

LEGYEN A JOBBÁGYNAK LEHETŐSÉGE MEGVÁSÁROLNI FÖLDESURÁTÓL A TELKET, AMELYEN ÉL?

Óratervjavaslat

10 perc

Ráhangelődés

A diákok egyénileg elolvassák Pisti és Miki történetét, majd a pedagógus segítő kérdéseire válaszolva közösen felelevenítik a reformkori országgyűlések működését:

- Mit tudtunk meg Mikiről és Pistiről? Kik ők? Mit csinálnak?
- Az országgyűlés mely táblájának munkájában vehetett részt Pisti és Miki?
- Mi lehet azzal a probléma, hogy Pisti nem vehet részt az ülésen?
- Mit jelent az, hogy a követeknek a megyegyűlés szabja meg, hogy mely álláspontot kell képviselniük?

5 perc

Csoportbontás

Mondja el a diákoknak, hogy követek bőrébe bújva fognak részt venni az alsótábla ülésén, tehát előre megadott álláspontot képviselnek majd. Két csoportnak kell kialakulnia: az egyik Zala vármegyét képviselve az örökváltság mellett, a másik Győr vármegye képviselőjében az ellen fog érvelni.

A csoportbontáshoz használhatja a követutasításokat.

15 perc

Felkészülés a vitára

A diákok a pro és kontra érvtablók segítségével érveket gyűjtenek az utasításuk szerinti álláspont mellett. Az érvek megfogalmazásában az állítások és a hozzájuk tartozó kérdések nyújtanak segítséget.

A két oldal álláspontja vizuálisan is megjelenhet a játékban. Ehhez válasszon ki mindkét csoportból legfeljebb 5 diákot, akiknek az lesz a feladata, hogy a mesében megjelölt pontokhoz készítenek rajzokat. Annak érdekében, hogy a minden rajz más problémát jelenítsen meg, figyeljenek rá, hogy mindenki más pontot válasszon!

10 perc

Vita

A két csoportból 10-10 diák áll fel egymással szemben. Ők fognak a felkészülés során gyűjtött érvek felhasználásával vitázni.

A vitát a személynök szerepében a pedagógus vezeti. Felváltva kéri a két oldalt, hogy nevezzenek meg egy-egy érvet, ami álláspontjukat alátámasztja. Mindig a szemben álló félnek kell megpróbálnia az előtte szólóra reagálni, így mindenkinek lesz egy ellentétpárja. Ha a szemben álló nem tud érvet felhozni, le kell ülnie. Az az oldal nyer, amelyik az utolsó érvet meg tudta fogalmazni.

A többiek a háttérből súghatnak társaiknak.

5 perc

Lezárás

A pedagógus bekéri az elkészült rajzokat, és azok alapján röviden összegzi az osztálynak a vitában elhangzottakat. Végül elmondja, hogyan alakult a vita a valóságban, milyen eredmények születtek az örökváltságról az egyes országgyűléseken. Érdemes kitérni arra, hogy az önkéntes jelleg miért nem működött a gyakorlatban, és mit jelentett a későbbiekben megvalósuló kötelező örökváltság.

A vitához az alábbi ismeretek előzetes elsajátítása szükséges:

- a reformkor célja,
- a jobbágykérdés,
- az önkéntes örökváltság fogalma,
- a rendi országgyűlés működése.

A játék szándékosan mellőzi az örökváltság megvalósításának mikéntjét (az önkéntes vagy kötelező jelleg), mivel a játék célja az, hogy a diákok el tudják képzelni, mit érezhettek és gondolhattak az adott kor emberei e kérdéssel kapcsolatban.

Érdemes elmondani a diákoknak, hogy a valóságban minden megye két-két követet küldhetett. A játékban az egyszerűség kedvéért szerepeltetünk csak két megyét.

A vita könnyebb moderálása érdekében ajánljuk a mellékelt érvösszesítést kézbe venni, és feljegyezni, ami már elhangzott.

Enyém?!

