

SZAKDOLGOZAT

Strublicsné Farkas Mónika

2024



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Pedagógiai kar

Tanító alapképzési szak

**A DRÁMAJÁTÉK A HÁTRÁNYOS HELYZETŰ GYERMEKEK
OKTATÁSÁBAN**

Belső konzulens: Farkas Beáta
művésztanár

Belső konzulens

intézete/tanszéke: Neveléstudományi Intézet

Készítette: Strublicsné Farkas Mónika

Kaposvár

2024

Mottó

„Az ember csak ott egészen ember, ahol játszik.”

- Friedrich Schiller -¹

¹ http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/jatekpedagogia/zr_gondolatok.html Letöltés ideje: 2024.04.17.

Tartalom

I. Bevezetés.....	1
II. A játék.....	3
II/1.A játék történeti kialakulása	4
II/2. A játék fogalma	7
II/3. A játék sajátosságai	10
II/4. A játékban rejlő nevelési lehetőségek	11
II/5. A Játék fajtái.....	12
II/5/1. Képzleteti, alkotójátékok	13
II/5/2. Művelethangsúlyos játékok.....	13
II/5/3. Szerephangsúlyos játékok	15
III. A dráma, mint „játékos módszer” szerepe az életemben/ lehetőségei a pedagógusi munkámban	26
III/1: A drámaórák szervezésének szempontjai:.....	28
III/2: Tapasztalataim a drámajátékok fejlesztő hatásairól:	33
III/3. A drámapedagógia hatása a pedagógusi munkámra.....	34
III/4. A drámapedagógia hatása a gyermekekre és a társas kapcsolataikra	35
IV. A drámapedagógia alkalmazása hátrányos helyzetű gyermekek oktatásában pedagógus szemmel	
.....	37
V. Összegzés	38
Irodalomjegyzék	41
MELLÉKLET.....	43

I. Bevezetés

Az ember akár fiatal, akár idős, akaratlanul is magával ragadja a játék varázsa és képes önfeledt módon átadni magát a játéknak. A világ megváltozott, és vele együtt változtak a játékok is, a felnőtteké ugyanúgy, mint a gyerekéké. Ez egyáltalán nem baj, feltéve, hogy van választási lehetőségünk, márpedig játékok tömkelege roskadozik a boltok polcain. A gyermekek elsődleges tevékenysége a játék, amely az iskolába kerüléssel továbbra is megmarad. Manapság minden szülőt, beleértve engem is foglalkoztat, hogy mit, hol, mivel és milyen körülmények között játszik gyermeke. Miért is jó játszani? Talán azért, mert a játszás idejére átmenetileg elfelejtjük a valóság ránk szabott kereteit, megfélekedhetünk kicsit gondjainkról, önállók lehetünk, bátrak és merészek. Játsszani jó, mert szabadnak érezhetjük magunkat, kreatívvá és türelmesebbé válhatunk általa. Játék közben rengeteget tanulunk, és észre sem vesszük mindezt.

Teljesítményközpontú világunkban jó, hogy nem feltétlenül a játék eredményére kell figyel-nünk, sokszor maga az élmény az, ami örömet okoz. Bár nem azonos mértékben, nem minden életkorban és nem minden személynél, de az embereknek egész életén át fontos szükséglete a játék. Én személy szerint nagyon szeretek játszani, mind a gyermekeimmel otthon, mind a di-ákjaimmal az iskolában. Gyakran alkalmazok drámajátékokat, mert úgy tapasztaltam, hogy nagyban megkönnyíti a tanulást. Dolgozatomban elsősorban azért vizsgálom a drámapedagó-giai hatásokat, mert ehhez személyes élményeket tudtam kapcsolni, illetve a feldolgozása által további tapasztalatokat, ismereteket szereztem, amelyeket a mindennapjaimban is fel tudok használni, alkalmazni tudom a pedagógusi munkám során. Kutatásom részeként továbbá azt is meg szerettem volna vizsgálni, hogy az általam megkérdezett pedagógusok tisztában vannak-e azzal, hogy mi az a drámapedagógia, hallottak- e már róla, mennyire alkalmazzák, vagy alkal-maznák-e egyáltalán a drámapedagógiát a különböző tantárgyakba beépítve, melyik tantárgyak keretein belül próbálnák ki a drámajátékokat. Amennyiben alkalmazzák már a módszert, úgy mik a tapasztalataik, a gyerekek mennyire fogadják szívesen ezeket a módszereket, és milyen hatással van az életükre, megkönnyíti-e a tanulást és a megértést, milyen változásokat várnának tőle. A kutatási témáim választását nagyban befolyásolta az, hogy milyen gyerekekkel töltöm az időm nap, mint nap.

A Szivárvány Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézményben dolgozom Barcson, ahol sajátos nevelési igényű gyermekek mellett nagyon sok a hátrányos helyzetű gyermek. Ez a hátrányos helyzet nem csupán a cigány családok gyermekeit érinti, több olyan magyar család gyermeke jár intézménybe, akik mélyszegénységből érkeznek, tanulatlan szülők gyermekeként.

Gidáné Orsós Erzsébet így határozza meg a hátrányos helyzet fogalmát: „a hátrányos helyzetűek azok, akik az adott régió átlagnépességének életszínvonalához és életmódjához képest, különböző okok miatt, vagy csak jelentős mértékben alacsonyabb színvonalon tudnak élni, illetve csak az átlagnépességtől eltérő módon tudnak élni, vagy életszínvonaluk és életmódjuk ugyan megegyezik az átlagnépességével, de ezt csak jelentősen nagyobb erőbefektetéssel érik el” (Gidáné, 2006, 75-81.o.).

Tapasztalataim szerint gyakran nehezebben tanulnak, sokszor nincs ott mögöttük a biztonságot jelentő családi háttér. A drámajátékok ép azért alkalmasak a fejlesztésre, mert nagyon sokrétűen alkalmazhatóak, nagyon sok mindenben segítik és fejlesztik a résztvevőket. „A drámával kapcsolatos elméletek történetét áttekintve gyakran találkozhatunk az „érzelem” kifejezéssel, ami arra utal, hogy az érzelmek központi szerepet játszhatnak a dráma tanításában. Mégis, bármennyire is hangsúlyozzák a drámával kapcsolatos írások az érzelmek fontosságát, mivel általában nem definiálják az érzelmek fogalmát, csak találgatni tudunk, hogy pontosan mit is értenek rajta” (Szaud, 2010. 18.o.).

Kutatási kérdéseim a következők:

1. Milyen hatással van a drámapedagógia a gyermekek, ezen belül is a hátrányos helyzetű gyermekek személyiségére és ezáltal a közösségre?
2. A gyermekeknél tapasztalt változások miként hatnak a pedagógiai munkámra, milyen kölcsönhatásban vannak a gyermekek képességeinek fejlődésével, javul-e a tanuláshoz való hozzáállásuk, elfogadóbbak lesznek-e egymással, fejlődik-e a magatartáskultúrájuk?
3. Milyen tapasztalatai vannak azoknak a pedagógusoknak, akik ismerik, és esetleg alkalmazzák a drámapedagógiai módszereket?

II. A játék

A kisgyermek számára a fejlődés alapvető tényezője a játék, és ez tevékenységének fő formája is. A gyermek legszembevetőbb tulajdonsága a mozgékonyság, a fokozódó mozgásvágy, ezeket pedig mind be lehet építeni egy drámaórába. A gyermek játéktevékenysége során, játék közben, a különböző játékokkal ismeri meg környezetét, a tárgyak fizikai sajátosságait, a színeket, formákat stb. A játszás nem pusztán szórakozás, általa tanulunk meg szabályokat követni, egymással úgy kommunikálni, segít elsajátítani, hogyan lehet feldolgozni a vereséget, és úgy megélni a győzelmet, hogy az a másinak se essen rosszul. Minden életkornak megvan a jellemző játéka, játékmódja. Számomra (pedagógusként és szülőként is) öröm azt látni, hogy gyermekeim a szőnyegen hasalva játszottak például a vonatokkal, babákkal és olyan képességeket sajátítottak el a különböző játékok során, amelyek során szabadon szárnyalhatott a képzeletük. Sokszor alkottak saját maguk meséket, képzeletbeli barátaikkal élték meg ezeket a pillanatok. Soha nem bántam ezt egy pillanatig sem, hisz rengeteget fejlődtek, formálódtak ez által is. Miért is ne repülhetne a képzeletünkben egy vonat? A játék során használják a képzeletüket, tudják, hogy a valóságban is léteznek vonatok, láttak már vonatot. Tudják, hogy ezt csak ők találták ki, és maguk is elhatárolják a valóságtól, hogy egy vonat repüljön, teljesen tisztában vannak vele, hogy ez az ő képzeletükben zajlik, és ha kimegyünk, a vonatállomásra eszükbe sem jut, hogy egy vonat repüljön, sőt, fel is lennének háborodva a feltételezéstől. Különböző szerepekbe bújnak, történeteket dramatizálnak el. Tehát a gyermekek játékuk során nem veszítik el a realitásérzéküket, a játék befejezésével a tárgyak visszanyerik eredeti rendeltetésüket, és a gyermekek sem tartják meg a magukra vett szerepüket. Örömforrás a játék több szempontból is. Örömforrás lehet, ha valami olyasmit játszik, ami nappal történt vele, és örömet okozott, így délután otthon újra és újra átélheti. A gyermek a játékban gyakran leképezi a felnőtt életet, adott fejlettségi szintjének megfelelően. Megpróbálja számára elfogadható módon átélteni a látott, tapasztalt és kipróbált dolgokat. A gyermekek gondolkodása még egész más, mint a felnőtteké, ebbe a világba próbálják beleilleszteni a felnőttek komoly életvitelét számukra érthető módon, illetve úgy, ahogyan ők értik azt, amit szüleik tesznek, a vacsorakészítést, a tömegközlekedést, az öltözködést, mosást, takarítást. A játék tehát tanulás is.

Balogh Éva a Fejlődéslélektan c. könyvében fogalmazta meg azt, hogy a gyermek sokféle dolgot megtanul viszonylag rövid idő alatt. Megtanulja például megfigyelni, észre venni a körülötte levő világot. Megtanul mozogni benne, kérdezni, emlékezni azokra a dolgokra, amiket

látott, elfogadni a számára negatív dolgokat is, egyre jobban kifejezi magát, fejlődik a gondolkodása, kialakul nála egy szokásrendszer és kultúra. (Balogh, 2008).

Elsajátítja annak tudományát, hogyan játsszon együtt a társaival, másokkal. Ugyanazokat a mozzanatokot ugyanúgy fogja testvérével vagy hasonló korú gyermekekkel megoldani, továbbadni, ahogyan velünk, otthon, a családdal együtt játszott, ahogyan tőlünk látta, ugyanis a családon belül, a család segítségével szocializálódik, ez az elsődleges szocializációs közeg számukra. A természetes versengések is sokkal vonzóbbak számukra, mint a kötött foglalkozások. Spontán fejlesztik a figyelmet, emlékezetet, képzeletet, tájékozódást, gondolkodást, ügyességet, ritmusérzékét, érzelmi és szociális érettséget és a kommunikációt is. Egy jól kiválasztott játék tanítása örömet okoz felnőtteknek, gyermeknek egyaránt. Nem utolsó sorban, észrevétlenül fejlesztenek.

Jean Piaget és Barbel Inhelder Gyermeklélektan című könyvében bemutatja a gyermekek fejlődésének legalapvetőbb és legfontosabb alapelveit. Az ő látásmódjukban a gyermek nem kis felnőtt, hanem gondolkodása, társas kapcsolatai, érzelmei változásain, a közvetlen megtapasztalásokon keresztül jut el ahhoz a logikus világképhez, ami leginkább az ifjúkorra jellemző (Piaget-Inhelder,1993).

II/1.A játék történeti kialakulása

A játékok az emberi fejlődéssel egy időben a különböző munkákból alakulhattak ki. Már az őskorban a kisgyerekek játékos formában tanulták meg a munka-, és a munkához kapcsolódó eszközök használatát. Részt vettek a mindennapi munkába, ehető növényeket, gyökereket gyűjtögettek, kisebb állatokra vadásztak, halásztak, segítettek szüleiknek. Az ezekhez szükséges eszközökből (kicsinyített nyilak, íjak, dárda, buzogány, kőbalta) következtethetünk arra, hogy bekapcsolódtak a felnőttek tevékenységeibe. Egyértelműen bebizonyosodott, hogy a játék legősibb formái, továbbá a munka és a harci tevékenység között közvetlen kapcsolat volt. A játékok kapcsán tanulták meg a munkaeszközök helyes használatát. A gyakorlatok többszöri ismétlésével, fizikai és szellemi képességeik is fejlődtek, jártassá váltak a vadász-, illetve harci cselekményekben. A játékokban, a játékok segítségével váltak, fejlődtek eredményes vadásszá, halásszá, harcosszá. Számos mai gyermekjáték nemcsak elnevezésében, de tartalmában is megőrizte és bizonyítja a játék és a munka, harc ősi, közvetlen kapcsolatát. Ilyen volt például a Nyúl és vadász, a Féltek-e a medvétől? vagy a Számháború. Ezek a játékelnevezések arra utalnak, hogy az adott játék közvetlenül valamilyen munka vagy harci cselekményből alakult ki (Mészáros- Németh- Pakánszky, 2003).

Ezek a régi időkből átvett játékok egyre kevésbé népszerűek. A gyerekek sokkal jobban szeretik a korszerűbb formáikat. Sajnos az iskolák többségében a pedagógusok sem szorgalmazzák ezek használatát, de azért előfordul olyan tanító, aki szívesen alkalmazza a rég múlt idők kedvelt játékait. A hátrányos helyzetű családokban élő gyermekek körében nagyon változó a tapasztalat. Vannak olyan gyermekek, akik egyáltalán nem ismerik azokat a játékokat, amelyekkel szüleik, nagyszüleik játszottak gyermekkorukban, de vannak olyan családok, ahol ezek a játékok fennmaradtak, megismertették vele gyermekeiket. Ilyen játék például a diógurító. Szerencsés helyzetben van az a gyermek, akinek még élnek a nagyszülei is, így ők megismertették ezzel a régi, népi játékkal, amivel ők maguk is játszottak gyermekkorukban. A játék lényege az, hogy van egy ferde cső, amiben legurítják a diót. A cső alsó végén van egy rönk, az ide érkező diót kalapáccsal kell össze törni. Ez a játék bármelyik korosztálynál alkalmazható, hisz egészen kicsi gyermek is élvezi, ha valami kezébe való, biztonságos eszközzel a dióra koppinthat. Örömmel tapasztaltam, hogy bár nagyon ritka, de elmondható, hogy némelyik család még töredékében igyekszik megőrizni a régi népi játékok fennmaradását.

Makarenko a munka és a játék különbségét a következőképpen határozta meg: „A munka az egyén részvétele a társadalmi termelésben, anyagi, kulturális, más szóval: szociális értékek létrehozásában. A játék nem követ ilyen célokat, a társadalom céljaival nincs közvetlen kapcsolat. De közvetve azért ezekhez kapcsolódik: megtanítja az embert azokra a testi és lelki erőfeszítésekre, amelyek a munkához szükségesek” (Makarenko, 1965: 136. o.).

És valóban, a munkának mindig van célja és szándéka. A munkavégzés általában egy meghatározott eredmény vagy feladat elérését célozza, meghatározott kezdettel és véggel rendelkezik, gyakran külső motivációra épül, és szigorú szabályok vonatkoznak rá. Ezzel szemben a játék célja maga a játékélmény, az öröm és a kreativitás, rugalmasabb időkeretek között zajlik, és a játék sosem ér véget teljesen, belső motivációra épül, rugalmasabb és gyakran saját szabályokat hozhatunk létre. Összességében a munka és a játék közötti különbségek a cél, az idő, a motiváció és a szabályok terén mutatkoznak meg.

A játékokban váltak a gyerekek erőssé, edzetté, ügyessé, kitartóvá, megtanulták a nehézséget legyőzni, akaraterejük tovább fejlődött, legyőzték korlátjaikat, fejlődött az egész személyiségük. A gyerekek a játékokban átértékelték a felnőttek tevékenységeit, megfigyelték, hogy a mindennapokban mit és hogyan csinálnak. A társadalom fejlődésével az eredeti munkaeszközöket felváltották olyan eszközök, amelyek a játékban helyettesítő, jelképes szerepet töltenek be, azonban a játék funkciója megmaradt. Előtérbe kerül a játékfeladat eredményesebb megoldása, a győzelem kivívására irányuló törekvés, a társas együttműködés iránti vágy, amely egyre inkább megkívánta a játékszabályok kialakítását (Mészáros- Németh- Pakánszky, 2003).

