

Játék irodalommal – drámajáték és IKT-használat az irodalomórán

A program 3 fontos összetevőt foglal magába:

- a csoportmunkát, mint az óra fő munkaformáját
- a drámajátékot, amely alkalmat nyújt az irodalmi művek átélésére
- az IKT használatát, amely napjaink fontos kihívása és elvárása

A Játék az irodalommal című „jó gyakorlat” megvalósítása

Ez a feldolgozási forma kiválóan alkalmas az epikai művek feldolgozására, legyen szó akár a Toldi, Mikszáth-novellák vagy Jókai-regény tanításáról. Fontos elv a fokozatosság betartása, ami alatt elsősorban az értendő, hogy a művek értelmezésekor a hagyományos tanári magatartás egyre inkább háttérbe szorul, s a szervező, facilitátor szerepkör kerül előtérbe. Ezzel párhuzamosan nő a tanulói aktivitás és önállóság.

A gyakorlat megvalósításához a tanár részéről a számítógép alapfokú ismerete szükséges, az elkészített anyagokat mappákba rendezve el kell helyezni a csoportok laptopján, az elkészült videót le kell tudni játszani az órán. Ehhez –legalábbis kezdetben- a számítástechnikus kolléga segítségével szükséges lehet, később rutin lesz belőle.

Fontos az, hogy előadandó jelenetekre, részletekre elég idő jusson a felkészüléskor és a tanórán is. Ezért célszerű a feladatokat 1-2 héttel az óra előtt kiadni, s a tanórát lehetőleg 90 percre tervezni.

1-2. óra

Az új tananyagként elemezzük a kijelölt műveket/ kiemelt műrészleteket. A lényeg, hogy megismerjék a tanulók az adott szerző stílusának jellemzőit, a szereplőket, helyszíneket, döntéshelyzeteket. Az első órán javasolt a főként frontális munkaforma, tanári magyarázattal, hiszen az alapvetésnek szilárdnak kell lennie a későbbiek önálló feldolgozásához.

Az első novella/részlet frontális feldolgozása után a másodiknál már csoportmunkában, szövegértési feladatlappal haladhatunk tovább. Így az előző órán megbeszélt szempontok alapján már könnyebben tud válaszolni a kérdésekre. A második órát a szövegértési feladatlappal értékelése zárja. A feladat minden csoportnál ugyanaz.

3. óra Külön feladatok csoportmunkában történő feldolgozása

Ezen az órán a tanár által választott novellák/ részletek csoportmunkában történő feldolgozása történik.

Az előző órán a gyerekek csoportfeladatként kapják meg az általuk feldolgozandó novellákat/ részleteket. Az órára mindenkinek kötelező elolvasnia azt, s rövid tartalomleírást kell készíteniük házi feladatként. A tanórán minden csoporttag külön feladatot kap, a végén összefoglalják a mű/részlet legfontosabb jellemzőit, és megbeszélik a részlet dramatizálását. Szükség szerint tanári irányítással.

4-5. óra Az eddig megismert novellák alapján a „jó gyakorlat” megvalósítása

A tanultak összegzése, IKT-használattal, drámajátékkal.

Az órán a gyerekek sokféle feladatot oldanak meg, ezek nagy része az ő önálló, tanórán kívüli tevékenységükre alapozott. Mindenképpen szükséges a gyerekek részéről a számítógép alapfokú ismerete, a PowerPoint és a Word használata, felnőtt segítséggel a videó készítésben/-vágásban/ való jártasság.

Mivel kell tehát készülni?

- Egy páros a ráhangolás fázisában az otthon előre elkészített feladatsorát mutatja be a csoportoknak. Egy ppt-s feladatsorral –vagy bármilyen játékos feladattal- készül, ami a tanár által előre megszabott tananyagot kérdezi vissza. Pl. életrajz, keletkezéstörténet, stílus. Ez a csoportoknál levő mappában található 1. feladat, amit a csoporttagoknak közösen kell megoldaniuk, majd a tanári asztalon levő számítógép segítségével a „páros” ellenőrzi a csoportok munkáját. Kivetíti a helyes megoldást. A csoportokon belül egy-egy „kém” biztosítja a korrekt ellenőrzést.
- A második mappában levő csoportfeladat elkészítése a tanár feladata. Valamelyik novella / vagy műrészlet helyes sorrendbe helyezése, vagy kakukktojás-feladat lehet a soron következő munka. Ezt is célszerű ppt-ben elkészíteni, de megoldható lyukas szöveggel vagy keresztretjvénnyel is.
- A drámajáték feladatát előre ki kell adni a csoportoknak, bár mindenki előtt ismert műveknél jó lehet az improvizáció is, figyelve arra, hogy akkor több időt kell hagynunk. / 1-2 hét a felkészülési idő/
- A záró, reflektáló feladat szabad csoportválasztással / 3-10 fő/ történik, közösen kiválasztott mű/műrészlet felvétele iskolán kívüli környezetben./ Ezt a feladatot legalább két héttel előbb ki kell adni a vágás és egyéb összehangolás miatt./

