

Hegyeshalminé Varga Judit: „Játszani is engedd...”

Játékos és kooperatív módszerek együttes alkalmazása történelemórán

Hosszú idő óta foglalkoztat a játék tanításban-tanulásban hasznosítható szerepe. Biztos vagyok benne, hogy pedagógiailag érdemes kihasználni azt, hogy játszani minden gyerek szeret. A jó játék arra való, hogy a gyerek – azon túl, hogy remekül szórakozik – használja meglévő tudását, miközben képességeit is fejleszti. A gondolkodtató játék alkalmas információelemzésre, vizualizációra, kategorizálásra, összehasonlításra, asszociációra, kérdésfeltevésre, következtetésre, ítéletalkotásra stb. – mellesleg szabálykövetésre is nevel. A sokat emlegetett kulcskompetenciák fejlesztése úgy történik, hogy a gyerek számára ünnep az óra, hiszen „csak” játszunk.

Kooperatív módszereket négy éve alkalmazok az óráimon. Bár sok előkészítést igényel, a gyerekek kedvelik ezt a munkaformát. Igaz, hogy kevesebb anyag végezhető egy-egy ilyen órán, a gyerekek motiváltsága és aktivitása azonban lényegesen nagyobb. A módszer hasznáról Spencer Kagan könyvében részletesen olvashatunk, jelen írásnak nem célja ennek ismertetése. Inkább néhány tapasztalatomat osztom meg ezzel kapcsolatban.

Mivel a terem át- és visszarendezése időt igényel, témánként két-három alkalommal tartunk 45 perces kooperatív órát. Részösszefoglaláskor, összefoglaláskor, illetve akkor, ha egy-egy olvasmány szövegével egyedül is képesek boldogulni. (Gyakran előfordul azonban, hogy a hagyományos óra egy bizonyos részében kerül sor kooperációt igénylő feladatra.)

A 45 perces időkeret általában szűknek bizonyul. Szinte röppül az idő, a gyerekek általában meglepődnek, hogy már vége is az órának.

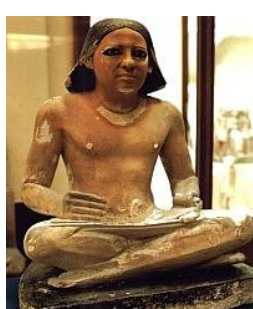
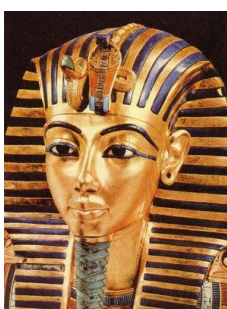
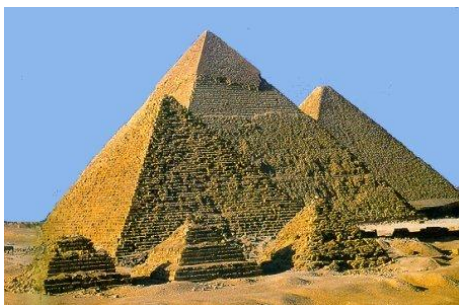
A csoportokat az előző dolgozat eredménye alapján hozzuk létre. Az az ideális, ha vegyes csoportok jönnek létre; ezt nem bízhatjuk a véletlenre, hiszen sorsolással, számolással csak jókból vagy csak gyengékből álló csoportok is alakulhatnak.

Mivel játékkal kombinált kooperatív órát mutatok be, a feladatokat kissé részletezem.

- ❖ *Varázskör.* Egymásnak dobják a labdát, közben mondani kell annak a nevét, aki a labdát kapja. Aki megkapta a labdát, olyan szót mond, amely az ókori kelettel kapcsolatos. Passzolni lehet. Figyelniük kell, hogy kétszer ugyanaz a szó ne hangozzék el, illetve, hogy mindenkire eljusson a labda. Nem cél a kiesés.

(A játék az osztály összehangolódását célozza. Koncentrációt, memóriát, ügyességet igényel, miközben a társas kapcsolatokat is fejleszti.)

- ❖ *Képes találat.* Tíz szó megjegyzése képek segítségével. A szavakat mondjuk ki a képek felmutatásakor. A tanulók először egyénileg próbálják leírni a tíz szót, majd a csoport egyeztet. (A felmutatott képek A/4-es méretűek legyenek.)