A játék a gyermek természetes közege, ahol felfedezi a világot, és mi, pedagógusok pedig megismerhetjük a gyermeki világot, értesülhetünk akadályairól és örömeikről. A játék minden lehetséges érzellemmel és motivációval bír: öröm, bánat, kaland, feszültség, kommunikáció igénye és az erő próbálgatása. Megnyugtat, nevel és tanít. Segítségével a gyermek megismeri a világot, és fejlődik.

Több neves történész, filozófus szerint a játék régebbi, mint az egyes kultúrák, régebbi, mint maga az ember, mivel az állatok is éppúgy játszanak, mint az emberek. Az ókori nézetek 6-7 éves korig nem javasoltak más elfoglaltságot, mint a játékot, mellyel jó irányba alakítható a gyermek. A játék azért bír különös jelentőséggel, mert megelőzi a lustaságot, tünyaságot. A meséket erkölcsi szempontból tartották szükségesnek, már ebben a korban is felismerték nevelő erejüket. Platón szerint a játék az életre való felkészítés fontos eszköze. A középkorban nem tulajdonítottak jelentőséget a gyermeknek, nem is fordítottak figyelmet a korai nevelésre. A gyermekek nevelése hét éves koruk körül kezdődött intenzíven és intézményesítve, előtte a családban nevelődtek. A kor felfogása szerint a gyermek egy teljesen tökéletlen lény, meg kell törni az akaratát, engedelmességre kell szoktatni, hogy erkölcsileg értékessé válhasson. A játékokra nem fordítottak figyelmet, egyetlen kivétellel, a lovagi játékokra. A játék csak ritka pillanatokban fordult elő, azonban az ügyességi játékok (kocka, kártya) a felnőtt emberek kiváltsága volt. A gyermek számára nem volt játszóhely elkülönítve (Mészáros- Német- Pakánszky, 2003).

A játék valóban olyan tevékenység, amely az emberi kultúrák és az állatvilág szerves részét képezi. Az emberi játék azonban egyedülálló módon kibővíti a fizikai és szellemi határokat. Az állatok játszanak, hogy fejlesszék készségeiket, gyakorolják a vadászatot vagy egyszerűen élvezik az életet. Az emberek játékaiban azonban sokkal összetettebbek, gyakran szimbolikus vagy rituális jelentéssel bírnak. A játék az emberi létezés mélyén gyökerezik, és kreativitásunkat, tanulásunkat és kapcsolatainkat is formálja.

Az újkorban már előtérbe kerülnek, a különböző gyermeki játékok, Johannes Amos Comenius leírja a játékszereket, és életkor szerint csoportosítja is azokat. 19. századi pedagógusok már felismerték a játéknak az egyén személyiségfejlődésében játszott szerepét, jelentőségét. A gyermeki játék alapjának a cselekvésvágyat tekintették. Azt vallották, hogy az életre való felkészítést már kisgyermek korban meg kell kezdeni, hogy minden fejlődés időben történjék meg. Magyarországon 1828-ban jelent meg az első Közép-Európai óvoda, amely Brunszvik Teréz nevéhez kapcsolódik. Tanítani az óvodákban nem lehetett, a hangsúly a nevelésen volt. A játék egyre fontosabb szerepet töltött be a gyerekek életében, legfontosabb tevékenységükké a játék vált (Mészáros- Német- Pakánszky, 2003).

Comenius, az Anyaiskola című munkájában foglalkozott a kisgyermek nevelésével, miszerint hatéves korig az anyának kell gondoznia és tanítani a gyermeket. A gyermeki játékot is fontosnak tartotta, és leírta a különböző életkorokhoz kapcsolódó játékszereket. Az első életévben például a ringatás és csörgő játékok kötik le a gyerekeket, míg a második életévtől a szalaglás és a testi erőpróbára tétele kerül előtérbe (Comenius, 1929).

Véleményem szerint ez a legfontosabb mérföldkő egy gyermek életében, részben egyetértek Comenius nézetével. Fontosnak tartom, hogy a gyermek az édesanyja mellett legyen az első 3 életévében, de ezután legjobb, ha közösségbe szoktatjuk, hiszen ott erősödnek igazán a társas kapcsolatai.

A reformpedagógia legjelentősebb irányzatai közül a Montessori-, a Waldorf-, a Freinet-, a Dalton és a Jena koncepció közvetlen szemléleti előzménye napjaink játékfelfogásának. Tartalmazza azokat az ismertebb és a közoktatásban is könnyen beépíthető eljárásokat, melyek a tanórai differenciálást, az egyéni fejlesztést, a közvetlen megtapasztaláson alapuló és cselekvő tanulást teszik lehetővé. Egyes reformpedagógiai irányzatok a tanulók oktatásához és fejlesztéséhez sajátos eszköztárat dolgoztak ki, amelyek színesítették az oktatás repertoárját. Ezek egy része az elemi képességek fejlesztését szolgálja, másik része a tevékenység és a játék motivációs szerepét használja ki (Mészáros- Német- Pakánszky, 2003).

II/2. A játék fogalma

Többféle megfogalmazás született arról, hogy mit jelent maga az a fogalom, hogy játék és miért is tartják fontosnak. Egy dologban azonban mindenki egyet értett: a játék kortól és nemtől független, az ember egész élete során játszik, csak a játékok fajtái változnak.

Ez a gondolat mélyen gyökerezik az emberi létezésben. A játék egy olyan varázslatos világ, ahol a képzelet és a valóság találkozik, néha össze is mosódik. A játékban megélt kalandjaik során a gyerekek megismerik a világot, fejlődik a szociális készségük, és megtanulnak együttműködni másokkal. De nem csak a gyerekek játszanak. Felnőttek is találnak örömet a játékban, legyen az sport, társasjáték, vagy akár egy számítógépes játék, és ez lehetőséget ad a stressz levezetésére, a kreativitás kibontakoztatására és a kapcsolatok építésére.

A játék varázsa minden korosztályt – legyen szó gyermekről, felnőttről – magával ragad. Azonban mást jelent a szülőnek, a pedagógusnak és megint mást a tudomány számára. Felnőtt korban a játék elveszti elsődlegességét, azonban megmaradhat szabadidős tevékenységként, sporttevékenységként, vagy akár élethivatásként. A játékról kialakított vélemények igen eltérőek. A játék

szónak sok jelentése van a mindennapi életben: jelölhet egy tevékenységet, játékcselekvést (bújócska, fogócska), jelölhetünk vele egy tárgyat (baba, társasjáték), de beszélhetünk a képzelet játékaról vagy a színészek játékaról is.

Detre Pál definíciója a játékra a következő: „A játék olyan anyagi érdekhez nem kapcsolódó tevékenység, melynek közvetlen célja valóságos vagy elképzelt cselekmény minél tökéletesebb ábrázolása, illetve a játékfeladat eredményesebb megoldása révén a győzelem elérése. Minden külső kényszerszertől mentes szabad tevékenység, mely képzeleti síkon kialakított szituációban, előre megállapított és minden résztvevőre egyformán kötelező szabályok szerint, külön erre a célra szolgáló játéktéren és időben zajlik le. A játékot mindig kellemes érzelmi megnyilvánulások kísérik, melyek a további játéktevékenység motivációjában is érvényesülnek” (Detre-Szigeti, 1977: 24.o.).

Ebből a definícióból megállapíthatók a következő tartalmi és formai jegyek:

1. A játék elsődleges célja az, hogy győzelmet arassunk mások felett, ezzel megmutatva ügyességünket és bátorságunkat. A minden áron győzni akarás, a verseny megjelenése már a legegyszerűbb gyermekjátékban is megfigyelhető. Cél, hogy minél ügyesebben és eredményesebben oldják meg az előttük álló feladatot társaiknál. (Pásztory és Rákos, 2001). Tapasztalataim szerint a gyerekekben, és ez különösen igaz a hátrányos helyzetű, szegény családokból érkezett gyermekekre, az egyik legnagyobb motiváló erő a sikerélmény megszerzésén kívül a győzni akarás, hogy bebizonyítsák, jobbak a társaiknál. Sajnos előfordul, hogy ez a versenyszellem megtöri a játék igazi varázsát, hogy arra összpontosítsanak, együtt játszani jó igazán.

2. Pásztory Attila és Rákos Etelka azt állítja, hogy a játék mentes minden féle érdektől. A gyermek csupán azért szeret játszani, mert a játék során megvalósulhatnak a vágyai, felnőttek bőrébe bújva átélheti azok cselekedeteit. A játék az önfeledt örömforrás, szórakoztat, kikapcsol, megmozgat. Fejleszti a gyermekek személyiségét, társas kapcsolatait, kielégíti a mozgásvágyukat. (Pásztory és Rákos, 2001).

Valóban nagyon fontos a játék a gyermekek életében. De nem állíthatom azt, hogy érdek nélküli tevékenység. Olyan csoportokban, ahol több különböző korú, vagy különböző társadalmi rétegből jött gyermekek próbálnak együtt játszani, sajnos előfordul, hogy kiütköznek érdekek, ellentétek, amik inkább negatív irányba befolyásolja a közös játék kimenetelét. A hátrányos helyzetű gyermekekre ez különösen igaz, hiszen egy osztályban több különböző korú gyermek jár, képességeik szerint. Ilyen esetekben mindig az erősebb, nagyobb, idősebb próbál dominálni, ő próbál egy-egy játékban irányító szerepet kiharcolni magának, ami feszültség forrása lehet.

3. A játék szabad cselekvés, de csak akkor, ha nem mi kényszerítjük őket arra, hogy mikor és mit játszanak, hanem a gyerek maga választhatja ki azt a játékformát, amihez épp kedve van. Ne legyen időkorláthoz kötve, bármikor elkezdhesse, és ha már nincs kedve hozzá, szabadon abba is hagyhassa. (Pásztory és Rákos, 2001).

Hátrányos helyzetű gyermekeknél azt tapasztaltam, hogy a legcélszerűbb többféle játékot felkínálni egyszerre, hisz akkor ott a szabad választás lehetősége, szívesebben játszanak úgy, ha ők maguk dönthetik el, mivel játszanak. Nagyon szeretik, ha én magam is beszálok a játékba, egy leszek közülük. Gyakran nehezebben értik meg a játékok szabályait, és nehezebben fogadják el az esetleges kudarcokat. Megerősítés nekik az, ha látják, én sem vagyok mindenben ügyesebb náluk, önbizalmat ad nekik, ha egy játékban győzelmet arathatnak egy felnőtt felett. A közös játék öröme, a kudarcok és sikerélmények együttes megtapasztalása sokat javít a szociális kapcsolataikon, megtanulnak közösségben együtt működni, ami egy idő után a tanulásukra is ki fog hatni, hiszen ezen a területen is összefogásban, egymást segítve tudnak elérni sikereket. Sajnos ezekkel a gyerekekkel csak nagyon kis százalékban játszanak otthon, ha le is ülnek velük, akkor ezt a nagyobb testvérek teszik, akik szintén hasonló körülmények között nőttek fel. Nincsenek hozzá szokva ahhoz, hogy együtt játsszanak, jobbra az utca neveli őket, nincsenek társas kapcsolataik, vagy legalább is nem olyanok, mint azoknak a társaiknak, akik normális családban nevelkedtek, meg vannak a megfelelő körülmények teremtve számukra.

4. A játék minden szempontból elszigetelődik a munkától. Maga a játék mindig meghatározott helyen és időben történik, tetszőlegesen ismételhetők, egyes típusok szabályozva vannak, hogy pontosan milyen helyszínen játszható, milyen szabályok vonatkozhatnak rá (Pásztory és Rákos, 2001).

A játék mozgatórugói az emberi szükségletek, amelyeket a feszültség átmeneti csökkenése és újratermelődése hajt előre. A gyermek a játék során megtapasztalja, felfedezi a világot, kipróbálja a különböző szerepeket és megoldásokat. Nem értek egyet azzal, hogy pontosan meghatározott játéktéren zajlik, hisz legtöbb játékot spontán, bárhol elkezdhetjük játszani. Valóban be kell tartani a szabályokat, de vannak olyan játékok, amiket rugalmasan kezelhetünk és mi magunk alakíthatjuk az arra vonatkozó szabályokat.

5. Pásztory és Rákos azt állítja, a játék az csak játék. A gyerekek úgy játszanak, hogy teljesen átadják magukat a játéknak, úgy, mintha az a valóság lenne, de mégis különbséget tudnak tenni a valóság és a játék között, nem mosódnak össze teljesen a határok (Pásztory és Rákos, 2001). Én is azt gondolom, hogy előfordul, hogy összemosódik a valóság és a játék határa, ha kellő beleéléssel játsszunk. Az osztályban, ahol tanítok két gyermek kivételével mindenki hátrányos helyzetű családból érkezett. Azt tapasztalom, hogy náluk például a játék inkább a valóságra

épül. Nagyon szegényes a fantáziájuk, kevésbé tudnak elképzelni, igazi mesevilágba bele helyezkedni. Számukra a játék az kézzel fogható, meg kell mondani mivel- hogyan kell játszani. Ennek oka leginkább az, hogy szinte sosem meséltek nekik. Van olyan gyermek, aki az iskolában találkozott először mesekönyvvel. Keveset beszélgetnek velük, nem járnak össze más családokkal náluk nem alakult ki a közös játék igénye sem.

6. A játékok szabályai mindig pontosan meg vannak fogalmazva, ezek a szabályok mindenki számára kötelezők és rendet, fegyelmet követelnek. Szabályok nélkül nincs játék, hiszen ezek határozzák meg azt, hogy végződik, hogyan lehetséges a tudásunk szerint a legkönnyebben és legmegfelelőbben megoldani az élénk gördülő feladatokat. Ha betartjuk a szabályokat, mindenkinek egyenlő feltételt biztosítunk, fontos a versenyszerűség, az alkalmazkodó képesség, hiszen így a nevelés egyik kiemelkedő eszközévé válik (Pásztory és Rákos, 2001).

II/3. A játék sajátosságai

A játéknak tágabb értelemben vett legfontosabb sajátossága a szórakoztató jellege, versenyszerűsége, illetve a mindennapi élet hasznos cselekvéseivel szembeni különbözősége. Számos szakirodalomban olvashatók a következő sajátosságok, mint például Kovács György és Bakosi Éva Játéypedagógiai ismeretek vagy Maszler Irén Játéypedagógia című művében.

Ha egy gyermek játszani kezd, azt mindig valamilyen céllal teszi, ez a cél nem kell, hogy meghatározott legyen, legtöbbször örömforrás számára. Saját maga választhatja meg, mit és hogyan játsszon, mikor kezdje el és kedve szerint hagyhatja abba. Felesleges értékelnit, nincs is erre szempontsor, hiszen nem a felnőtt, hanem maga a gyermek határozza meg, hogy jól érezte-e magát játék közben, vagy sem. És ez az igazi visszaigazolás (Kovács és Bakosi, 2005).

A játék oldja a feszültséget, a gyermek a kellemetlen élményeit kijátssza magából. Nagyon sok oka lehet annak, hogy a gyermekben feszültség gyülemlik fel. Ilyen lehet például az, ha nem mozog eleget, de a mozgásigénye nagy lenne. Ha tele van kérdésekkel, de ezeket a kérdéseket nem válaszolja meg senki. Ha az óvodában vagy az iskolában, esetleg otthon bármilyen konfliktus érte. Vagy csak szem- és fültanúja volt valamilyen konfliktushelyzetnek. Ha ilyenkor játszani kezd, észrevétlenül oldódik a benne levő feszültség, hisz játszani jó és öröm. Hátrányos helyzetű gyermekek esetében a játék feszültségoldó hatása különösen fontos és hasznos. Sajnos rengeteg olyan család van, ahol a gyermek személyesen is megtapasztalja a szülők, családtagok közötti nézeteltérést, tétlenül nézi és tehetetlen. Benne is düh alakul ki, amit nem tud megfelelően levezetni egy ilyen családban, hisz nem mindig a gyermek az elsődleges náluk.

Az ő esetükben a játék valóban nem pusztán örömforrás, sőt az is lehet, hogy van olyan eset, hogy nem azért játszik, mert játszani jó, hanem a figyelmét szeretné elterelni és ez által szinte észrevétlenül levezetődik a benne felgyülemlett feszültség egy része is. Tapasztaltam azt több gyereknél, hogy a kötetlen játékidőben, közös játék közben indulatosabban reagált egy társa sikerére, nehezebben viselte a kudarcot és ez agressziót váltott ki belőle. Szerencsére ez az agresszió könnyen megfékezhető, többször kimerül annyiban, hogy trágár kifejezéseket használnak. Az otthonról hozott, szélsőségesebbnek mondható példa is megfigyelhető náluk. Ez elsősorban akkor ütökzik ki, amikor egy-egy problémát igyekszünk megbeszélni, magyarázatot keresünk a viselkedésükre, hogy egyben megoldást is találjunk. Ilyenkor többször kerül elő az a válasz, hogy otthon is így oldanak meg egy-egy eléjük gördülő akadályt.

