
Programvázlat

Akadályverseny – színházi játék az iskolában 14–16 éveseknek

Mottó:

A dolgokra való rákérdezés egyértelműen alkotói tevékenység!

► I. Háttér

Stáb:

Színész-drámatanárok: Bori Viktor, Gáspár Máté, Sereglei András,
Szeder Kata, Takács Gábor, Terhes Sándor

A programtervezés vezetői: Schilling Árpád, Takács Gábor

Konzulens: Horváth Kata

Kutatás: Horváth Kata, Oblath Márton,
Szabó Veronika

Film: Németh Gábor Péter

Amit állítunk: Az emberi csapdahelyzet magában hordozza a szabadulás lehetőségét – és fordítva: a szabadság a maga csapdáit.

A program céljai:

- iskola és demokrácia működésének, viszonyának vizsgálata. A játék lényege az egyeztetés: a folyamatosan változó helyzetekben a résztvevőknek is folyton változniuk kell. Az *Akadályverseny* során a demokrácia helyi működésmódjai születnek meg;
- próbáljunk meg minden résztvevőt kicsit színész-drámatanárrá tenni, hogy tudjon egyszerre játszani és analizálni! „Cselekvés közben (és előtte, meg utána is) gondolkozz!”
- néző és alkotó oda-vissza ható viszonyának (szerepének) cselekvésen és gondolkodáson keresztül történő vizsgálata; az önreflexió tudatos kialakítása és használata a játék során. Drámapedagógiai szempontból: a szerepek és helyzetek folytonosságának vizsgálata. Hogyan tudunk szinte észrevétlenül, minél gördülékenyebben váltani az egyes (felkínált és eljátszott) szerepeink, helyzeteink között?

Milyen hatást akarunk elérni a résztvevőkben?

A cél azon általános tudás / tapasztalat megkérdőjelezése, miszerint a dolgok csak megtörténnek velünk; amikor azt mondjuk, „mi közöm hozzá?, én úgysem tehetek semmit”. Játékunk a tehetetlenségre való rákérdezés.

A program a következőt vizsgálja: Hogyan hatok önmagamra és környezetemre, amikor egy csapdahelyzetből való szabaduláson dolgozom?

A program két szinten is segíti a reflexiót:

- a játék több ponton önmagára is reflektál, miközben
- a téma a résztvevők saját iskolai tapasztalatai, cselekvési lehetőségei.

Az alaptörténet: A történet kiinduló helyzete a következő: a résztvevők egy rendkívüli osztálygyűlésen (osztályfőnöki órán) vesznek részt. Ez valószínűleg megkomponált színházi helyzet, ami az egyes szereplők közti elvi ellentétet is felvillantja. A jelenet szerint az iskola (a Magyar ZenéTV, az MTV révén) lehetőséget nyert arra, hogy képviselje önmagát, illetve az egész kerületet a SZABADSÁG témakörében meghirdetett pályázaton. A pályázat szerint a résztvevőknek az iskola egyik falán kell megjeleníteni a központi fogalomként megjelölt „szabadságot”. A képet a jelenlévők alkotta fiktív osztály készítheti el. Innen indul a közös munka, elkezdődik az egyeztetési feladat. A résztvevő osztály követheti az egyes tanárok útmutatását, de önálló véleményt is alkothat. A tanárok az iskola különféle tereiben interakcióba, sőt néha vitába keverednek egymással és a diákcsoport tagjaival. A játék végén visszatérünk a kiindulási helyzethez.

A játékban a gyerekeknek lehetőségük nyílik arra, hogy segítsenek érdemben kitalálni, „miről is kellene szólnia” az iskolának.

Keret: a gyerekeknek ún. résztvevői keretet ajánlunk, ami azt jelenti, hogy a lehető legközelebb vannak a központi eseményhez. Ebben a keretben a tanulók részt vehetnek az események jelen idejű alakításában, és a helyzet lehetőséget kínál a számunkra, hogy akár több konkrét szerepet (például diákok, tanárok, szülők, igazgató stb.) is kipróbáljanak, illetve, hogy a szerep nyújtotta perspektívából vizsgálhassák a központi kérdést: az iskola belső ellentmondásait.

