

Újvidéki Egyetem

Bölcsészettudományi Kar

Pedagógiai Tanszék

Szakdolgozat a 2012 -es Magyar Tudományos Diákköri Konferenciára

Téma: **Színház az iskolában**

Témavezető:
Dr. Josip Ivanović, egyetemi tanár

Szerző:
Györe Ágnes, III. évfolyam

Újvidék, 2012

Bevezetés

A színház nevelő, oktató értéke jelenleg a legnagyobb érdeklődési köröm. A színház nagy szenvedélyem, melynek kétségtelenül nagy hatása van az élet minden részében, így pedagógiai szempontból is jelentős.

Az demokratizálódó oktatási rendszereknek egyre inkább növekednek az igényei. A reformpedagógia különböző irányzatai az oktatás terén egyre több alternatívát kínálnak, így többek között a drámapedagógiai törekvéseket is számba kell venni. A drámapedagógia eszköze a drámajáték, ami modern pedagógiai eszközként is kifejzheti széleskörű hatását a közoktatásban. Itt a dráma felszabadító, élményt adó erejének az oktatás és a nevelés szolgálatába állításáról van szó. Ennek meg az a célja, hogy a szakemberek a dráma eszközeit alkalmazva, tanulóikat együttműködésre ösztönözve, a gondolkodás és a cselekvés mechanizmusait egymásra építve, tegyenek hatékony lépéseket a személyiség formálásban. Ezért jogos lenne, hogy zöld utat kapjon a drámajáték az óvodától a felsőoktatásig. Optimista vagyok e tekintetben, hiszen a tantestületek részére ez egy jelentős alkalom lenne az iskola humanizálásának, az önkifejezés, a szociális képességek fejlesztésére. A drámajátékok jelentőségét fel kell ismerni, ugyanis az ifjúság életében ez egy sajátos tanulási formát jelent, amely segíti a valóság átélését, a személyiség fejlődését, társadalmi problémák végiggondolását és megértését, az alkotás szabadságával való megismerkedést, s ezen keresztül a csoport és az egyén fejlődését. A drámajátékok így, művészeti és oktatási programokat tudnak nyújtani, amelyeknek gazdagító, bővítő, szórakoztató és tanító szerepük van.

Éppen ezért, fontosnak tartom, hogy a gyermekszínház is jelen legyen az iskola nevelő munkájában. Jónéhány iskolában már bizonyítottak a drámajátékok. Kísérleti vagy állandó jelleggel több helyen is folyik drámapedagógiai nevelés-oktatás.

E munkában Simone Leventesi, olasz színész-pedagógus tapasztalatát szeretném leírni a drámajátékok iskolai használatáról. Kutatásom részben esettudomány.

Munkám során alkalmazott módszerek: megfigyelés (kötött, közvetlen, nyílt), vizsgálati módszerek: interjú.

Köszönettel tartozom:

Gabnai Katalinnak, akinek elméleti írásait mint alapvető szakirodalmat használtam fel; Simone L-nek, a drámapedagógiát alkalmazó példaképemnek és Josip Ivanović-nak, a munkámat követő mentoromnak.

A reformpedagógia Pedagógiai-elméleti beállítottság, a problematika elméleti magyarázása

Az elmúlt évek felgyorsuló társadalmi-gazdasági-politikai változásai felvetették a köznevelés demokratizálódásának, gyermekléptékűvé tételének kérdéseit. Napjainkban éles bírálat éri a hagyományos iskola egyoldalú intellektualizmusát, a frontális osztálymunka egyeduralmát. Ennek nyomán egyre több szó esik a reformpedagógia aktualitásáról és a különböző innovatív pedagógiai kezdeményezésekről.

A pedagógiai reformelképzelésekben felvázolt pedagógiai alapelvek (szabadság, egyéniség, közösségi szellem) központi gondolata a tanulók egyéni sajátosságaira, eltérő képességeire való pedagógiai-módszertani alapozás. Szinte kivétel nélkül mindegyik reformpedagógiai elmélet azt sugallja a pedagógusoknak, hogy az iskola olyan életközösség, amely a kooperatív, tudatos és felelősségteljes élet és tanulás helyszíne.

Az ilyen koncepciók mai pedagógiai célkitűzésekké formálódnak, melyek elérése érdekében jelent meg a drámapedagógiai mozgalom is. A drámapedagógiai törekvések a 20. század eleji reformpedagógiai irányzatokban ismerhetők fel, mint a hallgatás és leckefelmondással szembeni szemlélet. Alapjában a gyermeki egyéniség és a közösségi életforma hangsúlyozás volt. A reformgondolkodók olyan modellszerű szocializációs közeg megteremtésével próbálkoztak, amely a gyermekközpontúság, a tevékenységközpontúság és az autonómia egységén alapul.

Különböző reformpedagógiai képviselők felfogásában más-más lényeges gondolat kiemelése kapcsolja a drámát a pedagógiához, a játékot a személyiségfejlesztéshez és fordítva, a személyiségfejlődést a játékhoz.

