

Történelmi korszak tanítása drámával

Körömi Gábor

Az alábbi jegyzetek a Páholy¹ 2009. február 14-i foglalkozásán elhangzottakat és a körbejárt témákat rögzítik.

„Ha hallom, elfelejtem, ha látom, emlékszem, ha csinálom, megtanulom.”²

Ezt a kínai bölcsességet támasztja alá valamennyi reformpedagógia és természetesen a drámapedagógia is. Kérdés, hogy a történelem tanításába³ vajon hogyan fér be a dráma módszertana. Végül is, akik összegyűltünk ezen a délelőttön, elsősorban a történelmi korszak és a drámapedagógia kapcsolatát szerettük volna körbejárni⁴.

Így került szóba az iskolán kívüli terület, vagyis hol találkozhatnak még tanítványaink a múlttal – a televízió bűvös világán kívül? Szóba kerültek a történelmi játszóházak⁵. Ezek közös tulajdonsága – ha jó történelmi játszóházakról beszélünk –, hogy a szemléltetés és a szakemberek terén több tanárral/múzeum-pedagógussal vannak jelen, továbbá igyekeznek vizuálisan és módszertanilag is komplexebbet nyújtani az általános iskolai tanóránál. További előnye, hogy nem a szokásos iskolai helyszínen történik, hanem MÁSHOL, ami szintén előny, hiszen a gyerekek nem a saját környezetükben vannak, s ez sok esetben jótékonyan hat aktivitásukra és figyelmükre. Ezeknek a játszóházaknak azonban mégsem elsősorban az ismeretátadás a szerepük, hanem sokkal inkább a motiváció, vagyis a figyelem felkeltése egy adott kor iránt, vagy a már megtanult ismeretek összefoglalása, ismétlése. Ennek természetesen a cáfolata is igaz, hiszen nagyon sok új ismeretet is tanulnak a gyerekek, az „ingergazdag” környezet (tárgyi világ, módszertani sokszínűség) élményszerűvé és fogyaszthatóvá teszi az ismereteket.⁶ A Marczis játszóházak közös tulajdonsága még, hogy a gyerekek minden foglalkozáson önállóan feldolgozandó feladatot is kapnak, amit beszámolóban társaiknak is el kell mondaniuk, játszaniuk. Így az információk nem csak kívülről, hanem saját társaik közvetítésével is elérik az osztályt.

Közelíteniünk kell a történelemhez, hiszen a talapzatra állított szobrokkal vagy a múlt kódébe vesző adathalmazokkal nem tudnak a gyerekek mit kezdeni. Megfoghatóvá, átélhetővé kell tennünk egy kor eseményeit, úgy, hogy közben ne essünk a történelemhamisítás bűnébe, s a végén tanítványainknak nem csak ismereteik, hanem véleményük is lesz. Ehhez próbáltuk összeszedni a lehetőségeket a drámapedagógia és a társművészetek segítségével hívásával.

Akadályversenyek

Ha az adott anyag feldolgozását egyfajta feladatsorként fogjuk fel, ha a gyerekeket csapatokra osztva versenyeztetjük (lássuk, ki oldja meg ötletesebben, ügyesebben, gyorsabban a feladatot), nem teszünk mást, mint akadályversenyt szervezünk az anyag feldolgozására. Erre a Páholyban kísérletet is tettünk. Szóba kerültek az ilyen típusú tevékenység problémái is.

Mit érdemes átgondolni egy ilyen játéknál? Például a formát, hogyan indulnak a csoportok, mennyi időt szánunk egy feladatra. Mindenki egy állomáson kezd, s körbejárnak, mint a forgószínpadon, vagy időben elcsúsztatva egymás után indulnak a csapatok? Ilyenkor érdemes lekötni a várakozókat és a már végzetteket valamilyen tevékenységgel. Ki kell találnunk a játék keretét, az értékelés formáját. Sokkal nagyobb

¹ A Marczibányi Téri Művelődési Központ drámapedagógiai műhelye. (A szerk.)

² Más változatban: „Ha hallom, elfelejtem. Ha látom, megjegyzem. Ha csinálom, megértem.” (A szerző jegyzete.)

