

Staféta füzetek 3.

JÁTSZD EL MAGAD!

Drámapedagógia a múzeumban

A JANUS PANNONIUS MÚZEUM MINTAPROJEKTJE



Drámapedagógia
Történeti minták
Playback színház
Konfliktuskezelés
Kommunikációs
technikák

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

IMPRESSZUM

Szerzők

Dombiné Borsos Margit,
Hoffmanné Toldi Ildikó,
Pásztor Andrea

Szakmai lektor Szerkesztette

Káldy Mária
Boros Tünde

Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek EFOP-3.3.3.-VEKOP-16-2016-00001

Projektgazda

Szabadtéri Néprajzi Múzeum
Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ
Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár, Budapest
Nagy Magdolna

Konzorciumi partner Projektmenedzser A mi múzeumunk szakmai vezetője Felelős kiadó

Dr. Bereczki Ibolya
Dr. Cseri Miklós főigazgató
2000 Szentendre, Sztaravodai út 75.
Postacím: 2001 Szentendre, Pf. 63.
Telefon: +36 26 502 500 | Fax: +36 26 502 502
E-mail: sznm@skanzen.hu
www.mokk.skanzen.hu
www.amimuzeumunk.hu

További információk

© szerzők
© Szabadtéri Néprajzi Múzeum
Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ 2019

Minden jog fenntartva

A kiadványban szereplő fotók tudomásunk szerint jogtiszták.

A szerkesztés lezárva: 2019.05.28.

A Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek EFOP-3.3.3.-VEKOP-16-2016-00001 kiemelt projekt szakmai megvalósítói elkötelezettek az esélyegyenlőség szerepének növelése, a hátrányos helyzetűek felzárkóztatása és a kulturális javakhoz való egyenlő hozzáférés lehetőségének megteremtése mellett.

Grafikai tördelés Arculat

MyAd Marketing Kft.
Knob Alexandra

Borítókép Design elemek

Dramatikus játék. Városthörténeti Múzeum, Pécs.
Freepik, flaticon.com

Online

ISBN - 978-615-6044-00-6

HÁTRÁNYOS HELYZETŰEK FELZÁRKÓZTATÁSÁT TÁMOGATÓ MINTAPROJEKT

Janus Pannonius Múzeum, Pécs: Játszd el magad! - Hátrányos helyzetű, SNI-s, fejlesztésre szoruló tanulók fejlesztése múzeumi módszerekkel

A projekt során alkalmazott drámapedagógia, konstruktív pedagógia, reflektív tanulás módszerek alig vannak jelen a pedagógusképzésben, ezért különösen ajánlott a sikeresen megvalósított program tapasztalatainak a megismerése. A színházi nevelési módszereket múzeumi környezetre adaptáló projekt nemcsak a pedagógusok részére hasznos, de lehetőséget teremtett a felsőoktatásban részt vevő hon- és népismeret szakos tanárjelölt hallgatóknak is az egyetemen megszerzett elméleti tudásuk gyakorlati alkalmazására, újszerű pedagógiai módszerek megismerésére. A projekt célja volt olyan élmények nyújtása, amelyek tanulságait gyerekek saját élethelyzetükbe, konfliktuskezelési technikáikba is beépíthetnek.

Kinek ajánljuk?



Bármely muzeális intézmény számára ajánljuk a módszer alkalmazását, akik hátrányos helyzetű tanulók élethelyzetét kívánják javítani, ahol cél a múzeumi kiállítások tematikáihoz kapcsolódva, múzeum- és drámapedagógiai módszereket alkalmazva, a célcsoportok társadalmi beilleszkedési esélyeinek növelése, a tanulók érzékenyítése az önismeret, a csoporthoz tartozás, a szolidaritás tudatosítás érdekében.



Célcsoport

Alsó és felső tagozatos, valamint középiskolás és szakiskolás csoportokba integrálva hátrányos helyzetű és sajátos nevelési igényű tanulók.



Milyen problémák, helyzetek megoldását segíti?

A program egyéni szinten a reális énkép kialakítását, a belső motiváció erősítését, az önirányítást és a felelősségtudatot fejleszti. Társadalmi szinten az alkalmazott módszer az empatikus készségeket, a szociális kompetenciákat, a toleranciakészséget és a kommunikációs készségeket fejleszti.



Erőforrásigény

A múzeumi foglalkozás során feldolgozott történetekhez kapcsolódó műtárgy- viselet-, másolatok, eszközök, kellékek.

Muzeológus, múzeumpedagógus, drámapedagógus, (érzelmi intelligenciafejlesztő, személyiségfejlesztő szakember, gyógypedagógus).



A projekt alkalmazott pedagógiai módszerei

Drámapedagógia, színházi nevelés, konstruktív pedagógia, reflektív pedagógia, élménypedagógia, kommunikációs technikák gyakorlata.

Megvalósító intézmény

- Janus Pannonius Múzeum, Történeti Osztály, Pécs

Mentorált intézmény

- Pécsváradi Vár, Pécsvárad

Együttműködő intézmények

- Budai Városkapu Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola Bártfa Utcai Általános Iskola, Pécs
- Kodolányi János Német Nemzetiségi Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola, Pécsvárad
- Pécsi Szakképzési Centrum II. Béla Gimnáziuma, Szakgimnáziuma, Szakközépiskolája és Kollégiuma, Pécsvárad (rendészeti ór szakközépiskolai képzés)
- Komlói Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézmény Pécsváradi Tagintézménye, Pécsvárad

Együttműködő felsőoktatási intézmény

- Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Történettudományi Intézet, Újkortörténeti Tanszék és Modernkori Történeti Tanszék, Hon- és népismeret, illetve történelem tanári képzés

Együttműködő egyéb szervezet

- Pécsi Playback Színház
- Keret Alkotó Csoport Kulturális Egyesület, Pécs – KACS

A megvalósítás ideje

- 2017. szeptember 1. – 2018. január 31.

Módszertani témakörök

1. A modern múzeumi interpretáció módszertana
2. Múzeumok felkészítése a társadalmilag hátrányos helyzetű csoportok kompetenciafejlesztésére

BEVEZETÉS

A Janus Pannonius Múzeum (JPM) megyei hatókörű városi múzeum, mely öt szakmai osztálya (képzőművészeti, néprajzi, régészeti, természettudományi és történeti) révén öt muzeológiai szakterületet lát el. Minden osztályunk a szakterületének megfelelő múzeumpedagógiai kínálattal rendelkezik, amelyekről a JPM honlapján tájékoztatjuk az érdeklődőket. 2015 óta a Történeti Osztályon drámapedagógiai foglalkozásokkal bővítettük a múzeumpedagógiai kínálatot.

A múzeum stratégiai tervének egyik fontos pillére a társadalmi beágyazottság, amellyel az intézmény közösségi funkcióit kívánja erősíteni. Stratégiai cél, hogy a JPM minél inkább a fenntartó közösség hasznára és használatára váljon. A *Játszd el magad!* című mintaprojektben múzeum- és drámapedagógiai módszerekkel kívántuk a hátrányos helyzetű célcsoportok társadalmi beilleszkedési esélyeit növelni. A foglalkozások központjában a gyerekek érzékenyítése áll az önismeret, a csoporthoz tartozás, a szolidaritás tudatosítására.

Fenntartónk, Pécs Megyei Jogú Városi Önkormányzata közvetítésével hatékonyan szólíthatjuk meg a város oktatási intézményeit, de a Pécsi Tudományegyetemmel is átfogó együttműködési szerződésünk van, egyetemisták számára gyakorlati képzési lehetőséget nyújtunk.

2010-ben egy nyertes TIOP pályázatnak köszönhetően új foglalkoztató teret alakítottunk ki a JPM Történeti Osztályának otthont adó 18. századi tímárház padlásán. Ugyanakkor a már meglévő infrastruktúrára építve új foglalkozáskínálatot dolgoztunk ki. Mivel osztályunkon nincs múzeumpedagógus, foglalkozásokra szóló vállalkozási szerződésekkel alkalmazunk szakembereket erre a feladatkörre. Így van lehetőségünk a kísérletezésre, különböző módszerek kipróbálására. Olyan pedagógusokat, drámapedagógusokat keresünk, akik meg tudják valósítani azt a célunkat, hogy a városban egyedülálló értéket képviselő épületünket, illetve annak környezetét középontba állítva, élményszerűen nyújtsunk helytörténeti ismereteket a gyerekeknek.