Alapvető fogalmak tisztázása (színház, dráma, drámapedagógia, drámajátékok)

A *drámapedagógia* kifejezéssel találkozva az a kérdés fogalmazódhat meg bennünk, miként kapcsolódik ez a két fogalom egymáshoz, illetve egymásba kapcsolódva, hogyan értelmezhetőek. A *dráma* kifejezés gyökereiben őrzik az ógörög *tenni, cselekedni* igét. A színháték irányából közelítve a drámához az *eljátszás* gondolatát társítjuk hozzá. Dráma mint színháték a szereplők által előadott színpadi mű, mely a metakommunikációs és nem verbális jelekre épülő utánzásokon, közléseken, jelentéseken alapul.

Drámában való nevelő lehetőségek felismerése 16-17. századra tehető és Comenius nevéhez fűződik. Ő, mint a dramatikus nevelés apostola, tanításában így fogalmazott: „...*Minden ami a nyilvánosság előtt játszódik, olyan mint a színház. Éppen ezért, akiket rövid időn belül a közéletbe küldenek, úgy neveljék, hogy ott megfelelően állják meg a helyüket, s a rájuk bízott feladatokat kellően végezzék el.*” (Comenius, 1656 – idézi Gabnai, 2011, 9).

Amennyiben a pedagógia kulcsfogalmának a személyiségfejlesztést tekintjük, a következő definícióját adhatjuk a drámapedagógiának:
A drámapedagógia a személyiség fejlesztésének olyan módszere, amelynek során az egyén ismeretei, készségei, képességei, társas kapcsolatai a nevelő által irányított, csoportban végzett

közös dramatikusan cselekvés révén fejlődnek. (Palásthy, 2003, 33.) Interdiszciplináris jellegű, minthogy benne több tudomány és művészet hatása talált egymásra. Ennek megfelelően a drámapedagógia gyökerei a színművészetben, pedagógiában és pszichológiában egyaránt fellelhetők.

A drámapedagógia eszköze a *drámajáték*. Mivel a dráma szó gyökerében a tenni, cselekedni ige van, ezért itt beszélhetünk cselekvő, kreatív játékról, melyek aktív közreműködést követelnek minden résztvevőtől. Ezért is megfelelőbb a *dráma* szó használata, mivel a *színház*hoz túlságosan is kapcsolódó gondolattársítás a hagyományosan értelemezett *közönség* képzele. A drámajátékokban pedig inkább együttjátszásról van szó, az egész csoport játszik, mindenki azonos szituáció részese, s így néző nélkül is megvalósul az a “tréning” amire Comenius utal.

A drámapedagógia és a drámajátékok részletezése

A dramatikusan, drámai önkifejezés, a kreatív dráma iskolai alkalmazási formája a drámajáték, mely a drámapedagógia eszközeit foghatja fel. *“Drámajátéknak tekinthető minden olyan játékos emberi megnyilvánulás, melyben a dramatikusan folyamat jellegzetes elemei lelhetőek föl”* (Gabnai, 2011,9).

Az iskolásgyermeket képi, szimbolikus gondolkotásmódja, intenzív átélőképessége testvéri közelségben tartja a drámajátékkal. Ezért van nagy hatása a dráma speciális eszközrendszerének, melynek lényege a cselekvő ember megjelenítése a cselekvő ember által.

A dramatikusan folyamat jellegzetes elemei:

Kifejezési formája: a megjelenítés, az utánzás;

Megjelenítési módja: a felidézett vagy éppen megnyilvánuló társas kölcsönhatás, az interakció;

Eszköze: az emberi és zenei hang, az adott nyelv, a test, a tér és az idő;

Tartószervezete: a szervezett emberi cselekvés.

A drámajáték elnevezés gyűjtőfogalom, ugyanis egyaránt jelent különböző készségeket fejlesztő gyakorlatokat és szerepvállalást igénylő társas rögtönzéseket. A készségfejlesztés, amit klasszikusan drámajáték által valósítunk meg, a gyermek saját belső világának a megjelenítésére, vágyainak, érzelmeinek, pillanatnyi gondolatainak a kifejezésére összpontosít. A drámajátékok szerepvállaló típusánál a foglalkozások alapját a jelen idejű interakció, a társas kölcsönhatás képezi, mely esetben viszont adott a konkrét, megjelenítendő tartalom (általában valamely irodalmi mű cselekményének formájában). A drámajátékok esetében a tartalom maga a megjelenítés.

A drámajátéknak több felhasználási lehetősége van, több szerepe az iskolai, óvodai gyakorlatban:

·Nevelési szándékból alkalmazzák az óvodákban, iskolai osztályokban zajló neveléssel kapcsolatos feladatok ellátására. Vagyis a személyiségkultúra osztályszintre lebontott konkrét programjának megvalósítására;

·A drámapedagógiát az oktatás hatékonyabbá tételére az általános iskola tagozataiban szaktárgyi órákon alkalmazzák. E módszernek a tanítási órákon nevelési feladata van.

·Más a helyzet, ha a drámapedagógiát drámatagozatos intézményben vagy osztályokban használják. Itt az oktatási cél határozza meg a módszert;

- Vannak olyan intézmények, ahol terápiás célzattal működtetik e módszert. Szociálisan hátrányos helyzetű csoportokban, fejlesztő osztályokban vagy gyógypedagógiai osztályokban;
- Mint a színjátszást elősegítő módszer. A drámapedagógia segít az esztetikai érték létrehozásban;
- Az előzők variációi.

