

21. Megbeszélés (ha szükséges...)



Mellékletek

Fityfiritty törvénykönyv

1. Fityfiritty a fityfirittynek soha nem rontja el a munkáját.
2. Amikor a fityfiritty házat épít, mindenki segít benne.
3. A becsületes fityfiritty soha nem lustálkodik.
4. Testvérként tiszteld a manót és a tündért.
5. Nem veszi el a fülét, aki hallgat a jó tanácsra.
6. A bölcsességtől és nem a magasságtól leszel nagy.
7. A fityfirittyek sosem veszekednek, nem sértődnek meg. Ha mégis megsértődnek, nem mondják meg a másik fityfirittynek.
8. A fityfirittyek sosem beszélnek csúnyán, és nem is gondolkodnak csúnyán.
9. A fityfirittyek sosem szemetelnek.
10. Amit magadnak nem szeretnél, másnak se kívánd!

Nevek

Bariton, Rubicsek, Zeller, Villő, Szélfogó, Damu, Toboz, Szekerce, Csipet, Kacsorka, Mazurka, Fürgecipő, Félvéka, Csuk, Bíbic, Bogárka, Gyöngyvirág, Katáng, Marcipán, Csevik

Megjegyzések

- A foglalkozásra a komáromi Jókai Mór Városi Könyvtár gyermekrészlegében került sor 2011 májusában. A résztvevő osztály a közeli általános iskola első osztálya volt, akik a tantervben szereplő kötelező könyvtárlátogatást igyekeztek „letudni” azzal, hogy eljöttek hozzánk.
- Amikor a tanító néni felvettem, hogy esetleg játszhatnánk „drámásat” a gyerekekkel, örömmel vette, bár nem igazán tudta, miről van szó. Körülírni röviden nyilván nem lehetett, melyet is szeretnék játszani a gyerekekkel, de szerencsére a bizodalma megvolt bennem, így szabad kezét adott a könyvtári foglalkozáshoz.
- A foglalkozáson az első problémát a tanító néni fegyelmezési kényszere okozta. A gyerekek kiszakadva iskolai környezetükből természetesen lazábbak voltak, a tanító néni viszont élt egy kép arról, hogy hogyan is illene egy könyvtárban viselkedni. Nyilvánvaló volt, hogy a játék során a gyerekek nem feleltek meg a várakozásnak, kiabálás, vitatkozás is kialakult – ezt én nagy örömmel vettem, hiszen „szerepben” tették –, a tanító viszont hátrázottan úgy érezte, hogy rosszak a gyerekek. Végül a kolléganőm oldotta meg a helyzetet és elhívta a helyszínről kávézni a pedagógust. Ennek ellenére a foglalkozás végén sűrűn elnézést kért a gyerekek viselkedéséért.
- A gyerekek – bár még sosem kerültek hasonló szituációba – hamar „vették a lapot”, és láthatóan élvezték a játékot. Nehézséget okozott azonban a sok név, hajlamosak voltak egymást civil nevükön szólítani. Ebből tanulva a következő hasonló foglalkozást már post-it-tel terveztem, így a gyerekek a ruhájukra ragasztott névvel már megnevezhetőek voltak egymás számára.
- Félttem a megbeszéléstől a végén, tartottam attól, hogy a gyerekek nem fogják tudni megfogalmazni az érzéseiket a játékkal kapcsolatban. Készültem segítő kérdésekkel is, de ezeket szerencsére nem is kellett feltennem, mert a gyerekek átfordították mindennapjaikra a játékot, és a saját életükből hoztak példát a fókuszra. Mindezt sikerült úgy tenniük, hogy nem bántották meg egymást.
- Ez az osztály, bár még csak szeptember végét írunk, kétszer is volt azóta könyvtárunkban, és „olyan drámás” foglalkozást kért a tanító néni. A gyerekek egyre rutinosabbak a játékban, és valóban élvezik azt. Ajánlásukra ugyanebből az iskolából három másik osztály is jelentkezett hasonló programra.

