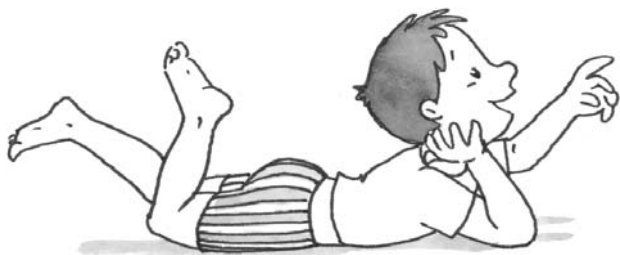


Játék a hittanórán



Neveld a gyermeket a neki megfelelő módon, még ha megöregszik, akkor sem tér el attól. ■ Péld 22,6



anár néni, ma játszunk az órán? – teszik fel nekem rendszeresen a kérdést a gyerekek, alsók és felsők egyaránt. Játszani mindenki szeret, kicsik és nagyok, gyerekek és felnőttek, ezért fontos, hogy ez is része legyen a tanóráinknak. Ezáltal nemcsak jól érezzük magunkat, hanem – megfelelően alkalmazva – rögzíthetjük a tananyagot, motiválhatunk, bizonyos képességeket fejleszthetünk a gyerekeknél.

A motivációhoz fontos a tanulás légköre, érzelmi töltése. A gyerekek még nem a tananyagból vonnak le következtetéseket egy óra minősítésénél, hanem főleg az érzelmeik vezérik őket. Ez határozza meg számukra, hogy szeretnek-e egy tantárgyat vagy nem. Ha eredményt akarunk elérni, akkor fontos a pozitív hangulat a közös együtt-létkor. Ez pedig a munkamódszerek változatos alkalmazását igényli a pedagógustól, ami vonatkozik a játékokra is. Ez a munkamódszer derűsebbé teheti az órákat, különösen az első négy évfolyamon.

Az iskolai hitoktatásnál szükséges alkalmazni, még akkor is, ha néha úgy érezzük, a tananyag átadására is kevés az idő, nemhogy még játszunk is. Ám az evangélikus hitoktatás tanterve nem annyira feszített tempójú, hogy ezt ne lehetne megoldani.

A játék alkalmazása különösen fontos az első négy évfolyamon. A gyerekek harmonikus fejlődéséhez az órákon sok lehetőséget kell biztosítani a játékokra, csak a formán, a feladatok nehézségi fokán kell folyamatosan változtatni.

A szeptember nagyon sok gyereknek az iskolai élet kezdetét jelenti, amely sok változást hoz az életükbe. Új környezet, új emberek, új elvárások. Minden más, mint az óvodában. Mivel az óvodában a játék volt a fő tevékenység, ezért a már megszokott formákat alkalmazva segíthetünk nekik az átmenetet megoldani.

Itt nagyon fontosak az ismerkedési játékok. A mi iskolánkban már négy éve felekezeti hitoktatás folyik, ami azt jelenti, hogy egy csoportba nem csak egy osztályba járó gyerekek járnak. Hittanórákon újabb társaik nevét kell megtanulniuk, újabb gyerekeket kell megismerniük, új padtársat kell elfogadniuk. Ezt segítik ezek a játékok. Ebben az időszakban még nehéz a 45 percet végigülniük, ezért igyekszünk a jó időt kihasználva mozgásos játékokat is megtanulni. (Ezek a játékok zajjal járnak, ilyenkor az iskola udvarán tartózkodunk.) A tankönyv még ráér.

A második, harmadik, negyedik osztályban sem kell elfeledni a játékokat. Bölcsen kell azokat alkalmazni, és megtalálni a mértéket.

Mikor játszunk? Már az első osztályban sem játszhatunk az egész órán, hiszen fokozatosan hozzá kell szoktatni a gyermekeket a kötött munkához is. De játékos formában vezethetjük rá a tanulókat az új anyagra, ismételhetjük az előző témákat, rögzíthetjük az új tananyagot, vagy csak egyszerűen felélénkíthetjük az elfáradt „kis emberkéket”. A tanmenetbe beépítve, jól átgondoltan használjuk, de ha kell, a tanóra megfelelően rugalmas legyen, és játszunk a gyerekekkel.

