

Az élménypedagógia alapjai



A tanulók nem mások élményeit „tanulják meg”
hanem cselekednek és saját tapasztalataikat használják
elsődleges információforrásként a tanulási folyamatban

→ **tapasztalati tanulás**

„experiential education” (*Dewey, J. 1938*)

„outdoor”

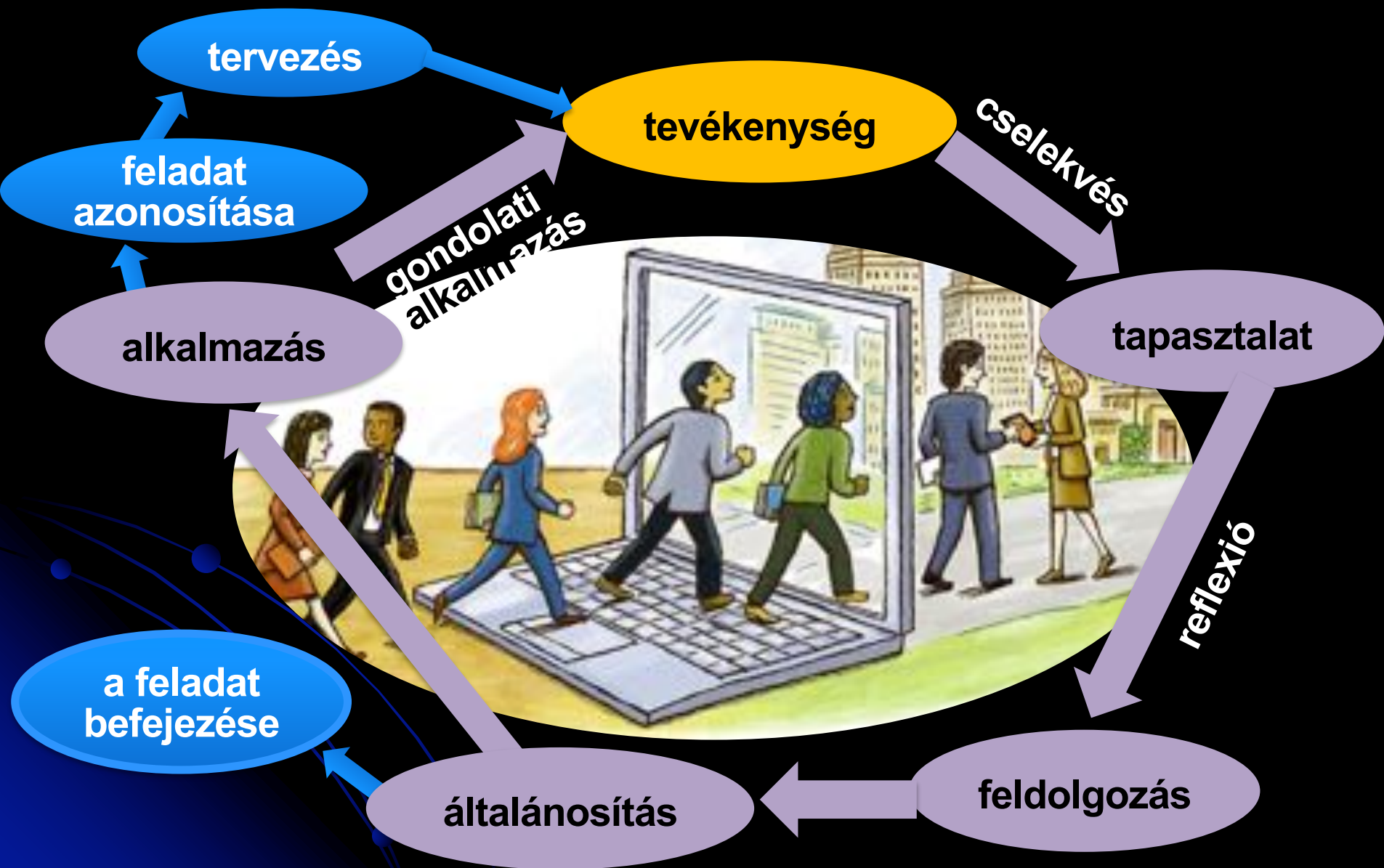
Nem a tanulás helyszíne a lényeg
hanem az, hogy a tanulók elmerüljenek abban,
amit csinálnak és örömeiket leljék benne

tanulási flow-élményt kell előidéznie a facilitátor tanárnak

A tapasztalati tanulás ciklusa



A tapasztalati tanulás algoritmus



KÉSZ DRÁMA!



