

Tóth Mercédesz

## **Az *Abigél* taníthatósága a drámapedagógia módszereivel**

Tanulmányomban Szabó Magda *Abigél* című regényét vizsgálom meg egy új és napjainkban népszerű megközelítésmód, a drámapedagógia segítségével. Célom, hogy Szabó Magda életműve a mai gyermekekhez is eljusson és megszólítsa őket. Úgy gondolom, napjainkban ez az egyik olyan módszer, amelynek használatával a pedagógus elősegítheti, hogy a korábbi századokban keletkezett klasszikus irodalmi alkotások megszólítsák a kor gyermekét. A XXI. századi gyermek olyan gyorsuló világban él, hogy számára a frontálisan közvetített információáradat nem válik maradandó tudássá. Szükséggé válik, hogy a kíváncsiságukat, a tanulásukat s tudásuk gyarapítását más szemszögből közelítsük meg. Gondolkodjunk el azon, mire van szüksége a mai fiataloknak egy irodalomórán! Mi az, ami hasznosabb lesz számukra? Ismeretet közvetítsünk vagy gondolkodni tanítsuk őket, esetleg a személyiségüket fejlesszük? Merengjünk el azon is, egyáltalán mi az irodalom, s mi a szerepe! A felvetett gondolataimat nem kívánom részletezni, mivel ez más területre vinne minket, mint a konferencia s a kötet témája. Tanulmányomhoz úgy használtam fel az *Abigél* című regényt, hogy ne elméleti megközelítésből foglalkozzak vele, hanem gyakorlati oldalról forduljak a műalkotáshoz: gondolatsorom olyan ötleteket kíván felmutatni, ami szubjektív véleményem szerint az iskolai oktatásban felhasználható. A drámapedagógiában rejlő lehetőségekről a szakirodalom és sok jó gyakorlati példa is számot ad, így bízom benne, az általam kitalált ötletek is használhatók az oktatás, a nevelés során.

### **Drámapedagógiai elemek felhasználása**

A drámapedagógia magyarországi megjelenése az 1970-es évekre tehető. Az idők folyamán legismertebbé a drámajátékok váltak, melyeket nemcsak a drámapedagógusok, hanem egyéb szakemberek (a nagyközönség) is alkalmaznak munkájuk során. Olyan játékokat, gyakorlatokat használnak, melyekhez nem kell különösebb előképzettség, mégis ezeknek köszönhetően színesebbé, változatosabbá tehetik az órájukat. Különböző tantárgyak estében is használható a módszer, mégis úgy vélem, a magyarórákon jelenik meg leggyakrabban.

A következőkben olyan játékokat, konvenciókat, ötleteket villantok fel tanulmányomban, amelyeket minden órán lehet alkalmazni, hogy színesítsük,

élményszerűvé, tapasztalativá tegyük a tanultakat. A drámajátékokat az adott tantárgyhoz, tananyaghoz alakíthatjuk, s az alkalmazottá tétel legtöbb esetben csak a tanár fantáziáján múlik. Az általam kitalált ötletek Szabó Magda *Abigél* című regényéhez készültek, de kis módosítással bármelyik irodalmi alkotásnál alkalmazhatóak. Fontos megjegyezni, hogy gyakorlati példáimmal a 11-12. évfolyamos tanulókat kívánom megszólítani, megcélozni. A diákok előképzettségéhez annyi szükséges, hogy házi olvasmányként már találkozzanak a regénnyel, ezenkívül nem kell semmilyen drámás előképzettség, drámabeli jártasság ahhoz, hogy az általam kitalált feladatok, játékok, technikák működőképeseek legyenek a gyermekeknél. A pedagógus részéről viszont nagyfokú felkészültség, előképzettség szükséges ahhoz, hogy a tanítási dráma vagy a szakértői dráma metodikájával dolgoztassa fel a regényt, ezért a komplex drámaórákat azoknak ajánlom, akik rendelkeznek drámapedagógus végzettséggel/drámapedagógiai képzettséggel, vagy van saját, megélt tapasztalatuk, gyakorlatuk és átfogó elméleti tudásuk e metódusról. Az *Abigél* feldolgozására 3-5 tanítási órát szánnék, attól függően, hogy teljes egészében drámás módszertanra (tanítási dráma, szakértői dráma) építve dolgoznám fel a művet vagy csak egy-egy elemként csempészném bele az órámba. A komplex drámaórákhoz elengedhetetlen például a kontextus jó kidolgozása, hiszen ez indítja el a drámánkat, aztán el kell érnünk, hogy diákjaink szereplőként bevonódjanak a dráma világába, így ez hosszabb időt vesz igénybe, mint egy egyszerű játék, gyakorlat alkalmazása. Ha egy-egy részfeladatként alkalmaznám a dráma metódusát az *Abigél* feldolgozásához, akkor természetesen a konstruktivista pedagógiai szemléletre építve más tanítási módszereket, kooperációra épülő tanulásszervezési módokat, tanulási-tanítási munkaformákat is felhasználnék. Például a problémaalapú tanulás, a Kagan-féle kooperatív tanulás, a projekt módszer, s munkaformák tekintetében a csoportmunka, páros munka, egyénre szabott munka.

A *Jut eszembe...*<sup>1</sup> c. asszociációs játékot az óra elején javaslom alkalmazni, hiszen a gyermekek előzetes tudását fel tudjuk mérni a játékkal, mivel a diák csak akkor tud válaszolni, ha valamilyen formában találkozott már a művel. Az *Abigélről az jut eszembe, hogy* mondat lehetséges folytatásai: Matula, Szabó Magda, iskola, kollégium, barátság, kirekesztés, árvaság, szökés, Gina és így tovább. A játékot a feldolgozás elején, új anyagrész bevezetőjénél, azaz új ismeretet feldolgozó óra keretében, a ráhangol(ód)ás fázisában javaslom alkalmazni.