Kiindulási pont: olyan problémát vizsgálunk, ami a drámatanárok számára is alapkérdés. Ebben az értelemben önmagunkat alakítjuk: egy tanárokból álló csoportot, akik kísérleteznek, keresik azt a formát, ami nekik is, a diákoknak is jó lenne. A résztvevők olyan helyzetben vannak, amelyben a tanárok bevallva-bevallatlanul nincsenek teljesen felkészülve a „demokrácia-projektre”, bőven vannak még kérdéseik önmagukkal, kollégáikkal és az iskola „szellemiségével”, a felelősség napi gyakorlatával kapcsolatban.

*Lehet-e ma egyáltalán az ISKOLA közös ügy,
válthat-e a gyerekek számára is fontossá a működtetése?*

► II. Programvázlat

1. Bevezető játéksor

A színházi játék előtt néhány héttel a drámatanárok az iskolában 45 vagy 90 perces bevezető drámás foglalkozást tartanak az *Akadályverseny* program majdani résztvevőinek, hogy bevezessék őket az alapvető játéktechnikákba, szabályokba, és lehetőség legyen egymás megismerésére.

A bevezető játéksor fő céljai:

- kapcsolatteremtés köztünk és az osztály (valamint a tanárok) közt;
- beszédre készítő játékok alkalmazása a vita, érvelés későbbi alkalmazásának segítésére;
- érzük el, hogy a játékosok figyeljenek egymásra, és tudatosodjon, hogy e figyelem a játék alapvető feltétele;
- a szerep, mint eszköz tudatos alkalmazása (a szerepjáték nem azonos a színészkedéssel), az alkalmazáshoz szükséges bátorság erősítése (a szerepjátéknak elsősorban nem művészi, hanem gyakorlati értéke van).

2. Meghívó

A meghívót a programra a játékot megelőző napon kapják kézhez a tanulók az osztályfőnöküktől, némi magyarázó szöveg kíséretében. (Ha szükség van rá, a meghívót kiosztó osztályfőnök / drámatanár ráerősíthet arra, hogy mindez egy színházi játék első eleme). A meghívó két

részből áll, a Zenetévé hivatalos leveléből és az igazgató ehhez írt pár sorából:

Tájékoztató

Kedves..... osztályos tanuló!

A Magyar Zenetévé (MTV) a következő örömteli tájékoztatást küldte a tegnapi napon iskolánknak.

Kérlek, egyelőre olvasd végig figyelmesen levelüket. A további lépésekről az iskola tanárai tájékoztatnak majd az elkövetkező napokban.

Budapest, 2009.

Takács Gábor
(igazgató)

Kedves XY Iskola, Z osztálya!

Gratulálunk! Megnyertétek csatornánk, a Magyar ZeneTv (MTV) „Szabadság” témakörében meghirdetett országos képzőművészeti pályázatát! A nyeremény nem más, mint egy 10 perces szereplési lehetőség osztályotok számára a magyar zenecsatornán!

Stábunk a jövő hét folyamán ellátogat hozzátok (ahogy a másik kilenc iskola nyertes osztályaihoz is), hogy egy bemutatkozó filmet forgasson Rólatok és az általatok készített képzőművészeti alkotásról.

Jó munkát!

Budapest, 2009.

Üdvözlettel,

Nagy Béla
programigazgató

3. Felvezetés

A játék az osztályteremben indul. Ismertetjük a játék hosszát, és közöljük, hogy szünetet nem tartunk. Elmondjuk, hogy különböző szerepeket ajánlunk, de lesz lehetőség arra is, hogy a résztvevő diákok maguk döntsék el, milyen nézőpontból akarnak vizsgálgódní. Jelezzük azt is, hogy az eseményeket egy későbbi dokumentumfilm miatt rögzítjük.

A felvezetés hosszát és a hangvételt is az adott osztályhoz kell szabni; elképzelhető, hogy valahol kicsit alaposabb ismertetőre lesz szükség.

Cél: a gyerekek biztonságban érezzék magukat, ugyanakkor megőriz-zük a játék kreatív terét, amihez kell némi bizonytalanságból eredő feszültség.