**Drámapedagógiai módszerek
a földrajztanításban**

Alapprobléma

Nincs idő „játszani”, mert a földrajzi tényeket, összefüggéseket kell megtanítanunk

Távol, mással történő dolgokról tanulunk $\Rightarrow$ nehezen értik meg az azokhoz kapcsolódó tananyagot



Belebújás egy szerepbe, egy helyzet átélése
tanítási (kreatív) dráma
= életszerű tanulási helyzet

motiválódnak

megértik a frórai tudás
hétköznapi jelentőségét

gyakorolják
a rugalmas
alkalmazkodást



Drámapedagógiai eljárások



beszédkészség
kommunikációs

beleélő képesség
társadalmi

döntési képesség

megjelenítő
képesség
kulturális

disputa

bíróági tárgyalás

eseménytabló

empátiagyakorlat

helyzetgyakorlat

helyszínépítés

dilemma

közös döntés

történet
dramatizálása

szerepjáték

szimulációs játék



A tanítási dráma szerkezete



**bemele-
gítés**



**játék
(akció)**



**megbe-
szélés**

**vissza-
jelzés**

- beszélgetés
- képbe helyezés
- szabálytisztázás
- tervezés
- dramatizálás
- csoportmegbeszélés
- esemény- és élményelemzés
- következtetés
- értékelés

A. Beszédkészség fejlesztése

Már feldolgozott tartalmakkal kapcsolatban érvelnek,
értékkítéletet fogalmaznak meg

Szabálykövetés!