---

<sup>1</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. Budapest, Marczibányi Téri Művelődési Központ Kezesség Színházi Nevelési Központ, 1993. 47.

A *Ki vagyok én?*<sup>2</sup> c. játéknál a pedagógus minden diák hátára egy papírcetlit ragaszt, amelyen egy szó áll, ezután a játékosok elindulnak, egymásnak kérdéseket tesznek fel, s a választ meghallgatva ki kell találniuk, hogy mi van a hátukra írva. Ennél a feladatnál nemcsak személyek nevét írhatjuk a cetlikre, hanem tárgyakat, helyszíneket, épületeket stb. Az *Abigél* kapcsán például a regényben szereplő neveket (Abigél, Gina, Torma Gedeon, Kőnig tanár úr, Zsuzsanna, Kalmár Péter, Kis Mari, Mimó néni stb.) írjuk a cetlikre, s a diákoknak úgy kell feltenni egymásnak kérdéseket, hogy rájöjjenek, milyen karaktereket is alakítanak. A játéknak különböző változatai léteznek, amelyek közül válogathatunk, hogy ne mindig ugyanúgy játsszuk. Ugyanerre a feladatra alkalmas a *Ki van a hátamon?* c. játék is. A játékot lehet alkalmazni az óra elején ráhangolásként, a mű felelevenítéseként, de a szereplők jellemzésénél, a jellemek mélyebb megismeréseként a jelentésteremtés fázisában is használhatjuk bevezető feladatként.

A *Képerces önéletrajz*<sup>3</sup> c. játékot a jellemek kidolgozásánál alkalmazhatjuk, de ezzel a feladattal számonkérést is véghez tudunk vinni, hiszen egy-egy szereplő nevében kell a gyermekeknek bemutatkozni, azt pedig csak az tudja megtenni, aki valóban jól ismeri a művet. Minden diáknak adunk egy szereplőt – az sem baj, ha az osztályban többen kapják ugyanazt a karaktert, ez esetben részletesebb kép alakul ki róla –, s össze lehet hasonlítani az elkészült „önéletrajzokat”. Ez a feladat hasznos lehet abból a szempontból is, hogy felmérjük, a diákok mennyire engedik el a fantáziájukat, mennyire tudnak azonosulni a figurával. A játékot az új ismereteket feldolgozó, alkalmazására szolgáló és megszilárdító óra vagy az ellenőrző óra során (pl. témazáró előtti ellenőrzésként, összefoglalás egyik feladataként) javaslom alkalmazni, emellett a szóbeli feleltetést is kiválthatjuk ezzel a feladattal. A szereplők, jellemek megismerésére, mélyebb megértésére ajánlom felhasználni az óra jelentésteremtő fázisában.

A *Szobrász*<sup>4</sup> c. drámajáték alkalmas arra, hogy a regény egy-egy jelenetét, felvetett témáit, problémáit megjelenítsük. Az eredeti játékleírás szerint párokban kell dolgozni, de ezen lehet változtatni, hogy az egész csoport együtt játssza a játékot. Ebben az esetben kiválasztunk egy szobrászt, aki a többieket mozgatja. A párok esetében egyikük a szobrász, a másik fél értelemszerűen az „alapanyag”. A témát adhatja a pedagógus (a kirekesztettség, a szerelem stb. szobrát kell megalkotni), de rábízhatjuk a diákokra is. Ha nem a tanár választja a megadott témát, akkor játszhatjuk úgy is, hogy a többieknek kell kitalálni, mit

---

<sup>2</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 46.

<sup>3</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 49.

<sup>4</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 34.

is ábrázol az elkészült szobor. Ebben az esetben például azt adjuk instrukcióként a „szobrásznak”, hogy az *Abigél* c. regényből készítse el „műalkotását”. Érdekes és hasznos az elkészült alkotásokat kielemezni, esetleg továbbgondolni, átformázni. E játékot vagy ráhangolásként, vagy a jelentésteremtés fázisában javaslom alkalmazni. Az óra elején akkor ajánlom, ha egész órán az adott jelenettel, problémával foglalkozunk: ebben az esetben ugyanis érdemes minél több szemszögből megvizsgálni, megjeleníteni, értelmezni, majd továbbgondolni a felvetett témát, így ez egyben már át is vezeti az órát a jelentésteremtő szakaszba. Ugyanakkor nem ajánlom ezt a játékot az *Abigél* bevezető óráján – azaz a legelső órán – alkalmazni, az legyen tényleg bevezetés, alapozás a mű értelmezéséhez, s inkább csak a második, harmadik óra keretében mélyedjünk el egy-egy jelenet, téma kifejtésébe, értelmének kibontásába.

A *Tabló*<sup>5</sup> c. játék szintén arra szolgál, hogy egy-egy részletet az egész csoportban meg tudjunk jeleníteni. A játék szabad mozgással indul, majd egy előre megbeszélte jelre meg kell állni, s megszabott időn belül, megbeszélés nélkül az egész osztálynak, csoportnak egy tablót/állóképet kell létrehoznia. Célszerű témákat, helyszíneket, helyzeteket megadni, de azt is lehet kérni a gyermekektől, hogy ábrázolják a regény szereplőinek viszonyrendszerét. Például Gina első találkozása a szobatársaival vagy osztálytársaival, Gina találkozása az igazgatóval, Gina búcsúja édesapjától, a teadélután Horn Mici házában stb. Mivel ez egy némajáték, amely beszéd nélkül zajlik, követheti szóbeli improvizáció is, ami ebből az állóképből indul ki. A játékot az óra elején ráhangolásként vagy a jelentésteremtés szakaszában egy-egy részlet, jelenet, téma kibontásánál bevezető feladatként ajánlom felhasználni.

