Most mi legyen?
Katona József: Bánk bán
A foglalkozás időtartama: 90 perc
Foglalkozás a Katona József: Bánk bán című kisfilmhez

A film bemutatja a dráma feszültségekkel teli állapotait. Milyen az, amikor az ember életében összesűrűsödnek a dolgok, amikor a fejünk fölött összecsapnak a hullámok. Ilyenkor talán a legnehezebb a döntéseinket meghozni. A drámaóra ezt a dilemmákkal teli helyzetet veszi alapul, feldolgozásra kerül a filmben megjelent karakterek személyes megélése.

Célcsoport	10–11. osztály
Időkeret	90 perc
Drámás fókusz	Mi lehet a felelősségünk a döntéshozáskor?
Téma és tanulási terület	Döntéshozás fontossága és kritikai gondolkodás
Főbb kompetenciák	Gondolkodás és kommunikációs kompetenciák
TUDÁS (Mit emelünk ki a műből?) **KÉPESSÉG (Milyen változást szeretnénk eredményezni?)** **ATTITŰD (Milyen viszonyt hozunk létre a művel?)**	**Tudás**: A diák ismeri a mű műfaját és alapvető karaktereit, azok főbb dilemmáit. „Bánkot a családi sérelem és a nemzeti elégedetlenség összefonódva mozgatja. Megfigyelhető a darab szerkezetén, hogy Katona éppen ezzel késlelteti hőse cselekvését: mire elhatározásra jutna az egyik ügyben, szeme elé tolakodik a másik, így hosszú ideig sem a politikai, sem a magánéleti konfliktusban nem tud lépni.” (NKP Irodalom 10. NAT 2020) **Képesség:** A diákok kritikusan értelmeznek egy-egy döntéshozatalt. **Attitűd**: A látottak és átéltek segítenek abban, hogy a diákok fogékonyak legyenek arra, hogy döntési helyzeteiket az életben több szempontból is értelmezzék.
Gyakorlatok összefoglaló ismertetése – módszertan – élmény	Mindmap, térbeli szociometria, tárgyak használata, karakterek értelmezése, tanár szerepben, oldalválasztás
Eszközigény	Tábla/csomagolópapír/nagy lap, játékkard, játékkorona (egy piros és egy kék), fátyol/fehér anyagdarab, (megjegyzés: ha nehezen beszerezhetőek ezek, akkor ezt is megoldhatjuk képek nyomtatásával), kötény

A film alapjául szolgáló irodalmi műhöz való viszony jele: ß	Konvenciók típusa jele: ¤	Fejleszteni kívánt kompetenciaterület jele: #
● 5-legközelebbi ● 1-legtávolabbi	● szóbeli (SZ) ● írásos (Í) ● vizuális (V) ● performatív (P)	● digitális (D) ● személyes és társas (SZT) ● önkifejezés (Ö) ● munkavállalói (M) ● tanulás (T) ● kommunikációs (K) ● gondolkodás (G)
További jelmagyarázat az óravázlatokhoz: ● Az oktatók ***dőlt betűvel*** olvashatják az egyes foglalkozáselemek célját. ● A tanári narrációkat **„IDÉZŐJELBE TETT SZÖVEGRÉSZEK”** jelölik.		

1. Séta instrukciókkal 10 perc

ß: 1
¤: P
#: Ö

A cél a bemelegítés, közös figyelem megteremtése és közben ráhangolódás a helyzetre.

A diákok a térben sétálnak, miközben a tanár instrukciókat ad nekik.

„Kezdjünk egy bemelegítő játékkal! Sétáljatok a térben úgy, hogy egyenletesen töltsétek ki a rendelkezésre álló teret: ha felülről nézne valaki benneteket, akkor azt lássa, hogy össze-vissza álltok és a terem minden pontján nagyjából ugyanannyian vagytok. Nem muszáj, hogy körbe-körbe menjetek normál tempóban. Mondani fogok számokat: ezeknek jelentése lesz. Kérlek benneteket, hogy jegyezzétek meg, amiket mondok, és ezek szerint cselekedjetek!

1 – Állj meg ott, ahol vagy! Számolj el magadban ötig és haladj tovább!
2 – 180 fokos fordulattal fordulj hátra, és menj tovább!
3 – Egyszerre tapsoljunk a fejünk fölött!
4 – Lassítva haladj addig, amíg a következő számot nem hallod!
5 – Köszönj 3 embernek!
6 – Járkálj úgy, mintha egy király vagy királynő lennél!
7 – Álljatok be kis csoportba és menjetek együtt azokkal, akik… (mindig mást mondunk, pl.: akinek azonos a szeme színe, akik azonos évszakban születtetek, akiknek azonos számú testvére van)!”