2015-ben kerestük meg a pécsi Keret Alkotó Csoport Kulturális Egyesületet, amely színházi nevelési technikákat alkalmazva vezeti rá a gyerekeket a tanulás, a felnőtté válás, a társadalmi beilleszkedés problémáinak kezelésére. Foglalkozásaik segítségével a gyerekek lehetőséget kapnak önkifejezésük minél teljesebb és színesebb megformálásához. Az volt az ötletünk, hogy az általuk alkalmazott színházi módszereket vegyítsük a múzeumpedagógiával, adaptáljuk épületünkre, állandó kiállításunkra és a gyűjteményi tárgyakra. A mintaprojekt keretein belül ebbe a folyamatba vontuk be mentorált intézményként a Pécsváradi Várat is, amely szintén komoly történelmi múlttal tekint vissza.

A két helyszín jó lehetőséget biztosított mind a köznevelési intézmények diákjainak bevonására, mind az egyetemi hallgatók múzeumpedagógiai képzésére, érzékenyítésére, valamint arra is, hogy a nonformális oktatási helyszíneken mutassuk be a Keret Alkotó Csoporttal közösen kidolgozott innovatív múzeumpedagógiai módszereinket.

Célok, célkitűzések

Programunk fő célja olyan múzeumi környezetben működő nonformális oktatási módszerek fejlesztése és kipróbálása, melyek támogatják a résztvevő gyerekek azon képességeit és készségeit, melyek segítségével rugalmasan tudnak reagálni a kihívásokra.

MIÉRT EZ A CÉL?

Az oktatásnak arra kellene képessé tennie a diákokat, hogy alkalmazkodni tudjanak az előre nehezen megjósolhatóan változó világhoz. A jelenlegi oktatási rendszer rugalmatlansága akadályozza a fenti igények teljesülését. Az iskola funkciói változóban vannak: az egyéni tanulói utak kialakítása, a bármilyen helyzetben felhasználható készségek, képességek fejlesztései kerülnek előtérbe. A tanulás társas interakciókon keresztül megvalósuló folyamat. Ha ez az interakció elfogadáson, befogadáson alapul, növekszik a gyerekek tanulásra fordított energiája, a tanulás hatékonysága. Az osztálytermi keretek sokszor nehezítik az elfogadó, biztonságos légkör kialakulását. Az iskolákban megvalósított differenciálás sok esetben individualizálást eredményezett. Programunkban a kompetenciák fejlesztésére épített tartalommal gazdag tanulási kínálat hozható létre egyetlen tanulócsoporthon belül, így abba minden egyes gyerek be tud kapcsolódni valamilyen értelmes tevékenységgel.

KOMPETENCIAFEJLESZTÉS A MINTAPROJEKTBEN

Az alábbi készségeket: a konfliktuskezelést, az önismeretet, az önbizalmat, az alkalmazkodóképességet, a kreativitást legjobban együttes cselekvés, interakciók során lehet fejleszteni. A klasszikus ismeretátadó módszerek (magyarázat, előadás, megbeszélés, szemléltetés, egyéni munka) nem nagyon alkalmasak erre. Éppen ezért a projektben alkalmazott drámapedagógiai és színházi nevelési módszerrel jó eredményeket lehet elérni ezeken a területeken. A projektben az alábbi kompetencia csokrokat gyűjtöttük össze, ahol hatékonyan segít az alkalmazott módszer:

Kommunikációs kompetenciák: szóbeliség fejlesztése, képi információ feldolgozása, információkezelés, forráskezelés, IKT eszközök használata.

Együttműködési kompetenciák: nyitottság, empátia, szociális interakció, társas érzékenység, felelősségérzet, döntéshozatal, szervezőképesség, érvelés, vita.

Problémamegoldó kompetenciák: hibakeresés, döntéshozatal, rendszerelemzés és tervezés.

MIT PROFITÁL MINDEBBŐL A FELSŐOKTATÁSI INTÉZMÉNY?

A projekt célja, hogy a résztvevő hallgatók megismerkedjenek a múzeumpedagógia és a drámapedagógia, az élménypedagógia világával, tapasztalatokat szerezzenek a hátrányos helyzetű, SNI-s tanulók fejlesztésével kapcsolatban. A kurzus során aktívan részt vettek az általános- és középiskolás tanulóknak szervezett foglalkozássorozatok megtervezésében, lebonyolításában és értékelésében. A kurzus teljesítése során a képzési és kimeneti követelményekben meghatározott kompetenciaterületek közül a következők fejlesztése várható: a tanuló személyiségének fejlesztése; a tanulói csoportok, közösségek alakulásának segítése; a pedagógiai folyamat tervezése; a szaktudományi tudás felhasználásával a tanulók műveltségének, készségeinek és képességeinek fejlesztése; a tanulás támogatása, szervezése és irányítása; kommunikáció, szakmai együttműködés.

A VÁLASZTOTT MÓDSZERRŐL

A színházi nevelést választottuk alapmódszerünknek, melybe beleépíthetők más, tevékenység- és élményalapú módszerek, például a drámapedagógia, az élménypedagógia vagy múzeumpedagógia köréből, kiegészítve tanulásmódszertani elemekkel. A színházi nevelés szerepeken keresztül motiválja és közelíti a résztvevőt a tudásszerzéshez és tudásrendszerezéshez. A szerep játéklehetőséget és védelmet nyújt a felkínált helyzetet elfogadóknak, megteremtve ezzel a kreatív gondolkodás légkörét. Ezért választottuk a projekt fő módszerének az örömet és élvezetet adó, improvizációkra épülő játékban gazdag színházi nevelést. A múzeumi nevelés fő célja véleményünk szerint az ismeretszerzés mellett a személyiségformálás, amely akkor eredményes, ha a tanulási folyamatban aktívan részt vevő gyermekek számára az értelmi, érzelmi és fizikális fejlesztést egyidőben igyekszik megvalósítani. Ezt a tevékenységformák sokszínűségével, egyéni, kiscsoportos és egész csoportos akciókkal, tánc, ének, mozgás, rajzolás tervezésével, kommunikációs feladatok sokféleségével érhetjük el. A drámapedagógia, színházi nevelés – vagy más terminológiában színházpedagógia – módszer együttese mindezt kínálja.

A tanárjelöltek képzésében a projektben alkalmazott módszertan fő elemei – melyek a drámapedagógia, a konstruktív pedagógia, a reflektív tanulás elemeiből válogatva alkottak egy dinamikus módszertani keveréket – alig vannak jelen. Ezért kifejezetten fontos és lényeges volt, hogy a hallgatók – még gyerekként, a köznevelésben megszerzett saját tapasztalataikat (melyek az ismeretközvetítő pedagógiai paradigmában gyökereznek) – módosítani tudják a projektben való sikeres és eredményes részvétel érdekében. A hallgatók reflexióit egy strukturált szempontsor segítette, amely a továbbiakban módosításokkal alkalmazható múzeumi foglalkozásokat vezető múzeumpedagógusok önértékelése során is. (A hallgatók számára készített szempontsort e kiadvány végén közöljük.)



1. kép A bencés kolostor várkapornája a Pécsvárad Várban. Pécsvárad

HOGYAN KAPCSOLHATÓ EZ A CÉL ÉS MÓDSZER A MÚZEUM TERÉHEZ?

A múzeumtól mást várunk, mint amire az osztályterem képes: többet, izgalmasabbat, érdekesebbet, talán hasznosabbat is. A múzeum a közösségünk műveltségének egy darabját őrzi, időnként újratertemti, és valamilyen kontextusba helyezve bemutatja. Az ismeretszerzésen, ismeretfeldolgozáson, élményközpontú személyiségformáláson és a kreatív tudásteremtésen túl a múzeumban a gyerekek jelentősen gazdagodnak identitásukban is.

Az ötlettől a megvalósulásig, a mintaprojekt bemutatása

ELŐKÉSZÍTÉS

Mint minden pedagógiai tervezés esetében, úgy a múzeumi foglalkozások kidolgozása során is fontos, hogy a múzeumpedagógus tisztában legyen tevékenysége fókuszával, vagyis azzal, hogy egy csoport számára mi egy adott téma megismerésének, egy tanulási tartalom (képeségfejlesztés, készségfejlesztés, ismeretátadás) tanításának értelme, valamint hogy mit lehet megérteni a segítségével: vagyis miért lesz ez fontos a gyerekek számára. Projektünk tervezése során mi is megfogalmaztunk tartalmi (kezdeményezés és vállalkozás, mesterségek a középkorban és az újkorban) és kompetenciafejlesztési fókuszokat (kommunikáció, kezdeményező-készség, együttműködő tanulás, reális énkép kialakítása, a belső motiváció erősítése, az önirányítás, a felelősségtudat fejlesztése, reflektivitás, ön- és társismeret stb.) valamint az ezekből következő tevékenységeket.

