

2. Nézzük meg, hogyan reagál egy Terpé tag a külső provokációra. A riporter érdeklődik a bemutatóról, a György nélkül végzett munkáról érdeklődik. **Gondolatkövetés**-játékot használjuk, hogy megtudhassuk, mit mond és gondol a táncos.
3. Nézzük meg, hogy miként hat a csoportra, ha a szakmai vita személyes **vitává** válik egy próbán.

## Fórum-színház, levél

**Búcsúlevél** – egy távozó táncos levele

„Táncolni akartam. De kívül-belül ellenség. Mindenhonnan támadás. Nem bírtam már tovább az állandó veszekedést. Az a nyugodt, ösztönző légkör, ami öt évig megvolt, számomra megszűnt. Az utóbbi próbákon nem folyik olyan feszített munka, mint... Nem hibáztatok senkit. Felesleges tovább szaporítani a szót. Táncoljatok!”

Milyen érveket sorakoztassunk fel, miért ne menjen el a távozni akaró? Milyen kulcsmondatai lehetnek a *távozonak* és a *marasztalónak*? Két csoport gyűjtse össze, és készítse fel a *távozót*, illetve a *marasztalót* a jelenetre! (A TANÁR SZEREPBEN – távozóként.)\*

## Egyeztetés után kiscsoportos improvizáció

Előfordulhatott-e, hogy valaki visszajött a csoportba? Ha igen, miért akar mégis újra a Terpében dolgozni? Miért gondolja meg magát? Összegyűjtjük az ötleteket írásban, majd választunk egyet és eljuttassuk. (A TANÁR SZEREPBEN: vajon hogyan fogadják, és visszafogadják-e a Terpébe a csoport tagjai?)\*

*\*,\*\* Ez a két tanári szerepbe lépés akkor indokolt, ha nincs önként vállalkozó, aki vágyik a szerep kipróbálására.*

Szerepen kívüli egyeztetés, összefoglalás.

## Gondolatkövetés

A bemutató előtti percekben vagyunk, a színpadon, behúzott függöny mögött. Gondoljátok végig táncosként, hogyan jutottunk el a Terpével a bemutatóig.

## Közös záró-, búcsútáncot ajánlhat fel a drámatanár...



## Megjegyzés

- Az óraterv 1998. augusztus 21-26. között Pécsen készült, a DráMások táborában.
- A drámaórát Molnár Judit, Tóth Szilvia és Zsombori Barbara tervezte.
- Konzulens: Takács Gábor.



# Disputa

Püspöki Péter

**VITA:** „Két vagy több személy szellemi küzdelme, valamely kérdés eldöntésére.” (ÉKSZ)

## Mi a sportszerű vita?

A disputa nevű kommunikációs technika a Soros Alapítvány segítségével a '90-es évek elején érkezett Magyarországra. Olyan technikáról van szó, amelyik elsősorban a résztvevők verbális készségeit fejleszti, a közéleti szereplésekre készít (ideértve az iskolai felelést csakúgy, mint a „politikusi” megszólalást), és nyitott, sokoldalú gondolkodásra ösztönöz.

A módszer magyarországi meghonosítói bevallottan az ifjúság demokráciára nevelésének eszközéül szánták-szánják a technikát. A viták ugyanis olyan konfliktushelyzeteket modelleznek, amelyekben ellentétes vélemények csapnak össze intelligens és szabályozott keretek között, a győzelem szándékával. Az érdekvépviselet minilaborjainak is tekinthetjük ezeket az összecsapásokat, ahol, ha a résztvevők győzni akarnak, mindazt a tudást el kell sajátítaniuk és a játék (a verseny) során fel kell használniuk, ami az ideális civil tár-

sadalmi magatartáshoz szükséges: az egy oldalon állóknak (a csapattársaknak) együtt kell működniük; a vitatott téma minden elemét ismerniük kell, vagy ha nem ismerik, fel kell készülniük; az adott témát minden oldalról körbe kell járniuk; gondolkozniuk kell az ellenfél fejével is; érveiket össze kell gyűjtsék és rendszerezniük kell; legelőször is önmaguk számára kell tisztázniuk, hogy miről is vitáznak, mit akarnak bizonyítani; a „tárgyalás” (vagyis a vita) során azonnal is reagálniuk kell a felmerült új szempontokra, ellenérvekre... szóval számtalan olyan készséget kell kialakítaniuk magukban, amelynek birtokában megnyerhetik a vitát, illetve a későbbiekben a valódi közéletben is eredményesen küzdhetnek az igazukért.

Hogyan is működik a disputa versenykörülmények között? Két három fős csapat egy előre megállapított témáról ellentétes nézeteket fejt ki, kiegyenlített erőviszonyok között. A témát – ami két oldalról megközelíthető, állító, vagy tagadó értelmű állítás – mindkét csapat előre megkapja, hogy készülhessen belőle. A felkészülés során azonban mind a kapott tétel bizonyítása, mind pedig annak tagadása mellett gyűjteniük kell az érveiket, mert az csak a versenyen, a vita megkezdése előtti percekben derül ki, hogy állító vagy tagadó szerepben kell-e vitázni a csapatnak. (Részben ez, részben a vita menetét megszabó, a kívülálló számára életidegennek tűnő szabályok azok, amelyek a felületetes szemlélet elhamarkodott ítéletre biztatják.)