A „jó gyakorlat” során ezek a feladatok kerülnek bemutatásra, megbeszélésre, értékelésre. A csoportmunka és a drámajáték a tanórán és a tanórán – sőt iskolán!- kívül hatékonyan segíti a gyerek- és élményközpontú pedagógiát. A drámajáték alkalmazása a csoporttagok közti kapcsolat megteremtését és erősítését szolgálja. A kiadott feladatok a tanórán, iskolán kívül is közös tevékenységre sarkallják a gyerekeket. Nagy szerepet kap a kreativitásuk, a szervezőkészségük, fejlődik az előadókészségük. Saját maguk alakíthatják ki a szerepköreiket a rendezőtől a fő-és mellékszereplőig, Az előadások az órán kerülnek megmérettetésre, a siker az egész csoportnak dicsőséget jelent. Szakmai szempontból a gyerek átéli a műveket, elkészíti saját olvasatát, interpretációját, ezáltal közel kerül az adott irodalmi alkotáshoz, nem külső szemlélője többé, hanem átélője.

Eszközigény:

A felvételek elkészítéséhez a csoportoknak kamerára, esetleg fényképezőgépre van szüksége, a lejátszáshoz laptopra és projektorra.

Az alkalmazott jó gyakorlat két kiemelt területen hatékony. Az egyik a szövegértés-szövegalkotás kompetenciaterület, a másik az IKT-használat. A szövegértési feladatok során a diákok sokrétű szerepkörben és kommunikációs helyzetben próbálhatják ki magukat. Változatos szóbeli és írásbeli szövegfajtákat alkothatnak. Ez a drámajátékon kívül, ahol önálló értelmezést kell adni az irodalmi műveknek, leginkább a laptopon kapott csoportfeladatok által érvényesül.

A fejlesztő szövegértési-szövegalkotási feladatokat nem papíralapú ismerethordozókon, hanem egy ppt-n vagy feladatlapon, digitális formában kapja a csoport. Ez számára érdekesebb, látványosabb, a képi világot is beemeli a szövegtámasztás mellé. Így a laptop működtetésén keresztül a számítógép használatában is fejlődik. Megtanulja használni, sőt kreatívan alkalmazni az informatikai és kommunikációs technológiákat. Gyakori alkalmazás mellett ő maga is képes lesz önálló fejlesztésre, animációkat, videókat, ppt-eket készíteni. Élménnyé válik ez által az irodalom. Különösen fontos ez a nehezen olvasó, de a számítógéppel szívesen foglalkozó fiúk esetében.

Eszközigeny: minden csoport számára egy-egy laptop, egy tanári laptop, projektor

A fejlesztés lépései:

- Kezdetben csak tanári ppt. segítette a munkát, majd a kreatívabb gyerekek, párosok „bevállalták”, hogy ők is szívesen csinálnak totót vagy más játékos feladatot.
- Majd ezt kombináltuk az órai csoportos laptop használatával, ahol minden csoport külön mappában kapta a feladatokat. Ma már csoport helyett páros munka is előfordul, váltott számítógép-használattal.
- Az egyéni és csoportban való fejlesztés kiemelt lehetőségeként került IKT-használat mellé a drámapedagógia. A tanuló átéli, eljátssza, szinkronizálja a kiadott epikai részletet.
- A videók készítése volt az utolsó elem.
- Alkalmazási körülmények:
- Bármilyen tanulócsoporthoz megfelelő. A csoportokban / 4-6 fő/egy gyereknek kell biztosan kezelnie a gépet. Az otthoni feladatok megoldására is elég, ha egy csoportban egy számítógép van. Az otthoni videó nem szükséges, délután a tanár is felveheti a jelenetet az iskolai géppel.

Eredmények:

- A diák : Motiváltabb lesz az irodalomórákon. Mert köze van az előadáshoz, érdekesebb a feladat.
- Fejlődik a szociális kompetenciája. Jobban kötődik a csoporthoz, az osztályhoz. Mert közös munkában dolgoznak, fontos a jó együttműködés.
- Fontossá válik a csoportteljesítmény. Nem csak egyéni teljesítmények értékelődnek, hanem főként a csoport teljesítménye a hangsúlyos.
- Nő az egyéni felelősségérzete. Ha nem teljesít, a csoport kerül hátrányos helyzetbe. Valamilyen feladatot vállalnia kell.
- Fejlődik a kreativitása, az előadókészsége. Erre a drámajáték nyújt kiváló lehetőséget.
- Tudatosabb IKT-használat. Könnyebben használja a számítógépet, az infokommunikációs technológiát. A számítógép kezelését látja a társaitól, tanárától, majd ő maga is készít feladatokat.
- Bővül az iskolán kívüli fejlesztés lehetősége. A tanuló az iskolán kívül is foglalkozik a tantárggyal. Az előre kiadott feladatok miatt szükség van próbákra, közös felkészülésre.
- A gyerekek által készített projektfeladatok magukért beszélnek. A diákok élményként élik meg az irodalomtanulást, szívesebben vesznek részt a hagyományos szervezésű órákon is, önállóbbak, fejlődik az önismeretük, bátrabban adnak elő, felvállalják a véleményüket.

- A tanár: A „jó gyakorlatot” alapfokú számítógépes ismerettel rendelkező magyartanár kolléga meg tudja szervezni és elő tudja készíteni. A lebonyolításban kezdetben segítségére lehet a számítástechnikus, de később ezt szerepet átveheti egy ügyes diák is, különösen 7-8. évfolyamtól.