A résztvevőkkel közöljük az alábbiakat:

- mivel nem ismerjük egymást, lehet kockázata a közös munkának, kölcsönös bizalom nélkül nem megyünk semmire; ha valaki elfárad, megunja, akkor választhatja a passzivitást (de nem mehet el);
- nem „kész átverés show”-ban, hanem egy közösen működtetett kitalált helyzetben kell együttműködnünk;
- aki elveszti a fonalat, először önmagától, aztán a társaitól kérdezze meg, ami nem világos. Ha ez nem segít, a helyzet tisztázása céljából meg is állítható a játék;
- az iskolában, ahol a történetünk játszódik, X az igazgató, Y a rajztanár, Z pedig az osztályfőnöke annak az osztálynak, akiket ti, diákok fogtok megjeleníteni;
- van-e bármi kérdés vagy megjegyzés?

4. Osztálygyűlés

Helyszín: terem-1, lehetőleg a résztvevő osztály saját terme;

Résztvevők: az összes diák egy csoportban;

Forma: lényegében egész csoportos improvizáció, amiben a színész-drámatanároknak előre „megírt” szerepük van.

Sztori: kihirdetjük a pályázati felhívást, miszerint az iskolában lehetőség nyílik arra, hogy az épület egyik falát egy, a szabadság témakörét ábrázoló közös képzőművészeti alkotás díszítse. A pályázat iskolai felelőse az ötletadó rajztanár, aki már el is döntötte, hol lesz a megfelelő helyszín. A pályázatot megvalósító osztály pedig a játékbán résztvevő osztály.

Igazgató: megnyitja az osztálygyűlést; elmondja a pályázat jelentőségét; utal a tévé levelére (felméri, hogy a résztvevők megértették-e a feladatot), elmondja, hogy a határidő egy hét; és természetesen nem akar beleszólni, de szeretné követni az eseményeket. Az intézmény hírneve, a büszkeség a fő hajtóerő, ami miatt a projektet képviseli, és reméli, hogy ez a gyerekeket is motiválja.

Rajztanár: bemutatja a konkrét pályázatot; vázolja saját szerepét; javasolja a kiválasztott falfelületet; közli, hogy ő szerzi be az összes szükséges festéket és eszközöket; ismerteti a kereteket. A praktikus szempontok ismertetése a fő hajtóerő (korszerű iskola, innováció, fejlődés, becsvágy, büszkeség).

Osztályfőnök: az összetartozás jelentőségét hangsúlyozza; a táblára felírja a szabadság szót, amit a rajztanár később bekeretez. Igyekszik az osztályt lelkesíteni és érzelmileg mozgósítani; azzal motivál, ami őt is motiválja: az összefogás, a csapatszellem és a közösségépítés.

Konkrét szövegötletek a rajztanárnak:

„A történet ott kezdődik, hogy beadtam egy képzőművészeti pályázatot az MTV-hez, amit pozitívan bíráltak el. Így lehetőség nyílt arra, hogy képviseljük az iskolát és az egész kerületet a szabadság témakörben meghirdetett projektben. A pályázatot az MTV írta ki és felügyeli. A legjobb pályamunkát alkotó iskoláról tíz perces filmet készítenek. Minden kezdet rövid, de meghatározó.

Mit kell tudni a pályázatról?

- téma: szabadság
- határidő: öt munkanap
- műfaj: képzőművészeti alkotás

Az idő szűkössége miatt én a falfestést javaslom, annál is inkább, mert ehhez ingyen tudok anyagot szerezni (festék, ecset, állványzat). Szakdolgozatomat *Az itáliai freskóktól a lakóházak tűzfaláig* címmel írtam. Már kiválasztottam megfelelő falfelületet, amit majd közösen is

megnézünk. Zárójelben jegyzem meg, hogy a kerület többi iskolája már minket vizslat: „Na, mivel fognak kirukkolni?”. Mutassuk meg mindenkinek, hogy tudatos szakmai vezetéssel, a megfelelő keretek kiválasztásával és a ti közreműködésetekkel ennyi idő alatt is időtálló képzőművészeti alkotás hozható létre.

Az együttműködés kereteinek kialakítása nélkülözhetetlen a cél eléréséhez és az együttműködés sikeréhez. Milyen keretekre gondolkod? Az időkeret adott. A vállalt kereteket pedig felelősen tartani kell (ebben is segíték).

Sokan dolgozunk együtt:	SZERVEZETTSÉG
Első nagy projekt, rövid határidő:	PONTOS TERV
A legjobb ötlet kiválasztása és kivitelezése:	SZAKMAI HOZZÁÉRTÉS

Ez mind egy vezető igényel, és mivel én vagyok a rajztanár, a pályázatot én írtam, a felelősség is az enyém, vagyis nekem kell vállalnom ezt a szerepet.

