

Csájiné Knézics Anikó – Szilvásiné Turzó Ágnes

Drámapedagógiai gyakorlatok az anyanyelvi órákon

A dolgozat két tapasztalt vezető tanító bevált drámapedagógiai gyakorlatait adja közre. Legnagyobb súllyal olyan játékokat mutat be, amelyek olvasmányok feldolgozása során alkalmazhatók. Részletesen leírja azokat a gyakorlatokat, amelyek a szereplők tulajdonságainak megfigyelésére, egy-egy figura megteremtésére alkalmasak. A leírás tartalmazza a gyakorlatok célját, idő- és eszközigényét, a játékok menetét, a jelentésteremtést, a reflektálást segítő tanítói kérdéseket, valamint a gyakorlat további hasznosításának a lehetőségeit is.

Minden ember arra törekszik, hogy munkájában megtalálja a tevékenység örömét és a sikert, ami lelkesíti, amiből a mindennapokban további erőt, energiát meríthet. Ha ez az ember történetesen pedagógus, igyekszik minél több hatékony módszertani fogást megismerni, kipróbálni. Szeretne eredményes lenni nevelő-oktató munkájában, ugyanakkor szeretné magát tanítóként is jól érezni; leginkább pedig arra vágyik, hogy a tanítványai is hasonlóan jól érezzék magukat. Ezt adta meg nekünk, e sorok szerzőinek a drámapedagógia, amelynek gyakorlati alkalmazása egyszerre jelentett szakmai megújulást, inspiráló attitűdöt és oldott légkört a tanítási folyamatban.

A *dráma* szó görög eredetű, jelentése 'tenni, cselekedni'. A dráma évezredek óta szerves része az emberi kultúrának, mint „jelentős, feszültséget hordozó emberi helyzeteket, az azokat kiváltó okokat és a belőlük fakadó következményeket konkrét emberi cselekvésen keresztül megidéző művészi forma” (Kaposi 2008). A dráma eszköz ahhoz, hogy megismerjük a világot és gondolkodjunk róla: az élettel kapcsolatos információkat közvetíti, egyúttal a különböző élethelyzetekről való gondolkodás formája is (Móka 2003). A dráma pedagógiai célú alkalmazásának legfőbb hozadéka éppen az, hogy a gyerekek aktívvá, cselekvővé váljanak, ugyanakkor arra is lehetőséget kapjanak, hogy tapasztalataikra reflektáljanak, elgondolkodjanak rajtuk.

A *pedagógia* szó görög eredetű, kettős értelemben használt komplex fogalom. Egyrészt a nevelés elméletét, a neveléstudományt jelenti, másrészt a nevelés gyakorlati megvalósulásának jelölésére szolgál. Nem lehet szó szerint lefordítani, ezért inkább körülírják, sokféleképpen közelítik meg.

A *drámapedagógia* a színház és a dráma segítségével történő nevelőmunka, a találkozás művészete (Gabnai 2003). Eljárásaival, megoldási módjaival élményszerűbbé, átélhetőbbé, „tapinthatóvá” válhat a tananyag. A gyerekek cselekvő részesei lehetnek az ismeretek elsajátításának; nemcsak passzív szereplői a tanóráknak, hanem alkotói, szerzői is: meglévő tudásuk, tapasztalataik, átélt élményeik teremtő erővé válnak. Ehhez persze arra van szükség, hogy bátran támaszkodjunk rájuk; hagyjuk, hogy ők vigyék, lendítsék előre az óra menetét, formálják és alakítsák a tartalmát.

A drámapedagógia egyik legnagyobb értéke a foglalkozások légkörében, hangulatában rejlik. Ha feltétel nélküli elfogadást, támogatást érez a gyerek, könnyen elnyerjük bizalmát. Ez elengedhetetlen: a módszer alkalmazásának alapfeltétele a bizalom. Itt szabad tévedni, nincs elmarasztalás. A gyerekek bátran kérdeznek és válaszolnak. Lehet hibásat mondani, mert az indoklás során mindenki magától jön rá a helyes megoldásra. A gyakorlatok közben nincs fegyelmezés vagy szankcionálás sem szóval, sem gesztussal, ugyanis a játék tükröt tart.

