

Bemutatójáték alkalmazása a cselekvő gondolkodás tanítására jó gyakorlat

Tájékoztató publikáció a szakmai közönség, érdeklődők számára

Molnárné Czeglédi Cecília

Újbudai Grosics Gyula Sport Általános Iskola

Kivonat:

E publikációban a bemutatójáték tanításban való alkalmazását mutatjuk be. A jelenet megtervezése, bemutatása nem csak a tanulási kört (tapasztalás, érzés, gondolkodás, cselekvés) teszi teljessé, hanem a teljes körű cselekvést (tervezés, szervezés, megvalósítás, áttekintés) is napi szinten gyakorolják a gyerekek.

Fő fogalmak:

jelenet, bemutató, cselekvés, tervezés, szervezés, megvalósítás, áttekintés.

1. A jó gyakorlat kerete

Kidolgozó: Molnárné Czeglédi Cecília (Molnár Zsolt közreműködésével)

Alkalmazók: Újbudai Grosics Gyula Sport Általános Iskola

Célcsoport: alsó tagozat

Tehetségterület: művészeti, logikai, nyelvi, testi-kinesztetikus, térbeli-vizuális, interperszonális

Tevékenységi kör: tehetségfejlesztés

2. A rendszer kidolgozásának oka, célja

A bemutatójáték tanításban való alkalmazásának célja, hogy a gyerekek ne csak szemléljék és passzívan fogadják be az ismereteket, hanem azokat aktív cselekvésekben használják fel. Sok esetben ezzel tud megvalósulni, „bezárulni” a teljes tapasztalás, érzés, gondolkodás, cselekvés kör. A bemutatójáték feladata, hogy lezárja a teljeskörűség körét, sok esetben ezzel valósul meg az ismeret felhasználása. A bemutatójáték másik és az előzővel legalább egyenrangú célja, hogy a cselekvés menedzselésének (a cselekvés tervezés, szervezés, megvalósítás, áttekintés) módját tanulják meg és gyakorolják így nap mint nap a gyerekek.

3. A bemutatójáték alkalmazása

A bemutatójátékot széles körben alkalmazhatjuk. Használhatjuk a fogalomalkotásnak, a fogalmak használatának gyakorlására, a fogalmak összehasonlítására, jelenségek kifejezésére, érzelmeink kifejezésére, érzelmi helyzetek eljátszására, nyelvtanórán szavak, nyelvi jelentéstartalmak és változások bemutatására. Mindezek mellett a cselekvés menedzselésének módszerét tanulják meg és gyakorolják minden nap, melyre építve majd összetettebb cselekvéseket (pl. projecteket) vihetnek végbe.

4. A bemutatójáték menete

A bemutatójáték sokszor valamilyen fogalom vagy jelenségtanulás befejező eleme, amikor valamilyen cselekvéssel koronázzuk meg a fogalom tanulását, jelenség megismerését. A bemutatójáték általában rövid felkészülést igényel, néhány fős csoportban játszanak a gyerekek. A feladat (ami sokszor valamilyen jelenség, fogalom bemutatása) ismertetése után a csoportban megbeszélik a gyerekek, hogy mit is mutassanak be, ötletelnek, kitalálják a rövid jelenetet, elosztják a szerepeket, majd összeszedik a szükséges eszközöket, ha kell valami, majd röviden eljátsszák a jelenetet. Általában néhány gyakorlat után rövid idő alatt zajlik le mindez. A megtervezés, szereposztás, eszközbeszerzés sokszor nem több öt-hat percnél. Az egyes jelenetek is rövidek: egy-két percesek. Így általában az osztály összes csoportja hamar be tudja mutatni a jelenetét. Hamar ráéreznek az egész ízére a gyerekek, és általában nagyon élvezik ezeket a gyakorlatokat.

5. A bemutatójáték haszna

A bemutatójátékkal a gyerekek nagyon rövid idő alatt végigmennek a teljes cselekvési körön, amivel naponta gyakorolják a megfelelő cselekvésirányítást. Terveznek, szerveznek, megvalósítanak és áttekintenek.

Tervezés:

A feladat ismertetése után közösen terveznek, megtanulják, hogy a cselekvés (jelenet) fontos elemeit előre elképzeljük, azaz megtervezzük. Megtervezik azt is, hogy kinek mi lesz a feladata, vagyis kialakítják a szereposztást.

Szervezés:

A cselekvéshez (jelenet) szükséges eszközöket beszerzik, előkészítik a gyerekek. Megtanulják, hogy a cselekvéshez sok esetben bizonyos eszközökre, feltételekre van szükség.

Megvalósítás:

Eljátsszák a megtervezett, szereposztással, eszközökkel előkészített jelenetet. Általában lendületesen, ügyesen teszik ezt. Megtanulják azt is, hogy sokszor rögtönözni kell, adott helyzetben, hirtelen dönteni és cselekedni. Ennek oka, hogy bármennyire is alaposan tervezünk, vagy gyakorlottak vagyunk, még sem nem lehet mindent tökéletesen megtervezni.

