

MIKÓ ATTILÁNÉ

JÁTEKOSÍTÁS AZ ALSÓ TAGOZATBAN – FÓKUSZBAN A STORYLINE

Bevezetés

A tanulmány az alsó tagozatban megvalósítható játékosítás folyamatát mutatja be néhány konkrét példán keresztül a különböző tantárgyakra vonatkozóan. A fókuszban egy új módszer, a Storyline áll.

Az óvoda-iskolaátmenet megkönnyítése minden kisgyermekkel foglalkozó pedagógus feladata. Különösen fontos a kisgyermek iskolakezdését minél zökkenőmentesebbé tenni. Ennek érdekében a gyermekek életkori sajátosságainak figyelembevétele elengedhetetlenül szükséges. A játékok nemcsak az első osztályban épülnek be szervesen a hétköznapi életbe, hanem az alsó tagozat egészében. Különösen az első és a második évfolyamon a mindennapi munka része a játék. A tanítási órákon különféle eszközök segítségével hozzuk közelebb a tananyagot a gyermekekhez, hogy az életkori sajátosságuknak legjobban megfelelő formában tudjuk az ismereteket közvetíteni. De nemcsak az első két évfolyamon szövi át a játék a mindennapokat. A felsőbb évfolyamokon tanulók is szívesen részt vesznek a különböző szerepjátékokban, a dramatikus játékokban és a színdarabokban is. Gyakran használunk olyan társasjátékot, amelyet saját kezűleg készítünk az adott tananyagnak megfelelően.

Tanulóink egy csoportja művészeti képzésben vesz részt, drámajáték tagozaton. A gyerekek nagyon lelkesen készülnek hétről hétre, és közben észrevétlenül sajátítják el a színjátszás alapjait, de fejlődik beszédképességük, kreativitásuk és együttműködési készségük is.

Egy másik csoport a Storyline módszerrel ismerkedve egy kerettörténetbe helyezve sajátíthat el olyan gyakorlati ismereteket, amelyek a mindennapi életvitelhez elengedhetetlenül szükségesek. Ezáltal akár egy új világ tárulhat fel előttük, vagy megismerkednek az őket körülvevő világgal attól függően, hogy mi a kerettörténet. A játék közben fejlődik problémamegoldó képességük, a csoportban kialakul a tolerancia, egymás véleménye elfogadásának képessége. Fejlődik a kommunikációs készségük, kreativitásuk kiteljesedhet. A tanulmány elolvasása során megismerkedhetünk ezzel a módszerrel, és bepillantunk a kerettörténet módszer alkalmazásának lehetőségeibe.

Történeti kitekintés

Már Jan Amos Comenius (1592-1670) is fontosnak tartotta az érzékszervek bevonását a megismerés folyamatába 1654-ben megjelent *Orbis Sensualium Pictus* című művében. Később Rousseau (1712-1778) már a gyermekközpontúság és az egyénre szabott, individualista pedagógia híve volt. (Pukánszky, 1996) Szerinte a gyermekre elsősorban az érzelmein, a képzeletén keresztül kell hatni, nem pedig racionális érveken keresztül. „Adjátok keze ügyébe a kérdéseket, és hagyjátok, hadd oldja meg ő maga! Ne azért tegyen szert tudásra, mert ti megmondátok neki, hanem azért, mert magától megértette.” (Rousseau, 1987) A reformpedagógiai irányzatok csak több mint 100 évvel később, az 1890-es években kezdtek utat törni maguknak a híres reformpedagógusoknak és más szakembereknek köszönhetően, például Ovide Decroly, Adolphe Ferrière, Célestin Freinet, Maria Montessori, Cecil Reddie, Rudolf Steiner. Freinet például a szabad önkifejezést elősegítő demokratikus légkör megteremtését, a tanulók közötti együttműködés és a tartalmas közösségi élet kibontakozásának feltételeit tartotta fontosnak. Az eredetileg az 1920-as évek végén megjelenő elmélet Magyarországon csak a 1970-es években vált ismertté, majd az 1980-as években mozgalommá szerveződött.