II/4. A játékban rejlő nevelési lehetőségek

A játék fontos eszköz a nevelésben, a gyerekeket az életre, a munkára készíti fel, nemcsak erősödik, edződik a jellemük, hanem egész személyiségének alakulását, kibontakozását segíti elő. A pedagógusok számára a játék a legjobb eszköz arra, hogy megismerjék tanítványaiknak pozitív és negatív tulajdonságait, illetve megfigyeljék, hogy a tanuló mennyire tud társaival együtt játszani, összedolgozni. Ezt a tevékenységet eredményesen hasznosíthatjuk a nevelés szinte minden területén.

Jonothan Neelands szerint a pedagógusnak világossá kell tennie, ha olyan történetbe kezd, ami nem valós, hiszen állítása szerint a drámában nem szabad összetéveszteni azt, ami tényleges és azt, ami kitalált. A tanár mintául szolgál az osztálynak és bizalmat ad nekik egy-egy szerepvállalással (Neelands, 1984).

Az általános iskolában a tanulás mellett a játék a legfontosabb tevékenység, leginkább a testi, de az értelmi, erkölcsi, esztétikai nevelésnek, valamint a munkára nevelésnek lehet még hasznos segítője. A játék az ismeretszerzés egyik eszköze, ennél jobban egy tevékenység sem köti le a figyelmét. Fontos eleme a figyelem, az emlékezet, amely segítségével felidézheti az előzetes ismereteit, a megtanult szabályokat, szükség van még a képzeletre és az önálló, élénk gondolkodásra. A jól megválasztott játékokkal olyan eredményeket tudunk elérni, amelyben képzelőerőjüket, találékonyságukat, kreativitásukat kibontakoztathatják. Egy olyan játék megismerésével, elsajátításával új teret adunk a gyerekek gondolkodási képességének fejlődéséhez. A csapatjátékoknál a sikeres teljesítéshez fontos a megfelelő összpontosítás, a gyors gondolkodás, a határozott döntési képesség. Amikor egy újfajta játékot tanítunk, mindig hívjuk fel a gyermekek

figyelmét arra, hogy többféle helyes megoldás is lehet, és adjunk lehetőséget arra, hogy saját elképzeléseiket valósítsák meg.

„A drámapedagógia, ahogy a drámajáték kifejezés is mutatja, tevékenységét a játékra alapozza, pontosabban a játéknak a pszichológia által is igazolt személyiségfejlesztő mozzanataira. Figyelembe veszi mindazokat a megállapításokat, amiket a tudomány az ember játékával kapcsolatban felderített, nevezetesen, hogy melyik életszakaszban miféle a játék jellegzetessége „(Debreczeni, 1992. 3. o.).

A drámajátékok során is különös figyelmet fordítok arra, hogy egy játékot úgy tanuljanak meg játszani a gyerekek, hogy önfeledten szórakozzanak, de közben figyeljenek egymásra és tartsák be a szabályokat. Sajnos a mai világban ezt nem egyszerű elsajátítani. A hátrányos helyzetű családok gyermekeinél pedig még nehezebb, hiszen ők ritkábban vannak szabályokhoz szoktatva, és sajnos sokszor ezeket a szabályokat az élet, az utca írja nekik. Az ő esetükben sokkal részletesebben és átfogóbban kell elmagyarázni egy játékszabályt, nehezebben értik meg, hogy itt nem a túlélés a cél, hanem a közös élmény megszerzése. Az első olyan magyar órákon, amikor drámajátékot szőttem bele egy-egy tananyagba, zűrzavar uralkodott. Megpróbáltak csalással győzelemre jutni, a győztest csalással vádolták, vitatkoztak. Nem adtam fel, óráról órára újra megpróbáltam játszani velük, és a kitartásom célra vezetett. Egyre ügyesebben tartották a szabályokat, egyre jobban tudtak egymásra figyelni, egyre jobban működött a csapatmunka. Volt olyan, hogy már ők maguk kérték, hogy találjunk ki valami jó játékot, amit kapcsolni lehetne az éppen aktuális tananyaghoz.

II/5. A Játék fajtái

„Természetesen számos lehetséges tipizálás létezik, ezek közül Maszler Irénét emelném ki, aki három nagy csoportra osztja a játékokat: 1) Képzleti, alkotó játékok; 2) Szabályjátékok; 3) Számítógépes játékok. A képzleti és alkotó játékok körét tovább bontja művelet-, szerep-, és szabályhangsúlyos játékokra. Művelethangsúlyos például a gyakorló játék, ahol a „gyermek a valóságos cselekvés csak egy-egy műveletét tudja elvégezni és ezeket ismételteti, aminek hatására készségei fejlődnek” (Maszler, 2002, 60 o.).

Jó példa a szerephangsúlyos csoportra a bábjáték, a szabályhangsúlyosakra pedig a különböző népi játékok. A szerző a szabályjátékokat is tovább bontja: testnevelési, sport- és társasjátékokra. Utóbbiba tartoznak a táblás-, kirakó-, kártya- és intellektuális játékok. Ebben a rendszerben a számítógépes játékok külön kategóriát képeznek, ami ugyanúgy az életünk része. Még

ma is nagyon sok cikket olvashatunk ezeknek a játékoknak veszélyeiről, miközben a szakma egyre inkább felismeri a benne rejlő lehetőségeket.

Véleményem szerint ez a csoportosítás a lehető legjobban, egymásra építve mutatja be a különböző játékfajtaikat, hiszen minden életkornak megvan a maga jellemző játéka, játékmódja. Szeretpet töltenek be az életünk különböző szakaszában, formálnak, fejlesztenek és nem utolsó sorban szórakoztatnak.

II/5/1. Képzleti, alkotójátékok

„A kisgyermek tevékenységének első önállósult formája. Jellemzője, hogy a gyermek a saját maga által kialakított játéktérben és szituációban a környezetében élő, számára fontos felnőttek közötti kapcsolatot, hangulatukat próbálja meg utánozni. Nem használ a példában látott és alkalmazott eszközöket, hanem azokat valamilyen tetszőleges játékeszközzel próbálja helyettesíteni. Szinte minden helyzetbe bele tudja magát helyezni, összemosódik a valóság és a fantázia határa, túlzásokat alkalmazva válik akár szuperhőssé, hogy másoknál erősebb és hatalmasabb legyen. Gyakran választ magának képzeletbeli barátot, amit a külvilág elől rejteget” (Maszler, 2002.60.o.).

II/5/2. Művelethangsúlyos játékok

A gyermek látja környezetében a felnőttek mindennapi tevékenységét, legyen az munka vagy csak a hétköznapi, otthoni teendők. Egyes mozzanatát maga is megpróbálja végrehajtani, de a valóságos cselekvésekből csak egy-egy műveletet tud megcsinálni, olyanokat, amelyekből könnyen rájövünk arra, miről is szól. Ilyen például az, amikor főzőcskéznek. A tárgyak kapnak elsődleges szerepet, magából a műveletből csak annyit jelenítenek meg, hogy kavargatják az ételt, a valódi előkészületek nem jelennek meg, de ebből a jelenetből is jól tudjuk, hogy éppen mit is játszanak (Maszler, 2002).

A. A gyakorlójáték

Ennek a játéknak a lényege, hogy a gyermek a tárgyak ismételt mozgatásával, vagy akár a hangok, a szavak ismételtetésével az utánzott vagy kitalált tevékenységet gyakorolja, olyan tevékenységet, amit már látott, A gyakorlás, a sokszori ismétlés tökéletesíti a mozgást, segít megfelelően elsajátítani a játékot. Megismerheti a különböző anyagokat, tárgyakat és azok tulajdonságait (Maszler, 2002).

A gyakorlójáték fajtái:

- A hang és a beszéd gyakorlása, ilyenek például a mondókák, nyelvtörők
- A mozgást gyakorló játékközé tartozik a labda pattogatása, gurítása, lábbal való vezetése
- Az eszközzel való játék lehet például az építőkockák rakosgatása, vagy egy kisautó tologatása, puzzle rakosgatása
- Az anyagokkal való játék minden olyan dolgot magába foglal, ami formálható. Ilyen például a homokozás, gyurmázás (Maszler, 2002).

B. A konstruáló- és építőjáték

A gyerekek élvezik, ha valamit saját maguk készíthetnek el. Eleinte véletlenül létrehozott alkotásokat hoznak létre, majd ezeket felváltja a szándékos, előre megtervezett építés. Építőjátékkal már egészen kicsi kortól játszhatnak, hiszen korosztályhoz igazítva találhatók már különböző formájú és méretű építőkockák. A konstruáló játékhöz gyárilag készített félkész elemek használhatók, mint például a Lego, melynek hátránya, hogy csak az azonos márkájú vagy méretű építő elemek kombinálhatók egymással, előnye pedig, hogy változatosabb formában illeszthető össze. Mindkettő játék alapvető eleme a művelet. Eleinte nem tudatos a munkaforma, csak spontán illesztenek össze különböző elemeket, ez később már tudatossá válik, egy előre elképzelt forma vagy egy útmutató alapján készítik el alkotásaikat (Maszler, 2002).

C. A barkácsolás

Barkácsolás során a gyermekek, anyagok és szerszámok segítségével különféle tárgyakat készítenek. Nem mindig a játékeszköz készítése a cél, hanem az alkotásnak, az új létrehozásának az öröme. Ez mindig szabályokhoz kötött, mert az anyagok, szerszámok korlátozottak, de az alkotás örömet okoz. A barkácsoláshoz felhasználható anyagok: fa, fém, műanyag, papír, textil, ezek mind olyan anyagok, amiket magunk körül könnyen megtalálhatnak. Barkácsolás közben tapasztalatot szerezhetnek, megismerhetik a felhasznált anyagok tulajdonságait, fejlődik képességük, alkotóképességük. Ennek a játékfajtának elengedhetetlen követelménye, hogy a gyerekek az anyagokhoz, szerszámokhoz hozzáférjenek, ismerjék az alapvető megmunkálási műveleteket, élvezzék az alkotást a mindenkorai balesetmegelőzési szabályokat betartva (Maszler, 2002).

II/5/3. Szerephangsúlyos játékok

Ezekben a játékokban olyan szerep kerül előtérbe, amit a gyermek szívesen magára vállal, a közvetlen környezetében tapasztal, lát. Rendszerint a felnőttek valamilyen szakmáját, hivatását ölti magára és a viselkedésmódokat is követi, ami a felnőttek tevékenységét jellemzik (Kovács és Bakosi, 2005).

A. A szerepjáték

A gyermek ezekben a játékokban szerepet vállal, szerepet játszik, azt csinálja, amit a felnőttektől látott. Élményeit, tapasztalatait, vágyait adja vissza, éli át újra a szerepvállaláson keresztül, ami korlátlan lehetőséget biztosít számára. A gyerekek ilyen fajta játékát erősen meghatározza mindenkorai érzelmi állapota. Ez a játékfajta a legértékesebb a gyerekek számára, mert hatékonyan fejleszti többek között a személyiségüket, képzelet erejüket, problémamegoldó képességeiket, társas kapcsolataikat. Jellemző lehet még a tárgyakkal való játék, de itt már nevükön nevezik a szerepeket, odafigyelnek a cselekmény időbeliségére (Kovács és Bakosi, 2005).

B. A bábjáték

„A bábjáték a művészetek ősi ága. A bábművészet a színpadi ábrázolás formáival egyenrangú művészet. A bábjáték színjáték, amelyben az eleven embereket mozgatható bábuval helyettesítik. Bármilyen életkorú néző számára színvonalas szórakozást és maradandó élményt képes nyújtani” (Domány, 2001. 5.o.)

A gyerekek egyik kedvelt tevékenysége a bábozás. Nekünk, pedagógusoknak egyik nélkülözhetetlen pedagógiai eszközünk a gyerekek személyiségének fejlesztésében, ami tudatosságot, tapintatot, türelmet igényel. A bábjáték népi eredetű, a bábu élettelen anyagból életre keltett lény, melynek segítségével embereket, állatokat ábrázolunk. A bábu élettelen tárgy, aminek fő eleme a mozgás, mindig egy meghatározott embertípust ábrázol, és a lehetetlennek tűnő dolgok is lehetségesek általa. A legelterjedtebb, kézre húzható a kesztyűbáb-vagy zsákbáb, a fakanálbábok vagy botbábok, a felülről mozgatható marionett bábuk, ahol a báb végtagjai zsinóron függenek, aztán vannak a pálcás bábuk, ahol a báb feje tartóbotra épül, karját, a báb csuklójára erősített pálcikával alulról mozgatjuk, és bő ruhával takarjuk. Kedvelt báb fajta a maszkos báb, amikor álarcra a fején a gyermek maga lesz a báb például farsangkor. Ma a bábjáték a mesék csodálatos világának, igazságának leghívebb közvetítője, ami elsősorban a gyermekekhez szól, de vannak felnőtteknek szánt bábelőadások is. A gyerekek egyik kedvelt játéka, ahol azonosulni tudnak az adott bábbal. A bábu segítségével gátlásaik, szorongásaik feloldódnak, könnyebben

kifejezik vágyaikat, élményeiket, bánatukat, véleményüket az őket körülvevő világról. Általa kibontakozik kreativitásuk, szárnyal képzeletük, gazdagodik fantáziájuk, mozgás- és beszéd-készségük fejlődik. A nevelési szempontból „problematicus” gyerekek (BTMN, SNI), a nehezen nevelhető gyermekek problémáinak feltárására kiválóan alkalmazható a bábjáték. A bábok segítségével felderíthetők, előhívhatók a gyerekek félelmei, agressziójának okai. Elég csak figyelemmel kísérni azt, ahogyan játszanak, könnyen fény derülhet a problémájuk forrására, okozójára.

A bábjáték során a gyermek spontán módon mutatja be konfliktusainak okát, mely a játék végén feloldást eredményezhet. A bábjáték érzelmi támaszt jelent. Három alkotóeleme van. Az első a szerep, mely jelképes formában a báb által jelenik meg, ez képviseli a gyermek mondanivalóját, a második a művelet, ami a báb mozgását, mozdulatait jelenti, a harmadik pedig a szabály, ami a szerep által képviselt emberi kapcsolatokat, a viselkedést, a magatartási formákat foglalja magában. Az önállóan játszó gyermekhez, mindig csatlakozik pár gyerek, elkezdődik az együtt bábozás, létrejön a párbeszéd bábjáték. Saját maguk is kitalálnak rövid jeleneteket, amelynek akár mindennapjaikból, saját életükből merítik (Kovács és Bakosi, 2005).

Bábpedagógia Magyarországon:

„A bábjáték, bábmódszertan oktatása a magyarországi pedagógiai főiskolákon több évtizedes múltra tekint vissza. Általában az óvodapedagógus képzésben kap erős hangsúlyt, a tanítók számára sajnos csak néhány helyen kap teret. Így is nagyon fontos, hogy megjelenik a pedagógiai képző intézmények repertoárjában” (Székely 2018,19.o.).

A bábjátékok fajtái:

- Utánzó bábjáték: a pedagógus által előadott bábjáték visszaadása történik, a szöveg szó szerinti visszaidézése figyelhető meg benne.
- Rögtönzött bábjáték: gyermek által kezdeményezett játék, ahol a gyermek maga választja ki játéka szereplőjét, spontán módon alakul a játék bonyodalma, a korábban átélt meseélmények keveredéseként. Saját, egyéni elgondolásuk által új mesék születnek, új eseményeket jelenítenek meg
- Projekciós bábjáték: a gyermek saját vágyait, szándékát, tulajdonságát a bábura vetíti ki, a bábu segítségével mutatja be (Maszler, 2002).

C. Dramatizálás, drámajáték, színjátás

Megszámlálhatatlan pedagógiai módszer van ma már az oktatás-nevelés folyamatában. Az angolszász oktatási rendszerben a dráma helye és szerepe kiemelten van jelen, míg a mai magyar

rendszerben a drámapedagógia jelenléte nagyon csekély. A drámapedagógia Magyarországon az 1970-es években jelent meg először. Elméleti- és gyakorlati módszertanát Debreczeni Tibor dolgozta ki. 1988-ban megalakult a Magyar Drámapedagógiai Társaság, ami lényegi változást hozott. 1995-ben a dráma már hivatalosan is helyet kapott a magyar oktatási rendszerben, bekerült a Nemzeti alaptantervbe (tánc és dráma részműveltségi területként). 1998-ban a drámapedagógia szakirányú továbbképzési szak akkreditálásával – diplomát adó képzésként – a felsőoktatásba is bekerül a dráma. Hazai iskoláinkban jobbra szakköri foglalkozások keretein belül terjedt el. Főként a készségfejlesztő és improvizációs játékok, illetve helyzetgyakorlatok váltak ismertté és közkedvelté. A dramatikus módszerek alkalmat adnak az empátia megnyilvánulására, hatására olyan nélkülözhetetlen változások következnek be, mint például a megértés szintjének módosulása, fejlődése, pozitív változás a szociális viselkedésben, kooperációs készségben, a nyelvi és egyéb kommunikációs tapasztalatok fejlődése, mások szükségleteinek és szándékának fel és elismerése. A pedagógusoknak személyiségükben is hordozniuk kell e pedagógia lényegét. Alapelve az élményszerű tanítás a játékokon keresztül, amelynek érvényesítése minden drámapedagógus feladata. Bármilyen tantárgyba beépíthető, ezzel élvezetesebbé és könnyebben megérthetőbbé téve a tananyagokat (Kaposi, 2008).