Fontos volt megismernünk azt a szociokulturális közeget, amelyből az osztályok tanulói érkeztek. A program előkészítéseként felkerestük a partneriskolákat. Az intézményvezetők és a foglalkozásokon résztvevő osztályok pedagógusai megismertettek minket a csoportok értékeivel, képességeivel és hiányosságaival. Törekedve arra, hogy a tanulócsoportokon belül minden diáknak megfelelő tanulási kínálatot nyújtsunk, megszületett a fejlesztendő területek hálózata, illetve megterveztük azt is, hogy a többnyire valamilyen hátránnyal küzdő gyerekeket milyen módszerekkel tudjuk motiválni.

A RÉSZTVEVŐ CSOPORTOK BEMUTATÁSA



2. kép Mulató tánc. Várostarténeti Múzeum, Pécs

Mintaprojektünkben a társadalmilag hátrányos helyzetű csoportok kompetenciafejlesztésére helyeztük a hangsúlyt. Ezért olyan osztályokat választottunk a programba, amelyekbe sajátos nevelési igényű, vagy olyan gyerekek is járnak, akiknek életfeltételeiből adódóan veszélyeztetett a társadalmi elfogadottságuk, illetve környezetük alapján feltételezhető, hogy végzettségük alacsony szinten marad, így a munkaerőpiacon hátránnyal indulnak. Odafigyeltünk arra, hogy – akár a társadalom – az osztályközösségek képességek és életkörülmények tekintetében ne legyenek homogének, így a beilleszkedés és befogadás mintáit egyaránt alkalmazhassuk a gyerekek csoportján belül. Programunk ún. inkluzív szemlélettel készült. Az inklúzió a sajátos nevelési igény teljes mértékű kihasználását jelentő törekvés.¹

¹ Hoffmann Judit - Mezeiné dr. Isépy Mária 2006. http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/sni/2_befogads_vagy_mskppen_inklzi.html (Utolsó letöltés: 2018.08.17.)

Speciális csoportot képviselt a pécsváradi gyógypedagógiai intézmény enyhén értelmi fogyatékos, összevont felső tagozatos osztálya, összesen 12 gyerek. A foglalkozásoknak az ő adottságaikhoz és igényeikhez kellett igazodniuk. A pedagógusok alapvető elvárása az volt, hogy a foglalkozások oldott hangulatban teljenek, az új környezet érzelmileg pozitívan hasson a gyerekekre, akik igénylik a személyre szabott érzelmi támogatást, odafigyelést. Az egyéni munka kevésbé működik náluk, a csoportmunka biztonságot ad. Figyelembe kellett vennünk, hogy ezek a gyerekek önálló tanulásra, szövegértelmezésre nem képesek, inkább kognitív képességeik fejleszthetők.

Olyan élményeket igyekeztünk nekik nyújtani, amelyek több érzékszervükre hatnak. Esetükben a finom motorika, emlékezet, figyelem, koncentráció, beszédkézség és a limitált ismeretszerzés fejleszthető. Ismeretszerzés terén a történelmi alapismeretek bővítésére, értelmezésére törekedtünk. Egyéni érdekeik mellett a múzeum szempontjából is fontos volt, hogy nyitottabbá, érdeklődőbbé váljanak a múzeumok iránt. Ne egy ismeretlen hely legyen számukra, hanem tudják, mire számítsanak egy-egy látogatás alkalmával. Az intézmény vezetőjének kérésére a gyerekek biztonságérzete érdekében a foglalkozásaikon hallgatók nem vettek részt.

TEMATIKA ÉS A HELYSZÍNEK

Mintaprojektünk tematikája a hátrányos helyzetű gyerekek önértékelését, közösségi beilleszkedését segíti. A *Mesterségek: kezdeményezés és együttműködés* címet viselő foglalkozássorozat helyszínei és a helyszínekhez kötődő történelmi emlékek, történetek különleges kontextust adtak a címben jelzett kompetenciák (kezdeményezés és együttműködés) több szempontú megközelítéséhez. A Várostopörténeti Múzeum környezete, a középkori eredetű Malomszeg évszázadokon át Pécs iparának bázisa volt. Az itt működő mesterségek példáján keresztül szemléltethetjük az innováció és a kooperáció fontosságát. A múzeumépületben ma is találunk olyan elemeket, amelyek a valaha itt működő tímárműhely emlékét őrzik. Az épület tereiben könnyen szemléltethetők a bőrfeldolgozás egyes munkafázisai.

A „Pécsváradi Vár” elnevezés félrevezető, hiszen itt bencés apátság működött a középkorban. A szerzetesi közösség és az itt élő szolgálónép mindennapjainak megjelenítésével az együttélés mintáira mutathattunk rá. Amellett, hogy a bencések ispotályt működtettek a monostorban, az alapítólevél különböző mesterembereket (méhészeket, kovácsokat, bognárokat, pékeket, szakácsokat, aranyműveseket, fazekasokat stb.) rendelt az apátság szolgálatára.



3. kép A pécsi Várostopörténeti Múzeum udvara, Pécs. Fotó: Fűzi István

A FOGLALKOZÁSSOROZAT ÉS AZ EGYES FOGLALKOZÁSOK SZERKEZETI MODELLE

A foglalkozások tervezése a konstruktív pedagógia jegyében történt. A programok irányításában döntő fontosságú volt a megelőző tudás figyelembevétele, feltérképezése, vagyis, hogy milyen sémákkal rendelkeznek a tanulók az általunk fókuszba állított témával, fejlesztési területtel kapcsolatban.



4. kép A pécsváradi vár, Pécsvárad.


Különböző korú és képességű gyerekek igényeire terveztük a hat alkalomból álló foglalkozás-sorozatokat. Egy-egy foglalkozás szervesen egymásra épített szakaszokból állt. A foglalkozások menete a ráhangolás-jelentésteremtés-reflexió (R-J-R) modellt követte, állandó forgatókönyvünket adaptáltuk minden alkalommal a célul kitűzött témához. Ez a gyerekeknek biztonságot és rendet nyújtott, de a kereteken belül lehetőséget adott a változatosságra.

MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK

A tanulók és a „hely” közötti kapcsolatot a Keret Alkotó Csoport (továbbiakban KACS) teremtette meg. Drámapedagógiai és playback színházi elemeket vettünk alapul egy-egy foglalkozás megalkotásakor. Azért ezeket, mert ezek ötvözik a gyerekek készség- és képességfejlesztését, a kommunikációfejlesztést, s ezek hatására nő a csoporton belüli bizalom, együttműködés. A ráhangoló szakasz után eleinte ún. szabályjátékokkal kezdtünk, ezzel alakítva ki a foglalkozás kereteit. Így elkerültük a direkt és sokszor tiltó szabályozást, amelyben a leginkább részük van ma az iskolában a diákoknak. Ezt követte azon játékok sora, melyek előkészítettek a későbbi szerepjátékokra. Ezalatt hang-, mozgás-, mimika-, játékbátorság született. A fókusz programelem minden esetben az aktuális múzeummal

való találkozás és történeti jelentőségének feldolgozása volt. Itt klasszikus drámapedagógiai technikákkal mozgósítottuk az előzetes tudást, valamint feldolgoztuk a látottakat. A gyerekek a tapasztalataikból inspirálódva alkottak jeleneteket, ezzel biztosítottuk az elmélyülést, memorizálást, valamint a siker érzését.

A program értékeit, módszereit, személyi és tárgyi feltételeit úgy alakítottuk ki, hogy az valamennyi érintett gyermek szükségleteit maximálisan figyelembe vegye. Esetünkben ez a hátrányos helyzetű gyerekek közösségbe történő teljes befogadását jelentette. A dramatikus eszközökkel történő tudásátadás, tudásszerzés, tudásfeldolgozás minden esetben biztosította a gyerekek különböző személyiségjegyeihez, tanulási stílusához, haladási ütemeihez való iga-



A playback egy improvizációs színházi műfaj. Alapvetően a nézők élményeire épül, azaz abból csinál színházat, amit a nézők megosztanak velük. Innen a név: playback, azaz visszajátszás, ami az elmesélt történetekre vonatkozik. Ez lehetőséget teremt a mesélőnek arra, hogy kívülről, egy alapvetően más nézőpontból figyelhesse meg önmagát és a történetet.

zodást. Az egyes foglalkozásokon viszonylag nagy számban résztvevő felnőttek – két foglalkozásvezető, egy vagy két kísérő pedagógus, két hallgató – figyelemmel és elfogadással teli jelenléte, a feladatok személyre szabott megoldási lehetőségei, az olvasás kiküszöbölése, az anyanyelvi kompetenciák játékos fejlesztése, a szóbeli megerősítő értékelés egyszerre minden gyerek igénye, így ezek optimális fejlesztési lehetőségeket biztosítottak.

