

Legyen Élmény a Nyelvtanulás Együtt (LÉNYEg) - Élményalapú nyelvtanulás és nyelvoktatás középiskolás diákok, nyelvtanárok és a Szegedi Tudományegyetem hallgatóinak és oktatóinak részvételével
EFOP-3.2.14-17-2017-00001

Exobolygó – Mentsük meg az emberiséget!

Valuska Sára

*Szegedi Tudományegyetem
angol–magyar osztatlan tanárszakos hallgató*

Nyelv: angol

Nyelvi szint: B1-C11

Témakör: szabadidő, művelődés, szórakozás; opcionálisan alakítható, pl. tudomány és technika témakörére

Téma: példaképek, híres emberek

Kulcsszavak: játékpedagógia, vitakultúra fejlesztése

Bevezetés

Az Exobolygó egy olyan hosszabb, akár teljes foglalkozást felölelő feladat, amelyet már több csoportban is kipróbáltam, hiszen nagyon jól alakítható mindig az adott csoport igényeihez és ismereteihez. Én magam is középiskolásként, vitaklubban többször játszottam ennek a játéknak különböző változatait és mindig nagyon élveztem – ugyanezt az eredményt láttam a saját tanítványaimon is. Az Exobolygó projekt alapötlete nem saját, több változata létezik (egy alapváltozata például az Expedíció (Csoport dinamikai játékok, 2012), illetve a „Mit vinnél magadra egy lakatlan szigetre?” feladat), de a későbbiekben leírt formátumot én alakítottam ki és formáltam nyelvgyakorlási eszközzé.

A LÉNYEg-program keretein belül két csoportban próbáltam ki ezt a feladatot. A csoportok B1-es szinten voltak, és korábban már kaptak olyan feladatokat, melyek során a saját véleményüket kellett kifejteniük. Aktív csoportok voltak, akik szívesen vették a szimulációs játékot, hajlandók voltak kitalált helyzetekbe beleélni magukat, és korábbi csoportmunkák során jól és hatékonyan tudtak egymással dolgozni. Az



Exobolygót tehát egyszer sem első foglalkozáson próbáltuk ki, hanem mindig már a félév második felében, amikorra kiismertem a csoportokat annyira, hogy tudjam, partnerek lennének-e hasonló feladatban. Mindkét csoportban a diákok saját elsődleges céljukként a kommunikációjuk fejlődését fogalmazták meg, folyékonyabban, magabiztosabban akarták használni a célnyelvet, ennek fejlesztéséhez az Exobolygó pedig nagyon jó eszköznnek bizonyult.

Az Exobolygó feladat lényege, hogy egy adott lista szűkítésében egyezzenek meg közösen a résztvevő diákok, így a foglalkozás elsődleges pedagógiai célja a célnyelvi vitakultúra-fejlesztés, a diákok együttműködésének erősítése. A nyelvi cél pedig nagyon változatos lehet a moderátor terveitől függően. Én mindkét csoportnál a saját vélemény kifejtésével, az egyetértéssel és egyet nem értéssel kapcsolatos kifejezések gyakoroltatását tűztem ki nyelvi célként, illetve szókincs ismétlését és gyakorlását építettem bele a foglalkozásba. A játék témája mindkét esetben a Példaképek, híres emberek témaköre volt, ezen keresztül gyakoroltuk a fent említett nyelvi elemeket.

A teljes foglalkozás nagyjából 90 percet töltött ki, ebből maga az Exobolygó projekt 50–60 percet tett ki, de a csoport aktivitásától függően ez az idő lehet rövidebb is. Hosszabb időt azonban nem érdemes rászánni, mert akkor egyrészt az érdeklődés is lankadni fog, másrészt ha ennyi idő alatt nem jutnak konszenzusra, akkor a továbbiakban sem fognak.

Az Exobolygó projektben egy nagyobb közösségi vitára épülő módszert alkalmazok, a képviseleti kooperatív vitát (Galambos, Mikó, Vajnai és Kiss, 2014), a részletes foglalkozás-leírásban erre többször fogok utalni. A képviseleti kooperatív vita alkalmas arra, hogy kiderüljenek árnyaltabb véleménykülönbségek, illetve kitűnő eszköz konszenzus keresésére. A gyakorlat lényege, hogy a nagycsoportot kis létszámú, 4-5 fős kiscsoportokra osztjuk. Először a kiscsoportokban dolgoznak a résztvevők, közösen kell az adott témával kapcsolatos álláspontban, véleményben (az Exobolygó esetében listában) megegyezniük, illetve fel kell készülniük annak alátámasztására és előadására is. A második részben a felkészülést követően a csapatok egy-egy képviselőt küldenek a vitába, akik egy belső körben egymással szemben helyezkednek el, a külső körben pedig, közvetlenül a saját