Elefánt

Tegyí Tibor

Résztvevők: középiskolások, egy osztály

Fókusz: Hogyan éljük meg a minket ért (váratlan, alaptalan) támadásokat?

Keret: Nevelőtanárokként a kollégiumban minket ért erkölcsi jellegű támadással szembesülünk.

Téma: Egy kollégium tehetséges diákjai közül valakik az előmenetelükért felelős nevelőt megvádolják nagynyilvánosság előtt, névtelenül.

Idő: 2 tanóra

Az óra Gus Van Sant azonos című filmjéből kiindulva, annak felhasználásával készült (Elefánt. Színes, magyarul beszélő, amerikai filmdráma, 79 perc, 2003. Rendező: Gus Van Sant). Az óra tervezésekor számoltam egy ellenkező nemű drámatanár segítségével, de az óra egyedül is vezethető, némi átalakítással. Az óra után javaslom a teljes film megtekintését, akár mozgókép- és médiaismeret órán.

1. Megfigyeléses játék

Tíz másodpercig tárgyakat mutatok, aztán letakarom őket egy lepedővel. Próbáljatok ez idő alatt minél több tárgyat megjegyezni!

Tárgyak: napszemüveg, fényképezőgép, számítógépes játék, tus és tinta, egy rajz, baseballütő, baseball sapka, írható CD, kottalap, Schille-album, egy aranyérem, egér

Mindenki magában számba veszi, hány tárgyat tud felsorolni. Kérésemre ezt a számot az ujjain fel is mutatja – esetleg egy lapra felírja. Csoportokat memória alapján alakítunk. A játsszók a megjegyzett tárgyak számának megfelelően sorba állnak, legkevesebbtől a legtöbbig. A sort utána „félbehajtom”: a legkevesebb a legtöbb mellé kerül, a második legtöbbet megjegyző személy a második legkevesebbet megjegyző mellé, és így tovább. Utána 4-5 fős csoportokra tagolom a páros sort.

2. NARRÁCIÓ – a játék helyszíne

A mai játékunk helyszíne egy amerikai középiskola, napjainkban. (Mutatok néhány képet erről a középiskoláról: bejárata, épülete, tornaterme, ebédlője, sportpályája.) Ez egy bentlakásos iskola, amely felvállalja a tehetséges tanulók kiemelt figyelemmel kísérését. Egy részlet az iskola életét szabályozó okiratból:

„Iskolánk kiemelt figyelemmel kezeli a tehetséges tanulók oktatását és nevelését. A tehetség megnyilvánulásának minden formáját támogatjuk, legyen az zenei, sport, képzőművészeti vagy más jellegű képességhez köthető tehetség. A kiemelkedő teljesítményt elért tanulók számára iskolánk bennlakásos elhelyezést biztosít, és előmenetelüket segítő egy pedagógus team kíséri figyelemmel tanulmányi és tehetségbéli fejlődésüket.”

Ez a team a kollégiumban dolgozó nevelőkből áll, minden kiemelkedő képességű diákkal egy mentor tördik. A játékunk során ezeknek a mentoroknak a munkájával foglalkozunk. Bár egy diák–egy mentor kapcsolatról van szó, mi csoportokban nézzük meg ezt a munkát.

3. Választás – szerepbe lépés

A mentorok maguk választanak a beiratkozó diákok közül egyet, akinek a fejlődését majd segíteni fogják. A felvételikor a diákok egy fényképes, rövid bemutatkozó levelet is csatoltak a kérelmükhöz. Ezeket átnézve dönt a team arról, hogy ki kinek a mentora lesz.

Hat fényképet kirakok hat rövid bemutatkozó levéllel. Zenebejátszás alatt körbejárnak a csoportok, és a képek és az információk alapján választanak a gyerekek közül. Közben arra kérem őket, hogy az első benyomásaikat, az első elvárásaikat egy papírra jegyezzék fel. Ez akár egy lehetséges mentori napló első bejegyzése is lehetne. Ezeket a jegyzeteket utána tegyék félre!