ALKALMAZOTT MÓDSZEREINK ÉS AZ AZOKBÓL KÖVETKEZŐ MUNKAFORMÁK

1. A drámapedagógia olyan csoportos játéktevékenység, amely során a résztvevők képzeletbeli világot építenek fel, majd ebbe a világba szereplőként vonódnak be. A fiktív világon belül ugyanakkor valós problémákkal találkoznak, melyekből valós tudásra és tapasztalatokra tesznek szert. Annak ellenére azonban, hogy a színház eszköztárát alkalmazza, a drámapedagógiai tevékenység a nevelés folyamatát hangsúlyozza, amelynek nem feltétlenül velejárója a résztvevők által közönség előtt bemutatott előadás. Egy drámai szituáció eljátszásával, a cselekvések hátterének, az érzelmi indítékoknak az átélésével, a szereplőkkel való azonosulással a gyermek az érzelmi-művészi megértés iskoláját járja ki, miközben megjelenítési készségét érvényesíti.



5. kép Vendéglő a pécsi Tímárház emeletén, az állandó kiállításban. Pécs

2. A módszerből következő munkaformák közül a szabályjátékokat elengedhetetlennek tartjuk, mert a tanuláshoz szükséges készségeket feltételez és fejleszt. A szabály megértéséhez a decentralálás képessége szükséges, azaz a gyermeknek több dimenzióra és az ezek közötti kapcsolatokra kell figyelnie, valamint igazodnia kell az általánosított szabályokhoz. Mindez a frusztrációtűrést is erősíti. A tanulás, a világ birtokbavétele ezek nélkül akadályozott. Az első foglalkozásunk főként szabályjátékok mentén szerveződött, az ezekben való egyéni és közös jelenlét informált bennünket az adott csoport kiinduló állapotáról. Ezután tudtuk a csoportokra szabni a következő foglalkozásokat. A szabályjátékokkal ugyanakkor előkészítettük a későbbi, kreativitást és aktivitást igénylő szerepjátékokat. A szerepjátékok látens szabályokra épülnek, amelyek alapján egy-egy szerep megjeleníthető.

Hogyan közelíthető a gyermek a szabályjátékkal egy múzeum megtekintéséhez? A múzeumi térben való mozgásnak, tudásszerzésnek, jelenlétnek is vannak szabályai. Korábbi programunkban kipróbáltuk, mi történik, ha a foglalkozás első elemeként a kiállítás spontán megtekintését ajánlunk fel a csoportnak. A gyerekek ekkor pillanatnyi kíváncsiságuk mentén, rendszertelenül nézték meg a kiállítást, összevissza futkostak, és az érdeklődésük hamar kimerült. Innen már nehéz volt a foglalkozást végig vezetni. Az sem vált be, hogy a találkozás elején pusztán szóbeli közléssel elmondtuk a múzeumlátogatás kereteit. Ezzel elutasítást váltottunk ki. A *Játszd el magad!* programban viszont szabályjátékokkal indítottunk, amelyek rávezették a csoportokat arra, hogy a szabályok kereteket adnak, amelyekben belül szabadságot és biztonságot élvezünk.

3. Dramatikus játék, drámajáték "minden olyan játékos emberi megnyilvánulás, melyben a dramatikus folyamat jellegzetes elemei fellelhetőek." A dramatikus játékok közül legintenzívebben az alkalmazott drámajátékokat használtuk. Az ún. életjátékokban a játszókélelete és élményei színjátékká formálva jelennek meg az improvizációkban. A szerepjáték alkalmas arra, hogy az elvont gondolkodásban életkora miatt még járatlan gyermek tértől és időtől el tudjon vonatkoztatni. Nehéz elképzelni egy másik történelmi kort, ám eljátszani lehetséges. A játékban szerzett tapasztalat hatékonyan alakítja az elvont gondolkodást, melyre az iskolai oktatás talán túlzottan is épít. A *Séta a térben* játékkal például megteremtettünk egy fiktív világot, amelynek elemeit a 19. századi Pécs valós tereiből, személyeiből, eseményeiből, kosztümjeiből ragadtunk ki. Ezt követően egy karakterfelvétel játékkal minden résztvevő valakivé vált, majd a karakterének megfelelő kosztümöt választott. Ezután teremtettünk egy szituációt: találkozások a város főterén, amelyben meg kellett jelenítenünk, mi hol található, ki merre sétál, ki a társa, ki a szabója stb. A gyerekek ennek megfelelően improvizáltak. Az enyhe értelmi fogyatékossgal élő diákok csoportjában párbeszéddekig tudtunk eljutni. Más csoportoknál ez a játék jelenetalkotássá fejlődött. A jelenetekben már spontán megjelent a régies nyelvhasználat igénye, a foglalkozások alatt megszerzett tudás beépítése. Tulajdonképpen így az ún. konstruktív tanulást valósították meg a résztvevők.

A mintaprojekt tematikájának fókuszába állított szakmák a pécsváradi vár programjában szerzetesi tevékenységformákként jelentek meg. Itt a jelenetalkotáshoz viseletmásolatok nem álltak rendelkezésre. Kíváncsiak voltunk, mi történik ezek hiányában. A programot a gazdag ruhakészlettel rendelkező pécsi múzeumban kezdtük, itt a szerepbelépést megtámogatta a felvehető viselet. Két foglalkozás alatt ez beépült, a szerepbelépés feszültségeit oldotta. Ezután Pécsváradon ugyanaz a feladat – a szerep felvétele – már nem igényelte a kosztümös támogatást.

² Gabnai Katalin, 1999. 9.

³ Eck Júlia – Kaposi József – Trencsényi László, 2016. 235.



6. kép Szabályjáték. Bártfa Utcai Általános Iskola, Pécs

4. A playback színház rögtönzésen alapuló színházi műfaj, melyben a résztvevők saját élményeiket, az életükből vett történeteiket osztják meg, a társulat színészei pedig ezeket egy játékmester vezetésével életre keltik. A playback módszer az interaktivitást, a történetmesélést állítja a színházi előadás középpontjába: a nézők hangulatokat, életérzéseket, történeteket, álmokat osztanak meg. Playback módszerrel leginkább a következő munkaformákat használtuk: történetmesélés önmagunkról, élő szoborrá válás, szabad improvizációs történetlejtés. A nem szokványos környezetbe illesztett, előre ki nem számítható játékos szituációkban a playback technika révén a résztvevőkben megerősödik az összetartozás érzése, valamint fejleszti a nézők önreflektív képességét. A foglalkozások során ezt a technikát önismeretre, az integráció elősegítésére, speciális igényű csoportok fejlesztésére egyaránt felhasználtuk.

A vállalkozó kedvűek kipróbálhatták, milyen élmény mások életének történeteit, érzéseit visszajátszani. Ez az élmény nagymértékben növelte közöttük az elfogadást, a bizalmat.

5. A tanulásmódszertan feladata azoknak a tanulási módszereknek és szemléletmódoknak a megtanítása, amelyek bármely tantárgy eredményes tanulásához felhasználhatók, és a tanulók további tanulmányainak sikeres teljesítéséhez is biztos alapot adnak. A tanulási intelligencia felmérésére a középiskolás csoportban a Gardner tesztet használtuk. A felmérést követően a múzeumban látottakat, az egyéni képességeiknek leginkább megfelelő munkaformában dolgozták fel, például megzenésítették, térképen elhelyezték, naplót írtak, némajátékkal előadták stb.

Howard Gardner, a Harvard egyetem professzora 1983-ban publikálta először a többszörös intelligenciákról szóló elméletét, mely pszichológusok, neveléstudósok, gyakorló pedagógusok körében egyaránt jelentős visszhangra talált. Első, többszörös intelligenciákról szóló művében (Gardner, Howard 1983) hét intelligenciát különböztet meg: verbális, logikai-matematikai, térbeli, zenei, kinetikus, interperszonális és intraperszonális intelligenciákat. A személyes intelligencia mérésére egy tesztet dolgozott ki, ez az ún. Gardner teszt.