képviselője mögött a többi csapattag ül le. A képviselők cserélhetők, illetve a csapattagok bármikor súghatnak, segíthetnek nekik, azonban a vitában csak a képviselők vehetnek részt, a többiek akkor szállhatnak be, ha helyet cserélnek a képviselővel. A résztvevők vitázási képességének szintjétől függően szabályozhatjuk az egyes megszólalások időtartamát vagy akár az egyes körök felszólalásainak tartalmát is, például az első körben csak a saját álláspontot mutathatják be, nem reagálhatnak a többiek által elmondottakra, a második körtől kezdve pedig reagálhatnak egymásra. Ehhez viszont tapasztaltabb vitázókra van szükség. Idegen nyelv esetében a szint is befolyásoló tényező lehet, így én mindkét esetben a kevésbé szabályozott változatot alkalmaztam. Természetesen ilyenkor is fontos figyelni arra, hogy minden képviselő szóhoz jusson és megoszthassa csapata álláspontját. Mivel nem könnyű fenntartani a formátumot, és a résztvevők számára nehéz lehet az árnyalt nézőpontok követése és végiggondolása, nagyon nagy szerep jut a moderátornak, akinek az egyik legfontosabb feladata, hogy segítse a csapatok véleménycseréjének előre jutását, például segítő kérdésekkel vagy megjegyzésekkel.

Egy másik nagyon fontos dolog, hogy a képviseleti kooperatív vita során a foglalkozást tartó tanárnak nem klasszikus tanári szerepben kell működnie, hanem moderátori pozíciót kell felvennie. A tartalom elsődlegesen a résztvevő diákoktól fog származni, és a moderátornak az a legfontosabb feladata, hogy a vitához és véleménycseréhez szükséges szituációt megteremtse és segítse annak fenntartását.

Gyakorlati tapasztalatok leírása

Előkészítési fázis

Téma bevezetése

A Példaképek, híres emberek témakör azért nagyon aktuális téma, mert a mai középiskolás korosztály rengeteg hírességet, celebet, influencert követ. Viszont azt is figyelembe kell venni, hogy azok a híres emberek, akiket én példaképnek tartok, nem biztos, hogy a diákok számára is ismertek vagy fontosak. Ezért egyrészt én magam is szoktam



bevinni ötletnek hírességeket, prezentáción kivétítem több híresség képét, másrészt ők is nevezhetnek meg példaképeket. A hírességekről készült képeket úgy válogatom össze, hogy több területről legyenek híres alakok, ne csak színészek vagy énekesek, hanem tudósok, művészek, politikusok is megjelenjenek.

Kerettörténet

Az Exobolygó játéknál nagyon fontos, hogy a kerettörténet bevonzza a résztvevőket. Én ehhez prezentációt készítettem, amely nem csak a történetet mutatja be, hanem a projekt egyes fázisait is jelzi.

2145-öt írunk, a Földet el kell hagynunk, mert egy környezeti katasztrófa miatt lakhatatlanná vált a bolygónk. Azonban csak kiválasztott emberek kis csoportja juthat el űrhajóval egy távoli exobolygóra. Ti vagytok a bírák, akiknek el kell dönteniük, hogy az összegyűjtött 20 emberből ki az a 12, aki elmehet és vezetője lehet az új világnak. A bírák célja, hogy megegyezzenek a listában.

Csavar

Jó hír: indul egy másik hajó, rajta 10 nő és 10 férfi, nagyobb esélye lesz az emberiségnek a túlélésre. Rossz hír: Mivel több ember megy, több felszerelést kell vinni, így a mi hajónkon kevesebb ember fér el, csak nyolcan mehetnek. Újra rövidíteni kell a listát.

Titkos küldetés

Extra feladatelem olyan csoport számára, akik magasabb nyelvi szinten vannak. Előre elkészített kártyák, amelyek a listára vonatkozó utasításokat tartalmazzák, például „Küldjétek legalább 2 tudóst az exobolygóra!” vagy „Kevesebb mint 3 nőt küldjétek az exobolygóra!” Érdemes jóval több kártyát gyártani, mint amennyire szükség van, hiszen nem tudható előre, hogy milyen listából válogatnak majd a résztvevők, ezért sok lehetőségre fel kell készülni, majd a projekt során gyorsan kiválogatni azokat, amelyek aktuálisak. A kártyák között lehetnek ellentmondásos kártyák, ami további nehezítés a játékosok számára.