Mindez röviden úgy foglalható össze, hogy a drámapedagógiát a *három ö betű* jellemzi. Az első az ÖNKÉNTESÉG. E szerint szabad passzolni, azaz ha a gyerek adott helyzetben nem akar részt venni a játékban, nem kötelezzük rá (Előd 1997). A másik az ÖNCÉLÚSÁG, ami azt jelenti, hogy a játékot nem jegyért vagy valamiféle jutalomért játsszuk, hanem a benne rejlő lehetőségek megvalósításáért, a játékért magáért. A harmadik *ö betű* az ÖRÖMSZERZÉS, ami arra utal, hogy a játék önjutalmazó tevékenység (Móka 2003).

Az órákon a pedagógus célirányosan vet fel problémákat, teremt konfliktushelyzeteket, olyan mesterséges körülményeket hoz létre, amelyek elősegítik a különböző szituációk, jelenségek, kapcsolatok és magatartásmódok könnyebb megértését. A gyerekek feladata, hogy különböző problémahelyzetekből kiindulva – a tanító támogatásával – megtalálják a megoldást, a lehetséges megoldásokat. Ám a pedagógus háttérbe húzódik, elsősorban a gyerekek akciói és reakciói irányítják az eseményeket.

Fontos, hogy ne hagyjuk parlagon fantáziájukat, kreativitásukat, amelyért annyi dicséretet kaptak óvodás korukban. A kreativitás, a fantázia fejlesztése komplex tevékenységet igényel. Ennek keretén belül nemcsak a verbális kommunikációval kell foglalkoznunk, hanem a nonverbális kommunikációt is fejlesztenünk kell. Legfőbb eszközünk ehhez a testbeszéd, a gesztus, a mimika. A gyerekeknek már jórészt birtokukban van a tudás ezek használatáról, a mi dolgunk, hogy előcsalogassuk és gazdagítsuk azt.

Végső soron felmerülhet a kérdés: miként válhat a drámapedagógia a tanítók módszertani repertoárjának szerves részévé, hogyan lehet hatékonyan felhasználni a különféle drámapedagógiai gyakorlatokat, technikákat a tanítási folyamatban? Ha csak esetenként, alkalom- és ötletszerűen illeszt tanításába a pedagógus egy-egy játékot vagy gyakorlatot, korántsem biztos, hogy ki tudja aknázni a bennük rejlő fejlesztő hatást. A drámapedagógia csak meghatározott szemléleti alapon alkalmazható eredményesen; a tanítóknak személyiségükben is hordozniuk kell e pedagógia lényegét. Élményszerű tanítás a játékon keresztül – ez az alapelv, amelynek érvényesítése a feladatunk. Cikkünkben ehhez kívánunk segítséget nyújtani jól bevált eljárásaink bemutatásával. A dramatikus tevékenység típusait tekintve ezek a gyakorlatok közé tartoznak (Kaposi 2008), azaz rövid idő alatt elvégezhetőek, lezárhatóak; meghatározott céljuk a tanulók számára is ismert, és nem mozgósítanak erős érzelmeket.

Kezdőjátékok

Elsőként olyan játékokat mutatunk be, amelyek általában tanév elején, új közösségben játszhatók. Leginkább elsőben hasznosíthatók, de hasznosak lehetnek harmadikosok vagy negyedikesek esetében is, ha a nyári szünetben változott az osztály összetétele. Első feladatunk az ismerkedés, a nevek megtanulása, a kapcsolatteremtés. Ezeket a célokat szolgálják az úgynevezett kezdőjátékok.



