

az élővilággal és egész környezetünkkel szemben). *A kapcsolatcultúra legfontosabb erényei* (alkalmazkodóképesség, becsület, hűség, önzetlenség, őszinteség, szolgálat, szolidaritás, tisztelet, türelem, udvariasság, vezetőképeség). *Konfliktuskezelés*.

Képességek, kompetenciák: *Legyen világos képe szerepeiről és hovatartozásairól. Tudatosítsa, milyen a viszonya másokhoz, hogy kiért miben és mennyiben felelős.* Próbálja megítélni, milyen jelekből lehet következtetni egy-egy megnyilvánulás hamis vagy igaz, önző vagy önzetlen voltára. Az életből és műalkotásokból vett példák segítségével ítélje meg egy-egy emberi megnyilvánulás őszinte vagy hazug, önző vagy önzetlen voltát.

Minimális teljesítmény: *Az emberi kapcsolatok és kapcsolódások alapvető formái és erényei. Érvelés a gondosan kiválasztott és mély társas kapcsolat értékessége mellett.*

Ezekon a lapokon nem kell magyarázni, hogy hol is rejlenek a drámai feldolgozásért kiáltó témák ebben a tananyagban. Állítom, hogy minden drámatanfolyamon születik 5-10 olyan óraterv, amely tökéletesen illeszkedik az itt megjelölt témák valamelyikéhez. Ha átlapozzuk a publikált drámaóraterveket, minimum félszáz körül lehet azoknak a száma, amelyek szintén illeszkednek az etika tantárgy témáihoz. Hiszen maga a tárgy olyan témákat feszeget, amelyeknek a komplex dráma eszközeivel történő feldolgozás lehet a legérvényesebb formája.

Nem az volt a célom, hogy ötleteket adjak az etika drámapedagógiai eszközökkel történő feldolgozásához. Egyrészt úgy gondoltam, érdemes megmutatni azt az oktatásirányítási kontextust, amelyben a szakmánkat művelnünk kell, másrészt – az előző céllal összhangban – azt kívántam érzékeltetni, hogy a drámapedagógia alkalmazásának megvannak a lehetőségei a NAT-ban.

Arra hiába várunk, hogy a magyarosok vagy a matekosok szólnak: „Gyerekek, nem kértek néhány órát a mienkből?”. Mindaddig, amíg fentebb leírt relaxációs fantázia valósággá nem válik, nekünk kell megtalálni és körülbástyázni azokat a pontokat iskolánk helyi tantervében, amelyek a dramatikus nevelés bázisaivá lehetnek. Ha ez nem az etika, akkor az állampolgári ismeretek. Ha az sem, akkor a filozófia. És ha a történelem minden társadalomismereti órát magának követel, akkor jelenjen meg a dráma az osztályfőnöki nevelési programban.

Egy dolog biztos: amiről az oktatáspolitikai csak beszél, azt a drámapedagógia képes megvalósítani. Jelenleg Magyarországon a nem alternatív iskolákban csak a drámapedagógia képes erre.



Gondolatok a szakértői drámáról

Ledóné Dolmány Mária – Szauder Erik

A szakértői játék, vagy ahogy másképpen nevezik, „a szakértő köntösében” végzett játék a tanítási dráma alkalmazásának komplex, csak több foglalkozásban megvalósítható, elsősorban tantárgyi ismeretek átadását, rendszerezését, mélyítését segítő módja. Az egyes lépések eredményeképpen a résztvevők és a folyamatot irányító tanár egy képzeletbeli, de meghatározott célra szerveződő „céget” hoznak létre és kezdenek működtetni. A résztvevők mindvégig a felállított szervezet vagy vállalat munkatársai, szakemberei maradnak. A szakértői játékban a tárgyi ismeretek mozgósítása és a feladatok megoldása válik elsődleges jelentőségűvé. A szakértői játékban a feladatok *eszközként* szolgálnak, melyeken keresztül a résztvevők a tanár által kijelölt ismeretterületeket megközelíthetik.

