

Bevezető

Probléma, rejtély, szerelem, halál...

A "mystery" típusú feladatok időigénye egy tanóra. A játékok egy problémafelvető, gyakran rejtélyes, sejtelmes személyiség vagy helyzet bemutatásából indulnak ki, amelyeket a tanár ismertet plenárisan. Majd elmondjuk az osztálynak, hogy a helyzetet nekik kell kinyomozniuk a tanártól kapott kártyák információinak segítségével. A kártyák három típusba sorolhatók - az egyszerűség kedvéért ezeket eltérő színű papírra is ki lehet nyomtatni, így azonnal látszik, milyen kártyát tart valaki a kezében. Vannak történetkártyák, információs kártyák (háttérmagyarázatokkal) és forráskártyák (forrásrészletekkel). Egyes feladatoknál vannak fogalomkártyák is - fogalommagyarázatokkal. Minden csapat (3-5 fő) kap egy kupac kártyát, amelyet a csapatkapitány egyenlően kioszt a csapattagok között. A diákok először elolvassák a kártyáikat, majd egy minimum A2 (két A3 vagy négy A4) méretű csomagolópapírra, kartonra elrendezik a kis kártyákat úgy, hogy a történetet jól lehessen szemléltetni az így kirakott poszteren. Súlyt szoktam helyezni arra, hogy mindenki felelős a saját kártyáiért, annak tartalmát neki kell röviden összefoglalnia, és eldöntenie, hova való. A többiek ezt véleményezhetik, vitathatják, de nem vehetik el tőle, és nem hagyhatják ki a munkából. Ha vegyes képességű csoportok dolgoznak együtt, akkor a kártyákat differenciáltan is ki lehet osztani. A csoport a végén önálló címet ad a poszternek, rajzzal, képekkel illusztrálják).

Az eredmények **prezentációja** különböző módokon történhet - plenáris, galéria- vagy szakértői mozaik módszer stb segítségével. A végén fontos a problémamegoldást újra elövenni és a csomópontokat plenárisan átbeszélni. Fontos a reflexió fázis - ehhez is találunk a mellékletben feladatlapot - nem érdemes megspórolni.

A "logical" típusú feladatoknál szintén hasonló a kiindulópont: rejtély, probléma, amely egy személyiséggel kapcsolatos, de ekkor a csoport tagjai egy állítást kapnak, amely alapján logikai következtetések során kell rájönni a középpontban álló személy (tettes) kilétére. Az állítások lehetnek különállóak, de lehetnek egy beszélgetés mondatai (pl. középkori egyház). Ehhez tartozik egy feladatlap, amely tartalmazza a "gyanúsítottak" listáját és az állításokat, és egy nyomozást segítő táblázatot. Érdemes páros munkában vagy max. 3-4 fős csoportokban kiosztani a feladatlapot. Mindenképpen érdemes minden résztvevőnek külön feladatlapot adni, és egy önálló szakaszt beiktatni, amikor minden tag önállóan dolgozik, hogy a gyorsabban haladók ne iktassák ki a lassabbakat. A feladatot ne állítsuk le akkor, amikor az első csoport megoldja a problémát - érdemes a sorrendet rögzíteni. Javasolom, hogy a találgatás elkerülése érdekében a rossz benyújtott válasz jelentsen pontlevonást. Ennél a feladatnál is érdemes rögzíteni, hogy mit tanultak, mire jöttek rá, milyen tanulságot vontak le a résztvevők. Ezt úgy a legegyszerűbb megtenni, ha a tanulók kapnak 1-2 percet arra, hogy a saját füzetükbe, önállóan megfogalmazzák a tanulságot. A prezentáció itt egyszerűbb: egy (kisorsolt) résztvevő ismerteti és indokolja a megoldást, a csapatának a tagjai, majd a többi csapat kiegészíti, értékeli, véleményt mond a megoldásról, a csapatmunkáról és a feladatról is. Mindent persze röviden.

Javasolom, hogy készítsünk ezekhez az órákhoz interaktív formatív értékelő **prezentációt** (pl. Mentimeter), mert így lehetőség van azonnal formatív értékelésre, reflexióra (pl. pontozás, szöveghő, backchannel-chat a tanulás levonásához, reflexióhoz.)

Miért válasszuk ezeket a játékos feladatokat?

1.) Fejlesztik a 21. századi képességeket:

Kommunikáció (források olvasása, megértése, információk átadása a csoporton belül), kreativitás (posztert hoznak létre, szemléltetik), kooperativitás (közösén kell egy tablót/posztert létrehozni, saját ötletek megvalósítására is kereteket és lehetőséget ad, megvalósul a pozitív egymásra utaltság), kritikai gondolkodás (a forrásokat értelmezni kell, értékelnit kell, bizonyítékot kell keresni bennük az állításokra, indokolni kell a felhasználásukat.) - ez a négy 21. századi kompetencia.

2.) Megfelelnek a tantervi követelményeknek:

Tájékozódás térben és időben (sorrendiség, egyes feladatoknál kifejezetten térképvázlatot is fel kell használni), kommunikáció és szaknyelv használata (fogalomkártyák - ezeket lehet visszatartani, vagy a fogalomkártyák elkészítését külön feladatként, a gyorsabb csapatok számára kiadni, vizuális kommunikáció, ábrakészítés, kiegészítés), forráshasználat (a forrásokból bizonyítékot gyűjteni, állításainkat forrásokkal alátámasztani), kritikai gondolkodás és eseményeket alakító tényezők (okok és következmények összekapcsolása, indoklás, értékelés, személyek szerepe).

3.) Kiváló lehetőséget adnak a formatív értékelésre, ön- társ- és tanári értékelésre.

Mellékelünk néhány reflexiós feladatlapot is.

4.) Rugalmasan alakíthatóak:

Drámapedagógiai, digitális pedagógiai eszközökkel kombinálva fokozni lehet a hatást. Mindenki be tudja dobni magát és be is dobja: közös lesz a siker. Jól használható az ún. "béna kacska" napokon.

5.) Ki lehet egészíteni kreatív feladatokkal:

Pl. a diákok feldolgozhatják a történetet animációval, videóetűdökkel, jelenetek bemutatásával.