1. kép
Párok, társak keresése

Ismerkedőjáték (Gabnai 1999)

A csoport körben helyezkedik el. Az első játékos megmondja a nevét, s azt is elmondhatja, hogyan szólítsák a többiek, például *Kiss Katalin a nevem, de szeretném, ha Katának szólítanátok*. Ezek után a mellette lévő következik. Elmondja az előtte hallott nevet, és utána ő is bemutatkozik az előbb említett módon.

Ha már mindenki bemutatkozott, újraindul a játék úgy, hogy az egyik gyerek rámutat valakire, elmondja a nevét, majd megismétli a sajátját. Például *Te Moncsi vagy* – rámutat a következő megszólalóra. *Igen, engem Varga Mónikának hívnak, és a becenevem Moncsi. Te Panna vagy* – szólítja a következőt és így tovább.

Mindenkinek sorra kell kerülnie, csak akkor hagyhatjuk abba a játékot, ha már mindenki bemutatkozott. Ha a gyerekek élvezik a játékos ismerkedést, többször is megismételhetjük.

Miután már megtanulták egymás becenevét, szólítsák is egymást azon, majd cseréljenek helyet. Például *Én Julcsi vagyok!* – rámutat egyik társára – *Te Moncsi vagy, és szeretnék helyet cserélni veled*. Ha pontosan megnevezte a társát, akkor helyet cserélnek, és folytatódik a játék. Ha eltéveszti a társa nevét, akkor másik társat kell szólítani. Lehetőség szerint mindenki változtasson helyet egy játékban. Ez is többször ismételhető, a gyerekek szabadidőben is szívesen játsszák.

A játék kedvelt változata az, amikor a gyerekek csak nevük magánhangzóit hangoztatják, például az *Izabella* név helyett az *iaea* hangsort. Első osztályban segíteni kell nekik, ha nehezen megy a magánhangzók kiemelése, de érdemes így is kipróbálni az ismerkedést, mert ez a verzió nem csak a beszédhanghallást és a memóriát fejleszti, hanem az auditív analízist is.

Koncentrációs játékok

A következő játékcsoportba a leginkább bevált koncentrációs gyakorlatainkat adjuk közre. A figyelem összpontosításával sok kisdíáknak van problémája, de a megfelelően fejlett gyermekek számára is igen hasznosak ezek a játékok, például egy eseménydús szünetet követő óra elején. Mivel a szándékos tanulás alapja a célzott figyelem, nem lehet eléggé hangsúlyozni e gyakorlatok jelentőségét.

Kulcsos játék (Kaposi 2002)

A gyerekek körben állnak. Az egyik tanuló kezébe teszünk egy kulcscsomót. Az a feladata, hogy úgy adja át a kulcscsomót a mellette lévő társának, hogy az ne csörrenjen meg. A játék akkor ér véget, ha mindenkinél járt a kulcs.

Nehezíthetjük a játékot azzal, hogy a gyerekek a hátuk mögött adják tovább a kulcscsomót, illetőleg választhatunk különböző testhelyzeteket is az átadásra. Egyéni győztes természetesen nincs. A lényeg az, hogy senkinél ne csörrenjen meg a kulcs. Ehhez persze nem elég a koncentráció, megfelelő finommozgás, mozgáskoordináció is kell hozzá.

Tárgyak az asztalon

Az asztalon vagy a földön letakarva különböző tárgyakat helyezünk el. Lehet ez olló, kendő, üveggolyó, joghurtos doboz, újság, toll, síp, ami éppen kéznél van. Háromszor fellebbentjük a kendőt, vagyis háromszor megmutatjuk, hogy mit takar a kendő, mik vannak alatta. A gyerekeknek az a feladatuk, hogy minél több tárgynak a nevét megjegyezzék. Majd együtt – páros vagy csoportos megbeszélés után – szóban közlik, hogy miféle tárgyak vannak a kendő alatt.