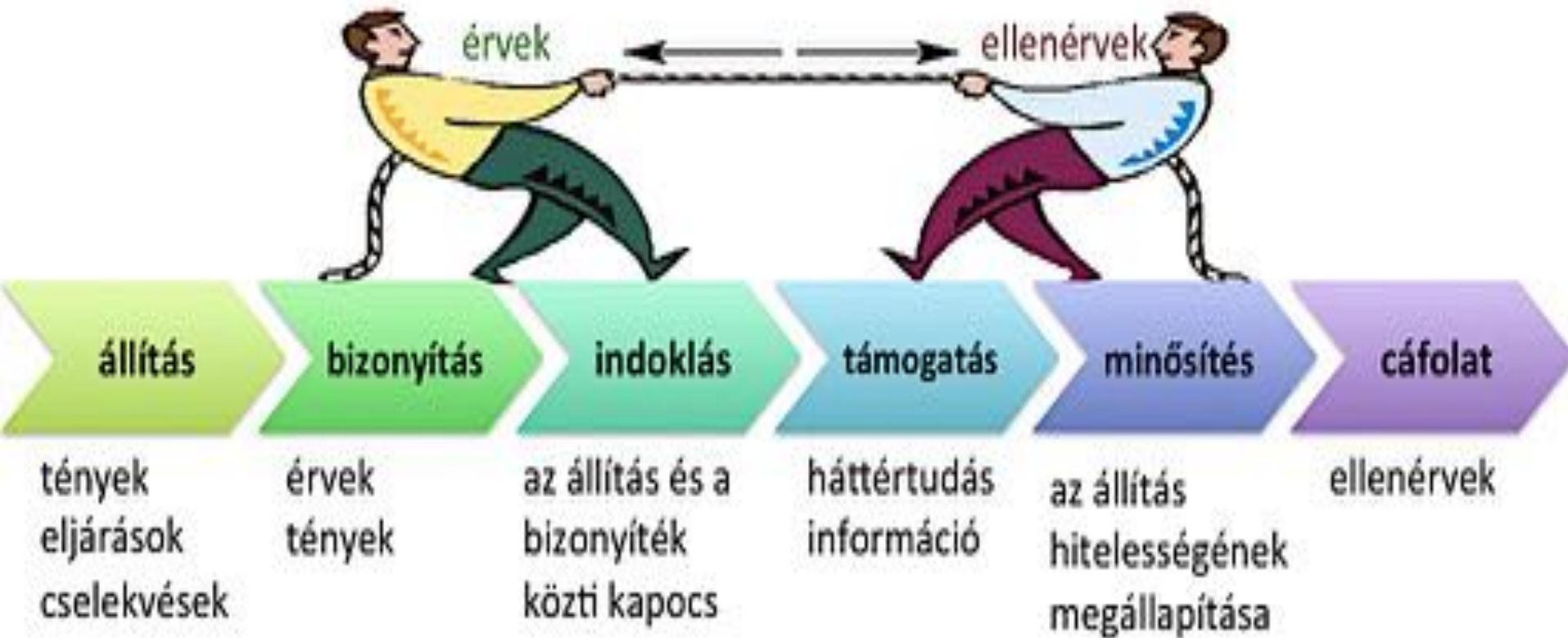
A.1. Disputa

Vitatkozási készség fejlesztése

1. állítást védenek vagy cáfolnak (2 csoport, 3-6 tagú)
2. Állító csapat beszéde
3. Tagadó csapat beszéde
(reagálnak az állító csapat érveire + saját érvek)
4. kérdéseket intéznek egymáshoz a csapatok
(egy körben csak egy beszél, 3 kör) ⇒ kérdések megválaszolása érveléssel

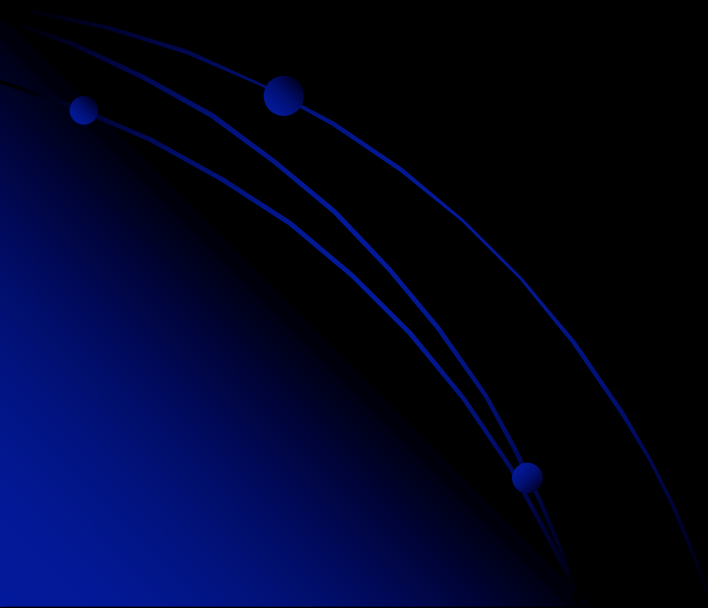


Vita algoritmus



Bíráskodási táblázat disputához

Érv	Fontossága			Erőssége				
1.	–	0	+	5	4	3	2	1
2. ...	–	0	+	5	4	3	2	1



**társadalmi
(mindennapokból)**

- A gyerekek többet dolgoznak mint a felnőttek
- Az internet a gyerekek gonosztevője

földrajzi-környezeti

- A folyók megfordíthatók
- A globalizáció hatására gyorsul a világgazdaság fejlődése



A.2. Bíróági tárgyalás

Tanult jelenségekhez, azok értékeléséhez kapcsolódó **vita**
figyelés egymásra (szabályok + tartalom)
jelenség, esemény feldolgozása



Szervezési formái

a. A polgári perek mintájára – alperes – felperes



b. büntetőperek mintájára – vádlottak padja
vádott, védőügyvéd, ügyész, tanúk, hallgatóság



Pl. multinacionális cégek a vádlottak padján



Pl. a parlagfű a vádlottak padján



Szereplők

A vádlott tanúi:

- fekete üröm, vadsóska, fehér libatop – allergiát okozó virágporok
- egy mezőgazdálkodó felesége

A vád tanúi:

- egy 40 éves, virágporra allergiás családapa
- egy 8. osztályos, sokféle virágporra allergiás gyerek
- Magyarország őshonos növényeinek képviselője
- egy természet/környezetvédelmi egyesület képviselője

Nézők:

egy település lakosságának képviselői



Forgatókönyv

1. A vádlott adatainak egyeztetése
2. A vád ismertetése
3. A vádló tanúinak meghallgatása
4. A parlagfű védőügyvédjének beszéde
5. A parlagfű beszéde
6. A vádlott tanúinak meghallgatása
7. A bíró megadja a szót a résztvevőknek
8. A bíró döntése



