

Játékkal a tanuláért – interaktív módszerek a tanórákon

Nagy Zsombor

I. Nevek, amelyek fontosak lehetnek:

- **Külföld**
 - **Dorothy Heathcote:** Az angolszász drámapedagógia jeles alakja. Tanárnőként a gyermekeknek olyan interaktív órákat tartott, amelyek egy mesebeli keretben játszódtak. Így született meg a tanítási dráma. Hazánkban többek között Bethlenfalvy Ádám ennek a speciális területnek a szakértője.
 - **Chris Cooper:** Szintén az angolszász drámapedagógia jeles képviselője, szakterülete a TIE, azaz a Theatre in Education. Hazánkban a [Káva Kulturális Műhely](#) és a [Kerekasztal Színházi Nevelési Központ](#) tagjai alkotnak a műfajban.
- **Hazai**
 - **Kaposi László:** Hazánkban az elsők között kezdett el foglalkozni a drámapedagógiával. Számos játékgyűjtemény és szakmai értekezés szerzője, akkreditációs drámapedagógiai képzést is tart. Képzéséről [itt lehet](#) részletesebben tájékozódni.
 - **Insite dráma:** Cziboly Ádám és Bethlenfalvy Ádám társulata. Számos képzés szervezői és szakmai kiadvány írói. Bővebb információ [itt található](#) róluk.

II. Fogalmak, amelyek jól jöhetnek:

- **Tanítási dráma:** Drámapedagógiai módszer, amely alkalmazható minden tantárgyi órán. A tanórának egy történeti kerete van, amely lehet fikciós is, de valóságon alapuló is. A gyermekek ebben a keretben próbálhatnak ki különböző szerepeket, ezáltal a tárgyi tudás mellett mélyebben is megismerheti az adott témát. Példa: <http://www.drama.hu/DPM/2001-2010/2006.k2.pdf>
- **TIE (theater in education):** Olyan egyetemes problémaköröket tárgyaló interaktív színházi előadás, amelyben a nézők egyben résztvevők és alkotók is az előadásban. Példa: <https://kavaszinhas.hu/troll/>
- **Magyar Drámapedagógiai Társaság oldala:** Számos óravázlat és játékleírás található a honlapon, emellett pedig képzési lehetőségeket is nyújtanak.

II. Koncentrációs és energetizáló gyakorlatok az óra elején

Cél: Az előző órai tananyag felfrissítése, a diákok figyelmének fókuszálása

1. Mit kérdeztél az előbb?

Forma: egész csoportos gyakorlat

Korosztály: felső tagozattól

Időtartam: 5-10 perc

Térelrendezés: nagy körben

Fejlesztési terület: koncentráció, a kérdezők és a válaszoló tananyag szintű tudásának felmérése

Játék leírása: A játékosok nagy körben állnak. Egy bátor jelentkező a kör közepére áll és odamegy egyik társához, aki feltesz egy kérdést az előző órai anyagból. Ezt azonban egyelőre nem válaszolja meg a kör közepén álló, hanem a körben a következő társához lép, aki egy újabb kérdést tesz fel. Ekkor válaszolja meg az első kérdést, majd megint továbbáll és új kérdést kap, majd megválaszolja az eggyel azelőttit. Ez így megy a játék végéig. A játék bármikor befejezhető, a játékvezető döntése, mikor választ új játékost a kör közepére és mikor vet véget a kérdésnek.

Változatok: személyes kérdésekkel

2. Ország-város

Forma: páros

Korosztály: 3-4. osztálytól

Időtartam: 5 perc

Térelrendezés: a párok egymással szembe felállnak, ha egész csoporttal játszunk, akár két sorba is állhatnak egymással szembe

Fejlesztési terület: koncentráció, energetizálás, tantárgyi tudás ellenőrzése/elsajátítása

Játékleírás: A játékosok párba állnak. Ha szeretnénk nehezíteni a játékot, akkor a párok két sorba, egymással szembe is felállhatnak és minden pár kap egy számot. A játékvezető ezután mond egy betűt és egy számot. Az elhangzott betűvel kell mondani egy országot és várost, az a pár versenyzik egymás ellen, amelyiknek a számát mondták. Amennyiben nem adunk sorszámot a pároknak, akkor minden pár versenyzik egymás ellen.