Mit játszhatunk? A tankönyvhöz kapott tanári kézikönyv ebben is sokat segít, amit a csoport egyéni igényeihez alakítva használhatunk fel vagy egészíthetünk ki.

A játékokat több csoportba oszthatjuk:

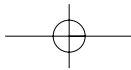
- dramatizáló játékok
- didaktikus játékok
- mozgásos játékok

Dramatizáló játékok: „A fantázia segítségével tapasztalati úton történő tanulást jelent ez, amely segíti a hittan absztrakt tartalmának beépülését a diákok tapasztalataiba.” „A gyermek ösztönszerű beleélési képessége és a nagyobbak játékigénye segíti a szerepjáték megvalósítását. A cél egy bizonyos személy szerepével, viselkedésével és élethelyzetével való azonosulás.”¹

A változatos feladatok segíthetik az ismeretek előhívását, a bevésést, az alkalmazást és a gyakorlást. A téma még ebben a korban meghatározottabb történet, általában a Bibliából merítve. A feladat lehet egy egyszerű pantomim, párbeszéd nélkül zajló életkép vagy előre begyakorolt drámajáték.

Fontos, hogy a kisgyermeket folyamatosan szoktassuk rá ezekre a játékokra. Az első két évfolyamon akár a „szájukba is adhatjuk a szavakat”, hiszen ez a módszer még kicsit távol áll tőlük, de tapasztalatom szerint ennek ellenére nagyon élvezik. Fokozatosan kialakítható bennük, hogy maguk is új ötletekkel álljanak elő. Erre különösen a 4. osztályos tantervnél építhetünk. Ebben a korosztályban már a korábbi években voltak pozitív tapasztalataim, főként azon az évfolyamon, ahol előre megbeszéltük, hogy a feldolgozandó történeteket ki fogja előadni. Néhány előadás után a „második körben” a gyerekek már önálló öt-





Mondok egy szót: játék.
Első asszociáció: gyerek.
Második asszociáció: komolytalan dolog.
Aki asszociál: a felnőtt.
Valljuk be őszintén, hogy a játék komolytalanságáról alkotott vélemény igencsak belénk ivódott. Ezt a szemléletet nap mint nap érezni lehet, ahogy gyakran lekezeljük gyerekeink kívánságait. A lekicsinylés benne van a játék sorsát eldöntő intézkedésekben is, amelyet szintén felnőttek hoznak. Sajnos igen sok meggyőző példát lehetne találni, melyek a döntések felnőttcentrikus szemléletét bizonyítanák a gyerekek érdekeinek rovására.

Pirk Ambrus

letekkel és kivitelezésekkel várták az órákat. Előfordult, hogy a tanterembe lépve már a kánai menyegzőhöz átalakított osztálytermet láthattam.

Ráadásul ez a módszer lehetőséget ad arra, hogy a gyereket kimozdítsuk a megszokott tanítási formából, egy kicsit megmozgassuk, hiszen fel kell állni. Nincs tétje, senki nem kap elmarasztalást. Nem mindenkinek jut minden esetben „mozgós” szerep. Ez főleg az első két évfolyamnál szokott gondot jelenteni. Az én csoportjaim olyan nagy létszámúak, hogy csak kisebb csapatokban tudna mindenki érvényesülni, ami az órai fegyelem rovására menne. Ennek ellenére mindenkinek jut szerep, például néhányan a népet, a tömeget stb. játsszák.

Ezt a játékformát nemcsak egy-egy történetnél használom, hanem összefoglaló órán is. Ilyenkor mindenki maga választja ki, hogy melyik történeben kíván szerepelni, és a csoport néhány perces közös felkészülés után előadhatja produkcióját. Ezek után még a dolgozatok is jobban sikerülnek.

Mindkét játéknál nagyon jól hasznosíthatók a bábok. Az a tapasztalatom, hogy mindegy, milyen báb, csak a kezükbe kerüljön és játszhassanak vele. Nemcsak nézni, kipróbálni is szeretik. A bábok megkönnyítik az átélést, akár a félnélkebb diákok számára is.

Alsó évfolyamokon elsősorban a cselekményekre összpontosítunk, így a felső évfolyamokon már építhetünk a mondanivalóra.