A *helyzet kulcsa*<sup>6</sup> c. játékkal is az egész csoportot tudjuk dolgoztatni, ugyanis egy hallgatót kiküldünk a teremből, s a bent maradó diákok feladata, hogy rövid megbeszélés után beálljanak egy olyan állóképbe, amelyen egy fontos szereplő helyét üresen hagyták; például egy iskolai osztály állóképéből hiányzik a tanár vagy egy egyházi szertartásról a pap. A kiküldött tanuló feladata megtalálni a helyét, s amint azt elfoglalta, megmozdulhat az állókép. E játékot elsősorban a ráhangolás szakaszában javaslom alkalmazni. Felhasználhatjuk az *Abigél* bevezető óráján, hiszen az állóképek segítségével feleleveníthetjük a regény bizonyos szereplőit, helyszíneit, jeleneteit, s ezáltal fel tudjuk mérni, hogy a diákok mire is emlékeznek a műből. Alkalmazhatjuk viszont azon az órán is, amelyen a jellemekkel foglalkozunk – ott is bevezető, ráhangoló, motiváló

---

<sup>5</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 42.

<sup>6</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 62–63.

feladatként –, ez esetben kezdhetünk azon szereplő jellemének kidolgozásával, megértésével, akinek a helyét üresen hagyták a tanulók.

A *Keresd a közmondást*<sup>7</sup> c. játékot átalakíthatjuk úgy, hogy nem közmondással dolgozunk, hanem szállóigékkel, szólásokkal, versrészletekkel vagy jelen esetben a regényből veszünk ki egy karaktert, ismert helyszínt, jelenetet. Ebben az esetben a csoport megállapodik egy mondatban, majd annak szavait felosztják egymás között. A kitaláló kérdéseket intéz társaihoz, nekik pedig a rájuk kiosztott szót bele kell szőniük a válaszukba. Érdemes egymás után kétszer megkérdeznie ugyanazt a társát, hogy lássa, melyik az a szó, ami mindkét válaszban szerepel. Úgy is alakíthatjuk a játékot, hogy mindenki egyszerre „kiabálja” a kapott szót, s a kitalálónak ez alapján kell összeraknia a mondatot. Ezt a verziót továbbfejleszthetjük úgy, hogy a kitalálónak, miután rekonstruálta a kérdéses mondatot, meg kell neveznie, hogy a feladott mondattal társai a regény melyik momentumára, elemére utalhatnak. (Ezt a változatot leginkább az idősebb diákoknál tartom alkalmazhatónak.) Ilyen feladott mondat lehet például: „Magányosan állok az udvaron, hozzám szoktak fordulni segítségért.” (Megoldás: Abigél szobra.) vagy „Egy budapesti állami iskolából kerültem az árkodi egyházi iskolába.” (Megoldás: Gina.). E játékot is az óra elején, a ráhangolás fázisában, vagy egy téma, probléma bevezetőjeként, kiindulópontjaként javaslom alkalmazni.

A *Mondj egy történetet*<sup>8</sup> c. drámajáték alkalmazható a regény újraírásához, hiszen ebben a feladatban választunk egy mesélőt, aki elmeséli az *Abigél* történetét, méghozzá úgy, hogy társai bele-beleszólnak a meséjébe. A mesélő feladata az, hogy a társaktól kapott szót beépítse a narrációjába, méghozzá úgy, hogy az eredeti történet fő vonala, szüzséje megmaradjon. Ez a játék alkalmas a kreativitás, a fantázia fejlesztésére, mindemellett az improvizatív készséget, a szóbeli szövegalkotási képességet is fejleszti. Az *Abigél* záró óráján javaslom alkalmazni, hiszen ekkor már az egész mű feldolgozásra került, így megfigyelhetjük, hogy a meglévő ismeretek, a kreativitás, a fantázia és az improvizációs készség felhasználásával milyen és mennyire új történet bontakozik ki az eredeti szöveg fő vonalának megtartásával.

A *Király-bíró*<sup>9</sup> c. koncentrációt fejlesztő játékot kiegészíthetjük azzal, hogy aki téveszt, az kap még egy lehetőséget arra, hogy ne kerüljön az utolsó helyre: ha a pedagógus kérdésére tud válaszolni, akkor a helyén maradhat, ha nem, akkor az utolsó helyre kerül. A játéknak már az alapváltozata sem könnyű, hiszen

---

<sup>7</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 44.

<sup>8</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 44.

<sup>9</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 30.

a játékosoknak figyelni kell a számokra (amik azonnal változnak, amint valaki téveszt), a ritmusra, a szabályokra (ha nem tartják be azokat, az tévesztésnek számít). Az átalakított változatban, ha téveszt, az adott játékosnak még egy kérdésre is válaszolnia kell, azaz ebben a játékban sokkal több tévesztési lehetőség van: visszahívás, ritmuskiesés, számtévesztés, vagy ha valaki kiesik (pl. a négyes), akkor őt követően a számok is változnak (azaz más kerül a négyes helyére, az ötösre és így tovább), mindemellett a tévesztőnek még a tananyaghoz, jelen esetben a regényhez kapcsolódó kérdésre is válaszolnia kell. Ez a játék azért hasznos, mivel a diákoknak egyszerre több mindenre kell figyelniük, így több területre van fejlesztő hatással. Biztos, hogy lesznek tévesztések, mivel a játék nagyfokú koncentrációt igényel, s ha gyorsítjuk a ritmust, akkor nincs sok idő gondolkodni, akaratlanul is bekövetkezik a tévesztés, így ebben az esetben fel tudunk tenni a regényhez kapcsolódó kérdéseket. Ezt a játékot az *Abigél* összefoglalásakor javaslom alkalmazni.