Nehezíthetjük a játékot azzal, hogy le is kell írniuk a tárgyak nevét egy cédulára. Végül kitesszük a megoldásokat a táblára, és megnézzük, melyik pár vagy csoport jegyezte meg több tárgy nevét. A cél, hogy az összes tárgyat megnevezzék. A játék tehát nemcsak a figyelmet, a vizuális észlelést fejleszti, hanem a memóriát is.

Képleírás csoportokban

Csoportalkotás után minden csoportból egy tanuló megtekint egy képet. Ez lehet képeslap, fotó, tankönyvi ábra, újságból kivágott vagy az internetről letöltött és kinyomtatott kép egyaránt. Alaposan megfigyeli, hogy mit ábrázol a kép. A feladata az, hogy részletesen beszámoljon róla a csoport többi tagjának, elmondja, hogy mi minden van rajta: alakok, formák, méretek, helyzet, színek, betűk, ábrák stb. A beszámoló után a csoportnak le kell rajzolnia azt, amit a társuk mondott. Például *A kép bal felső sarkában egy nyitott kétszárnyú ablak van, az ablakban középen egy cserép áll. Benne egy növény zöld levelekkel és öt virággal, melynek sárgák a szirmai.* A kész képeket összevetjük az eredeti képekkel, azt vizsgálva, mennyire hasonlítanak a rajzok. Ez a játék is több képességet fejleszt: a megfigyelésen, vizuális észlelésen, analízisen túl a beszédprodukciót, a beszédértést és az ábrázoló képességet is.

Olvasmányfeldolgozáshoz kapcsolódó játékok (Pauska 2003)

Számos olyan drámapedagógiai gyakorlat létezik, amely jól hasznosítható a szövegfeldolgozás folyamatában. Elősegítik az olvasmányok értelmezését, a jelentés aktív megteremtését, az egyéni olvasatok megalkotását, s mindeközben módot adnak a gyerekek kognitív, kommunikatív és társas kompetenciáinak fejlesztésére is. Az általunk leggyakrabban használt eljárásokat ismertetjük a következőkben.

Fotó

A gyakorlatot azzal érdemes bevezetni, hogy beszélgetést kezdeményezünk otthonról hozott családi képekről: melyik mikor készülhetett, milyen esemény kötődik a kép készítéséhez. Meg is szólalhat a kép, pontosabban egyik-másik rajta lévő alak: vajon mire gondol éppen, mi jár a fejében. A későbbiekben egy-egy olvasmány alapján a szereplők kapcsolatait, családi viszonyait is érdemes megbeszélni, majd fotóként megjeleníteni. A kis bicebóca története kapcsán akár osztályfényképet is készíthetünk.

Kihangosítás

Ebben a játékban arra nyílik lehetőség, hogy a gyerekek beleképzeljék magukat egy-egy szereplő helyzetébe, állapotába és szerepbe lépjenek, kihangosítva az adott szereplő gondolatait. Természetesen kitalált eseménysor szereplőinek gondolatait is közvetíthetik. A lényeg, hogy egy adott szereplő nevében egyes szám első személyben szólaljanak meg, például *Nagyon félttem, amikor egyedül maradtam. Sötét volt, vijjogó hangokat hallottam.*



2. kép
Szerepbe bújás

Állókép (Neelands 1995)

Ez a gyakorlat tulajdonképpen szoborjáték, amelynek keretében a mese vagy a történet egy jelenetét mutatják be a gyerekek. Lehet választani rendezőt, aki beállítja a tanulókat, vagyis különféle instrukciókat ad: hogyan álljanak, milyen legyen a testtartásuk, a gesztusaik, a mimikájuk, a köztük lévő távolság stb. Ha például azt a jelenetet játsszuk el, hogy Mátyás király a kolozsvári bíró udvarában éppen felírja a nevét egy fahasábra vörös krétával, miközben a hajdúk kiabálnak a parasztokkal, akik hordják a fákat, akkor az állókép egyik szereplője lehajol és ír, néhány gyerek a vállán, a hátán cipeli a fahasábokat, arcizmaik megfeszülnek az erőlködéstől stb.