³ Magyar-történelem szakos tanárként végeztem, a felvételikor elsősorban a történelem érdekelt – az első főiskolai évig. Kiábrándultságom oka azt hiszem (a magolástól való irtózásom mellett) abban keresendő, hogy csoporttársaimmal 1988-ban kezdtünk történelmet és történetírást tanulni a főiskolán. Újra. A rendszerváltás hajnalán taníttatásunk nem állt másból, minthogy minderről megtanultuk az ellenkezőjét. Ami eddig fekete volt, az egyáltalán nem volt olyan sötét, sőt, amiről eddig úgy gondoltuk, hogy fehér lehetett, arról szinte biztosan kiderült egy kis (néha sok) feketeség. Tanulmányaink mottóját Párdányi Miklós tanár úr fogalmazta meg legpontosabban, miszerint vegyük tudomásul, hogy a történelmet „mindig a győztesek írják, és kész”.

Másodikkra így lettem elsősorban magyar szakos, majd pályaelhagyó – drámapedagógus –, akit bottal kellett leültetni a vizsgák előtt a töröknyelveihez. Ám szívesen foglalkozom gyerekekkel, történelemmel, csak ne kelljen a szó hagyományos értelmében tanítani. (A szerző jegyzete.)

⁴ Történelmi ismeretek feldolgozása alsó tagozatban – ötlettárat szerettük volna összeállítani, melyből bátran válogathat alsós tanító és történelemtanár egyaránt. (A szerző jegyzete.)

⁵ A Marczibányi Téri Művelődési Központban is működnek játszóházak, múzeumok is kínálják interaktív foglalkozásaikat a jelentkező osztályoknak... (A szerző jegyzete.)

⁶ Emlékszem, hogy azokból a tantárgyakból korrekt lexikális ismereteim voltak, amelyeket az iskolában nem kellett megtanulni (Rocklexikon, Beatles Biblia, Magnósok évkönyve stb.) (A szerző jegyzete.)

élményt jelent a gyerekeknek, ha nem pontokért, hanem mondjuk aranytallérokért vagy katonákért folyik a küzdelem. Fontos, hogy az állomásokon értékeljék a csoportokat, s ne csak a tudásuk, hanem az együttműködésük, a lelkesedésük is számítson. Az ilyen játékoknak lehet helyszíne maga az osztályterem, de akár az egész iskola vagy bármilyen más külső helyszín, ahol a csapatok mozgása biztonságosan megoldható. Minden játék alapja a jó előkészítés, s különösen érvényes ez erre a játékformára, hiszen ha közben elfogy az anyag vagy összetorlódnak a csapatok, akkor a legjobban induló játék is unalomba fordulhat. A feladatok közé pedig nem csak a hagyományos akadályjáték feladatok, hanem a szabályjátékok és a konvenciók is beépíthetők.

Szabályjátékok

A legegyszerűbb eszköz (mindenki a saját játéktarisznájába nyúlhat, ebbe viszont előzetesen gyűjtögetünk a másokéiból is) a szabályjátékok adaptálása egy szituációra, helyzetre, de akár ismeretre is. Így lehet egy klasszikus fogójátékból (Halászfogó) egy olvasmány feldolgozása kapcsán Törökfogó vagy Torborzó fogó. Fontos, hogy az alapjáték struktúrája, célja, szabálya ne változzon, de a keret-meséje, a vezényszavai, nevei, mozgásos korlátai mind megváltoztathatók.

Dramatikus játék

A következő lehetőség, amit a drámapedagógiában „B” típusú drámának nevezünk, amikor kevés megkövetéssel „csak úgy játszunk”: mindenki számára elérhető szintű tevékenység, a rutinosabb játékosoknak könnyűnek is tűnik, de a résztvevők nagy szabadsági foka kockázatot jelent, mert a célzott tanulási terület elérése kérdéses lehet. A dramatikus játék sok-sok ötletet, aktív jelenlétet, az adott pillanatra való rögtönzéses reagálást kíván a pedagógustól, aki így kiléphet a tanári szerepből, s például vezéreként szövegségbe hívhatja a törzsek vezetőit vagy játszhat barlangi ősembert, aki felkészül társaival a mamutvadászatra vagy játszhatunk olyan forradalmárokat, akik a pesti utcán menekülnek a tankok és a gépfegyverek elől. Közös lehetősége ezeknek a játékoknak, hogy helyzetbe hozzák a gyerekeket, szerepbe hívjuk őket, s a játék irányítása nem csak a tanár kezében lehet. Így persze hamar kiderülhet, hogy ki mit tud egy adott korszakról vagy kit mi érdekel. Időben nem kötött, bármikor abbahagyható, s vissza is lehet térni hozzá, például ha a téképünk elkészült vagy ha az agyagedények kiégtek. Sok szimulációs játék, „mintha” játék építhető be a cselekménybe, „úgy teszünk, mintha egy repülőgép utasai lennénk, mintha rohamra váró katonák (hadifoglyok, parasztok, munkások) lennénk”.