A *Székfoglaló* c. játékot átalakíthatjuk úgy, hogy a székek háttámlájára a regényhez kapcsolódó kérdéseket ragasztunk fel, s aki utoljára ül a székre, annak válaszolnia kell a széken található kérdésre; ha tudja a választ, nem esik ki, ha nem, akkor kiesik, de játszhatjuk úgy is, hogy nem kiesésre megy a játék. A székekre több kérdést is ragaszthatunk, így nagyobb a valószínűsége, hogy nem ismétlődnek a kérdések, de az se baj, ha ismétlődnek, mivel úgy könnyebben el lehet sajátítani az ismereteket. Ez a játék jó egy konkrét tananyag, témakör feldolgozásához, de témazáró előtt az összefoglaláshoz is sikerrel alkalmazható. A konkrét regény esetében az összefoglalás során javaslom alkalmazni ezt a drámajátékot. Jelen esetben például a következő kérdések, feladatok szerepelhetnek a székeken: Ki a főszereplője az *Abigél*nek? Jellemezd Ginát! Mutasd be a regény szereplőinek viszonyrendszerét! Jellemezd Kőnig tanár urat! Milyen témákat, problémákat mutat be a regény? Milyen illatok jellemzik Gina szobáját? Milyen hangulatot, érzést váltott ki belőled a regény? Van olyan szereplője a regénynek, akivel tudtál azonosulni? Mit jelent neked ez a regény? Véleményed szerint a regényben ábrázoltak a mai világban is előfordulhatnak?

A *Fejezd be a mondatot, de úgy...*<sup>10</sup> c. játékot is több tantárgynál, témakörnél alkalmazhatjuk, ez csak a gyermek és a pedagógus fantáziáján múlik. Az adott témából, regényből kiválasztunk egy szereplőt vagy tárgyat, s az ő bőrébe bújva kell a pedagógus megkezdett mondatait befejezni. Például fejezd be a mondatot úgy, mintha Gina lennél: „Nekem azért fontos az édesapám, mert...”, „Az új iskolám kapuján belépve úgy éreztem...”. A drámajátékot a szereplők

---

<sup>10</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék. Legyen élmény a tanulás játékos módszerekkel!* Budapest, Neteducatio Kft, 2017. 65.

vizsgálatánál, jellemük kibontásánál, értelmezésénél ráhangoló feladatként ajánlom alkalmazni.

A *Szereplőháló*<sup>11</sup> c. játék nagyon jól alkalmazható a szereplők viszonyrendszerének ábrázolásához, megértéséhez. Játszható az egész osztállyal, de csoportmunkában sokkal hatékonyabb. Először is ki kell osztani a szereplőket, jelen esetben az *Abigél* c. regényből, majd ezt követően annyi különböző színű fonálra lesz szükségünk, ahány kapcsolati viszonyt jelölünk (barátság, ellenség, szeretet). Minden diák a kapott szereplő nevében egyes szám első személyben röviden bemutatkozik, majd a fonalakból kiválaszt egyet, s a választott fonal végét annak kell adnia, akivel a fonal színének megfelelő a viszonyuk. A választásukat természetesen indokolni kell, s annak, aki a fonal végét kapja, szintén véleményt kell formálnia arról, hogy helyesen kapta-e a fonalat; ez addig folytatódik, amíg mindenki sorra nem kerül. A játék végére kialakul színekkel jelölve a szereplőháló, amelyen jól látható a szereplők viszonyrendszere. E játékot a jelentésteremtés fázisának összefoglalásaként, a szereplők vizsgálatánál javaslom felhasználni, de az elkészült szereplőháló segítségével a reflektálási szakaszban is tudjuk értékelni a regény szereplőinek viszonyrendszerét.

A *Névjegykártya*<sup>12</sup> c. drámajáték nagyon jól alkalmazható a jellemek kidolgozásánál, megértésénél, mélyítésénél vagy az önjellemzés során. Minden játékosnak el kell készíteni a névjegykártyáját, de nem akármilyet, mivel csak belső tulajdonságok szerepelhetnek rajta. Jelen esetben azt kérjük a tanulóktól, hogy az *Abigél* c. regény szereplői közül válasszanak egyet, s a választott karakternek készítsék el a névjegyét. Ha mindenki elkészült, akkor a pedagógus összegyűjti a kártyákat, majd megkeveri és kiosztja a diákok között. A gyermekek felolvassák, ami a névjegykártyán szerepel, s ezt követően ki kell találni, melyik szereplőé. Bővíthetjük úgy a játékot, hogy egy kartonlapra felírjuk a regény szereplőit, s az elhangzott tulajdonságokat ott rögzítjük, így ez a későbbiekben is használható lesz, például témazáró előtt az összefoglalásnál. E drámajátékot a jellemek kidolgozásánál az óra elején ráhangolásként javaslom alkalmazni.

A következőkben olyan drámajátékötleteket mutatok be, amelyek a számonkérés játékaik lehetnek, hiszen a pedagógiai munka egyik eleme a tudás, a tanult ismeretek felmérése. Sok diák szorongva, félve áll ki felelni az osztály elé. Ilyen helyzetekben jó, ha a pedagógus ismeri a feleltetés játékos formáit, mivel így a gyermek oldottabban, félelem nélkül tud számot adni tudásáról. Véleményem szerint minden pedagógusnak szem előtt kellene tartani azt az alapszabályt,

---

<sup>11</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék*. 75.