Terveim szerint:

1. nap: a legjobb ötlet kiválasztása	A DÖNTÉS NAPJA
2. nap: vázlattól a nagyításig	A NAGYÍTÁS NAPJA
3.-4.-5. nap: festés, takarítás	AZ ALKOTÁS NAPJAI

A megszólalások koreográfiája:

- az igazgató reprezentatív beszéde;
- a rajztanár elmondja a konkrét kereteket;
- az osztályfőnök lelkesítése a közös munkára („szabadság” felirat);
- a rajztanár visszaveszi a szót és visszatér a realitásokhoz (bekeretezi a feliratot);
- az igazgató kihívja a rajztanárt („beszéljük át a pályázatot”) - ezzel kiveszi a kezéből az irányítást;
- az osztályfőnök megkezdi a munkát a gyerekekkel - kiosztja a papírokat, ismerteti az instrukciókat, a diákok alkossanak három csoportot.

5. Ötletek a kép elkészítéséhez

Helyszín: terem-1 (továbbra is a résztvevő osztály saját terme);

Résztvevők: az összes diák három csoportban;

Forma: egyeztetés, vita;

Forgatókönyv: Az osztálygyűlésnek vége. Az osztályfőnök arra kéri a diákokat, hogy gyűjtsenek minél több – a *szabadság* szóhoz – kapcsolódó gondolatot, fogalmat, és ezeket írják is le egy-egy csomagolópapírra. Ezután ő is kimegy a teremből, és magára hagyja az osztályt a feladattal.

Körülbelül tíz perc elteltével a rajztanár visszamegy a terembe, és arra kéri a diákokat, hogy most már az első vizuális ötleteiket is fogalmazzák meg. A fogalmak alapján, készítsenek egy képet a szabadságról. Egyúttal reagál arra is, hogy a gyerekek nem együtt dolgoznak, ahogy ő javasolta, hanem három csoportban. A feladat ismertetése után kimegy, és a szabadság-kép vázlatait a diákok önállóan készítik el. 10-15 percük van a munkára, utána a drámapedagógusok megmutatják nekik a falat (az iskola egy központi terében), ahova a képet festeniük kell majd. Szükséges eszközök: csomagolópapírok, filcek vagy zsírkréták.

6. Az összecsapás

Helyszín: a fal előtt, az iskola egy központi terében (pl. aula);

Résztvevők: az összes diák egy csoportban;

Forgatókönyv: Az osztályfőnök és a rajztanár meghallgatja a diákok első fogalmi és vizuális ötleteit, bíztatja őket. A rajztanár „beleszeret” az egyik csoport ötletébe. (A drámatanár természetesen nem a kép minősége alapján választ: pedagógiai megfontolásból, a játzó osztály csoportdinamikáját figyelembe véve dönt. Például egy marginálisabb csoport vázlatának megvalósítását szorgalmazza. Ezzel felborítja a megszokott „rendet”, ami a gyerekeket aktivitásra készíti.) A tanár úgy látja megvalósíthatónak a képet, ha egy konkrét ötlettel dolgozunk, ezt azonnal szeretné elfogadtatni a többiekkel is. Az osztályfőnök viszont közli, hogy még nagyon korainak tarja a konkrét választást, majd ez a véleménykülönbség „átúszik” egy főbb vonalaiban megkomponált improvizációba, ahol a két tanár vitájából kiderül, hogy nem csak a kép konkrét elkészítéséről, de a pedagógiáról, a demokrácia iskolai működtetéséről vallott nézeteik is különböznek. A vita a „hogyan tovább?” témáján válik igazán élessé. (Fontos, hogy a diákok a konfliktust ne

pusztán a két pedagógus személyes ellentétének lássák, és ne érzelmi síkon kezdjék értelmezni). A rajztanár gyakran emlegeti az időkeretet (itt jelenhet meg a szakmaisága is), a felelősség kérdését; hangsúlyozhatja, hogy ez az egész az „ő ügye”, és saját szakmai illetékességére hivatkozva érvel. Az osztályfőnök értelemszerűen szembehelyezkedik gyakorlatilag mindennel, amit a kollégája képvisel.

