



KASZMÁN-SARÓKA LILIÁNA ÉLMÉNYPEDAGÓGIAI JÁTÉKOK A GYAKORLATBAN

Az élménypedagógiáról bármennyit is olvashat az ember, addig nem tudja megtapasztalni a valós értékét, amíg ki nem próbálja. A kihívásszerű játékok, az élményközpontú foglalkozások világába akkor kapunk belépőt, amikor először vezetünk le egy játékot a diákjainknak.

Az *élménypedagógia kulisszái mögé tekintve* című cikksorozatban már láthattuk, hogy nem elegendő a gyakorlatokat elvégeztetni a gyerekekkel, a játékokban megtapasztaltakat meg kell beszélni, és a kitűzött célunkhoz mérten igyekeznünk kell a gyerekeket arra ösztönözni, hogy a megfelelő tanulást megfogalmazzák.

Egy-egy élménypedagógiai játék több célt is szolgálhat, így nagyon tisztán meg kell előtte fogalmaznunk, milyen pedagógiai helyzetben szeretnénk alkalmazni. A tanításon és ismétlésen kívül olykor szórakozásra is használhatjuk, de a csapatépítés, a feszültségoldás, a problémamegoldás fejlesztése, a koncentráció erősítése és akár az energetizálás is elsődleges céllá válhat (Besnyi–Nagy, 2014, 26–27). Egyes gyakorlatoknál fontos, hogy a céllal a diákok is tisztában legyenek, hiszen a feldolgozó körben tudatosabban tudnak visszatekinteni cselekedeteikre, így maguk is láthatják, mennyire sikerült a célt elérniük (Besnyi–Nagy, 2014, 28).

Egy-egy élménnyel teli játékkal a pedagógiai célunk mellett azt is elérhetjük, hogy:

- rugalmasabb munkakapcsolat alakuljon ki a diákok között,
- megtörjön a jég köztünk és a gyerekek között,
- emeljük vagy csökkentjük a csoport energiaszintjét,
- újra összpontosítsuk a figyelmet,
- gyakoroltassunk egy sor gondolkodási készséget (Ginnis, 2007, 2018).

Sokszor tapasztalható, hogy játék közben a diákok más irányba viszik a játékot, a szabályok határait elkezdik feszegetni, vagy egyszerűen nem kapnak rá a játék lényegére. Ilyenkor nagyon rugalmasnak kell lennie a játékvezetőnek, s gyors döntésekkel kell reagálnia a kialakult helyzetre. Ilyen esetekben több választása is van a facilitátornak:

- Hagyhatja a csapatot kibontakozni akkor is, ha más irányt választanak, mint ami a választott célt szolgálná. Ebben az esetben a vezető azért felel, hogy a játék a lehető legjobban ki tudjon teljesedni. (Besnyi–Nagy, 2014, 29)
- Másik lehetőség, hogy a játékot leállítja, és az eredeti szabályok mentén játszatja tovább a játékot. (Besnyi–Nagy, 2014, 29)

Egy játék kiválasztásakor nem elegendő csak a célunkat figyelembe

venni, de szükséges a csoportunkat is ismerni. Nagyon jó érzékeléssel kell meghatároznunk, melyik játék jelent kihívást a diákjainknak. Fontos, hogy ne tűnjön teljesíthetetlen feladatnak, mert azzal a motiváció elvesztése is járhat, rosszabb esetben kudarcérettel él meg a sikertelenségüket. Persze, a másik véglettel is vigyáznunk kell, mert a túl könnyű helyzetekben nem látnak izgalmat a diákok, s nem érzik majd fontosnak, hogy egyáltalán részt vegyenek a játékban.

Tudnunk kell, hogy lehetőségünk van az egyes játékok szabályait és keretrendszerit megváltoztatni. Bátran variáljuk a szabályokat célunknak megfelelően, s az egyes alakításokba akár diákjainkat is belevonhatjuk! Érdekes megfigyelni, egy-egy játék milyen metamorfózison megy keresztül, ha alkalomról alkalomra változtatunk egy szabályon, vagy egy újabb szabállyal nehezítünk a játékon. Ilyen szempontból a kísérletezgetés nemcsak nekünk, tanároknak hoz újabb tapasztalatot, de a diákok is szert tehetnek újabb élményekre.

