

KÉSZ DRÁMA!



**Drámapedagógiai módszerek
a földrajztanításban**

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*)

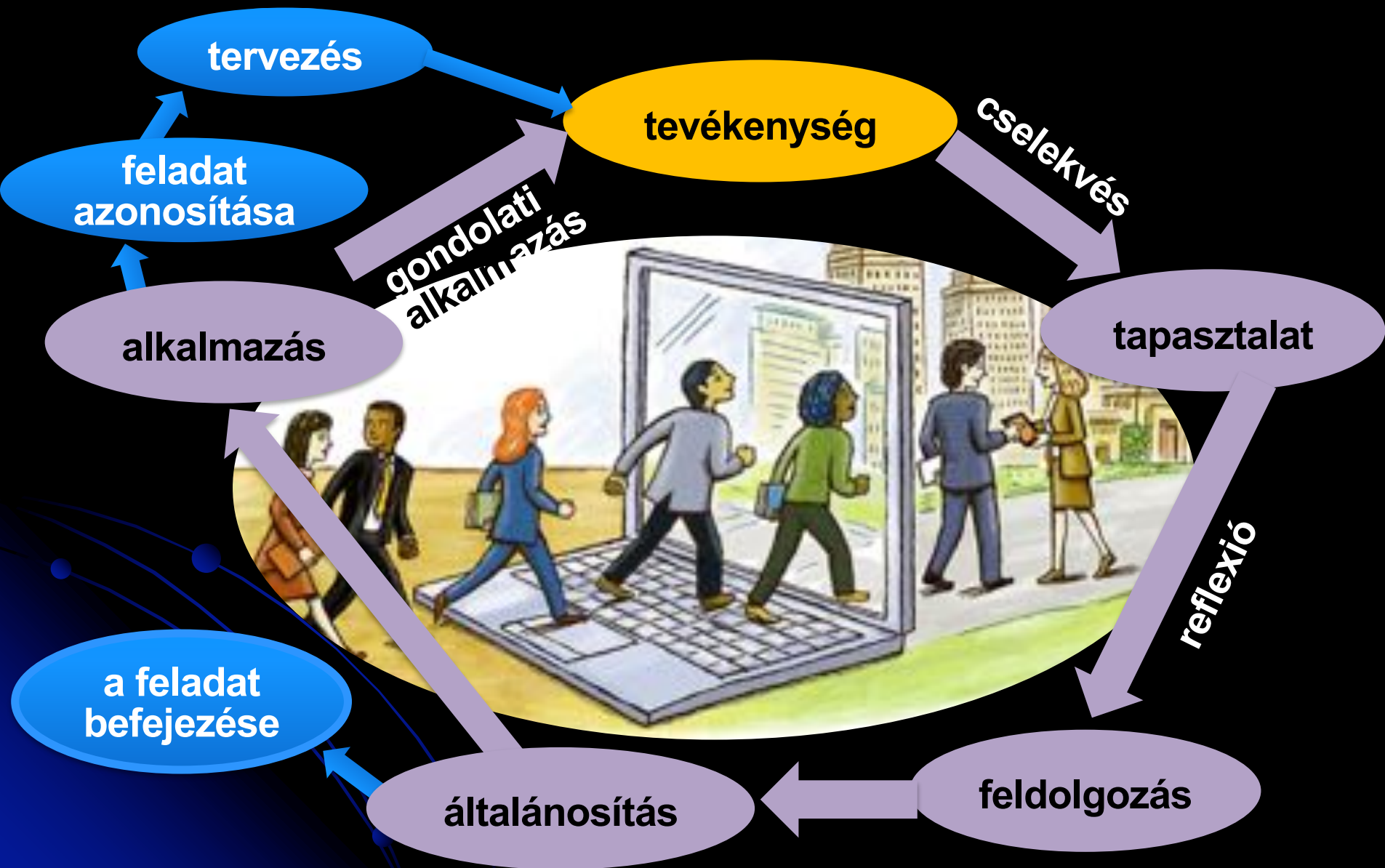
„outdoor”