Változatok: történelmi évszám + esemény, költő + verscím, tudományos fogalom + képlet, stb.

3. Fusson az, aki...

Forma: egész csoportos

Korosztály: alsó tagozattól

Időtartam: 5 perc

Térelrendezés: székeken nagy körbe ül a csoport

Fejlesztési terület: energetizálás, ön- és társismeret/tantárgyi tudás, koncentráció

Játékleírás: A játékosok nagy körbe ülnek, ahol eggyel kevesebb szék van, mint a játékosok száma. Egy fő beáll a kör közepére, az ő célja, hogy le tudjon ülni egy székre. Ennek érdekében felszólítja a többieket, hogy „Fusson az, aki *(például)* páros számú évben született!”. Fontos, hogy a mondatot úgy egészítse ki, hogy az rá is igaz legyen. Ezután minden játékos, akire igaz az elhangzott mondat, feláll és megpróbál egy másik székre átülni, ami nem szomszédos a jelenlegi helyével. Miután minden széket elfoglaltak, az hely nélkül maradt játékos beáll a kör közepére és új mondatot mond.

Változatok: tantárgyhoz igazított állítások, ön- és társismereti állítások

III. Vitakultúrát fejlesztő gyakorlatok

Cél: Személyes vélemények megfogalmazása, érveléstechnika fejlesztése, tananyag mélyebb szintű elsajátítása, összefüggésekre való rávilágítás

1. Véleményvonal

Forma: egész csoportos

Korosztály: felső tagozattól

Időtartam: 10-15 perc

Térelrendezés: Nagy szabad tér, ahol sorba tudnak állni a résztvevők

Fejlesztési terület: vitakultúra, egy-egy tananyag mélyebb szintű ismeretének felmérése, összefüggésekre való rávilágítás

Játék leírása: (A játék minden tantárgyra felhúzható, csak vitás pontokat kell keresni benne, amelyekre nincsenek egzakt válaszok. Elsősorban irodalom és történelem órán alkalmazhatóak.)

A játék elején a tanár megfogalmaz egy állítást. Fontos, hogy az állítás árnyalt vagy provokatív legyen, ami előreláthatólag megosztja majd a véleményeket. Elhangzik az állítás, majd a tanulóknak egy képzeletbeli skálára kell felállni. A terem egyik vége a 0-s pont, azaz egyáltalán nem ért egyet az állítással, míg a másik vége a 10-es pont, azaz teljes mértékig egyetért az állítással. Miután a diákok elhelyezkedtek véleményük szerint, egy-egy indoklást is meg lehet hallgatni, hogy miért oda állt az adott diák a skálán. Ezután újabb állítás következik. Innentől a játék menete mindig ugyanaz.

Például:

– *Hazánkban 1848-ban Széchenyi István politikáját kellett volna követni, szemben Kossuth Lajos felfogásával.*

– *Raszkolnyikov gyilkossága jogos volt, valóban létezik übermensch.*

2. Érvelő csata

Forma: Kis- és nagycsoportos

Korosztály: 9-12. évfolyam

Időtartam: 15-20 perc

Térelrendezés: Középen nagyobb szabad tér, kiscsoportoknak egy-egy padsziget

Fejlesztési terület: érveléstechnika, vitakultúra, tananyag szintű összefüggések elmélyítése

Játék leírása: A játék elején a játékvezető felvet egy, a tantárgyhoz kapcsolódó vitás pontot. Ezután az osztály kisebb csoportokba rendeződik, ahol 5 perc alatt minél több érvet kell gyűjteniük az általuk képviselendő állásponthoz. Az álláspontokat szintén a játékvezető osztja ki a csoportoknak, tehát akkor is amellet kell érvelni, ha nem ez a véleményük egyébként. Miután letelt az 5 perc, a kiscsoportok ütköztetik érveiket. Minden csapattól elhangzik egy érv, ezután pedig akit meggyőztek, átállhat ahhoz a csapathoz, akik meggyőzték.