JÁTÉKTÁR

A játéktárban közzétett játékoknak több variációja is létezik. A tanított tantárgyhoz, tananyaghoz képest lehet változtatni a kereteken, de bármilyen más játék fejlesztésével is létre tudunk hozni újabb variációkat. Kísérletezzünk bátran!

A VILÁGEGYETEM KÖZPONTJA

Időkorlát: min. 15 perc a gyakorlatra, min. 10 perc a reflexióra (a diáklétszám-tól és a téma mélységétől függően változhat)

Eszközigény: kb. 50 centiméteres átmérőjű kartonlapból kivágott kör, témához illően ki is lehet díszíteni

A gyakorlat lehetséges céljai: vélemények feltárása, részletes kifejtése; érvéles gyakorlása

Milyen órán tudjuk használni: bármilyen tantárgy esetében lehet használni ismétlésre vagy irodalmi művek feldolgozásához, történelmi témák vagy polgári nevelés kérdésköreinek megvitatásához, stb.

A gyakorlat leírása: A székekből nagyobb kört alakítunk ki, és a közepére egy kartonból készített körlapot helyezünk el. Ez lesz az adott témánk világegyetemének központja. Az első önként jelentkező diák a világegyetem közepére áll, és állít valamit a témáról. Fontos, hogy az állítást E/1-ben fogalmazza meg, azaz hogy az „Én úgy gondolom...” vagy a „Szerintem...” formulákat használják. Az adott véleményre minden diáknak reagálnia kell: minél inkább egyetért az állítással, annál közelebb kell kerülnie a középpontban álló emberhez. Ha egyáltalán nem értenek egyet, le kell ülniük egy székre. Miután mindenki megtalálta a helyét a körön belül, egy-egy diák véleményét kihangosítja a tanár, miért ért vagy miért nem ért egyet a középen álló ember véleményével. A többieknek lehetősége van ezt kommentálni. Ezután jön a következő önkéntes, új kijelentést tesz. Ez az eljárás addig folytatódik, míg van mondanivalójuk a témával kapcsolatban.

A reflexiós kör lehetséges célja: összefoglalni a megfigyeléseket; megvizsgálni, hogy milyen állítások hangzottak el
Ötletek a reflexiós kör alapkérdéseire: Mit tapasztaltatok a gyakorlat alatt? Milyen érzés volt, mikor a te állításodra reagáltak a többiek? Mire figyeltetek fel leginkább? Milyen témákat érintettek az állítások? (További kérdéseket a célunknak megfelelően tegyünk fel.)

IDŐFUTÁR

Időkorlát: 15 perc a játékra, min. 10 perc a reflexiós körre

Eszközigény: madzag, kártyák betűkkel, ragasztó

A gyakorlat lehetséges céljai: csapatmunka erősítése; koncentráció edzése, stb.

Milyen órán tudjuk használni: bármilyen

A gyakorlat leírása: Madzaggal egy nagyobb kört alkotunk, melyet leteszünk a földre, és ragasztó segítségével rögzítjük, ha szükséges. Mindenki a körön kívül áll, a kör közepére pedig egy szó betűit helyezjük el. Ez a szó lehet az új tananyag hívószava. Egy-egy lapon egy-egy betűnek kell lennie. A feladat, hogy az alábbi szabályok figyelembevételével a megfelelő sorrendben (hogy kiolvasható legyen az adott szó) hozzák ki a betűket a körből a lehető legrövidebb idő alatt:

■ a körön belül egyszerre csak egy ember lehet;

■ a körön belül álló ember nem hozhatja ki a betűt, csak kiadhatja;

■ a körön belül álló ember csak egy betűhöz érhet hozzá, és csak egyet adhat ki.

Amint valamelyik szabályt megszegik, a betűket vissza kell dobni a körbe, és előlről kell kezdeni a „halászatot”, ettől függetlenül a stopper nincs megállítva. Az első kör előtt adhatunk lehetőséget a stratégia megalkotására, majd a feladat elvégzésének idejét lemérjük. Lehetőséget adhatunk többször is elvégezni a feladatot, ugyanis a cél az, hogy a lehető legtöbb javítsanak az idejükön, és hogy a legjobb stratégiát dolgozassák ki.

