

„Játszani is engedd!”

Villámkártyák: A kooperatív tanulási eszközök a hétköznapiakban

Szabadiné Vismeg Erzsébet

Az elmúlt 10-15 évben valamennyien szembesültünk azzal a szomorú ténnyel, hogy a történelem hátrább szorult a diákok által leginkább kedvelt tantárgyak sorában. Míg korábban csekély erőfeszítéssel is sikerült az ötödikeseket elvarázsolnunk, és csupán önmagáért, érdekessége miatt kedvelték tantárgyunkat, addigra mára sok gyerek számára ez is csak egy megtanulandó szöveggé vált. Természetesen hosszasan lehetne fejtegetni, hogy miért alakult ki ez a helyzet, hogyan változtak a családok szokásai, vagy éppen a tanulók motiváltsága és olvasni (nem) tudása; de inkább arról érdemes gondolkodni, mit tehetünk azért, hogy visszanyerje régi presztízsét a tantárgyunk. Mivel tanulóink a nap 5 vagy 6 órájában többségében passzív befogadásra vannak ítélve, így jó stratégia lehet, ha minél többet tevékenykedtetjük őket. A hagyományos tanítási módszerekkel folyó órákon a tanulóknak nem szabad beszélgetni, többnyire vagy magukra vannak utalva az önálló feladatmegoldásban, vagy a tanárra kell figyelniük. A szóbeli közlés útján történő tanulás hatékonysága igen kicsi (egyes kutatások szerint 10-15%-os), s ebből adódóan a tantárgyi átlagok is ijesztően alacsonyak lehetnek. A tanórán zajló interakció egy szálon fut, esetenként sok felesleges idő megy el a fegyelmezésre.

A kooperatív módszerek alkalmazásával lehetőséget biztosítunk a diákok aktív részvételére, és ezzel a motiváltságuk is nő. Az ilyen módszerrel megtartott órákon párhuzamos interakciók zajlanak, vagyis egyszerre 5-6 interakció folyik. Újszerűségével felkelti a tanulók érdeklődését, és ez a figyelem később a tantárgyra is áttevődik. Sok benne a játékos elem, és a 10-14 éves korosztály még szívesen játszik, sőt szeretnék, ha az iskolai munkában erre több lehetőségük lenne; ezt gyakran jutalomnak fogják fel, segíti a pozitív attitűd kialakulását is.

A legtöbb pedagógus már megismerkedett a módszer alapjaival, de a tapasztalatom szerint még nem vált ez mindennapi gyakorlattá. Mi lehet ennek az oka? A tanfolyamok elvégzése után bizonyára mindenki kipróbálta a megismert módszert, az első próbálkozások azonban sokszor nem járnak átütő sikerrel. Az új munkaformákat, stílust a tanulóknak is meg kell ismerni. Ez nagy türelmet igényel a pedagógustól. A tanár úgy éli meg, hogy fegyelmeztlenek, túl hangosak tanítványai, s a tananyaggal

sem „végez”, ezért elveszti a kedvét a kísérletezéstől. Zavarja őt, hogy nem tudja áttekinteni teljességében az osztályteremben zajló folyamatokat, holott ezt korábban megszokta. Lépésről lépésre célszerű a diákjainkat bevezetni a kooperatív tanulási technikákba, hogy ezeket mi magunk is megszokjuk, és idővel a zaj is csökken egy egészséges munkazaj szintjére, ami már nem is zavaró.

A továbbiakban a teljesség igénye nélkül szeretnék bemutatni néhány történelemórán jól bevált játékos módszert. A tapasztalatom szerint először az egyszerűbb játékokkal érdemes próbálkozni csak egy-egy órarészletben. Ezek a módszerek sok eszközt igényelnek, és kezdetben elég sok időt kíván a tanártól egy-egy játék eszközeinek elkészítése is. A szakirodalom több helyen is javasolja, hogy az eszközök egy részét a diákokkal készíttessük el, de általános iskolában nálam ez nem működött. A villámkártyák alkalmazása a legegyszerűbb, és gyors sikerrel kecsegtet. A kártyák alkalmazása egyébként is része volt már a hagyományos történelemoktatásnak is, gondoljunk csak az évszámkártyákra, így ezek használata nem annyira szokatlan. Én a fejezet elején szoktam elkészíteni az egész témakörre vonatkozó kártyacsomagot: évszámokat, személyeket, helyszíneket, fogalmakat írok fel. Kétféle kártyacsomaggal dolgozom, az egyikben a hátsó oldalon feltüntetem a megoldást is, a másikban viszont nem. A kártyákat laminálom, így több éven keresztül használhatók maradnak. Az első szakaszban játékokra és memorizálásra használjuk az eszközt, később rendszerezésre, számonkérésre is.