Matt Malloy: rajz, grafika

Sarah Mauntain: koreográfia, hip-hop tánc

Carrie Tyson: fotózás

Ellis Williams: számítógépes ismeretek, programozás

Kate Taylor: atlétika, futás

Tim Bottoms: zeneszerzés, zongora

4. Asszociáció a tárgyakkal

Lehet, hogy az óra elején látható tárgyaknak köze van a gyerekekhez. Ha ezt biztosan állítanám, melyik tárgyat kapcsolnátok az általatok választott diákhoz? Mivel nem tudunk semmi biztosat, egy tárgy akár több gyereké is lehet. Gyerekenként egy vagy két tárgyat nevezetek meg, indoklással!

A megfigyeléses játékban szereplő tárgyakat kínálok fel erre az alkalomra megint csak. Indoklást, kifejtést is kérek a választott tárgyhoz.

5. ÁLLÓKÉPEK – fotók a múltból

Az ismerkedés során előkerülnek fotók a gyerekek eddigi életéből. Ezek közül számos az eddigi sikereket dokumentálja, de előkerül néhány olyan kép is, amelyik különösen megragadja a mentor figyelmét, mert nem a nagy nyilvánosság számára készült, és csak némi magyarázattal mutatható meg egy ismeretlennek.

Mutassatok meg egy-egy nyilvános és nem nyilvános képet a fotók közül. A csoportból egy valaki ne legyen rajta a képen, hanem fűzzön a képekhez rövid magyarázatot. Ha kell, a tárgyak közül bármelyik is, megjelenhet a képen.

6. PÁROS IMPROVIZÁCIÓ

Zajlik az élet, a diákok hétköznapijai. Fejlődésük biztosított, nincs is semmi kirívó gond a gyerekekkel, hála a jól működő mentori rendszernek. A mentoroknak lehetősége van az órákra is bepillantani, és a gyerekeket eközben is figyelni. Nézzünk bele egy órába, amelyen akármelyik mentor is benn ülhetne.

Videobejátszás: 00:16:01-től 00:18:07-ig Gus Van Sant Elefánt című filmjéből.

A mentor és a diák között kialakult személyes kapcsolat egyik támpillére, hogy a gyerekek minden problémájukkal fordulhatnak a mentorukhoz.

A játék során kollégám vagy én játsszuk a gyerekeket, titeket pedig arra kérlek, hogy a mentor szerepét vállaljátok magatokra! Valamennyien megszólalhattok mentorként, ha a rátok bízott tanuló fordul hozzátok segítségért. A beszélgetés legizgalmasabb két percébe hallgassunk bele!

A tanár a diákok szerepébe lépve a következő problémával keresi meg a mentort:

Matt: *Kate állandóan a nyomában van. Nem akarja megbántani, de már terhes neki ez a túlzott figyelem. Mindig azt akarja, hogy rajzolja le. Mit tegyen?(agresszív)*

Sarah: *Látta őt táncolni egy bártulajdonos, és hétvégi munkát ajánlott. Jó pénz, lenne is helye, kedve is van, de mégis tart tőle. (pénzsóvár és nem kissé „ledér”)*

Carrie: *A múltkor lefotózta Sarah-t tánc közben. Nagyon jó lett a kép, iskolai pályázat esélyes, de Sarahra nézve nem túl előnyös, kivillan a fél melle. (aktképek iránti vonzalom)*

Ellis: *Nem érti az angol irodalom jelentőségét. Minek ez neki? Ő programozó matematikus akar lenni. (flegma, elutasító)*

Kate: *Tetszik neki Matt, de úgy látja, ő nem jön be Mattnek. Mit tegyen? (kisebbségi komplexus)*

Tim: *Úgy érzi, az énektanára nem ismeri el eléggé. Szerinte féltékeny a tehetségére. (tanárelleses)*

A beszélgetés után arra kérem a résztvevőket, hogy készítsenek újabb jegyzetet az év eleji benyomáshoz.