A reflexiós kör lehetséges célja: tapasztalatok feltárása, a játékban felvett szerepek elemzése

Ötletek a reflexiós kör alapkérdéseire: Hogy éreztetek magatokat a játék közben? Mi alapján kezdtetek el taktikázni? Kinek a véleményére hallgattatok? Milyen funkciók voltak a játék közben? stb.

KÖTÉLTÁNC

Időkorlát: 15–20 perc a gyakorlatra, min. 10 perc a reflexiós körre

Eszközigény: kb. 3 méteres kötél, rajzlapok, ragasztó, filcek

A gyakorlat lehetséges céljai: ismétlés, problémamegoldó képességek használata; a kommunikáció jelentőségére való érzékenység növelése

Milyen órán tudjuk használni: irodalomórán egy mese, novella, regény feldolgozásakor; történelemórán bármilyen esemény ismétlésekor

A gyakorlat leírása: A diákoknak össze kell gyűjteniük, melyek voltak a műben/történelmi eseményben a legfontosabb történések. Miután a gyűjtés megtörtént, a listát le kell szűkíteniük annyi tételre, amennyien vannak. Ezeket az eseményeket egy kulcsszóval felírják egy-egy lapon. Mindenki véletlenszerűen kap egyet közülük, majd magára ragasztja. Megnézik, ki melyik kulcsszót kapta. Ezt követően egy kötelet feszítünk ki a talajon, majd tetszőleges sorrendben felállnak

a kötéltre. Ezután úgy kell a résztvevőknek helyet cserélniük, hogy kronológiai sorrendben kövessék egymást a rájuk ragasztott események. Mindezt úgy kell véghez vinniük, hogy nem léphetnek le a kötélről. Amint a talajra úgy lép valaki rá, hogy a kötelet nem érinti, először „megnémul”, azaz onnantól kezdve nem beszélhet.

A reflexiós kör lehetséges célja: a játékban tapasztaltakra vonatkozó megfigyelések megfogalmazása

Ötletek a reflexiós kör alapkérdéseire: Mit tapasztaltatok a játék során? Mi okozott nehézséget? Mi segített a kommunikációban? Milyen szempont szerint szűkítettétek a listát? stb.

HALK MONDATOK

Időkorlát: 15–20 perc a gyakorlatra, min. 10 perc a reflexiós körre

Eszközigény: borítékok, előre elkészített szókárttyák

A gyakorlat lehetséges céljai: önfegyelmre tanítás, a megfigyelés magasabb szintre emelése, egymásrautaltság megtapasztalása

Milyen órán tudjuk használni: ismétléskor a legtöbb tanórán használható

A gyakorlat leírása: Előre elkészítünk minden csoportnak egy borítéksorozatot. A borítékokban szavak, kifejezések gyűjteményét találjuk. Az egyes szavak úgy vannak szétválogatva, hogy a négy boríték tartalmából lehessen összeállítani értelmes mondatokat. Négyes csoportokra osztjuk az osztályt, majd minden csoport megkapja a saját borítéksorozatát. A feladatuk, hogy a megadott idő keretei között a csoporton belül értelmes mondatokat alkossanak. Két szabályt kell betartaniuk: a megoldás közben nem szólalhatnak meg, s nem kelhetnek fel a székükről. A feladat akkor fejeződik be, mikor minden ember előtt egy-egy értelmes mondat lesz.

A reflexiós kör lehetséges céljai: a beszed kikapcsolásával felerősödő történések értelmezése

Ötletek a reflexiós kör alapkérdéseire: Sikertett szó nélkül megoldani a feladatot? Mi jelentette a legnagyobb kihívást? Milyen előnyei lehetnek annak, ha többször játszunk hasonló játékokat? Mit tanított meg a játék az osztály működéséről? Hogyan lehetne alakítani a szabályokon?

FELHASZNÁLT IRODALOM

■ Besnyi Szabolcs – Nagy Gábor Mápó (2014): *A Játék Nem Játék*. Optimus Tréning, Budapest.

■ GINNIS, PAUL (2007): *Tanítási és tanulási receptkönyv*. Alexandra, Pécs.