Parlagfű

- éli a saját életét, nem akar bántani senkit
- olyan helyeken él, ahol más szinte alig – műveletlen területek
- eszébe se jutna gondozott területekre betolakodni más növények közé, m az árnyéket nem bírja
- nem tehet róla, h nem edződnek az emberek – az ő apró virágpora képes legyőzni egy 80 kilós férfit is

Tanúk:

- dicsérik a szépségét, életrevalóságát
- emelik ki hasznosságát – madaraknak, ízeltlábúaknak, férgeknek ad táplálékot, vigyáz az utódaikra



A.3. Eseménytabló

Egy nagy horderejű esemény feldolgozása
szerepek kijelölése + időszak meghatározása ⇒ a szereplők
kifejtik, hogy abban az időben éppen mit csinálnak /
gondolnak / mi történik velük

Pl. Kolumbusz partraszállása Amerikában

Szerepek:

- Kolumbusz
- indiánkirály
- indián földmű
- spanyol matróz
- hittérítő szerzetes



B. Beleélő képesség fejlesztése

A tanulók beleképzelik magukat más személy / tárgy helyébe, egy helyzetbe

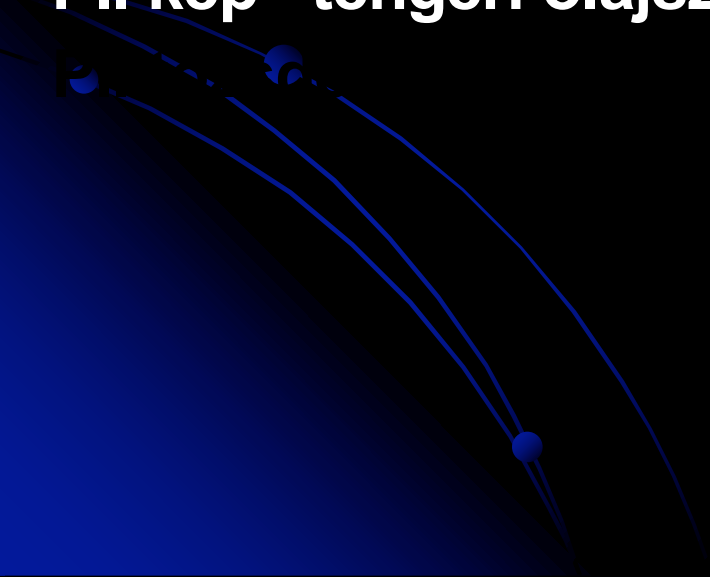
B.1. Empátiagyakorlat

Helyzetismertetés $\Rightarrow$ elmondják mit éreznek

Pl. Bárcsak ciklon lehetnék!

Pl. Bauxittömb – sorsod a teáskannáig

Pl. kép– tengeri olajszennyezés következménye



**Képzeld magad a jelenség /
személy helyébe!**

Pl. az alvó férfi helyébe

⇒ **gondolatok leírása**

⇒ **rendszerezése
(pozitívak, negatívak)**



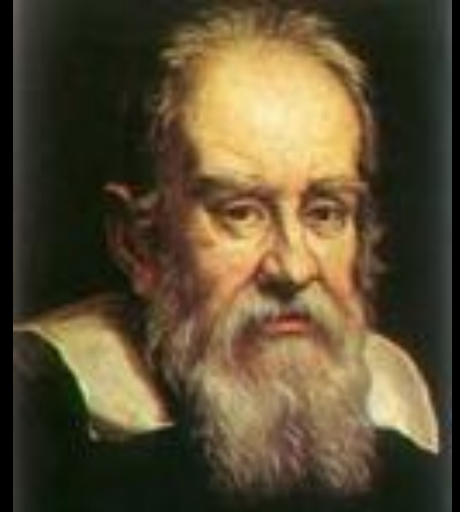


Képzeld magad a műanyagpalackok helyébe!

- gondolatok leírása
- hogyan lettél?
- mit nyújtasz az embereknek?

