

**SZÖVEGÉRTÉS – SZÖVEGALKOTÁS  
KOMPETENCIATERÜLET**

***„FÜGGÖNY MÖGÖTT VARÁZSLÁDA”***

**SZAKMAI KONCEPCIÓ ÉS PROGRAMTANTERV**

**„C” – TANÓRÁN KÍVÜLI FEJLESZTÉS  
1-6. ÉVFOLYAM - BÁB-DRÁMA**

## A PROGRAM SZAKMAI KONCEPCIÓJA

### *ALAPVETÉS*

A hazai és nemzetközi felmérések nyomán mind markánsabban körvonalazódó társadalmi szükségletek és mind jobban erősödő nevelési intenciók ellenére sem tudott elterjedni a hagyományos értelemben vett alapkészségek, -képeségek fejlesztésére nagyobb hangsúlyt helyező pedagógiai gyakorlat, valamint a fejlesztést új tartalmakkal bővítő, az együttműködést, tevékenység-központúságot, problémamegoldást, kreativitást, általában véve a kompetenciaalapúságot magáénak valló szakmai elkötelezettség.

Nem alakult ki kellő tolerancia a másság (értékrend, fejlettség stb.) megfelelő kezeléséhez. Az iskola nem megoldja az „egyentempóból” kilógó gyerekek fejlesztését, inkább szabadulni igyekszik tőlük, gyakran ellenséges velük szemben.

A fenti változásokból eredő problémahalmaz kezelése és megoldása a pedagógustól olyan újításokat követel, melyek mindegyike többletráfordítást igényel, időben és energiában egyaránt.

### **Szövegértési szövegalkotási kompetencia alakulása**

Az iskolába lépő gyermekek többsége képes anyanyelve jelrendszerének elsajátítására, azok használatára.

Az első évfolyamok fő feladata az írás és az olvasás megtanítása. A nyomtatott és írott betűk tanulását hosszas előkészítő szakasznak kell megelőznie. A tanítónak fel kell mérnie tanítványai nyelvhasználatának szintjét (mozgáskoordináció, észlelés, beszédképesség, szociális képességek stb.). Ennek tükrében tervezheti tanítványainak fejlesztését.

A fejlesztésnek az életkornak megfelelően játékosnak kell lennie. Biztosítani kell az óvodából iskolába való átlépés zökkenőmentességét.

Ebben tud segíteni a tanórán kívüli foglalkozások rendszere.

Az „A” (a tantárgyi) és a „B” (kereszttantervi) típusú tanórai fejlesztésbe természetesen nem fér bele számos fontos feladat, amelyekre mégis nagy szükség van a 6 - 12 éves gyerekek közösségi nevelésében. Ezek kibontására, megoldására nyújt lehetőséget a „C” típusú tanórán kívüli programcsomag, amely a szakmai útmutató és egy rövid képzés révén válik alkalmazhatóvá.

Programcsomagunkat nemcsak az adott iskolai osztályt vezető tanítóknak a figyelmébe ajánljuk, hanem a délutáni iskolai napközis tanároknak és szakkörvezetőknek, a gyerekkönyvtárak, a művelődési házak, a családsegítő központok kisiskolásoknak szervezett foglalkozásait vezető szakembereinek, az alapfokú művészeti iskolák és a nevelőintézetek pedagógusainak, illetve a fejlesztő pedagógusoknak.

Esélyegyenlőséget, örömet, élményt, a siker megteremtésének lehetőségét szeretnénk nyújtani valamennyi, az osztályból „kilógó” gyerekek – akár passzív, lassú, akár figyelmetlen, túlmozgásos, vagy bármiféle más gonddal küszködik.

Szeretnénk önfeledt játékkal, a báb- és a drámajáték kínálta komplex lehetőségekkel kibontakoztatni a gyerekekben rejlő képességeket, hogy önállóan meg merjenek és meg tudjanak nyilatkozni, alkotóan tudjanak tevékenykedni, legyenek eredményeik, és meg tudják valósítani céljaikat egyéni szintjüknek és koruknak megfelelően.

Az értékek megőrzésével, ugyanakkor az újdonságokra nyitottan, rugalmasan, jól tájékozódva, önmagukhoz hűen tudjanak alkalmazkodni a változékony világunk diktálta követelményekhez, biztonsággal tudják alkalmazni megszerzett ismereteiket, képességeiket a legkülönbözőbb területeken.

A tanórán kívüli fejlesztés – sajátos helyzetéből fakadóan – több lehetőséget biztosít a tanultak kipróbálására. Ezek a keretek jobban tolerálják a gyerekek között megmutatkozó különbségeket, az időnként ki-kitörő nyers és erőteljes eredetiséget.

A foglalkozásokon előtörő energiákat a közösség javára fordítják.

A báb és drámajáték tanórán kívüli fejlesztő program célcsoportja az általános iskolai oktatásban részt vevő tanulók teljes köre.

## **Pedagóguskompetenciák**

A művészeti nevelésben részt vevő pedagógusok – drámatanárok, bábtanárok - számára nem ismeretlen az a magatartás, hogy a tanulók tevékenységének megszervezése, az önálló munka lehetőségének biztosítása legyen a legfontosabb feladatuk.

A foglalkozásokon a tanár egy távolabbi, megfigyelő szerepbe helyezkedik, és megpróbálja megszerezni, összefoglalni, továbbvinni az órákon kialakuló újabb és újabb lehetőségeket, és megoldási útvonalakat ajánl a diákok számára.

A foglalkozás előzetes pontos megszervezése mellett nagyfokú alkalmazkodási és improvizációs képességet vár el a tanártól az óra levezetése.

A programcsomag kialakításakor figyelembe kell vennünk, hogy a báb- és drámajáték területén a szakképzettség hiánya problémát jelent. Míg a drámatanárok képzése a felsőoktatási intézményekben fellendülőben van, bábtanárokat csak külön tanfolyami formában, változó színvonalon képeznek. A pedagógusképzésben, főleg az óvodapedagógusok oktatásában kap hangsúlyt a bábjáték módszertana, igaz, a drámapedagógusok és a szociálpedagógusok is tanulnak a bábozásról néhány órában. Ám ez nagyon kevés ahhoz, hogy biztonságot szerezzenek a bábjáték alkalmazásához, tanításához. Ez a tény figyelembe kell vennünk a programunk kialakításakor.

## **A bábjáték és a drámajáték szerepe és hatása a nevelésben**

A dráma már Comenius óta előkelő helyet foglal el az iskolában. Már korábban is, de főként az utána következő pedagógiai szisztémáknál mind nagyobb szerepet kap az iskolai színjáték valamilyen formája. A személyiség harmonikus fejlődésére igen sokat adó Waldorf-pedagógia vagy a nyomába szegődő személyiség-központú hazai követők, de a dán szabad iskola vagy a Montessori-pedagógia módszertára is fontosnak ítélte a nyílt színi megnyilatkozást – történjen kisebb létszámú közeg – csoport vagy osztály- vagy akár az egész iskolaközösség előtt.

A dráma, a bábjátszás iskolai művelése alkalmat ad, keretet, lehetőséget biztosít

- az elsajátított ismeretek életszerű alkalmazására,
- a diákok motiválására,
- a verbális és nonverbális kommunikáció területén tapasztalható hiányosságok leküzdésére,
- a családi gyökerű kulturális hátrány csökkentésére,
- a frontális oktatás ellensúlyozására,
- a tanár-diák kapcsolat javítására, a személyi kötődések erősítésére,
- a homogén csoportok kialakulásának elkerülésére,
- a személyes készségek aktivizálására,
- a gyakorlásra, a személyes képességek finomítására,
- a hagyományos ismeretanyagok újszerű hasznosítására,
- a cél több úton való megközelítésének kipróbálására.

### A DRÁMAJÁTÉK

„A dráma abban különbözik minden más művészi tevékenységtől, hogy az időt és a teret egyaránt alkalmazza; a tánctól az különbözteti meg, hogy annál jóval konkrétabb, s a hétköznapi eseményekre részleteiben és ritmusában is reagálni képes. Ereje abban van, hogy egyetlen cselekvésen mint dimenzión keresztül számtalan jelentés feltárására képes. ...a dráma és a színház lényegét tekintve ugyanabból a drámai formából építkezik,

hiszen intenzitásukat, a fókusz tisztázott voltát, a hangbéli, világításbéli és mozgásos elemek kontrasztját és a két tevékenység keretein belül megvalósítható szimbolizációs folyamatokat tekintve azonosak. Nincs közöttük státusbéli különbség sem, bár szándékaik és technikai igényeik eltérőek. Nem állíthatjuk azt sem, hogy míg a színház művészi és oktatási formaként egyaránt megállja a helyét, addig a dráma kizárólag oktatási formaként értelmezhető. A drámaórák során a tanulók mindenképpen egy művészi kifejezésforma alkalmazási módjaival

ismerkednek meg, függetlenül attól, hogy a létrehozott tartalmakat előadássá szervezik-e vagy sem. *A jó drámaórák és a jó színházi előadások egyaránt a jelentőséggel felruházott hétköznapi pillanatok után kutatnak.*”

(Gavin Bolton: *A dráma helye a tantervben. Drama and dance, 1981*)

A dráma – miként a tánc – a közösség építésére, szokásaink elevenen tartására, a felnőtt szerepek szertartásos kipróbálására, s e szerepek játékos alkalmazására is egyedi formában ad lehetőséget. A gyermekek mozgás- és mozgásos memóriafejlesztésében, a téri tájékozódás, a mozgáskoordináció, a ritmusérzék fejlesztésében is kiemelkedő szerepe van. A közös ritmus megérezéséhez, a zene mélyebb megismeréséhez, megértéséhez is alkalmat ad. Az együttes mozgás élményének átélése és a közös éneklés a lelki tényezők mellett a szociális kompetenciákat is erősíti.

