**Miért hasznos a programcsomag egy drámapedagógus számára?**

Én azt vallom drámapedagógusként, hogy csak élményekkel lehet tanítani, és csak az az ismeret, képesség marad a gyermekkel, amelyet „megélt”. Sokkal fontosabbnak tartom a készségeket, mint a lexikális tudást. A lisszaboni alapkompetenciákon túl a dráma fejleszt egy olyan kompetenciát, amelyet leginkább a „Mit jelent embernek lenni?” címmel lehetne összefoglalni.

Én ennek a célnak az eléréséhez tökéletes eszközöket kaptam a szociális kompetenciák fejlesztése projekt keretében megvalósított programcsomagtól.

A remek tanítási formákon túl, amellyel mindenki feltöltheti a képzeletbeli tanítási zsákját, elsősorban a program strukturáltsága az, amely miatt ajánlani tudom a pedagógus társaimnak!

Az „A” típusú programokat akkor választom, ha a gyermekkel a tágabb világban való helyükről szeretnék gondolkodni. A „B” típusút akkor, ha a közvetlen környezettel való kapcsolatát akarom mélyíteni. A „C”-t akkor, ha önismeretre, önértékelésre szeretném őket tanítani. A modulokat alap és középfokra bontva, majd évfolyamokba rendezve kapom. Ha témákra szeretnék rákeresni, akkor témaháló, ha kompetenciákra, akkor kompetenciaháló áll a rendelkezésemre!

Szka101\_21 Az „szk” jelenti, hogy **sz**ociális **k**ompetenciafejlesztési programról van szó.

Az „a” jelenti a program típusát, vagyis a világ felé nyitást.

A „1” jelenti az alapfokot.

A „01” az évfolyamot

A „21” a modul sorszámát.

Drámásként a modulokat én alapként használom a saját foglalkozásaimhoz. Megadja számomra azokat a témákat és sarokpontokat, amelyekre a foglalkozásokat építeni tudom. Általában az alapgondolat a legfontosabb. Használhatom dramatikus játékokhoz, szituációs gyakorlatokhoz, de tanítási dráma alapjaként is, amely egy összefüggő másfél- két órás történet és egy személy vagy egy csoport életrésze köré szerveződik.

Például legyen a csoportom egy hatodikos osztály, amelynek a szabadidejével való gazdálkodással van problémája. Kiválasztom a modulok közül a „szka106\_28”-ast, amelynek célja „A szórakozás változatos, egészséges formáinak megismertetése; az elektronikus szórakozás aránya, helye, előnyei, hátrányai; a játékszenvedély kialakulásának megelőzése”. Kitalálok egy rövid történetet egy számítógépfüggő fiatalról. Ehhez szinte kínálja a mondatokat a Kosztolányi vers és a Janikovszky történet. Fel tudom használom a szituációépítéshez a szerepkártyás feladatot, a ’szórakozás-sarkok’ közötti választás pedig a döntési pontoknál lesz majd tökéletes. A diákoknak szóló mellékletben találok egy részt a homloklebeny működésének beszűküléséről, erről majd egy szerepbe lépő orvos fog beszélni. Lassan összeállítom a drámás foglalkozást a modul segítségével!

Köszönöm az inspiráló ötleteket!