A tíz szó: piramis, kerék, Eufrátesz, fáraó, írnök, Buddha, kínai Nagy Fal, múmia, tégl, törvényoszlop.

(A feladat memóriapróba, illetve a második kör a csoport összehangolódását is szolgálja.)

- ❖ *Diákkvartett.* A képekhez kapcsolódó kérdésekre a kisorsolt csoport kisorsolt tagja válaszol.

(A csoportoknak neve vagy száma van, a gyerekek pedig betűjelet húznak: A, B, C, D – ha öten vannak, a D és E együtt van. A hagyományos tanári kérdéseken tulajdonképpen nem is kell sokat változtatni, csak tegyük elé azt a kitételt: „Győződjetek meg róla, hogy a csoportban *mindenki tudja azt...*”, és jöhet a kérdés. Aztán várunk, amíg a csoport megbeszéli a választ, és sorsolunk. Csoportnevet és betűjelet. A válaszoló egyben a csoportját is képviseli.)

A feltett kérdések a képekhez kapcsolódnak.

1. Mi a piramis előtt álló szobor neve?
2. Hol használták először a kereket?
3. Kinek a törvényoszlopát látjuk a képen?
4. Melyik isten fiának tartották a fáraót?
5. Milyen írással írt az egyiptomi írnök?

6. Ki a buddhizmus istene?
7. Miért épült a Nagy Fal?
8. Mit tettek a holttestekkel az egyiptomiak, hogy múmia legyen belőle?
9. Miből készül a téglá?
10. Mi a Eufrátesz ikerfolyója?

(A diákkvartett mesteri módszernak számít; a frontális számonkérés ellenpontjaként minden csoportot és diákot a kérdés megválaszolására, az ismeretek megosztására készítet.)

❖ *Miről beszélek?* Az A, B, C, D betűjelű diákok egy-egy országot képviselnek. A = Mezopotámia, B = Egyiptom, C = India, D = Kína. A tanári megállapítások egy-egy országra vonatkoznak. Az a tanuló, aki úgy gondolja, hogy az általa képviselt országra igaz a megállapítás, feláll és bejelenti: ez India. Vagy: ez Egyiptom. Minden csoportból fel kell állni valakinek (esetleg valakiknek), de a csoporttagok segíthetnek egymásnak. A mondatok a következők:

1. Ebben az országban csak egy folyó van.
2. A történelem során itt alkalmaztak először ekét.
3. Papiruszra írtak.
4. Ismerték az iránytűt.
5. Ebben az országban rizst termesztettek.
6. Lakói földműveléssel foglalkozta.
7. Az uralkodót császárnak nevezték.
8. Ebben az országban kasztrendszer alakult ki.
9. Ékirással írtak.
10. Itt találták a legrégebb törvénygyűjteményt.

(A gondolkodásfejlesztés módszere: összehasonlítás, konkretizálás, értékelés.)

❖ *Leteszem a garast.* Minden csapat három garassal kezd. (Az általunk gyártott garas lehet egy papírszelet, amire ráírjuk, hogy garas.) Ha a csapat úgy érzi, hogy kitalálta a feladványt, a csapat képviselője feláll és bejelenti: Leteszem a garast! Ha a csapat jól tippelt, kap még egy garast, ha rosszul, elveszíti a sajátját is. Fontos, hogy a csoport megállapodjon a válaszban. Bekiabálni nem ér, esetleg a másik csoport húz belőle hasznot, ugyanis csak az beszélhet, aki letette a garast. Ez a játék a kerete a *Kétoszlopos következtetésnek* és a *Ki vagyok én?* című játéknak.

❖ *Kétoszlopos következtetés.* Az oszlop tetején látható két fogalmat kell kitalálni. Megrajzolom a táblán a két oszlopot (elég egy † forma), és soronként írom föl a szavakat (pl. először: közlekedés – szögletes. Ha nem találják ki, továbbmegyünk: őrtorony – agyag). A két fogalmat nem kell egyszerre megfejtetni, ha pl. az egyiket kitalálják, a másik még versenyben marad.