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



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



beszédkésztség

kommunikációs

beleélő képesség

disputa

bírósági tárgyalás

eseménytabló

empátiagyakorlat

helyzetgyakorlat

helyszínépítés

dilemma

Drámapedagógiai eljárások



beszédkésztség

kommunikációs

beleélő képesség

társadalmi

döntési képesség

disputa

bírósági tárgyalás

eseménytabló

empátiagyakorlat

helyzetgyakorlat

helyszínpítés

dilemma

közös döntés



Drámapedagógiai eljárások



beszédkésztség

kommunikációs

disputa

bírósági tárgyalás

eseménytabló

empátiagyakorlat

helyzetgyakorlat

helyszínépítés

dilemma

közös döntés

történet
dramatizálása

szerepjáték

szimulációs játék

beleélő képesség

társadalmi

döntési képesség

megjelenítő
képesség

kulturális



A tanítási dráma szerkezete



**bemele-
gítés**



**játék
(akció)**



**megbe-
szélés**

**vissza-
jelzés**

- beszélgetés
- képbe helyezés
- szabálytisztázás
- tervezés

- dramatizálás

- csoportmeg-
beszélés

- esemény- és
élményelemzés

- következtetés
- értékelés

A. Beszédkészség fejlesztése

Már feldolgozott tartalmakkal kapcsolatban érvelnek,
értékkítéletet fogalmaznak meg

Szabálykövetés!