Az elkövetkező leírásokban a nevelési szándékból alkalmazott drámapedagógiával, mint szaktantárgyakon kívüli alkalmazott módszerrel fogunk foglalkozni.

Korszerű perspektívák a gyakorlatban. Egy olasz színház és a színész-pedagógusának drámapedagógiai munkája

A dráma felhasználásával történő személyiségformálás egyre nagyobb szerepet játszik az oktatásban, a nevelőmunkában. Simone olasz színész-pedagógus és drámajáték-vezető, ezt a tételt munkásságával megerősíti. Itt a drámapedagógiáról nem mint pedagógiai módszerről beszélünk, amely bevonásával az iskolai szaktantárgyakba hatékonyabb oktatást, innovációt létesítünk. Most inkább színházi nevelésről van szó, amelyben a színházi elemek használata és maga a színjátszás kap nagyobb teret. A színházi nevelési programok esetében a színház eszköz, azaz mindig alárendelt a nevelési célnak.

Simone színházi és pedagógiai gyakorlattal egyaránt rendelkező szakember, úgynevezett színész-tanár. Gyakran lép fel színházban is, és emellett gyermekcsoportokkal is foglalkozik. Sok dolog köti tehát a színházhoz, a szerepjátszáshoz, de azt is szeretné látni, mi van a függöny túlsó oldalán. Fontosnak tartja, hogy a színjátszáson keresztül felkészítő-rendező pedagógiai munkát fejtsen ki. Ez különösen akkor fontos, ha egy színjátszó csoport egy adott osztály tanulóiból áll.

A drámajátékok alkalmazása Simone azon felismerésén alapszik, hogy a dramatizálás erős személyiségfejlesztő hatással rendelkezik. Szerinte ez a módszer olyan életre szóló élményben részesíti a fiatalokat, amely az őket körülvevő világ megértésére és az ahhoz való viszonyuk kialakítására sarkallja őket. A drámajátékok rendkívüli szociális és kollektív élményt biztosítanak. A színházi nevelési programok ereje abban rejlik, hogy sajátos eszközeik révén hatékonyan kapcsolódnak be az oktatási és nevelési folyamatokba. Így a fiatalok tanítása és nevelése nem fejeződik be az iskolában, sőt izgalmasabb folyamatok indulhatnak onnan kilépve.

Simone dramatikus nevelési programjai kísérletező, formabontó műhelymunkákat kínálnak, melyekben foglalkozásvezető, koordináló szerepe van. A nevelési programok magas pedagógiai és művészi színvonalon kidolgozott általános- vagy középiskolai diákok csoportmunkájából állnak. Tehát, egy meghatározott korosztályon belüli osztálynak vagy iskolai csoportnak készíti a foglalkozásokat, melyeket nem tanórákra, hanem találkozási alkalmakra bont. Egy-egy foglalkozás időtartama általában heti 1-2 óra.

Simone feladata olyan komplex drámafoglalkozások készítéséből és levezetéséből áll, melyekben a résztvevőkkel közösen általános emberi, társadalmi problémákat vizsgálnak meg cselekvésen keresztül. A módszer ily módon nagyban hozzájárul a társadalmi felelőség minél szélesebb körű tudatosulásához. A műfaj alaptézise, hogy a gyerekek önálló tapasztalatokkal és véleménnyel rendelkező autonóm személyiségek, akiknek lehetőséget kell teremteni, hogy biztonságos

környezetben tegyék próbára és alakítsák értékrendjüket, hogy egészséges, szociálisan gondolkodó tagjai lehessenek a társadalomnak. A kitűzött cél, tehát, aktív, kreatív egyének nevelése.

Simone tervezési struktúrája

A gyermekszínházi játékosítás a nevelés eszköze. Így a drámajáték mint maga a nevelés is folyamatos munka, a folyamat megtervezése pedagógiai, pszichológiai felkészültség alapján történik, s mindenképpen számol a gyerekek már meglévő tapasztalatával, kulturális forrásaival, természetes és valódi kíváncsiságával, önálló fantáziájával. A munkát, tehát tervezni kell. Simone a tervezési munkában három nagyobb szakaszt különít el:

1. **Kezdő fázis** (warm up) – bevezető szakasz;
2. **Kezelési fázis** (action) – a dramatizálás, a játék;
3. **Befejező fázis** (sum up) – csoportmegbeszélés, a játék élményének elemzése.

A **kezdő fázisban** a vezető már sok fontos adatot szűrhet ki, amelyeket felhasználhat a munka vezetéséhez. Így ez a szakasz is több egységből áll, ezért beszélhetünk: a csoport adottságainak számbavételéről, a munka céljának kijelöléséről, valamint a téma meghatározásáról.

CSOPORT	CÉL	TÉMA
Milyen életkorú csoport számára tervezünk?	Miért választjuk a drámát mint munkaformát?	Szabadkezü vezetés, téma behatárolás nélkül?
Milyen tapasztalat érdekében?	Zavaros témák tisztázására?	
Milyen képességszintre?	Problémamegoldó tevékenységként?	Csak egy kezdő ötlet, melyből a munka során fog kialakulni a történet?
Melyek a csoport erős/gyenge pontjai?	A csoportközi viszonyok javítására? A nyelvhasználat fejlesztése érdekében? A gondolatok művészi formába öntése céljából?	
Milyen összetételű a társaság?	A mélyebb megértés felé mozdulás érdekében?	Gyerekek által választott téma?
Mit kell még figyelembe venni? Milyen szinten gondolkodnak?		Egy adott történet?