2. ÁLLJUNK MEG! 5 perc

ß: 1
¤: P
#: Ö

A cél a bemelegítés, közös figyelem megteremtése és közben ráhangolódás a helyzetre.

A diákok újra össze-vissza sétálnak, a tanár kívülről figyel. Ha valaki megáll, mindenki másnak is meg kell állnia. Az cél az, hogy ez úgy történjen meg, hogy aki kívülről figyeli, ne tudja, hogy ki volt a megállás kezdeményezője. A végén megbeszélhetjük a tapasztalatokat.

„Járjatok körbe ismét össze-vissza, mint az előbb. Én kívülről figyellek benneteket. Az lesz most a feladat, hogy ha egy ember megáll, mindenki másnak is meg kell állnia. Az a cél, hogy én kívülről ne vegyem észre, ki az, aki elkezdte a megállás folyamatát. Megállás után pedig legyen valaki, aki elindítja a járkálást, persze úgy, hogy én ismét ne vegyem észre, ki volt a kezdeményező.

Milyen élmény volt a játék? Mik a tapasztalatok? Milyen volt, amikor valaki megállította a sétát? Milyen volt, ha ezt te tetted meg? Milyen volt más megállását követni? Kinek melyik volt a könnyebb, nehezebb? Milyen volt, hogy nem kaptatok kívülről instrukciót? Milyen volt az előző játékhoz képest, amikor instrukciókat is kaptatok?

Azért is próbáltuk ki mindezt és beszélgettünk erről, mert a mai foglalkozás témája is a döntéshozás."

3. A vár hangulata 10 perc

ß: 3
¤: P
#: Ö

A cél a játék kontextusának megteremtése.

A diákok megtudják, hogy közös fikciónk helyszíne egy vár és ebben keresnek magunknak egy fiktív szerepet. Ezt utána meg is jelenítjük.

„A korábban átélt tapasztalatok azt is megmutatták, hogy kire hogyan hat, ha van egy vezető felette, és hogy viselkedik, ha nincs. Egy olyan történetet hoztam számotokra, ami hasonló helyzetet vesz alapul, csakhogy egy királyságban. Azonban először gondolkozzunk el együtt a történetünk helyszínéről. A játékunkat Katona József *Bánk bán*ja inspirálta. Tudjátok esetleg, hogy hol játszódik? Képzeljétek el, hogy egy várban vagyunk, és mi mind a királyi udvarban dolgozunk! Kérlek benneteket, találjátok ki, hogy kik lesztek, mi lesz a foglalkozásotok: szakács, udvari bolond, pap, őr, szobalány? Én szobalány leszek. Visszaszámolok: mire a nullához érek, mindenki álljon meg egy szobor képében, ami ábrázolja, hogy ki ő! Mindenkit megkérdezek egyenként. Most, hogy tudjátok, ki kicsoda, megnézzük, milyen a hangulat a várban. Hoztam egy zeneszámot: ha ez a régi zenét meghalljátok, akkor tudhatjátok, hogy épp a várban vagyunk és ezeket a szerepeket játsszuk – de ha nem hallod ezt a zenét, akkor az azt jelenti, hogy ismét itt vagyunk az iskolában, a valóságban. Amikor elindul a zene, akkor bele kell helyezkednetek a szerepetekbe, én például ilyenkor szobalányként fogok viselkedni."

Javasolt zene: https://www.youtube.com/watch?v=lyv30RkUa0o
(Hungarian Dances Camerata Hungarica)

4. Pletykás szobalány 20 perc

ß: 5
¤: P
#: G

A diákok beszélhetnek a tanár által formált szobalány karakterével, így információkat tudhatnak meg a királyságról.

A tanár szerepbe lép és a forró szék drámapedagógiai játék alapjait felhasználva válaszol.

„Kérlek, adjatok a szobalány szerepemnek egy nevet, ami könnyen megjegyezhető és nem létezik az osztályban! (megjegyzés: innentől Zsuzsi a leírásban). Zsuzsi nagyon pletykás és sokszor olyan helyen takarít, ahol a legizgalmasabb dolgokat is meglátja, meghallja. Mivel imád pletykálkodni, gyakran esténként összehívja a bizalmasait a királyi várban dolgozók közül és elmeséli nekik a közelmúlt friss híreit. Lépjetek ismét a korábbi szerepetekbe! Berakom a zenét, ami a fikciót jelzi. Kérdezzetek Zsuzsitól a királyi várról és az ott élőktől, hogy megtudjátok, miket érdemes tudni az ott élőkről!"