Tanítási dráma

Mivel a drámapedagógia számos esetben humán szakos tanár közvetítésével került az iskolába, ezért természetesen, hogy a szakirodalomban is meglehetősen sok történelmi témájú keretet használó vagy történelmi eseményt feldolgozó tanítási drámát találhatunk. Ezek azonban elsősorban nem a történelem tanításához használatosak, sokkal inkább kiegészítői lehetnek egy adott dráma problémájának. Tanárként mindenképpen kell annyit tudnunk a korról, a körülményekről, hogy az adott játékban emiatt ne legyünk bizonytalanok.

Konvenciók

Nem csak tanítási drámában, hanem egy hagyományos magyar vagy történelem órán is használhatunk drámás konvenciókat. A Páholy foglalkozásán végigvettük, hogy az 1848-49-es forradalom és szabadságharc kapcsán hogyan lehet használni a különböző típusú konvenciókat. A lista szabadon bővíthető, tulajdonképpen a szövegfeldolgozáshoz, ismeretátadáshoz, az elmélyítéshez és az összefoglaláshoz ugyanúgy találhatunk munkaformát.

Szakértői játék

Ha nem történelmi figurák szerepét kínáljuk fel az osztálynak, csoportnak, hanem szakértők szerepét, akik a témával foglalkoznak (a szakértő lehet pl. kincsvadász, időutazó, kutató, oknyomozó újságíró is!), adatokat keresnek, dolgoznak fel, beszámolnak tanulmányaikról a többieknek, s közben észrevétlenül megtanulnak sokkal több mindent, mint amit az adott korszakról a tananyag alapján kellene.

Színházi jelenetek

A legegyszerűbbnek látszó technika – adjunk elő jeleneteket egy történelmi esemény kapcsán –, mégis sok felkészülést kíván. Elő kell készíteni a jelenetet, meg kell tervezni, szervezni, s aztán jöhet az előadás az osztály előtt. Nem csak a gyerekek vehetnek fel szerepet, hanem a pedagógus is, ezzel mintát ad a szerep komolyságára és a szerepbélés eszközeire, a szerepben létezés természetességére.

Manuális tevékenységek

A történelmi játszóházak programjába rendszeresen építenek be olyan kézműves technikákat, amelyekkel a foglalkozás ideje alatt be is lehet fejezni az alkotást. Ezt mi is alkalmazhatjuk a tanításban, lehetőségeinkhez és időnkhez mérten, hiszen az elkészült tárgyakat a későbbiekben remekül lehet használni (jele-
nethez, játékeszközként, teremdíszítésként). De nemcsak a kort felidéző manuális tevékenységet választhatunk, hanem elkészíthetjük a szereplők bábfiguráját is.

Bábozás (árnybábozás)

Ha már készítettünk bábokat, akkor a legjobb, ha meg is mozdítjuk őket. Mátyás fekete seregének, vagy a török udvar megjelenítésének látványos formája a bábéledés. Sok esetben könnyebb egy bábót szorongatva megszólalni, hangunkat kölcsönözni a szereplőknek, mint önállóan kiállni a többiek elé. A bábok köré építhetünk díszleteket is, s korunk iskolába is beszivárgó technikai vívmányait kihasználva akár bábfilmet is készíthetünk a gyerekekkel. Az árnyjáték technikáját különlegessége miatt szintén nagyon szeretik a tanulók, hiszen itt nem kell igaznak lennie a tárgynak vagy a jelmeznek, hanem elég, ha csak olyan-
nak látszik a vásznon.

Más társművészetek bekapcsolása

Táncoljunk, alkossunk saját koreográfiát egy ünnep tiszteletére, vagy tanuljunk történelmi táncokat, lépéseket! Hallgassunk zenét, sőt magunk is zenélhetünk: egyszerű hangszerekkel, akár az egész osztállyal! Tanuljunk, találjunk ki olyan dalokat, amelyeket közösen fogunk énekelni! Életre szóló élmény lehet az ősemberek varázskórusa vadászat előtt, melyben segítségül hívják a szellemeket a gazdag zsákmány é-
dekében.