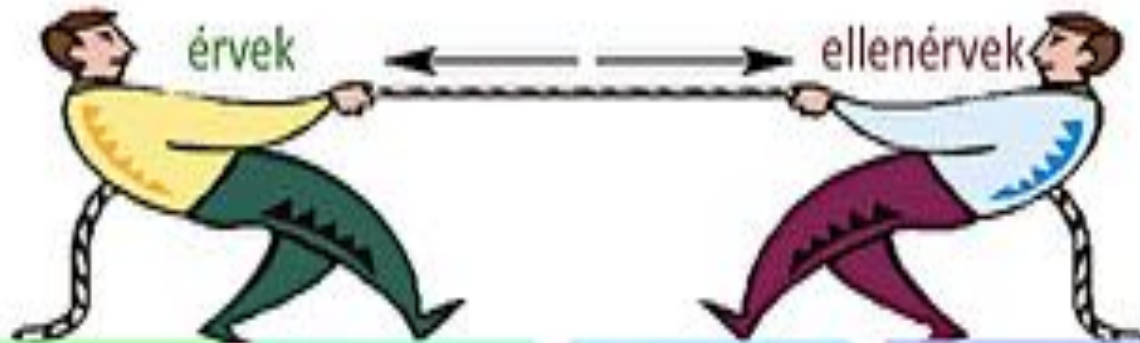
A.1. Disputa

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



állítás

tények
eljárások
cselekvések

bizonyítás

érvek
tények

indoklás

az állítás és a
bizonyíték
közti kapocs

támogatás

háttértudás
információ

minősítés

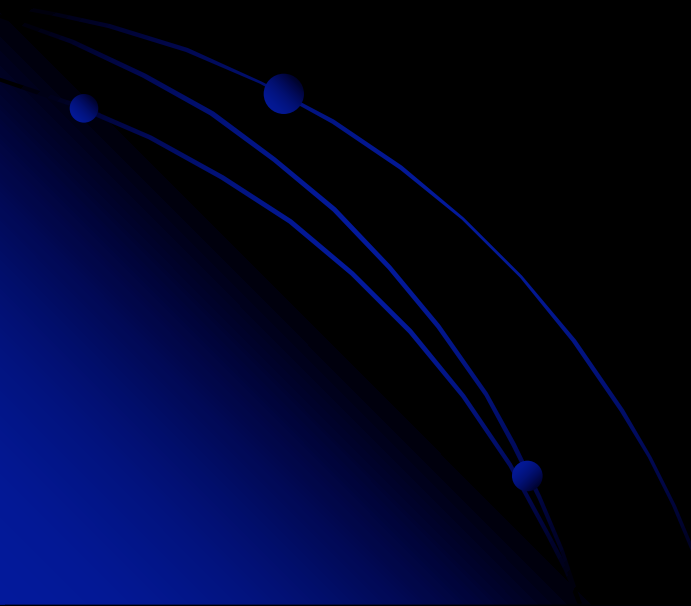
az állítás
hitelességének
megállapítása

cáfolat

ellenérvek

Bíráskodási táblázat disputához

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



**társadalmi
(mindennapokból)**

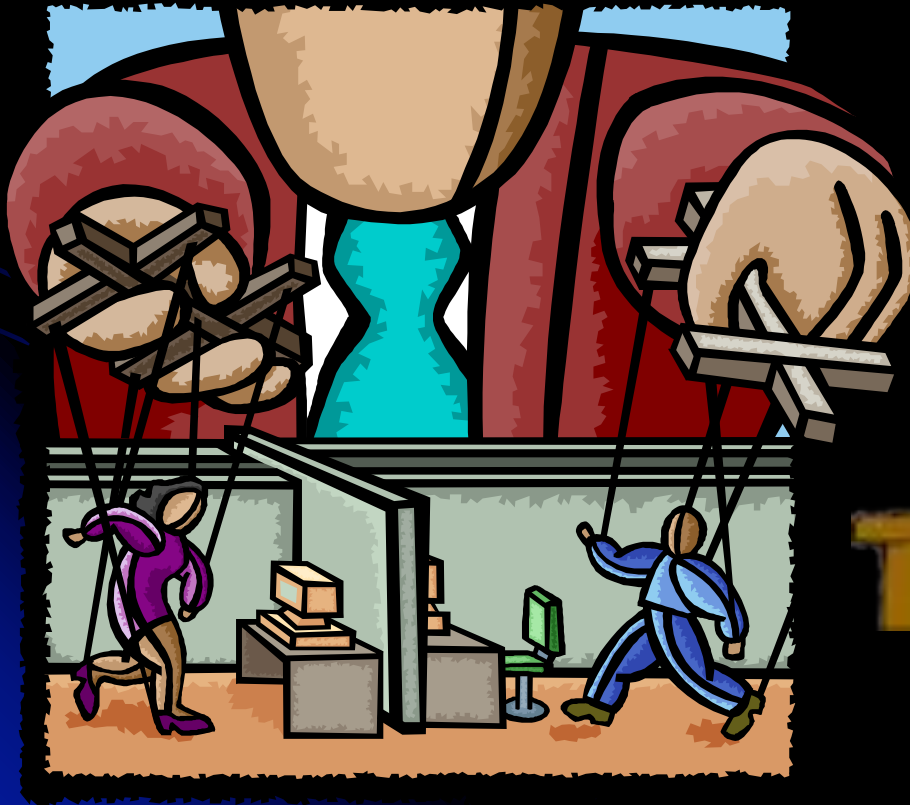
- A gyerekek többet dolgoznak mint a felnőttek
- Az internet a gyerekek gonosztevője

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



A.2. Bírósági tárgyalás

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



Szervezési formái

a. A polgári perek mintájára – alperes – felperes



b. büntetőperек mintájára – vádlottak padja vádlott, védőügyvéd, ügyész, tanúk, hallgatóság



PI. multinacionális cégek a vádlottak padján



PI. 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/környezetédelmi 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 + idősíki meghatározása ⇒ a szereplők
kifejtik, hogy abban az időben éppen mit csinálnak /
gondolnak / mi történik velük

PI. 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

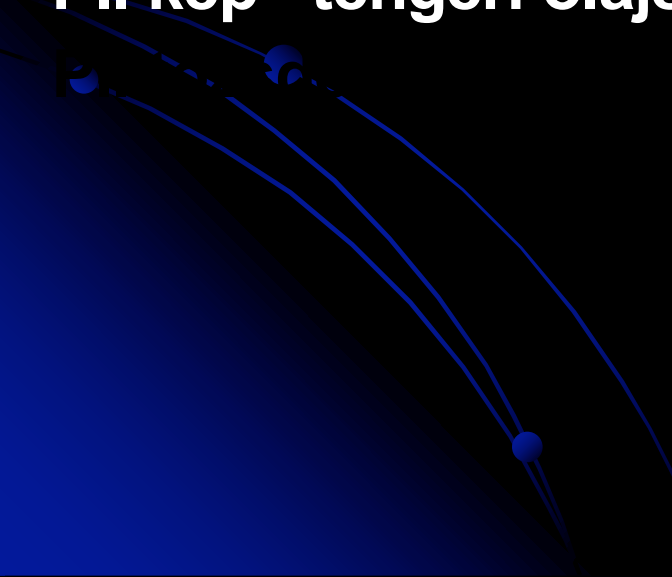
B.1. Empátiagyakorlat

Helyzetismertetés ⇒ elmondják mit éreznek

PI. Bárcsak ciklon lehetnék!

PI. Bauxittömb – sorsod a teáskannáig

PI. kép– tengeri olajszennyezés következménye



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

Pl. az alvó férfi helyébe

⇒ **gondolatok leírása**

⇒ **rendszerezése
(pozitívak, negatívak)**



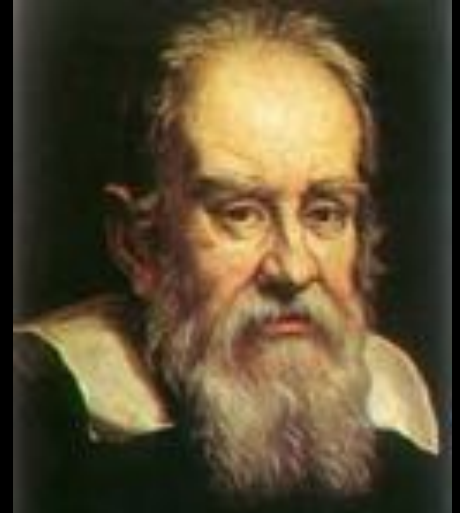


Képzeld magad a műanyagpalackok helyébe!