7. kép Piaci jelenet. Várostarténeti Múzeum, Pécs

Eredmények

A foglalkozásvezetők és a pedagógusok között kialakult nyitott, elfogadó attitűd révén folyamatos volt a visszacsatolás. Az iskolai csoportokkal az utolsó alkalmon történt a lezárás. A foglalkozások lezárultával a hallgatóktól és önkéntes alapon a pedagógusoktól írásos visszajelzéseket kértünk. A projekt szakmai vezetője minden közreműködő pedagógust személyesen keresett fel és kérte ki a véleményét, tapasztalataikat. Az egyetemi kurzus lezárásának feltétele volt a foglalkozássorozat értékelése, melynek szempontjait e kiadvány végén közöljük. A Pécsi Tudományegyetemen hallgatók és egyetemi oktatók részvételével összegeztük és elemeztük a közös munka folyamatát és eredményeit. Ezt két kérdés mentén tettük meg: hogy érezték magukat, mit tanultak a programban. A különböző közreműködők véleményét, értékelését felhasználtuk ebben a beszámolóban.

A projektmegvalósítás rengeteg logisztikával járt. Öt osztályt hat-hat alkalommal kellett az iskola és a múzeumi helyszínek között mozgatni. A félév alatt így megvalósított harminc foglalkozás, illetve a hallgatókkal töltött módszertani megbeszélések a foglalkozásvezetők idejét és energiáját is igencsak igénybe vették. Fontolóra vettük az óraszámok csökkentését, de végül arra a meggyőződésre jutottunk, hogy a gyerekek egyéni és közösségi fejlődésének megtapasztalásához hat alkalomra minden egyes osztály esetében szükség van.

A programban szerzett tapasztalataink felhasználásával *Színház a fogadóban* címmel a 2018/19-es tanévben folytattuk a középiskolás és általános iskolai alsó tagozatos osztályoknak szóló színházi nevelési foglalkozásokat a Tímárházban. A középiskolásokkal kidolgozott módszert a „választás – döntés” témájára fókuszálva fejlesztettük tovább. Az alsó tagozatos csoporttal a közösségfejlesztést tűztük ki elsődleges célként. Mindkét csoporttal öt-öt alkalmas sorozatot tudtunk lebonyolítani, így valódi hatást érve el a résztvevőkben és tanáraikban.

A programban résztvevő egyetemisták közül egy a múzeum és kreatív tanulási formák kapcsolódásának vizsgálatát választotta szakdolgozata témájaként. Egy másik egyetemistánk jelenleg a Keret Alkotó Csoport ösztöndíjasa. Feladata, munkája többek között egy ún. tanítási dráma megalkotása. Ehhez gyűjtőmunkát a Janus Pannonius Múzeum Történelmi Osztályán végzett. Jelenleg a múzeum dokumentumai alapján feltárt, helyi valós szereplők életeseeményeinek felhasználásával általa készített színházi nevelési foglalkozás kipróbálása zajlik.

⁴ A tanítási dráma a drámapedagógia egyik tevékenységfajtája, az angol drama in education kifejezés Magyarországon elterjedt fordítása. A módszer lényege, hogy a gyerekek a tanárral közösen kialakított fiktív világ (történet) drámai kontextusán belül szerzett tapasztalatokon keresztül foglalkoznak különböző tanulási területekkel. (Wikipedia.org)



8. kép Első foglalkozás a Bártfa Utcai Általános iskola második osztályának termében. Pécs

Számszerűsíthető eredmények

indikátor	érték
1. Támogatott programokban résztvevő tanulók száma	114
2. Résztvevő pedagógusok száma	11
3. A program megvalósításában együttműködő mentorált intézmények száma	1
Köznevelési intézmények száma	4
Felsőoktatási intézmények száma	1
4. A program megvalósításában közreműködő pedagógushallgatók/hallgatók száma	10
5. Tanulási/ismeretátadási alkalmak száma	32

Adaptálási útmutató

A múzeum és a Keret Alkotó Csoport közös múzeumpedagógiai programjának alapvetése az adottságaink „összeházasításából” állt elő. Helyszínként adott volt a múzeum történeti épülete, a foglalkozások során használható múzeumi tárgyak, illetve a viseletmásolataink; másrészt pedig a KACS színházi nevelésmódszertana, amelyet hátrányos helyzetű gyerekek fejlesztésében már eredményesen alkalmazott. Ebből adódott, hogy az épület és a források által rekonstruálható múlt tematikájára építve, olyan kompetenciafejlesztő foglalkozásokat terveztünk, melyek drámapedagógiai, színházi nevelési módszerek révén a gyerekeket rávezetik a megismert történetek kreatív visszajátszására a csoportban megalkotott jelenetekben. Ilyen foglalkozásokat 2015 óta tartottunk a múzeum épületében, a pécsi Tímárházban.

A *Játszd el magad!* projektben ki kellett választanunk egy mentorált muzeális intézményt. Azért esett a választás a Pécsváradi Várra, mert az épület és a kiállított tárgyak a Tímárházéhoz hasonló potenciált képviseltek, és nem elhanyagolható az sem, hogy Pécshez közel található. A Vár munkatársa a régészeti kiállításra épülő foglalkozások kidolgozását várta a projekttől.

A következő lépés az iskolák kiválasztása volt. Olyan pécsi és pécsváradi iskolák közül válogattunk, amelyekben nagy számban vannak hátrányos helyzetű, sajátos nevelési igényű, fejlesztésre szoruló tanulók és a nevelésükben gyakorlott pedagógusok. A valós igények és lehetőségek felmérésére fókuszáltunk. Felkerestük a kiválasztott oktatási intézményeket, és megkértük az intézményvezetőket, mutassák be diákjaik képességeit, nevezzék meg, mely pedagógiai, oktatási hiányra keresnek megoldást. Ezek közül kiválogattuk azoktatási

ket és feladatokat, amelyek a múzeum adottságait, a színházi nevelés lehetőségeit figyelembe véve megvalósíthatók. Az osztályokat az intézményvezetők választották ki az osztályközösségeken belüli együttműködési készség, másodsorban pedig a pedagógusok érdeklődése, részvételi szándéka alapján.



Egy, a foglalkozásokat vezető drámapedagógusok, a projekt szakmai vezetője és szakmódszertani tanácsadója részvételével zajló szakmai megbeszélés keretében sorra vettük az intézmények igényeit. A valós helyzet, a diákok szociális és szellemi háttere határozta meg, hogy milyen tematikát valósítsunk meg a múzeum falai között. Szinte magától értetődően jött az ötlet, hogy a mindkét helyszínre jellemző (kézműves) vállalkozásokra építve ismertetjük meg a gyerekekkel a kooperáció és kreativitás történeti mintáit. Így lett a foglalkozássorozat címe: *MESTERSÉGEK: kezdeményezés és együttműködés*.

9. kép Nyers bőr kaparása. Várostarténeti Múzeum. Pécs

A pedagógusok a kiválasztott osztályok kísérői voltak. Az intézményvezetők rugalmas, az innovációra nyitott tanárokat jelölték ki, akiket a foglalkozásvezetők közvetlen, partneri viszonyban készítettek fel az együttműködésre. Nem kevesebbet kértek tőlük, mint azt, hogy a foglalkozásokon a megszokott irányító szerep helyett résztvevőként legyenek jelen. Elismerés illeti őket azért, mert ezt vállalva a gyerekekkel együtt játszottak. Néhány pedagógusnak ugyanakkor ez nagy kihívást jelentett.

A Pécsi Tudományegyetem történelemtanári, illetve hon- és népismeret szakos képzését a több évre visszatekintő sikeres együttműködésünk miatt választottuk. Együttműködésünk a 2010/11-es félévben, a PTE Neveléstudományi Intézetével közös, *Kompetenciafejlesztő foglalkozások a pécsi Várostarténeti Múzeumban* című kurzussal kezdődött. A történelem, illetve a hon- és népismeret szakos hallgatók rendszeresen végzik nálunk a Janus Pannonius Múzeum Történeti Osztályán a közgyűjteményi gyakorlatukat, ezen kívül az egyetemmel közös múzeumi kutatászemináriumokat tartottunk. A Pécsi Tudományegyetem Újkori és Modernkori Történeti Tanszékeinek oktatói a nem szokványos módszertan megismerésének és a valós pedagógiai élményeken alapuló tapasztalatszerzésnek a lehetőségét látták a projektben, és a mintaprojekthez kapcsolódó szakmódszertani kurzust hirdettek meg.