## A bábjáték

„A bábjáték azért hatásos, mert:

- *Képszerű*, s ez megfelel a gyermek vizuális beállítottságának.
- *Dramatikus*, mint ahogy az ősi-átélési, megjelenítési forma is dramatikus. Az álom, az ábrándozás is dramatikus. A gyermeki fejlődés aránylag későn ér el a fogalmi absztrakcióig; a dramatikus előadás viszont sajátosan megfelel a gyermeki pszichének. De még reánk, mai felnőttekre is a vizuális, dramatikus előadás hat a legerősebben, mivel egy fejlődés - lélektanilag ősibb jelzőrendszerre támaszkodik.
- *Mozgásra épül a cselekménye*, a gyermekeknél pedig a vitális, a mozgásos komponensek nagyon erősek. Tehát a mozgásra, mégpedig a saját mozgásával rokon mozgásokra jól reagál. A mozgásos élmény mámoros örömet jelent. Természetesen ennél többre törekszünk. (A mozgásritmussal és magasabb rendű mozgásformákkal fejlesztjük a gyermek mozgásformakészségét.)
- *Művészi erejével hat.*
- *Jelképes*, s így a gyermek-utalásos, sűrített gondolkodásának éppen a bábjáték jelképes, mesei történismódja felel meg.

- *Csodálatos*: az élettelen bábu megelevenedik, él. Ez a csoda újból és újból átélhető valóság. A varázslat nyílt színen, a gyermek előtt történik meg. S ezt a csodát még akkor is élvezzi, ha ő maga mozgatja a bábút. Ilyenkor a gyermek egyszemélyes alkotó-varázsló, és az életre keltett figura is.
- *Az érzelmek kivetítését, lereagálását biztosítja*. Egy jó bábdarabon keresztül elfojtásokat, vágyakat, indulatokat lehet kiélni; erősnek, hatalmasnak, csodálatosnak, hősnek lehet lenni; büntetni és jutalmazni lehet. S mindezt úgy, hogy a valóságban nincsenek következményei. A negatív indulatok levezetődnek, feloldódás, megtisztulás jön létre. Az indulat levezetése után pozitív indítékot és probléma-megoldási lehetőségeket nyújthatunk a gyermekeknek a bábjátékon keresztül.”

*(Polcz Alain: Bábjáték és pszichológia – NP. Budapest, 1977)*

Az animáció olyan varázslat, amely mindenkit elbűvöl. A tárggyal, anyagokkal való játék, az anyag felélesztése, átlelkesítése örömet szerez a gyerekek számára, feloldja a bennünk lévő feszültséget. A bábjáték a kisgyerek gondolkodásához nagyon közel áll, s ezt az óvodapedagógusok ki is használják. Szinte nincs olyan óvoda, ahol ne találunk bábót, viszont szinte nincs olyan iskola, ahol vannak bábok.

A bábjáték külön egységként kiemelve nem szerepel a Nemzeti alaptantervben. Ellenben a művészetek műveltségterületen belül több részterület programjában is megtalálható. Ezt a lehetőséget használja ki a „C” típusú programcsomag.

A bábjáték ugyanúgy, mint a dráma, módszerként és dramatikus műfajként is jelen lehet az oktatásban. Azoknak a gyerekeknek ad mással össze nem hasonlítható lehetőséget, akik visszahúzódóak, akik nehezen szólalnak meg, akik félnek attól, hogy megmutassák magukat. A bábjátékban azok a gyerekek is szerepet, lehetőséget kapnak a közös játékra, akik, ha vállalniuk kellene teljes testi mivoltukat, nem lennének képesek rá. Lehetőséget kapnak és helyet találnak azok a gyerekek is, akik állandóan szerepelni vágnak, önmagukat nehezen fogják vissza, illetve a báb- és drámajátékban kiugróan tehetségesek.

## **A programterv általános leírása**

### **Cél**

Az életkori sajátosságokhoz mindig igazodva, dráma- és bábjátékos formák alkalmazásával ösztönözni, támogatni és fejleszteni a gyerekek

- kíváncsiságát, tanulási kedvét,
- köznapi verbális és nonverbális kommunikációját,
- a báb- és drámajáték révén önkifejezési igényét, képességét,
- emberi kapcsolatépítését és kapcsolattartását,
- idő-, tér- és ritmusérzékét,
- önismereten, önkritikán, kritikus szemléleten és tolerancián alapuló együttműködési képességét.

Célunk: segítséget nyújtani a tanulóknak a szélsőségek feldolgozásában, a felzárkóztatásban, illetve a tehetséggondozásban.

### **Fejlesztési feladatok, tevékenységek**

Az alapvető kommunikációs kompetenciabeli hiányosságok, a tananyag elsajátításában mutatkozó különbségek csökkentése a gyakorlásra alkalmas helyzetek megteremtésével, a terepek kiszélesítésével.

A mindennapi kommunikáció változásait, arányeltolódásait is követő témakörök, helyzetgyakorlatok, amelyekkel a szükséges kommunikációs készség elsajátítható.



Megbeszélés, vita, személyes megnyilvánulás, kritikus megfogalmazás az elért eredményekkel, illetve eredménytelenségekkel kapcsolatban.

Felkészülés a hallgatók, nézők előtti megnyilvánulásra.

Szövegalkotás

- az egyszerű mondattól a bonyolultabb művészi vagy tudományos igényű szövegekig.

Szövegértés gyakorlása:

- értelmező szövegolvasás – globális megértés,
- lényegkiemelés, átalakítás, egyszerűsítés, szituációhoz, kommunikációs helyzethez igazítás,
- felolvasás – másokkal együttműködve,
- szövegmondás szituációban, metakommunikációs elemekkel ötvözve,
- versek jelentésrétegeinek felfedezése játékos formában,
- játék ritmikus szövegekkel,
- párbeszéd – metakommunikációval kísért verbális reakció a hallottakra,
- dokumentumok (pl. menetrend, szakácskönyv stb.) értelmezése.

Szövegalkotás bábszínepi és drámajátékos formákban:

- adott helyzethez szövegalkotás az egyes szereplők számára,
- szöveges improvizáció megadott szempontok szerint,
- jelentéstartalmak különféle kifejtésére alkalmas szövegek (levél, újsághír, távirat, SMS) írása, mondása,
- báb- vagy drámajátékos helyzetben rövid, lényegre törő telefonbeszélgetés lebonyolítása – tématarás,
- humoros szituációk eljátszása, viccmesélés, szójátékok.

### A szövegalkotás írott formái

- transzparenszek festése drámajátékos jelenetekhez (plakát, üdvözlő),
- reklámszövegek, hirdetések kritikai elemzése,
- reklámszövegek, hirdetések készítése különféle nyelvi struktúrák, megfelelő szókincs használatával,
- újságcikk, hírmondatok stb. képzése.

### Egyszerű bábok készítése, játék bábokkal

- köznapi tárgyakkól – tárgyjáték,
- játékbabák, játékállatok – játék talált figurákkal,
- provizórikus bábfigurák összeállítása termésekből, vagy különböző papírból, vagy hulladékanyag-darabkákból, textildarabokból stb.,
- játék maszkokban.

### **Követelmények**

A tanuló – a bábjáték, a dráma aktív és alkotó módszereinek segítségével – tegyen szert a mindennapi élet során felmerülő helyzetekben jól használható kommunikációs alapkészségre. Legyen képes különböző céllal, eltérő környezetben és helyzetekben, különféle módon létrejött szövegek megértésére, elemzésére. Tudja azokat helyesen – esetenként kritikusan – értelmezni, ugyanakkor átvitt, másodlagos jelentésüket is érzékelni. Reflektáljon mindezekre saját megalkotott szövegével. Legyen képes olyan önálló szövegalkotásra, amelyben alkalmazkodik a hallgatóság igényeihez. Legyen jártas bizonyos szövegtípusok olvasásában, elkészítésében, előadásában – drámajátékos vagy köznapi szituációban egyaránt.

Beszélgjen tisztán, tagoltan, érthetően. Beszédét kísérje adekvát metakommunikációval.