7. KISCSOPORTOS IMPROVIZÁCIÓ

Néha azonban nemcsak segítő tanácsot kell adni, hanem keményebb fellépésre is sort kell keríteni. Ezeket nem mindig veszik jó néven a diákok, mint afféle kamaszok, vannak ellenérveik, néha a hangnemük sem megfelelő.

A csoportban két fő a nevelő szempontjából gondolja és beszélje végig a problémát, két fő pedig a gyerek szempontjából. Rövid megbeszélés során páros jelenetben mutassátok meg, hogy a két álláspont ütköztetése mit eredményez.

Matt: *Az egyik grafikáján a horogkereszt jelenik meg díszítő motívumként, bár ő ebben semmi rosszat nem talál.*

Sarah: *A tánc miatt hanyagolja a tanulást, a legújabb edzés időpontja megint egybeesik a délutáni tanórával.*

Carrie: *Egy fiatal férfi tanár nehezményezi, hogy az óráján Carrie fényképezi őt. Már többször szólt ezért, de látja, hogy amikor elfordul, Carrie fényképez. A nevelőtanárhoz fordult a problémával.*

Ellis: *Panaszkodnak rá a többiek, hogy egy olyan programot fejlesztett ki, amellyel be tud törni mások számítógépes levelezésébe, és ezt meg is teszi.*

Kate: *Az éjszakai ügyeletes szólt a mentornak, hogy látta Kate-et az éjjel kettőkor a fiúk szintjén mászkálni.*

Tim: *Énektanára panaszkodott a hangnemre, amit vele szemben megenged magának. Gyakran trágár, visszabeszél, csak a saját feje után megy.*

8. Elfogott LEVÉL

Az iskola működtet egy honlapot, és ezen van egy üzenőfal, ahová – bizonyos szűrőkön, ellenőrzéseken átmenve – a diákok is írhatnak egymásnak, közérdekű információkat oszthatnak meg. Egyik délután a mentor furcsa üzenetet olvasott az iskolai honlapon.

Projektoros kivetítés, a gyerekek előtt íródik a szöveg:

*Éljen az ifjú számítógépguru! Működik a hacker programja!
Nálam is!*

Tudja meg az egész kollégium, hogy a nevelőtanárok között van egy buzeráns pedofil! Állandóan ölelget, amikor meg beszélünk, a karomra, vállamra, derekamra teszi a kezét.

Egyetértek. A zuhanyzóba is folyton benyit, ha fürdünk, mintha tíz perc múlva nem tudná elmondani, amit akar.

Meg a színes ruhái! A szivárvány minden színében. Mint egy meleg felvonulás.

A hülye tanácsaitól meg már a falra mászok.

Ja, az üzenőfalra.

9. MÍMES JÁTÉK – álom

A nevelőtanárokat ezen az éjszakán furcsa rémálmok gyötrik. A rémálmok a gyanúsításról szólnak; mi van, ha ezt elhiszi róluk a külvilág. Hogyan fognak másnap viszonyulni hozzájuk? Az álom szürreális, ide-oda csapongó világát jelenítsük meg! Mintha egy sok szobából álló lakáson kellene végigmennie a nevelőnek, abban a tudatban, hogy mindenki, aki a szobában van, elhiszi, amit az üzenőfalra írtak. Hogy kik tartózkodnak a szobában, azt rátok bízom. Én szeretnék a rémálmot álmodó nevelő lenni, a ti játékok egy állóképből induljon, és amint belépek a Ti szobátokba, elevenedjen meg az állókép, amíg tovább nem megyek.

10. FORRÓ SZÉK – kihallgatás

Az esetet követően vizsgálatot rendeltek el, ahol meghallgatták a kollégium lakóit is. Ezek a meghallgatások kiscsoportban zajlottak, és a mentorokra bízta az iskolavezetés az általuk felügyelt diákok meghallgatását.