B.2. Helyzetgyakorlat

Helyzetismertetés $\Rightarrow$ aszerint cselekszenek



Pl. híres tudósok

Természetismeret

- Egy homokbucka és egy domb beszélget, sorsukról panaszkodnak. Kinek nehezebb?
- Képzeld el, hogy te vagy a napsugárzás! Adj fel apróhirdetést a nevében!
- A talaj panasza
- Te vagy a város! – Mit adsz az embereknek?
Mivel nehezíted az életüket?
- Vízparti élőlények arról beszélgetnek, ki a hasznosabb.

Földrajz

- Kinek izgalmasabb a múltja: a feketekőszénnek vagy az aranyércnek?
- Egy busman és egy tuareg beszélget mindennapjaikról
- Egy kereskedőhajó fedélzetén 3 kereskedő beszélget:
 - Az Ob hajósa
 - Thesszalonikiből jött
 - Perzsa-öbölből

B.3. Helyszínépítés

Helyzetmegismerés $\Rightarrow$ tanterem berendezése



Mi történt?

Mit éreztetek? (láttok, hallotok, szagoltok, ízleltek, tapintotok)



Jelenítsétek meg!





Pl. a holland sajtpiacon



Pl. mongol jurtában
(nomád életmód, életmódkép)
Pl. igluban (táj- és építménykép)
Pl. lakókocsipark az USA-ban
Pl. bádogváros Mexikóban



C. Döntési képesség fejlesztése

C.1. Dilemma

Helyzetismertetés $\Rightarrow$ elmondja mit érez, gondol $\Rightarrow$ hogyan döntene? (információ + tapasztalat + logika + attitűd)

Pl. Plinius döntése a Vezúv-kitöréskor



C.2. Közös döntés

Kitalált történet problémahelyzetének megoldása
Együtt gondolják végig a helyzet tartalmát és megoldási lehetőségeit ⇒ közös megállapodás egymás véleményének elfogadásával



A közös döntés sémája

PI. útvonaltervezés adott helyen, adott cél érdekében

Autópálya útvonaltervezés Brazíliában



Fiktív történet problémahelyzettel

PI. A Föld hamarosan elpusztul. Egy űrhajó meg tud menteni 5 embert. Egy bizottság már kiválasztott 10-t

⇒ kiválasztani 5-öt

fiatal



öreg



nő

művész



beteg



férfi

egészséges



paraszt



bűnöző



értelmiségi



D. Megjelenítő képesség fejlesztése

Szerepjáték

Problémán alapuló élethelyzet
megjelenítése

szeleplők eltérő álláspontja, érvelése
élethelyzetek szimulálása



szeleplők – lényegkiemelő, ismeret-
alkalmazási és beleélő képesség,
kifejező- és vitakészség,
közösségi viselkedés
játék ⇒ önvizsgálatra, állásfoglalásra
ösztönöz

többiek – mondanivaló könnyebb
megértése

A szerepjáték sémája



A szerepjáték sémája

1. A tartalmi mondanivaló megismerése
2. Helyzetfelismerés
3. Szerepfeladatok megfogalmazása tartalmi / módszertani szempontból
4. Eszközök megjelölése, beszerzése