Foglalkozás menete

Bemelegítő feladat, 10 perc

Állj fel akkor, ha... feladat.

Körben ülünk, egy ember közepén áll, aki olyan állítást mond, ami igaz magára. Mindenki feláll a körből, akire szintén igaz az állítás, és megpróbál másik helyre leülni. A közepén álló is megpróbál leülni. Aki állva marad, az mondja a következő mondatot. 6-8 állítás után én maradok közepén (én is részt veszek a játékban) és bevezetem a napi témát: Álljon fel az, akinek van példaképe.

Brainstorming, ötletelés, kb. 6–8 perc

A példakép fogalmának tisztázása célnyelven. A résztvevőknek van-e példaképe (kötve az előző feladathoz), ha igen, ki és miért. Akinek nincs példaképe, miért nincs. Beszélgethetünk arról, hogy közösségi médián kiket követnek és miért.

Kiket ismertek? kb. 5 perc

A prezentáció bemutatása: megnézzük a képeket, párosával megbeszéljük, hogy kiket ismernek fel, kiket nem. Közösén összeszedjük a neveket és megbeszéljük, hogy ki miért híres és miért tekinthető példaképnek.

Gyűjtsünk példaképeket, kb. 5 perc

Minden résztvevő kap egy cetlit, amire 2–3 olyan hírességet kell felírnia, akit ő vagy más példaképnek tekinthet. (Moderátortól függően lehet olyanokat is írni, akik már nem élnek – én így szoktam játszani.) Az így összeírt nevekből létrehozunk egy 20-as listát, ez felkerül a táblára, plakátra. Feltételezhetően több olyan név is lesz, akik korábban már előkerültek a foglalkozás során. Fontos hangsúlyozni, hogy olyat is írhatnak, akiről még nem volt szó korábban, de egy dologra figyeljenek: a többieknek is tudniuk kell, kiről van szó.



Exobolygó projekt kezdete

A prezentáció segít a történet előadásában, de szóban is elmondom a lényegét. Csoportformálás: heterogén csoportok, legalább 3 fő egy csoportban, legfeljebb 4 csoport. Ismerve a csoportot, előre eltervezem, hogy kiket fogok egy csoportba tenni, de bármilyen csoportformálási technika használható.

Első kör, 10 perc

A feladat, hogy közösen, a kiscsoportban egyezzenek meg a saját tizenkettes listájukban, indokolják meg, hogy miért ezeket az embereket választották! Válasszák ki maguk közül az első képviselőt!

Második kör, 10 perc

Közösségi képviseleti vita ülésrendjében elhelyezkednek a csoportok, és mindegyik képviselő elmondja, hogy kiket választottak és miért. A moderátor a táblán/plakáton folyamatosan követi a szavazatokat.

Harmadik kör, 15 perc

A képviselők reflektálnak egymás listájára, megnézik a közös pontokat (ebben a moderátor is segíthet). A csapattársak súghatnak a képviselőknek, illetve kérdést bárki tehet fel. Ez a kör egészen addig tart, amíg a csoportok közösen meg nem állapodnak egy 12-es listában.

Negyedik kör – a csavar, 10 perc

A történet tovább folytatódik: indul egy másik hajó, de kevesebb vezetőt tudunk küldeni, így most a csoportoknak 8 főre kell szűkíteniük a listát. Először a kiscsoportban beszélnek meg a számukra elfogadható rövidített listát.

Ötödik kör, 15 perc

Ismét a közösségi képviseleti vita ülésrendjében helyezkednek el a csoportok. A csoportok egyesével bemutatják rövidített listájukat, majd ismét megpróbálnak kompromisszumra jutni.

A játéknak akkor van vége, ha sikerül közösen megállapodniuk a nyolcas listában. Extra feladat – titkos küldetés. Magasabb nyelvi szintű,

tapasztaltabb vitázó csoportnál ajánlott használni a titkos küldetés kártyákat. Ezeket az Exobolygó projekt elején kapják meg és nem mutathatják meg senkinek. Minden körben azon kell dolgozniuk, hogy a csapatérdekek mellett egyéni feladataikat is sikerüljön teljesíteni. Az extra feladat könnyebb verziójában a csapattagok megoszthatják egymással a titkos küldetéseket, nehéz verzióban csak a negyedik kör elején, a rövidített lista elkészítése előtt mutathatják meg csapattársaiknak a titkos küldetésüket. A játék legvégén, a rövidített lista lezárásakor felfedjük a titkos küldetés kártyákat és megnézzük, kinek sikerült teljesíteni a feladatot.