- **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 \Leftrightarrow tanterem berendezése



Mi történt?

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



Jelenítsétek meg!

helyzet-
ismer-
tetés

helyszín-
tervezés

helyszín
beren-
dezés

érzések
megfogal-
mazása



Pl. a holland sajtpiacon



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



művész



öreg



férfi



nő

beteg



egészséges



paraszt



bűnöző



értelmiségi



D. Megjelenítő képesség fejlesztése

Szerepjáték

Problémán alapuló élethelyzet megjelenítése

szereplők eltérő álláspontja, érvelése
élethelyzetek szimulálása

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

többiek – mondanivaló könnyebb megértése



A szerepjáték sémája

Előkészítés
az előző órán



Felkészülés
szabadidőben



Lebonyolítás
az adott órán



Feldolgozás
az adott / követ.órán



Értékelés
az adott / követ.órán



A szerepjáték sémája

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

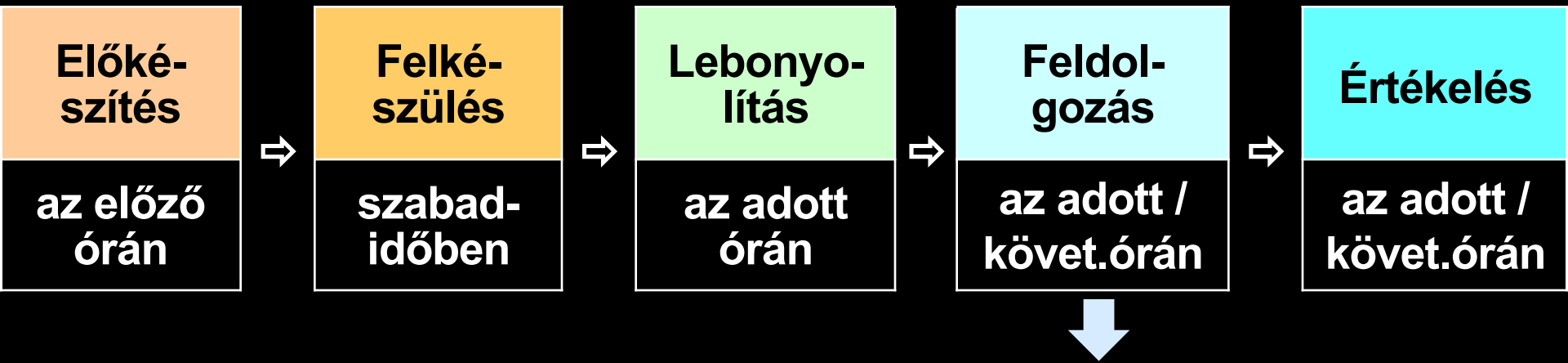


A szerepjáték sémája



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

A szerepjáték sémája



1. Az osztály véleményének meghallgatása
2. Vázlat / rajz / modell készítése
3. A tartalmi lényeg összefoglalása

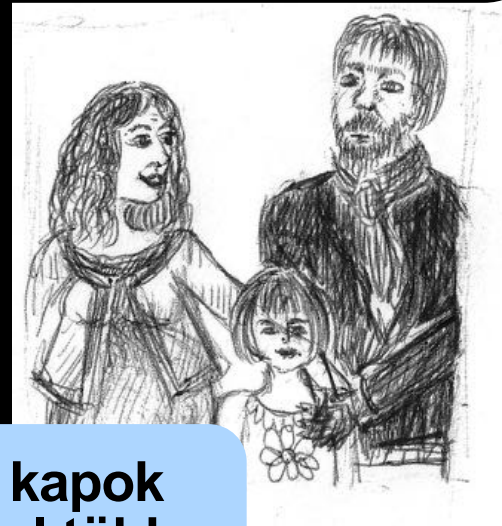
Elővárosi öv terjeszkedése



**Ide fizetik az adót a lakók.
Itt vásárolnak, ezzel támogatják 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.**

Drámamódszer – 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