## Tartalom

Csoportban, csoport előtti megnyilatkozást előkészítő és megvalósító játékok

- önismereti játékok
- az érzékszervek által felfogott az érzetek megfogalmazása
- saját élethelyzet megjelenítése, érzetek közlése
- etűdök – szöveg nélkül, egyéni, később páros munkában
- spontán improvizációk – egyéni munkában
- spontán improvizációk – párban, kiscsoportban
- etűdök megadott szöveggel – egyéni, később páros munkában
- etűdök vágyképekre, konfliktusos helyzetekre

A kifejező közlés megalapozása. A helyes artikuláció, az alkalomnak megfelelő tempó, a helyes és alkalmas ritmusváltás

- beszédre, párbeszédre készítő játékok
- mozgást és szöveget összekapcsoló játékok
- pontos beszédet, kiejtést, szóformálást, hanglejtést kívánó játékok
- folyamatos, kifejező beszédet követelő játékok, helyzetgyakorlatok
- verselés

Memóriát, koncentrációt fejlesztő, később mozgás és figyelem-összpontosító szöveges játékok

- mondókák, versek, kiszámolók,
- népi gyermekjátékok, ritmusos/dalos páros és csoportos játékok
- összetett, több érzékre koncentráló, térkitöltő, térkihasználó gyakorlatok

A rögtönzést és a másokkal való együttműködést megalapozó és képességfejlesztő játékok, fantáziajátékok:

- utánzó játékok
- állatok, növények (megszemélyesítésen alapuló) megjelenítése, adott szituációban, kommunikáció
- mások tevékenységének, megnyilatkozásainak kifigurázása eltúlzó utánzással
- szöveggel kísért játék elképzelt valóságos helyzet megjelenítésére
- szituációs játék – mondat(sor), jellegzetes tárgy, helyszín megadásával
- létező és nem létező (mesei, földönkívüli stb.) lények megjelenítése, beszéltetése
- improvizáció közösen kiválasztott témára, rövid eseményvázra
- belső képek megjelentetése szöveggel/mozgással – esetleg különböző vizuális eszközök (rávetítés, UV-fény, sztroboszkóp stb.) bevonásával
- feszültséggel teli helyzetek megjelenítése spontán vagy előzőleg rögzített cselekményváz alapján – mikro- vagy kiscsoportos forma

Egyszerű elemekből építkező cselekmény(sor) létrehozása. A beszéd, az ének és a mozgás összekapcsolása játékhelyzetben. A szerkezet és a részletek megfigyelése, tudatosítása:

- kezdet és vég (a rész és az egész viszonylatában)
- szereplők, főhősök
- cselekmény, szándék, feszültség, fokozás, konfliktus
- szokásjátékok, szertartások szereplői, rezonőrök

Dramatizálás, adott szöveges nyersanyagok színpadra, bábszínpadra adaptálása:

- szerepjáték tárgyakkal – szokásjátékok (pl. lakodalmas)
- játék átalakított tárgyakkal – tárgyjáték adott történetre
- csoportos életjáték

- ismert történet eljátszása
- újsághír „átdolgozása” megjelenítése
- egyszerű magatartásformák és azok reakciói egy adott csoportban – játék
- levél, napló, telefonbeszélgetés, cipővásár stb.
- rögtönzések a dramatizálásra felhasznált nyersanyagban nem szereplő háttéranyagra építve

Az üzenet, a szituáció kettős volta. A kimondott szó és mögöttese egybe- vagy egybe nem esése.

- „Nem azt mondom, amit gondolok”
- „Nem azt teszem, amit mondok”
- mindennapos élethelyzetek – kommunikációs diszharmóniával (váratlan vendég, jéghideg cápauszonyleves, langymeleg üdítő, száraz torta, stb.)

Bábjáték alapok

- kézjáték, árnykéz játék – növények, állatok, emberek
- testárnyjáték – emberek, mitikus szörnyalakok, nagy testű állatok
- „megelevenedik a spájz” – zöldség- és terménybábok, konyhai felszerelési tárgyak, hurkapálca, saslikpálca, ágacskák, az erdő ajándékai
- népi játékok, szokások – a falu tárgyalató művészeti alkotásainak életre keltése (tárgyjáték)
- egyszerű bot- vagy fakanálbábok, síkbábok a beszédművelés szolgálatában
- játék plasztikus bábokkal – megmozdulnak, életre kelnek a „Varázsláda” lakói
- óriásbáb: papír, textil, bőr álarcok, maszkok – lebernyegek, palástok és kézrevalók

## Értékelés

A tanórán kívüli fejlesztés műfaja már eleve az értékelés sajátos változatát igényli. A báb- és drámajátékos munka értékelése csak nehezíti ezt a feladatot.

Elvi alapok, szempontok:

- a viszonyítási alap az önmagához mért egyéni fejlődés
- a foglalkozások során az egyéni és a csoportban való megnyilvánulások folyamatos visszajelzése
- a pedagógus a pozitívumok megerősítésével támogassa a tanulót
- legyen elég idő a gyakorlásra, alkalmazásra, a készségek kialakulására
- az egyes évfolyamok záró előadásait a gyerekek ne vizsgafeladatként, hanem az éves munka összefoglalásaként, örömteli játékként éljék meg.

Budapest, 2005. február 25.

Szentirmai László, Balázs Andrea

Felhasznált szakmai anyagok:

Szövegértés-szövegalkotás koncepció

A kompetenciák fejlesztésének lehetőségei az alsó tagozaton

A Nemzeti alaptanterv művészetek műveltségterületének koncepciója

## PROGRAMTANTERV

### I. BEVEZETŐ

#### 1. Általános leírás

#### 1.1 A fejlesztés tartalma

#### 1.1.1 Célok

A programtanterv legáltalánosabban körvonalazott, egyben legtávolabbi célja az olvasni szerető és beszélni képes ember.

Részletesebb kifejtésben ez azt jelenti, hogy a program által kínált területeket bejáró gyerekek azért nem kerülnek ki a csakis olvasás segítségével megszerezhető ismeretek körét, mert megélt tapasztalataik alapján és az olvasás terén változatos formában szerzett gyakorlatuk birtokában értik az írottakat, biztosak az olvasás eredményében, mi több: örömeiket lelik benne.

A tervünk szerint a programban részt vevő gyerekek élményszerűen ismerkedhetnek meg a gondolatok szavakba öntésének mindazon változatával, amelyek előfordulhatnak az életkorukból adódó általános szituációkban. Ugyanakkor a programtanterv sajátos célkitűzései szerint kialakított életszerű „mintha” helyzetek kipróbálása közben olyan gyakorlatra tesznek szert, amely lehetővé teszi, hogy a szokásostól eltérő, olykor azonban mégis előadódó élethelyzetekben is megfeleljenek megnyilatkozásaikkal. A báb- és drámajáték természetéből fakadóan komplex fejlesztési rendszernek több fontos rész célja van. Az egyik fontos rész cél, hogy a programban részt vevő gyerekek jártasak legyenek mind az olvasott, mind a hallott szöveg megértésében, a szöveg által hordozott üzenet felfogásában, illetve pontos rekonstruálásában. Egy másik fontos, az üzenettel szorosan összefüggő rész cél, hogy a helyzettel, valamint a közlési szabályrendszerrel adekvát formában kommunikáló, autonóm személyiséget alapozzunk meg. További rész célunk, hogy a gyerekek képesek legyenek gyönyörködni a legkülönfélébb irodalmi alkotásokban, ugyanakkor bizonyos műfajokban kreatívan tevékenykedjenek, és legyenek jártasak a beszélt nyelv, illetve a hozzá szorosan kapcsolódó metakommunikáció használatában. Végül, de nem utolsó sorban programunk egyik kitűzött rész célja, hogy az egyéni



kompetenciák és a velük szoros összefüggésben álló szociális kompetenciák, emellett a kognitív képességek fejlesztésével kiegyensúlyozott, cselekvőképes, az egyéni és közösségi feladatok megoldásában sikeres személyiséget alapozunk meg. Összességében tehát a gyerekeket azért aktivizáljuk e programterv által felölelt tartalmak megismerésére, azért kínálunk nekik a jártasság megszerzéséhez vezető játékos feladatokat, hogy – adott kommunikációs helyzetben, a magyar nyelv köznapi, illetve írott műfaji konvencióinak, törvényszerűségeinek megfelelően –, az egyezményesen kódolt valóságot, a hallás vagy olvasás útján megszerezhető ismereteket teljességében megértsék, befogadják és kellőképpen tudják visszaadni.

#### 1.1.2. A fejlesztés általános területei (fejlesztési feladatok, tevékenységek)

E programterv az egymástól elválaszthatatlan szövegértés és szövegalkotás területére koncentrál.

A programterv fejlesztési feladatai azokat a tevékenységeket szervezik rendszerbe, amelyek elősegítik azt, hogy a gyerekek az írott, nyomtatott vagy elektronikus formában rögzített információkat az olvasás és a meghallgatás révén képesek legyenek megszerezni, illetve amelyekkel kimutatható és értékelhető előrehaladásuk az adott területen.