Nézzünk bele ezekben a beszélgetésekbe! Egy fiú és egy lány meghallgatását nézzük meg, hogy kiét, azt Ti döntitek el, és azt is, hogy egyszerre vagy külön-külön hívjátok be őket meghallgatásra. Ebben a helyzetben Ti a mentorként jelenjete meg, a meghallgatásra hívott gyereket kollégám vagy én játsszuk.

A meghallgatás során a gyerekek kitérő válaszokat adnak. Két információnak kell csak kiderülnie: a programot Ellis készítette, és csak a játékban szereplő hat diák kapott tőle egy próbaverziót!

11. GONDOLATKÖVETÉS

A kihallgatást követően a nevelők a szobájukban a törtéteken gondolkoznak. Előkerülnek azok a feljegyzések, amelyet az első alkalommal írtak fel a diájkujáról.

Helyezkedjünk el a térben, és amelyik diáknak a nevét mondom, a róla készült feljegyzéseket hangosítsuk ki! Ha úgy érzed, tömöríts, sűríts!

Zenebejátszással tagolom az egyes megszólalásokat.

12. TÁVOLSÁGHÁLÓ

Ez a szék jelképezi tanítványod. Helyezkedj el a székhez képest olyan távolságra, amely az első feljegyzésed készítésekor jellemezte az új tanulóhoz való hozzáállásod.

Amíg háromig számolok, változtathatsz ezen a távolságon: a történetnek ezen a pontján mekkorának érzed ezt a távolságot?

Melléklet

Carrie Tyson

Kora: 15 éves. Családja: jól szituált családból származik; apja ügyvéd, anyja orvos; testvére nincs. Tehetséges: fotózás. Eredményei: a „La Marc kikötőjében” fotósorozata megjelent a „Texas a fiatalok szemével” fotóalbumban; helyi kiállításokon szerepelt.

Matt Malloy

Kora: 15 éves. Családja: harmadik generációs amerikai család indiai ősökkel; apja kereskedő, anyja háztartásbeli; két idősebb bátyja van (17 és 18 évesek). Tehetséges: rajz és grafika. Eredményei: megnyerte a houstoni Cartoon Heroes újság rajzpályázatát, és illusztrációi jelentek meg a lapban.

Kate Taylor

Kora: 15 éves. Családja: Huston szegénynegyedében él a család; apja parkolóőr, anyja háztartásbeli; öt testvére van, Kate a legidősebb. Tehetséges: úszás. Eredményei: Texas ifjúsági bajnoka, időeredményei miatt sokat várnak tőle a Texas Úszósövetség edzői.

Tim Bottoms

Kora: 15 éves. Családja: apja általános iskolai énektanár, anyja zongoratanárnő. Biztos családi háttérrel rendelkezik. Testvére nincs. Tehetséges: zeneszerzés, zongorázás. Eredményei: az „Amerika ifjú tehetségei” versenyen saját darabja különdíjas lett; szerepel a versenyről kiadott, országos kereskedelmi forgalomba került CD-n is.

Sarah Mauntain

Kora: 15 éves. Családja: szülei elváltak, az anya neveli az élettársával; anyagi körülményeik rendezettek, bár nem túl fényesek. Tehetséges: koreográfia, hip-hop tánc. Eredményei: a houstoni Lazy Legs utcai táncversenyen csapatban elsők lettek Sarah koreográfiájával, és Texas állam területi versenyén különdíjasok.

Ellis Williams

Kora: 15 éves. Családja: középosztálybeli amerikai családból származik; apja az építőiparban dolgozik, anyja mozipénztáros; egy húga van. Tehetséges: számítógépes ismeretek, programozás. Eredményei: honlap tervezéssel foglalkozik, kisebb cégeknek már készített honlapokat. Ösztöndíjat nyert a PaperWall cégtől tanulmányaihoz.

Foglalt ház

Horváth Brigitta

A csoport jellemzői: A foglalkozás tervezete egy átlagos budapesti gimnázium 10. évfolyamos tanulóinak készült (27 fő). Tanítási drámával még nem találkoztak, de néhányuk az iskola diákszínjátzó körének tagja.