A szakértői játékban a résztvevők leggyakrabban szoros együttműködésre alapozott kiscsoportos (*team*-) munkát végeznek, és modellezik mindazokat a kihívásokat, melyekkel a való világban szembe kellene nézniük. A hideg versengésre épülő, az egyéni teljesítményeket előtérbe állító és jutalmazó pedagógiai megközelítésmódtól eltérően a szakértői játékban (más, kooperatív technikákhoz hasonlóan) a résztvevők által elért közös eredmények állnak a középpontban. A résztvevőknek együtt kell működniük egymással, elemezniük kell a szakmai megoldásokat igénylő problémahelyzetet, egyeztetniük kell egymással elgondolásaikat, adott esetben kompromisszumokat kell kötniük, felelősséget kell vállalniuk a munka egyes fázisaiért és a végeredmény szakmaiságáért, és mindezt valamilyen közös cél érdekében kell megtenniük. Energiáikat ugyanakkor nem erre, hanem elsősorban a feladatmegoldásra kell koncentrálniuk; ennek eredményeképpen viszont tudatára ébrednek saját tudásuknak és képességeiknek, illetve felismerik és aktív tanulási folyamaton keresztül felszámolják az ismereteikben esetleg megmutatkozó hiányosságokat. E folyamat során ugyanakkor nem csak intellekt-

tuálisan vesznek részt a tanulás folyamatában, de a közös cél elérése érdekében szociális és emocionális energiákat is mozgósítják. Megértési szintjüket az egyes feladatokra adott válaszokban érhetjük tetten, saját elképzeléseikre pedig a felállított kontextuson belül és azon kívül is reagálhatnak.

Mind a saját élményű, mind pedig a tervezési céllal folytatott munka során szem előtt kell tartani a szakértői játék sajátos jellemzőit, ezen belül is elsősorban az alábbiakat:

- a munka mindvégig „papíron” (azaz nem valódi nyersanyagokkal) zajlik;
- a feljegyzések nem végeredményként, hanem új forrásanyagként szolgálnak (azaz mindent vissza kell forgatni a munkába);
- minden lépésnek a tantervi anyaghoz kell kapcsolódnia;
- a „tudatos önfigyelésnek” mindvégig jelen kell lennie;
- a tanulók soha nem játszhatják a klienseket;
- a munka mindvégig feladatközpontú, és a cég felállításával kezdődik;
- a résztvevőknek minden esetben érezniük kell a „cég történetének” jelenlétét (a múlt utaló képek, levelek stb. formájában);
- a munka nem valóságos, de minden tekintetben valóságos;
- minden valós időben zajlik (azaz minden munkafázist valóban végre kell hajtani).

(Heathcote-Bolton, 2001)

Gondolatok a szakértői-dráma projektről

Az alább szereplő projekt-ötletek olyan szakértői játékok témáját, tantárgyi tartalmait foglalja össze, melyek a már szaktárgyi órán megszerzett tudás rendszerezését, a szaktárgyak anyagai közti összefüggések felismerését, az elsajátított tudásanyag használhatóságának bemutatását, az ismeretek mélyítését szolgálják. Ilyen formában alkalmazhatók egy adott tanítási szakasz anyagának összefoglalására vagy éppen az előző év anyagának felélesztésére, azaz a projektben részt vevő pedagógusok megspórolhatják az összefoglalásra szánt időt. Az alábbiakban szereplő projektek alkalmazásán keresztül a tanárnak módja van arra, hogy a régebben megszerzett tudás felelevenítését érdekes, izgalmas formában kínálja a gyerekeknek, miközben alkalma nyílik az ismeretek bővítésére is.

A szakértői dráma feladatainak tudatos megválasztásával egyben a dráma-tantervi anyag egyes elemei is megtaníthatók a folyamat során.

A szakértői dráma itt nem próbálja a szaktanár feladatait elvenni, nem törekszik a szaktárgyi tudás precíz átadására, sokkal inkább a tanulási folyamat érdekessé tételére, a szerteágazó tudás rendszerezése végett kerül alkalmazásra, azaz nem kívánja átvenni az egyes szakórák és szaktanárok szerepét.

Az alsós projekt egy 3-4. évfolyamon alkalmazható szakértői dráma témaleírását, és a benne érinthető szaktárgyi ismereteket, képességfejlesztési lehetőségeket tartalmazza (a teljesség igénye nélkül).

