
5–6. FEJLESZTÉSI KERESZTMODUL

„LONGAMÉTA”

KÉSZÍTETTÉK: DR. PÁLI JUDIT, KOVÁCS ÉVA, VITÉZ GYÖNGYVÉR

MODULLEÍRÁS

Modul célja	<ul style="list-style-type: none"> • preventív célú képesség- és készségfejlesztés • tanulási nehézségek megelőzése • szocio-kognitív funkciók fejlesztése • szociabilitás fejlesztése
Időkeret	2×45 perc
Ajánlott korosztály	4 osztály A gyermekek funkcionális életkorához igazítottan.
Modulkapcsolódási pontok	Kapcsolódó modulok: Keresztmodulok, Fejlesztési keresztmodulok, különösen: „Pelota”, „A zászló” Fejlesztési művészeti modulok
A képességfejlesztés fókuszai	Motoros koordináció alapfolyamatai Figyelmi folyamatok Emlékezeti folyamatok Problémamegoldó gondolkodás folyamatai Beszéd produkció és a fogalmi gondolkodás folyamatai Metafolyamatok (tudatelmélet), testtudat Érzelmi, szociális és kapcsolati folyamatok

AJÁNLÁS: FEJLESZTÉSI CÉLOK

A játékmertető leírás megértése, a játék minden tervező és szervező funkciója, kipróbálása teremt gyakorló alkalmat arra, hogy a szabad játékhelyzetben túl strukturált, majd gyakorló és elemző játékokat játszhassanak a gyerekek. A játék feldolgozása során a szövegfeldolgozástól indulóan a gyermekek szétbontják, analizálják a megvalósítandó tevékenységsorrendet. Megtervezik és megszervezik (a szerepek kiosztásával), a megvalósítás során felmerülő nehézségek és konfliktusok megoldásával a szabály egyre tudatosabb követésén keresztül a játék metafolyamatait. Átélik a folyamattervezés és folyamatelemzés bonyolult elemző munkáját.

TÁMOGATÓRENDSZER

A modul feldolgozása előtt tanácsos a Függelékéből a „SZEMLÉLETVÁLTÁS” tanulmány (alcím: „A matematikai kompetenciák fejlesztése célzott képesség-, készségfejlesztéssel FKM és BFMŰ modulokhoz”), a TÉRKÉPÉSZET I., II. modulból „javasolt módszerek, munkaformák”, és a PELOTA modulból „Néhány fontos kiegészítő gondolat a 4. osztályos gyermekeknek szóló Fejlesztési kerestmoduljainkhoz” szakmai anyagok áttekintése.

TOVÁBBÁ AZ ALÁBBI TANFOLYAMOK:

dr. Páli Judit – Kukucs Stúdió akkreditált pedagógus-továbbképző tanfolyama:

A játék (a közös játék) szerepe az idegrendszer fejlődésében és a szocializációban pal.judit@vnet.hu

Dyscalculiás, Dyslexiás Gyermekéért Alapítvány keretében:

A matematikai nehézségekkel/zavarokkal küzdő gyermekek fejlesztése matematika órán és azon kívül – pedagógus-továbbképzés, ismételt akkreditálása folyamatban. Kovács Éva, 06/70/3310808, koveva.dys@gmail.com)

Dyscalculiás, Dyslexiás Gyermekéért Alapítvány keretében:

A matematikai zavarokkal küzdő/fejlődési dyscalculiás gyermekek vizsgálata – 18 éves korig – pedagógus-továbbképzés, ismételt akkreditálása folyamatban.

Prof. Ph.Dr. Ladislav Košč CSc. Kalkulia III. tesztcsomag (DYS Alapítvány standardizálta magyarországi reprezentatív minta alapján. A tesztcsomag a DYS Alapítvány gondozásában van (1022 Bp., Rókushegyi lépcső 7/b). A dyscalculia vizsgálatok: Kovács Éva, 06/70/3310808, koveva.dys@gmail.com)