A módszer jellemzői:

A drámapedagógia eszköze: a dráma, a cselekedtetés, amely különböző fejlesztő gyakorlatokat, játékokat foglal magába. Fejlesztő hatású, hiszen a résztvevők részéről aktív közreműködés szükséges. A játékokban való részvétel mindig önkéntes, bármikor lehet passzolni, hiszen valóságos érzelmek kerülnek előtérbe, ami nem mindenre van ugyanolyan hatással. Sosem értékelünk, csak a látottakat, hallottakat elemezzük. Nincs jó vagy rossz válasz, megoldás, csak különböző lehetőségek vannak, amelyek akkor is változhatnak, ha ugyanazt a játékot játsszuk el újra. Drámajáték során sokszor merülnek fel olyan kérdések, amelyekre nincs egyértelműen jó vagy pontos válasz, folyamatosan tanulunk, fejlődünk általuk (Jánosiné, 2008). Többször építettem már bele az óráimba drámajátékokat. Érdekes megfigyelés számomra, hogy hiába kerül elő újra ugyanaz a játék, ugyanabban a csoportban, sosem zajlik le ugyanúgy. Sok múlik a gyerekek hangulatán, a leterheltségükön, de akár maga az időjárás is befolyásolhatja a játék kimenetelét. Az érzelmek erős befolyással bírnak, és ez alól nem kivétel a drámajáték sem.

Az óvodás korú gyermek a közvetlen környezetében élők cselekvéseit utánozza. Később már a szerep válik fontossá számára, az, akit, vagy amit eljátszik. A játék még végtelen, bármikor bárki bekapcsolódhat vagy kiléphet belőle, nincs időhöz vagy helyhez kötve. Később már a

történés válik a gyermek számára fontossá, különböző sorsok, szerepek eljátszásán keresztül próbálja a saját egyéniségét megjeleníteni (Jánosiné, 2008).

A saját gyermekeimen keresztül tapasztaltam meg először, milyen is az, ha a cselekvéseinket utánozzák. Nagyon érdekes és vicces saját magunkat, mint egy tükröt viszont látni gyermekeink játékában, mozdulataiban. Nyilván ezek eleinte nem tudatos cselekvések, ezeken az idő előre haladtával finomítanak, már nem az lesz az elsődleges szempont, hogy kit utánoznak, hanem maga a szituáció, hogy abba hogyan tudják saját magukat bele helyezni.

Drámajáték főbb jellemzői:

A drámajátékok jellemzése során lényeges, hogy a játékban való részvétel mindig önkéntes, megjelenítési módja a kölcsönös kapcsolat, kifejezési formája az utánzás, kifejező eszköze a nyelv, a test, a tér, az idő, légköre felszabadult, örömteli, egymást elfogadó és támogató. Nincs határozott célja, nem törekszik lezártágra. Alapértékei a folyamatosság, a formálhatóság és a spontaneitás. A tevékenységek nem ismételhetők meg egykönnyen, megkezdésük előtt nélkülözhetetlen szabályainak, esetleges fogalmainak tisztázása. Fontos szempont, hogy a foglalkozások a tanulók számára fizikai, szellemi és lelki értelemben is aktivitást teremtsenek, fogékonnyak legyenek a játékra, szívesen vegyenek rajt részt, ne pedig kényszerből.

A drámajátékok során formálódik a gyerekek személyisége, kialakul a gyerekek kapcsolatteremtő készsége, közösségformáló ereje van. Képesek vagyunk arcjátékot alkalmazni játékunkban, gesztusokkal is ki tudjuk fejezni érzéseinket, gondolatainkat úgy, hogy meg sem kell szóvalnunk. Fontos, hogy a drámajátékot vezető pedagógusnak együtt kell játszania a gyerekekkel, hiszen csak így lesz hiteles, amit csinál. A pedagógusnak mindig minden helyzethez rugalmasan alkalmazkodnia kell, nyitottnak, segítőkésznek kell maradnia, hogy az esetlegesen felmerülő akadályokat zökkenőmentesen tudja megoldani (Jánosiné, 2008).

A drámajáték egyik eleme a színjátszás, amelynél fontos, hogy csak olyan művet válasszunk ki, ami a csoport minden tagjának megfelel, mely boldoggá teszi a színjátszókat és a csoport minden tagjának biztosít szerepet a darabban. Nem szabad erőltetni semmi olyat, amihez a gyerekeknek nincs kedve, hiszen akkor a drámajáték adta öröm elveszik.

A színjátszás főbb jellemzői az alábbiak:

- a választott alkotás dramatizálható legyen
- jelenjen meg a színjáték vagy a történet egész tartalma
- emberábrázolásra adjon lehetőséget
- nagyfokú jelenlétet és együttműködést tesz szükségessé
- az erős és gyenge pontok (különösen az utóbbiak!) reflektorfénybe kerülnek (Jánosiné, 2008).

II/5/4. Szabályhangsúlyos játékok

Erre a játéksaládra jellemző, hogy a szabály kerül előtérbe, ami meghatározza a játék menetét, lényegét, tartalmát, a szerep továbbra is fontos, mely az azonosulást teszi lehetővé a játékban, de csak a szabály és az elvégzendő művelet után. Ez még nem a valódi szabályjáték. Ilyen például a Szobros játék (A résztvevők kört alkotnak. Jelre mindenki egy-egy szobrot alakít pl.: gondolkodó, bokszoló, egy állat, kődobó, akármi, mozdulatlanvá válnak, majd egy adott jelre újra mozoghatnak, újabb jelre újra szoborrá kell válniuk). Ezek a játékok a szabályok önként betartását várja el a gyerekektől, amit bármikor abbahagyhat, de ezáltal még a többi gyermekkel folytatódhat tovább a játék, illetve a szabályok be nem tartása nem feltétlenül okoz kizárást a játékból (Maszler, 2002). Ezeket a játékokat már oktatnunk kell, a szabályok miatt, ebben hasonlít a szabályjátékokra.

Személyiségfejlesztő jegyei:

- erősíti a társas kapcsolatokat, az együttműködést
- növeli az akaraterőt, a koncentrációt
- önfegyelmet, alkalmazkodást tanul a gyermek
- a félénk, visszahúzódó gyereket bátorítja, a fegyelmezetlenebbeket fékezi
- egymás segítése, bátorítása, elfogadása
- mindig a teljesítményt kell minősíteni, és nem a gyermeket (Maszler, 2002).

A játék oktatásának fontos szabályai:

Tapasztalatból állítom, hogy a játékoktatás pontos tervszerűséget igényel, érdemes a könnyebbtől a bonyolultakig tanítani új játékokat a gyerekeknek. Minden játékot úgy választok ki, hogy az alkalmazkodjon a gyermekek aktuális fejlettségi szintjéhez, segítse a gyermekek személyiségének fejlődését, bővítse ismereteiket, fejlessze testi képességeiket, mozgáskészségeiket, elfogadásra és összetartásra neveljék őket.

A játék szabályainak megtanítására a legmegfelelőbb módszer a magyarázat és a bemutatás. Érthetően, tömören, világosan, ha szükséges többször is elmondom a gyerekeknek az adott játék lényegét, rávilágítok az esetleges végkimenetelére, megmutatom a lehetséges megoldásokat, de mindezt úgy teszem, hogy maguk akarjanak végig menni az úton és akarják megismerni saját ügyességüket, tudásukat, erejüket. Mindig próbajátékkal kezdünk, ezzel is fel tudom mérni, hogy mindenki megértette-e a játék lényegét. Ezt követően a gyakorlás időszaka következik,

ahol ellenőrizni kell a játék szabályos menetét, az esetleges hibákat meg kell beszélni és ki kell javítani. A játék végeztével közösen értékeljük, megbeszéljük a történeteket, mindenki elmondhatja, hogy érezte magát, mit csinálna másképp, mi tetszett vagy éppen mi nem tetszett neki és ő maga hogyan értékelné a saját aktivitását. Fontos szerepe van a biztatásnak, mert így a következő játékban sikeresebben fognak majd teljesíteni. Ezeket a játékokat nem elég, ha csak ismertetjük, bemutatjuk, vezetnünk is tudni kell. A játékvezetés a játék elindításával kezdődik, jól belátható helyről kell szemlélni és abban az esetben meg kell állítani, ha balesetveszélyes helyzet áll elő, illetve ha a játékosok nem tartják be a szabályokat (Maszler, 2002).

A. A népi játékok

Minden népnek megvan a maga sajátos játékanyaga, a saját szokásaira kiépített játécai. A népi játékok közvetlenül egy-egy tájegység, egy-egy vidék szokásait őrzik, mind valóban hagyományörzők. Népi játékok közé tartoznak azok a szabályhangsúlyos játékokat, amelyek a nép körében keletkeztek, nincsenek leírva, szájhagyomány útján terjednek tovább, ebből kifolyólag, a népmesékhez és népdalokhoz hasonlóan eltérőek lehetnek. Fontos, hogy a gyerekek számára ismeretlen fogalmakat, kifejezéseket megmagyarázzuk, hiszen rengeteg olyan kifejezést használhatunk ezeknél a játékoknál, melyek a mai nyelvezetben már nem használatosak. Ha megoldható, kössük őket évszakokhoz, ünnepekhez vagy más eseményekhez. Ilyen például a november 11. Márton naphoz köthető: Gyertek haza, libuskáim! című játék (Lázár, 1997).

A népi játékok közben a népköltéssel is megismerkedhetnek a gyerekek, ami által szókincsük gyarapodik, kifejezőképességük gazdagodik. Mondókáik, kiolvasóik emberekről, természeti tárgyokról, jelenségekről, növényekről, állatokról, virágokról, a gyerekek játékaról, a mindennapi életről szólnak. Visszarepítik őket azokba az időkbe, ahol dédnagyanyáink, üknagyanyáink éltek (Lázár, 1997).

Személy szerint fontosnak tartom a népi játékok gyakorlását, a népi hagyományaink fenntartását, hiszen ez a mai világban kiveszni látszik. Kevés olyan iskola van, aki foglalkozik az örökségünk fenntartásával, a családokról nem is beszélve, hisz a modern világban a régi, elavultnak vélt dolgok, játékok gyakorlása már nem látszik fontosnak. Előző munkahelyemen azok a pedagógusok, akik még engem is tanítottak, szívesen vették elő a régi fából készült népi játékokat és a gyerekek örömmel próbálták ki ügyességüket ezekben is. Nyilván sokkal időigényesebb egy ilyen program megszervezése, mint az, hogy előszedjük a fiókból egy korszerű és modern társasjátékot, de azt gondolom, hogy az időigényessége mellett a varázsa is sokkal nagyobb és mivel nem közismert játékokról van szó, a gyerekek sokkal jobban élvezik és örömmel ismerkednek meg vele.

A népi játékok fajtái:

- Egy-, két- vagy háromszemélyes játékok.
- Körjátékok
- Szerepváltós fogyó-gyarapodó vagy párcserélő játékok

A népi játékoknak fontos szerepe van a gyermek fejlődésében: lélektani, társadalmi, személyiség és kultúraformáló és nem utolsósorban az anyanyelvi- illetve identitásformáló. Nekünk, pedagógusoknak az a feladatunk, hogy ezeket a játékokat átadjuk gyermekeinknek és tovább éltsük őket! Nagy felelősség ez, hiszen népünk örökségét adjuk a kezükbe, amit mi magunk is óvunk és védünk, és ezt teljes valójában, a maga eredetében és szépségében kívánjuk tovább adni gyermekeinknek (Lázár, 1997).

Népi játékok közé sorolható például Kiss Áron Magyar gyermekjáték gyűjtemény című könyvéből származó Szent Balázs- napi játék: „A gyermekeket vagy Balázs, vagy Gergely napján szokták volt feladni iskolába. A Balázsjárás is a Gergelyjárás párja. Ilyenkor az iskolás gyermekek nyárssal, kassal, énekszóval házról házra jártak s az iskola számára újonczokat, mester uram számára pedig szalonnát, sódart, tojást kéregettek” (Kiss, 2000. 476.o.).

B. Mozgásos játékok

Azok a játékok tartoznak a mozgásos játékok közé, amelyekben a szabályok betartásával különféle természetes mozgásokat hajtunk végre, így biztosítva a gyermek számára az aktív mozgás élményét, és amelynek célja a győzelem kivívása. Ezek a játékok a séta, a futás, a kúszás, a mászás, a dobás minden formáját magukba ölelik (Becsy és Esküdtné,1996). A mozgásos játékok szórakozást és egyben versenyszerűséget is jelentenek a gyerekek számára, tapasztalatom szerint mindig szívesen vesznek részt ilyen foglalkozásokon.

Fontos a társakkal való együttműködés, a szabályokhoz való alkalmazkodás, az állandó figyelem és fegyelmezett játék, Ez a játékfajta minden korban fontos szerepet kapott az életre való felkészítésben, hiszen kellő képpen megtanította a gyermekeket az elfogadásra és az alkalmazkodásra (Becsy és Esküdtné,1996).

A mozgásos játékok fajtái:

- futójátékok: tartalmi lényege, hogy gyors futást, sok mozgást tartalmazzon. (Jöjj velem!, Tűzvíz-repülő)
- fogójátékok: tartalma, szintén a gyors tempójú mozgás – gyors indulás, haladás és irányváltoztatás. Lényege, hogy támadásból – üldözőből és védekezésből – menekülőkből áll. (Fészekfogó, Vonalfogó)

- versengések: minden gyermek egyidejűleg és azonos feltételekkel végzi a játékfeladatot
- sorversenyek: a gyerekek meghatározott sorrendben végzik folyamatosan egymás után a feladatot (Sorverseny helycserével, Óriás százlábú)
- váltóversenyek: a gyerekek a felállás sorrendjében, egyenként, egymás váltásával végeznek meghatározott feladatokat (Tárgykerülő váltók, Labdaadogató váltók)
- sportjátékok előkészítő játéakai: csapatjátékok, melynek szabályai összetettebbek, taktikájuk a támadás-védekezés, és labdával játszáék. (Zsinórlabda, Zsámolylabda) (Becsy és Esküdtné, 1996).

II/5/5. Szabályjátékok

A szabályjátékok körébe tartoznak azok a játékok, amelyeknek pontosan meghatározott szabályaik vannak, és amiknek betartása szerint játszunk és a feladatok verseny formájában zajlanak le. A játékokban megjelenik a győzni akarás, a versengés. Nem csupán mozgásos játékok tarthatnak ide, mint például a röplabda vagy a foci, hanem a különböző társas játékok is mind ide sorolhatók. A szabályjátékot addig játszhatják a gyerekek, amíg a szabályokat betartják, amit önként vállalnak. Ezeknek a szabályoknak a be nem tartása mindig következményeket von maga után, ami sok esetben a játékból való kizárás. A szabályok be nem tartása balesetveszélyt jelenthet, a pedagógusnak mindig figyelemmel kell kísérnie a folyamatot, hogy szükség esetén közbe tudjon lépni (Maszler, 2002).

Szabályjátékok fajtái:

- testnevelési játékok
- sportjátékok
- társasjátékok
- intellektuális játékok

A szabályjátékok oktatásánál mindig figyelembe kell venni a gyerekek életkorát! Az életkorukhoz igazodva kell eljutnunk az egyszerű játékoktól a bonyolultabb szabályokat tartalmazó játékokhoz, mivel óvodás korú gyerekek szabálytudata nem alakult ki teljesen, míg az iskolás gyerekek már tudatosan ragaszkodnak a szabályok betartásához, a szabálytalanságot felismerve jelezhet is a pedagógus felé. Azok a játékok, amik túlságosan egyszerűek, idővel unalmassá válnak a gyerekek számára, ezért érdemes a jól ismert játékba színt vinni, változtatni a játék szabályain, nehezíteni rajtuk. A csapatok kiválasztásánál figyeelnünk kell arra, hogy egyforma

erejű csapatok versenyezzenek egymással, hiszen minden gyermek képessége más, a gyengébbnek is esélyt kell adni a sikerélmény megszerzésére (Maszler, 2002).

1. Testnevelési játékok

Ezeket a játékokat mindig a pedagógus tervezi, szervezi, irányítja, melyet gondos bemelegítés előz meg! Fontos a baleset megelőzés, ezért mindig szabályos és rendezett keretek között történik, irányítva.