A vita odáig fajul, hogy a két tanár látványosan faképnél hagyja egymást, majd kilépve a játék teréből, két különböző irányba elvonulnak. Némi (hatás)szünet után a két tanárt játszó drámatanár (!) tér vissza, és kilépve az iménti tanárszerepből, megkérdezi a tanulóktól: hogyan értelmezik a helyzetet, majd konkrétan felteszi a kérdést: te most kivel beszélnél, vitakoznál, kit győznél meg a kép elkészítésével és a kialakult helyzettel kapcsolatban? Az osztály két csoportra oszlik: az osztályfőnök és a rajztanár „pártjára”.

7. Megbeszélés az igazgatóval (párhuzamosan a rajztanárral folyó megbeszéléssel)

Helyszín: az iskola igazgatói irodája;

Résztevők: az osztály egyik fele;

Forgatókönyv: Az osztályfőnökkel tartó csoportot egy beépített szereplő (esetleg az iskola egyik valódi tanára) állítja meg, és szól a tanárnak, hogy az igazgató szeretne néhány szót váltani vele a kialakult helyzetről. Az osztályfőnök a diákokat is behívja magával az irodába. A fél csoport elmagyarázza a kialakult helyzetet az igazgátónak (aki azt várja, hogy a csoport minden problémán átlépve, hatékonyan dolgozzon a projekten). Ez a szakasz arra is lehetőséget ad, hogy a drámatanár kiderítse, mit gondolnak valójában a diákok a szabadság fogalmáról.

Igazgató attitűdje: némileg tanácstalan és értetlen, de lassan-lassan a jelen lévő osztályfőnök álláspontját teszi magáévá (gondolva, hogy az osztály valójában vele ért egyet). Tanácstalan abban a kérdésben is, hogy tulajdonképpen mit kellene közvetítenie az iskolának a megfestendő képpel.

Kérdések: lesz-e egyáltalán olyan eredménye a projektnek, amit fel lehet mutatni az MTV-nek? Ha igen: hogy fog ebben a káoszban megszületni? Mit nyerhetünk, illetve mit veszthetünk ezzel az egész projekttel?

Egy adott ponton (mikor már meggyőzte önmagát arról, hogy az osztályfőnök elképzeléseit kell neki is képviselnie), felhívja telefonon a rajztanárt, és közli vele a követendő „irányvonalat”. A játék hátralévő perceiben reakciókat csalhat ki a diákokból saját döntésével (az akadály elhárításával) kapcsolatban. A játék a csoport teljes lelkesítésével zárul: „most már tényleg koncentráljunk a kép elkészítésére!”

Nagyobb tematikus egységek:

- „mondjátok el, mi történt!”
- „nem értem, hogy mi a gond, miért nem működnek a dolgok? (Min is vitatkoznak a tanárok?)”
- (a telefon után) „mi a véleményetek, most már rendben lesz minden?”

8. Megbeszélés a rajztanárral, és kilépés (párhuzamosan az igazgatóval folyó megbeszéléssel)

Helyszín: egy lépcsőforduló vagy félreeső folyosó az iskolában;

Résztevők: a csoport másik fele;

Forgatókönyv: A rajztanár megosztja a gyerekekkel saját dilemmáját, miszerint ő ezt a megtervezetlenséget, a szabadság ilyen korlátlan értelmezését nem tudja vállalni. Elmondja, hogy szerinte mindig szükség van egy irányítóra, aki kézben tartja a dolgokat, különben „itt a káosz”. A játék tulajdonképpen ehhez az érvhez való viszonyulásról szól.

- Szimpatikusnak és tiszteletre méltónak kell mutatkoznia, aki csak egyet akar: készüljön el a kép!
- „Mit tennétek a helyemben?” Egy apa-figuraként jelenik meg, aki vállalná a vezetéssel járó felelősséget is, és akinek elvesztése fájdalmas lehet a csoport számára.

Miután megkapja (telefonon) az igazgató útmutatását, hangosan gondolkodva, és mérlegelve a lehetőségeket eljut odáig, hogy, jobb, ha kilép a projektből és az iskolából is, mivel nem tud azonosulni ezzel az értékrenddel.

Átkíséri a csoportot a következő helyszínre, és ott elbúcsúzik.