Gondolatkövetés (Neelands 1995)

A gyerekek cédulára írnak olyan gondolatokat, amelyek megfogalmazódnak bennük az események, a szereplők megismerése után. Ezeket a reflexiókat is valamelyik szereplő nevében kell megfogalmazniuk. Felolvashatják maguk vagy cserélhetnek valamelyik társukkal. Gyurkovics Tibor Rád nem lehet számítani című elbeszélése nyomán a történet elbeszélője nevében a következő gondolatok kerülhetnek a papírra: *Haragudtam Jenőre, olyan ügyetlen, miatta kapunk ki mindig. Én győzni szeretek. Egyszerűen béna, ne játsszon a csapatban, ha nem tud focizni!*

Improvizáció

A gyakorlat úgy zajlik, hogy a tanító a történet egy adott pontján megszakítja a bemutató olvasást, és megkérdezi a diákokat, hogyan fejeznék be a mesét, mi történik majd szerintük. A gyerekeknek rögtönözniük kell valamilyen megoldást, amit párokban, kisebb csoportokban be is kell mutatniuk.



3. kép
Improvizáció

Körmese

Az ismert mesét úgy mondják el a tanulók, hogy mindenki mond egy mondatot az események szerint, így fűzik egyre tovább a történetet. Például az egyik gyerek elkezdi: *Hol volt, hol nem volt, élt egyszer egy szegény ember, aki olyan szegény volt, mint a templom egere.* Következő tanuló: *Volt neki három fia.* Harmadik tanuló: *Egy napon elküldte őket szerencsét próbálni.* Így tovább, amíg az utolsó gyerek befejezi a mesét. Jól kell

gazdálkodni a mesélőnivalóval ahhoz, hogy mindenkinek jusson mondandó, és ne legyen a történet hiányos, befejezetlen.

Következményjáték

Ennél a gyakorlatnál a mese, a történet továbbgondolása a feladat: mi történhetett másnap, egy hét múlva, öt év múlva? A kitalált folytatást, következményt természetesen el is kell játszani.

Makett készítése

Különféle anyagokból, természeti „kincsekből” vagy a gyerekek környezetében fellelhető tárgyakból (kavics, faág, toboz, száraz tészta, gombok, fonalak stb.) az események jellegzetes helyét vagy tárgyát kell elkészíteni, amelyről a mese, a történet felismerhető (pl. csodafurulya, fahasáb rajta Mátyás felirat, tölgyfa stb.).



4. kép
Belső képalkotás

Hangaláfestés

A tanulók alkossanak valamilyen dialógust az eseményhez, valóságos hanghatások kísérik a cselekményt. A környezet érzékeltetése is lehet a cél, például az utcai forgalom hangja vagy az erdő hangjai: madárcsiripelés stb. Különféle hangszereket is felhasználhatnak egy hangulat vagy kép megteremtése érdekében.

A szereplők személyiségéhez kapcsolódó játékok

A következőkben részletesebben is bemutatjuk azokat a gyakorlatokat, amelyek elsősorban a szereplők tulajdonságainak megfigyelésére vagy egy-egy figura megteremtésére alkalmasak. Megadjuk a gyakorlatok célját, funkcióját, jelezzük idő- és eszközigényüket, leírjuk a menetüket, és közöljük a javasolt tanítói kérdéseket is, amelyek a jelentésteremtést vagy éppen a játék reflektálását hivatottak segíteni. Néhány helyen a példaszövegeket is közöljük.