Nagy Fal	tégla	papirusz	papír
közlekedés	szögletes	Egyiptom	Kína
őrtornyok	agyag	írnok	meszes víz
fényjelek	kiégetett	Nílus	rongyhulladék
védelem	kőműves	nád	szita
építmény	fal	tekercs	enyv

Hammurapi	iránytű	fáraó	múmia
király	kelet	főpap	nátron
templomépítés	nyugat	legfőbb bíró	gyanta
törvények	észak	vezér	vászoncsík
oszlop	dél	a Napisten fia	balzsamozás
Babilon	mágnes	uralkodó	holttest

❖ *Ki vagyok én?* Itt öt mondatból kell kitalálni, kiről vagy miről van szó. Minden mondat után várjunk egy kicsit, legyen mód gondolkodni, dönteni. Ezt is a *Leteszem a garast* szabályai szerint játsszuk.

1. Már az ókorban is használtak.
2. A XX. század végéig a takarékos családok a telefon mellé tettek.
3. Csak akkor működöm, ha megfordítanak, bár nem lehet megállapítani, mikor állok fejen.
4. Manapság a lány tojás elkészítésekor jeleskedem.
5. Lassan pergetem a homokszemeket.

(homokóra)

1. Bonyolult vagyok, nehéz engem megtanulni.
2. Ezeröttszáz évig a feledés volt a sorsom.
3. Egy fekete bazalkő sokat segített abban, hogy megoldják a velem kapcsolatos rejtélyt.
4. Ezt a követ ma a British Museumban őrzik.
5. Egy francia tudósnek köszönhetően ma már olvasható vagyok a papiruszokon és a sírkamrák falán egyaránt.

(hieroglif írás)

1. Senki nem tudja, pontosan hogyan épültem fel.
2. Már nagyon régen kifosztottak.
3. Napóleon is megcsodált.
4. Már az ókorban is a hét csoda egyike voltam.
5. A turisták elsősorban miattam keresik fel Egyiptomot.

(Kheopsz piramisa)

1. Hírnevem nem életemhez, hanem a halálomhoz kapcsolódik.
2. Nem voltam különösebben fontos uralkodó, és fiatalon haltam meg.
3. 1922-ben az újságok címlapjára kerültem.

4. Sírhelyem a Királyok Völgyében az egyetlen épségben maradt fáraósír.
5. Régészeti felfedezésemnek köszönhetően ma én vagyok az egyik legismertebb fáraó.
(Tutanhamon)

1. Abban mindenki egyetért, hogy nagyon hosszú vagyok, de hogy pontosan mekkora, azt nehéz megállapítani.
2. Egy amerikai vicclap egyszer azt írta, hogy a világűrben is látható vagyok. Sokan ma is így hiszik.
3. Átlagosan tíz méter magas vagyok.
4. 1987-ben a világörökség része lettem.
5. Manapság idegenforgalomból élek.
(a kínai Nagy Fal)

1. Kb. 8000-en vagyunk.
2. Vízet kerestek, minket találtak.
3. Átéltünk egy tűzvészt, de nem lettünk a tűz martaléka.
4. Katonák, parasztok, lovak, hivatalnokok, zenészek, akrobaták alkotják a csapatot.
5. Közülünk többen világ körüli utazáson vesznek részt, a többiek továbbra is a császár sírját őrzik.
(a kínai cserép hadsereg)

(A fenti két feladat elsősorban a gondolkodást fejleszti, alkalmas történelmi érdekességek bemutatására, illetve tehetséggondozásra.)

❖ *Fülldöntős.* A játék lényege, hogy két igaz és egy hamis megállapítást mondunk. A csoport megbeszélheti, hogy szerintük melyik a hamis információt tartalmazó mondat. Egyezsége kell jutni, a csoport csak egyféle választ képviselhet. Az ellenőrzés úgy a leggyorsabb, ha a gyerekek adott jelre egyszerre mutatják az ujjukkal az egyet, kettőt vagy hármat aszerint, hogy melyik állítást vélik hamisnak. Természetesen beszéljük meg, mi volt a hamis elem a kifogásolt mondatban.

1. A legnagyobb piramist Kheopsz fáraó építtette.
2. A Szfinx egyetlen kötömbből kifaragott szobor.
3. Tutanhamon piramisa volt az egyetlen, amit nem fosztottak ki.

1. Az indiai társadalom szigorúan tagolt csoportokra, kasztokra oszlik.
2. Az indiaiak nagy találmánya a nulla, a ma használatos számainkat ők találták ki.
3. Buddha isten volt.