MODULVÁZLAT

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
I. Ráhangelődés, a feldolgozás előkészítése						
	Kooperatív csoportok kialakítása, előkészületek 15 perc 1. Csoportok kialakítása, csoportszerepek kiosztása, megbeszélése <i>eszközfelelős</i> <i>szóvivő</i> <i>jegyző</i> <i>időfelelős</i>	Csoportmozgás tervezése, szervezése, vita, döntés, kompromisszum, konszenzus, tolerancia	Csoportalakítási módok A csoportszerepek kiosztásának módja: önálló, irányított	Frontális		Szerepkártyák
	2. Szükséges eszközök kiosztása	Mozgás csoportos tervezése, szervezése, reakcióidő, észlelés, kategorizáció, mentális térkép, együttműködés		Csoportmunka	Csoportos feladatszervezés	1-1 ív csomagolópapír, vonalzó színes
	3. A játék történetének, eszközeinek tanítói ismertetése, kedvcsinálás. A játék eszközeinek bemutatása. „A LONGAMÉTA hajdan falun-városon, különösen a diákok között rendkívül népszerű, a legrégebb magyar eredetű dobójáték. Ma egyike a leginkább nemzetközi játékoknak. Változatai...” (a leírás folytatása a modulvázlat mellékletében található).	Mozgásminták utánzása, mozgás szervezés: kiemelten: szem, kéz, láb koordináció, mozgástervez, felismer, felidéz, szeriális észlelési-mozgásos szerveződés, térbeli irányok észlelése kódolása,	<ul style="list-style-type: none"> • Tanulói szövegfeldolgozás • Korábban kiadott kutatómunka (vagy átadott leírás) alapján tanulói előadás(ok) a játék történetéről 	Frontális		Métaütő (a tanító korábban elkészített egy métaütőt, ha szeretné bemutatni vagy akár eljátszani a gyerekekkel a játékot), stukklabda vagy rongylabda

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
	<p>„...A főszabály az, hogy az ütő a játékos leeresztett kezéből ne érjen le a földre. A feldobott rongylabdát pedig úgy kell szabályosan eltalálni a fogadó játékosnak az ütőjével, hogy a kinyújtott és alulról fellendített kezében tartott ütővel vállmagasságban megsuhintja azt.”</p> <p>A tanító bemutatja a mozgássort. 4.</p>	Hallási-látási figyelem, térbeli helyzet kódolása, értelmezése, fantázia, beszédészlelés, beszédfeldolgozás, általános tájékozottság				
II. Az új tartalom feldolgozása						
	<p>II. Játékleírás értelmezése, bemutatás 30 perc</p> <p>5. A szöveges feladat értelmezése – Szövegértés Mindegyik csoport megkapja a „LONGAMÉTA” játék leírását</p> <p>Közös feladat: Minden csoportnak értelmezni kell az olvasottakat és megérteni a játék menetét.</p> <p>Csoportfeladatok: „A” csoport feladata: Értelmezni kell „kint levők” szerepét, feladatát, céljait. Meg kell fogalmazni a „kint levők” mozgásának szabályait.</p>	Grafomotoros koordináció, minta- és méret egyeztetés, figyelem tónusa, koncentrációja, figyelmi váltás, megosztás, a figyelem terjedelme, feladattartás, szabálykövetés, ábrázoló-kifejező készség: irány, arány, szög, relatív pozíció, grafomotoros mozgás, képi megjelenítés rajz (síkbeli vonalas ábrázolási mód) által, analízis-szintézis, a gondolkodás tervező, szervező funkciói, szövegfeldolgozás, összetett utasítások megértése,	<ul style="list-style-type: none"> Játékleírás értelmezését segítik a szövegben jelölések (pl. vastag betű – szereplők kiemelése) A játéktérre vonatkozó terület-kerület-számítási feladatok, esetleg kibővíthető a feladat a nézőtérre vonatkozó kérdésekkel is. Más arány alkalmazható 	Csoportmunka	Tervezés-szervezés	Csoportonként: egy játéktér leírás csoportonként 1-1 ív