<sup>12</sup> Kaposi László (szerk.): *Játékkönyv*. 50.

hogy számonkérés során soha ne azt kérdezzük, ne arra legyünk kíváncsiak, hogy a diákok mit nem tudnak, hanem azt próbáljuk kideríteni, kitudakolni, amit tudnak. A tanár törekedjen arra, hogy a számonkérés jó hangulatú, feszültségtől, félelemtől mentes legyen. A következőkben olvasható játékokat – mint ahogy a típusuk is jelzi – a feleltetés során javaslom alkalmazni.

A *Párbaj*<sup>13</sup> c. drámajáték kiválóan alkalmazható a tanultak feltárásához. A játék lényege, hogy a pedagógus választ egy tanulót, ő lesz a párbajozó, aki választ magának egy ellenfelet, majd mindketten választanak maguk mellé egy segítőt. A párbajozók öt kérdést tehetnek fel egymásnak, s minden helyes válaszáért kapnak egy pontot, amelyet a párbajsegédek jegyeznek fel. A párbajozónak egyszer van lehetősége segítséget kérni a segítőjétől, aki a konkrét választ nem mondhatja meg, csak körülírhatja, segítő szavakkal rávezetheti társát a jó megoldásra. A játék végén, az értékelésnél figyelembe veszik a jó megoldásokat, a feltett kérdések minőségét, s a kapott pontok alapján osztályozhatjuk a gyerekek munkáját. E játék előnye nemcsak az, hogy minden tantárgy esetében alkalmazható, hanem az is, hogy olyan légkört teremt, ahol nem szoronganak a diákok, hiszen nem egyedül kell kiállniuk az osztály elé felelni. Mindemellett nem a pedagógus tesz fel kérdéseket, hanem a tanulók egymásnak. Több készség is fejleszthető e drámajátékkal, de az egyik legfontosabb, hogy játékos formában tudjuk a diákok kérdéskultúráját fejleszteni. Érdeemes megfigyelni, hogy a diákok zárt vagy nyílt kérdéseket alkalmaznak-e, hiszen az irodalomoktatásban fontos lenne, hogy a gyermekek minél több nyílt kérdést használjanak egy műalkotás kapcsán. Például olyan kérdéssel találkozunk-e, hogy mikor keletkezett a műalkotás, vagy azzal, hogy volt-e olyan szereplő az *Abigél*-ben, akivel tudtál azonosulni.

Az *Érj a helyedre!*<sup>14</sup> c. játékkal nemcsak egy hallgató tudása mérhető fel, hanem akár az egész osztályé. A pedagógus kiválaszt egy tanulót, akinek egy meghatározott útvonalon A pontból B pontba kell elérnie, de útközben a társai STOP jelzéssel megállítják és kérdéseket tesznek fel neki: a kiválasztott diák csak akkor mehet tovább, ha a feltett kérdésre jó választ adott. Természetesen a játék addig folytatódik, amíg a gyermek el nem éri a végcélt. Minden helyes válasz számát jegyezzük le, s ha érdemjeggyel szeretnénk jutalmazni a feladatot, akkor annak fényében adjuk az osztályzatot. Ez a játék is minden tantárgy esetében alkalmazható, s itt is nagyon fontos szerepe van annak, hogy az osztálytársai tesznek fel kérdéseket. Természetesen nincs kizárva, hogy a pedagógus nem kérdezhet, de sokkal többet érünk el azzal, ha a diáktársak a

---

<sup>13</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék*. 85.

<sup>14</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék*. 87.



kérdezők, hiszen ily módon fejlesztjük a gondolkodásukat, a kérdéskultúrájukat, az együttműködési készségüket vagy a kommunikációjukat, mindemellett felmérhető a gyermekek tanultakkal kapcsolatos ismeretei. Például kérdések lehetnek: milyen nehézséggel, problémával kellett Ginának megküzdenie, vagy hogyan jelenik meg a regényben a bátorság, a kirekesztés, vagy milyen volt Gina lányokhoz való viszonya stb.

Az *Idegenvezetés*<sup>15</sup> c. játék is olyan, amelyben az egész osztály részt vehet, s a tanultak felidézésére, feleltetésre alkalmazható. A pedagógus kiválasztja azt a diákot, akinek a tudására kíváncsi. A kiválasztott személyt rövid időre ki kell küldeni a teremből, s ez alatt az idő alatt a többi tanuló a tanult tananyagot, témának megfelelően létre hoz egy állóképet. Például Gina első találkozása az osztálytársaival, Zsuzsannával vagy az igazgatóval, vagy Ginának Horn Mici házában. Ezután ki kell választani 3-4 gyermeket, akik nem szerepelnek a képen, mivel ők lesznek a turisták. Ezt követően a kiküldött hallgatót be kell hívni, s ismertetni kell vele a helyszínt és a szituációt. A feladata az, hogy idegenvezetőként bemutassa a történetet. A turistákat játszó diákok kérdésekkel segíthetik idegenvezető társukat, de a választott szituációt megelőző és követő eseményekre is rákérdezhetnek. Ez is egy komplex játék, hiszen nemcsak a tudás felmérésére alkalmazható, hanem a kommunikáció, a koncentráció, a figyelem, az együttműködési készség vagy az önálló véleményalkotás is fejleszthető vele.