Varga Péterné azt fogalmazza meg Az iskolai testnevelés játéka címmű könyvében, hogy a gyermeknek a játék nem csak szórakozást, élvezetet jelent, hanem a testi, érzékelési és mozgásos fejlődés egyik eszközéül is szolgál. Általa megtanul önállóan cselekedni, uralkodni magán, fegyelemre és kitarásra nevel, megtanulja, hogy figyelmét egy célra összpontosítsa (Varga, 1971).

Szervezeti formája alapján lehet:

- egyéni játék
- csoport vagy csapatjáték
- együttes osztályjáték

Játéktevékenység alapján lehet:

- futó-, átfutó játék
- helykereső, helycserélő játék
- üldöző játék
- célba dobó játék
- akadályleküzdő játék (Maszler, 2002)

2. Sportjátékok

Sportjátékok közé tartoznak az összetett mozgástevékenységeket tartalmazó labdajátékok (kézi-, kosár-, röplabda és labdarúgás), melyek szabályait nemzetközileg egységesítették. Bonyolult eljárásokat illetve speciális technikai elemeket tartalmaz. Ezeket a játékokat mindig szakképzett ember koordinálja, figyelve a szabályok betartására és a sportszerűsége. Ezek a játékok kisiskolás korban, felső tagozat környékén kezdenek népszerűbbek lenni (Maszler, 2002).

3. Társasjátékok

A társasjáték jellemzően beltéri, két vagy több személy által játszott játék, amelyben a résztvevő játékosok az adott játék szabályainak betartásával valamilyen cél elérésére törekednek,

rendszerint egymással versenyezve. A győzelem alapulhat szerencsén, stratégián, de a legszerencsésebb mindkettő szempont betartatása. Kisebb gyerekeknél problémát okozhat a szabályok betartása, elfogadása, megértése, ezért ennél a korcsoportnál nagyon fontos, hogy megfelelő, könnyen érthető játékot válasszunk (Maszler, 2002) .

Nálunk leginkább a kártyajátékok a népszerűbbek, mert a szabályait könnyebben megértik a gyerekek. A sajátos nevelési igényű gyermekek körében nehezebb bevetni egy izgalmas társasjátékot, hiszen a különböző problémával küzdő gyerekek nehezebben is alkalmazkodnak egymáshoz. A figyelmüket is sokkal nehezebb lekötni, így hosszabb időt kitöltő játékokra sajnos kevés lehetőség van. Ezzel szemben szeretnek például Uno kártyajátékot játszani, de a szabályok betartásával mindig akadnak problémák. Sajátos szabályrendszert szeretnének kialakítani, ami sokszor konfliktushoz vezet.

A társasjátékok néhány lényeges jellemzője:

Szabadidőnk hasznos eltöltésének egyik igen kedvelt módja, a gyerekek, felnőttek körében egyaránt. A legtöbbet társaságban játsszuk, rögzített szabályai vannak, amiktől azonban többé-kevésbé eltérhetünk. Fejlesztik a figyelmet, emlékezetet, az értelmi képességet, logikus gondolkodást, nagyfokú koncentrációt és türelmet igényel, a győzelem elérése érdekében képesek vagyunk kockáztatni. Számos fajtája létezik. Vannak táblás társasjátékok, ezek úgy érdekesebbek, ha minél többen játsszák. Vannak különböző kirakójátékok, mint a dominó. Aztán ide sorolhatjuk a különféle kártyajátékokat, mint például az Uno, vagy az asztali ügyességi játékokat is (Maszler, 2002).

4. Intellektuális játékok

Ebbe a csoportba azok a játékok tartoznak, melyek a gyermek figyelmét, emlékezetét, gondolkodását, személyiségét fejleszti. Nekünk pedagógusoknak figyelniünk kell arra, hogy a gyermekek egymástól különböző, eltérő képességekkel rendelkeznek, biztosítanunk kell illetve elősegíteni az egyforma fejlesztést számukra, mindig egyénre szabottan. Ez a hátrányos helyzetű gyermekek esetében még bonyolultabb, még több szervezést kíván (Maszler, 2002).

Az intellektuális játékok fajtái:

- Megfigyelőképességet fejlesztő játékok: A tudás egyik fontos alapja a pontos megfigyelés, azonban a gyerekek nem minden esetben azt emelik ki, ami valóban fontos, hanem csak azt, ami őket érdekli, hatást gyakorolt rájuk. Pl.: Mi változott meg?

- Figyelemfejlesztő játékok: A sikeres játék vagy munka alapfeltétele a hosszú idejű koncentráció. Pl.: Repül a repül a...
- Hallásfejlesztő játékok: Zenei készségfejlesztő játékok. Pl.: Méhecske és kígyó
- Beszédfejlesztő játékok: A különböző játékok megismerésében észrevétlenül is fejlődik a gyermekek szókincse. Pl.: Mit visz a kishajó
- Gondolkodást fejlesztő játékok: A különböző játékokban a gyermek képessé válik az összehasonlításra, a felismerésre, rendszerezésre, összefüggések felismerésére melyek a gondolkodás műveletei és a már meglévő ismereteit új helyzetekben is alkalmazza. Pl.: Szólánc, szókirály (Maszler, 2002)

5. Számítógépes játékok

Számítógépes játékok azok a játékok, amelyeket asztali számítógépen, laptopon, tableten, okos telefonon játszanak a gyerekek, felnőttek egyaránt. Ezek cseppet sem számítanak már új játékoknak, hiszen régóta léteznek, csupán a megjelenési formájuk változott. Amit régen papíralapon vagy táblán játszottunk, az ma már játszható képernyőn keresztül, akár online is. Egy valami nem változott, ezek pedig a játékszabályok és az, hogy személyiségfejlesztő hatásuk ugyanúgy fennmaradt. Hatalmas hátrányuk, hogy a társas kapcsolatok teljesen háttérbe szorulnak általuk, hiszen nincs szükség közvetlen társra, az online térben bárki becsatlakozhat egy-egy játékra. Teljesen kiiktatják a játékhoz kötött, már megszokott mozgásformákat, hiszen egy fotelben ülve, képernyőt bámulva folyik a játék, csupán az ujjaink mozgása szükséges hozzá. És ami a legfontosabb, nekünk, szülőknek és pedagógusoknak hatalmas felelősségünk van a mértékletesség betartásában, hisz könnyen függővé válhatnak a gyermekek (Maszler, 2002). Személy szerint a számítógépes játékok megjelenésével kapcsolatos legnagyobb hátránynak a társas kapcsolatok megszűnését érzem. Nem kifejezetten értek egyet azzal, hogy személyiségfejlesztő hatásuk van, hiszen egy megszokást szül: a gyerek beül a gép elé és mereven előre bámulva játszik. Nyilván vannak olyan játékok, amik fejlesztő hatásúak, de nem ezek a népszerűbbek. Sőt! Sokkal jobbnak tartottam és tartom a mai napig azt, amikor a gyerekek együtt, a szabadban játszanak valamilyen játékot. Sokkal több inger éri őket, mint a gép előtt ülve. Szörnyű azt látni, amikor egy gyermek elfelejt időt és teret, és csupán a játék létezik számára. Épít, ültet, gyilkol, harcol. Szuperhős, ha kell, elrugaszkodik a valóságtól és képes annyira belefeledkezni a játékba, hogy megszűnik a külvilág, nincsenek szükségletei, nem érdekli semmi. Nagyon könnyen függővé tudnak válni és ez nem vezet jóra. Hatalmas a felelősség rajtunk szülőkön és pedagógusokon, hogy ezt megfelelően tudjuk koordinálni. Hátrányos helyzetű

gyermeknek ez egy varázslatos világ. A legtöbb család olyan mélyszegénységben él, hogy tévé sincs a háznál, nem árnak internet. Ezek a gyermekek legtöbbször az iskolában találkoznak az online világgal. A kezdeti tartózkodást vagy félelmet felváltja az érdeklődés és nagyon könnyen beszippantja őket is a világháló csábító ereje.

III. A dráma, mint „játékos módszer” szerepe az életben/ lehetőségei a pedagógusi munkában

Drámapedagógia

Dramatizálás, Dramatikus játék – Drámajáték, Színjáték

Gavin Bolton A tanítási dráma elmélete című könyvében arra biztatja a pedagógusokat, hogy tekintsék színháznak a gyerekekkel megvalósuló, dramatikus módszerekre épülő munkájukat. Úgy gondolja, hogy a pedagógiai munkát mindig egy kitűzött célhoz vagy egy elért eredményhez kell igazítani. Könyvében nem használja a drámapedagógia kifejezést, mert az efféle oktatást módszerként határozza meg (Bolton, 1993).

A dráma egyenlő a cselekvéssel, a játék maga a kreativitás. Tehát a drámajáték egyenlő a kreatív cselekvéssel.

„A drámapedagógia a komplex személyiség fejlesztését, a művészeti nevelést, a szociális érzékenyítést szolgáló módszer és eszköztár, amelynek számos felhasználási, alkalmazási területe akad az iskolán kívül is. Dominánsan jelen lehet olyan tevékenységekben, amelyek a gyermeki játék, a „mintha”, a színház eszközeit használják. Olyannyira rokon némely tevékenységgel, hogy sokszor maguk a művelők is keverik a fogalmakat (de a laikus környezet szinte minden esetben). Lépten-nyomon hallani, hogy a drámapedagógiát azonosítják a gyermek- és diákszínjátszással (sokszor drámacsoportoknak nevezik az előadást létrehozó csapatot), s hogy az iskolai drámaórák is csak a fellépések előkészületeire szolgálnak. Vagy éppen azonosítják a drámát azokkal a tevékenységekkel, amelyekben drámajátékokat alkalmaznak”(Tóth, 2016, 114.o.).

A játékokon belül ezt szeretném részletesebben bemutatni, mert a mindennapjaimban ezt alkalmazom, a mindennapi játékban ezt használom. Azért érdekel engem ez a módszer, mert a különböző drámajátékok végzése során szerzett tapasztalat, tudás beépül a személyiségünkbe, fejleszti a problémafeltáró, helyzetmegoldó képességeinket. A drámajátékok gyakorlati köve-

telményeinek megvalósítása tanulási folyamat révén megy végbe. A drámapedagógiában alkalmazott drámajáték gyakorlatok többféle célt szolgálnak. A drámapedagógiai módszerek engem azért érdekelnek engem, mint pedagógust, mert alkalmasak a hátrányos helyzetű gyerekek, a beilleszkedési, tanulási, magatartászavarral, beszéd nehézséggel, önismereti és kapcsolatteremtési problémával küzdő gyermekek fejlesztése esetében.

„A drámajáték, drámapedagógia mára már egy ismert fogalom. 1995- ben megjelenik a Nemzeti Alap Tantervben, és meg is tartotta a tantárgyképző tartalmak között elfoglalt helyét”(Eck,2015,5-14.o.).

Az idei tanévben a Népmese napja alkalmából munkatársaim bevonásával szerveztem egy olyan programot a gyerekeknek, ahol megismerkedhettek a Magyar népmesékkal, hiszen sajnos nem sokat tudnak róluk, kevés az ismeretük a mesékről általánosságban is. Ezt is igyekeztem a drámapedagógia módszerével feldolgozni, felépíteni. A pedagógusok meseszereplők bőrébe bújva igyekeztek előhívni a klasszikus mesehősöket és 7 próbára hívták a gyerekeket. A Kurtafarkú Malac birodalmában át kellett kelniük az Óperenciás- tengeren és meg kellett mászniuk az Üveghegyet, Babszem Jankónak segítettek az összekeveredett magok szétválogatásában, a Jótündér birodalmában összerakták a király kedvenc képét, ami összetört. Aztán kardot ragadtak és megvívta az Ördöggel, ezután a Vasorrú banya várta őket a varázserdőben, ahol boszorkány táncot táncoltak, jutalmul útbaigazítást kaptak az Óriások földjére, ahol a rettenetes mocsáron kellett átkelniük a hétmérföldes csizmában. A 7 próba utolsó állomásaként találkozhattak a Csillagszemű juhással, akinek az elveszett nyáját segítettek megkeresni. Aki kiállta a 7 próbát, bebocsájtást nyert Mátyás király kincseskamrájába, és megkapta méltó jutalmát. A program nagyon sikeres volt és egy felejthetetlen délutánt tudhattak maguk mögött, mint a meseszereplők, mind a hétpróbázók.

A következő tanévben is hasonló programmal szeretnék készülni, ahol A só című népmesét szeretném feldolgozni, ezúttal gyerek szereplőkkel, és ezt a kis színdarabot mutatnánk be az iskola minden tanulójának és dolgozójának, ezzel tisztelve Benedek Elek születésnapja előtt. A foglalkozástervezetet már elkészítettem, csupán a megvalósítás várat még magára.

„Érintett ember vagyok. Megérint, megrezdít belülről, ha történik velem valami, ami szép, ami fáj, ami kibillent a mindennapi „ugyanazból”. Egy képpel indult legutóbb, ami megérintett, úgy, hogy beleremegtem” (Csüllög,2012. 28-31.o.).

III/1: A drámaórák szervezésének szempontjai:

1. A csoport és a cél egybevetése: (a csoport tagjai mennyi tapasztalattal rendelkeznek a drámajátékok területén, milyen kompetenciákat kívánunk fejleszteni stb.)
2. A téma: (lehet gyermekek által felvetett téma vagy irodalmi szövegek feldolgozása stb.)
3. A fókusz: (rendszerint egy problémahelyzet vagy egy kérdés, amire a játék segítségével keressük a választ, a megoldást)
4. Az idő: (egy meghatározott pillanatban történő események fontosságának kiemelése)
5. A tér: (legyen funkcionális és kreatív, mert ezzel segíteni tudjuk a gondolatok formába öntését)
6. A szerep: (alkalmat ad az élmény átélésére, végig gondolására)
7. A részvétel: mindig önkéntes!
8. A tanár: (partner a játékban, néha szerepbe lépve értelmezésre készítet, lassítja vagy gyorsítja a folyamatot)
9. A hatás: megértés, tolerancia, szociális viselkedés, attitűdök fejlődése (Kaposi, 2008).

Kaposi László Drámapedagógiai olvasókönyve hasznos segítség lehet egy drámaóra megszervezésében annak, akinek esetleg nehézséget jelent egy ilyen tanóra megszervezése, hisz ebben a könyven különböző tanulmányok mellett fellelhetők foglalkozásvázlatok is, amik segítséget nyújthatnak a mindennapokban (Kaposi, 1995).

Véleményem szerint a legeredményesebb tanulási módszer az, amikor a tanulni szándékozó gyermek tapasztalati úton, próbálkozással, korábbi ismereteik felhasználásával igyekszik megtalálni a probléma helyes megoldását, amelyhez mi leendő pedagógusok folyamatos, személyre szóló segítséget nyújtunk. Az órák során célom a gyermekek tudásának elmélyítése, gondolkodásának fejlesztése, ezt úgy tudom elérni, ha sok, érdekes, színes, szórakoztató, ugyanakkor egyre nehezebb feladatot állítok a gyerekek elé. Meggyőződésem, hogy akkor teszünk a kisgyermekek fejlődéséért, ha a természetes kíváncsiságukat konkrét cselekvések, tevékenységek változatos kínálatával okosan és szinte észrevétlenül irányítjuk.

„A játék bizonyos formái nem sokban térnek el attól, ami általában egy osztályteremben zajlik. Más szavakkal: lehetséges, hogy a tanár előre megmondja az osztálynak, mit kell tenniük, ők pedig megteszik azt. Elképzelhető, hogy a tanár kívülről figyeli az eseményeket, és folyamatosan utasítást ad az osztálynak” (Neelands, 1994. 21.o.).

A tudatosan irányított tevékenység során van alkalmunk arra, hogy megismerjük a gyermek gondolkodásmódját, kreativitásának fejlettségét, az összefüggések felismerésének mértékét, valamint a türelmes munkavégzést, a feladatban való elmélyülést, a pontosságot, igényességet, a figyelem tartósságát, az érdeklődést, kíváncsiságot, önálló felfedezés képességét. Ez a sokrétű tapasztalás azért is jó, mert segít abban, hogy az egyes gyermekeknél a fejlesztési területeket is feltérképezhessem. Nagyon fontos, hogy értsék a gyerekek azt, amit csinálnak, el kell érniük, hogy ne nyűg, hanem öröm legyen az ismeretszerzés folyamata. Sokkal eredményesebb az az óra, ahol a tanulók tevékeny részesei az ismeretszerzésnek, és ez a drámaórákra nagyon is igaz. Morgan és Saxton könyvében világosan megfogalmazza, hogy a drámatanítás lelkesedést, tapasztalatot kínál, gyakorlati stratégiákkal segíti a tanulás megszilárdítását (Morgan- Saxton, 1987).