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
	<p>„B” csoport feladata: Értelmezni kell „bent levők” szerepét, feladatát, célját. Meg kell fogalmazni a „bent levők” mozgásának szabályait</p> <p>„C” csoport feladata: Meg kell tervezni a pályát (100:1), és válaszolni kell a feladatkártyán levő kérdésekre</p>	<p>logikai egymásutániságok megállapítása, a tárgyak, jelenségek különböző adatok alapján történő csoportosításmeghatározása és leírás készítése, ok és okozati összefüggések felismerése eszköz-cél kapcsolatok, viszony megállapítása, adott szempont alapján lényegkiemelés, definiálás, szabályalkotás, téri tájékozódás a saját testtel összefüggésben, mások szándékállapotának megértése, többszempontúság, együttműködési készség</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „A” és „B” csoport feladata a tanító által előre megfogalmazott kérdésekkel is könnyíthető 			<p>Csomagoló-papír, színes, vonalzó</p> <p>Csoport-feladatkártyák</p>
6. Prezentáció	<p>A „C” csoport bemutatja a játékteret, az „A” és „B” csoportok bemutatják a csapatukat, a csapat feladatát a játékban, majd a „C” csoport válaszol az előre megadott kérdésekre.</p>	<p>motoros koordináció, mozgásszabályozás, mozgás szervezés: kiemelten: szem, kéz, láb koordináció, motoros koordináció, pantomim hallási figyelem, mechanikus rövid idejű emlékezet, képzelet, szabályalkotás, relációs szókinccs (aktív, passzív), minőség-,</p>	Modellezés		Prezentáció	

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
		mennyiség fogalmak, beszédészlelés, beszédmegértés, beszédprodukció, beszédfeldolgozás, saját tudásról való tudás				
III. Ellenőrzés						
	<p>III.A játék lejátszása, javítás, a következtetések levonása 45 perc</p> <p>7. A játékot az osztály lejátszsa az udvaron</p> <p>8. A csoportok javítják saját csoport-feladatukra adott válaszaikat. Az ismételt játék során szerzett tapasztalatokkal a szabályok letisztulnak, a játék örömforrássá válik.</p>	a másik mozgás állapotának észlelése, tudatosítása, saját és mások szándékállapotának megértése, saját tudásról való tudás, testtudat funkcióinak alakítása, két testfél integrációja, ítéletalkotás, szocializációs és érzelmi összetevők, pl. frusztrációs tolerancia, szocializációs és érzelmi, gondolkodási és viselkedési stratégiák, ellenőrzés, frusztrációs tolerancia, vita, többszemponúság, szabály alkalmazása, problémamegfogalmazás, racionális hiba kiszűrése, ítéletalkotás, pozitív "énközlés", tetszés nyilvánítás, örömkifejezés	Játék modellezése	<p>Frontális</p> <p>Csoportmunka</p>	<p>Játék</p> <p>Csoport- szóforgó</p> <p>Játék</p>	

A FELDOLGOZÁS MENETE

I. Ráhangolódás, a feldolgozás előkészítése	
Tanítói tevékenység	Tanulói tevékenység
<p>Az órai tanári feladat meghatározása A modul feldolgozása előtt tanácsos a Támogató rendszerben felsorolt szakmai anyagok áttekintése I. Kooperatív csoportok (nívócsoportok-„jobb” képességűek) kialakítása, előkészületek 1. A tanító tudatosan, a gyermekek képességeinek figyelembevételével alakítja ki a csoportokat, kiosztja a munkához szükséges csoportszerepeket (szerepkártyán: <i>eszközfelelős, szóvivő, jegyző, időfelelős</i>), és tisztázza a szerepek tulajdonosainak feladatát <i>eszközfelelős</i>: beszerzi az eszközöket, munka után visszaviszi a helyére, rendet rak az asztalon <i>szóvivő</i>: beszámol a csoport munkájáról, a csoporton belüli hangulatról, stratégiáról, közli a kapott eredményeket <i>jegyző</i>: főszereplője a rajzolásnak, az írásos csoportfeladatokat ő rögzíti a közös lapra <i>időfelelős</i>: a rendelkezésre álló időre figyelmeztet, betartatja a csoporttal a munka-időt 2. A pedagógus a csoport létszámának meghatározásakor mérlegeli az osztálylétszámot és a csapatok létszámát. Akár $2A \times 2B + 1C$ csoport is kijelölhető.</p>	<p>Az órai tanulói feladat meghatározása</p>
<p>3. Szükséges eszközöket a tanító előkészíti</p>	<p>Az eszközfelelősök elviszik a kapott eszközöket a csoportasztalhoz</p>