A memorizálásra a kettős kör módszere vált be legjobban. Az osztályt elfelezem, a tanulók szembeállnak egymással, a belső köré a kérdező szerep (ők kapják a villámkártyákat, a megoldás is rajta van még ebben a szakaszban), a külső körben állók válaszolnak. Ha valaki nem tudja a választ, annak a kérdező megmondja. Majd a külső körben állók egy irányba továbblépnek, s a következő tanuló kérdésére válaszolnak. Ez egy 24 fős osztályban 12-szer ismétlődik meg. A diákok közben egymást értékelik. Meg kell őket arra tanítani, hogy ez elsősorban udvarias formában megfogalmazott dicséret, segítő biztatás legyen! Ha időnk engedi, akkor cserével folytatódhat a gyakorlás, ha nem, akkor célszerű a következő órán is ezzel a módszerrel gyakorolni, hogy minden tanuló mindkét szerepben kipróbálhassa magát. Nagyon sokféle céllal alkalmazhatjuk ezt a gyakorlatot, tudatosan is kijelölhetjük a tanulókat, a leggyengébbeket a belső körbe állítva, s nekik csak azokból a kártyákból adunk, amelyek a minimum követelményt tartalmazzák. Ez a szerep az ő önbizalmukat is növeli, az egyébként visszahúzódó gyerekek is sikeresek tudnak lenni ebben a szituációban. A kártyák száma óráról órára növekszik, így a fokozatosság elvét is betartjuk.

A villámkártyák segítségével játszható a „Ki vagyok én?” című játék is. Egyik lehetőségként a tanulók húznak egy kártyát, és bemutatkoznak, a csoportjuk pedig kitalálja a nevet, fogalmat; másik variációja a játéknak, hogy csoportonként egy tanulót kiküldünk a teremből egy percre, a csoport tagjai írnak egy-egy segítő mondatot, és a kiválasztott tanuló találja ki a fogalmat, nevet. Kezdetben – főként kicsiknél – jó, ha a tanár megírja a mondatokat, mert hajlamosak túl könnyű meghatározásokat írni.

Szerencsés először személyekkel kezdeni a játékot, mert az még nem igényel bonyolultabb elvont gondolkodást. Néhány hét alatt profi játékosokká válnak, és nagyon élvezik ezt a tevékenységet.

Szintén a villámkártyákkal szoktunk memória játékot játszani. Játsható csoportonként vagy osztálykeretben frontálisan. Ilyenkor a kártyákat párosával csoportosítjuk, és egy négyzethálóban helyezük el őket. A betű és szám kombinálásával megnevezett kártyát a játékmester felfedi, ha párban állnak, akkor a játékos elviszi a kártyákat. Az a játékos vagy csoport nyer, amelyik a legtöbb kártyát gyűjti. Mivel itt a versengés erősebb az építő egymásra utaltságnál, ezt a játékot nem tekinthetjük kooperatívnak, de a gyerekek nagyon szeretik, és sokat tanulhatnak belőle, nagymértékben fejleszti a figyelmüket.

Ha szoktunk társasjátékot játszani a tanulókkal, akkor ott is hasznát vehetjük a kártyáknak, aki megjelölt mezőre lép, az húz egy kártyát, és meg kell határoznia a fogalmat. Színesíthetjük a játékszabályokat, ha a kártya hátoldalára a társasokból ismert megjegyzéseket írunk: „Előre léphetsz kettőt.”, „Dobj még egyet!”

A televízióból ismert „Activity” is játszható a kártyáinkkal. A diákok megegyeznek, hogy rajz, mutogatás, vagy körülírás legyen a feladat, majd egyikük húz egy kártyát, és lerajzolja vagy elmutogatja stb. A rímfaragást nem szoktuk játszani, mert nagyon nehéznek bizonyult történelmi neveknél, fogalmaknál; de nagyobbaknál, vagy más csoportokban lehetségesnek tartom azt is.

A gyakorlási fázisban jó szolgálatot tehetnek a kártyák a páros munkában is, ebben az esetben hátrány, hogy sok kártyát kell készíteni hozzá.