Amikor a foglalkozások tematikájának és helyszíneinek terve elkészült, a projekt szakmai vezetője egy általános tájékoztatót állított össze a mintaprojektről minden partner számára. Mielőtt a foglalkozásokat elkezdtük volna, a projekt megvalósítóinak, a mentorált intézmény vezetőjének, az iskolák képviselőinek és a PTE oktatóinak részvételével egy operatív megbeszélést tartottunk. Ismertettük a projekt menetét, célkitűzéseit, az egyes résztvevők feladatait, valamint megegyeztünk szervezési kérdésekben is.

⁵ A kurzus összefoglalása: Huszár Zsuzsanna, Pásztor Andrea, Méreg Martin, 2012: In: Foghtúy Krisztina, Pirka Veronika, Kempf Katalin (szerk), 2012.; Ld még: Huszár Zsuzsanna, 2016 In: Koltai Zuzsa (szerk.), 2016. 83–90.o.

⁶ 2012: Az „Azok a ,40-es évek...” című projektünkhöz kapcsolódva a Pécsi Tudományegyetem Modernkori Történeti Tanszékével közös kurzust szerveztünk végzős MA történelem szakos hallgatók számára. 2016-tól: a PTE Újkortörténeti Tanszékének szervezésében kutatászeminárium végzős MA hallgatók számára.

A *Játszd el magad!* program egyszerre igényelt a megvalósítóktól drámatanári, tréneri és improvizációs tudást, készséget, képességeket. Az ilyen kompetenciákat drámapedagógia képzések támogatják, illetve a saját élményű színjátszást biztosító csoporttevékenység. Előnyt jelent, ha a foglalkozásokat végző pedagógusnak van közoktatási tapasztalata, esetleg pszichológus végzettsége. Mi két foglalkozásvezetővel dolgoztunk, egyiküknek tanári végzettsége és tapasztalata van, másikuk pszichológiai végzettséggel rendelkezik és munkája során hátrányos helyzetű gyerekekkel foglalkozik. A munka a szakmai vezetőtől nagyfokú komplex látást, bizalmat és szervezői rugalmasságot igényelt.

Gyakorlati lépések

Az alábbi szakmai terv alkalmakra lebontva tartalmazza a program tematikus tartalmát. Minden egyes foglalkozás a helyszínre jellemző korban és térben jelenlévő mesterségekre, az azokban rejlő innovációs és kooperációs lehetőségekre koncentrálnak. Egy általános tematikát dolgoztunk ki, amelyet minden esetben a korosztályokhoz és képességekhez, a sajátos nevelési igényekhez igazítottunk.

I. foglalkozás:

Helyszín: az iskolai osztályterem – a gyerekek megszokott, biztonságot adó közege.

Téma: Ismerkedés a dramatikus módszerekkel, közös foglalkozásnyelv kialakítása, csoporton belüli bizalom növelése, elfogadó jelenlét attitűdjének kialakítása (ez végig jelen van a többi foglalkozáson is), kölcsönös információadás, bemutató a várható játékokból, mesterségekből, a fejlődés és változás gondolatának bevezetése.

II. foglalkozás

Helyszín: Városháza Múzeum, Pécs

Téma: A múlt század történetei a Városháza Múzeumban bemutatható szalmák (tímár, kőműves, kereskedő, vendéglátós, fuvaros) megismerésével, eljátszásával.



10. kép 2. osztályosok a pécsi Városháza Múzeum állandó kiállításában, Pécs

III. foglalkozás

Helyszín: Városháza Múzeum, Pécs

Téma: A Tímárházhoz kapcsolódó komplex vállalkozás innovativitásának bemutatása: az időszakosan működő tímárság a kiegészítő tevékenységként művelt vendéglátással, mely az épület emeletén kialakított vendéglőben kapott helyet. A vendéglő színházi előadásoknak is teret adott. Tárgyak segítségével idézzük meg az épület 19. századi mindennapjait, majd a viseletmásokkal belehelyezzük a gyerekeket ebbe a világba.

IV. foglalkozás

Helyszín: Pécsváradi Vár

Téma: A régmúlt története a Pécsváradi Várban. A bencés apátság létrejötte, történeti, egyháztörténeti jelentősége.

V. foglalkozás

Helyszín: Pécsváradi Vár

Téma: Élet a szerzetesi közösségben. A monostorhoz kapcsolódó mesterségek megismerése, az apátság fenntartásában, működésében betöltött szerepe: gyógynövénytermelő (az ispotály), kovács, pék, kertész, más földműveléshez köthető foglalkozások stb.

VI. foglalkozás

Helyszín: A gyerekek saját osztályterme

Téma: A múzeumban töltött alkalmak eseményeinek felidézése, a megszerzett tudás elmélyítése.

A foglalkozások szerkezeti íve

A kritikai gondolkodás és az (inter)aktív tanulás érdekében a teljes, hat alkalmas sorozat, illetve azon belül az egyes foglalkozások szerkezetét az ún. RJR modellre (Ráhangolódás – Jelentéstulajdonítás – Reflektálás) építettük.

A ráhangolás fázisában a diákok egymásra, a helyszínre és a témára hangolódnak. Ehhez minden esetben egy "hogyan vagy?" körrel indítottunk, melyben minden jelenlévő reflektált az aktuális fizikális és mentális állapotára. Ez azért fontos, mert foglalkozásvezetőként képet kaptunk a csoport állapotáról, s ennek tudatában az adott alkalmat azonnal a gyerekek hangulatához igazíthattuk. Többször vidékről, autóbusszos utazással érkeztek. Az utazás közben megélt élményeik (pl. majdnem lemaradtak a buszról, átfagytak a fűtetlen buszon stb.) nem engedték az azonnali témához közeledést. A személyes figyelmet adó kör biztonságba helyezte a gyerekeket, az egymásra való odafigyelés pedig egyfajta fegyelemre vezette rá őket. Ezt követően szabályjátékokkal, bemelegítő játékokkal és drámapedagógiai kisértékekkel fokozatosan emeltük őket az aktivitás egyre magasabb szintjeire.

A foglalkozás központi része a jelentésteremtés, jelentésalakítás fázisa. Ezt az adott múzeumi tér tematikájához való kapcsolódás indította, általában tárgyjátékkal. A kapcsolatot a tárgyakkal való találkozás tette élővé. Múzeumi tárgyakat vettek kézbe, közvetlen tapasztalatokat szereztek róluk. A tárgyak kapcsolatát képezték a ráhangolásban megjelenő fikciók és a valóság között. A tárgyakkal a csoport érettségétől függően lehetett játszani szerepeket, kitalálós játékot, vagy egyszerűen a tárgyak világában elhelyezni őket valamilyen általuk megindokolt szerveződés mentén. Izgalmas tapasztalata lett ennek a módszernek, hogy a tárgyak kézbevétele mennyire segítette a tanultak beépülését a hosszútávú memóriába. Az utolsó foglalkozáson az élmények felidézése közben a legtöbb csoport a tárgyjátékokhoz kötve hívta elő a foglalkozáson történeteket.

A foglalkozások utolsó szakasza a reflektálásé volt. Ebben a foglalkozásrészben a megszerzett tudást csoportosan kitalált produkcióvá konstruálták: viseletmásolatokba öltözve jeleneteket adtak elő egymásnak. Mivel a foglalkozások lezárásának visszatérő eleme volt, a gyerekek már várták ezt a feladatot, ugyanakkor a foglalkozás többórás folyamatában is motiváló erőként dolgozott bennük. A csoportosan előadott sok kis improvizációból egy-egy foglalkozás végére összeállt egy összkép az adott alkalom fókusztemája körül. Minden csapat más szemszögből dolgozta fel a megélteket. Sok humorral éltek, ezzel is megtámogatva a tanultak hosszútávú memóriába kerülését. Minden alkalom „zárókör”-rel fejeződött be. A nyitókörhöz hasonlóan egyenként kellett válaszolniuk a kérdésekre: „hogyan vagy?” „mi tetszett / mi nem tetszett?” „mi volt nehéz?”

A fenti keretet végig megtartottuk. Mivel a foglalkozások szerkezete a gyerekek és felnőttek számára egyaránt hamar megismerhető volt, ez biztosságot adott a befogadáshoz, alkotáshoz, egymás elfogadásához. Ajánljuk ezt minden múzeumi foglalkozás keretében.