Az adott tervezési munkaszakaszon belül sorrendiség nem írható elő. Lehet, hogy az osztály helyzetéből, problémáiból indulnak ki, ahhoz keresnek témát, de az is elképzelhető, hogy találnak egy jó témát, majd megnézik, hogy mindez vajon érdekes, fontos lesz-e a csoportunknak, megfelelő-e a nevelési céljainknak stb.

Simone, leginkább a gyerekek szükségleteiből, helyzetéből indul ki. Ez a cselekvés gyökere, az egyedüli legfontosabb alaplépés az egész munka folyamatában. Így, Simone vezetői szabadságát szélesen értelmezzük: a tartalmat, a formát, a módszert minden esetben az adott

csoport összetételéhez, szükségletéhez, felkészültségéhez igazítva variálja. Ezért a behatárolt témát szívesen elkerüli, a gyerekekkel folyó munkájából kiindulva, a megadott kerettől rendszeresen eltér. Ez viszont nem jelenti azt, hogy a munka történet nélkül folyik. A drámajátékokban minden pillanatában jelen van egy bizonyos fókusz pont, amely meghatározza, hogy milyen szempontból, nézőpontból vizsgálunk egy témát. Itt azzal foglalkozunk tehát, hogy milyen kérdést helyezünk a dráma középpontjába. Ez először általános meggondolást igényel és lehet, hogy nem találunk rá azonnal a megfelelő fókuszra, mert a dráma végül mást igényel. A fókusz megválasztása nem könnyű feladat. Egyrészt univerzális tartalommal kell bírnia, egyébként túlságosan sematizált lesz a játék, másrészt túlzottan tág sem lehet, mivel akkor éppen mint fókusz szűnik meg működni. A fókusz a történet fontosságát határozza meg, a szerkezet tervezése ezzel összhangban folyik. A vezető szerepe itt nagyon fontos, ugyanis, a munka minden pillanatában tudnia kell, hogy a választott cselekvés miért is fontos. Ettől függ, hogy a játékoknak lesz-e tanító, fejlesztő hatásuk.

Simone munkája megfigyelése alkalmával tapasztaltam, hogy a munka fázisai eléggé összetettek, így hasznosnak tartottam interjú formájában rákérdezni a részletekre.

Hogyan kezdődnek a csoportülések a kezdő szakaszban?

A kezdő fázis beszélgetésből és a játék kialakításából áll. Elsősorban, a közösségben zajló munka azzal kezdődik, hogy a vezető törekszik az érzelmi biztonság megteremtésére, ennek nyomán az elmélyülés és az ösztönös állapotának elérésére.

Milyen gyakorlatokat használ ebben a szakaszban?

Mindenképpen az összpontosításra nevelő, érzékszerveket finomító előkészítő játékokkal kell indulni, melyek elsősorban arra használhatók, hogy az ismerkedés első hónapjaiban egymásra találjanak és feloldódjanak a játékosok. Az általános készségfejlesztő gyakorlatok során előtérbe kerülnek a következő gyakorlatok:

·**Érzékelő gyakorlatok**, (pl.*Milyen szaga van?* Próbáljuk meg felidézni a különböző szagokat, illatokat! – friss újság; pékség; autószerelő műhely; kedvenc ételünk; stb.);

·**Koncentrációs gyakorlatok**, (pl.*hallgatni arany*: A játékosok körben ülnek. A játék vezetője különféle kérdéseket intéz a játékosokhoz. Amikor kimond egy kérdést, rámutat valakire. Az illetőnek azonban nem szabad megszólalnia, hanem jobb oldali szomszédja kell, hogy válaszoljon.);

·**Fantáziagyakorlatok**, (pl.*mesemondás*: Improvizatív történetépítés.);

·**Mozgásgyakorlatok**,

· **Mímes – improvizatív gyakorlatok** (*tükörjáték*: egy sorban állnak a játékosok, velük szemben a vezető. A vezető elmozdul, fintort vág vagy gesztikulál, s a vele szemben állók, mintha tükörben látnák, utána csinálják; ha tehát a vezető bal kézzel mozdul, a szemben levők jobb kézzel teszik ugyanezt.);

· **Szituációs (helyzet)gyakorlatok**

· **Konfliktushelyzet modellek**

·Önismereti gyakorlatok

· **Társismereti és kapcsolatfejlesztő gyakorlatok** (pl. *zsipp-zsupp játék vagy vakvezetés, mozgásos játékok, tánc.*);

· **Playback játékok** (pl. egymás életéből egy elmesélt történetet eljátszik egy néhány kiválasztott csoporttag.)

Ezek a gyakorlatok megtervezett munkára szoktatják a benne résztvevőket, ezen kívül testi és szellemi gazdagodáshoz is vezetnek.

A foglalkozások felépítése mindig egyedi megítélést kíván, hiszen a csoportlétszám, a játékgyakorlat, a korosztály, a szociális háttér, az ismereti szint döntően meghatározza, hogy mit lehet, mit kellene a tréningek során játszani. Ezért, maga a játékvezető is kitalálhat olyan játékvariánsokat, melyek csoportjának szükségese és érdekesek lesznek.