A gyerekek ebben a játékban olyan cég munkatársait alakítják, akik interaktív számítógépes oktató-játékokat terveznek kifejezetten kisiskolások számára. A projekt során nem cél a számítógépes program elkészítése (hiszen ehhez nem rendelkeznek elegendő tudással); a feladat maga a terv elkészítése, azaz a feladatok formáinak kitalálása, a képi világ, a hangaláfestések stb. kialakítása, illetve (ami a megszerzett szaktárgyi tudás szempontjából fontos) a tartalom kialakítása, a játék feladatainak pontos kidolgozása, a bennük foglalt tananyag rendszerezése, a kérdések megfogalmazása (azaz a lényeges tudásanyag, az összefüggések kiemelése), valamint a témákhoz kapcsolódó érdekességek gyűjtése. Ez a szakértői játék-projekt a gyerekektől komoly háttérmunkát, otthoni készülést, kutatást követel.

A felső tagozaton a cég feladata egy komoly, interaktív oktató anyag megtervezése (és részben elkészítése), ahol az előzőekben felsoroltakon kívül már bizonyos részfeladatok számítógépes megvalósítását is képesek a tanulók elkészíteni. A komolyan kezelt feladat, alapos kutató- és gyűjtőmunka eredményeképpen bővülnek ismereteik, a komplex gyakorlati tevékenység által tudásuk valós, felhasználható tudássá formálódik, értelmet nyer, miközben folyamatosan megmarad a játék izgalma illetve az alkotás öröme.

Projekt-alapú tantárgyközi tanítási modell

alsó tagozat

1. A projekt középpontjában álló feladat

Magyarország természetföldrajzát, állat és növényvilágát; építészeti nevezetességeit bemutató (várak, hidak, fontos épületek stb.), az ezekhez tartozó ismereteket tartalmazó interaktív számítógépes ismeretterjesztő játék megtervezése.

A játék olyan típusú feladatokat tartalmazhat, melyekkel a gyerekek a munkafüzetekben, nyári foglalkoztató füzetekben, a korosztályuknak készült számítógépes játékokban találkoznak (kirakók; keresd a párját; keresd a helyét egészítsd ki; nézd meg belülről stb.).

2. Bekapcsolható tantárgyi területek és tartalmak

Tantárgy, tantárgyi terület	Tanítási-tanulási tartalmak
magyar nyelv és irodalom	szövegolvasás; fogalmazás; kommunikációs ismeretek; helyesírás; magyar és hazánkban élő népek népköltészeti alkotásai (mesék, dalok, mondák); népszokások; népi játékok; egyes tájegységekhez kapcsolódó leíró és elbeszélő szövegek stb.
informatika	adatok gyűjtése, értelmezése, csoportosítása és feldolgozása: keresés és rendezés
ember a természetben	mesterségek; felszínformák; növény és állatvilág; évszakok; gazdálkodás és termelés; tájékozódás és térképismeret; ország ismeret, környezetvédelem stb.
éneke-zene	népdalok; egyes tájegységekhez kötődő népszokások; etnikai kisebbségek dalai stb.
rajz	műalkotások, építészeti alkotások felismerése, elhelyezése a térképen; jelek, közlő ábrák értelmezése; térkép vázlat, térképrajz; színek stb.
életvitel, gyakorlati ismeretek	anyagok; építkezés; papír felhasználása; közlekedés stb.

Projekt-alapú tantárgyközi tanítási modell

felső tagozat

1. A projekt középpontjában álló feladat

Magyarország természetföldrajzi, történelmi és művészeti atlaszának többnyelvű, az Európai Unió országai-ban terjeszthető interaktív CD-ROM változatának megtervezése

2. Bekapcsolható tantárgyi területek és tartalmak:

Tantárgy, tantárgyi terület ⁶	Tanítási-tanulási tartalmak
magyar nyelv és irodalom	szövegolvasás; fogalmazás; kommunikációs ismeretek; helyesírás; stílusztika; írók-költők életútja; népköltészeti alkotások; egyes tájegységekhez kapcsolódó leíró és elbeszélő szövegek stb.
történelem és állampolgári ismeretek	a magyar és egyetemes történelem fontosabb periódusai; eseményei és azok helyszínei; a magyarság által lakott területek; régészeti lelőhelyek és leletek; Magyarország államformája; közigazgatási beosztása; főbb települései stb.
idegen nyelv	természet- és társadalomtudományi jellegű szókincs bővítése (pl. földrajzi fogalmak; állat- és növénynevek; technológiai kifejezések stb.); fordítástechnikai ismeretek; írásbeli és szóbeli fogalmazás; a nyelv és a