1. Hammurapi Babilon uralkodója volt.
2. Babilon tornyáról a Bibliában is olvashatunk.
3. Hammurapi törvényeit ékírásos agyagtáblákon lehetett olvasni.

1. Az első kínai császár sírját őrizte a cserép hadsereg.
2. A cserép hadsereg minden katonája más, fegyverük valódi.
3. A kínaiak szent állata a tehén.

Az óra során valamennyi előforduló fontos fogalom egy csomagolópapírra rajzolt táblázatba kerül. A csomagolópapírt a tanterem falára tesszük.

Mezopotámia	Egyiptom	India	Kína

A felhasznált képek forrása:

1. tttweb.hu
2. bitepito.hu
3. hetek.hu
4. hotdog.hu
5. theodothe.blogspot.com
6. ellenkultura.info
7. szentkoronaradio.com
8. egyiptom.network.hu
9. hg.hu
10. sulinet.hu

Óravázlat

Téma (óra, foglalkozás címe)	Az ókori Kelet
Iskolatípus	Általános iskola
Évfolyam	5. osztály
Csoport nagysága	Osztály
Időtartam	45 perc
Célok	<p>Összefoglaló óra, tehát az ismeretek rendszerezése a cél. Azonkívül fontos kompetenciák fejlesztése is megvalósul:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a gondolkodás fejlesztése (összehasonlítás, általánosítás, konkretizálás, rendezés stb.), figyelem-koncentráció, vizuális figyelem, nyelvi-kommunikációs képességek, • társas kapcsolatok: egymás segítése
A foglalkozás típusa	Tanítási óra
Munkaformák	Frontális, csoport- és egyéni munka
Eszközök	Labda, csomagolópapír, filctoll, 10 db nyomtatott kép, garasok, fali térkép
Előkészületek	A terem átrendezése A kooperatív módszerek ismerete

Tevékenység			
Idő, perc	Tartalom	Tanulói tevékenységek	Eszközök
3 perc	<i>Varázskör</i> Cél: Ráhangolás	labda dobása, szavak gyűjtése. frontális tevékenység	labda
6 perc	<i>Képes találat</i> A szavak felidézése után az óra céljának tudatosítása	egyéni majd csoportmunka 10 szó felidézése: memóriagyakorlat a szavak csoportosítása	10 db nagyobb méretű kép csomagolópapír, filc
8 perc	<i>Diákkvartett</i> Ismeretek felidézése tanári kérdések segítségével.	csoportmunka: felkészülés, felkészítés a válaszadásra	A, B, C, D betűjelek kártyája csomagolópapír, filc
5 perc	<i>Miről beszéltek?</i>	csoportmunka: azonosítás, rendszerezés társak segítése.	csomagolópapír, filc
5 perc	<i>Leteszem a garast</i> Kétoszlopos következtetés	csoportmunka, fogalom azonosítása	garasok csomagolópapír, filc
5 perc	<i>Leteszem a garast</i> <i>Ki vagyok én?</i>	csoportmunka, fogalom azonosítása	garasok csomagolópapír, filc
4 perc	<i>Füllentős</i>	csoportmunka: mondatok igazságtartalmának ellenőrzése.	
8 perc	Kérdés írása Kérdés küldése	egyéni munka a legjobb kérdés elküldése a másik csoportnak.	papír, ceruza
1 perc	Az óra értékelése		
Az értékelés módjai	Az értékelés természetesen nem szorítkozhat csak az óra végére. Az értékelés folyamatos, mivel a feladatok többsége olyan, hogy a helyes és helytelen válaszok jól követhetők. Értékelhetünk csoportot, a garasos feladatok után, feltétlenül meg kell dicsérni a legtöbb garast szerző csapatot. Értékelhetünk egyéni teljesítményt, a 10 szó felidézése, jó kérdés írása kapcsán. Ne csak a tudást díjazzuk, vegyük észre a csapat egymást segítő tevékenységét is!		
Felhasznált irodalom	Spencer Kagan: Kooperatív tanulás, Spencer Kagan: Kooperatív tanulás (Önkonet Kft. Budapest, 2001) Robert Fisher: Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékokkal (Műszaki Könyvkiadó, Budapest, 2000) Hegyeshalminé Varga Judit: Kompetenciafejlesztő feladatok történelemórán (Műszaki Könyvkiadó, Budapest, 2010)		