A *Riport*<sup>16</sup> c. drámajáték úgyszintén minden tantárgy esetében alkalmazható, de leginkább a humántudományok területén. A pedagógus kiválaszt két tanulót, akiknek a tudására kíváncsi. Értelemszerűen egyikük lesz a riporter, a másik a riportalany. A tanár feladata, hogy kijelölje a témát, a tananyagot, a szereplőt, de emellett a helyszínt is megadhatja. A riporter feladata, hogy a híresség életével, munkásságával vagy egy konkrét művével kapcsolatban kérdéseket tegyen fel a riportalanyának. Jelen esetben lehet egy budapesti vagy debreceni kávéház a helyszín, és Szabó Magdával kell riportot készíteni. Ha a pedagógus nem csak két hallgató tudását szeretné felmérni, akkor lehet több riportert és riportalanyt is választani. Lehet ugyanaz a karakter, de érdekesebb és nagyobb terület lefedhető, ha különböző hírességeket osztunk ki. Például témazáró előtti összefoglalásnál érdemes minden hallgatónak úgy feladatot adni, hogy az egész témakört lefedjük a játékkal, így minden témát át tudunk ismételni. A riporter a következő kérdéseket intézheti Szabó Magdához: mesélje el életének fontosabb eseményeit, milyen művek előzték meg az *Abigélt*, mi célból választotta regényének az *Abigél* címet, mi okozhatja rendkívüli népszerűségét és így tovább.

---

<sup>15</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék*. 89.

<sup>16</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék*. 99.

Ezeken a drámajátékokon kívül még számos lehetőség közül válogathatunk, ha játékos formában szeretnénk felmérni a gyermekek tudását, ismeretét. Választhatjuk a *Tárgyakból történet*<sup>17</sup> címűt, ahol tárgyak segítségével kell a felelőnek elmesélni a választott témát. Másik játék lehet a *Forró szék*<sup>18</sup>, ahol a kiválasztott hallgatónak például egy regényhős szerepéből, egyes szám első személyben kell válaszolni a feltett kérdésekre, amelyet az osztálytársaitól kap. Választható a *Történetiszöveg szavakkal*<sup>19</sup> is, ahol először a tananyaghoz kapcsolódóan az osztály minden tagjának le kell írni tíz kulcsszót, majd a választott felelő mesélni kezdi az adott témát. Az osztálytársak feladata, hogy „stop” jelzéssel megállítsák társukat és egy kulcsszót mondjanak, amit a felelőnek be kell építenie a történetébe. Jó, ha a pedagógus is elkészíti saját tíz kulcsszavát, mivel ő is megállíthatja a diákot, s így olyan dolgok ismeretéről is megbizonyosodhat, amik véleménye szerint a legfontosabbak a tananyag kapcsán. Ezzel a játékkal nemcsak a tanultak felidézése valósulhat meg, hanem fejleszthető a gyermekek kommunikációja, lényegkiemelő képességük stb. Ha a tanultaknál a szereplők közötti kapcsolatokat szeretnénk feltárni, akkor sikerrel alkalmazható a *Derítsd fel a viszonyokat!*<sup>20</sup> c. drámajáték, hiszen a kiválasztott tanulónak egy állókép alapján kell elemezni, bemutatni a karakterek közötti viszonyrendszert, ezáltal felmérhető a regényről szerzett ismerete. Ha a pedagógus egy diákot szeretne feleltetni úgy, hogy ő tölti be a kérdező szerepét, akkor a *Legyél te is 5-ös tulajdonos!*<sup>21</sup> játékot alkalmazhatja, s előre öt kérdéskártyát kell készítenie. A játék során a felelőnek egyszer van lehetősége „telefonos” segítséget kérni az osztálytársaitól vagy a tanártól, természetesen ők a konkrét választ nem mondhatják meg neki, csak rávezető kérdésekkel és kulcsszavakkal segíthetik. Az oldottabb légkör megteremtése végett felvezethetjük úgy, mintha egy televíziós játékban lennénk.

A felsorolt drámajátékokon kívül természetesen vannak még olyanok, amelyek a számonkérésnél sikeresen alkalmazhatóak.

A drámajátékokon kívül még színesebbé, élményszerűvé tehetjük a tanóránkat a dramatikus konvenciók<sup>22</sup> alkalmazásával is. Ezek olyan technikák, ame-

---

<sup>17</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék.* 95.

<sup>18</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék.* 96.

<sup>19</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék.* 98.

<sup>20</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék.* 100.

<sup>21</sup> Pándiné Csajági Mária: *Szabad a játék.* 103.

<sup>22</sup> Ld. Kaposi László, Lipták Ildikó, Mészáros Beáta: *Tanítási dráma a drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában.* Budapest, Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság, 2008. 37–39. és Kaposi László (szerk.): *Drámapedagógiai olvasókönyv.* Budapest, Magyar Drámapedagógiai Társaság Marczi-bányi téri Művelődési Központ, 1995.

lyek segítségünkre lehetnek abban, hogy az óra bizonyos részében a tananyag feldolgozást maradandóvá, élménnyel telivé tegyük. Sok konvenció (dráma-mód) áll rendelkezésünkre, amelyek közül most párat említek meg név szerint: szerep a falon, levél, naplóbejegyzés, fórumszínház, állókép, belső hang, képaláírás, rádió- és telefonbeszélgetés, térmeghatározás, kép és rajz, térképek/ábrák, szimuláció, gyűlés/értekezlet, interjú, egész csoportos szerepjáték, forró szék, véletlenül meghallott beszélgetés, kiscsoportos improvizáció stb. A konvenciók lehetővé teszik, hogy egy-egy jellemet, helyszínt, cselekményt jobban megértsünk, megvilágítsunk; egy döntő fontosságú eseményt középpontba állítsunk; bonyodalmakat bemutassunk, kidolgozzunk; mindemellett a reflexióra is alkalmazhatunk bizonyos dráma-módokat. Következésképpen a lehetőségek tárháza nyitott számunkra, hogy a 21. század tanulóinak megfelelő oktatást biztosítsunk.