Az előbbieken jelzett előrehaladást megalapozni és fenntartani konkrét formában megnevezett, laza keretekkel körvonalazott, játékos gyakorlatok során megvalósuló tevékenységgel lehet.

Ezt a tevékenységet a gyerekek a komplex dráma mint gyűjtőfogalom keretébe tartozó alkalmazott bábjáték és drámajáték módszereivel és az eszköztárban fellelhető formák felhasználásával gyakorolják. A didaktikai és pszichológiai szempontból mindig indokolt és megalapozott, a korcsoport fejlődési szintjéhez igazodó, évről évre változó arányú és szerkezetű játékos foglalkozások a tanmenetben is kirajzolódva, szerteágazó, esetenként többrétű feladatsorokká rendeződnek az évek folyamán.

#### 1.1.3. A fejlesztés speciális területei (fejlesztési feladatok, tevékenységek)

Ez a dokumentum a tanórán kívüli lehetőségekre koncentrálva veszi számba a kompetenciafejlesztés lehetőségeit. Általános didaktikai szempontból speciális területeken: a tehetséggondozásban, valamint a felzárkóztatásban elfogadott és alkalmazott eljárások előtt nyit kaput. Ennek megfelelően azok a tevékenységek kerülnek előtérbe, amelyek a sokféle tehetséget –

konkrétabban a jól fejleszthető személyes adottságokat, illetve a felbukkanó eredetiséget – gondozzák, bontják ki, segítik megvalósulni. Előtérbe kerülnek azok a tevékenységek is, amelyek az egyénenként hozott – jórészt a szociális háttérből adódó – kulturális különbségek csökkentését segítik elő.

Rendkívüli jelentőséget kap a játékosság, a rugalmasság, az adott lehetőségek közötti kötetlenség – mindez a kreatív tevékenységek elengedhetetlenül fontos tényezője.

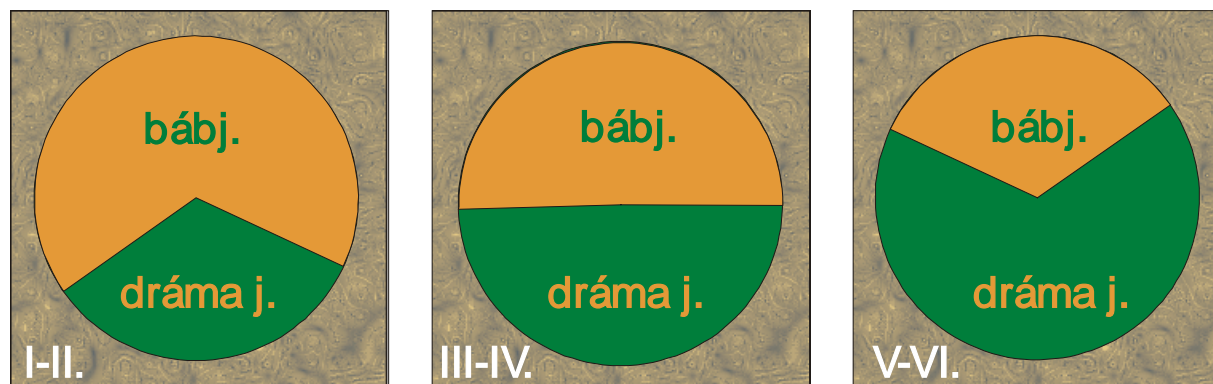
#### 1.2. A fejlesztés megvalósításának lépései

A programterv által megvalósuló fejlesztés az iskola kezdő szakaszának első hat esztendejére terjed ki. A modulokra osztott fejlesztő tevékenység olyan fonalhoz hasonlítható, amelynek egymásba sodort szálai szorosan összefonódnak. Az elemi szálak – az egyes modulokon át vezető vezérfonalakból – a szövegértés és a szövegalkotás, valamint a báb- és drámajáték végigvezetéséből

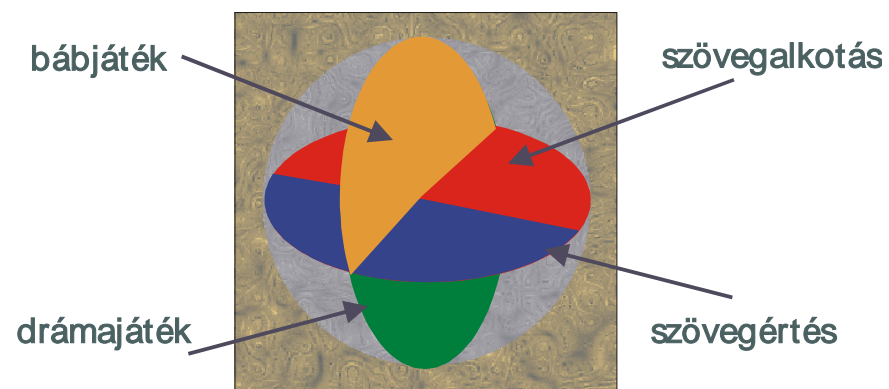


adódnak. A programterv kidolgozását megalapozó tanulmányokból kiolvasható arányok szerint a szövegértés felé billen az arány.

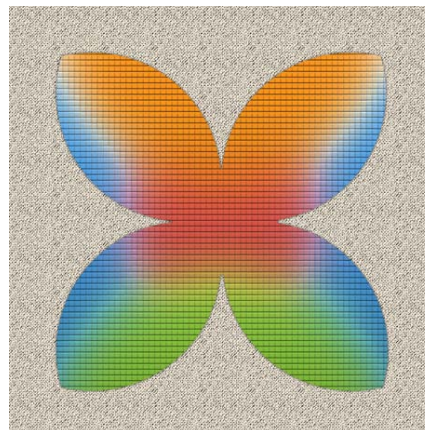
A bábjáték eleinte több helyet kap mint a drámajáték, majd átmeneti egyensúly után (az V-VI. évfolyamra) átadja a primátust a drámajátékos formáknak.



A komplex fejlesztés fázisainak összetettségét az alábbi ábra szemlélteti.



A többdimenziós ábrán a fejlesztő tevékenységet befogó világosabb körrel utalunk arra a remény szerinti teljességre is, amely a tanterv által felölelt összes tananyagegység (modul) elhelyezkedését – egyben természetét is jelzi. Utal arra a sokszínűségre, amely a modulokra és velük együtt a tevékenységre is jellemző.



Ugyanakkor a fejlesztés a gyermeki fejlődés szempontjából ívet ír le, amelynek programszerű kidolgozása óvodáskorban kezdődik. Célszerű tehát az iskolai nevelésnek az óvodáskori foglalatosságokhoz kapcsolódnia – ott már hallották mint mesét, mondták mint mondókat stb.

E programtanterv pontjai olyan lépésekben követik egymást, amelyeknek kezdetén a ritmus, a mondóka, a dal, a vers, a tündérmese és a monda található, míg a végén a készségi szintű szóbeli és írott szövegértés és szövegalkotás áll.

Ezt a sajátos ívet a gyermekkort jellemző kíváncsiság és mozgékonyság alapján a vándorlás fogalmával nevesítjük. A gyerekek a szimbolikus vándorút során különböző helyekre jutnak el, különböző emberekkel, lényekkel kerülnek kapcsolatba, más és más módon változtatnak helyet, fantáziájuk megelevenedik, ami folyamatos tevékenykedésre ösztönzi őket.

A vándorlás folyamán megismert helyszínek alkotják a hat évfolyam számára készült tervezet tematikus programjának magvát és megtöltik időkeretét. A legkülönbélebb világok közti közlekedés alkalmával lehetőség nyílik mesei, művészi és köznapi élmények eljátszására, megélésére.

Az útnak induló kisgyerek nem az óvodába megy már, hanem az iskolába. Csomagja egy égis erő fa alatt varázsládává változik, ennek kincsei jelennek meg a vándorlás során a legkülönbélebb, de mindig az éppen szükséges alakzatban.

A vándorlás első kalandjának középpontjában a „vár” áll, amely mint építmény, mint településszervezési fogalom, mint sajátos középkori vagy mesei konkrétum vagy absztrakció ad lehetőséget fejlesztő játékokra.

Második helyszíne az „erdő”, a természet világa, a lakott területektől távoli titokzatos, öntörvényű világ. Menedékhelye a barlang, lakhatóvá tételéhez tartozik a tűz, amely aztán árnyakat – akár a benn lakó emberekét, akár a képzelet szülötteit – festheti a falra.

Az erdei bolyongás után kitárul a harmadik helyszín, a végtelen síkság, a dinoszauruszok nyomát őrző táj, a „préri, a puszta, a sztyeppe”, ahol a sátor nyújt védelmet a vándoroknak. A sátrak között, a föld felett szél fú, amely messzi tájakra elvihet – de arra is alkalmat ad, hogy messziről jött voltunkat, beszélt, írott hagyományainkat, hozott és átvett kincseinket életben tartsa.