Kezelési fázis

A kezelési fázis maga a dramatizálás, a játék.

A készségfejlesztő játékok hasznát ma már nem vitatja senki. Ám ezek egynémelyike hamar mechanikussá válik, ha nem találunk hozzá olyan hordozó szerkezetet, olyan drámai mozzanatot, amelynek eljátszása, újrateremtése újra és újra érdekessé lesz a játékosok számára. Az első szakaszban hozott döntések, különösen a választott fókuszra vonatkozók meghatározzák a második szakasz tevékenységét. Az előző szakaszban a vezető megállapította, hogy mi az alapvető szükséglete a csoportnak, amit ő ki kell, hogy elégítsen, s milyen eszközökkel tegye azt. Ezeket a megállapításokat kihasználva a vezető a következőkre kell, hogy odafigyeljen:

IDŐ	HELYSZÍN	SZEMÉLYEK	VISZONYOK	PROBLÉMÁK
Múlt? Jelen? Jövő?	Hol játszódik a dráma?	Milyen szerepbe lépünk? Milyen korúak vagyunk? Foglalkozás? Egyéb jellemzők? Státusz? Gazdasági háttér?	Milyenek a dráma indításakor fennálló viszonyok? -egyének? -család? Vidámak, szomorúak leszünk stb. vagy éppen veszekszünk?	Mi a drámát motiváló erő? Mi a kezdeti feszültség vagy probléma?

A fentiekből láthatjuk, hogy ebben a szakaszban a drámajáték több elemből áll, a játék több részre bomlik. Nemcsak a drámajáték-vezetőnek, hanem a játékosnak is több kihívással kell szembeszállnia. A cselekvés bonyolódik. Most dramatikus improvizációra kerül sor - legyen az némajáték vagy szöveges rögtönzés-, amely összegyűjti, munkába állítja és tovább is fejleszti mindazon készségeket, melyeket az előkészítő gyakorlatok során már felébresztettünk. Az igazi örömök sora itt kezdődik.

Mire kerül sor ebben a szakaszban?

Ebben a szakaszban történik meg a jelenetek színrevitele és a probléma feltárása. Amikor a megfelelő elemek a színpadra kerültek, a rendező szerepcserékkel és egyéb technikákkal, gondoskodik a dráma kibontásáról és feltárja a mélyebben fekvő szociális és belső szereprendszereket. A jól vezetett dráma elér egy *katartikus* ponthoz, ahol a játék témája egyfajta megoldást kap. A játék vége az integrációs fázis, a szerepkapcsolatok átrendeződése, egy új formálódó világ. Viszont, ezek a szakaszok a dráma során változhatnak egymást, a katarzis sem feltétlenül valamilyen nagy esemény. Röviden, a foglalkozás lényegben két részből áll: problémafeldolgozásból és a mese dramatikus bemutatásából.

Milyen technikákat használ ebben a szakaszban?

A játék fázisban az alábbi technikák kerülnek alkalmazásra:

·**Szerepjáték** - a dramatikus játékoknak az a fajtája, amelyek, megadják azt a lehetőséget, hogy a gyerek egy másik személy helyzetébe képzelhesse magát, hogy önmagát egy elképzelt szituációban megvalósítsa. Ez által, például, a társas helyzetek eljátszása felszabadító hatást gyakorolhat a résztvevőkre, mely a társadalmi tanulást is elősegíti;

·**Monológ** - a szereplő kilép a jelenetből és elmondja az Univerzumnak, hogy mi van benne. Akkor érdemes ezt alkalmazni, amikor a jelenetben nem kifejezhető minden, ami benne van, hanem egy tágabb kontextust igényel. Az instrukció általában így szól: "Menj körbe és mondd ki, ami benned van!". Nagyon felszabadító tud lenni, amikor valamit a többiek figyelmétől kisérvé, belső felszabadultsággal elmondunk. Ilyenkor minden szónak súlya van;

·**Duplázás** - A szereplőhöz egy segédén csatlakozik, akinek a feladata, hogy segítsen a szereplő gondolatait, állapotát, érzéseit megjeleníteni. A dupla általában a szereplő mellett áll, egy kicsit hátrébb húzódva, hogy ne akadályozza a kifejezésben, de egy kicsit felé is fordulva, egyfajta szövetségben vele. Felveszi a szereplő testhelyzetét, ismétli és kibővíti a szavait, kimondja ki nem mondott érzéseit;

· **Tükör** – a szereplő kiáll a színpadról, a szerepét pedig egy segédén játssza. A szereplő külső megfigyelőként nézheti saját magát a színpadon. Általában akkor alkalmazzuk, amikor a szereplő előrehaladását valamilyen viselkedéses vagy más elem hátráltatja, de ő ennek nincsen tudatában;

· **Szerepinterjú** – Amikor egy új szereplő megjelenik a szereplők megpróbálnak konkrétumokra kérdezni, azokra reagálni.

Hogyan történik a játék levezetése?