A játékok és a konvenciók az óra bizonyos feladataként használhatók, de ezekből csemegézve is fel lehet építeni egy 45 perces tanórát. Természetesen, mint minden más módszernél, itt is nagyon fontos, hogy a célhoz keressünk eszközt (drámajátékot, konvenciót).

Mindezek mellett egy vagy több tanórát felölelő komplex drámafoglalkozást is létrehozhatunk, ekkor a tanítási dráma vagy a szakértői dráma szabályaira épülő órát kell megalkotnunk.

## **Tanítási dráma ötlet**

Célcsoport: középiskolás korosztály

Létszám: 30 fő (ideális létszám:15-20 fő)

Hely: osztályterem

Idő: 2 tanítási óra (2X45 perc= 90 perc)

Téma: Felnőtté válás

Fókusz: Milyen szerepet tölt be egy iskola /osztály/kollégium a gyermek felnőtté válásának folyamatában?

Tanítási terület: Irodalom, etika, neveléstudomány. Személyiség fejlődése. Önismeret, önmegértés. Szociális kompetencia fejlesztése, önálló véleményalkotás és önálló gondolkodás fejlesztése.

Kellékek: A kitalált drámafoglalkozásunkhoz szükséges eszközök felsorolása.

Keret/kerettörténet (kontextusépítés): Ebben a pontban a foglalkozásunkhoz szükséges kontextust kell ismertetni, amely a drámánkat elindítja.

A megvalósítás tervezett lépései:

A tervezetünk céljának (téma, fókusz) eléréséhez szükséges lépések részletes kidolgozása a dramatikus konvenciók segítségével.

Segítségül hívható a Kaposi László, Lipták Ildikó és Mészáros Beáta által írt *Tanítási dráma a drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában* c. könyv, és a Kaposi László szerkesztette *Drámapedagógiai olvasókönyv*, s ezek mellett a *Drámapedagógia Magazin* ehhez kapcsolódó cikkei is.

## Szakértői dráma foglalkozásterv-vázlat

Csoport: középiskolai korosztály

Létszám: 30 fő (ideális létszám: 15-20 fő)

Tér: osztályterem

Időtartam: 5 óra

Cél: Szabó Magda *Abigél* című művének megismertetése. Az egyes tantervi műveltségi területek ismeretanyagából minél több elem megjelenése, de a foglalkozás leghangsúlyosabb fókusza az *Abigél* c. regény megértése.

Tanítási terület: Irodalom, történelem, etika, rajz- és vizuális kultúra. Szociális kompetencia fejlesztése. Szövegértés, szövegalkotás képességének fejlesztése. Önálló gondolkodásra, véleménynyilvánításra ösztönzés. Elemző készség fejlesztése. Egy grafikai stúdió felállítása és működtetése; tervezési feladatok, különböző információgyűjtési és -feldolgozási technikák megismertetése. *Abigél* című műalkotás megismerése, megértése, elemzése.

Cég: Grafikai stúdió

Eszközök:

Különböző méretű papírlapok a tervezés egyes lépéseihez; különböző logókat tartalmazó lapok; a grafikai stúdióba érkező levél. Szabó Magda életművére, nagy hangsúlyt fektetve az *Abigél*re, vonatkozó információkat tartalmazó képek, szövegek fénymásolatai, könyvek, honlapcímek fénymásolaton. Papír és írószerszám a tanulóknak; dossziék az elkészült tervek, feljegyzések tárolásához; számítógépek, tabletek, fényképezőgép, számológép és internetelés biztosítása. Paraván biztosítása, kartonlapok, ragasztó, rajzszövegek, nyomtató biztosítása.

„Várt eredmény” = produktum: képregény

Történetváz ismertetése:

A Grafikai stúdió dolgozói a tavalyi évben egy az „Év képregénylátványterve” kategóriában elnyert cím tulajdonosai. A cég megrendelést kap egy magyarországi nagyváros Művelődési Központjától levélben, hogy készítsék el egy képregény teljes anyagát. A Művelődési Központ a *Szabó Magda életművének népszerűsítése* címmel megjelölt pályázaton nyert el több millió forintot, s e pályázat elnyert összegéből szeretnének létrehozni egy olyan képregényt, ami nemcsak a diákok számára, hanem a város összes lakójának hasznos tudást tud biztosítani, és népszerűsíteni tudja Szabó Magda munkásságát. Munkájuk alapját a Művelődési Központtól érkező levél adja, mely nem határozza meg egyértelműen a feladatot, hiszen nem jelöli ki az adott téma fókuszát. A cég dolgozóinak kell eldönteni, hogy e tág témakörön belül mit helyeznek hangsúlyba a képregény során.

## **A megvalósítás tervezett lépései:**

### 1. Kontextusteremtés, cégalapítás

Beszélgetés általában a „Grafikai stúdió” dolgozóinak foglalkozásáról, kik dolgoznak ott, mit csinálnak egy ilyen cég foglalkoztatottjai; kik fordulhatnak az ilyen céghez, milyen ügyben; szükség van-e az ő munkájukra; megéri-e ilyen vállalkozást üzemeltetni? Milyen helyen dolgoznak az alkalmazottak? Van saját épületük? Vagy csak egy irodájuk van? Milyen? Hol lehetne egy ilyen épület; a város központjában vagy kívül a városon?

### 2. Névválasztás

Ha sikerülne egy ilyen céget alapítanunk, akkor egy jó nevet is kellene választanunk. Mi lehetne a legjellegzetesebb neve a cégünknek? Kell-e reklámozni? Mi lehetne a cégünk specialitása? Milyen speciális szolgáltatásaink lennének?