Didaktikus játékok: Ezeknél a játékoknál már kimondottan a tananyagra koncentrálnak. A játék folyamán fejlesztjük a gyermek figyelmét, megfigyelőképességét, emlékezetét, beszédét, képzeletét, logikus gondolkodását és kombinációs készségét.

Az ennek az életkornak megfelelő feladatok skálája is rendkívül széles, így azokat jól válogatva, színesítve akár minden órán felhasználhatjuk. Az óra bármely részébe beilleszthetjük, és hatékony tanítási, nevelési formává válhat.

Mozgásos játékok: Az alsós gyerekek legkedveltebb játékformája. A nagyobb teret igénylő feladatokra leginkább csak ősszel és tavasszal van lehetőségünk, de megfelelően tervezve ez is érdekesebbé teheti az órákat. Itt a nevelési feladatok kerülnek előtérbe, és a tanítandó anyag csak kisebb mértékben játszik szerepet. Az a kevés viszont jól rögzül a gyerekekben. Alsó tagozatban még nagy gondot jelent például a nevek tanulása. Sokszor panaszkodnak egy-egy nehezen megjegyezhető név miatt. Ezt segítheti egy egyszerű fogócska, ahol a „ház” (védett hely) egy tanult bibliai személy neve, és természetesen egyszerre két egyforma nevű nem lehet a „házban”. Miközben mozog, figyelnie kell a másokra és a nevekre is.

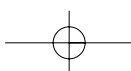
Rossz idő esetén sem nélkülözzük a mozgást. Erre különösen figyelek, ha aznap első vagy utolsó óra a hittan. Jól felhasználhatók ezeken az órákon a dalos játékok, hiszen a szöveget mozgással kapcsoljuk össze, így könnyebben megjegyzik azt.

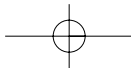
A történet elmondásakor több tanulónál észre fogjuk venni, hogy nem képes végig figyelni. Ez ritkábban fordul elő, ha közben valamilyen megfigyelési feladatot kapnak. Például: legyetek ti a szél, ha a viharra vonatkozó szavakat hallotok (Jézus lecsendesíti a tengert). Ilyenkor felemelik a kezüket, és jobbra-balra hajladoznak.

Bizonyos időszakokban igény mutatkozik olyan játékokra is, amelyekhez nem adunk semmilyen teológiai magyarázatot, csak egyszerűen játszunk. Ilyenkor az élmény a legfontosabb, és talán még könnyebben megnyílnak ezekben a játékokban.

Legkedveltebb játékaik: mi változott meg a teremben? Ki hiányzik a csoportból? Ezek a játékok kevés helyet igényelnek, és csendben játszhatók, ami nagyon fontos, hiszen a másik teremben is órát tartanak, amire szintén figyelni kell a pedagógusnak.

A mozgásos játékok közül még fontos számomra a népi játékok tanítása. Nem minden ilyen jellegű játékot tar-





tok megfelelőnek, de gondos kiválasztással kultúránk fontos darabjait őrizhetjük meg, adhatjuk át (például: kelj fel, Jancsi!). Ezeknél a játékoknál is fontos, hogy az első két évfolyamon a szabályok még egyszerűek legyenek, és az összetettebb játékokat csak később tanítsuk meg nekik.

A játékok tanításának más területen is fontos szerepe van. Sajnos a gyerekek egyre kevésbé tudnak játszani, egyre kevesebbet játszanak csoportban. Az iskolában nem találják meg azokat a feltételeket a játékhoz, amit otthon megszoktak (számítógép, elektronikus játékok stb). Ennek az eredménye pedig az, hogy a szünetekben unatkoznak. Ezért sokszor láthatjuk azt, hogy egymást lökdösik, ordítognak, cél nélkül rohanganak. Meg kell őket tanítani játszani. „Játék közben tanulja meg a gyermek szellemi, vagy éppen fizikai energiáinak összpontosítását. A csoportos játék tanítja meg arra, hogyan kell a társakkal összehan-

goltan együtt tevékenykedni. A játék fejleszti a kommunikációs készséget, és játék közben szövődnek a barátságok. Több más fontos dolog mellett a játékokból tanulja meg azt is, hogyan lehet a kudarccokat elviselni, és hogyan lehet egy sikertelen akció után önmaga és a társak példáján okulva újra kezdeni. Akinek a gyermekkorából a játék élménye kimarad, az nehezebben boldogul az életben.”²

Keveháziné Antal Enikő

¹ Kalevi Tamminen – Lauikka Vesa – Markku Pyysiäinen: *Hogyan tanítsunk hittant?* Teológiai Irodalmi Egyesület, Budapest 1998. 168. o.