Negyedikben a hegyről lefutó, a síkságon átvágó, a tenger felé tartó folyó a városba vezeti az utazót, legendákkal teli ódon városba, amelyet azután nyüzsgő nagyváros vesz körül tarka forgatagával, vezetékhalózataival, intézményeivel, és kiindulópontja a távoli földrészekre induló tengeri utazásoknak, a legkülönbélebb járművekkel, például a Verne-korabeli tengeralattjáróval.

Ötödszörre vizek hátán, szelek szárnyán utazva, egy lakatlan sziget után új, ismeretlen világok, mesevilágok, kultúrák tárulnak fel. A különböző szokások, hagyományok alkalmat adnak a nonverbális, az idegen nyelvű, illetve az elektronikus kommunikáció legkülönbélebb megjelenítésére.

Világunk egyre tágul, s hatodszorra felszállunk a magasba, rálátunk egyre szürkébb és lyukasabb légkörünkből túlcivilizált bolygónkra, és kiérünk a csillagok közé. Cél az űrbázis, a csúcstechnológia, a tudomány adta új „támasz-pont”. Megérthetjük és megfogalmazhatjuk a *vélhető* és az *élhető* jövőről született gondolatainkat. Kijelenthetünk, megállapíthatunk, de akár protestálhatunk is – végül mégis visszahúz a szívünk az anyaföldre, és hazatérünk.

E „vándorlás” során a szó, a kép, a vers, a ritmus, a mozgás, a verbalitás és a vizualitás – mint az a tevékenység során alkalmazott színházi formákból következik – összefonódik. A fejlesztést szolgáló lépések során a pontos reprodukció, a tiszta és egyre művesebb interpretáció és az eredetiséget jelző önálló produkció kíván megvalósítást. Az egyes foglalkozások anyaga úgy épül fel, hogy minél több eljátszható szituáció aktivizálja a gyerekeket.

### 1.3. A fejlesztés eredményei, követelmények

A gyerekek a programtervben felépített tevékenységi sor után a munkálkodás platformját adó bábjátékos és drámajátékos keretek között feltétlenül, de a köznapi élet különféle területein is megalapozottan remélhetően a biztos szövegértés és szabatos szövegalkotás képességével fognak rendelkezni. Ezért minimális – mindenki által teljesítendő – követelményként az alábbiakat tűzzük ki:

- biztos globális szövegértés hallás útján, olvasással egyaránt,
- mondatok közötti kapcsolatok megértése,
- lényeg kiemelése – visszaadása szóban vagy írásban,
- különféle szövegek alkalmazása – adekvát cselekvéssel, válasszal alátámasztva
- beszédhelyzet érzékelése, értelmezése
- információk több szempontú kiválasztása
- a lényeg felismerésén alapuló és a helyzethez alkalmazkodást jelző témataratás, képesség az arányos kifejtésre

- fejlett artikulációs képesség – tiszta, helyesen hangsúlyozott, jó ritmusú beszéd, a helyzet felismerésén alapuló dikció
- a konvenciók ismeretében alkalmazott nyelvhasználat – adott helyszínhez, helyzethez, a partnerekhez igazított szóbeli megnyilatkozás
- gazdagodó, különféle stílusértékű szavakkal bővülő szókincs
- az anyanyelvi árnyalatok, metaforák korosztálynak megfelelő ismerete, a többjelentésű szavak vagy a beszéd érzelmi színezetét gazdagító kifejezések megfelelő alkalmazása
- a gyermekkorból hozott játékbátorság, a játszmaérzékenység fenntartása és továbbfejlesztése, amelyet a foglalkozásba való bekapcsolódás hajlandósága és az improvizáló képesség jelez
- változatos csoportmunkákkal kifejlesztett kooperációs készség, szervezeten vagy spontán előadódó tevékenységben
- képesség impulzív megismerőtevékenységre
- a személyes pszichikai adottságok határait meg nem haladó, azt egészségesen kitöltő önbizalom, „én-erő”, amelynek alapját a feladatok megoldása és a próbák során szerzett jártasság, a támogatott önfogadás, és az önzonosság adja
- gyakorlott bábos kifejezési formák, előadási képesség, kifejező beszéd és mozdulat a műfaj megismert változataiban
- gyakorlott, biztonságos drámajátékos kifejezésformák

## PROGRAMTANTERV

## 1. évfolyam

1.1. Javasolt órakeret: 30 óra

1.2. Célrendszer (lásd előbb)

1.3. Fejlesztési feladatok, tevékenységek:

- a hallás utáni szövegértéshez kapcsolódó érdeklődés felkeltése és fenntartása
- alapozás (általában érzékelés – különös hangsúllyal: fonémahallás fejlesztése)
- beszédhallás fejlesztése – beszéd- és hangképzés; tempó, ritmus;
- szóbeli szövegalkotás, a szókincs fejlesztése – bábjátékkal, drámajátékkal
- passzív szókincs aktívvá tétele, aktív szókincs fejlesztése

1.4. Tananyagrendszer

évfolyam	VÁR – mesebeli várak		
1.	modulszám	témakörök	témák / modulok
	1.		Vándorlás az óvodából az iskolába
	2.		Vándorlás a mesékbe
	3.		Várepítés
	4.		Élet a várban
	5.		A vár lakói – lovagok, várurak szolgák, kapcsolatok
	6.		A palota
	7.		A piactér
	8.		Hagyományok, ünnepek
	9.		Zenészek a várban – viseletek, ruhák
	10.		Vendégek a várban I. – diákok, művészek, mutatványosok
	11.		Vendégek a várban II. – kereskedők, menedéket keresők
	12.		Műhelyek, mesterségek



13.		Bajban a vár lakói! – ismeretlen kór fenyeget
14.		Útra készülünk, új helyekre – vándorlás tovább
15.		Záróelőadás I.

### 1.5. Követelményrendszer:

az egyéves kompetenciafejlesztő tevékenység eredményeképpen a tanuló

- tartsa meg az óvodából hozott játékbátorságát, és a fejlesztés nyomán legyen képes zökkenőmentesen bekapcsolódni a közös játékba
- erősödjön meg együttműködési képessége, bátran és nyitottan vegyen részt a csoportépítési, a közösségfejlesztési játékokban memóriája olyan mértékben fejlődjön, hogy a rövidebb szöveges gyakorlatokba be tudjon kapcsolódni, és az évet záró előadásban, a szöveges- illetve szöveg nélküli feladatokban biztonságosan részt tudjon venni,
- szerzett jártassága birtokában tudjon egyszerű kéz-, tárgy- és bábjátékos technikákkal megnyilatkozni (szövegalkotás)

1.5.1. Kimeneti követelmények. Az év során végzett kompetenciafejlesztő tevékenység eredményeképpen a tanuló beilleszkedése, beszédképessége az év elején rögzített állapothoz képest mutasson kimutatható fejlődést (az elinduláshoz képest bátrabban nyilvánul meg foglalkozásokon, vagy visszafogottabban, türelmesebben szólal meg, illetve a közösség tevékenységében kötetlenebben vesz részt stb.). A tanuló fejlődését a pedagógus konkrétan, szóban értékelje, és minden foglalkozáson adjon visszajelzést a tanulónak. Ezzel a pedagógus elérheti, hogy a tanulók fokozatosan képessé váljanak önmagukat és egymást értékelni.

## 2. évfolyam

1.1. Javasolt órakeret: 30 óra

1.2. Célrendszer (lásd előbb)

1.3. Fejlesztési feladatok, tevékenységek:

- megélt élményekre támaszkodva – érdeklődés fenntartása és fokozása az írott információk iránt
- alapozás folytatása – érzékelés, megfigyelés továbbfejlesztése: mozgás, testbeszéd, téri orientáció, fonémahallás javítása
- törekvés a kifejező beszédre, hangképzésre – beszéd-, és hangképzés; tempó, ritmus; játék egyszerű bábokkal, tárgyakkal
- rövidebb-hosszabb memoriterek szöveghű ismerete – visszaadás bábbal, drámajátékban
- részvétel a csoportos beszélgetésben, vitában, saját vélemény alkotása – szereplőkről, cselekedeteikről
- eleinte részben, később egyre inkább önálló szóbeli szövegalkotás, – bábjátékkal, drámajátékkal
- passzív szókinccs aktívvá tétele, aktív szókinccs fejlesztése – rövid szövegrészletek feldolgozása játékos formában

1.4. Tananyagrendszer

évfolyam	ERDŐ – kerek erdő		
2.	modulszám	témakörök	témák / modulok
	1.		Bolyongás az erdőben
	2.		Növények
	3.		Állatok
	4.		Érc, fémek, ásványok
	5.		Barlang, tűz, víz
	6.		Titkok, kincsek
	7.		Képzelt lények
	8.		Sárkány

9.		Félelem
10.		Mesebeli motívumok
11.		Elemek harca
12.		Tisztás
13.		Erdőünnep
14.		Térkép. Jelek olvasása, útelágazás. Útra készülünk, új tájakra
15.		Záróelőadás II:

### 1.5. Követelményrendszer:

az egyéves kompetenciafejlesztő tevékenység eredményeképpen a tanuló

- mutasson érdeklődést az írott információk iránt
- mutasson előrehaladást az érzékelés, megfigyelés terén, testbeszéde, mozgása javuljon, fejlődjön téri orientációja, fonémahallása
- tudjon kifejezően beszélni, figyeljen a helyes hangképzésre egyszerű bábokkal, tárgyakkal folytatott játék közben
- legyen képes rövidebb-hosszabb memoritereket bábbal vagy drámajátékban visszaadni
- vegyen részt beszélgetésben, vitában, tudjon egy-két mondatos saját véleményt alkotni
- legyen képes önálló szóbeli szövegalkotásra – bábjátékkal, drámajátékkal
- passzív szókincs aktivizálása – rövid szövegrészek feldolgozása játékos formában
- fejlődjön kimutatható mértékben kialakult, személyes játékátorsága, együttműködésre való hajlandósága
- memóriája olyan mértékben fejlődjön, hogy a szöveges gyakorlatokba be tudjon kapcsolódni. Szerzett jártassága birtokában tudjon az újabban elsajátított tárgy- és bábjátékos technikákkal megnyilatkozni (szövegalkotás)

1.5.1. Kimeneti követelmények. Az év során végzett kompetenciafejlesztő tevékenység eredményeképpen a tanuló beilleszkedése, beszédkésztsége az év elején rögzített állapothoz képest mutasson további kimutatható, differenciált fejlődést (a közösség tevékenységében kötetlenebben, önindítással vesz részt stb.) A tanuló fejlődését a pedagógus pontosan, továbbra is szóban értékelje, folyamatosan adjon visszajelzést a tanulónak. Ezzel érheti el a pedagógus, hogy a tanulók egyre inkább képesek legyenek önmagukat és egymást értékelni.

### 3. évfolyam

1.1. Javasolt órakeret: 30 óra

1.2. Célrendszer (lásd előbb)

1.3. Fejlesztési feladatok, tevékenységek:

- a beszédhelyzetnek megfelelő, kulturált nyelvi magatartás megalapozása
- az érzékelés, megfigyelés továbbfejlesztése: mozgás, testbeszéd, téri orientáció, tapintás, vizuális észlelés javítása
- folyamatos törekvés megfelelő beszédlegzésre, a gondos hangképzésre, a kifejező beszédre – alkalmas beszédtempó, ritmus; hangerő, hangsúly megválogatása –, játék bábokkal, tárgyakkal, maszkban, jelmezben
- figyelem, alkalmazkodás a beszélőtársakhoz, szereplőtársakhoz – üzenet vétele, megértése, adekvát reakció
- ismert szövegek, memoriterek szöveghű ismerete, – megjelenítése dramatizált formában (bábbal, drámajátékban)
- részvétel a csoportos beszélgetésben, vitában, saját vélemény alkotása
- fantáziajátékok elképzelt személyekkel, elképzelt tárgyakkal, elképzelt helyzetekben
- önálló szóbeli szövegalkotás – bábjátékos, drámajátékos etűdökben
- passzív szókinccs aktivizálása, szókinccs fejlesztése – rövid szövegrészletek feldolgozása játékos formában

## 1.4. Tananyagrendszer

évfolyam	MEZŐKÖN, RÉTEKEN – vándorlás a végtelen mezőkön		
3.	modulszám	témakörök	témák / modulok
	1.		Vándorlás a pusztákon
	2.		Sátorverés
	3.		Élet a sátorban – tábori élet
	4.		Élelemszerzés
	5.		Vadászat I. – rítusok
	6.		Vadászat II.
	7.		Növények
	8.		Gyógynövények, bájjitalok
	9.		Varázslat
	10.		Ellenséges támadás
	11.		Haditerv
	12.		Csata
	13.		Békekötés – ünnepség
	14.		Újra útnak indulunk, a költözés
	15.		Záróelőadás III.

## 1.5. Követelményrendszer:

az egyéves kompetenciafejlesztő tevékenység eredményeképpen a tanuló

- megnyilatkozása feleljen meg a beszédhelyzetnek, mutasson életkorához illő előrehaladást a kulturált nyelvi magatartás területén
- mozgása, testbeszéde és szóbeli megnyilatkozásai legyenek összehangoltak
- bábokkal, tárgyakkal, maszkban, jelmezben folytatott játék alkalmával használjon alkalmas beszédtempót, hangerőt, hangsúlyt – hangképzése legyen megfelelő, beszéde legyen kifejező
- akarjon és tudjon alkalmazkodni a beszélőtársakhoz, szereplőtársakhoz – valóságos vagy elképzelt helyzetekben

- legyen jártas az üzenetvételben, annak megértését legyen képes – bábos vagy drámajátékos formákkal – adekvát reakcióval igazolni
- tudjon ismert szövegeket, memoritereket szövegűen dramatizált formában (bábbal, drámajátékban) megjeleníteni
- vegyen részt beszélgetésben, vitában, legyen kész és képes saját vélemény alkotására, szóba öntésére
- legyen képes – improvizáció keretében is – önálló szóbeli szövegalkotásra, bábjátékos, drámajátékos etűdökben
- tartsa fenn érdeklődését az olvasás iránt, gazdagítsa szókincsét, igazolja vissza bábjátékos, drámajátékos megnyilatkozásaiban
- passzív szókincs további aktivizálása, aktív szókincs fejlesztése – válogatott szövegrészletek feldolgozása játékos formában
- memóriája olyan mértékben fejlődjön, hogy a szöveges gyakorlatokban részt tudjon venni, megszerzett jártassága birtokában tudjon az előző évben elsajátított dráma- és bábjátékos technikákkal megnyilatkozni (szövegalkotás)

1.5.1. Kimeneti követelmények. A tanuló az év elején rögzített állapothoz képest mutasson további kimutatható, differenciált fejlődést. A tanuló fejlődését a pedagógus pontosan, továbbra is szóban értékelje, folyamatosan adjon visszajelzést a tanulónak. A tanuló legyen képes önmagát és másokat reálisan értékelni.

#### 4. évfolyam

1.1. Javasolt órakeret: 30 óra

1.2. Célrendszer (lásd előbb)

1.3. Fejlesztési feladatok, tevékenységek:

- a kommunikációs helyzet megfelelő értelmezését, a másik ember megértését, az önkifejezést folytonosan differenciáló beszéd és mozgásos gyakorlatok, tevékenységek végzése
- pedagógus irányításával, vezetésével páros, csoportos improvizációs játékok, gyakorlatok végzése a beszédhelyzetnek megfelelő, kulturált nyelvi magatartás színesítésének céljával
- ismert történet, saját- vagy csoportélményen alapuló eset, mindennapi vagy elképzelt esemény tartalmának elmondása a felidézés, a dramatizálás, az eljátszás céljával
- az üzenet lényegének egyre pontosabb megfogalmazását, annak érzelmi tartalmát feltáró játékok, gyakorlatok végzése a verbális és a nonverbális dimenzióban létrejövő kommunikáció és az azon alapuló együttműködés finomítása érdekében – felismertetés, tudatosítás, adekvát reakció
- a megfigyelés, az érzékenység, az adekvát viszonyulás további fejlesztése: beszéd, hallás, testbeszéd, téri orientáció, tapintás, vizuális észlelés finomítása improvizáció vagy összetettebb gyakorlatok segítségével
- folytonos törekvés a gondos hangképzésre, a kifejező, a tartalommal összehangolt beszédre – kontrollált beszédtempó, kiejtés, hangerő, hangsúly, dallam – játék bábokkal, maszkban, jelmezben
- megosztott figyelemre törekvés, alkalmazkodás a szituációhoz, a benne megnyilatkozó szereplőtársakhoz, beszélőtársakhoz, pedagógushoz



- hagyományainkból, olvasmányainkból ismert szövegek megjelenítése dramatizált formában, zenei, táncos elemekkel (bábbal, drámajátékban) – kötött és kevésbé kötött formák, esetenként variációk, rögtönzések
- saját, megalapozott véleményen alapuló, aktív részvétel a csoportmunkát meghatározó beszélgetésben, vitában,
- egyre önállóbb, az aktív szókincs gyarapodására támaszkodó szóbeli szövegalkotás – bábjátékos, drámajátékos improvizációkban
- saját szövegek alkotása, lejegyzése – elképzelt személyek között, megadott szituációkra, eseményekre

## 1.4. Tananyagrendszer

évfolyam	VÁROS – nyüzsgő város		
4.	modulszám	témakörök	témák / modulok
	1.		Vándorlás a városba
	2.		Tanyák, falvak, települések
	3.		Hol fekszik a város?
	4.		Óváros
	5.		Óváros lakói
	6.		Városok legendái I.
	7.		Városok legendái II.
	8.		Nagyváros – a nagyváros lakói
	9.		Hálózatok – víz, villanyáram, gáz, telefon, internet
	10.		Közlekedés
	11.		Intézmények, ügyintézés
	12.		Üzletek, vásárlás, reklámok
	13.		Tömeg és magány
	14.		Tervek és új utak
15.		Záróelőadás IV.	