Foglalkozás zárása – reflexió, 5 perc

A vitakultúrát fejlesztő foglalkozások végén különösen fontos a visszajelzés és a feladat megbeszélése, hiszen ha a vita során esetleg bárkiben feszültség maradna, akkor itt van lehetőség ennek feloldására.

Fontos megértetni a diákokkal, hogy a szituációs játék során nem egymás ellen szóltak az érveik, hanem a képviselt álláspont, adott esetben például a titkos küldetés miatt nem értenek egyet egymással.

Reflexió

Az első csoportban, ahol megvalósítottuk az Exobolygó projektet, a csoport nagyrésze inkább csendesebb diákokból állt, akiknek nehezebb volt az, hogy megszólaljanak és védjék a saját álláspontjukat, így ott nem alakult ki heves vita. Ennek ellenére is sikeres volt a projekt, mert bár ugyan nem nagy hévvel, de magukhoz képest a csendesebb diákok is többet beszéltek a megszokottnál, amit alapvetően sikerként könyveltem el. A másik csoportnál, ahol kipróbáltam az Exobolygó feladatot, a diákok többsége beszédesebb alkatú volt, nagyon belemelegtek a játékba és lelkes érvelés zajlott végig a vita során. Ők éppen emiatt később is jutottak megegyezésre, mert míg az első csoportban könnyebben feladták a saját listájukat és elfogadták másét, addig a második csoportban jobban ragaszkodtak a listájukhoz. Ebben persze az is közrejátszhatott, hogy az első csoportnál a titkos küldetés kártyák még nem voltak játékban, a másodiknál viszont igen. Nagyon érdekes volt



megfigyelni, hogyan próbálták a második csoport tagjai a csoportos és egyéni érdekeiket összhangba hozni. Ez olyan színt adott a játéknak, amelyet korábban nem tapasztaltam. A titkos küldetést ugyan alapvetően nyelvi nehezítő elemnek szántam, végül is extra motivációs tényezőként is hatott, és részben ennek tulajdonítom a vita ennyire lelkes megvalósítását a tanulók részéről.

Másfelől számomra érdekes volt mindegyik csoportnál megfigyelni, hogy kiket, milyen karaktereket választanak az eredeti listába és utána azt a listát milyen szempontok alapján szűkítik le. Nagyon jó látni, hogy leginkább nem az egyszerű szimpátia az érv a döntéseik mögött, hanem az adott személy „hasznosságát” nézik. Itt érdemes megjegyezni, hogy gyakran merül fel a reprodukció kérdése, hogy hány férfit és hány nőt vigyenek, ezt meg lehet előzni azzal, ha a kerettörténetben a másik hajó létezéséről már a legelején szólunk. Ha viszont ezt az információt csak utólag kapják meg, akkor nagyobb a kihívás a szűkítésnél, hiszen így más szempontokat kell figyelembe venniük, mint korábban.

Zárszó helyett: az Exobolygóban rejlő további lehetőségek

A példaképek, hírességek mellett számtalan tematikával játszható ez a játék, akár tárgyakkal, találmányokkal a tudomány témakörhöz kapcsolódva, vagy magasabb nyelvi szinten álló csoportok esetében akár az ember és társadalom témaköréhez kapcsolódóan az emberi jogokkal vagy szabályokkal is lehet az Exobolygó projektet játszani. A lényeg, hogy a témában legyenek listázható elemek, amelyek közötti sorrendállítás mindenkinél különböző módon történhet, hiszen úgy lesz tétje a vitának, ha mindenki más sorrenddel dolgozik.

A moderátornak végig nagyon oda kell figyelnie és segítenie kell, ha elakadnak, illetve a moderátor tud segíteni a rendszerezésben – táblán vezetve a listát, jól láthatóvá téve a különböző álláspontokat. Ha nagyon nehezen megy a döntéshozatal, és a moderátor azt érzi, hogy elakad a játék, akkor be lehet vetni a szavazásos megoldást. Ilyenkor a csoporttal közösen kell eldönteni, hogy hány szavazattal nyerhet egy álláspont. Viszont szavazás előtt figyelni kell arra, hogy mindegyik lehetséges oldalon hangozzanak el érvek, és érdemes csak olyan helyzetben behozni

ezt a megoldást, ahol két elem vagy karakter közül nem tudnak választani.

Hivatkozások

Csoport dinamikai játékok. (2012.04.02), Forrás: Kárpátaljai Református Ifjúsági Szervezet. <http://krisz.org/2012/04/02/csoport-dinamikai-jatekok/> (Letöltés dátuma: 2018. február 08.)

Galambos, Rita, Mikó Gábor, Vajnai Viktria és Kiss László Roland (2014). Gondolkodjunk 3D-ben! A közösségi vita módszertana. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány.