⁶ A fizika, biológia, kémia és földrajz tárgyak a kerettanterv ajánlásainak megfelelően 5-6. osztályban a természetismeret tárgy ke-retei között is feldolgozhatók.

	kultúra összefüggései stb.
matematika	matematikai fogalmak; matematikai műveletek (algebra; sík- és térgeometria stb.); tudománytörténeti ismeretek
informatika	adatrögzítés; adatmásolás; fájlkezelés; szövegszerkesztés; táblázatkezelés; hipertext stb.
fizika	fizikai fogalmak (pl. erő; idő; tömeg; sűrűség); légkörfizikai és csillagászati ismeretek; fizikai számítások; tudománytörténeti ismeretek
biológia és egészségtan	a hazai flóra és fauna ismerete; élettér; tápláléklánc; környezetvédelem; a vízminőség hatása az élő szervezetre stb.
kémia	szerves és szervetlen anyagok; reakciók; toxikus anyagok; kémiai kísérletek stb.
földrajz	Magyarország hegy- és vízrajza; természetes és politikai határai; tájegységei; ásványi és egyéb erőforrásai; földrajzi fogalmak; geológiai ismeretek stb.
éneke-zene	népdalok; egyes tájegységekhez kötődő népszokások; klasszikus és mai műzenei alkotások; zenei alapfogalmak; kottairás; kottaolvasás; a hazai zenei élet megismerése stb.
rajz	képzőművészeti alapfogalmak (portré, tájkép stb.); stílusok; művészettörténeti korszakok és hazai alkotók; tárgyi emlékek; hagyományos és elektronikus képzőművészeti technikák alkalmazása; kompozíció; színtan stb.
mozgóképkultúra és médiaismeret	magyarországi alkotók és alkotások; a hazai és a nemzetközi média kapcsolata; álló- és mozgóképalkotási technikák; reklám stb.
technika és életvitel	anyagfajták; anyagok tulajdonságai; modellkészítés; hazai találmányok és termékek; a hazai konyha sajátosságai; ételreceptek stb.
testnevelés és sport	magyar sportolók és sportsikerek; a hazai sportélet jelentős szervezeti stb.
ember és társadalomismeret	a magyar nép életmódjának jellemzői; magyarok a nagyvilágban; kisebbségek és szubkultúrák Magyarországon; helyünk Európában stb.



Az aktív tanulás lehetséges keretei⁷

II. rész

Dorothy Heathcote

A tanulmány első része a Drámapedagógiai Magazin 26. számában jelent meg a 2003-as év végén.

A harmadik modellt a *szerep gördítésének* nevezem, mert az e megközelítést alkalmazó tanárok kézzől-kézre adhatják egymásnak az eredményeket, és a közös kontextusba egyszerre több osztály is bekapcsolódhat. Ez a munkamód különösen a felső tagozatban és gimnáziumban hasznosítható, mivel itt a tanárok általában csak a saját tárgyukról gondolkodnak, és az egyes osztályokkal hetente egyszer vagy kétszer, egy tanórára találkoznak. A tanárok gyakran érzik a többiektől elszigeteltnek magukat, mert a tanterv egészéből csak egyetlen területet látnak át. Ha van is drámatanár az iskolában, akkor neki teljesen önállóan kell tanmenetet írnia, az általa tanított tárgyat pedig (bármennyire próbál is kapcsolatot teremteni más tantárgyakkal) elhanyagolható jelentőségűnek tartják. A szerep gördítésének módszerén keresztül tehát a tanárok elszigeteltségén szerettem volna változtatni, illetve azt próbáltam elérni, hogy a tanulók minden egyes tanórán ugyanabban a kontextusban gondolkodjanak és lássák meg az egyes tantárgyak tartalmának kapcsolódási pontjait. Véleményem szerint ugyanis döntő jelentősége van annak, hogy a tanárok és a tanulók megosszák egymással készségeiket és ismereteiket.

⁷ Eredeti közlemény: Contexts for Active Learning, *The Journal for Drama in Education*, Vol. 19., No. 1., February 2003.