Változatok: aktuális társadalmi problémákkal kapcsolatos téma, osztály ügyeivel kapcsolatos téma

IV. Tanórákon alkalmazható színházi formák

1. Állóképkészítés

Forma: kiscsoportos

Időtartam: 15-20 perc

Korosztály: felső tagozattól

Térelrendezés: komolyabb átrendezésre nincs szükség, csak legyen egy kiemelt hely az állóképek bemutatására

Fejlesztési terület: csapatépítés, történetmesélés, tantárgyi tudás mélyítése, tartalom-összefoglalás

Játék leírása: A játék kezdetén 4-5 fős kiscsoportok alakulnak, melyeknek egy-egy állóképet kell készíteniük. Az állóképben minden csapattagnak szerepelnie kell, az elkészítésre 5-8 percet adjon a játékvezető. Ezután minden csoport sorban bemutatja az állóképét, miközben a játékvezető odaléphet

a színészekhez és akinek megérinti a vállát, az a szereplő meg is szólal az állóképben. Az eredetileg fórumszínházi forma alkalmazható irodalomórákon egy-egy vers, novella- vagy regényrészlet összefoglalására is. Ezen esetekben érdemes a művet felosztani a csoportok között, így mindenki más részletet fog bemutatni. Történelemórán is alkalmazható a forma, itt egy-egy történelmi esemény bemutatására szolgálhat a játék és akár egész csoportban is alkalmazható.

2. Szerep a falon

Forma: kiscsoportos

Időtartam: 10 perc

Korosztály: alsó tagozattól

Térelrendezés: nincs komolyabb térigény

Fejlesztési terület: karakterábrázolás, szereplő/történelmi személy jellemzése, csapatépítés

Játékleírás: A játékosok kisebb csoportokba rendeződnek, minden csoport kap egy nagy lapot, amelyre egy teljesen semleges emberi alak van felrajzolva. A feladatuk ennek a személynek a karakterábrázolását elkészíteni. A külső tulajdonságait a körvonal köré írják, míg a belső tulajdonságokat abba a testrészbe, amelyhez köthető. A gyakorlat kötődhet egy regény főhőséhez, vagy akár egy történelmi személyhez is. Miután elkészültek a jellemzések, minden csapat prezentálja az eredményt.

3. Forró szék/Interjú

Forma: egész csoportos

Időtartam: 5-10 perc

Korosztály: alsó tagozattól

Térelrendezés: nincs komolyabb térigény, az interjúalany üljön a csoporttal szembe

Fejlesztési terület: kreativitás, kérdezőtechnika, tananyag mélyebb szintű elsajátítása, fogalmazáskészség

Játékleírás: Egy bátor jelentkező kiül a forró székre és a kijelölt szereplőnek/történelmi személynek/feltalálónak a szerepébe lép. Ezután a többi játékos tehet fel neki kérdéseket, melyekre a szerepének megfelelően kell válaszolnia. Irodalomórán lehet ez egy novella szereplője, aki a belső motivációjáról beszél, vagy egy költő, aki a művét ismerteti, történelemórán egy híres történelmi személy, aki az eseményeket és a háttérben húzódó érveket mutatja be, fizikaórán pedig egy tudós a találmányát/elméletét prezentálhatja. A konkrét tudásanyag felmérése mellett lehet kreatív kérdéseket is feltenni, amelyekre fiktív válasz adható. Miután az interjúnak vége a játékosok rövid cikket írnak a hallottakról, mint egy profi újságíró.