Ha feltámadnak…
Szabó Dezső: Feltámadás Makucskán

A foglalkozás időtartama: 90 perc

Foglalkozás a Szabó Dezső: Feltámadás Makucskán című kisfilmhez

Az órát két részre tagolja a *Feltámadás Makucskán* című regényből készült két filmrészlet. Az első részletben megismerjük az alaphelyzetet: Makucska határában állnak a halottak. Mi lehet a falu reakciója erre? A második filmrészlet az egyéni nézőpontot készíti elő, egy közösen épített történeten keresztül közelítünk a kisregény és a film világához.

Célcsoport	9–12. évfolyam
Időkeret	90 perc
Drámás fókusz	Hogyan reagálhat egy közösség és hogyan reagálhat az egyén, ha visszatérnek halott szerettei?
Téma és tanulási terület	A regény szereplői félelemből reagálnak az isteni csodára, a halottak húsvéti feltámadására. A drámaórán az emlékezés jó gyakorlatait keressük.
Kompetenciák	Kommunikációs és kulturális tudatosság
TUDÁS (Mit emelünk ki a műből?)	**Tudás:** A szatíra műfajának megismerése. Az elengedéssel, a megemlékezéssel kapcsolatos önreflexió.
KÉPESSÉG (Milyen változást szeretnénk eredményezni?)	**Képesség:** A diákok képesek lesznek felismerni az elengedéssel, a gyásszal, a megemlékezéssel kapcsolatos szatirikus kifejezéseket. Tetten érhetik a regény álszent karaktereit és az ő megszólalásaik hatását a tágabb társadalmi környezetben.
ATTITŰD (Milyen viszonyt hozunk létre a művel?)	**Attitűd:** Fejlődnek a kommunikációs képesség és a kulturális tudatosság kompetenciái.

Gyakorlatok összefoglaló ismertetése – módszertan – élmény	értelmező beszélgetés, asszociáció, szoborkészítés, csoportos improvizáció
Eszközigény	tollak, papírok, néhány kép a filmbeli Makucskáról kinyomtatva

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.Bevezetés 5 perc

ß: 1
¤: SZ
#: K

A cél ismertetni a diákokkal, hogy mi fog történni az órán.

„Az órán egy különleges történettel fogunk megismerkedni. Az óra egyik részében az elhangzottakat mi fogjuk kitalálni, másik részét pedig egy Szabó Dezső nevű írótól vesszük kölcsön. Hogy egyenlő partnerként tudjunk játszani, már körbe is raktuk a székeket, mindenki bele tud nézni a másik szemébe, mindenki képes kapcsolódni mindenkivel. Arra hívlak benneteket, hogy kapcsolódjatok egymással és persze merjétek szabadon engedni a fantáziátokat. A cél, hogy a játék során oldódjunk fel.”

2. Feltámadás-asszociáció 5 perc

ß: 3
¤: SZ
#: K

A cél a gyerekek előzetes benyomásainak felmérése.

„Arra kérek mindenkit, hogy eszeljen ki három szót, ami eszébe jut a feltámadásról. Lehet ez egy egész mondat, vagy csak egy szó. Menjünk körbe, és mindenki mondja el, hogy milyen szó vagy mondat jutott eszébe!”

3. Élő és halott 5 perc

ß: 2
¤: P
#: SZT

A cél tapasztalati benyomás szerzése a témában.

„Nagyon köszönöm a sok izgalmas gondolatot. A felvetődött szavak: eleven, élettel teli, erőtől duzzadó és ezek ellentétei: a halott, az üres, a semmilyen.

a. Mindenkit arra kérek, hogy álljon fel és hozzon létre egy olyan szobrot, ami kifejezi azt, hogy „élettel teli” vagy azt, hogy „eleven”. Annyi szobor lesz tehát a teremben, ahányan vagyunk.

b. Most mindenki alkosson egy olyan szobrot, ami kifejezi a „halott” vagy „passzív” szavunkat!

c. Arra kérek mindenkit, vegye fel a második szobrot, amit alkotott és mire elszámolok húszig, alakuljon át az első szoborba, amit alkotott.”

4. Narráció+ képek a közegről 5 perc

ß: 2
¤: SZ
#: Ö

A cél a közös történet közegének megalapozása.

a. „Belekezdünk a közös történetünk építésébe. Valamikor a XX. század elején vagyunk. Milyen technikai dolgok nem voltak ekkor még? Hogy öltöztek az emberek? Mivel töltötték az idejüket?”

b. „Mutatok néhány képet, itt játszódik a történetünk. Milyen lehet ez a közeg? Mik a fontos értékek itt? Milyen típusú emberek élnek ezen a településen?”

5. Karakterválasztás 10 perc

ß: 2
¤: Í
#: Ö

A feladat az egyéni bevonódás növelése.