A magyar reformpedagógia képviselőinek egyike, Nemes Aurélné Müller Márta a Családi Iskola szervezője és fenntartója volt. Ez az intézmény 1915-től 1943-ig működött magániskolaként. Domokos Lászlóné Löllbach Emma intézete, az Új Iskola 1915-1949 között fogadta a tanulókat. Maria Montessori hatása sem került el hazánkat. Lelkes híve, Bélaváry-Burchard Erzsébet 1927-től 1944-ig Montessori-módszerű óvodát, 1928-tól 1941-ig pedig iskolát működtetett Budapesten. Rudolf Steiner magyar követői közül említésre érdemes Nagy Emilné Dr. Göllner Mária, aki - a steineri pedagógia szellemében - 1926-1932 között Budán, a Kissvábhegyen működtetett Waldorf-iskolát. (Pukánszky, 1996)

A játék szerepe

Stuart Brown *Play* című könyvében a játékot, mint szórakoztató tevékenységet az oxigénhez hasonlítja: „Körülvesz minket, ott van, amerre csak nézünk, de nem vesszük észre egészen addig, amíg el nem tűnik.” (2009) Brown éveket töltött a játék hatásának tanulmányozásával. Ha a szó jelentését nézzük, azt mondhatnánk, a játék a munka ellentéte. Stuart Brown szerint azonban ez tévedés, valójában a játék ellentéte a depresszió.

A doktor azt állítja, hogy az említett tevékenységek elengedhetetlenek a megfelelő agyi fejlődéshez. Mégis mellékesnek, komolytalannak tartjuk őket. De mi van, ha a játék a megoldás a problémáinkra? Mi van, ha ebben rejlenek a kreatív ötletek? Brown csupán egy azon tudósok közül, akik ezt vallják.

A humor ereje

Mark Beeman, a Northwestern University kutatója rájött, hogy az emberek könnyebben boldogulnak a kirakós játékokkal, ha előtte megnézik egy rövid humoros klipet. (2010) Ebből arra következtetett, hogy a szórakozás a feszültség csökkentésének erejével növelheti a szellemi teljesítőképeséget és a kreativitást. Egy másik kutatás során Beeman azt találta, hogy az agy örömközpontjának aktiválása elősegíti a logikai feladványok megoldását. Mindezen kutatások tehát arra világítottak rá, hogy a szórakozás és a szellemi jólét kreatívabb megoldásokra sarkall minket, általuk könnyebben boldogulunk a kihívást jelentő helyzetekkel.

A Storyline módszer

A Storyline módszer eredeti ötlete Skóciából származik. Amikor a tankönyvközpontú általános iskolai oktatás számos problémájával szembesültek, 1965-ben új nemzeti tantervet készítettek, amely holisztikus megközelítést javasolt, és figyelembe vette a gyerekek eltérő fejlődési ütemét és érdeklődését is. Két fő tantárgycsoport alakult ki. Az egyik a környezeti, természettudományi tárgyakat ötvözte; ide tartozott a történelem, a földrajz, a matematika és a természettudományok. A másik terület az esztétikai, művészeti neveléssel kapcsolatos tárgyakat integrálta. Ebbe a csoportba a rajz, a technika, a zene és a testnevelés került. Az új rendszer bevezetésével, a tantervi változások nyomán fejlesztette ki az 1960-as évek derekán a glasgow-i Jordanhill College of Education oktatói csapata a Storyline módszert, hogy megkönnyítse az általános iskolai tanítók és tanárok tervezési feladatait. (Bell, 1995) A módszer kidolgozóinak (Steve Bell, Sallie Harkness és Fred Rendell) az volt a célja, hogy egy olyan integrált tananyag-megközelítést dolgozzanak ki, amelyet több kisebb részre tagolnak. Előtérbe helyezték a gyermekközpontúságot, és elsődleges céljuk az volt, hogy megfelelő osztálytermi környezetet teremtsenek a tanulóknak, elősegítve ezzel olyan készségek elsajátítását, amelyek a tanuláshoz elengedhetetlenek.