Szerep a falon (Neelands 1995)

Célja, funkciója:

- Előismeretek mozgósítása, feltárása. Motiváció, előkészítés a tanóra elején
- Már megismert szereplő tulajdonságainak rendszerezése, összefoglalása
- Részösszefoglalás a tanóra folyamán vagy szintézis, konklúzió az óra végén

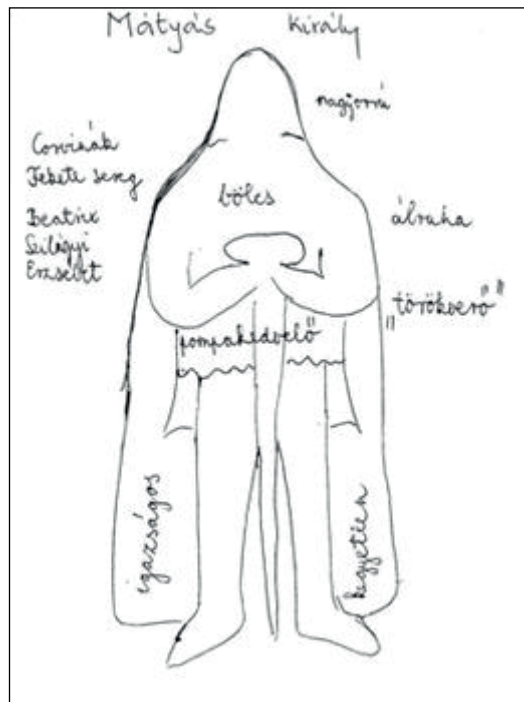
Ideje: 5–10 perc

Eszköz: csomagolópapír, grafitceruza, színes ceruza, filctoll

Munkaforma: páros vagy csoport

A játék menete:

- A gyerekek megkapják – lehetőleg nagy alakban – a történetben, olvasmányban szereplő figura körvonalát, sziluettjét ábrázoló rajzot.
- Ismereteik alapján a körvonalrajz belsejébe a szereplő belső, kívülre pedig a külső tulajdonságait írják rá. Írhatnak a szövegből idézetet is, használhatnak szótárt is (értelmező szótár, szinonima szótár stb.).
- Ismereteik vagy elképzelésük szerint „felöltöztetik” a szereplőt: hogyan nézhet ki? Lehet szavakkal, lehet rajzos formában is. (Az elkészült rajzokat fel lehet tenni a táblára, ha a csoport, a pár beleegyezik.)



5. kép
Szerep a falon

Kérdések:

Milyennek ismertétek meg a figurát?

Milyen ő? Mutassátok be! Beszéljete a jó és a rossz tulajdonságairól is!

Milyen tanácsot adnátok neki? Melyik tulajdonságain kellene változtatnia? Miért?

Az elkészült művek további felhasználási lehetőségei:

- a történet felidézésekor,
- szógyűjtések, mondatalkotások esetén,
- szófaji ismeretek előkészítésekor, gyakorláskor,
- új történet alkotásakor – ugyanaz a szereplő, de más a helyszín, konfliktus, fordulat.

Interjú, riport

Célja, funkciója:

- Előkészítés, motiváció, érdeklődés felkeltése a tanóra elején

- Részösszefoglalás a tanóra folyamán, rendszerezés, összefoglalás az óra végén

Ideje: 5–10 perc

Eszköz: az olvasmányból kiemelt részlet, a pedagógus által írt szöveg, újságcikk vagy annak részlete; előzetesen házi feladatként a gyerekek által írt szöveg

Munkaforma: páros vagy csoport

A játék menete:

Ha ismeretlen a személy:

- Felolvassuk a részletet vagy a cikket az egész osztálynak. Találják ki! Hogyan gondolkodik a szövegben szereplő ember? Milyen lehet? Mivel foglalkozik? Mi derül ki a cikkből? Ezt közösen beszéljük meg párban, csoportban! A megbeszélést követően minden pár, csoport elmondja a véleményét.

Ha ismert a személy:

- Készítsenek párbeszédese jelenetet – interjút, riportot – a megadott személlyel! Derüljön ki a jelenetből, hogy kiről van szó, mivel foglalkozik, milyen ember, milyen probléma foglalkoztatja stb. Minden pár, csoport bemutatja a riportot.