„Adok mindenkinek egy karakterlapot, aminek segítségével könnyebb kieszelni, hogy kit játszol majd a történetben.”

Név:
Életkor:
Foglalkozás:
Családi állapot:
Fontos ismertetőjegy:
Egy titok vele kapcsolatban, amit senki sem tud:
Az ember, akit a legjobban szeret:
Egy ember, aki már nem él, de fontos volt neki:

„Ha bármi egyéb eszedbe jut az illetőről, nyugodtan írd rá a lapra.”

6. Közösségszerkezet 15 perc

ß: 3
¤: P
#: SZT

A feladat a játék közegének pontosítása, a játékba lépés megalapozása.
a.
„Ez a Makucska nevű település, ez olyan, hogy vasárnap mindenki a templomban van. De vajon mire gondolnak reggel az egyes emberek, mielőtt elindulnak? Vegyük fel a korábbi »halott, passzív« pózt, és amíg ötig számolok, jussunk el az »eleven« pózba! Közben mindenki gondolja át, hogy az, akit ő most játszik, vajon mire gondol!”
„Másodjára is végigjárjuk ezt az utat, de most ötösével. Jól hallhatóan mondd be a mondatot, amire a figurád gondol.”

b.
„Vajon ki kivel beszélget, mielőtt bemenne a templomba? Néhány perc múlva kezdődik a mise, már mindenki a templom előtti téren van, élvezi a napsütést. Nézzük meg, hogy ki kivel áll, és hogy miről folyik a szó!”

c.
„Belépnek a templomba. Ki hová ül? Vannak családok, akik együtt jöttek? Vannak baráti társaságok? Ki miért jár templomba? Imádkozik-e valakiért, vagy csak illemből van jelen? Ezt kifejezheti azzal, hogy mennyire van közel az oltárhoz. Rendezzük be a templom terét, és játsszuk el, ki hogyan és hová érkezik.”

7. Feltámadtak? 3 perc

ß: 5
¤: SZ
#: G

A film első részének levetítése 2:12-ig.

Ezzel a mondattal érdemes elindítani a filmet: „Ahogy ott hallgatták a papot, egyszer csak a következő dolgok történtek…”

8. Hogy reagál a falu? 7 perc

ß: 5
¤: P
#: G

A cél a regény központi problémájának megjelenítése.

„Mindenki gondolja át, hogy vajon az az alak, akit ő játszik, az mire gondol most? Hisz a fiúnak? Mi van a fejében?
Álljunk be egy tablóba, kimerevített képbe, és mindenki mondjon egy mondatot. Mindig a beszélő jelöli ki, hogy utána ki mondja ki a következő mondatot.”

Ha játékos kedvű az osztály, akkor lehet ez csoportos improvizáció is. Ha a film elsőre nem érthető, érdemes lehet másodszorra is levetíteni és előre elmondani az osztálynak, hogy készüljenek mondatokkal.

9. Jó, hogy itt vannak? 7 perc

ß: 5
¤: SZ
#: G

A cél a probléma mélyebb megértése.

„A falu két részre szakadt. Az egyik része nagyon örült, hogy itt vannak a halottak, a másik része nagyon nem. Akit te játszol, az a személy vajon melyik csoportba tartozik? Ülj a terem bal oldalára, ha örül, ülj a jobbra, ha nem örül! Vajon mivel próbálhatják egymás meggyőzni a szemben lévő felek?”

10. Falugyűlés 10 perc

ß: 4
¤: P
#: SZT

A cél a probléma mélyebb, árnyaltabb megértése közösségi szinten.

A drámatanár a polgármester szerepébe lép. „Kedves makucskaiak! Tudom, hogy a falu már két hete nem bír nyugtot találni, mert itt állnak a falu határában a halottak. Ezért hívtam össze ezt a gyűlést. Tudom, hogy vannak, akik örülnek, hogy itt vannak, és vannak, akik nem örülnek. A kérdés, hogy mit tudunk velük kezdeni? Hogy lehet a mindennapi életet megszervezni így, hogy itt vannak?”

13. Film 2. 6 perc

ß: 5
¤: SZ
#: G

A film vetítése elejétől a végig. Új, személyes nézőpont jelenik meg.

14. Egyéni levélírás 17 perc

ß: 3
¤: Í
#: Ö

A cél a mű központi problémájának egyéni szinten való értelmezése.

„A filmben láttuk, hogy egy asszony nehezen köszönt el meghalt férjétől.

a. Vajon az a karakter, akit te kitaláltál, melyik elhunyt szerettét pillantja meg a feltámadtak népes sokaságában? Mikor veszítette el? Milyen volt a viszonyuk?

b. Képzeld el, hogy az általad játszott szereplő leírja neki a gondolatait, érzéseit a feltámadás kapcsán.

c. Aki szeretné, az felolvashatja a levelet. Ha senki, akkor a drámatanár néhány levelet maga olvas fel.”