A módszer alkalmazása során olyan stratégiákkal ismerkedhetnek meg a tanulók, amelyek frontális, csoport- és egyéni munkák során is alkalmazhatók. A módszerben szereplő részek, epizódok egymásra épülnek, biztosítják az előrehaladást, rugalmasak, és ahogy a kerettörténet halad, kibontakozik az elsajátítandó tananyagtartalom is. A résztvevő tanulókat ösztönzik arra, hogy saját maguk keressék meg a válaszokat, ezért probléma-helyzetek elé állítják őket, amelyeket saját ismereteik és különböző információforrások segítségével közösen kell megoldaniuk.

Hazai viszonylatok

Magyarországon elsőként az OFI készített olyan magyar nyelvű útmutatót, amely bevezeti a pedagógusokat a kerettörténet-módszer alkalmazásába. A Storyline módszer 2015 tavaszán vált akkreditált képzéssé Magyarországon. A három éven át ívelő, négy bázisiskola és közel ötven civil szervezet bekapcsolódásával végzett közös alkotómunka eredménye a jelenleg elérhető 288 modul, amelyek közül 144-et már kipróbáltak. További előrelépés, hogy az Eötvös Loránd Tudományegyetem Pedagógiai és Pszichológiai Karán szerepjáték kurzus választható, és szakmai fórumok vannak országszerte. (Lippai, 2015) A távlati tervek között szerepel a további együttműködés a pedagógusképző intézményekkel és az eddig összegyűjtött adatok feldolgozása, publikálása.

A Storyline módszer alapelve és módszertani lépései

Az eredeti terv szerint a cél egy olyan módszer kidolgozása volt, amellyel motiváló tanulási környezetet teremthetünk tanulóink számára. (Mitchell, 2016) A tanító vagy tanár kiválaszt a tanmenetből egy témát, és a tanulókkal együtt dolgozza ki a történet cselekményét. A tanmenet egységeit követik az epizódok, amelyeket kulcskérdések segítségével irányít a pedagógus. A vezérszál biztosítja a fő struktúráját a történetnek, a kulcskérdések pedig arra az ösvényre terelik a tanulókat, ahol a kezdő lépéseket megtehetik az ismeretszerzés felé. A történet előrehaladása, kibontása során a résztvevők számos készséget elsajátíthatnak vagy begyakorolhatnak. Az eseménysorba a tanár vagy tanító meglepetés-feladatokat, problémahelyzeteket integrál, amelyeknek megoldása során fejlődik a tanulók kommunikációs készsége. A csoportmunka során a tanulók megtanulnak együttműködni, egymás ötleteit meghallgatni és megvitatni

a lehetséges variációkat. A Storyline módszer használata során a történet minden lényeges elemét, beleértve az esemény helyszínét, időpontját és a szereplőket a tanulók alkotják meg.

A téma és a tananyagtartalmak megtervezése során az alábbi hat fókuszpontot kell szem előtt tartanunk:

- A történet. A történet biztosítja a tanulás lineáris szerkezetét, megteremti az epizódok és a modulok közötti kapcsolatot.
- Az előérzet. A jó történet várakozással tölt el. Megpróbáljuk kitalálni, hogy mi következik, és örömmel, izgalommal tekintünk a jövő felé. A tanulók is izgatottan várják, hogy sejtéseik beigazolódnak-e, vajon miről szól majd a következő esemény. A gyerekeket is magával ragadja a történet, amelynek folytatását kíváncsian várják.
- A tanár szerepe. A tanuló és a pedagógus közötti partneri viszony alakul ki. A tanár olykor irányító, de elsősorban segítő szerepet tölt be, mert az aktuális tananyagot be kell építeni a munkába. A megismerés útja azonban számos elágazást és kanyart tartalmaz. A tanuló mégis követi azt az ösvényt, amit a tanár gondosan megtervezett és persze a tananyagtartalmat is elsajátítja a történet végére.
- A birtoklás. Ez a legerősebb motiváció. A tanulók büszkéek és lelkesek, hogy olyan munkában vehetnek részt, amelyben ők a főszereplők. Ők hozzák létre és sajátjuknak tekintik a történetet és vele együtt a feladatokat, a problémákat és azok megoldásait is. Saját ötleteiket, előzetes ismereteiket osztják meg egymással, mert együtt sokkal többet tudnak egy adott témáról, mint egyéneként: ez a Storyline motorja.
- A kontextus. Az új ismeret mindig a már meglévő ismeretanyagra épül. A kontextus biztosítja, hogy a tanulók megtanulják azt, amit meg akarunk nekik tanítani. A tartalom gyakran ismerős számukra, mert a valóságot képezi le, ezért láthatók és érthetőek a kapcsolatok az igazi élethelyzetekkel.
- Terv a tettek előtt. A tanulóknak először át kell gondolniuk, hogy mi az, amit már tudnak. Ez szükséges ahhoz, hogy megfogalmazhassák a kérdéseiket, amelyekre keresik a válaszokat. Szükség van támogatásra, hogy felfedhessék azokat a hiányzó ismereteket, amelyeket később feltérképezve bemutathatnak a társaiknak. (Creswell, 1997)

A részt vevő tanulók

A Storyline kísérleti tanulási módszert az Eszterházy Károly Egyetem Gyakorló Általános, Közép-, Alapfokú Művészeti Iskola és Pedagógiai Intézet (a továbbiakban: gyakorlóiskola) negyedik osztályos tanulói között próbáltuk ki. A tizenkét diák szakkör formájában ismerkedett a módszerrel harminchat héten keresztül, heti negyvenöt percben. A tanulók között fiúk és lányok egyaránt voltak.

A szakkör fő célja a különböző képességek fejlesztése: problémamegoldás, kreativitás, együttműködés, önismeret, önértékelés, egymás munkájának értékelése és véleményalkotás. Főleg a szociális készségek és a gyakorlati életre nevelés volt a középpontban. A kilenc modul témái között szerepelt a közlekedés, a vásárlás, az egészséges életmóddal kapcsolatos ismeretek és a környezeti nevelés. A közös tudásépítés során a diákok közvetlen tapasztalatokat szerezhettek a körülöttük lévő világról, a probléma megoldása közben közös döntéseket hoztak, megvitatták a lehetőségeket, és kompromisszumot kellett kötniük. A szakkör nem titkolt célja volt továbbá az osztályközösségbe újonnan érkezett gyerekek beilleszkedésének elősegítése is.

A tanulási folyamat

A kerettörténet-módszer lényege, hogy a pedagógus egy kerettörténetet talál ki, amely végigvezeti a tanulókat az eseményeken, az elsajátítandó tananyag pedig a modulokban van elrejtve. A modulok kulcskérdések köré épülnek, ezek a kulcskérdések egy-egy megoldandó problémát vetnek fel. Ezeknek a problémáknak a megoldása a tanulók feladata, amelyhez tetszőlegesen választhatnak információforrásokat, de aktívan részt kell venniük a munkában. Mindenkinek megvan a saját feladata, a tanulók így együttműködve dolgoznak, de mégis autonóm módon tevékenykednek. A problémahelyzet megoldása után juthatnak át a következő modulba. Az ismeretátadás integrált, egy-egy témakörben, modulban különböző tantárgyak koncentrálnak.

A kerettörténet-módszer főbb lépései:

- kérdés megfogalmazása, a probléma közös felvetése,
- az epizódokból álló történet megalkotása,
- a helyszínek és a karakterek kiválasztása, megalkotása,
- a karakterek kapcsolatainak, háttértörténetének feltárása,

- szabályok kialakítása,
 - problémafelvetés,
 - megoldások keresése,
 - a problémamegoldás során szerzett ismeretek rendszerezése,
 - önértékelés,
 - egymás munkájának értékelése,
 - produktumok rendszerezése és bemutatása, ünnepség vagy összegző esemény.
- (Lippai, 2015)

Fontos, hogy a kerettörténet témája legyen közel a gyermekcsoportához. Ehhez elengedhetetlen, hogy ismerjük a tanulóinkat. (vö. Rousseau) A kulcskérdések és a felvetett problémák legyenek megoldhatóak, de ne túl könnyűek, és ösztönözzenek új ismeretek megszerzésére.