## 1.5. Követelményrendszer:

az egyéves kompetenciafejlesztő tevékenység eredményeképp a tanuló

- legyen képes a kommunikációs helyzetet értelmezni, benne a másik ember törekvéseit megérteni, önkifejező válaszadását ehhez igazítani
- a kulturált nyelvi magatartás szabályainak megfelelően – a beszédhelyzethez alkalmazkodva – tudjon részt venni páros, csoportos improvizációs játékokban, gyakorlatokban
- legyen képes egyszerűbb történet, eset, mindennapi vagy elképzelt esemény tartalmának élményszerű elmondására, eljátszására
- fogalmazza meg pontosan az üzenet lényegét, annak érzelmi tartalmát
- használja biztosan a verbális és a nonverbális kommunikációt az együttműködés finomítása érdekében
- játékok és gyakorlatok végzése alkalmával kommunikáljon
- improvizáció vagy összetettebb gyakorlatok alkalmával beszéde, testbeszéde, téri orientációja az év elején rögzítetthez viszonyítva mutasson fejlődést
- figyeljen a gondos hangképzésre, a kifejező, a tartalommal összehangolt beszédre – kontrollált beszédtempó, kiejtés, hangerő, hangsúly, dallam – játék bábokkal, maszkban, jelmezben
- megnyilatkozása alkalmával legyen képes – akár túlzásokkal is – megkülönböztetni a természetes és a színpadi beszédet
- életkorához viszonyítva legyen képes a megosztott figyelemre, tudjon alkalmazkodni a szereplő- vagy beszélőtársakhoz, a pedagógushoz
- rendelkezzen saját, megalapozott véleménnyel, legyen aktív a beszélgetésben, a vitában
- legyen képes az egyre inkább önálló, a szituációhoz illő szóbeli szövegalkotásra – bábjátékos, drámajátékos improvizációkban
- legyen képes saját szövegek alkotására, lejegyzésére, rögtönzésekben való alkalmazására

- megnyilatkozásaiban lehetőleg mindig feleljen meg a beszédhelyzetnek
- mutasson életkorának megfelelő előrehaladást a kulturált nyelvi magatartás területén
- mozgása, testbeszéde és szóbeli megnyilatkozásai legyenek összehangoltak
- bábokkal, tárgyakkal, maszkban, jelmezben folytatott játék alkalmával használjon alkalmas beszédtempót, hangerőt, hangsúlyt – hangképzése legyen megfelelő, beszéde legyen kifejező
- memóriája tegye képessé a bonyolultabb szöveges gyakorlatokban való részvételre, megszerzett jártassága birtokában tudjon az újonnan elsajátított dráma- és bábjátékos technikákkal megnyilatkozni (szövegalkotás)

1.5.1. Kimeneti követelmények. A tanuló az év elején rögzített állapothoz képest mutasson további kimutatható, differenciált fejlődést. A tanuló teljesítményét a pedagógus továbbra is szóban értékelje. A tanuló – fejlődő önismerete birtokában – legyen képes önmagát egyre realisabban értékelni. Legyen képes mások teljesítményének elismerésére.

## 5. évfolyam

1.1. Javasolt órakeret: 30 óra

1.2. Célrendszer (lásd előbb)

1.3. Fejlesztési feladatok, tevékenységek:

- a kommunikációs helyzet helyes értelmezésén, a másik ember megértésén alapuló kifejező közlés, folytonosan differenciáló artikulációs és mozgásos gyakorlatok, tevékenységek végzése
- páros, csoportos improvizációs játékok, gyakorlatok végzése
  - a szituációnak megfelelő, kulturált nyelvi magatartás színesítése érdekében
  - pontosságra, érzékletességre törekvés jegyében
  - a közlési célnak, szándéknak megfelelő, változatos mondatok használata céljával
- a szó szerinti jelentésen túli lehetséges jelentések megtapasztalása – olvasással, helyzetgyakorlatokban
- félreértés és humor, a szójáték – példák keresése, elemzése a mindennapok tömegkommunikációjából
- az érzékenység, az adekvát viszonyulás további fejlesztése: az arcjáték, a szemkontaktus, a nonverbális kommunikáció, a gesztusnyelv elemeinek spontán vagy tudatos megfigyelésével, a szerzett jártasság gazdagítása, finomítása improvizáció vagy összetettebb gyakorlatok segítségével
- figyeljen a gondos hangképzésre, a kifejező, a tartalommal összehangolt beszédre – kontrollált beszédtempó, kiejtés, hangerő, hangsúly, dallam –, játék árnybábokkal, árnyszínpadon, maszkban, jelmezben
- határozottan megkülönböztetett természetes és színpadi beszéd, szituációfüggő, speciális feladatokkal, válogatott színházi technikákkal

- megosztott figyelemre törekvés, alkalmazkodás a szituációhoz, a benne megnyilatkozó szereplőtársakhoz, beszélőtársakhoz, pedagógushoz
- az életből, a nyomtatott és elektronikus sajtóból, rádióból ismert szövegek gyűjtése, alkalmazása, megjelenítése dramatizált formában, zenei, táncos elemekkel (rögtönzött bábbal, árnyjátékban, drámajátékban) – variációk, rögtönzések
- saját, megalapozott véleményen alapuló, aktív részvétel a csoportmunkát meghatározó beszélgetésben, vitában
- egyre önállóbb, az aktív szókinccs gyarapodására támaszkodó szóbeli szövegalkotás – bábjátékos, drámajátékos improvizációkban
- saját szövegek alkotása, rögzítése, cseréje – ismert vagy elképzelt személyek közötti köznapi szituációkban vagy különleges alkalmakkal

## 1.4. Tananyagrendszer

évfolyam	TENGERI UTAZÁS – vizek hátán, szelek szárnyán		
5.	modulszám	témakörök	témák / modulok
	1.		Tengeri utazás a Föld körül
	2.		Idő, távolság
	3.		Kapcsolattartás – mobil, chat
	4.		Járművek I. – repülő, varázsszőnyeg
	5.		Járművek II. – hajó, tengeralattjáró
	6.		Lakatlan sziget
	7.		Ősi világok, új világok
	8.		Ázsia 1.
	9.		Ázsia 2.
	10.		Afrika
	11.		Ausztrália
	12.		Amerika

13.		Antarktis
14.		A világ vége? – Utazás a végtelenbe
15.		Záróelőadás V.

### 1.5. Követelményrendszer:

az egyéves kompetenciafejlesztő tevékenység eredményeképpen a tanuló

- legyen képes a mindenkori kommunikációs helyzet pontos értelmezésére, a másik ember megértésén alapuló, differenciált artikulációval végzett, adekvát mozgással kísért kifejező közlésre
- használjon
  - a közlési célnak, szándéknak megfelelő, változatos mondatokat
  - kulturált nyelvi magatartáshoz illő, a pontosságra, az érzékletességre törekvés jegyében válogatott nyelvezetet
- tudja, hogy az írott és beszélt szövegek a szó szerinti jelentésen túl egyéb lehetséges jelentéssel is bírhatnak
- ismerje fel és tudja, hogy a szituáció félreértése vagy a szójáték humorforrás
- legyen érzékeny és viszonyuljon helyesen az arcjátékhoz, tartson szemkontaktust, használja helyesen a gesztusnyelv elemeit – improvizáció vagy összetettebb gyakorlatok alkalmával
- törekedjen mindig a gondos hangképzésre, a kifejező, a tartalommal összehangolt beszédre (beszédtempó, kiejtés, hangerő, hangsúly, dallam) – teljesítőkéességét igazolja vissza árnyszínpadon vagy maszkos, jelmezes játékban
- határozottan különböztesse meg a természetes és a színpadi beszédet, kerülje a szituációtól idegen használatukat
- legyen képes a megosztott figyelemre, tudjon pontosan alkalmazkodni másokhoz, a pedagógushoz
- alkalmazza helyesen az életből, a nyomtatott és elektronikus sajtóból, rádióból ismert kifejezéseket, szövegeket – rögtönzések vagy szerkesztett jelenetek alkalmával, zenés, táncos megnyilatkozásokban
- aktívan vegyen részt a csoportmunkát meghatározó beszélgetésben, vitában, legyen saját, megalapozott véleménye

- legyen képes gyakorlatok vagy rögtönzések alkalmával saját szövegek alkotására, rögzítésére, cseréjére
- legyen képes egyszerűbb történet cselekményének, valamilyen eseménynek az élményszerű elmondására, eljátszásának előkészítésére
- improvizáció vagy összetettebb gyakorlatok alkalmával teljesítménye az év elején rögzítetthez viszonyítva mutasson további fejlődést

1.5.1. Kimeneti követelmények. A tanuló az év elején rögzített állapothoz képest mutasson további kimutatható, differenciált fejlődést. A tanuló teljesítményét a pedagógus továbbra is szóban értékelje. A tanuló – fejlődő önismerete birtokában – legyen képes önmagát egyre reálisabban értékelni. Legyen képes mások teljesítményének reális értékelésére, elfogulatlan elismerésére.