Alkalmazhatjuk a villámkártyákat csoportalakításra és rendszerezésre is. Ha véletlenszerűen kiosztjuk a kártyákat, és azt az utasítást adjuk, hogy keressék meg, melyik fogalom melyik hívókártyához tartozik, akkor csoportalakításra alkalmas. Például összefoglalásnál 5 uralkodó képét kiosztom, és mindegyikhez 3-4 fogalmat az osztály létszámától függően. Pl.: 1 csoportba kerül Mátyás királyhoz: füstadó, fekete sereg, Kolozsvár, reneszánsz, másik csoportba Nagy Lajos stb. Irányíthatjuk is a csoportalakítást, hogy a legjobb (vagy a leggyengébb) tanulók véletlenül se kerüljenek azonos csoportba, ha heterogén csoportokat akarunk létrehozni, ilyenkor a kiválasztott réteg kapja a képet, s így biztosítható, hogy külön csoportba kerüljenek. Ha magatartási zavarokkal küzdő tanulók is vannak az osztályban, akkor az ő szétválasztásuk is történhet ilyen módon.

A következő feladat lehet, hogy a csoport mutassa be a kapott uralkodót. Erre kooperatív csoportmunkában készüljenek fel, s a beszámolót a szóforgó módszerével tartsák meg. Ha összefüggő feleletet szeretnénk hallani, akkor úgy utasítjuk őket, hogy arra készüljenek fel, hogy a csoport bármely tagja be tudja mutatni a kért történelmi személyt. Hogy ne legyenek a csoportban „potyautasok” célszerű véletlenszerűen választani ki a beszámoló tanulót, erre jó módszer a jokerhúzás vagy a számozás. (Előbbi esetben 5 kártyából húzhatnak a csoporttagok, és az számol be,

aki a jokert húzza, utóbbi esetben pedig a tanulók 1-5-ig beszámozzák magukat, és a tanár által mondott számú diák számol be.)

Szintén játéknak tekintik, ha a „Dobj egy kérdést!” módszert alkalmazzuk. A csoportoknak adunk néhány percet, hogy írjanak 5-10 kérdést, majd ezeket felteszik egymásnak, és ők értékelhetik a kapott választ, dönthetnek, hogy elfogadják azt vagy sem. Színesíthetjük a játékot egy puha kislabdával, például nemezlabdával. Nagyon alkalmas ez a feladat óra elején ismétlésre, vagy összefoglaláskor. Célszerű a témát kijelölni, vagy esetleg ki is húzhatják azt.

A „Füllentős” játék az igaz-hamis feladatok megoldására készíti fel a tanulókat. Minden csoport megfogalmaz a kapott témával kapcsolatban 3-5 állítást, vegyesen igazakat és hamisakat. Egy tanuló felolvassa ezeket, a többi csoport pedig rövid tanácskozás után egy egyezményes jelre felemel valamilyen jelet, ez lehet nagyobb méretű korong, egy kék (igaz) és egy piros(hamis). Ha már ügyesek ebben a feladatban, akkor csoporton belül is alkalmazhatjuk.

Amikor gyakorlottakká válnak ezekkel a játékokkal abban, hogy miként lehet csoportban, együttműködve dolgozni, akkor érdemes a bonyolultabb kooperatív módszereket bevezetni. A történelem nagyon alkalmas a szakértői mozaikra. A csoport négy tagja négy különböző szöveget kap, elolvasás után összeülnek az azonos szöveget olvasók és megbeszélik, vagy megoldják az ehhez kapcsolódó kérdéssort, esetleg vázlatot írnak belőle. Ezt követően elmennek vissza a saját csoportjukba, és megtanítják/ismertetik a tagokkal a feldolgozott anyagot. Jól használható, ha különböző nézőpontokból akarjuk megvilágítani a tanult történelmi eseményt. A holokauszt témakörénél például lehet az áldozat - elkövető- kívülálló szerepét megvizsgálni. (Természetesen nem oly módon, hogy azonosulni tudjon az elkövető szerepével.) Alkalmas szövegeket találhatunk az alábbi helyen: <http://www1.yadvashem.org/education/hungarian/education.html>

Így lépésről lépésre haladva egész órát is tervezhetünk már kooperatív tanulással, és ha iskolánk technika felszereltsége megengedi, akkor a csomagolópapíros megoldás helyett az interaktív táblán is bemutathatják a végzett munkát. A készen kapható interaktív anyagok egy része is jól felhasználható kooperatív csoportmunkára, ha megfelelő számú számítógép van a teremben. Ha ez nincs, akkor a feladatok nyomtatott változatát oldják meg a csoportok, és a prezentálás történhet a táblánál. A diákokat még az egyszerűbb funkciók használata (pl.: toll) is nagyon motiválja.

