**Kovács Örs:** **A létszám probléma? Képességfejlesztés nagy létszámú csoportoknál**   
*A tevékenységközpontú történelemtanítás*

A kooperatív tanulásszervezési módszerek tárháza igen széles. Ami azonban állandó kihívást okoz a közoktatási rendszerben: a tananyag és a módszertan egyensúlyozásának kényszere (kevés idő áll rendelkezésre), a nagylétszámú osztályok, a tanárok terheltsége stb. Az előkészítés sajnos még mindig munka, de egy-egy módszer elsajátítható és rutinszerűen is alkalmazható.

**„Diákkvartett”-módszer:** A kooperatív tanulásszervezés egyik módszere, mely négy lépésből áll.

1. A csoport minden tagja kap egy számot (színek vagy betűk is használhatók).

2. A tanár feladatot vagy utasítást ad a csoportnak.

3. A csoporttagok megbeszélik/kidolgozzák a választ, és ellenőrzik, hogy minden tag tudja-e a megoldást.

4. A tanár véletlenszerűen választ egy számot, és csak az válaszolhat, akinek ez a száma.

A szaktanárnak gondolnia kell arra, hogy a tanulók nem egyforma tempóban dolgoznak, ezért fontos, hogy legyen ún. időkitöltő feladat is, mely bármikor felfüggeszthető, amikor mindenki végzett. Az is fontos, hogy ez a tevékenység valamilyen módon kapcsolódjon a feladathoz.

A feladat alkalmas akár a differenciáláshoz (pl. jobb diákokat teszünk egy csoportba, az időkitöltő feladattal őket közben lehet fejleszteni) is.

**Fordított szakértői mozaik**: mindig olyan témával kell dolgozni a tanulóknak, amelyek nem függnek egymástól. Először minden csoport kidolgozza a témáját, és egy plakáton megjeleníti. Ezután a csoporton belül elnevezik magukat A, B, C, D-nek, majd az A-k, B-k, C-k és a D-k alkotnak egy csoportot, és asztalról asztalra vándorolnak. Mindig az magyaráz a többieknek, aki az adott plakátkészítésében részt vett. Ez a kooperatív módszer akkor alkalmazható, ha négy különböző téma van, és minden csoportban szükséges, hogy négy tanuló legyen, tehát ha nem osztható néggyel az osztálylétszám, akkor 5 fős csoportokat szervezünk. Az egyik csoportnál két "A" lesz, a másiknál kettő "B" és így tovább. Ideális megoldás, ha 4 csoportunk van. Ha a csoportokhoz kapcsolódó feladatok elrendezését a feladatleírás nem adja meg, akkor szaktanár dönti el azt.

A feladat előnye, hogy minden diáknak kell szerepelnie.

**Dramatikus feldolgozás (szituációs játék – szerepjáték):** adott témához igazítva (pl. történelmi élethelyzetek vagy események) a résztvevők színházszerűen életre keltik a megadott – rövid – párbeszédes/dramatikus szituációt. Az egyik lehetőség, hogy szaktanár csak az alaphelyzetet adja meg, a tanulók ilyenkor szabadon alakíthatják a játékot. A másik esetben a diákok előre megkapják az instrukciókat/információkat arról, hogyan viselkedjenek. A szerepjáték azt jelenti, hogy egy tanuló egy valós vagy elképzelt történelmi személyiség szerepét játssza el. A kézikönyvben általában egy feladaton belül is keverednek ezek a játékok, melyek motiválják a tanulókat, élményszerű, tartós tudást biztosítanak, fejlesztik az empátiát is. A siker azonban függ az osztály habitusától, a pontos előkészítéstől. Emellett időigényes ez a módszer, ezért általában a kézikönyvben alternatív feldolgozásra is van javaslat. Fontos azonban, hogy mindig adjuk meg pontosan a felkészülési és a bemutatási időt ezekben a játékokban.

**„Mini”- projekt**: a tanórai keretekhez igazodó „projekt”, mely maximum 1-2 tanórát jelent. A projekt olyan oktatásszervezési eljárás, amely az oktatás menetét gyakorlati problémák megoldása köré csoportosítja. A munkafolyamat lépései ugyanazok, mint a projekt esetében, csak a rendelkezésre álló idő sokkal kevesebb, ezért nagyon fontos a pontos tervezés:

1. A téma meghatározása
2. A projektmunka tervezése
3. A téma feldolgozása
4. Az eredmények, produktum bemutatása
5. Értékelés.

**Sziget:** A csoportnak a feladat megoldásához közös megegyezésre kell jutnia, az egyes személyeknek „áldozatokat” kell hoznia a csoport közös érdekeiért, így a feladat a csoport együttműködését, és az összetartozás érzését is fejleszti.

A játékosok körben ülnek. A csoportvezetője arra kéri őket, hogy képzeljék el hajótörést szenvedtek és egy lakatlan szigetre kerültek. A szigeten van ivóvíz, növények, állatok – lehetségesnek tűnik hosszabb ideig is életben maradni rajta. Azt nem lehet tudni, hogy mennyi ideig marad itt a hajótörött, néhány hónapig, vagy akár néhány évig. Ezután az a feladatuk, hogy megegyezzenek olyan törvényekben és szabályokban, amelyek szerint ezen a szigeten elképzelik az életet, amelyek szerint ezen a szigeten szeretnének együtt élni. A játékot megbeszélés követi, ahol minden csoport bemutatja a saját „Törvénykönyvét”, megbeszéljük, ki milyennek képzeli az „ideális” emberi társadalmat és miért.

Nagy osztálylétszám esetén általában 6 fős csoportokat érdemes alakítani.

A csoportoknak a játék végén teljes egyetértésre kéne jutniuk a kidolgozott javaslatokból is. A játékot megbeszélés követi arról, hogy hogyan sikerült megegyezniük, hogy viselték, hogy a csoport kedvéért számukra fontos dolgokról kellett lemondaniuk.

A feladat különösen jó a felvilágosodás korabeli államelméletekhez, politikai eszmékhez.