9. A folytatás bizonytalansága

Helyszín: az iskola egy közösségi helyisége (ebédlő, könyvtár, dráma-terem);

Résztvevők: az egész csoport;

Forgatókönyv: Miután a két csoport ismét összegyűlt, az osztályfőnök lelkesítő beszédbe kezd arról, hogy most már az összes energiát a kép elkészítésének szentelhetik – ez egyben egy provokáció is: vajon a rajztanárral beszélgető csoport mikor és hogyan mondja el, hogy a projekt felelőse kilépett, otthagya a projektet és az iskolát is.

Miközben az osztály ezt a problémát tárgyalja, bejön az igazgató is, és elmondja, hogy a program ötletgazdája, az MTV, arra hivatkozva, hogy sok helyen nem haladt jól a szabadság-projekt, illetve, hogy inkább mindenütt csak problémákat generált, lemondott a programról, visszamondta a kiírást.

Az osztályfőnök zavarodott és bizonytalan, többek közt azért, mert a program kudarcának teljes terhe az ő nyakába szakadt. Felteszi a kérdést a csoportnak: ki szerint kellene az iskolának folytatni a vállalkozást annak ellenére is, hogy a rajztanár és az MTV is kiszállt? (Úgy kell játszania, hogy legyen bizonytalan, ugyanakkor ne bizonytalanítsa el az egész csoportot.) Azokat, akik nem akarják folytatni a játékot, megkéri, menjenek át abba a terembe, ahol a játék indult. Ott újabb szálon folytatódik majd velük a játék (szülői értekezlet 1.). Akik maradnak, azokkal a „hogyan tovább?” kérdéskört kell átbeszélni.

Cél: E játék során a résztvevők tulajdonképpen a számukra érvényes demokratikus tanárképet fogalmazzák meg.

10. A szabadság-projekt közös megerősítése (párhuzamosan a szülői értekezlet 1.-gyel)

Helyszín: továbbra is a közösségi helyiség;

Résztvevők: azok a diákok, akik úgy gondolják, hogy az iskolának folytatni kell a projektet;

Forgatókönyv: A csoport azt beszéli meg, hogy miként lehetséges a projekt folytatása. Hogyan lehet például megoldani a vezető hiányát. Újra előveszik a vázlatot és önállóan kezdik végiggondolni, hogy mi lehet az együttműködés legjobb módja, hogyan lehet megvalósítani mégis a projektet. „Miért fontos egyáltalán megcsinálni a képet?”

Ezután jönnek majd át ők is az osztályterembe (a szülői értekezlet 2-re).

11. Szülői értekezlet 1. (párhuzamosan a projekt folytatásáról szól megbeszéléssel)

Időugrás, néhány nap eltelt!

Helyszín: osztályterem;

Résztevők: azok, akik úgy gondolták, az iskola ne folytassa tovább a projektet.

Még a játék kezdete előtt teljesen nyilvánvalóvá tesszük a játszható szerepeket, illetve a helyzetet. Szülői értekezleten vagyunk, ahol a helyzetbe érkező csoport az iskola tanárait játssza, és abban a tudatban kell válaszolniuk a szülők (a drámatanárok) kérdéseire, hogy az iskola végül lemondott a kép megfestéséről.

Fontos felhívni a figyelmet arra, hogy a résztvevőknek lehetőségük van játék közben is „átállni” a másik oldalra. Tehát a tanár szerepből szülő szerepre válhatnak.

Cél 1: fogalmazzák meg, hogy miért döntöttek a „tanárok” a játék során úgy, hogy abba kell hagyni a projektet.

Cél 2: érezzék át, hogy a döntésüknek következményei vannak. Miért állt le a program? Mit gondolnak, mi a felelőségük abban, hogy a projekt leállt? Kérdéseinkkel inkább az eddig vezető útra koncentrálnak.

12. Szülői értekezlet 2.

Helyszín: ugyanaz az osztályterem;

Résztevők: a teljes osztály;

A csoport, aki minden fellépő probléma ellenére meg akarja festeni a falat, ebben a részben az iskola tanárait játssza, akik úgy döntöttek, hogy a történet ellenére megvalósítják a projektet. A másik csoport (az ellenzők, akik a Szülői értekezlet 1. alkalmával tanárszerepben voltak) a drámatanárokkal együtt szülőket alakítanak. Ők kérdezik tanár szerepben lévő társaikat, hogy miért vállalja az iskola végül a projektet, és miért akarja mégis létrehozni a képet.