Ajánlás

A módszertan fő elemei – drámapedagógia, konstruktív pedagógia, reflektív tanulás – a pedagógusképzésben még mindig alig vannak jelen. A projektben résztvevő pedagógusok így egy merőben új módszert sajátítanak el. Kifejezetten fontos és lényeges, hogy a hallgatók saját, tanulóként a köznevelésben megszerzett tapasztalataikat – melyek az ismeretközvetítő pedagógiai paradigmában gyökereznek – módosítani tudják a foglalkozásokon való sikeres és eredményes részvétel során. A muzeális intézmények foglalkozáskínálata ezzel a módszerrel olyan új, élményt adó programmal bővíthet, ami gyümölcsöző együttműködést eredményezhet egyrészt a múzeumok és iskolák, másrészt a résztvevő gyerekek és pedagógusaik között. Az együttműködő intézmények új módszerrel gazdagodnak, ami kedvezően befolyásolhatja a gyermeküknek iskolát választó szülők döntéseit is



11. kép Tímárház „építése”. Várostarténeti Múzeum. Pécs

Tevékeny típus	Időtartam /perc	Tevékenység rövid kifejtése
Megbeszélés az egyetemi hallgatókkal	30	<p>A foglalkozás előtt találkozunk az egyetemi hallgatókkal. Célunk annak a folyamatnak a kialakítása, ahogy egymáshoz és a gyerekcsoporthoz kapcsolódunk. Ismertetjük a foglalkozás tervét, céljait, valamint megbeszéljük, hogy miként számítunk rájuk.</p> <p>A gyerekeket körbe rendezett székekkel fogadjuk a Városthörténeti Múzeum foglalkoztató terében.</p>
Ráhangolás, nyitókör	30	<p>Nyitókör:</p> <ul style="list-style-type: none"> - körben ülve „hogya vagy?” kör - széken ülő mozgásos játékok - helycserés játék - körben álló mozgásos játék. <p>Feladatok pl.: Ül úgy,</p> <ul style="list-style-type: none"> - ahogya várod, hogya a szülinapi tortád behozzák, - amikor nagyon dühös vagy a tesódra, mert elvette a legódat, - ahogya várod a kicsengetést, hogya kimehess az udvarra - mint aki azt szeretné, hogya odajöjjön hozzá a parkban a kutyus, - ahogya várod, hogya leszálljanak a hintáról és te legyél az első, aki odarohan, - hogya szeretnéd, hogya észrevegyék hogya szomorú vagy és megvigasztaljanak, <p>Közös éneklés, zenélés (csörgőkkel, dobokkal)</p>
<p>Jelentésteremtés</p> <p>Múzeum-pedagógus: tudásátadás</p> <p>Résztevők: tudásfeldolgozás</p>	70	<p>Ismerkedés a múzeumi helyszínnel, kiállítással, a Tímárházzal,</p> <p>A múzeum területén, adott útvonalon végighaladva játékos tudásszerzés. Előzetes tudás előhívása frontálisan, majd előadás pár percben a hely történetéről.</p> <p>A Tímárház és a telek megismerésén keresztül a mestersegek bemutatása, megidézése a következő lépésekben. Az egyes helyszíneken, a szerepeket meghatározva, felnőtt (múzeumpedagógus, pedagógus, hallgató) segítségével rövid, kics csoportos jeleneteket adnak elő.</p> <p>1. A kapu: A Tímárház építése Feladat: szoborjátékokkal idézzük fel egy ház építését (tabló/állókép). Jelenet: építkezés Szereplők: mérnök építésvezető, kőműves segéd munkások, ácsok.</p> <p>2. A híd: A tímárság munkafolyamatait az udvaron haladva követjük végig: bőr lepakolása, szózás, kaparás, mosás, víz kivezetése, áztatás, szárítás.</p>

Tevékeny típus	Időtartam /perc	Tevékenység rövid kifejtése
		<p>Jelenet: bőrkikészítés Szereplők: tímármester, segéd, inas (sózó, tisztító), fuvaros, aki hozza a bőrt</p> <p>3. A hátsó kapu: A piacra vezet. Mit árulnak ma a piacon? Mit árultak régen, mit árulnak ma. Jelenet: vásárlás a piacon Szereplők: vásárlók, árusok, ellenőr</p> <p>4. A Tímárház első szintje: a vendéglő. A vendéglátás, bállok, színházi előadások helyszíne. Jelenet: bál / színház Szereplők: polgár férj, feleség, lányok, vendégek, fiatal ember, udvarló / színész, színésznő, rendező, sűgő</p>
Reflektálás, zárókör	20	<p>Egy nagy körben helyet foglalva minden résztvevő elmondja, hogyan érezte magát, hogyan értékeli a foglalkozást (mi tetszett / mi nem tetszett). Általános visszajelzés, hogy a gyerekeknek tetszenek a foglalkozások, oldott hangulatban, biztonságban érzik magukat. Leginkább a jelenetalkotást szeretik, de többben említik a bemelegítő játékokat is.</p>
Megbeszélés az egyetemi hallgatókkal	30	<p>Az egyetemi hallgatókkal elemezzük a foglalkozást, értelmezzük az egyes feladatokat és a történeteket. Ilyenkor néhány kérdéssel pontosítják a tapasztalataikat. Általában úgy érzik, hogy jól tudják támogatni a csoportokat. Törekednek arra, hogy a gyerekeknek tág teret adva ne vezessék a csoportot.</p>

FELADATOK ÉS SZEMPONTOK A MESTERSÉGEK: KEZDEMÉNYEZÉS ÉS EGYÜTTMŰKÖDÉS CÍMŰ DRÁMAPEDAGÓGIAI FOGLALKOZÁSSOROZAT EGYÜTTMŰKÖDŐ TANÁR SZAKOS HALLGATÓI SZÁMÁRA

1. A projekt célja a különböző korosztályú résztvevő diákok személyes, szociális és kognitív kompetenciáinak fejlesztése. A foglalkozások során kezdeményezett tevékenységek, játékok mely kompetenciákat alapozták meg, illetve melyeket fejlesztették? Néhány példa: önkontroll, alkalmazkodás, teljesítménymotiváció, kezdeményezőkézség, optimizmus, pozitív identitás erősítése, mások megértése, kapcsolatépítés, együttműködés, értékelés, kérdésselvetés, felidézés, összefoglaló képesség. Legalább három-öt képességet soroljon fel válaszában, ezeket helyszíni tapasztalataiból vett példákkal támassza alá!
2. Történt-e változás a diákcsoportok aktivitásában az egymást követő foglalkozások alatt? Ha igen, milyen jelenségekben lehetett ezt megfigyelni? Mi lehet a magyarázata a módosulásnak?
3. A diákok mely érzékszerveinek fejlesztése történt a ráhangoló szakaszban? Mi indokolta ezeket a tevékenységeket? Miben mutatkozott a változatosságuk? Milyen eredménnyel jártak?
4. Milyen volt a foglalkozások nyelvezete? Hogyan alkalmazkodtak a foglalkozásvezetők a gyerekek észrevehető nyelvi/nyelvhasználati különbségeihez?
5. Milyen sajátosságokkal rendelkeznek az egyes csoportok? Készítsenek a programban résztvevő hallgatótársukkal párhuzamos interjút, amelyben kikérdezik egymást a saját csoportjukban szerzett tapasztalataikról. A válaszok alapján készítsék el csoportjuk „múzeumi” profilját! Emeljenek ki három pozitív és három negatív jellemzőt, amelyek alapján megismerjük a gyerekek motiváltságát, érdeklődését, kíváncsiságát, befogadó készségét, együttműködési hajlandóságát, kommunikációs képességét!
6. A mintaprojekt során az egyik fontos cél, hogy a kezdeményezés és az együttműködés jelentőségét megértsék a diákok a múzeumi tárgyak, a kapcsolódó szerepek és az általuk bemutatott jelenetek közvetítésével. Hogyan támogatták a foglalkozásokon alkalmazott tevékenységek ennek a kontextusnak a megteremtését? Hogyan támogatja ezt a jelentésteremtést a drámapedagógia?
7. Mindenfajta (formális, informális, non-formális) tanítási-tanulási folyamat tervezésének, így a múzeumi foglalkozásokénak is alapja a „tananyag” tanítása, értelmének (fókuszának) megfogalmazása: miért foglalkozunk vele, milyen tanulási eredményt akarunk elérni általa. Tervezze meg 2x45 perces, vagy 3x45 perces múzeumi foglalkozás vázlatát! Mutassa be valamely látogatott helyszín (pécsi Várostartörténeti Múzeum, pécsváradi vár) esetében, hogy milyen történeti/helytörténeti tartalmat állítana fókuszba, milyen képességeket fejlesztene (fejlesztési fókusz), és milyen tevékenységekkel valósítaná meg elképzeléseit (tevékenységi fókusz)!