Az iskolában, ahol dolgozom, szinte minden gyermek hátrányos helyzetű családban él, sőt van, akinek nincs is családja, hanem a városban levő gyermekotthon lakója. Szókincsük meglehetősen szegényes, általános tudásuk nagyon kevés, legtöbbjük a lakóhelyükön kívül még sohasem járt. Azért nyúltam a drámapedagógia eszközeihez, hogy az egyéni képességeket, az önkifejezést, az egymással való kapcsolatteremtést, a kommunikációs készségeket még jobban fejlesszem. A gyerekek többsége nincs tisztában saját képességeivel, sokszor alul, sokszor pedig felértékelik magukat. Az órák megtervezésénél mindig figyelembe veszem a gyerekek előzetes tudását, annak gyengébb és erősebb területét, a gyerekek igényeit, törekvéseit, érdeklődésüket, személyiségének rá jellemző vonásait. Többször alkalmaztam az osztályban ön- és társismereti játékokat, kapcsolatteremtő, közösségépítő, koncentrációt fejlesztő játékokat, bizalomgyakorlatokat, amiket a gyerekek lelkesen fogadtak. Ezeket az órákat mindig alapos előkészítéssel kezdem, amelyben megértettem a gyerekekkel, hogy ezek a játékok a szokottnál nagyobb figyelmet és csöndet igényelnek. Eleinte nehezebben értették meg a szabályokat, vagy saját szabályokat akartak felállítani, de sok gyakorlás után elfogadják ezt, és tényleg felelősséggel végzik a feladatokat. Ezek a játékok alkalmasak önmagunk és környezetünk, saját személyiségünk és társaink megismerésére, kommunikációs készségünk és kapcsolataink karbantartására, ismereteink és érzéseink gazdagítására. A foglalkozásokon lehetőség nyílt arra, hogy ki-ki, mint egy tükörben láthassa magát a társai által megfogalmazott értékelésekben. Így tudtunk eljutni a valódi önismerethez. Nagyon fontos, hogy ne legyen sértés abban, ahogy a gyerekek egymást értékelik. Mindig úgy szoktam kezdeni egy ilyen értékelést, hogy először én értékelek egy gyereket. Kihangsúlyozom az értékelés szempontjait, ezzel támpontot adva a gyerekeknek. Mint egy minta, szolgál a gyerekeknek, hisz ez is egy feladat, amit meg kell oldani. Egy feladat elvégzése után mindig hangsúlyt szoktam fektetni arra, hogy tudják saját magukat is értékelni.

Ez az elsődleges, reálisan látni magukat, hiszen csak ez után tudnak véleményt formálni másokról. Nem szabad szimpátia alapján értékelni, és a gyerekek sajnos sokszor ilyen módon próbálják meg nézni a társaikat. Ez is egy folyamat, minél többet „gyakoroljuk”, annál nagyobb tapasztalatunk lesz benne.

Gavin Bolton úgy gondolta, hogy a dráma akkor válik igazán oktatási eszközzé, ha a megismerés és az érzelmek egymással összefüggésbe kerülnek (Bolton, 1984).

A feladatok kiválasztásakor jól megtervezhető, hogy az adott gyermek erősségét kívánom-e tovább fejleszteni, vagy gyengeségeinek kiküszöbölésére adok lehetőséget a gyakorlatok, játékok során. Akár irodalmi műből vett részlet, akár a saját életük problémái vagy fiktív történet áll a feladatok középpontjában, követendő és elítélendő példákkal egyaránt találkozhat. Minden esetben egy közös értékeléssel fejezzük be az órát, hisz fontos az, hogy ők maguk hogyan élték meg az adott szituációkat.

Nagyon fontosnak tartom azt, hogy elmondhassák, hogy érezték magukat a tanóra előtt, és milyen érzésekkel távoznak az óra befejeztével. Minden gyerekre más hatással lehetnek helyzetek, játékok, feladatok. Ezért fontos az, hogy önként vegyenek részt az ilyen órák bizonyos részeiben, hisz a drámajátékoknak a célja egy önfeledt, gondoktól mentes örömszerzés, játékos tanulás, ne érezzék kényszernek vagy kötelezőnek. Mivel mindig együtt játszunk, fontos a közösség véleménye az én munkámról, a tanóra hangulatáról is, hiszen ezek alapján tudok új dolgokat bele csempészni és izgalmasabbá, örömtelibbé tenni a tanórákat.

A drámajáték hatására olyan nélkülözhetetlen változások következtek be, mint például a megértés szintjének módosulása, fejlődése, attitűdváltás az érzelmi, megismerési tapasztalatok hatására, pozitív változás a szociális viselkedésben, kooperációs készségben, a nyelvi és egyéb kommunikációs tapasztalatok fejlődése, mások szükségleteinek és szándékának fel- és elismerése (Kaposi, 2008).

Idővel megtanultak gondolatokat megfogalmazni, ami eleinte nehezen ment nekik. Meg tudtak nyílni általa, és a problémáik megoldásának így teret tudtak nyitni. Mivel a legtöbb osztályban előfordul beilleszkedési, tanulási, magatartási nehézségekkel küzdő tanuló, ezért az órák megtervezésénél mindig figyelembe veszem a szakértői véleményben foglalt fejlesztési tanácsokat. Az általam használt drámajátékokat jobbra az irodalom óráimba szoktam beépíteni, de vannak érzelm kártyáim, amiket nyelvtan órákon szoktunk használni mondatalkotás köré építve. Ez nagyon fontos lépés, hiszen ezek a hátrányos helyzetben élő gyermekek elég ingerszegény környezetből érkeztek iskolánkba, nem tudják gondolataikat, érzéseiket sem megfogalmazni ösz-

szefüggő mondatok formájában. Minden játékot a szabályok ismertetése, elmagyarázása és bemutatása előzött meg. A gyerekek fokozatosan, könnyebb majd bonyolultabb játékokkal ismerkedhettek meg.

Cecily O'Neill: Drama Worlds című könyvében a drámát (folyamatdrámaként említi) a mai színház nélkülözhetetlen részeként azonosítja. A tanárok hatékony és használható módszereket alkalmaznak a dráma világok felfedezésére és felejthetetlen élményt nyújtanak minden résztvevő számára. (O'Neill, 1995)

Szeretnék bemutatni néhány, általam használt és a gyermekek körében közkedvelt drámajátékot, melynek egy részét a Magyar Drámapedagógiai Társaság honlapján található drámajátékokból merítettem és alakítottam át a saját gondolataim szerint, és néhányat olyan volt munkatársaimtól tanultam/ lestem el, akik alkalmazzák a drámapedagógia módszereit:

1. Földrengés játék

Érdekes volt számomra, hogy a mesélők legtöbbször nem egy ismert mesét, hanem egy kitalált történetet kezdtek el mesélni. Ebben a játékban nagy szerepe volt az összpontosításnak, mivel a mesélő a meséje közben hirtelen elkiálthatta magát, hogy földrengés, ekkor az egymással szemben ülőknek helyet kellett cserélniük. Egyvalakinek azonban nem jutott hely, mivel a középső játékos, a mesélő is igyekezett elfoglalni valakinek a helyet. A kimaradó került mindig középre és kezdte el mesélni meséjét. A gyerekek nagyon ügyesek, találékonyak voltak a mesét illetően, rengeteg vicces történet született általuk. A játék elején felhívtam a gyerekek figyelmét arra, hogy akiből mesélő lesz, az ne mesélje majd végig a mesét, itt nem az a cél.

Ez a játék kitűnően fejlesztette a gondolkodásukat, a kommunikációt, a beszédkésztséget. Erős koncentrációt igényelt, segítette a fantáziájukat szárnyalni.

2. Adj hozzá egy mozdulatot

Az első játékos bemutat egy mozdulatot, amit a következőnek meg kell ismételnie, majd hozzá kell tenni egy általa kitalált mozdulatot. Az első pár embernek könnyű dolga volt, de az utolsónak már nem annyira, miután meg kellett ismételnie a társai mozdulatait is. Hogy mindenkinek egyenlő rész jusson a játékból, minden új körnél megváltottattuk a sorrendet.

Figyelemfejlesztő és koncentrációfejlesztő játék, hiszen folyamatosan figyelniük kellett egymás mozdulatait. Fontos része volt a játéknak a fegyelem és a türelem.

3. Karmesterjáték

Egy játékost kiküldtünk a teremből, a többiekkel körbe álltunk. Ezután a bent maradók kiválasztottak egy mozgásirányítót, az ő mozdulatait kellett minél pontosabban leutánoznunk. Nagyon kellett ügyelniük arra, hogy a mozdulatokat követhető sebességgel hajtsák végre, ami néha nehézségekbe ütközött a gyermekek különböző adottságai miatt. A kitaláló feladata az volt, hogy az osztály együttes mozgását figyelve megnevezze az irányítót. Amikor ez sikerült az irányítóból kitaláló lett és a gyerekek egy új irányítót választottak.

Ennél a játéknál is nagyon fontos volt a koncentráció és a fegyelem. Az egymásra figyelés és a mozdulatok együttes végzése nagy fegyelmet és pontosságot igényelt, ez nem minden esetben valósult meg, de nem is egyszerű feladat.

4. Foglalkozások

A gyerekek foglalkozásokat (autószerelő, tanár, orvos, boltos, stb.) jelenítettek meg, azok jellemző mozdulatai, helyzetei alapján, beszéd nélkül. Az volt a következő, aki kitalálta, mit mutatott be társa.

Ennél a játéknál is fontos szerepe volt annak, hogy miként tudják szavak nélkül megjeleníteni az adott szakmát. Ezzel is fejlődött a kommunikációs képességük, a kreativitásuk, a megfigyelőképességük.

5. Szóalkotás

Fontos szerepe volt a csapatok együttműködésének, amiben a csapatoktagjai egyenlő partnerként viselkedtek egymással. A tanulókat két csapatra osztottam majd körbe ültek az egy csapathoz tartozó játékosok, előttük papír, ceruza. Én, mint játékvezető mondtam egy betűt, amivel az volt a csapatok feladata, hogy e kezdőbetűvel szavakat kellett alkotniuk. Az a csapat győzött, aki adott idő alatt (1perc) több értelmes szót fel tudott írni a papírára. A játékot úgy fejeztük be, hogy az egyik csapat felolvasta miket írt, ha volt egyforma azokat ki kellett húzniuk a másik csapat tagjainak!

Az utolsó játék, amit példaként hoztam, fejlesztette a verbális kommunikációt, csapatépítő hatása volt. Fontos volt a fegyelem és a figyelem, a koncentráció és szerepet kapott a kreativitás és a szabálytudat kialakítása is.

Pamela Howell könyvéből nagyon sok útmutatást találhatunk a drámaórák tervezéséhez. Elmagyarázza a tervezés alapelveit, és részletesen bemutatja, azok hogyan alkalmazhatók a különböző korosztályokban (Howell- Heap, 2001)

Ez sokban segített nekem a dráma óráim, a drámafeladatok összeállításában, hiszen nem mindegy, melyik korcsoportnál milyen feladat típusokat alkalmazunk. Nyilván vannak olyan feladatok, amelyek bármely korosztálynál alkalmazhatók, de a hátrányos helyzetű gyermekek esetében ez is részletesebb körütekintést igényel. Az ő esetükben a megértés nagyon fontos, Pamela Bowell könyvében sok instrukciót lehet találni ehhez.

III/2: Tapasztalataim a drámajátékok fejlesztő hatásairól:

A drámajáték, mint láthatjuk, a személyiségfejlesztés eszköze is, ami dramatizáló módszereket használ, hiszen szerepeket osztunk ki és ezeket játsszák el a gyerekek úgy, hogy nem érzik kényszernek. Alkalmas arra, hogy egymást megismerjük, elfogadjuk és nyitottá váljunk. Tehát a drámajáték az egymásra figyelés, az együttműködés, a társismeret, az empátia fejlesztésére kiválóan használható.

Minden játék után értékeltem a gyerekeket és ők is értékelhették magukat illetve a játékot. Eleinte az értékelés annyiban merült ki, hogy elmondták hogyan tetszett nekik az adott játék, jól érezték-e magukat. Idővel megtanulták a saját munkájukat, aktivitásukat is értékelni, ma már ez sem okoz nehézséget. Ezek a játékok összetettebb munkára készítetik a gyerekeket, mint ami életkora szerint elvárható, ez az óráim alatt is megfigyelhető volt.

A drámajáték egy olyan módszer, amely a játékra alapoz, a gyermeki cselekvésre koncentrál, feltárja és fejleszti a gyermek kreatív képességeit, csoporttevékenységre épül, a közösségi örömek, sikerélmények elősegítették a gyermekek közötti kapcsolatok elmélyítését. A gyerekek a drámajátékok során megtanulták, hogyan alakítsák ki saját gondolkodásmódjukat, értékrendszerüket és megtapasztalták, milyen sok megoldás létezhet egy adott helyzetre. Védelmet adott a bátortalanabbaknak, a zárkózottabbaknak, a kevesebb önbizalommal rendelkezőknek. Nyitottabbá váltak, hamarabb oldódnak és az átélt helyzetek tapasztalatait tovább vitték magukkal a mindennapjaikba. Igaz, ez náluk lassabb és nehezebb folyamat volt, mint bátrabb társaiknál.

A dramatikus játékok nevelési célja az egész személyiség harmonikus és differenciált fejlesztése. Hatékony segítséget nyújt a kommunikációs készségek, képességek kibontakoztatásának terén. A gyerekek bátrabbak, közvetlenebbek, nyitottabbak, elfogadóbbak lettek általuk. Erősödött önbizalmuk, intelligensebbek, fogékonyabbak lettek, kíváncsiak a körülöttük élő emberekre. A drámaóra, a drámajáték jó alkalom arra, hogy elsajátítsák a drámai kifejezéseket, melyek a mindennapi kapcsolattartást elősegítik, valamint a verbális és nonverbális kommunikáció elemeit. A drámapedagógia különböző módszerei segítséget jelentenek úgy az irodalmi órán, mint más szakórán. Jellegeből adódóan a tanítási dráma módszerével a saját kultúránk számos

eleme, vonatkozása építhető be az oktatásba, amelyek az identitás erősítésének, illetve más kultúrák hasonlóságának és különbségének, megismerésének, sőt megértésének irányába vezetnek el bennünket. Véleményem szerint eljárásaival, megoldási módjaival élményszerűbbé, átélhetőbbé válik a tananyag. A gyerekek részeseivé válnak az ismeretek befogadásának, nemcsak passzív szereplői a tanóráknak, hanem alkotói, szerzői is, hiszen az ő meglévő tudásuk, tapasztalatuk, ismereteik, átélt élményeik garancia erre. Hagynunk kell, hogy ők alakítsák, lendítsék az óra menetét. És lássuk be, a gyermekek élvezik, ha ők is beállhatnak ebbe a szerepbe, picit irányítói lehetnek az eseményeknek.

A tanítási drámát alkalmazó óráimon a különböző történetek egyfajta forrásul szolgálnak a gyermek gondolkodási, tanulási és nyelvi készségeinek fejlesztéséhez. A gondolkodás és kommunikáció alapja a történet, általa felfedezzük magunkat és a világot. A gyerekek ösztönzést kapnak arra, hogy hatalmas eszmékre és érzelmekre visszahassanak. A történetekben gondolatébresztők találhatók az emberi értékekről. Annak is tudatában kell lennünk, hogy ez a fajta óravezetés tőlünk sokkal több felkészülést igényel, mert sokféle megoldási móddal kell számolnunk, ugyanis az így vezetett órákon a gyermek is közvetlenül érintett a tudásanyag megszerzésének módjában. Fel kell készülnünk az esetleges buktatókra, nehézségekre. Meg kell tudnunk válaszolni kérdéseket. De összességében azt mondhatom, hogy a drámapedagógia legfontosabb értéke a foglalkozások légkörében, hangulatában rejlik.

III/3. A drámapedagógia hatása a pedagógusi munkámra

- a játék hozzájárul a gyermekek képességeinek fejlődéséhez, általa javult a koncentrációjuk, megkönnyítette a tanulást és ezáltal a tanítást is
- megváltozott a gyermekek tanuláshoz, egymáshoz fűződő viszonya, és ez nagyban segítette a csoportmunkákat és az órai munkák levezetését, mert kevesebb konfliktus helyzet alakult ki
- a játék előmozdította a társai elfogadását, az osztályba való beilleszkedést, erősödtek a társas kapcsolataik, a bizalmuk mind társaikkal mind pedig velem szemben
- a teljesítményszint nőtt, viselkedés-, magatartáskultúrájuk fejlődött

Tapasztalataim szerint a drámapedagógia bevezetése az oktató-nevelő munkába nemcsak a gyermekek személyiségét fejleszti, hanem a pedagógusokét is. E módszer bevezetése megóv a szakmai monotóniától, az egyoldalúságtól, színesíti a monoton tanórákat, megkönnyíti a tanítást. A drámapedagógia, mint módszer nem tanulható meg egy képzés/tanfolyam során. Csupán alapot ad, megmutatja, miről is szól ez az izgalmas világ. Ez az a módszer, amit állandóan lehet

tanulni, tanulmányozni, tökéletesíteni, egy egész életpályán keresztül. Bármibe, bármikor beépíthető és általa megszerettethető bármilyen unalmasnak vélt tananyag.