A szabályok biztosítják, hogy mindenkinek ugyanannyi ideje legyen nézetei kifejtésére, hogy a vitázók ne vágjanak egymás szavába, és hogy érdemi vita bontakozhasson ki, ahol mindkét fél teljes mértékig kifejtheti nézeteit a hallgatóság előtt. A csapatok munkáját versenybíróság értékeli és – ha van – a közönség is szavazhat.

A következőkben először összefoglalom a versenyviták menetét, azután bemutatom egy lehetséges módját, hogyan lehet ezt a formát egész osztállyal, tanórai keretek között működtetni. A versenyvitával kapcsolatos tudnivalókat Holló Dorka és Szálka Márta 1993-as összefoglalója, illetve a Disputa-kézikönyv alapján (internet: <http://sophia.jpte.hu/disputa/egyebek>) állítottam össze. A tanórai adaptációt saját gyakorlati tapasztalataimra támaszkodva készítettem.

## **A disputa szabályai**

Nem a vita menetére, hanem a játék időtartamának egészére vonatkoznak a disputa udvariassági és magatartási szabályai. A felszólalók állva fejtik ki gondolataikat, ügyelve arra, hogy a másik csapattal vitáznak ugyan, de a bírókat kell meggyőzniük érveik és koncepciójuk logikus voltáról. Miközben valaki beszél, a többiek suttogva sem válhatnak szótlannak, a jegyzetelés és a „levelezés” viszont természetesen engedélyezett. Szintén alapszabály, hogy az első felszólalók köszöntik a vitán jelenlévőket, és bemutatják csapatuk tagjait.

A következőkben röviden ismertetem a vita menetét. Az A1, A2, A3 az állító csapat először, másodsor és harmadszor sorra kerülő tagját, a T1, T2, T3, a tagadó csapat tagjait jelzi.

### **A vita menete**

#### ***A<sub>1</sub> (6 perc)***

- Köszönti az ellenfeleket és a bírókat, bemutatja a csapat tagjait.
- Ismerteti a tételt, megadja a tételértelmezést (definíciót), felvázolja a csapat érvrendszerét, ezzel megadja a vita irányát.
- Elvégzi az érvek súlyozását.

#### ***T<sub>3</sub> (2 perc)***

- A<sub>1</sub>-nek feltett keresztkérdésekkel igyekszik összezavarni az ellenfél érvrendszerét

#### ***T<sub>1</sub> (6 perc)***

- Köszönti a résztvevőket, bemutatja a csapattagokat.
- Negatív definíciót ad, közli, hogy csapata milyen szempontból tagadja a tétel igazságát. (A definíciós vitát kerüli, mert a tételről kell vitázni.)
- Elemzi a témát, felvázolja a csapat érvrendszerét.
- Elvégzi az érvek súlyozását.

#### ***A<sub>3</sub> (2perc)***

- T<sub>1</sub>-nek feltett keresztkérdésekkel igyekszik összezavarni az ellenfél érvrendszerét.

#### ***A<sub>2</sub> (5 perc)***

- Cáfolja a tagadó csapat érvelését, újabb példákkal, érvekkel erősíti a saját csapata érvrendszerét.

#### ***T<sub>2</sub> (5 perc)***

- Cáfolja az állító csapat érvelését, újabb példákkal, érvekkel erősíti a saját csapata érvrendszerét.

#### ***A<sub>3</sub> (5 perc)***

- Cáfolja  $T_1$ ,  $T_2$  érveit, de új érveket már nem hozhat.
- Az állító csapat szemszögéből még egyszer áttekinti az egész állító érvrendszert, összefoglalja a vitát.

### **$T_3$ (5 perc)**

- Cáfolja  $A_1$ ,  $A_2$  érveit, de új érveket már nem hozhat.
- Csapata szemszögéből még egyszer áttekinti az egész állító érvrendszert, összefoglalja a vitát.

### **Az eredmény**

- Döntetlen eredmény hivatalos mérkőzésen nem születhet. A döntést szóban és írásban is közölni és indokolni kell.
- A definícióhoz és a kritériumhoz kapcsolódó cáfolatlan – vagy csak részben cáfolt – érvek súlya alapján a bírók döntenek el, hogy melyik csapat győzött. A döntésben fontos szerepet játszik a harmadik játékosok beszéde, amelyben kiemelik és megvilágítják a vita legfontosabb ütközési pontjait.
- A bíró egyedül, a jegyzetei, vagyis az elhangzottak alapján objektíven hozza meg döntését, tehát személyes meggyőződése és benyomása nem befolyásolhatja.