Szakmai megvalósítók

Szakmai vezetők:	Pásztor Andrea, történelem-angol szakos bölcsész, középiskolai tanár, történész főmuzeológus, Janus Pannonius Múzeum, Pécs Gászné Bósz Bernadett, múzeumvezető, Pécsváradi Vár, Pécsvárad
Szakmai megvalósítók:	Bittóné Lezsák Andrea, Bártfa Utcai Általános Iskola, Pécs Brányiné Kovács Éva, Bártfa Utcai Általános Iskola, Pécs Dr. Dénes Dóra, Kodolányi János Német Nemzetiségi Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola, Pécsvárad Dr. Fenyvesi Jánosné, Pécsi Szakképzési Centrum II. Béla Gimnáziuma, Szakgimnáziuma, Szakközépiskolája és Kollégiuma, Pécsvárad Juhász Réka, Bártfa Utcai Általános Iskola, Pécs Pichler Tamásné, Komlói Egységes Gyógypedagógiai Módszertani Intézmény Pécsváradi Tagintézménye, Pécsvárad
Drámapedagógiai szakértők, foglalkozásvezetők:	Bognár Csaba, pszichológus, színházi nevelési szakember Hoffmanné Toldi Ildikó, magyar-ének-dráma szakos tanár Pécsi Playback Színház: http://www.ppsz.hu/ Keret Alkotó Csoport Kulturális Egyesület, Pécs – KACS
Szaktanácsadói tanácsadó:	Dombiné Borsos Margit, magyar-történelem szakos ált. isk. tanár, történelem szakos középiskolai tanár, köznevelési szakértő
Egyetemi oktatók:	Dr. Bánkuti Gábor, Dr. Gőzsy Zoltán, Bosák Levente, Rédlí Máttyás
Egyetemi hallgatók:	Balogh Dániel, Bathó Fruzsina, Czina Sára, Hohmann Gábor, Kiss Tímea, Pálfi Máté, Piskor Bianka, Somogyi Bianka, Tóth Viktória, Vlasits Tamás
Fotó:	Füzi István, múzeumi fotós, Janus Pannonius Múzeum, Pécs Gerner András, kommunikációs és marketing menedzser, Janus Pannonius Múzeum, Pécs A másként nem jelölt fotókat az egyetemi hallgatók készítették.

Irodalom

A tanítás mestersége. Kulcsfogalmak az oktatás elméletében.
<http://tanmester.tanarkepzo.hu> (Utolsó letöltés: 2018.08.06.)

Cziboly Ádám (szerk.)
2017 Színházi nevelési és színházpedagógiai kézikönyv. InSite Drama,
http://www.szhazineveles.hu/wp-content/uploads/2018/01/Szinped_Prog_Final_6.pdf
(Utolsó letöltés: 2018.08.06.)

Eck Júlia – Kaposi József – Trencsényi László (szerk.)
2016 Dráma – Pedagógia – Színház – Nevelés. Szöveggyűjtemény középfeladókknak. Budapest,
Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet,
http://ofi.hu/sites/default/files/attachments/dramapedagogia_online.pdf (Utolsó letöltés: 2018.08.06.)

Gabnai Katalin
1999 Drámajátékok – Bevezetés a drámapedagógiába. Budapest, Helikon Kiadó Kft.

Gál Éva
c2012 A Derfii és a Tímárház. A Janus Pannonius Múzeum honlapja
<http://www.pecsimuzeumok.hu/index.php?m=3&s=6&id=26> (Utolsó letöltés: 2018.08.06.)

Hoffmann Judit – Mezeiné Dr. Isépy Mária
2006 Gyógypedagógiai alapismeretek. Pécs, Comenius Kiadó Bt.
<http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/sni/index.html> (Utolsó letöltés: 2018.08.17.)

Kenderfi Miklós
2011 Foglalkozás speciális helyzetű csoportokkal. Digitális Tankönyvtár.
https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2010-0019_foglalkozas_specialis_helyzetu_csoportokkal/ch01.html (Utolsó letöltés: 2018.08.06.)

Kovács Antal
1986 A pécsi bosnyákok. Településtörténeti vázlat. Honismeret, 14. évf. 2. szám. 29-34.

Loránd Ferenc
2001 A holokauszt mint pedagógiai kihívás. Új Pedagógiai Szemle, 2001. 51. évf. 4. sz. 3-8.
<http://epa.oszk.hu/00000/00035/00048/2001-04-ta-lorand-holokauszt.html> (Utolsó letöltés: 2018.08.06.)

A kötet a *Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek EFOP-3.3.3-VEKOP-16-2016-00001* azonosítószámú kiemelt európai uniós projekt keretében a Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ gondozásában készült Szentendrén 2019-ben.

A megvalósult mintaprojekteket bemutató Staféta füzetek megjelent kötetei:

1. Dióhéjban a mintaprojektekről. Múzeumi mintaprojekt útmutató, Hadnagy–Portik Piroska – Káldy Mária
2. A mi városunk másképp. Kulturális termékfejlesztés – A Balatoni Múzeum mintaprojektje, Havasi Bálint - Major Katalin
3. Játssz el magad! Drámapedagógia a múzeumban – A Janus Pannonius Múzeum mintaprojektje, Dombiné Borsos Margit – Hoffmanné Toldi Ildikó – Pásztor Andrea
4. My Story. Közösségi videózás a múzeumban – A Soproni Múzeum mintaprojektje, Szabadhegyi Zita
5. Kulturális játszóterek. Játékmúzeumi módszerek az óvodás korosztály számára – A Szent István Király Múzeum mintaprojektje – Hetedhét Játékmúzeum mintaprojektje, Molnár Júlia
6. Páratlan. Lépésről lépésre egy ismeretlen ismerőssel – A Nádasy Ferenc Múzeum mintaprojektje, Molnár Andrea
7. DigiMúzeum – A Zempléni Múzeum mintaprojektje, Majoros Judit
8. Ki vagyok én? Én mondom meg! – A Petőfi Irodalmi Múzeum mintaprojektje, Czékmány Anna
9. Építs közösséget! – Közösségi élmény és múzeumi interpretáció – A Herman Ottó Múzeum mintaprojektje, Mlakár Zsófia
10. A divat elhalványul a stílus örök. A múzeumpedagógia és a kreatív iparág – A Svaria Múzeum mintaprojektje, Turcsányi Lilla
11. Víz-kör. Szakképző iskolások szakmaszeretetre nevelése – A Magyar Környezetvédelmi és Vízügyi Múzeum mintaprojektje, Fehér Györgyi Ilona – Gróhné Illés Ildikó
12. Tárgyak, sorsok, emberek – A Rippl-Rónai Múzeum mintaprojektje, Simonné Lechner Judit
13. Hagyma–ma. Újratervezés. Tethönálló textíliák – A szakképzéstől a kreatív iparágakig, múzeumi katalizálással, Szikszai Zsuzsanna
14. Mestereknek mestere. Szakképző iskolások szakmaszeretetre nevelése – A Szennai Skanzen mintaprojektje, Farkas Gergely
15. Hová mész? Tiéd a múzeum! – Digitalizált gyűjtemények a múzeumban – A Szabadtéri Néprajzi Múzeum mintaprojektje, Molnár József
16. Kortársítás. Kortárs múzeumpedagógia – A Ferenczy Múzeumi Centrum mintaprojektje, György Gabriella
17. IKSZ. Történetek a bőröndből. Iskolai Közösségi Szolgálat a múzeumban – a Berettyó Kulturális Központ – Bihari Múzeum mintaprojektje, Korompainé Mocsnik Marianna
18. Közös(térben)ségben – Közösségépítés múzeumpedagógiai módszerekkel – A Damjanich János Múzeum mintaprojektje, Pató Mária
19. Rica, rica, kukorica – Tájházak múzeumpedagógiai programfejlesztése – A Nemes János Művelődési Központ – Hosszúhetényi Tájház mintaprojektje, Poór Gabriella
20. Tiéd a gyűjtemény! – Digitalizált gyűjtemények a múzeumban – A Petőfi Irodalmi Múzeum mintaprojektje, Kodolányi Judit