

VARGA TAMÁS

A TANÍTÁSI ÓRÁN ENGEDÉLYEZETT PUSKÁZÁS A JÁTÉKMÓDSZERTAN KIHASZNÁLÁSÁNAK LEHETŐSÉGEI

Tanuljunk játszva! – mostanság szinte nap mint nap halljuk ezt a mondatot, ahogy azt is, hogy mennyire kimagaslóan fontos a módszertani játékok szerepe a 21. század oktatási folyamatában.

Azonban azt is kijelenthetjük, hogy régióink pedagógusvilága még mindig félve mer nyúlni e nagyon is hasznos tanulás-szervezési módszerek bármelyikéhez. Holott mára már az is lehetőségessé vált, hogy bizonyos meghatározott tananyagrészeket, esetleg komplett blokkokat sajátítsanak el a tanulók játékokkal. Nézzünk erre egy didaktikai játékot a játékmódszertan tárházából!

Köztudott, hogy minden tananyag-blokk után egy összegzés várható, mely gyakran tartalmazza azokat a kérdéseket, témaköröket, megállapításokat, melyek elő fogják fordulni a témazáró dolgozatokban, számonkérésben. A diák otthon készül, tanul, összegez vagy épp puskát ír. Persze ez utóbbit szigorúan csak a tanulás elősegítése, az ismétlés és a jobb eredmények elérése érdekében.

Ezért a következő módszertani játék nem más, mint a puskázás. A didaktikai játékok módszercsokegyik ismert tagja, a *puska* elnevezésű játék, a német Steckbrief szóból származik, mely magyarul jellemzőket vagy leíratot jelent. A módszert az esetek többségében a matematika és a fizika oktatásában alkalmazzák kimagaslóan nagy sikerrel, de úgy gondoltam, hogy némi átalakítással a földrajzórán is megérdemel egy próbát. Maga a módszer lényege az, hogy a tanítási órán minden, a játékba bekapcsolódó diák kiválaszt egy földrajzi fogalmat, mely az adott tananyagblokk keretébe beillik vagy részét képezi az összefoglalónak. Legyen szó akár hegységekről, tavakról, folyókról, kontinensekről vagy

épp felfedezőkről, tengerészekről, jeles földrajzi személyiségekről, amelyekről úgy gondolja a tanuló, hogy megfelelő mennyiségű információt ismer. Ezeket a gondolatfoszlányokat, tényeket, információkat egy összefüggő szöveg vagy címszavakban leírt formájában jegyzi le egy papírra. A leírt szöveget az osztályból senki más nem láthatja. A papír aljára esetleg leírhatja a gondolt földrajzi fogalmat, hogy ellenőrizhető legyen.

Amikor minden tanuló összeírta a gondolatait, egyenként felolvassák az osztály előtt. Nagyon fontos az, hogy az odagondolt konkrét földrajzi fogalmat véletlenül se mondják ki, hiszen a felolvasás után a többi osztálytárs találgatni kezd, pontosan miről is lehet szó vagy épp kire, mire is gondolt a feladatot megoldó tanuló. Amelyik diák bekiabálás nélkül, a szabályokat betartva kitalálja a gondolt fogalmat, az olvashatja fel a saját maga által leírt gondolatokat. Ez a folyamat addig ismétlődik, míg a tanulók az összes fogalmat ki nem találják, ami az összefoglalóban szerepelt. Közben a tanár a papírra írt gondolatokat, előkészületeket szóban, csoportos megbeszéléssel kiegészítheti vagy esetleg kijavíthatja.

Abban az esetben, ha a tanár egy adott témakörben szeretne a diákokkal még hatékonyabban dolgozni, előre elkészíthet szavakat, szókapcsolatokat ábrázoló kártyákat, melyeken az általa kiválasztott fogalmakat tartalmazzák. Később ezekből a kártyákból húznak majd véletlenszerűen a tanulók.

Egy másik, átalakított formája ennek a módszertani játéknak a „Ki vagyok én?”. Itt a diákok a különböző ismert információkat, az adott személyre jellemző tulajdonságok felolvasásakor egyes szám első személyben beszélnek. A tanórán a játékot játszva elképzelik, hogy ők maguk az a személy, aki az

előkészített kártyán szerepel, és saját magukat mutatják be a többieknek. Ezt az átalakított játékmódszert leginkább az ötödik évfolyam keretén belül a *Földrajzi felfedezések* című tananyagnál lehet alkalmazni, illetve hetedikben az *Európai Unió megalapítása* tananyag elsajátításában is segítségünkre lehet, mivel könnyebben beleélik magukat a tanulók szerepbe, és a tanulást is inkább játékként élik meg.

A módszer segítségével a diákok megtanulják meghatározni és jellemezni a különböző földrajzi fogalmakat, valamint kitűnően fejlődik a kommunikációs, kifejezési, szókincsbővítési és asszociációs készségük. Mivel nincs az az érzésük, hogy felelnének vagy bármilyen formában számon kérnék tőlük az ismereteket, nem érznek feszültséget, s nincsenek nyomás alatt. A játék eredményeképp elmondható, hogy könnyebben visszaemlékeznek azokra az ismeretekre, amiket már régebben elraktároztak a tudatukban.

Közös megegyezéssel az általuk leírt jellemzőket, ismertetőjegyeket tanórákon puskaként lehet használni, tehát ha valaki megakadna felelés közben, kérheti a többiek segítségét, mint a világszerte ismert televíziós műsorban, a *Legyen Ön is milliomosban*. De ez már egy másik történet.

A TÉMÁHOZ AJÁNLOTT IRODALOM

- Besnyi Szabolcs – Urban Mónika (2017): *Játék az osztályban*. Katalizátor Pedagógusképző Központ, Budapest. ISBN 978-963-12-7874 – 3
- Farsang Andrea (2009): *Korszerű módszerek a földrajzoktatásban*. Mentor(h)áló Projekt, Szeged.
- Makádi Mariann – Farkas Bertalan Péter – Horváth Gergely (2013): *Tanulási-tanítási technikák a földrajz-tanításban*. ELTE, Budapest.