A megvalósult modell

A gyakorlóiskolában a kerettörténet egy varázslóiskola volt, amelyben a tanulók, azaz a varázslótanoncok különböző problémahelyzetekkel találkoztak. Először meg kellett alkotniuk a saját karakterüket, jelmezt készítettek, majd a saját karakterük háttértörténetét is leírták. Ezeket a fogalmazásokat a társaikkal meg kellett osztani, be kellett mutatkozniuk. Így kialakult egy képzeletbeli közösség, amely minden héten egy órát együtt töltött egy képzeletbeli világban. Minden héten új hírt kaptak a varázslótanoncok, és a kérdésekre saját ismereteik felhasználásával kellett válaszolniuk, illetve a problémahelyzetet megoldaniuk. Minden modul végén értékeltük a feladatmegoldást, és mindenki beszámolhatott arról, hogyan érezte magát az adott foglalkozáson. Természetesen jutalmat is kaptak a kis varázslótanoncok a foglalkozás végén: a fővarázsló egy-egy trükköt tanított meg nekik. Néhány példa a feladatok közül, zárójelben a kapcsolódó tantárgy: kódfejtés (matematika), szelektív hulladékgyűjtés (természetismeret), levélírás (magyar nyelv és irodalom), levél feladása (gyakorlati életre nevelés), közlekedési ismeretek (gyakorlati életre nevelés).

	Modul címe: A varázslóiskola
	Kipróbáló pedagógus neve: Mikó Attiláné
	Kipróbáló iskola és osztály neve: Eszterházy Károly Egyetem Gyakorló Általános, Közép, Alapfokú Művészeti Iskola és Pedagógiai Intézet, Eger 4. osztályos tanulók
Fénykép címe: A varázslók eszközei (saját fénykép)	Kipróbálás időpontja: 2015. 09. 21—2016. 05.17.
<p>Az osztály egy része az osztálykirándulás során eltéved az erdőben és találkozik egy varázslóval. Ahhoz, hogy hazajussanak a gyerekek, a varázsló minden epizódban új és új kihívások elé állítja őket, és cserébe varázslótanoncokká fogadja őket.</p> <p>A különféle feladatok megoldása során a hagyományos tanórák anyaga ötvöződik a kerettörténet alapú oktatás előnyeivel. A modulok során az alábbi tantárgyakhoz kapcsolódó ismeretek kerültek be az epizódokba: matematika (kódfejtés, logikai feladatok), magyar nyelv és irodalom (szóbeli és írásbeli szövegalkotás), környezetismeret (szelektív hulladékgyűjtés), ének-zene (zenehallgatás, zenei írás), vizuális kultúra (ábrázolás, mintázás), technika, életvitel és gyakorlat (közlekedési ismeretek), testnevelés és sport (mozgásos játékok), informatika (információforrások).</p> <p>Az epizódok feladatainak megvalósítása során speciális helyszínre nincs szükség, osztálytermi környezetben is megvalósítható a modul tartalma.</p>	

Eredmények és visszajelzések

A szakkör végén a tanulókat személyes elbeszélgetésre hívtuk, ahol megoszthatták az élményeiket. Az alábbi kérdésekre kértük, hogy válaszoljanak: Tetszett-e az új módszer? Milyen érzésed volt az első, illetve az utolsó órán? Melyik volt a legérdekesebb és legizgalmasabb része a történetnek? Melyek azok a készségek, amelyekben ügyesebb lettél? Mit tanultál a szakkörön?