Összefoglalva a módszer előnyei az én tapasztalatom szerint:

- motiváló hatású
- több az egy diákra jutó aktív tanulási idő
- segít megszerettetni a történelmet
- kevesebb a fegyelmezési probléma
- többféle készség, képesség fejleszthető általa

Hátrányai:

- időigényes és eszközigényes
- nem egyformán alkalmazható minden tanulócsoportban és minden tananyagnál
- kevésbé kontrollálható az egyes diákok munkája
- kevesebb tananyag dolgozható fel, bár az esetenként mélyebben

Nem gondolom azt, hogy ez az egyetlen üdvözítő módszer. Bizonyos tananyagoknál ma is szükség van a frontális óravezetésre, s meg kell tanítanunk diákjainkat az önálló feladatmegoldásra is. Szívesen veszik azt is, ha érdekes történetekkel színesítjük az órákat, kell grafikonokat is elemezni és számos más lehetőséggel is élhetünk. A legfontosabbnak a változatos óravezetést és a módszerek, eszközök állandó kombinálását tartom.

Óravázlat

Óravázlat szerzője: Szabadiné Vismeg Erzsébet

Téma (óra, foglalkozás címe)	A virágzó középkor Magyarországon (összefoglalás)
Iskolatípus	Általános iskola
Évfolyam (vagy korosztály)	6.
Nagyobb egység, témakör (fejezet, epocha, projekt címe)	A virágzó középkor Magyarországon
Csoport nagysága	Osztály
Időtartam (perc)	45
Célok (összefüggések, képességek, attitűdök)	A tanult ismeretek felidézése és elmélyítése, a fogalmak gyakorlása. Összefüggések felismertetése, a gondolkodás fejlesztése. A térben és időben való tájékozódás képességének fejlesztése. Annak felismertetése, hogy történelmünknek egy olyan szakaszával foglalkozunk, amelyre méltán büszkék lehetünk.
Foglalkozás típusa	Tanórai Tantermi
Munkaformák	Frontális Csoportmunka Interaktív feladatmegoldás
Eszközök	villámkártyák, feladatlapok, projektor, interaktív tábla, interaktív tananyagok, PPT, dicséretkártya
Előkészületek	terem berendezése csoportos munkához (ha szükséges), eszközök beüzemelése, PPT-k telepítése

Tevékenység

Idő (perc)	Tartalom	Tanulói tevékenységek	Eszközök
5 perc	<p>„Ki vagyok én?” - játék csoportban</p> <p>Pl.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otthonom mása ma Budapesten látható a Városligetben. • Haláloamat egy alattomos járvány okozta. • A déli harangszóról minden nap eszedbe juthatok. <p style="text-align: right;">Hunyadi János</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apámtól erős, gazdag országot örököltem. • Udvaromban gyakran tartunk lovagi tornát. • Diósgyőrött várat építtettem. <p style="text-align: right;">Nagy Lajos</p>	Egy-egy tanuló csoportonként, akit kijelöltünk segítőnek, felolvassa a mondatokat egyesével, a többiek megpróbálják kitalálni. Ha kitalálták, akkor további „borítékokat” fejthetnek meg, mindig új tanuló lesz a segítő.	borítékban a segítő mondatok, dicséretkártyák
3 perc	<p><u>Képek-fogalmak párosításával csoportalakítás</u></p> <p>Károly Róbert: Csák Máté, bandérium, kapuadó, aranyforint</p> <p>Nagy Lajos: ősiség, úriszék, kilenced, Nápoly</p> <p>Zsigmond: szabad királyi városok, végvárvonal, mezőváros</p> <p>Hunyadi János: hosszú hadjárat, népfelkelők, Kapisztrán János, kormányzó</p> <p>Mátyás: füstadó, Janus Pannonius, corvinák, reneszánsz</p> <p>Dózsa György: 1514, röghöz kötés, Szapolyai János</p>	Azok a tanulók, akik képet kaptak, egymástól távol felállnak a teremben, a többiek megkeresik, hogy hova tartoznak. A csoport megvitatja, hogy mindenki jó helyre állt-e. Ha „eltévedt”, segítenek neki.	kártyák, képek
10 perc	A kapott történelmi személyről tanultak felidézése a kártyák segítségével, felkészülés a bemutatásra Bemutatás szóforgóval	A tanulók felkészülnek közösen, egymást segítve a szóforgóval történő bemutatásra. Fontos, hogy időrendi sorrendet is megállapítsanak maguk között.	dicséretkártyák