Kérdések:

Miben hasonló és miben különböző a párok, a csoportok által bemutatott szereplő?

Miért térhetnek el a vélemények?

Hogyan élhet ez a személy öt, tíz év múlva?

Az interjú, riport további felhasználási lehetőségei:

- az elképzelt és a megismert személy összehasonlítása,
- jellemzés alkotása a szövegek alapján,
- történetalkotás a „megalkotott” szereplővel.

Példaszöveg:

Riportrészlet: *Élete a természet. Kisgyerek kora óta figyeli a növények és az állatok fejlődését. Mindig a szabadban érzi legjobban magát. Meggyógyítja a sebesült, védtelen állatokat. Óvja, védi az örökzöldeket is. Kedvenc színe a zöld.*

Személyes tárgyak és a környezet tárgyai

Célja, funkciója:

- Előkészítés az óra elején
- A kontextus kialakítása a feldolgozás során

Ideje: 5–15 perc

Eszköz: a szereplők elképzelhető tárgyai (pl. tarisznya, kalap, bot, pipa), esetleg cédulákra felírva: napló, kő, furulya; egyéb tárgyak és helyek nevei cédulákon: kút, templom, mező, kastély, szatócsbolt, házak, temető, patak, forrás; vagy kavicsok, száraz tészták, fonalak, termések, gyufaszálak, gombok és nagy csomagolópapír vagy lepedő

Munkaforma: csoport vagy frontális

A játék menete:

- Személyes tárgyak – megmutatjuk magát a tárgyat vagy a cédulát, amin a tárgy neve szerepel. Kié lehet a tárgy? Milyen lehet a tulajdonosa? Miért lehet ez az övé? Hol élhet? Mit csinálhat? Mi lehet még nála? Hogyan élhet ő és a családja? Beszéljük meg a válaszokat!

- A környezet tárgyai – cédulán elolvassák a gyerekek a környezet tárgyait, helyeit megnevező szavakat, ezután pedig a felajánlott eszközökkel (gombok, kavicsok stb.) ki kell alakítaniuk egy környezetet. Rakjanak össze egy falut. Alapja lehet egy lepedő vagy csomagolópapír. Találják ki, hol legyen a templom, hogyan nézhetnek ki a házak! Készítsenek térképet! Adjanak a településnek nevet is.

Kérdések:

Hogyan képzelitek el a tárgy tulajdonosát?

Miben hasonlított és különbözött a csoportok által elképzelt személy?

Mire utalhatnak a tárgyak? Milyen tulajdonságokat tükröznek a tárgyak?

Mi lehet még a tulajdonában?

Mi lehet még az ő lakásában?

Mutassátok be a falut! Mi hol található? Mivel foglalkozik a falu népe? Hogyan élnek ott az emberek?

A személyes tárgyak és a környezet tárgyaitak további felhasználási lehetőségei:

- a jellemzés tartalmi szempontjainak előkészítése,
- a leírás műfaji sajátosságainak fogalmi előkészítése,
- a szófaji ismeretek gyakorlása.



6. kép
Történet befejezése rajzban

Naplórészlet és belső monológ (Neelands 1995)

Célja, funkciója:

- A téma feldolgozása a tanóra fő részében
- Összegzés, konklúzió a tanóra végén

Ideje: 5–10 perc

Eszköz: papír, írószer

Munkaforma: egyéni vagy páros

A játék menete a történet megbeszélése után:

- A tanító arra kéri a gyerekeket, hogy írják meg a szereplő naplójába egy kiválasztott nap történetét. Mit írhatott arról a bizonyos napról? Hogyan történtek az események? (Akár napirendszerűen is leírhatják a választott szereplő egy napját.)

- Milyen kérdések foglalkoztathatják? Mit gondol az eseményekről? Mit érez a többi szereplő iránt? Mit mondhat a belső hangja? (Ebben az esetben is egyes szám első személyben kell a szöveget megalkotni.)

Kérdések:

Mi volt a különleges azon a napon? Miben különbözött a többi naptól?