E rövid összefoglalóval azt kívántam bemutatni, hogy a dramatikus játékok iskolai alkalmazásai nem öncélú, a tanítási óra megszokott rendjét felborítani akaró játszadozást jelentenek, hanem a legfontosabbat: lehetőséget a gyermek személyiség fejlesztésére.

Tapasztalataim alapján beszámolhatok arról, milyen változások mentek végbe saját „énemben”, személyiségemben, gondolkodásomban, viselkedésemben.

- Melegebb nevelői attitűd alakult ki bennem, hiszen, ha nincs intenzív érzelmi kapcsolat a tanulókkal, akkor nem létezik oldott légkörben zajló drámaóra, kudarc-, szorongás- és félelemmentes drámajáték. Igaz, kell hozzá egy eleve meglevő jó kapcsolat is a tanulókkal.

- Nőtt a türelmem, humorérzésem, igazságérzetem és jóindulatom, e módszer által hatékonyabb az ismeretadási képességem, találékonyságom, szervezőképességem. A gyerekek rengeteg, általam komolynak vélt játékba észrevétlenül vitték be a humort, ezzel oldva a hangulatot.

- Kétségkívül a beszédem is fejlődik, beszédtempóm szabályosabbá, tagoltabbá, érthetőbbé válik, hiszen tanítványaim által visszahallom saját beszédemet, igazi görbe tükröt mutatnak nekem.

- A drámapedagógia alkalmazásával fejlődött a közlő képességem, empátiakészségem, személyiségem nyíltabbá vált, érzelmeimnek, akaratomnak kifejezésre juttatása könnyebb lett.

- Türelmesebbé tettem ezeket az órákat, nyitottabb lettem a gyermekek gondolatai iránt, jobban megértem őket, bele tudom élni magam a helyzetükbe. Elég volt egy-egy szituáció alkalmából a szemükbe nézni, tükrözte az aktuális hangulatukat, állapotukat.

- A drámajátékokban, melyekben aktív „szereplőként” vettem részt, lehetőségem nyílt belebújni a szereplők bőrébe, újra gyerekként élhettem át pillanatokat, egy lehettem közülük, amit ők is nagyon élveztek.

- Mivel a pedagógus elsődleges munkaeszköze saját személyisége – ezért amit teszek, mondok, képviselek, az mind a személyiségemen átszűrődve jut el tanítványaimhoz –, fontos a hitelesség, hisz egy tükröt mutatok nekik én magam is. A drámapedagógia nekem ebben segített!

III/4. A drámapedagógia hatása a gyermekekre és a társas kapcsolataikra

Személyiségemből fakadóan mindig sokat játszottam, játszok tanulóimmal, ezt mindig ösztönösen teszem. Három gyermek édesanyjaként nem is tudnám ezt másképp csinálni. Nagyon sok tanulást segítő játékkal és azok alkalmazási lehetőségeivel ismerkedhettem meg az egyetemen,

amiket rendszeresen beépíték az óráimba. Többek között azért, mert azt tapasztaltam, hogy ezeken az órákon derűsebb, vidámabb lett a légkör, a gyerekek sokkal jobban szeretik és elfogadják, mint a klasszikus, számukra egyhangúbb tanórákat.

A gyerekek jobban kötődnek hozzám és egymáshoz, illetve a türelmük is egymás irányába nagyobb lett. A játékos gyakorlatok érdeklődőbbé tették őket, és megszerették a drámát. Könnyebb őket aktivizálni és motiválni, mivel a játék önmagában is motiváló tényező. Nemcsak a jobb tanulók jutnak sikerélményhez, hanem a gyengébb képességűek is. Bátran mondhatom azt, hogy a drámapedagógia által játszva tanulnak. Volt olyan osztály, aki az első alkalom után kérte, hogy legközelebb se tanuljunk, hanem játsszunk. Észre sem vették, hogy egész órán kőkeményen dolgoztak.

A különböző alapjátékok megtanítása a gyerekeknek nem volt könnyű feladat, de örülök, hogy e tudásomat, ismereteimet átadhatom a gyerekeknek, ezzel is fejlesztve személyiségüket. Változatos munkaformák alkalmazásával sikerült a tanulókat aktivizálni illetve motiválni az óráimon. Mesét írtunk, fontos gondolatokat fogalmaztunk meg a dráma segítségével, dramatizáltuk a Toldit. A tervezett módszerek is eredményesen segítették a tanítási-tanulási folyamatot.

A tanulók többségének e módszer alkalmazásával sokat fejlődött együttműködése társaikkal, empátikus készsége, koncentrációja, emlékezete, kreativitása, fantáziája, kifejezőkészsége, tájékozódási készsége, megfigyelőképessége, szókincse, esztétikai érzéke is. Az órák felépítésében a fokozatosságra törekedtem, az egyszerű feladatoktól haladtunk az összetettebb, bonyolultabbak felé. Az óráim során építettem a tanulók előzetes ismereteire és kihasználtam a tantárgyi kapcsolódási pontokat is. A tanórákra végig jellemző volt a lelkes munkavégzés. A tanulók az új ismereteket, az új játékok szabályait a legjobb tudásuk szerint sajátították el, ki könnyebben, ki pedig kicsit nehezebben, és a megszerzett elméleti tudásukat a vártnak megfelelően alkalmazták. A munkaformákat úgy gondolom helyesen választottam meg, mivel örömmel, egymást segítve dolgoztak a diákok, mindvégig együtt. Az órák remek hangulatban teltek, a tanulók végig motiváltak voltak. Fejlődött az ön- és társértékelésük is. Mivel EGYMI-ben dolgozom, minden osztály mellett van egy segítő gyógypedagógus is, aki minden tanórán ott van és a rendelkezésünkre áll. Ő is részt vett a játékokban, ezzel hatalmas motivációt adva a gyerekeknek.

Minden játékra igaz, így a drámajátékokra is, hogy a különböző tevékenységek során „kézben kell tartani” a gyerekeket, mert különben zűrzavar támadhat. Továbbá tudatos tervezést igényel az is, hogy mikor lelkesítsem, ösztönözzem, mikor pihentessem őket. Természetesen ez az állítás minden esetben igaz volt a tanóráimon is, főleg az első időkben, hisz ismeretlen terület

volt ez a gyerekek számára és eleinte volt, hogy egy- egy próbálkozás káoszba fulladt, de ezt a problémát gyorsan ki tudtam küszöbölni.

Sok gyakorlással rutint lehet ebben szerezni. Minden pedagógusnak csak ajánlani tudom, hogy próbálja ki, alkalmazza ezeket a módszereket munkája során!

IV. A drámapedagógia alkalmazása hátrányos helyzetű gyermekek oktatásában pedagógus szemmel

A kutatási témám a drámapedagógia gyakorlati hatásaira épült. Nem csak arra voltam kíváncsi, hogy milyen pozitív változásokat, hatásokat érhetek el a hátrányos helyzetű gyermekek fejlesztésében és az osztályközösség alakításában, de azt is szerettem volna feltérképezni, hogy a pedagógusok mennyire ismerik és szívesen alkalmazzák-e a drámapedagógiát. Mivel hátrányos helyzetű gyermekekkel foglalkozom, így igyekeztem hasonló munkakörben tevékenykedő pedagógusokat felkeresni, és interjú formájában tettem fel a kutatási kérdéseimet. Természetesen minden megkérdezettnek ugyanazt a kérdéssort adtam. Úgy gondolom, hogy a drámapedagógiai módszerek pozitív változásokat hozhatnak ezeknek a hátrányos helyzetben élő gyermekeknek az életében, hiszen az eddigi tapasztalat azt mutatja, hogy amióta alkalmazom a magyar óráimba beépítve ezeket a módszereket, javult az egymáshoz való viszonyuk, sokkal elfogadóbbak lettek. Könnyebben tanulnak, hisz a dramatizálásnak köszönhetően érthetőbbé és könnyebben megjegyezhetőbbé lehet tenni az amúgy száraznak és unalmasnak tűnő tananyagokat. Vizsgálni szerettem volna azt is, hogy a többi, általam megkérdezett pedagógus hasonló tapasztalatokat szerzett-e.

Interjúkérdéseim a következők voltak:

1. Mi jut eszébe arról a szóról, hogy dráma?
2. Hallott már a drámapedagógiáról, mint játékos pedagógiai módszerről?
3. Ha hallott róla, mennyire tartja hasznosnak?
4. Ismer-e olyan iskolát vagy pedagógust, ahol alkalmazzák a drámapedagógiát?
5. Hogy tudna elképzelni egy olyan tanórát, amibe beépítették a drámát? Miben különbözne egy átlagos tanórától?
6. Ha az ön munkahelyén lenne lehetőség drámaórát tartani, azt beépítené valamelyik tantárgyba, vagy önálló óraként alkalmazná?
7. Mit gondol, a hátrányos helyzetű gyermekek oktatásában hasznos lenne-e ez a módszer?
8. Ha hasznosnak véli, mely területektől várna fejlődést?

9. Ön szerint a hátrányos helyzetű gyermekek szívesen vennének részt olyan órákon, ahol előtérbe kerül a dramatizálás?
10. Elképzelése szerint melyik módszerrel lehetne megkönnyíteni számukra a tanulást: a hagyományos tananyaggal vagy úgy, ha dramatizálva tanítanánk ugyanazt?
11. Ha lehetősége lenne, részt venne olyan képzésen, ahol elsajátíthatja a drámapedagógia alapjait?
12. Hogy érzi, a jövőben szívesen tanítana a drámapedagógia segítségével?

Interjúm alanya 8 fő olyan pedagógus volt, akik olyan intézményben dolgoznak, ahol többségben vannak a hátrányos helyzetű gyermekek. Az interjú alanyaim 35 és 55 év közötti nők voltak. A dráma szóról kivétel nélkül mindenkinek a színház jutott eszébe először. Hallottak már a drámapedagógiáról, mint pedagógiai eljárásról, de mindössze 2 fő volt, aki használta már az irodalom óra keretei között. Elmondásuk szerint a gyerekek viszonylag rövid idő alatt megszokták ezt a fajta játékos tanulási formát- hisz ez is nevezhető tanulásnak- szívesen játszottak különböző szituációs játékokat, szerepjátékokat, amik akár a tananyaghoz kapcsolódtak. Azokban az osztályokban, ahol alkalmazták a drámapedagógiát, javult a közösség összetartó ereje, sokkal fegyelmezettebbek lettek a gyerekek és nyitottabbak egymás felé.

A megkérdezettek háromnegyede azt mondta, hallott már a módszerről és annak hatásosságáról is, mégis elzárkóznak annak alkalmazásától, szívesebben tanítanak a már jól megszokott, klasszikus oktatási módszerekkel. A fiatalabb (45 év alatti) korosztály nyitottabb ezeknek a módszereknek a megismerésére, ha lehetőség lenne rá, részt vennének ilyen képzésen és szívesen alkalmaznák többségben a magyar órákba beépítve, vagy önálló fakultatív programként.

V. Összegzés

Tapasztalataim alapján elmondhatom, hogy a gyerekek túlnyomó része nagyon szeret játszani. A hátrányos helyzetben élő gyermekekre ez különösen igaz, hiszen otthon nagyon ritka az, ha játszanak velük. A különböző játékokkal hatni tudok a környezetemre és változást tudok előidézni a gyerekek személyiségében. A játékokkal fel tudom térképezni a diákok pozitív illetve negatív tulajdonságait, megmutatkozik időszerű lelki állapotuk, amire az orvosságot is mindig megtalálom, a drámajátékok segítségével.

A különböző játékokat, feladatokat, gyakorlatokat, mindig a tanulók életkori sajátosságaikhoz, érzelmi állapotukhoz, hangulatukhoz mérten választom/választottam meg. A gyerekek azt általában elfelejtik, hogy milyen gyorsan végeztek el egy gyakorlatot, feladatot, de arra emlékezni fognak, hogy mennyire jól érezték benne magukat, mi az, ami tetszett és örömet okozott nekik, voltak e nehézségek.

A drámajátékok témája, nevelési területei, az énképerősítés, önbecsülés, én elfogadás, önbizalom, öntudatosság, biztonságérzet, önértékelés, együttműködés, hatékony kommunikáció voltak. Kiegészítve mindezeket tanítási drámával, melyek a csoportban érzékelhető problémákat, vagy morális kérdéseket igyekeztek körbejárni. Erre is jó a játék, és ezért is jó játszani.

Felszínre került a magányosság, az elfogadás, az ellenállás, az agresszió, a barátság, a szerelem, a hazugság, az élet változásai. Kiemelt feladat folyamatosan olyan szituációs játékok, improvizációk jelenléte a drámaórán, amelyek lehetőséget adnak, hogy a gyerekek „kijátsszák magukból” a problémákat, oldottan és jókedvűen távozzanak az óráról.

Fontos, ahogy én is tanultam a tudatosság, a gyors reagálás, a tervezettől való eltérés lehetősége és bátorság annak megváltoztatásához, improvizációs készség. Mindet nélkülözhetetlennek éreztem és érzem ma is munkám során.

Kutatási kérdéseimre az alábbi válaszokat kaptam:

Milyen hatással van a drámapedagógia a gyermekek, ezen belül is a hátrányos helyzetű gyermekek személyiségére és ezáltal a közösségre?

A drámapedagógia mindenkire pozitív hatást gyakorol. A szakirodalmak rengeteget foglalkoznak ezekkel a hatásoknak az elemzésével, és ezeket a hatásokat én magam is megtapasztalhattam munkám során. A dráma a gyermekek számára- és itt kiemelt fontosságú az, hogy a hátrányos helyzetű gyermekek esetében ez még szembe tűnőbb- nagyon erős képességfejlesztő módszer, ami a spontán tevékenységekre épít és segíti a világ megismerését. Kutatásom alatt tapasztaltam, hogy azok a gyermekek, akiknél használtam a drámapedagógia színes és érdekes módszereit, sokkal nyitottabbak lettek egymás és a világ felé, nagyon sokat javult a társas együttműködésük és az egymáshoz való viszonyuk. A kudarc élmények megélésében is hatalmas segítséget jelentett nekik, erősödtek a döntési képességeik, gyorsabban tudtak reagálni bizonyos szituációkban, hisz megtapasztalhatták, hogy játszva is kifejezhetik önmagukat, gondolataikat. A kutatás megkezdésekor nehezen tudtak csapatban dolgozni, nem fogadták el a rájuk osztott szerepeket, ez mostanra már teljesen természetessé vált számukra. Ehhez az volt az elsődleges és legfontosabb lépés, hogy önmagukat ismerjék meg és próbáljanak átlépni a határaikon, ez a drámapedagógia segítségével sikerült is nekik.

A gyermekeknél tapasztalt változások, hogy hatnak a pedagógiai munkámra, milyen kölcsönhatásban vannak a gyermekek képességeinek fejlődésével, javul-e a tanuláshoz való hozzáállásuk, elfogadóbbak lesznek-e egymással, fejlődik-e a magatartáskultúrájuk?

Ezek a változások, amiket az előbb felsoroltam, sokban befolyásolták/ befolyásolják az én munkámat is. Mivel ezeknek a hátrányos helyzetű családból érkezett gyermekeknek gyakran jóval alacsonyabb az általános tudása, mint rendezett családból érkezett társaiknak, a tanítás nem volt egyszerű náluk. A kora gyermekkorban elmaradt meseolvasások, beszélgetések hiánya a tanulásban is nehézségekként mutatkozik meg, hisz képzelőerejük, fantáziájuk igencsak szegényes. Egy- egy történet feldolgozása dramatizálva sokat segített ennek a problémának az orvoslásában, hiszen elképzelve, eljátszva sokkal könnyebben tudták értelmezni a szöveg mondani valóját. Kezdetekben okozott némi nehézséget a fegyelmezetlenség, hiszen nem tudtak együtt dolgozni, együtt játszani, nem mindig tudták elfogadni azt, ha a kívánt szerepet más kapta helyettük. Ez az idő múlásával sokat változott, egyre többször fordult elő az, hogy egymás után más-más szerepekben szerették volna kipróbálni magukat. Velem szemben is sokkal elfogadóbbak lettek, bátran kezdeményeznek és kérnek segítséget bármiben, sokszor előfordul, hogy ők maguk kérik, hogy az aktuális órán játszva dolgozzuk fel az anyagot. Szeretik a drámapedagógiai módszereket, van, amikor észre sem veszik (és szóvá is teszik), hogy új ismereteket szereztek. Rengeteget fejlődött a szókincsük, jobban ki tudják fejezni vágyaikat, gondolataikat.

Milyen tapasztalatai vannak azoknak a pedagógusoknak, akik ismerik, és esetleg alkalmazzák a drámapedagógiai módszereket?