A Páholy tagjaival három csoportban dolgoztunk: 1848-49 kapcsán terveztünk akadályjátékot, néztünk példát a szabályjátékok adaptálására és megnéztük, hogy a konvencióknak hogyan találhatnánk méltó helyet a korszakot feldolgozó tanítási órán.

Akadályverseny 1848-49 tiszteletére

Időrendben egymás után mennek a csapatok. Amíg várakoznak, addig egy „igazi” Pilvaxban tölthetik az időt.

1. Arcképcsarnok	Ki kell választani a képek közül a márciusi ifjakat.
2. Ruhapróba	Válogatás a korabeli ruhák között (mit viseltek, hogyan viselték, mi nem tartozik ide); játék, öltözködéssel.
3. Landerer nyomdája	Szedőjáték – a 12 pont összeállítása szavakból vagy félmondatokból.
4. Táncsics kiszabadítása	Egy kirakós-kép összeállítása után a csapatnak saját magukból „kocsit” alkotva el kell vinni egy társukat.
5. Kézműves feladat)	Kokárda, csákó, kard készítése – papírból.
6. Nemzeti dal	A csapatnak elő kell adnia a vers egyik strófáját – hangosan, majd némán, mutogatva.
7. Toborzó	Toborzó szöveg írása, előadása, majd közös éneklés és tánc.

Álljon itt ötletadóként a csepeli Nagy Imre Általános Művelődési Központ 2008-as játékának vázlata!

Kossuth Lajos azt üzenté...

Gyűjtsünk sereget Kossuth Lajosnak és a hazának! Minden egyes feladat megoldásáért új katonákat kapunk, s aki a legtöbb jól kiképzett katonát adja a hazának, az lesz a játék nyertese. Aki legalább 15 katonát gyűjt csapatával, már teljesíti a feladatot.

Keressétek meg a 48-as forradalom és szabadságharc szereplőit a térkép alapján, oldjátok meg a feladatokat, s gyűjtsetek honvédeket!

A játékban egy osztály két zászlóaljjal dolgozik, pedagógus vezetésével. Az állomásokon kiképzett 7. osztályosok várják a gyerekeket (ahol kell, felnőtt segítségével). Ha valahol sokan vannak, akkor érdemes tovább menni egy másik állomásra.

Az utolsó 10 percben gyülekező és seregszemle, majd felesküszünk honvédek.

(Előkészítés: a csapatzászló elkészítése – osztályonként 2 zászlóalj)

A hadtörténész	Az egyes eseményeket párosítsd össze a dátumokkal (10 dátum, 10 esemény)!
Vívóóra	Egy bekötött szemű játékosnak a többiek irányításával el kell találni a célt.
Haditudósító	I. Csataképet kell kirakós képként összerakni. II. Csatakép megjelenítése tablóban.
Mit kíván a magyar gyermek?	Állítsuk össze a mi 12 pontunkat!
Gábor Áron rézagyúja	Tüzérjáték medicinlabdával és kislabdadobás konzervdobozra.
Jellasics üldözése	Akadálypálya teljesítése – időre.
Rózsa Sándor	Őrjáték a betyárok tiszteletére.
Heckenast Gusztáv	Kossuth-címer készítése grafikai présen.
A haditerv	Titkos üzenetet kaptunk, segítsetek megfejteni!
Petőfi Sándor	Megadott rímpárokra verset kell írnia a csapatnak.
Szendrey Júlia	Elsősegélynyújtó tanfolyam, majd sebesült kötözése.
Bem apó	A csapatnak megadott alakzatba kell beállnia.
Kossuth Lajos azt üzente...	Énekek sorainak befejezése, majd énekgyűjtés.
Átváltó	Mértékegységes játék – régi mértékek, mai mértékek.
Mit visz a kis huszár...	I. Mi képezte részét egy huszár felszerelésének és mi nem? II. Mi mit jelent? Szómagyarázat.

Adaptált szabályjátékok 1848-ra

Az alábbi felsorolás sem a teljesség igényével készült, a vázlatos játékleírás is inkább csak azt mutatja, hogy miféle módon lehet átültetni egy játékot az adott korszakra.