Körülmények: Osztályfőnöki óra keretein belül történik a foglalkozás, 45 percben.

Fókusz: Meddig vállalja a közösség a felelősséget (veszélyt) a tagjáért? Konkrétan: Mit tesz a közösség, ha egyik tagjáról kiderül, hogy kábítószerrel kereskedik és azzal kereskedik? (Falaz-e a közösség Gyurma-nak?)

Történet: A történet napjainkban játszódik Budapest belvárosában egy foglalt házban (squat). Hősei az ott lakó fiatalok, akik művészeti alkotóközösségként élnek együtt az épületben. A ház beköltözésük előtt évekig lakatlanul állt. Jogilag nem lakhatnának az épületben, mivel sem nem tulajdonosai, sem nem bérlői a háznak, viszont van egy szóbeli megállapodásuk a ház tulajdonosával, miszerint használhatják az épületet, amíg az nem kerül hasznosításra. Ennek következtében a rendőrség is békén hagyja őket mindaddig, amíg nem zavarják a környéken lakókat, és semmi illegális esemény nem történik az épületben. A házban lakik Gyurma is, aki vizuális művészként, VJ-ként keresi kenyerét: a vetítések összeállítása és saját kísérleti filmek forgatása jelent számára mindent. Egyáltalán nem csinálja rosszul, olyannyira, hogy történetünk idején meghívást kap az ausztráliai Blue Screen elnevezésű VJ bajnokságra. Az utazás költségein kívül egy új, nagy teljesítményű laptop árát is össze kell, hogy gyűjtse, hiszen csak egy ilyen extra géppel indulhat sikeresen a versenyen. Anyagi lehetőségei azonban – ahogy a ház többi lakójának is – igen korlátozottak. Az utazásig kb. másfél hónap van hátra. Ezért kábítószer-termesztésbe kezd: egy speciális és ritka gombafajta nő a szobájában, ami erősen hallucinogén. A gombatenyésztés elkezdéséhez szükséges „gombacsaládót” egy haverjától kapta. Ez a típus igen gyorsan nő, ráadásul grammját 20 ezer forintért lehet eladni, mivel hatása nagyon erős. Épp ezért a rendőrség tiltólistáján is elől szerepel. Mindez ellentmond a ház szabályainak, továbbá nagy veszélyt jelent a közösségre, mert ha társuk tette a rendőrség tudomására jut, akkor az egész közösséget felszámolhatják, és súlyos büntetésre is számíthatnak. Hogyan kezelik a kialakult helyzetet?

Kellékek: fotók az épületről, a ház alaprajza helyiségneveekkel, a környék térképe, a ház szabályzata, hangfelvétel a rádióinterjúról, csomagolópapír, filctollak, rendőrsapka

1. A foglalt ház fogalma

A tanár elmondja, hogy most egy foglalt házi közösségnek a tagjait fogják játszani. Majd egész csoportos beszélgetés keretében megtudja, ismerik-e fogalmat, ha igen, mennyit tudnak a játékok erről a világról.

Hallottátok már a foglalt ház kifejezést? Mitől „foglalt”? Mit tudtok az ilyen közösségekről?

Ezek után a tanár ismerteti a játékbeli foglalt ház életét:

- Ez a közösség egy éve jött létre, amikor is az alapítók (akkor még csak nyolcan) elfoglaltak egy belvárosi, lebontásra (vagy felújításra) váró épületet, amely az előző években lakatlanul állt.
- Tették illegális volt, hiszen nem ők a ház tulajdonosai, azonban a foglalás után nem sokkal kötöttek egy szóbeli megállapodást a ház tulajdonosával, miszerint használhatják az épületet, amíg az nem kerül hasznosításra.
- Ennek következtében a rendőrség is békén hagyja őket mindaddig, amíg nem zavarják a környéken lakókat és semmi illegális esemény nem történik az épületben és annak környékén.