nemet-magyar-szotar.hu/akasztofa.html>

– <http://www.languagegames.org/>

– <http://www.btinternet.com/~ted.power/games.htm>

– <http://www.sprachhexen.com/spiele/ideen.htm>

– <http://www.iik.de/uebungen/fortindex.html>

Lechner Ilona, a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola némettanára

FELHASZNÁLT IRODALOM:

Bohn, Rainer/ Schreiter, Ina: Sprachspielereien für Deutschlernende. Berlin: Langenscheid 1993.

Bohn, Rainer/ Schreiter, Ina: Sprachlernspiele. In: Henrici, Gert/ Riemer, Claudia (Hrsg.): Einführung in die Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache mit Videobeispielen. Bd. 2. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH. 1994, S. 419–436.

Grätz, Ronald: Vom Spielen, Leben, Lernen. In: Fremdsprache Deutsch, Heft 25, 2001, S. 5–8.

Kleppin, Karin: Zur Durchführung von Sprachlernspielen – Probleme und mögliche Lösungswege. In: Müller, B. D./ Neuner, G. (Hrsg.): Studium Deutsch als Fremdsprache – Sprachdidaktik. Praxisprobleme im Sprachunterricht. München: iudicium verlag GmbH. 1984, S. 141–150.

Klippel, Friderike; Spielend lernen: Lernspiele im Fremdsprachunterricht. In: Jung, Udo O.H. (Hrsg.): Praktische Handreichungen für Fremdsprachenlerner. Frankfurt am Main: Peter Lang Europäischer Verlag der Wissenschaften 1998, S. 341–347.

Leifermann, Karin: Lernspiele als kindgemäße Übungsform. In: Reader 4. Frühes Fremdsprachlernen. Deutsch als Fremdsprache. Zusammengestellt von Edit Morvai, ELTE Germanistisches Institut, 1996, S. 113–114.

Lohfert, Walter: Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache. Ismaning: Hueber Verlag 1987.

Schweckendiek, Jürgen: Spiele und Spielerisches. Zur Förderung der Gruppenintegration und zur Binnendifferenzierung. In: Fremdsprache Deutsch, Heft 25, 2001, 9–19.

Spier, Anne: Mit Spielen Deutsch lernen. Spiele und spielerische Übungsformen für den Unterricht DaF. Scriptor, 1988

Tartalom

Megmaradásunk záloga	2
„Sose feledd, példa vagy!”	3
<i>Ha újra kezdeném, akkor is tanító szeretnék lenni ...</i>	4
<i>Egy fiatal pedagógus vallomása</i>	5
In memoriam Soós Kálmán	6
Búcsú Bagu Balázstól	8
Schmitt Pál Kárpátalján	9
Milyen lesz a világ 2021-ben?	10
Mely nemzet fia vagy?	11
Moszkvai tudós kutatja a kárpátaljai magyarokat	11
A magyar rendszerváltás társadalmi megítélésének háttere	13
Diszlexia	15
Tanulni, játszani vagy játszva tanulni?	17
Nyelvtanárnak lenni: tudod, mit jelent?	20
A Büszkeség és balítélet metamorfózisa	22

Az iskolák helyzete a Beregi Református Egyházme- gyében 1920–28 között	23
A somi iskola fejlődéstörténete a XX. század első fe- lében a presbiteri jegyzőkönyvek alapján	25
Irka-gyermeknap	28
Az Ungvári 10. Számú Dayka Gábor Középiskola története	29
A római katolikus iskola helyzete Beregszászban a XX. század elején	34
A beregi vár	36
Petőfi-emlékhelyek Kárpátalján	37
Népzenei és néptánc-tábor Nagyberegen	43
A szórványban élők megmaradásért	44
„Biccen a szó már a száj szögletén...”	44
Posztumusz Arany János-díj Soós Kálmánnak ..	45
A Kárpátaljai Magyar Pedagógusszövetség 2011-es évi nyári programjairól	46
Összefogással a kárpátaljai magyarsporttehetségekért	47



KÖZOKTATÁS

A Kárpátaljai Magyar Pedagógusszövetség lapja

Főszerkesztő: Kovácsné Marton Erzsébet

A szerkesztőbizottság: Benedek Imre, ifj. Kántor József, Gulácsy Géza, Riskó Márta, Kész Barnabás

Tördelőszerkesztő: Fábián Zoltán

Kiadja a KMP SZ megbízásából a PoliPrint Kft. 88000 Ungvár, Turgenyev u. 2.

Felelős kiadó: Orosz Ildikó

Fotók, illusztrációk: Kárpátinfo sajtószolgálat

Lapengedély száma: 3T N 5, **Példányszám:** 3000

Levelezési cím: 90202 Beregszász, O. Kobiljanszka u. 17. Tel.: (8-2-41)-4-32-59

web: www.kmpsz.uz.ua **e-mail:** kmpsz@azm.uz.ua

Megjelenik a Bethlen Gábor Alap támogatásával

A szerkesztőség nem feltétlenül ért egyet a lapban megjelenő szerzői véleményekkel. A publikációkban közölt tényekért minden esetben a szerző viseli a felelősséget. A beérkező kéziratok közlésének és szerkesztésének jogát fenntartjuk, visszaküldésüket nem vállaljuk.