² Dobos László: *Kicsik játékoskönyve*. Lämpás Kiadó, Abaliget, 2002. 1. o.

Játék a hitoktatásban

Mészáros Barbara 2003-ban nyújtotta be a játék hittanórai felhasználásáról szóló szakdolgozatát az Evangélikus Hittudományi Egyetem hittanár szakán. Alább a dolgozat rövidített változatát közöljük.

PSZICHOLÓGIAI SZEMPONTOK

A játék története egyidős az emberiséggel, a pszichológia mégis csak az utóbbi évszázadban kezdett el vele foglalkozni. Az első játékelméletek a 19. század második felében jelentek meg. Piaget teremtette meg a játék egységes pszichológiai elméletét. A játékot gyakran hasztalan időtöltésnek gondoljuk (és ezért nem fordítunk elég figyelmet rá sem az otthonainkban, sem a tanórákon), pedig olyan nélkülözhetetlen életelelemünk, mint a levegő, elengedhetetlen feltétele a lényünknek, mert az ember fogalmának meghatározásához szükséges (fizikai, pszichikai, mentális) funkciók csak játék helyzetben tudnak kialakulni.

A gyerekek még tudják, mit jelent játszani, a létfontosságú tevékenységeik közé tartozik. Iskolába lépésükig szinte csak ez tölti ki napjaikat, ösztönösen ráérezve arra, hogy játékaik során tanulhatnak a legtöbbet. Mozgásuk, gondolkodásuk, érzelmeik és társas viszonyaik fejlődéséhez nélkülözhetetlen a játék, és a külső és belső zűrzavarban is segít rendet teremteni. Felnőttkorunkra elveszítjük ezt a varázsos eszközt, pedig még ebben az életkorban is jelen vannak az előző problémák, a játék (és az ember) felett győz a realitás és a racionalitás. Sajnos a mai nevelési és oktatási módszereinkkel ezt a folyamatot már iskoláskor-

ban megindítjuk a gyerekeknél. A felnőttkori játék természetesen más (ennek is változnia, fejlődnie kell velünk együtt), mint a gyerekkori, a játszási képességet mégis tovább kéne ápolnunk.

Korunkban a játékot legtöbbször csak szabadidős tevékenységnek tartják, élesen szembeállítva a „komoly” munka hasznosságával. Dominánsan a bal agyféltekénket használjuk, amit a verbalításra épülő, racionális világ követel tőlünk. Egyre nagyobb szükség van azonban a változásokra gyorsan reagálni tudó, kreatív emberekre, akik a jobb agyféltekéjüket is használják. Játékosságunk határozza meg, hogy mennyire vagyunk képesek az ötletek sokaságának felvetésére, új szempontok alkalmazására és eredetiségre. Játékosság és kreativitás kölcsönösen összefügg. Mindkét esetben új dolgokat próbálunk ki, de míg az előbbinél szórakozásból tesszük ezt, az utóbbinál azért, mert úgy akarjuk. A játzó gyerekek oda sem figyelve sok újdonságot teremtenek, elraktározzák azokat, és később elő tudják venni a kreatív reakcióik során. A játék során szerzett ismeretek beépülnek az emlékezetünkbe, és ezáltal a gondolkodásunkba is (Dobos László). Segítenek a korábbi ismereteink felidézésében, ügyes alkalmazásában és új összefüggésbe helyezésében. A kreativitás olyan kommunikáció, amely a külvilág és a belső világunk közötti kapcsolódást segíti. Ahhoz, hogy a külvilággal kommunikációképes kapcsolatba tudjunk lépni, belső szabadságra, ötleteink bátor vállalására van szükség.

Erikson szerint a gyermekkor az alkotókészség, a szorgalom, a kreativitás kora, ami a játékok iránti kedv legtermékenyebb talaja. Piaget pedig úgy tartja, hogy a konkrét-operatív gondolkodás jellemzi őket, ami logikus, de