A tanár szerepbe lép, amihez kimegy a teremből, felvesz egy jelzésértékű köténytet és így jön vissza. A zenét kint elindítja, majd érkezésekor egy székre ül: indul az improvizáció. A tanár háttértudással rendelkezik a *Bánk bán* szereplői kapcsán, és úgy kezd el pletykálkodni, hogy ezek kapcsán minél több információra is fény derüljön. A pletykában Endre még az országban van. Érdemes elhangoznia az alábbiaknak:

- Endre a király, felesége Gertrudis.
- Petur bánk a békétlenek vezetője, az idegen hatalmak ellen lázad.
- Bánk bánt a király a helyettesének akarja kinevezni.
- Melinda Bánk felesége.
- Ottó, Gertrudis öccse szemet vetett Melindára.
- Endre hadjáratra készül.
- Gertrudis arra készült, hogy ha a férje elmegy, saját kezébe veszi a hatalmat.
- Gertrudis terve, hogy majd kiváltságokat ad a nagyuraknak: így fizeti le őket.
- Különböző szereket (hevítőt és altatót) talált takarítás közben.

Amikor ki akarunk lépni a szerepből, elhagyjuk a termet, kint levesszük a köténytet és leállítjuk a zenét. Mikor visszajövünk, szóban is jelezzük, hogy a fikciónak vége és néhány mondatban reflektálhatunk az élményre.

AJÁNLOTT SZÜNET HELYE

5. Film vetítése 15 perc

ß: 5
¤: V
#: G

Film levetítése.

Nézzük meg, hogy mik történtek a várban! Ezek után közösen értelmezzük a látottakat, azt, hogy kiket ismertünk fel és mi történt. Készíthetünk egy értelmező táblát is a diákok gondolatai és a főbb ismeretanyag segítségével.

„Most egy kisfilm segítségével fogunk foglalkozni Katona József *Bánk bán* című drámájával. Valaki néhány mondatban el tudja mondani, miről szól ez a történet? Szedjük össze azt is, hogy mit tudtunk meg Zsuzsi pletykáiból. Jegyzetelek a táblán.

Felgyorsultak az események, hisz Endre király elhagyta az országot. Amíg Lengyelországban intézi ügyeit, helyettesének Bánkot tette meg. Nézzük meg, hogy milyen változásokat hozott ez a vár népe számára!”

Levetítjük a filmet.

A két rész között érdemes értelmeznünk a látottakat. A második részt először levetíthetjük hang nélkül is, majd megbeszélhetjük, hogy így milyennek éreztük a hangulatot, a viszonyokat, szerintünk mi történt. Utána persze hanggal is nézzük meg!

„Mit láttunk a filmben? Kiket ismertünk fel benne? Milyen karaktertípusokat véltünk felfedezni? Amiket összeszedtünk, ábrázoljuk egy gondolattérkép segítségével: felírunk minden gondolatot a táblára, majd összekötjük és nyilakkal, karikázásokkal jelöljük a leírtak közötti kapcsolatot.”

Szükség esetén a tanár kiegészítheti a jegyzetet, segítheti a diákokat fontos információk hozzáadásával.

6. A szobalány vívódása 8 perc

ß: 4
¤: P
#: SZT

A diákok a szobalány helyzetén keresztül gondolkodnak azon, milyen következményei lettek annak, hogy Endre király elhagyta az országot.

A tanár a szobalány szerepébe bújva a diákok véleményét kérdezi az események menetéről. Szükség esetén további információkat is mond.

„Most már eltelt néhány nap, sok minden történt. Újra Zsuzsi bőrébe bújok, és ti újra legyetek a kiválasztott karakteretek, beszélgessetek vele!”