Cél: fogalmazzuk meg, milyen iskolában/országban szeretnénk élni.

A játék kontrasztot szeretne létrehozni az ideális iskola és a saját, valódi iskola közt, rákérdezve ez utóbbi sajátosságaira.

Kérdéseinkkel inkább az eredményre koncentrálnak.

Példák a konkrét kérdésekre, amit itt a szülő szerepben lévő drámatanárok és diákok feltehetnek:

1. Ez a szabadság, vagy ez a káosz?
2. Miért fontos mindez? Miért épp a szabadság megfestése a fontos?
3. Miért kell egyáltalán megcsinálni, nem elég, hogy tudjuk, miről van szó?
4. Mire jó ez az egész? Mi a haszna? Mit tanul mindebből a gyerekem?
5. Nem volt elég „áldozat” már eddig?
6. Miért jönne még össze ez az egész, miben bíznak?
7. Ki fogja megmondani, hogy jó-e, ami készül? Ki lesz a projekt vezetője?
8. És ha meglesz, akkor mi történik? Mi fog mindettől változni?

E kérdések nyomán a diákoknak lehetőségük nyílik megfogalmazni, hogy: mit jelent számukra egy ilyen akció, mit jelent az aktív részvétel és kiállítás egy közösen felvállalt projektben. Milyen a jó vezető, mi lenne a vezető feladata, mi az iskola, és milyennek kéne lennie?

A játék itt záródik. A foglalkozást vezető drámatanár meghívja a gyerekeket a játékot értékelő megbeszélésre.

13. Reflexió a játékról

A játék megbeszélésére szánt idő: kb. 45 perc.

A három drámatanár lehetőség szerint együtt irányítja a beszélgetést (esetleg a különböző blokkokat felosztva).

Célok:

1. Meg kell próbálni a játékokat a személyes, konkrétan az osztály életére vonatkozó relációktól megszabadítani, és rákérdezni, hogy általános szinten mit tapasztaltak, mit tudnak hasznosítani a játékból?
2. Mindenképp rá kell kérdezni az egyéni vagy csoportos döntési helyzetekre (Mi motiválta az egyes döntéseket, mit gondolnak a következőkről stb.).
3. El kell érni, hogy minél többen megnyilvánuljanak az osztály tagjai közül.

A történet:

Mi volt a sztori? (valaki mesélje el, mi volt a történet)

Fogalmazzák meg, hogy számukra miről szólt valójában a játék?

Figurák, ideológiák:

Mit képviseltek az egyes tanár szereplők? (Mit az igazgató, mit a rajztanár, mit az osztályfőnök)?

Általános értékelés / problémák

Forma: két szék a térben (az egyikén ülve elmondható, ami jó volt a programban – a másikon pedig az, ami problémát jelentett a játékban); mindez egyénileg: akinek van mondanivalója, kijön, leül a megfelelő székre és elmondja egyes szám első személyben.

Mi volt az a pont, ahol a résztvevők nem érezték magukat biztonságban?

Miért?

Mikor és hol értek el sikert a játékban?

Szerep:

Okozott-e gondot valamelyik szerepfelvétel, szerepváltás? Miért?

Hogyan sikerült elkülöníteni, hogy mikor vagyunk szerepben és mikor nem?

Hogyan látja a világot az X szereplő?

Elvek, ideák:

Mitől vált fontossá a rajztanár és az osztályfőnök „összecsapása”?

Miért döntöttetek a játékban a kilépés, ill. a folytatás mellett?

Meta-szint:

Milyen hatással volt a résztvevőkre a játék?

Mi volt szerintük – műfaji értelemben – az, amiben részt vettek?

Hogyan látták saját magukat mint csoportot ebben a játékban? Egy külső szemlélő számára mi lett volna leginkább feltűnő, érdekes?

► III. Szerepleírások

OSZTÁLYFŐNÖK: a szabadság gyakorlása a fontos; a képnek el kell készülnie, de egyáltalán nem mindegy, hogyan!