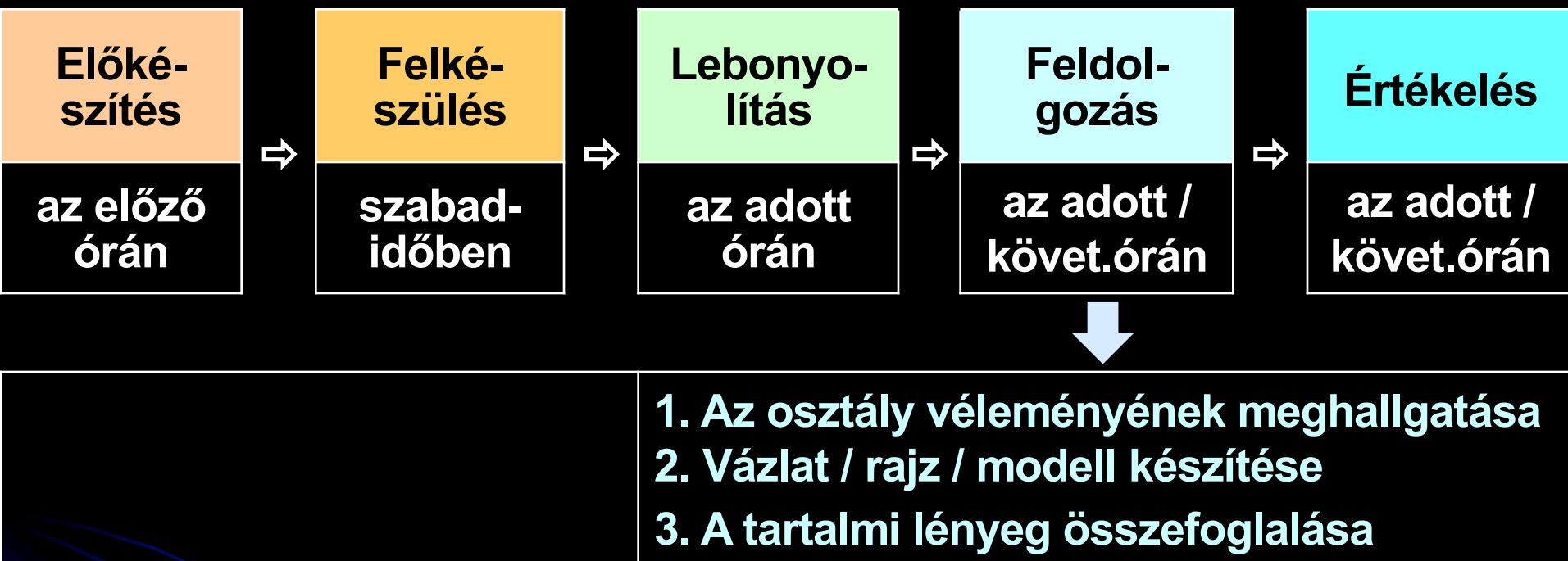


A szerepjáték sémája



1. Mit fogunk csinálni?
2. Kik lesznek a szereplők?
3. Mire van szükségünk?
4. Kinek mi lesz a feladata felkészüléskor?

A szerepjáték sémája



Elővárosi öv terjeszkedése



polgármester



építési vállalkozó



új elővárosi lakók

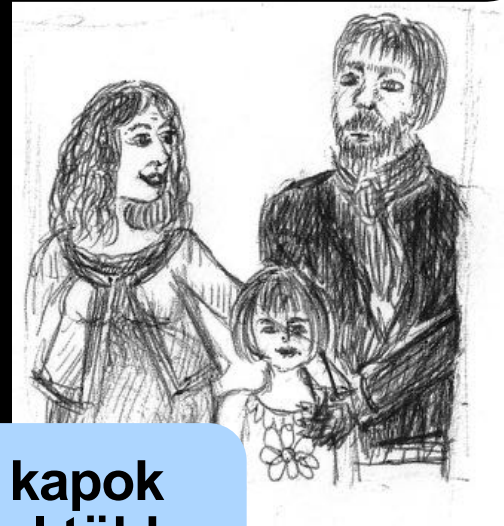
környezetvédő



**Ide fizetik az adót a lakók.
Itt vásárolnak, ezzel támogat-
ják a kereskedelmet.
Új emberek vesznek részt a
közösségi életben.**



**Gyermekeim tisztább környezetben és
levegőben nőhetnek fel. Jobbak az
életkörülmények, mint a városban.
Kisebb közösségek, megértőbb
szomszédok.**



**Egyre több megrendelést kapok
az új építkezéseken. Ezáltal több
embert foglalkoztathatok.**



**A megnövekedett gépkocsiforgalom és
ingázás erős környezetszennyezést okoz.
Az agglomerációs gyűrűben az új
lakóparkok természetvédelmi területeket
veszélyeztetnek.**

Dráma módszer – mikor?

hagyományos felfogás:

a komoly munka
(tanulás) után

⇐ jutalom, alkalmazás

de! feladatszituációként fogják fel
„jutalom” = új feladat

MARTIN

Drámamódszer – mikor?

a tanulás előtt

⇐ nem kell különösebb előismeret,
információforrásokat használnak

Nincs elég ismeret ⇒ hibás megoldások

⇒ kiderül, hogy mit gondolnak, hogyan
gondolkodnak ⇒ ráépíthetők az új
ismeretek a korábbiakra – rávezetés

MARTIN

nincs hiába végzett drámajáték