### 3. Logó tervezése

Milyen lehetne a logónk, ami a cégünket az azonosítás szempontjából egyedivé, felismerhetővé és másoktól megkülönböztetővé tenné?

### 4. Térrendezés

Hol lenne célszerű a cégünk irodáját működtetni? Milyen munkaterületre lenne szükségünk? (papír, toll, ragasztó)

### 5. Állókép a munkáról

Megkezdődik a meglévő tér munkahellyé alakítása. A szerepek választása. A tanár a menedzser pozícióját tölti be.

6. Rögtönzött jelenet a reggeli munkába érkezésről, majd egy munkanap elindítása, reggeli megbeszélés
7. Megrendelés  
Megérkezik a *megrendelő levele*. A levél szövege a *Mellékletben* olvasható. El kell dönteni a dolgozóknak, hogy elvállalják-e a megrendelést? (megbeszélés, érvelés, mérlegelés, kérdések felvetése)
8. A kérdések összesítése a gyermekektől a megrendelő felé  
A felvetett kérdések összesítése, kérdéslista készítése, egyeztetés a megbíróval.
9. Gyűlés, válaszok ismertetése  
A megrendelőtől kapott válaszok ismertetése, megbeszélés.
10. Döntéshozatal  
Döntéshozatal, hogy a megrendelőtől kapott feladatot elvállalják vagy sem. A tanár célja, hogy a grafikai stúdió dolgozói (=diákok) elvállalják. Ha eddig jól irányította a foglalkozást, akkor a hallgatók=szakértők vállalni fogják a munkát.
11. Feladatok összesítése  
A szükséges *feladatok* összesítése közös faliújságon, „brain storming” szerint.
12. Ütemterv készítése és csoportokra bontás  
Határidők és költségek, anyag és eszközigény, szakértők bére, egyéb előre nem látott költségek. (Matematikai kompetencia) – *Csoportokra/ feladatokra bontás*: Döntsük el előre, melyik csoport minek néz utána!
13. Kutatás  
Könyvtárban és interneten.
14. Meeting  
A kutatás során szerzett új információk megvitatása.
15. Kutatás  
A meetingen felmerült ötleteknek, kérdéseknek utánajárni.
16. Döntéshozatal a megvalósításról  
Közös megbeszélés és döntéshozatal a megvalósításról.
17. Kivitelezés  
*A képregény kivitelezése!* (Rajz és vizuális kultúra, Informatika)  
*Véglegesítés!* A képregény létrejött anyagának átadása a Művelődési Központ igazgatójának! Az igazgató szerepét egy bevont külső szereplő játssza.

Melléklet:

Megrendelés szövege:

Tisztelt..... Grafikai stúdió!

A „Meseváros” Kulturális és Művészeti Központ (továbbiakban Művelődési Központ), ismerve az Önök munkáját, ezúton gratulál a tavalyi évben elnyert az Év képregénylátványtervének díj elismeréséhez.

A Művelődési Központ egy megrendeléssel fordul Önökhöz. A megrendelésünk tárgya, hogy a *Szabó Magda életművének népszerűsítése* címmel megjelölt elnyert pályázatához készítsék el egy képregény teljes anyagát. A képregényt *Szabó Magda Abigél* c. regényéhez kell elkészíteni, úgy hogy mind a városunk diákjaihoz, mind a város lakóihoz tudjon szólni. Látványos, kreatív, figyelemfelkeltő képregényt szeretnénk!

Az elkészítés ideje 2018. április 01. A felmerülő költségekről, munkadíjakról a továbbiakban egyeztetnénk.

Kelt:.....  
.....  
igazgató

## **Miért jó a drámapedagógiát alkalmazni a pedagógiai munka során?**

Miért tartom jónak a 21. században a drámapedagógia módszertanát alkalmazni? Abból az okból kifolyólag, hogy a dráma használatával az oktatás élmény- és problémaközpontú lehet. Jól látható, hogy a kronologikus oktatás a mai tanulók esetében nem alkalmazható elég hatékonyan, így szükség van a tematikus és problémaközpontú oktatásra, s emellett fontos cél lehet, hogy tantárgyközi kapcsolatok is megvalósuljanak, azaz az irodalomórán tanult ismereteit más órán is tudja kamatoztatni a tanuló. E módszer alkalmazásával a gyermeket arra sarkalljuk, hogy önálló gondolatai legyenek, és merjen véleményt nyilvánítani. A tanítás kreatív és alkotó folyamat lesz, ahol a gyermekek már nem passzív befogadók, hanem aktív, cselekvő résztvevői az órának. A tanult ismeret tapasztalattá, élménnyé, emlékké szilárdul, a tananyag személyessé válik, s a drámás feladatoknak, foglalkozásoknak köszönhetően nem egyszerűen leadjuk a tananyagot, hanem nevelünk, személyiséget formálunk. A dráma módszertanát alkalmazva megvalósulhat a tantárgyközi kapcsolat és a komplexitás.

## **Összegzés**

A tanulmányom célja az volt, hogy Szabó Magda életműve a 21. század gyermekéhez is eljusson, s megszólítsa. Az *Abigélt* hívtam segítségül, hogy rávilágítsak a drámapedagógia rejtett kincseire, s biztassam a pedagógusokat, hogy igenis érdemes e módszertant alkalmazni az oktatás során. Bízom benne, hogy összegyűjtött ötleteim motiválóan hatnak, s minél több Szabó Magda-alkotás vagy irodalmi műalkotás kerül feldolgozásra a dráma eszköztárával.