- sokszor előrébb tart a szája, mint az esze,
- könnyen lelkesedik / könnyen el is bizonytalanodik,
- tájékozott, de a tudását nem tudja rendszerbe szedni,
- reformer, alternatív tanár típus,
- csapatjátékos,
- empatikus,
- nem akarja leplezni az érzelmeit,
- ez az első osztály, akiket végig fog vinni,
- erős igazságérzete van, ezt a gyerekeknek kell visszaigazolni (hit a világ jóságában),
- jószándékú,
- sok pszichológiai szakirodalmat olvas

IGAZGATÓ: a projekt a fontos; ez most rólunk szól, ráadásul másoknak is fontosak lehetünk ezáltal; nem mindegy, hogy kifele hogyan jelenítjük meg magunkat

- rugalmasnak és nyitottnak kíván látszani,
- vannak újjító ötletei, kicsit izgága,
- el tudja képzelni, hogy az iskola lehet más is, mint a megszokott, unalomig ismert intézmény,
- szeretné, ha a pedagógusok azonosulnának azzal, amit képvisel,
- feszített munkatempója megakadályozza, hogy meglapozott véleményyt alakítson ki egyes kérdésekben,
- az iskolai paneleket jól kombinálja,
- pragmatikus szemléletű, számára a cél szentesíti az eszközöt,
- álláspontja szerint az egész iskola egy nagy közösség,
- igazából nem akar tanítani, mindig is inkább vezető akart lenni,
- kitérni vágyó,
- nézete szerint a jó kommunikációval sok mindent el lehet rendezni (az emberek közti viszonyokat is)

RAJZTANÁR: a produktum a fontos; a képnek mindenképp el kell készülnie!

- sokszor ismételt mondata: „a pedagógusnak már nincsenek eszközei”,
- mindig kiszámítható és megbízható,
- hisz abban, hogy mindenkit meg lehet tanítani rajzolni,
- hisz az irányítás szükségességében, irányító típus,
- mindig frissen borotvált,
- pedáns, szereti a rendet maga körül,
- küzdő típus, ő az, aki csak az utolsó pillanatban adja fel,
- szereti a versenyt és a jól felépített csoportmunkát,
- teljesítményorientált, eredménycentrikus,
- határozott, kiegyensúlyozott,
- saját kihívásai fontosabbak, mint a csoporté,
- a technikai részletek izgatják,
- műkedvelő festő,
- van értékrendje, és ragaszkodik is hozzá,
- el tudja magát helyezni, de ha kell, félreáll,
- stabil keretek nélkül elveszettnek érzi magát,
- becsvágyó, meg nem értett,
- hajtja a büszkeség, önérzetes

► IV. A program előkészítése

A programot (a bevezető játékot, a színházi játékot és a reflexiót) egy interjú előzi meg az iskolában. Ezt az osztályfőnökkel készíti a foglalkozást vezető drámatanár és a kutató.

Az interjú legfontosabb témái:

- az iskola általános leírása (múlt, főbb jellemzők, értékrendszer, tanárok, diákok szociokulturális háttere);
- a főbb tanári szereptípusok jelenléte, egymáshoz való viszonya az iskolában;
- a játékban részt vevő osztály jellemzése;
- a szülők, tanárok, diákok helye és szerepe, és egymáshoz való viszonyuk az iskolában;

- a játék megvalósításának praktikus szempontjai; helyszínek, időkeretek tisztázása.

► V. A program további résztvevői

Tanárok: Ha a drámatanárok olyannak ítélik meg a helyzetet /viszonyt, akkor a tanár / tanárok – a szülői oldalon – beállhatnak játszóként a szülői értekezletbe. Ha a tanár és a drámatanárok így döntenek, akkor az adott pedagógust a játék előtt teljesen „képbe kell helyezni”. Az Akadémia verseny című játékot követő reflektív beszélgetésen fontos lenne az osztályfőnök/drámatanár jelenléte.

Külsős vendég: megfigyelői státuszban vehetnek részt a programon, játékonként max. 2-3 fő. A drámatanárok döntése, hogy a szülői értekezletbe bevonják-e őket.

Dokumentumfilmes stáb: három iskolában lesz forgatás. Ezt előzetesen engedélyeztetni kell az iskolával, és a szülői engedély is szükséges minden egyes gyerektől. A foglalkozás elején a gyerekeket pontosan tájékoztatjuk a kamerák jelenlétének szerepéről, és hogy dokumentumfilm készül a projektről, aminek ők is szereplői lesznek.

A kutatók mint segítők vannak jelen, ha kell (ismerve a játékmenetet), be tudnak állni.