## 6. évfolyam

1.1. Javasolt órakeret: 30 óra

1.2. Célrendszer (lásd előbb)

1.3. Fejlesztési feladatok, tevékenységek:

- a hatékony közlés gyakorlása változatos kommunikációs helyzetekben – közösen megválasztott tevékenységek végzése
- megadott cselekményvázra épülő páros, csoportos improvizációs játékok, gyakorlatok végzése
  - a szituációhoz, a hallgatósághoz való alkalmazkodás
  - a pontosságra, az érzékletességre törekvés jegyében
  - a közlési célnak, szándéknak megfelelő, árnyalatokban gazdag fogalmazás céljával
  - a szóhasználat, valamint a mimika és gesztusrendszer összehangolásával
- félreértés és humor, a szójáték – szövegalkotás
- az arcjáték, a szemkontaktus tartása, a gesztusnyelv, a kifejező mimika elemeinek tudatos használata, a fejlesztett képességek csiszolása, finomítása improvizáció vagy célfeladatok segítségével
- folytonos törekvés a gondos hangképzésre, a kifejező, a tartalommal összehangolt beszédre – játék árnyszínpadon vagy maszkban, jelmezben
- alkalmazkodóképesség, tolerancia, háttérbe vonulás
- az életből, a nyomtatott és elektronikus sajtóból, rádióból ismert szövegek gyűjtése, alkalmazása, megjelenítése dramatizált formában, zenei, táncos elemekkel (rögtönzött bábbal, árnyjátékban, drámajátékban) – variációk, rögtönzések
- aktív részvétel a vélemények ütköztetésén alapuló vitában, csoportmunkát orientáló beszélgetésben,



- önálló, a fejlesztett, aktív szókincre támaszkodó szóbeli szövegalkotás – bábjátékos, drámajátékos improvizációkban

## 1.4. Tananyagrendszer

évfolyam	ŰRBÁZIS - út az ismeretlen világok felé		
6.	modulszám	Témakörök	témák / modulok
	1.		Utazás az űrbe – átrepülés a Föld légkörén
	2.		Az űrhajó
	3.		A csillagok között
	4.		Tájékozódás – tér, idő, távolság
	5.		Nap és a Hold I. – égitestek
	6.		Nap és a hold II. – jelképek
	7.		Az ismeretlen bolygók
	8.		Veszélyek
	9.		Leszállás az ismeretlen bolygóra
	10.		Találkozás űrlényekkel
	11.		Kapcsolatfelvétel
	12.		Kapcsolattartás az otthon maradottakkal
	13.		Vágy, szerelem, honvágy
	14.		Visszatérés a Földre, megérkezés
	15.		Záróelőadás VI.

## 1.5. Követelményrendszer:

az egyéves kompetenciafejlesztő tevékenység eredményeképp a tanuló

- legyen képes a hatékony közlésre, változatos kommunikációs helyzetekben
- tudjon páros, csoportos improvizációs játékok, gyakorlatok végzése közben
  - a szituációhoz, a hallgatósághoz alkalmazkodni
  - a pontosságra, az érzékletességre törekedni

- árnyalatokban gazdagon fogalmazni úgy, hogy az megfeleljen a közlési célnak, szándéknak
- a szóhasználatát, valamint az idekapcsolódó mimikát és gesztusrendszert összehangolni
- olvasson és alkalmazzon szépirodalmi és nem szépirodalmi szövegeket
- rögtönzések, játékok alkalmával – megfelelő helyen – éljen a humor, a szójáték stb. stílusos használatával
- improvizációs játékok, gyakorlatok végzése közben legyen képes az arcjáték, a szemkontaktus tartására, a gesztusnyelv, a kifejező mimika elemeinek tudatos használatában mutasson mérhető teljesítménynövekedést
- legyen képes a pontos hangképzésre, a kifejező, a tartalommal összehangolt beszédre – játék árnyszínpadon vagy maszkban, jelmezben
- alkalmazza helyesen az életből, a nyomtatott és elektronikus sajtóból, rádióból nyert szövegelemeket – variációk, rögtönzések
- aktív részvétel a vélemények ütköztetésén alapuló vitában, csoportmunkát orientáló beszélgetésben

1.5.1. Kimeneti követelmények. A tanuló az év elején rögzített állapothoz képest mutasson további kimutatható, differenciált fejlődést. A tanuló teljesítményét a pedagógus továbbra is szóban értékeli. A tanuló – fejlődő önismerete birtokában – legyen képes önmagát egyre reálisabban értékelni. Legyen képes mások teljesítményének reális értékelésére, elfogulatlan elismerésére.

2005. február 20.

Szentirmai László , Balázs Andrea

**„FÜGGÖNY MÖGÖTT VARÁZSLÁDA”**

## Modulcímek

Szövegértés-szövegalkotás kompetencia fejlesztése, „C” típus, 1–6. osztály

Évfolyamonként 15 két tanórás modul

Évfolyam	Témakör	Modulszám	Modul
<b>I.</b>	<b>VÁR – mesebeli várak</b>		
		1.	Vándorlás az óvodából az iskolába
		2.	Vándorlás a mesékbe
		3.	Várépítés
		4.	Élet a várban
		5.	A vár lakói – lovagok, várurak szolgák, kapcsolatok
		6.	A palota
		7.	A piactér
		8.	Hagyományok, ünnepek
		9.	Zenészek a várban – viseletek, ruhák
		10.	Vendégek a várban I. – diákok, művészek, mutatványosok
		11.	Vendégek a várban II. – kereskedők, menedéket keresők
		12.	Műhelyek, mesterségek
		13.	Bajban a vár lakói! – ismeretlen kór fenyeget
		14.	Útra készülünk, új helyekre – vándorlás tovább
		15.	Záróelőadás I.
<b>II.</b>	<b>ERDŐ – kerek erdő</b>		
		1.	Bolyongás az erdőben
		2.	Növények

		3.	Állatok
		4.	Ércek, fémek, ásványok
		5.	Barlang, tűz, víz
		6.	Titkok, kincsek
		7.	Képzelt lények
		8.	Sárkány
		9.	Félelem
		10.	Mesebeli motívumok
		11.	Elemek harca
		12.	Tisztás
		13.	Erdőünnep
		14.	Térkép. Jelek olvasása, útelágazás – Útra készülünk, új tájakra
		15.	Záróelőadás II.
<b>III.</b>	<b>MEZŐKÖN, RÉTEKEN</b>	<b>- vándorlás a végtelen mezőkön</b>	
		1.	Vándorlás a pusztákon
		2.	Sátorverés
		3.	Élet a sátorban – tábori élet
		4.	Élelemszerzés
		5.	Vadászat I. – rítusok
		6.	Vadászat II.
		7.	Növények
		8.	Gyógynövények, bájitalok
		9.	Varázslat
		10.	Ellenséges támadás
		11.	Haditerv
		12.	Csata
		13.	Békekötés – ünnepség
		14.	Újra útnak indulunk, a költözés
		15.	Záróelőadás III.

<b>IV.</b>	<b>VÁROS – nyüzsgő város</b>		
		1.	Vándorlás a városba
		2.	Tanyak, falvak, települések
		3.	Hol fekszik a város?
		4.	Óváros
		5.	Óváros lakói
		6.	Városok legendái I.
		7.	Városok legendái II.
		8.	Nagyváros –a nagyváros lakói
		9.	Hálózatok – víz, villanyáram, gáz, telefon, internet
		10.	Közlekedés
		11.	Intézmények, ügyintézés
		12.	Üzletek, vásárlás, reklámok
		13.	Tömeg és magány
		14.	Tervek és új utak
		15.	Záróelőadás IV.
<b>V.</b>	<b>TENGERI UTAZÁS – vizek hátán, szelek szárnyán</b>		
		1.	Tengeri utazás a Föld körül
		2.	Idő, távolság
		3.	Kapcsolattartás – mobil, chat
		4.	Járművek I. – repülő, varázsszőnyeg
		5.	Járművek II. – hajó, tengeralattjáró
		6.	Lakatlan sziget
		7.	Ősi világok, új világok
		8.	Ázsia 1.
		9.	Ázsia 2.
		10.	Afrika
		11.	Ausztrália

		12.	Amerika
		13.	Antarktisz
		14.	A világ vége? – Utazás a végtelenbe
		15.	Záróelőadás V.
<b>VI.</b>	<b>ÚRBÁZIS</b>	<b>– út az ismeretlen világok felé</b>	
		1.	Utazás az űrbe – átrepülés a Föld légkörén
		2.	Az űrhajó
		3.	A csillagok között
		4.	Tájékozódás – tér, idő, távolság
		5.	Nap és a Hold I.– égitestek
		6.	Nap és a hold II.– jelképek
		7.	Az ismeretlen bolygók
		8.	Veszélyek
		9.	Leszállás az ismeretlen bolygóra
		10.	Találkozás űrlényekkel
		11.	Kapcsolatfelvétel
		12.	Kapcsolattartás az otthon maradottakkal
		13.	Vágy, szerelem, honvágy
		14.	Visszatérés a Földre, megérkezés
		15.	Záróelőadás VI.