Áttekintés:

Általában nagyon élvezik a jelenetek eljátszását a gyerekek, és szeretettel, élvezettel figyelik egymás előadását is. Nem szoktuk közvetlenül értékelnit a jeleneteket, csak megdicsérjük az ügyes megoldásokat. Előfordul, hogy később még beszélgetnek a dolgról.

Mindezzel a cselekvések irányítását, véghezvitelét gyakorolják a gyerekek. Azzal, hogy napi szinten gyakorolják az ilyen „microprojectek” végrehajtását, később nagyobb projectek véghezvitelét is ügyesebben végzik majd.

Emellett nagyon fontos az is, hogy a jeleneteket csoportban tervezik meg, szervezik, viszik véghez, ezzel a csapatban való együttműködést, a közös munkát tanulják nap mint nap a gyerekek.

A bemutatójáték másik haszna, hogy a tanulási kört, mely a tapasztalás, érzés, gondolkodás, cselekvés bezáruló folyamatából áll, iskolai körülmények között sokszor a bemutatójátékkal tudjuk teljessé tenni. A következőben erre mutatunk példát.

6. Mintapélda bemutatójáték felhasználására

A bemutatójáték általában nem bonyolult feladat, viszont minden megvan benne, ami teljes cselekvéssé teszi, ezért is jó gyakorlási lehetőség. Nem csak a tanulási kört (tapasztalás, érzés, gondolkodás, cselekvés) teszi teljessé, hanem megtanulják a cselekvések teljeskörű véghezvitelét is. Röviden egy példát mutatunk:

Düh (dühöng, dühös) óraterv

1. Fejlesztő játék

Élmény

Körben ülünk, középre helyezünk egy széket. Hármat tapsolok, majd azt mondom: „Düh”

Akinek valamilyen élménye kapcsolódik a szóhoz és először ér a székhez az leül, és elmeséli az élményét. A fogalmak tetszés szerint változtathatók.

2. Vers

Bartos Erika: Gomba

Volt egy kicsi erdő,
Közepén egy gomba,
Piros, fehér pöttyös
Kalapka volt rajta.

Milyen pompás kalap!
Nem adod-e nekem?
Nem sütné a napfény
Annyira a fejem!

Segíts Tölgyfa, segíts!
Kapd el azt a csókát!
Zokogott a gomba,
Lógatta az orrát.

Arra szállt az égen
Egy kíváncsi csóka,
Meglátta a gombát,
Meg is állt egy szóra:

Nem adhatom oda!
Válaszolt a gomba,
De a dühös csóka
Lecsavarta róla.

Elfogta a tolvajt
Azonnal a tölgyfa,
Visszakapta nyomban
Kalapját a gomba.

3. Légzőgyakorlat

Évszakok

Három másodpercig belégzést végzünk, két másodpercig visszatartjuk a levegőt. Kilégzéskor felsoroljuk az évszakokat. Ötször megismételjük.

4. Érzelem

- Milyen érzelmet láttok?

A tanító dühös (arckifejezéssel, tekintettel, testtartással kifejezve az érzelmet). (Ügyes tanuló is bemutathatja ezt az érzést társainak, ha előre megbeszéljük vele, felkészítjük rá.)

- Dühöt.

5. Képzeld el, éld át!

- Idézd fel az emlékezetedben az előbb látott dühöt!

- Milyen érzés volt látni? Mi jutott róla eszedbe?

- Hol láttál hasonlót?

- Kit, mivel dühítettél fel mostanában?

- Ki, mivel dühített fel mostanában?

- Meséld el és/vagy írd le a tapasztalatodat!

6. Szógyűjtés

- Milyen érzések vannak benned, mikor dühítesz valakit? Gyűjtsd össze!

Leírjuk a füzetbe az összegyűjtött érzéseket. A gyerekek felsorolják, mire gondolnak, a tanító a táblára írja a szavakat, a tanulók lemásolják a füzetük-be.

Milyen érzések vannak benned, mikor téged dühít valaki?

7. Legjobb példamondatok

- Mondjatok mondatokat dühvel! Igyekeztek olyan mondatot alkotni, ami nagyon jól kifejezi és bemutatja ezt az érzést.

A legjobb példamondatokat (1-2) leírjuk a füzetbe is.

8. Bemutató játék

- Öt-hat fős csoportban mutassátok be, játsszátok el a dühöt! Jó történetet találjatok ki hozzá! Figyeljete rá, hogy kifejező legyen az érzés az előadásotokban!

Egy-két perces csoportalakítás és megbeszélés után bemutatják a gyerekek egymásnak az előadásokat.

2018. november 28.