<p>Gyümölcskosár (a forradalom szereplői) – A szerepek kártyákon kioszthatók, s a közepén álló irányító helycseréket mond, miközben ő is megpróbál valamelyiknek a helyére leülni. (Cseréljen egymással helyet Táncsics és Kossuth!) Vagy kimondja a bűvös szót: Forradalom! S ekkor mindenkinek helyet kell cserélnie. Akinek nem jut hely, az lesz a következő irányító.</p>
<p>Kacsintós párrablós (fogoly és foglár) – Párokban állunk körben, a párok tagjai egymás mögött. Egyikünknek nincs párja, ő próbál kacsintással szerezni egyet magának az elől állók közül. Ha a hátul álló ezt észreveszi, akkor megérinti – ha tudja – a párját. Ha nem tudja, akkor szerepet cserél azzal, aki eddig egyedül volt.</p>
<p>Jeruzsálem – Jerikó (Kossuth – Széchenyi) két csapat áll egymással szemben, s a két névre figyel. Ha a saját nevét hallja, akkor meghajol. Egy ember mesél, s összekeveri a két nevet minél többhez a</p>

történetbe szőni.
Őrjáték – Táncsics kiszabadításához meg kell szereznünk a kulcsokat az ismert játék valamelyik variánsa szerint. ⁷
Király-bíró – A játékot nem számokkal, hanem történelmi szereplők nevével játsszuk, ráadásul a szereplőket egy-egy (előre egyeztetett) mozdulattal is jeleznünk kell, amit a hívásnál ugyanúgy meg kell mutatni. Ha már jól megy, akkor elég csak a mozdulatokat mutatni, s a játék ilyenkor válik igazán pörgőssé. Visszahívni és szomszédot hívni tilos.

Konvenciók⁸ és a 48-as történelem

Tér meghatározás (térberendezés) pl. a Pilvaxban, a Nemzeti Múzeum előtt, Táncsics börtönében
Térkép, ábra: eredeti pesti és budai térkép a tüntetők útvonalával; terepasztal
Szerep a falon – Petőfi, Bem apó, Kossuth Lajos, márciusi ifjak, besúgó, fiatal katona, gyerek, aki katonának szeretne állni
Jelmezek, kellékek – kalap, kokárda, zászló, 12 pont, kard, csákó, dob
Állókép – sűrítsük mondandónkat egy fontos eseményről egyetlen képbe! Szükség esetén szólaltassuk meg a szereplőket, adjunk címet a képnek, készítsünk tablósorozatot a történésekről!
Befejezetlen anyagok – levél, naplórészlet, jegyzetlapok, tudósítások, amelyek egy része hiányzik, avagy össze kell rakni azokat
Forró szék – a tanár által eljátszott figura (a játék szempontjából) fontos információkat közöl
Gyűlés, értekezlet – mindenki szerepben keres megoldást a helyzetre. Lehet valóságos gyűlés igazi történelmi szereplőkkel. Lehet olyan is, amikor a kisember kerül döntési helyzetbe – katonák a fegyverletétel előtt.
Szorító körülmény – amikor az események felgyorsulnak, s a játszóknak valami miatt mihamarabb dönteniük kell (mindjárt megérkeznek a császári csapatok, kiderül, hogy Bécsben kitört a forradalom stb.).

Mátyás és Peti

Bense Mónika

Fivérek. A Kerekasztal Színházi Nevelési Központ a Marczibányi Téri Művelődési Központban. Bemutató: 2008. október 9.; ajánlott korosztály: 9-10 év. A szerző az előadást 2009. február 10-én látta. Írása megjelent az Országos Diákszínjátszó Egyesület portálján: www.diakszinhaz.hu

A Kerekasztal Színházi Nevelési Központ munkáját mottószerűen valahogy így lehetne megfogalmazni: színház, amely nevel, és egy olyan nevelési módszer, amely közel hozza a színházat. Tizenhét éve teszik ezt Magyarországon, előadásaikban fontos emberi, társadalmi, erkölcsi problémákat járnak körül általában egy színdarab vagy prózai mű átíratának feldolgozásával. Gondosan ügyelnek rá, hogy meglegyen az egyensúly a színház és a nevelés között, vagyis hogy ne használják az adott művet túlságosan didaktikus módon, és arra is, hogy a gyerekeket ne „színészkedni” tanítsák, hanem a színházi formák révén segítsenek a gyerekeknek-fiataloknak a saját életkoruknak megfelelő problémákhoz hozzányúlni.

⁷ Az Őrjáték és a Király-bíró szabálya megtalálható a Játékkönyvben (szerk. Kaposi László). (A szerző jegyzete.)

⁸ Mivel a konvenciók többségét fel lehetne használni történelemórán vagy történelmi olvasmány feldolgozásakor, ezért fontosnak tartom megjegyezni, hogy a felsorolás nem teljes, csak példákat ad. (A szerző jegyzete.)