Hogyan változott a szereplő élete attól a naptól fogva?

Miért vetődött fel a szereplőben egy bizonyos kérdés? Mit érzett? Mire gondolhatott?

A naplórészlet vagy a belső monológ további felhasználási lehetőségei:

- szövegalkotási gyakorlat,
- események sorrendjének megállapítása, időrendi sorrend fogalmának megalapozása,
- vélemények megfogalmazása, kritikai gondolkodás fejlesztése.

Példaszövegek:

A nap eseményei: *Már reggel ötkor csörög a vekker. Egy óra múlva már az uszodában vagyok, és a hajnali edzésen még álmosan úszom a hosszakat. A tanítás a mi iskolánkban fél 9-kor kezdődik. Felelés, jegyzetelés. Dolgozatírás, szünetekben nevetgélés, rohangálás. Persze a 6. óra után újra irány az uszoda. Szerencsére a délutáni edzés sokkal vidámabb és érdekesebb. Ilyenkor már többen vannak az uszodában...*

Belső monológ: *Nagyon izgultam. Először engedtek el egyedül vásárolni a közeli boltba. Mindent eltettem: pénzt, szatyrot. Vidáman ugrálva rohantam le a lépcsőn. Ahogy beléptem a boltba, hirtelen a zsebemhez kaptam. Kerestem a listát. Nem találtam. Rossz érzés volt. Hiszen nem mehetek vissza! Álltam az ajtóban és nagyon erősen arra gondoltam, mi is volt a cédulára írva. És akkor...*

Saját tapasztalataink arról győzték meg bennünket, hogy a drámapedagógia eljárásaival sikerülhet a tanítási-tanulási élmény megteremtése. Ehhez persze két dolog elengedhetetlen: a tanító, aki partnere tud lenni a gyerekeknek és a játszani akaró tanuló. Reméljük, hogy az itt közreadott gyakorlatok bemutatásával kollégáinknak is tudtunk új információkkal, ötletekkel szolgálni, s a játékok, gyakorlatok kipróbálásában kinek-kinek sok öröme telik éppúgy, mint nekünk.

Irodalom

Előd Nóra 1997. *Drámajátékok. Multikultúra 3.* Másképp Alapítvány. Budapest.

Gabnai Katalin 1999. *Drámajátékok.* Helikon Kiadó. Budapest.

Kaposi László 2002. *Játékkönyv.* Kerekasztal Színházi Nevelési Központ. Budapest.

Kaposi László 2008. *A drámapedagógia a legfontosabb alapfogalmakon keresztül.* www.drama.hu (2008. augusztus 6.)

Neelands, Jonathan 1995. Konvenciók. In: Kaposi László (szerk.) *Drámapedagógiai olvasókönyv.* Magyar Drámapedagógiai Társaság. Budapest. 153–212.

Móka János, Gabnai Katalin, Pauska Mária 2003-as előadásai

Csájiné Knézics, Anikó – Szilvásiné Turzó, Ágnes

Methods of drama pedagogy in first-language lessons

The study introduces methods of drama pedagogy regularly used by two experienced teachers. It primarily presents games applicable to the discussion of readings. It introduces activities suitable to create and observe certain characters. The paper includes the description of aims, duration, resources and procedure of the activities, the creation of meaning, and the reflective questions of the teacher. Finally, it also considers further possibilities of using these methods in practice.

Kulcsszók: anyanyelv-pedagógia, drámapedagógia, anyanyelvi óra, olvasmány feldolgozása, alsó tagozat
Keywords: first-language pedagogy, drama pedagogy, first-language class, reading text analysis, lower primary grades

Az írás szerzőiről

Csájiné Knézics Anikó

Fazekas Mihály Fővárosi Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Budapest, Magyarország

knezics.aniko[kukac]gmail.com

Szilvásiné Turzó Ágnes

Fazekas Mihály Fővárosi Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Budapest, Magyarország