Sajnos azt tapasztaltam, hogy a környezetemben élő pedagógusoknak csak nagyon kis hányada alkalmazza munkája során a drámapedagógia módszereit, eszközeit. Igazán nem is ismerik azt a széles repertoárt, amit a dráma élénk tár. Azon kis részük, aki alkalmazza ezt a fajta tanulást segítő módszert, hozzám hasonló tapasztalatokról számolt be. Sokat segíti az oktatást/ nevelést végző munkájukat, fejleszti a gyermekek képességeit, legyen szó tanulási vagy szociális képességekről egyaránt. A gyerekek nyitottak rá, szívesebben vesznek részt olyan tanórákon, melyeken alkalmazzák a drámajátékokat. Leginkább a magyar órákba beépítve alkalmazzák, de volt olyan pedagógus, aki a történelem óráit színesítette meg ezekkel a módszerekkel. Sajnos túl-hajszolt világban élünk, és azt gondolom, emiatt zárkóznak el legtöbben a drámapedagógiai képzések ötletétől is. Minden megkérdezett interjú alanyom egyetértett abban, hogy hasznos lenne a drámapedagógia alkalmazása az oktatásban.

Irodalomjegyzék

1. Balogh Éva (2008): Fejlődéslélektan. DIDAKT kiadó, Debrecen
2. Becsy Bertalan Sarolta – Esküdtné Sebestyén Ildikó (1996): Mozgásos játékok és oktatásuk. Nemzeti Tankönyvkiadó, Bp.
3. Bolton, Gavin (1984): Drama as Education. An argument for placing drama at the centre of the curriculum, London: Longman Online Forrás: [\(PDF\) Drama in education: why drama is necessary \(researchgate.net\)](#) Letöltés ideje: 2024.04.13.
4. Howell, Pamela and Heap, Brian S. (2001): Planning Process Drama, London: David
5. Comenius, Johannes Amos(1929) : Anyaiskola. Bp.
6. Csüllög Ferenc (2012): Játékkal megérintve. *Drámapedagógiai magazin 2012/különszám 28-31*
7. Debreczeni Tibor (1992): A drámapedagógia hazánkban. In: Drámapedagógiai Magazin 1992/1. Budapest, Magyar Drámapedagógiai Társaság. Online Forrás: [MergedFile \(drama.hu\)](#) Letöltés ideje: 2024. 04.13.
8. Detre Pál – Dr. Szigeti Lajos (1977): Játék I. kötet. Tankönyvkiadó, Bp.
9. Domány Mária (2001): A bábjáték varázsa. Thurzó Lajos Közművelődési Központ,Zenta
10. Eck Júlia (2015): A dráma helye a közoktatásban és a tanárképzésben. *Drámapedagógiai Magazin 52 (2015/2) 5-14* Online Forrás: [Drámapedagógiai Magazin – 52. szám | Drama.hu](#) Letöltés ideje: 2024. 04.12.
11. Gavin Bolton (1993): A tanítási dráma elmélete. Színházi füzetek V. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Bp.
12. Jánosiné Germán Erzsébet (2008): Akarsz velünk játszani? Pedellus Tankönyvkiadó, Debrecen
13. Jean Piaget – Barbel Inhelder (1999): Gyermeklélektan. Osiris Kiadó, Bp.
14. Kaposi László (2008): A drámapedagógia a legfontosabb alapfogalmakon keresztül. (2008. augusztus 6.)
15. Kaposi László szerk. (1995): Drámapedagógiai olvasókönyv. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Bp.
16. Kiss Áron (2000): Magyar gyermekjáték-gyűjtemény. Holnap Kiadó, Bp.
17. Kovács György - Bakosi Éva (2005): Játékpédagógiai ismeretek. Center Print, Debrecen
18. Lázár Katalin (1997): Népi játékok. Planétás Kiadó, Bp.

19. Maszler Irén (2002): Játékpedagógia. Comenius Bt., Pécs
20. Mészáros István – Németh András – Pukánszky Béla (2003): Neveléstörténet. Osiris Kiadó, Bp.
21. Morgan, Norah and Saxton, Juliana (1987): Teaching Drama. A mind of many wonders, London: Hutchinson
22. Neelands Jonathan (1994): Dráma a tanulás szolgálatában. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Bp.
23. Neelands, Jonathan (1984): Making Sense of Drama, London: Heinemann
24. O'Neill, Cecily (1995): Drama Worlds. A framework for process drama, Portsmouth: NH Heinemann
25. Pásztory Attila – Rákos Etelka (2001): Sportjátékok I. Iskolai és népi játékok. Nemzeti Tankönyvkiadó, Bp.
26. Makarenko, Anton Szemjonovics (1965): Neveléstudományi művei II. Tankönyvkiadó, Bp. 136. p.
27. Szauder Erik(2010): Érzelem és dráma. *Drámapedagógiai magazin* 2010/2.szám 18-26
28. Székely Andrea(2018): „Báboztam a gyerekeknek, Tanárnő!”- Bábpedagógia Magyarországon. *Drámapedagógiai magazin* 60.szám 2018/3 19.o.
29. Tóth Zsuzsanna (2016): Drámapedagógia az iskolán kívül. *Dráma- pedagógia- színház- nevelés. Szöveggyűjtemény középfokúknak. 114.o.*
30. Varga Péterné (1971): Az iskolai testnevelés játéka. Sport Kiadó, Bp.
31. Friedrich Schiller idézet. Játékpedagógiai tananyag. Szegedi Tudományegyetem Juhasz Gyula Pedagógusképző Kar. Online. Forrás: http://www.jgyph.hu/mentor-halo/tananyag/jatekpedagogia/zr_gondolatok.html Letöltés ideje: 2024.04.17.
32. Gidáné Orsós Erzsébet. A hátrányos helyzetről. *Tudásmenedzsment 7. évfolyam,2.sz. (2006.), 75-81.o.* Online Forrás: [Tudásmenedzsment 7. évf. 2. sz. \(2006.\) \(niif.hu\)](http://tudasmenedzsment7.niif.hu) Letöltés ideje: 2024. 04.19.

MELLÉKLET

Foglalkozástervezet

- A Magyar népmese napja alkalmából-

Színjátzás: A só – Magyar Népmese

Kellékek: Fejdíszes (koronák), jelmezes előadás a gyermekek által közösen elkészített kellékekkel. Ezeket rajzóra keretein belül kívánom elkészíttetni.

Háttér (helyszín): tornaszoba, a háttérben a népmeséhez illő képekkel, a meséhez kapcsolódó tárgyakkal (asztal, székek, tányérok, evőeszközök, puska...) megjelenítve.

Szereplők

Mesélő (Narrátor)

Öreg király

Legidősebb királylány

Középső királylány

Legkisebbik királylány

Őrség (két katona)

Nyúl (egy kisgyermek „bújik a bőrébe”)

Szomszéd királyfi

Szakács

Szolgáló

1. jelenet

Szín: a királyi palota

Mesélő: Egyszer volt, hol nem volt az Óperenciás tengeren is túl volt egy öreg király és annak három szépséges leánya. A fél lába már koporsóban volt az öreg királynak. Szerette volna, férjhez adni a leányait még mielőtt meghal, csak azt nem tudta eldönteni, hogy melyiknek adja a három országa közül a legszebbiket. Hanem amiképpen nincs három egyforma alma, azonképpen a három országa sem volt egyforma. Egy nap azt gondolta Magában, ahogy járt fel s alá a palotában, hogy annak adja, amelyik őt a legjobban szereti. Magához hívatatta a leányait.

Legidősebb, középső, legkisebbik királylány egyszerre: Szólítottál Bennünket Édesapánk, mit parancsolsz?

Öreg király: Gyermekeim, megöregedtem, eljárt felettem az idő, három országom van mind-egyikőtöknek jut egy, de a legszebb országomat arra szeretném hagyni, annak szeretném ajándékozni, aki Engem a legjobban szeret. Szeretném tudni, hogy szerettek Engem?

Legidősebb királylány: Én úgy szeretem édesapámat, mint a galamb a tiszta búzát!

Mesélő: Válaszolta a legnagyobb királylány, aki a három közül a legbölcsebb volt, sokat olvasott, tanult, rengeteg élettapasztalattal a háta mögött. Ű

Öreg király: Hát Te gyermekem?

Középső királylány: Én úgy szeretem, mint forró nyárban a lágy szellőt.

Mesélő: Válaszolta a középső királylány, aki a három lány közül a legvidámabb volt, szeretett táncolni, szerette a muzsikát.

Öreg király: Hát Te leányom?

Legkisebb királykisasszony: Én úgy szeretem édesapámat, mint az emberek a sót!

Mesélő: Válaszolta a legkisebb királykisasszony, aki a három közül a legszebb és legszerényebb volt, az öreg királynak a legkedvesebb! A Napra lehetett nézni, de rá nem!

Öreg király: Hogyan? Mint a sót? Te hálátlan, ezért neveltelek, ezért szerettelek?! Takarodj a házamból, pusztulj a szemem elől, látni sem akarlak soha többé! Legkisebb királykisasszony: De édesapám...

Mesélő: Hiába magyarázta a leány, hogy így meg úgy szeretik az emberek a sót, könnyörgött, de nem volt kegyelem, az apja elkergette, világgá kellett mennie.

Öreg király: Őrség! Dobjátok ki a palotából!

2. jelenet

Szín: rengeteg erdő (Textíliára pl. lepedőre megfestett erdő részlet a háttérkép, karton dobozból kialakítva az odvas fa a színpad közepén!)

Mesélő: Szegény leány ment, mendegélt, bánatosan addig ment, amíg egy rengeteg erdőbe nem ért. Ott aztán rátalált egy nagy – nagy odvas fára. Ott húzta meg Magát. Az erdőben epret szedett, mogyorót, málnát, azon éldegélt. Egyszer, mikor már egy esztendő is eltelt volna, arra vetődött a szomszéd királyfi! Ahogy üldözött egy vadat egyszer csak megpillantotta a királykisasszonyt a málnabokrok között, de ő is meglátta a királyfit és bemenekült az odujába. Ment a királyfi, rá is akadt az odúra, bekiáltott...(A vad egy kisgyerek, aki nyuszinak van beöltöztetve, nyuszi ugrásban ugrik a teremben!)

Szomszéd királyfi: Ki van ott?

Mesélő: A királykisasszony meghúzódott az odúban, reszketett, mint a nyárfalevél, s egy szó nem sok, annyit sem szólt.

Szomszéd királyfi: Hé, ki van itt? Ember–e vagy ördög? Ha ember: jöjjön ki; ha ördög: menjen a pokol fenekére!

Mesélő: A királykisasszony, most se mert szólni. Harmadszor is megkérdezte a királyfi:

Szomszéd királyfi: Ki van ott? Ki van ott, szólaljon meg, szólaljon meg, mert lövök!

Mesélő: De már erre megijedt szörnyen a királykisasszony, s előbújt a fa odvából nagy szipogva–szepegve. Rongyos, piszkos volt a ruhája, szégyellte magát erősen, s keserves könnyhullatás között mondta el a királyfinak, hogy ki s mi ő. Megtetszett a királyfinak a királykisasszony, mert akármilyen rongyos, akármilyen piszkos volt a ruhája, szép volt, kellemetes az arca. Szép gyöngén megfogta a kezét, hazavezette a palotájába.

Ott felöltöztette aranyos–gyémántos ruhába, s két hetet sem várt, de még egyet sem, azt gondolom, hogy még egy napot sem, de talán még egy órát sem, vendégeket hívtak, megesküdték, s csaptak akkora lakodalmat, hogy no... ki tudná azt megmondani, hogy mekkorát. Telt–múlt az idő, a fiatal pár nagy békességben élt, úgy szerették egymást, mint két galamb. Mondta egyszer a királyfi:

3. jelenet

Szín: a szomszéd királyfi palotája

Szomszéd királyfi: No, drága feleségem, én akkor, mikor először megláttalak, nem is igen firtattam, hogy miért kergetett el az édesapád. Mondd meg nekem a tiszta valóságot.

Legkisebbik királylány: Lelkem-uram, én másként most sem mondhatom. Azt kérdezte az édesapám, hogyan szeretem őt, s én azt feleltem, mint az emberek a sót.

Szomszéd királyfi: Jól van, majd csinálok én valamit, tudom, visszafordul édesapád szíve.

Mesélő: Hogy s mint fordítja vissza, arról semmit sem szólt a feleségének, hanem csak befordult a másik szobába, levelet írt az öreg királynak, s abban meghívta délebedre.

El is ment a levél másnap, s harmadnap jött az öreg király hatlovas hintón.

Fölvezette a fiatal király az öreg királyt a palotába, a palotának a legszebb szobájába, ott már meg volt terítve az asztal két személyre. Leülnek az asztalhoz, hordják az inasok a finomnál finomabb ételeket; de hogy a szavamat össze ne keverjem, a fiatal király megparancsolta, hogy az öreg király számára minden ételt külön főzzenek–süssenek, s abba sót ne tegyenek

Mesélő: No, ez volt csak az ebéd! Megkóstolja az öreg király a levest, merít belőle egy kanállal, kettővel, de le is tette mindjárt a kanalat, nem tudta megenni a levest, olyan sótalan volt. Gondolta magában az öreg király, ebből bizony kifelejtették a sót, de a sóba főttben, a főtt marhahúsban majd csak lesz. Nem volt abban annyi sem, mint egy mákszem.

Hordták a pecsenyéket szép sorjában, de vissza is vihették, (szolgáló hordja be a függöny mögül az ételeket), mert a vén király csak megnyalintotta, s bele sem harapott, olyan cudar sótalan, ízetlen volt mind a sok drága pecsenye.

De már ezt nem állhatta meg szó nélkül az öreg király:

Öreg király: Hallod-e, öcsém, hát miféle szakácsod van neked, hogy só nélkül süt-főz? Nincs íze az ételeknek!

Szomszéd királyfi: Sóval süt-főz az máskor mindig, felséges bátyámuram, de én azt hallottam, hogy bátyámuram nem szereti a sót, megparancsoltam hát, hogy fejét vétetem, ha egy mákszem sót is tesz az ételekbe.

Öreg király: No, öcsém, ezt ugyancsak rosszul tetted, mert én erősen szeretem a sót. Kitől hallottad, hogy nem szeretem?

Szomszéd királyfi: Én bizony éppen a kegyelmed leányától, felséges bátyámuram.

Mesélő: Abban a szempillantásban megnyílik az ajtó, belép a királyné, az öreg király legkisebbik leánya.

Hej, istenem, megörült az öreg király, mert már akkor megbánta szívből, hogy elkergette a leányát, s azóta ország-világ kerestette mindenfelé. Bezzeg most a legkisebbik leányának adta a legnagyobbik országát. A fiatal király mindjárt kezére vette ezt az országot is, s még ma is élnek, ha meg nem haltak.

Mivel SNI-s, hátrányos helyzetű gyermekekkel dolgozom, így a szó szerinti mese megjelenítés valószínűleg nehézségekbe fog ütközni. Szeretném úgy előkészíteni ezt a színdarabot, hogy irodalom órák keretein belül megnézhessek a gyerekek a mesét, megismerkedhessenek a szereplőkkel, lehessen megbeszélni, mit gondolnak róla, kinek- melyik szerephez lenne esetleg kedve. Ez egy hosszabb folyamat lesz, és elképzelhetőnek tartom, hogy a saját szavaikkal megfogalmazva fogják tudni megtanulni és előadni. De a legfontosabb most is az lesz, hogy élvezzék a játékot, örömmel bújjanak meseszereplők bőrébe és a közönségnek egy élvezhető és felismerhető előadást tudjanak adni.

NYILATKOZAT

a szakdolgozat nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről

A hallgató neve: Strublicsné Farkas Mónika
A Hallgató Neptun kódja: MQY84L
A dolgozat címe: A drámajáték a hátrányos helyzetű gyermekek
oktatásában
A megjelenés éve: 2024
A konzulens intézetének neve: Neveléstudományi Intézet
A konzulens tanszékének a neve: Neveléstudományi Intézet

Kijelentem, hogy az általam benyújtott szakdolgozat egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

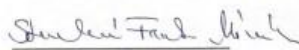
Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkor szellemi tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem MATER Hallgatói Dolgozatok repozitóriumába. Tudomásul veszem, hogy a megvédett és

- nem titkosított dolgozat a védést követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelte után

nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem MATER Hallgatói Dolgozatok repozitóriumában.

Kelt: 2024 év április hó 19 nap


Hallgató aláírása

NYILATKOZAT

Strublicsné Farkas Mónika (Neptun azonosítója: MQY84L) konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a szakdolgozatot¹ áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő védésre javaslom / nem javaslom².

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: Igen nem³

Kelt: 2024 év április hó 15 nap



Farkas Beáta
belső konzulens

¹ A megfelelő dolgozattípus megnevezése mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő aláhúzendő.

³ A megfelelő aláhúzendő.