Először is fontos hangsúlyozni a játék jellemét. Ez pedig meseszerűen egyszerű. Egy hang a csendből kiváltan, egy felöltő indulat az emberben, egy felismerés, egy tárgy a szobában, figyelem középpontjába kerül, elkezd lenni. Ez kiegészítésre vár, valakire vagy valamire. S mikor az megjelenik, már egy új állapottal van dolgunk, mely ha meg-megbillen valahol, újbóli történést kíván, egészen addig, míg egy átmeneti nyugalmi helyzet be nem következik.

Tehát, a semmiből teremődik egy új világ és tart egészen addig, amíg a “mintha” szabályai érvényesek, és az elidített cselekvésütem befejeződik.

Természetesen, ez nem azt jelenti, hogy úszunk-kúszunk a történésekkel, a játékot vezetni kell, így a dráma vezetőjének egyik kiemelt feladata, hogy a dráma strukturális felépítéséről gondot viseljen, mert az csak ilyen formában fejtheti ki a hatásmechanizmusát. Ilyen értelemben, a vezető egy drámai egységet hoz létre, melynek elemei együttvéve elidítanak egy asszociációs sort a tudatban, közben kitanulmányozom, hogy melyik az a mondat, hang, amely a cselekvést az áltam kívánt irányba továbbblendíti. Ez az én dolgom, mint rendezőé, melyet a gyerekekkel is megosztok. Hiszen, maguk a gyerekek is képesek arra, hogy megérezzék és tartsák a dramatikus rögtönzés ideje alatt azt a ritmust, amely sűrűsödési pontokat létre hozva, biztos szerkezetet ad a játéknak.

Befejező fázis

Ez a szakasz a csoportmegbeszélést és a játék élményének elemzését tartalmazza. A játék befejezését követően, a csoport körben foglal helyet, és a játék folyamán megérintődött csoporttagok ebben a szakaszban osztják meg élményeiket egymással. Ezek az élmények általában a játék során megélt érzésekhez, gondolatokhoz, tapasztalatokhoz kapcsolódnak. Ez jól mutatja, hogy mennyire sikerült bevonni a csapatot a játékba.

Miről szoktak ebben a szakaszban beszélni?

Többnyire *azonosulási visszajelzésekről* (identifikációs-feedback) van szó, amikor a csoport tagjai a játék szereplőinek valamelyikével azonosulva, egyes szám első személyben elmondják érzéseiket. Az egyes szám első személyű közlési forma megakadályozza az ítéletalkotást.

Szerepvisszajelzést (szerep-feedback) is alkalmazunk, amely során a szereplők elmondják, hogy mit éreztek az adott szerepben, és a szerepcserék során. Ez a szakasz segíti megértés és intellektuális feldolgozási folyamatot.

Összegezve, mi az amire minden szakaszban vigyázni kell?

Ahhoz, hogy a személyiség kívánt fejlődéséhez nélkülözhetetlen önismeret és életismeret birtoklásáig eljussunk, több dologra kell a játékvezetőnek odafigyelnie. A drámajáték során két tulajdonságot kell kifejleszteni a gyerekekben. Az egyik az abszorpció, hogy képesek legyenek a gyerekek elmélyülni a játékban, a szerepben, a szituációban, úgy, hogy közben minden eltérítő gondolatot kizárjanak. A másik az őszinteség, hogy képesek legyenek becsületessen jelen lenni a játékban és szerepben, azaz ne mutogassák magukat, ne jópofáskodjanak. Annyit hozzanak önmagukból, amennyi az elmélyüléssel és őszinteséggel valóságban bennük van. E kérelmek kielégítésére a következő törvényszerűségekre kell hivatkozni:

- A gyerekek szabadnak kell, hogy érezzék magukat, hogy játszani tudjanak. Csak a személyes szabadság megteremtésével jutunk el az önkifejezéshez;
- Az önkifejezést bátorítani kell, a gyerekek alkotóerejére, kreativitására kell fektetni a hangsúlyt;

·Mindehhez pedig, szükséges az érzelmi biztonság megteremtése, mely nélkül a közösségi játék nem képzelhető el. A játékokat követően nem azt kell megbeszélni, hogy ki hogyan játszott el valamit, hanem azt: Mit érzett? Mire gondolt közben? Mit fedezett fel magában?

A csoportos játékban a főlzabadulás, az alkotás, a felismerés öröméhez együtt kell, hogy jussanak a gyerekek. Ezt segítheti a játékmester, aki a dramatikus játékba maga is szerepbe lép, hogy játékos helyzetből, játszótársként alakítsa az eseményt.

Általános követelmények a drámajátékok alkalmazása során

Léteznek-e szabályok drámajátékok alkalmazása során?

A játékok irányítása során létezik egypár követelmény melyeket én is teljesítek. Ezek pedig:

- A drámajátékokat mindig jól meghatározott céllal alkalmazzuk;
- A játékok kiválasztásában nemcsak a cél, hanem a gyermekek életkora is meghatározó;
- A gátlásos, a mások előtt nehezen megnyilatkozó gyerekek érdekében a játékok fokozatosan kell, hogy kövessék egymást. Mindig olyan gyakorlattal kezdjük, melyet mindenki egyszerre tud csinálni, ezt kövessék a csoportos feladatok, majd legutoljára az egyéni végzett szereplések. Az is hasznos ha a rögtönzéses feladatokat szavak, beszéd nélkül kezdük, némajátékkal. Ezzel egyrészt rávezetjük a gyerekeket, hogy testünkkel is mennyi mindent vagyunk képesek kifejezni, másrészt a nyelvi képességekben elmaradotabb gyerekek is bátran vesznek részt a játékban;
- A játékban, csoportmunkában való részvételt nem erőltetem;
- A játékok során egyik legfontosabb alapelvünk az legyen, hogy semmit sem mutassunk be előre a gyerekeknek. A célunk az legyen, hogy a gyerekek mindent a saját emlékeik, saját képzeletük alapján teremtsenek meg a játék során, és ne a mi elképzelésünket másolják. A kreativitást az önálló alkotás, és nem a reprodukálás jellemzi;
- A dramatikus játékhoz megfelelő nagyságú, általában kör alakú játéktér szükségeltetik. Sajnos az osztályterem csak a padok széthúzása után alkalmasak erre a tevékenységre. Még job, ha rendelkezésünkre állnak különböző nagyságú dobozok, műanyag üdítő, sörös ládák;
- A nyilvánosság előtti megmutatkozást nem kell erőltetni.

Milyen nevelői magatartásokkal, vezetési stílusjegyekkel kell, hogy rendelkezzen egy drámapedagógus?

A dramatikus nevelés új típusú pedagógusokat követel. A direkt irányítás itt háttérbe szorul és indirekt módszerek kerülnek előtérbe. A játék irányításában a pedagógusnak demokratikusnak, nyitottnak, érzékenynek kell lennie, és tudnia kell együtt játszani a gyerekekkel. Tehát, a drámajátékok csak a demokratikus vezetési módot viselik el. A demokratikus vezetésnél job a jégkör, nagyobb fokú au együttműködés, több a baráti megnyilvánulás, erősebb a csoportal való

törődés, nagyobb mértékű a munka iránti érdeklődés és a munkával kapcsolatos alkotó gondolkodás.

A vezetőől elvárt tulajdonságok, melyek Simonét is jellemzik:

- Jó megfigyelés, a kérdezni tudás, a rugalmasság és következetesség;
 - Képes legyen mesélni, történetet mondani, hogy azt a gyerek elképzelhesse és azt cselekvéssé formálja;
 - Képes legyen lazító, pihentető, feszítő és koncentrációs gyakorlatokat inspirálni;
 - A játékosok közt játékosként is jelen lenni, érzékelve, mikor van szükség metakommunikációs, s mikor verbális dicséretre;
 - Instrukciót adó munkájában tudatosan használja a test nyelvét. Maga is vegyen részt a gyakorlatban. Mutassa be önmagát, erőnyeit és hibáit, és erről képes legyen beszámolni. A vezető nyitott kell, hogy legyen;
 - Tanulja meg, hogyna kell a gyakorlatokat követő megbeszéléseket irányítani;
 - Legyen a kelléktárban elegendő játék, gyakorlat, improvizációs ötlet, hogy ki tudja az osztályt vezetni nyomott hangulatából, túlfűtött állapotából;
 - Tudjon olyan légkört teremteni, melyben a gyermek biztonságban érzi magát;
- A pedagógus mindenkit hallgasson végig, ne sajnálja rá az időt, segítse a vitát, a véleménycserét;
- Tudja, hogy a különböző korosztályoknak mikor, mi, miért fontos;
 - A fantáziát állandóan mozgásba hozni, fantázia nélkül nincs felfedezés, nincs alkotás. Állítsa össze eszköztárát.

A drámajátékok jelentősége

Milyen szerepük van a drámajátékoknak a csoport felett, mit fejlesztenek?

A játék eszköz, amelynek segítségével az egész személyiség harmonikus fejlődését segítjük elő. Nem csupán kellemes időöltés, hanem pedagógiailag előre átgondolt folyamat, amelyben a gyakorlatok egymásra épülnek. Ily módon hozzájárulnak a világra nyitott, kiegyensúlyozott, derűs személyiség kialakulásához. Napjaink szakirodalomában általában a drámajátékoknak több hatását is emlegetik, többek között oktató-, nevelő hatásról, érték közvetítő szerepről, kreativitás bővítésről, kommunikáció fejlesztéről is van szó.

A drámajátékok hatásáról már gazdag szakirodalommal rendelkezünk, én az Ön véleményére vagyok kíváncsi. Miben látja ön a drámajáték oktató hatását?

A drámajátékok elősegítik a gyerekek öntevékenységének, alkotókészségének, problémamegoldó képességének, önnálló gondolkodásuknak, fantáziájuknak fejlődését. A dráma pedagógiailag is releváns eszköztárával képes tovább gazdagítani a fiatalok tanulás során bekövetkező indirekt tapasztalatszerzéseit úgy, hogy a rendelkezésükre álló perspektívák ki tudjanak szélesedni.

Maga szerint hogyan nyilvánul ki a drámajáték érték közvetítő szerepe?

Nemcsak értelmi képességeik, hanem érzelmi világuk, értékviláguk is gazdagodik.

Maguk és mások megismerése egybe kapcsolódik a figyélssel, az empátia és tolerancia fejlődésével. A játékok emberismeretre, önismeretre, az emberi méltóság tiszteletére nevelnek. Életszemléletet formálhatnak, ráirányíthatják az érdeklődést országos és világméretű gondokra. A munka közben felmerülő hiányosságok, magatartási nehézségek gyors felismeréséhez és eredményes korrigálásához is vezetnek. Ugyanis az önismeret lehetővé teszi egyrészt az életszemléleti, gondolkodásbeli, viselkedésbeli korrekciót. Így a játék segítségével az agresszió is leépült.