## **Disputa a tanítási órán**

**Alapparaméterek:** 40 perc, 30 gyerek.

**Cél:** A tanóra aktív résztvevőjé tenni mindenkit.

**Forma:** A vitázók megsokszorozása → csoportmunka. Az 1-2-3. ember szigorú kööttségének lazítása.

**Előzetes felkészülés:** A kiadott tételcímből otthon, házi feladatként – egyéni feladat.

### **Az óra menete**

#### **0-10. perc**

- Az állító és tagadó csapat kijelölése (15-15 fő).
- A csapatokon belül az 1-2-3. szerep kiosztása (5-5 fő).
- Rövid egyeztető szakaszokban a közös tudás megteremtése az 5, illetve a 15 fő között.
- Képviselő kiválasztása (a vita köztes szakaszaiban cserélhető).

#### **10-16. perc**

- $A_1$  és  $T_1$  ismertetője (3-3 perc)

#### **16-22. perc**

- $A_2$  és  $T_2$  kiegészítése (3-3 perc)

#### **22-28. perc**

- A tanár által koordinált, egész osztályos szabad vita.

#### **28-34. perc**

- $A_3$  és  $T_3$  összefoglalója (3-3 perc)

### **Megjegyzések:**

1. A szűkre szabott idő lehetővé tesz 1-2 perces csúszásokat, illetve időkérést is.
2. A munka lezárása szintén egyéni feladat formájában: a vita menetének, tartalmának összefoglalása írányított, műfajilag megjelölt fogalmazásban (levél, tudósítás, értékelés, jegyzőkönyv stb.).
3. Ha sikerül, fontos az órán sort keríteni az értékelésre, főleg, ha nem a tanár, hanem bírónak kijelölt tanulók kapták ezt feladatul.
4. 30 fő fölött automatikusan a tanulók közül válasszunk bírakat. Az értékelés szempontjait ld. a versenyvita értékelésénél.
5. A munka „akvárium-formában” is folyhat. (Az osztály fele játszó, a másik fele – megadott szempontok alapján – megfigyelő.) Ebben az esetben érdemes dupla órát szánni a vitára és az azt követő megbeszélésre.
6. Érdemes a foglalkozást videóra venni, és úgy elemezni a verbális és nonverbális közléseket is.



## Vitacímek versenyvitákhoz

### *Állítjuk, hogy*

1. A technikai fejlődés rosszabbá tette az életünket
2. Az öszinteség veszélyes
3. A vandalizmus oktatási rendszerünk terméke
4. Az iskola megöli az egyéniséget
5. A vizsga és az oktatás két külön világ
6. Az önzés inspirálja a társadalmat
7. A megbocsátás az élet alapeleme
8. A világot az irigység mozgatja
9. Provokálni kell
10. Megéri szemellenzőt hordani
11. A büntetésnek a megtorlás helyett a megelőzéssel kellene foglalkoznia
12. A fiataloknak át kell venniük a stafétabotot
13. A környezetvédelem olyan luxus, amit nem engedhetünk meg magunknak
14. A jó ízlést tanítani kell
15. A hagyomány a fejlődés kerékkötője
16. Fontosabb a minőséget támogatni, mint a hazai ipart
17. A „miért” fontosabb, mint a „mert”
18. A kíváncsiság fiatalít
19. A nők jobban irányítanak a világot, mint a férfiak teszik
20. A férfiaknak is ott a helyük a konyhában
21. Az ostor hatásosabb, mint a cukor
22. Ép testben ép lélek
23. Politikai véleményünket nem az ésszerűsége alapozzuk
24. Ki kell emelkedni a tömegeből
25. Dohányosoknak nincs köztünk helyük
26. Gyerekeknek hallgass a neve
27. A szexuális forradalom több bajt okozott, mint amennyit megoldott
28. Az elégedettség korlátoz
29. A demokrácia veszélyes
30. Az „X Úr” és „Y Asszony” fölösleges előkelősödés
31. A techno butít és agrasszívvá tesz
32. A gondolkodók kiveszőfélben lévő fajt képviselnek
33. Nem jó egy köpönyeg, ha nem lehet megforgatni
34. Az ember nem születik vesztesnek
35. Nem vagyunk szabadok
36. Ami népszerű, az rossz
37. Egy ország, egy nemzet
38. A hatalomnak igaza van
39. Az alázat bűn a huszadik században
40. A világok lehető legjobbikában élünk



## Új kiadványok

### **VEGYED-E**

#### **MÁSSÁGAINK (VEGYED-E? 6.)**

Szöveg- és gyakorlatgyűjtemény az emberismeret 9-10. osztályos anyagához. (Ára: 370 Ft)

#### **DRÁMA-JÁTÉK-TANULÁS (VEGYED-E? 7.)**

Alkalmazott drámajátékok, 1-10. osztály. A drámajáték konkrét tantárgyakban, tananyagban való alkalmazását, lehetőségeit mutatja be gyakorlatok, óravázlatok formájában. (Ára: 370 Ft)

## **KEREKASZTAL SZÍNHÁZI NEVELÉSI KÖZPONT**