Először a tanulóink meglepődtek, az új helyzet furcsa volt számukra, nehezen találták meg a hangot a társaikkal. Egy kis idő múlva azonban természetesebbé vált a léggör, és elkezdtek

bevonódni a történetbe. Minden óra végén megbeszéltük a tapasztalatokat és összegeztük az ismereteket. Nagyon várták a következő alkalmat, szerették volna, ha minden nap találkozunk a Storyline órán. Kíváncsian kérdezgettek hét közben, hogy vajon milyen feladat, probléma lesz a következő foglalkozáson. A kezdetben bizonytalan tanulók is pontosan megfogalmazták, hogy jobban tudnak együtt dolgozni, megismerték a társaikat és nagyon élvezték a játékot. Sokan említették a kulcskérdésekhez és a problémákhoz kapcsolódó feladatok megoldását. Ez a visszacsatolás fontos eleme a további munka megtervezésének.

Néhány gondolat a tanulóinktól: „Minden héten nagyon vártam a szakkört.” „Az volt a legjobb, hogy más bőrébe bújhattunk.” „Nagyon sok érdekes dolgot tanultunk, legjobban a trükkök tetszettek.” „Bárcsak több ilyen óránk lenne!”



III/1-2-3. kép: A helyszín megalkotása, a karakterkártyák, és az elkészült varázspálcák (saját fényképek)

Konklúzió

A kísérleti órák után megállapítottuk, hogy a Storyline módszer nemcsak a részt vevő bázisiskolákban, hanem más intézményekben is jól működhet. Az a tanulási környezet, amelybe így a gyerekeket helyeztük, fejlesztette a kreatív gondolkodást, a beszédkésztséget,

képesek voltak megfogalmazni saját ötleteiket, és a változatos kommunikációs helyzetekben is helytálltak. A modul során számos témakört érintettünk, a kilenc modul mindegyike más-más tananyagtartalmat közvetített, és a Storyline módszer megfelelőnek bizonyult ezeknek a tananyagtartalmaknak a hatékony és játékos módon történő elsajátításához.

A kerettörténet-módszer alkalmazható egy adott tanítási órán vagy egy témakör feldolgozása során, akár több órán keresztül. Lehet azonban egy egész tanéven átívelő kerettörténet, amely tartalmaz ismeretközlő, ismétlő és ellenőrző részeket is. Akár tanórán kívüli foglalkozásokon is felhasználható a módszer, például projektnapok, témahetek, szakkörök alkalmával, de a tehetség gondozást, a felzárkóztatást is segítheti. Szabadidős programok tervezésekor szintén gondolhatunk a kerettörténet-módszerre, éppúgy, mint a nyári táborok vagy az erdei iskola programjának összeállításakor is.

Irodalom

- Bell, S., Harkness, S. (2006). *Storyline – Promoting Language Across the Curriculum*. Royston: UKLA.
- Bell, S., Harkness, S. & Graham W. (ed.). (2007). *Storyline – Past, Present & Future*. Glasgow: Enterprising Careers, University of Strathclyde.
- Bell, S. (1995). Storyline as an Approach to Language Teaching. *Die Neueren Sprachen*, 94(1).
- Brown, S. (2009) *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. London: Penguin.
- Carey, B. (2006) *Tracing the Spark of Creative Problem-Solving*, Letöltve: 2017. 06. 13-án: <http://www.nytimes.com/2010/12/07/science/07brain.html>
- Bell, S., Harkness, S.
- Creswell, J., (1997). *Creating Worlds, Constructing Meaning: The Scottish Storyline Method*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Letschert, J., (1992). *Topic Work. A Storyline Approach*. Enschede: SLO Institut for Curriculum Development.
- Lippai E., Nagy V., Sztridáné Kurucz K., Voglné Nagy Zs., (2015). *Gyakorlat-reflexió-innováció*. Budapest: OFI.
- Mitchell P. J., McNaughton M. J., (2016). *Storyline: A Creative Approach to Learning and Teaching*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing
- Pukánszky B., Németh A., (1996). *Neveléstörténet*. Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó.
- Rousseau, Jean-Jacques, (1997). *Emil, avagy a nevelésről*. ford. Györy J. Budapest: Papyrus Kiadó.