Miben látja ön a drámajátékok kreativitást fejlesztő hatását?

Abban, hogy a gyermek játéktevékenysége közben a kreatív gondolkodást akadályozó szociális és érzelmi gátlások érvényüket veszítik, így mód nyílik kreativitást fejlesztő tevékenységekre. E tevékenységek pedig építik az agy, szellem asszociációs, adaptációs képességét, serkentik az inovációt, kételkedésre, ellentmondásra biztatnak. Ezzel, hozzájárulnak ahhoz, hogy a gyerekek gondolkodása eredetibb, könnyebb, befejezettebb legyen.

Hogyan fejlesztik a drámajátékok a gyerekek kommunikációs képességeit?

A drámajátékok kapcsolatot és kölcsönhatást létesítenek másokkal. Megkönnyítik, természetessé teszik a gyermekek közösségbe illeszkedését, társadalmi válását. A gyermekek most, könnyebben illeszkedtek be a saját osztályukba, jobban érezték ott magukat, valamit megváltozott a gyermekek iskolához fűződő viszonya is.

Következtetés

A reformkonceptiók sokszínű, meg-megújuló mozgalma sokat tett az óvodák, iskolák gyermekközpontúvá tétele érdekében, ami a közoktatás különböző szinterein zajló gyakorlat egészére pozitív hatást gyakorolt. Az elméleti szakemberek, a gyakorló pedagógusok és más szakértők megújuló érdeklődéssel fordulnak a reformiskolai mozzanatok felé. Ily értelemben az európai iskolaügy elméletében és gyakorlatában a drámapedagógiai törekvéseket is számba veszik. Ezért a drámapedagógiai ága, a színházi nevelés, melyet Simone L olasz színészpedagógus gyakorlati példáján bemutattunk is egyre aktuálisabb és jelentősebb.

Simone a drámajátékokkal olyan módszert alkotott, melynek jellemzője, hogy a gyerekek szerzői is a színpadon megjelenített történetnek, és ez a történet játékban, a helyzetek eljátszásával születik. Simone által színpadra vitt történet fókuszában mindig valamilyen társadalmi, erkölcsi probléma áll, amelyet a gyerekekkel közösen vizsgálnak meg olyan módon, hogy az előadást több ponton megállítják, s az addig látottakat vizsgálják meg, a dráma módszereit alkalmazva. Mindez Simone közreműködésével történik, aki a folyamatot tervezi és segíti, annak érdekében, hogy a résztvevők tapasztalathoz jussanak. A tapasztalati úton szerzett ismeretek pedig, aktív kapcsolatot alakíthatnak ki az őket körülvevő világgal és lehetőségük lesz a felfedezésre, az alkotóképességük fejlesztésére és a kooperációra.

Simone hisz abban, hogy a programjaiban megszülető tapasztalat nagy fontossággal bírhat a gyerekek számára, rögzülése nem csupán az intellektus szintjén, hanem érzelmi szinten is megtörténik. Ugyanis, a dráma ábrázol, kifejez, megjelenít. A résztvevők e cselekvések, vagyis az elképzelt körülmények során valóságos érzelmeket élnek át. A drámajátékok így, tulajdonképpen

átmenetet képeznek a konkrét tapasztalástól az elvont tapasztaláshoz vezető úton. Röviden, a gyerekek olyan értékekkel találkoztak, amelyek maradandó nyomot hagynak élményvilágunkban és befolyással lehetnek további életükre.

Ezért, tudatosítani kell, hogy a gyermekszínházas minkenekelőtt nevelési eszköz és lehetőség, tehát arra való, hogy beépüljön az oktatási-, nevelési rendszerbe.

Ezért, hiszünk abban, hogy a színház eszközeivel már itt és most is lehet és kell is tenni valamit a gyerekekért!

Felhasznált irodalom:

Gabnai Katalin: *Drámajátékok*. Helikon kiadó, 1999,2011.

Drámapedagógiai Magazin, Budapest, 1991-2011 évfolyamai: <http://letoltes.drama.hu/DPM/>

Barabási Tünde: Drámapedagógia. Babeş-Bolyai Tudományegyetem – Távoktatási Központ, 2008.: http://extensii.ubbcluj.ro/odorheiusec/archivum/tavoktatas/I_TAV/Drama%20jegyzet.pdf

Tartalom:

Bevezetés.....	2
A reformpedagógia Pedagógiai-elméleti beállítottság, a problematika elméleti magyarázása.....	3
Alapvető fogalmak tisztázása.....	3
A drámapedagógia és a drámajátékok részletezése.....	4
Korszerű perspektívák a gyakorlatban. Egy olasz színház és a színész-pedagógusának drámapedagógiai munkája.....	5
Simone tervezési struktúrája.....	6
Kezdő fázis.....	6
Kezelési fázis.....	8
Befejező fázis.....	10
Általános követelmények a drámajátékok alkalmazása során.....	11
A drámajátékok jelentősége.....	12
Következtetés.....	13
Felhasznált irodalom.....	15