Kimegy a tanár, felveszi a köténynyt, bekapcsolja a zenét és visszajön a karakter szerepét magára öltve. Először csak általánosan kérdezgeti a diákok véleményét a karakterek sorsának alakulásáról. Egy állítást hajtogat idegesen, sokszor: „Endre királyunk jól itt hagyott minket, meg is lett a baj belőle.” Erre az állítására rá is kérdez: ki ért vele egyet és ki nem. Egy bizonyos ponton Zsuzsi bevall valamit: „Épp a nagyterem mellett takarítottam, amikor sikoltozást és segítségkérést hallottam. Közelebb mentem és megláttam, hogy a királynőt megölték…! Maga Bánk bán…! Jaj, de ezt csak én tudom… szerintetek elmondjam Endrének, hogy Bánk tette? Hiszen a király hibája, hogy itt hagyott minket és káosz lett! Hogy döntsek?” Ezek után ezt a döntését vitatja meg Zsuzsi a diákokkal. A végén a szobalány kimegy, a zenét kikapcsolja, a köténynyt leveszi és tanárként visszajön. Ki is mondja hangosan, hogy a fikciónak vége. Ezt követően röviden megbeszéli a diákokkal a jelenetet:

„Miről kell döntenie Zsuzsinak? Szerintetek hogyan dönt most Zsuzsi? Mi lesz a sorsa? Mit érezhetett? Mi a felelőssége a döntése kapcsán?”

4. Belső hangok 5 perc

ß: 4
¤: P
#: SZT

Megismerjük a karakterek belső hangját.

A diákok véleményt formálnak: az általuk megszemélyesített szereplő mit gondolhat a történtekről?

„Most újra álljatok meg szoborként, amiképp azt az első alkalommal tettétek! Viszont ebben az esetben azt ábrázolja a szobor, hogy a sok esemény után mit gondol, mit érez az általad megformált szerep! Akihez odamegyek, mondja ki hangosan, hogy milyen gondolat van a szereplő fejében, akit megformál! Beteszem a zenét, hogy átérezzétek, szerepben vagytok. Én most kivételesen drámatanár maradok."

5. Tárgyakkal értelmezünk 10 perc

ß: 5
¤: P
#: G

A cél, hogy a karakterek helyzetét megvizsgáljuk.

A szereplőket tárgyak fogják jelképezni, a velük való játék során a diákok véleményét kérdezzük meg.

„Hoztam néhány, a filmben is megjelent karakterhez egy-egy jelképes tárgyat:

Endre – kék korona
Bánk – kard
Gertrudis – piros korona
Melinda – fátyol

Leteszem őket a terem egyes pontjaira és állításokat fogok mondani. Mindig menj ahhoz a tárgyhoz majd, amire az adott állítás szerinted a legjobban igaz:

- Neki volt a legnehezebb meghozni a döntéseit.
- Ő volt a legkétségbeesettebb.
- Ő gondolta át legjobban a döntésének a következményét.
- Leginkább ő látta át a helyzetet.
- Neki volt a legnagyobb hatása, befolyása másokra.
- Neki volt a legnagyobb felelőssége."

Az indoklásokat meghallgatjuk, megvitatjuk.

6. Oldalválasztás a döntés kérdéskörében 7 perc

ß: 1
¤: SZ
#: Ö

A cél megérteni a döntéshozatal nehézségét.

Ebben a részben az egyéni megéléseinkre fordítjuk a figyelmet.

„Az biztos, hogy most minden szereplőnek, beleértve a szobalányt is, döntéseket kell hoznia, majd azokért felelősséget kell vállalnia. Ebben mi is hasonlók vagyunk, nap mint nap kell döntéseket hoznunk. Most arra kérlek benneteket, gondolkodjatok el azon, ti hogyan szoktatok döntést hozni! Szerintetek mi lehet nehéz egy döntéshozásban? Ehhez álljatok fel, és hallgassátok meg a kérdéseket, amiket felteszek! Állításokat mondok, és mindig két válaszlehetőség közül lehet választani majd. Mindkét opcióhoz mutatom majd, hogy a terem melyik felére menjetek, az alapján, hogy a kettő közül melyik igaz inkább rátok. Nincs rossz válasz, de középen nem lehet maradni.

- Döntéskor mire hallgatsz inkább – a SZÍVEDRE vagy az ESZEDRE?
- Döntéskor kikéred-e bizalmasaid véleményét – IGEN vagy NEM?
- Ha kapsz egy tanácsot, inkább – ASZERINT CSELEKSZEL vagy MÉSZ A FEJED UTÁN?
- Van olyan döntés. amit megbántál az életedben – IGEN vagy NEM?
- Ha visszamehetnél egy időgéppel megváltoztatni valamit – MEGTENNÉD vagy NEM TENNÉD MEG?
- Ha előre mehetnél megnézni, hogy egy döntésednek a jövőben mi lesz a következménye – MEGNÉZNÉD vagy NEM NÉZNÉD MEG?