<p>15 perc</p>	<p>Gyakorlás kooperatív csoportmunkában a kapott uralkodóhoz kapcsolódó feladattal</p> <p>A kooperatív csoportmunka ellenőrzése az interaktív táblánál zajlik, ha ez nem áll rendelkezésre, akkor írásvetítővel és vaktérképpel is megoldható ez az óraszakasz.</p>	<p>1. csoport Károly Róbert: „Ismételjétek át a kiskirályokról tanultakat! Készüljétek fel az interaktív táblás feladat bemutatására. Ha szükséges, használjátok a Történelmi atlaszotok!”</p> <p>2. csoport Nagy Lajos: „Hasonlítsátok össze Nagy Lajos és apja uralkodását! Mutassátok be a táblánál az ehhez kapcsolódó feladat megoldását!”</p> <p>3. csoport Zsigmond:” Ismételjétek át, mit tanultunk Zsigmond városfejlesztő politikájáról! Mutassátok be a táblánál a korabeli városokat! Ha szükséges, használjátok a Történelmi atlaszotok!”</p> <p>4. csoport Hunyadi János: „Soroljátok fel a legjelentősebb török elleni csatákat, majd ismertessétek részletesen a nándorfehérvári csata menetét a kapott vázlat segítségével! Minden eleméről maximum 2-3 mondatot mondjatok! Az egyes mozzanatokat eloszthatjátok egymás között.”</p> <p>5. csoport Mátyás király: Feladatok megoldása: igaz-hamis feladat, események időrendbe állítása</p> <p>6. csoport Dózsa György: Feladatok megoldása</p>	<p>Interaktív tábla</p> <p>SDT: Oligarchák Magyarországon</p> <p>Bánhegyi Ferenc: Történelem 6. évfolyam CD-ROM (Apáczai Kiadó): - Károly Róbert és Nagy Lajos törvényei és udvara - Luxemburgi Zsigmond városfejlesztő politikája</p> <p>SDT: A nándorfehérvári csata (A felkészüléshez a 4 elem kinyomtatva is.)</p> <p>PPT</p> <p>PPT</p>
----------------	---	--	--

5	Térképfeladat Minden csoport kap egy vaktérképet, amelyen a felismerésre váró településeket a szokásos módon jelöltem. Képeket vetíték ki, fel kell ismerniük a helyszíneket és beírni a várak, városok nevét. (A várak képei a TTE honlapján is elérhetőek)	Vaktérképen jelölik a helyszíneket, majd az „ellenőrző” javítja a megoldást.	projektor, PPT
5	Magyarország kulturális fejlődése a tanult időszakban A felismerésre váró alkotások: <ul style="list-style-type: none"> • Kolozsvári testvérek: Sárkányölő Szent György szobra • diósgyőri vár • Mátyás visegrádi palotája • reneszánsz udvari zene • Janus Pannonius: Pannónia dicsérete • Mátyás corvinája 	„Ismerjétek fel a következő alkotásokat, majd nevezzétek azokat meg! A csoport íródeákja írja fel a megoldásokat a kapott csomagolópapírra.” Közös javítás a táblánál.	csomagolópapír, filctoll, mágnes, projektor, PPT
2 perc	Értékelés, házi feladat	Az értékelő szerepben lévő tanuló összegzi a dicséretkártyákat, javaslatot tesz a pontozásra	dicséretkártya
Értékelés módja	Mivel a 6.-os gyerekek még azonnali visszajelzést várnak, ezért feladatonként ellenőrzünk és értékelünk. A szóbeli feladatoknál a csoportok egymás munkájáról mondanak véleményt, és javaslatot tesznek a dicséretkártyák kiosztására. A többi feladatnál a csoport értékelője kíséri figyelemmel a csoporttagok munkáját. A csoportok a hibátlan feladatok megoldásáért a csoport számával megegyező számú kártyát kapnak, amit az értékelő oszthat szét súlyozottan is.		
Megjegyzések, javaslatok	Az SDT tananyagok az alábbi honlapról letölthetők: http://sdt.sulinet.hu A dicséretkártyák a kompetencialapú oktatás eszközeként állnak rendelkezésünkre, de „házilag is pótolhatóak.” Kártya nagyságú, vidám figurát ábrázoló kartonlap „Dicséretkártya” felirattal.		
Felhasznált irodalom	Spencer Kagan: Kooperatív tanulás (Önkonet Kft., Budapest, 2001.) Együtt - működik (Független Pedagógiai Intézet, 2004.)		