<p>A tanító ismerteti a játék történetét „A LONGAMÉTA hajdan falun-városon, különösen a diákok között rendkívül népszerű, a legrégebb magyar eredetű dobójáték. Ma egyike a leginkább nemzetközi játékoknak. Változatai különféle népi játékok formájában nálunk falun még ma is igen népszerűek: (szaladós, kifutó, kör, városdi, sintérméta stb.). Ez az általatok bemutatandó változat – amely a vidéki városok – például Debrecen diáksága körében – még nemrégben is igen közkedvelt volt. Ehhez az évszázados játékhhoz a kisméretű labdán (rongylabdán, esetleg szőrrel töltött bőrlabdán azaz stukklabdán) kívül egy keményfából készült métaütőt használnak. Ez egyik végén valamivel laposabb és szélesebb, körülbelül 50–60 centiméter hosszú bot. Könnyű az elkészítése. Minthogy a métát hajdan a legkülönbélebb korosztályok játszották, az ütő mérete a játékosok korhatárának megfelelően változott. A főszabály az, hogy az ütő a játékos leeresztett kezéből ne érjen le a földre. A feldobott rongylabdát pedig úgy kell szabályosan eltalálni a fogadó játékosnak az ütőjével, hogy a kinyújtott és alulról fellendített kezében tartott ütővel vállmagasságban megsuhintja azt.”</p> <p>A tanító bemutatja a mozgássort.</p>	<p>A gyermekek figyelnek.</p> <p>A szabályos ütőhasználatot, a mozdulatsort, begyakorolják.</p>
II. Az új tartalom feldolgozása	
<p>II. Játékleírás értelmezése</p> <p>A tanító a gyermekek képességei szerint hozza létre, tudatos csoportalakítással a csoportokat</p> <p>4. Mindegyik csoportok megkapja a „LONGAMÉTA” játék leírását. A tanár figyelmezteti a csoportokat, hogy különösen figyelmesen, többször olvassák át és közösen értelmezzék a játék leírását.</p> <p>A játék leírása A játéktér kijelölése a legegyszerűbben úgy történik, hogy a játékosok a sima játéktéren egymástól 20 méterre két botot vagy zászlót besúrnak, közéjük vonalat húznak: ez lesz a belső méta vonala. Ettől a vonaltól mintegy hatvan-nyolcvan méterre, vele párhuzamosan ugyanígy kijelölik a külső méta vonalát. A játékosok ekkor két csapatra oszlanak, és pl. sorshúzás útján vagy kijelöléssel döntenek el, hogy melyik csapat lesz a mezőnycsapat, azaz más néven a „kint levők” csapata. Mind a két csapat a két métavonal közötti területen helyezkedik el. A „kint levőknek” is nevezett mezőnycsapatból – kijelölnek három játékost. Ők lesznek „kint levők” csapatában a „kutyák”, majd kijelölik egy másik játékosukat, „kint levők” adogatóját.</p>	<p>A csoportok értelmezik a LONGAMÉTA játék leírását és az olvasottak alapján a játékozót, azaz a játéktérét. Kigyűjtik, leírják a feladatuknak megfelelő adatokat, a válaszokat, és elképzelik a ráosztott feladatuk alapján a játék „rájuk eső” részét.</p> <p>A csoportoknak meg kell oldaniuk a feladatkártyán levő feladatukat.</p> <p>1. csoport feladata: Értelmezni kell „kint levők” szerepét, feladatait</p> <p>2. csoport feladata: Értelmezni kell „bent levők” szerepét, feladatait</p>

A „bent levő” játékosok kijelölik az első, második, harmadik,..., utolsó játékosukat, akik, majd ilyen sorrendben üthetnek.

Ezután kezdődik a játék.

A mezőnyjátékosok adogatója kezdi a játékot. Feldobja a labdát (megj.: érdeke, hogy úgy helyezkedjen el a két méta vonal között és úgy dobjon, hogy az ellenfél első játékosa eltalálja a labdát), majd a „bent levők” első játékosa igyekszik azt ütőjével szabályosan eltalálni (azaz kinyújtott és alulról fellendített kezében tartott ütővel vállmagasságban megsuhintani). Ha nem találja el, átadja a már hozzáfutott második csapattársának az ütőt, aztán a belső métavonal szélére áll, s várja, onnan figyelni, hogy csapattársa, a „bent levők” soron következő játékosa szabályosan üssön. Akinek sikerül az ütés, az jogot nyer a futásra, és vele futhatnak azok, akik korábban sikertelenül ütöttek, és a belső métavonalon várakoznak. Keresztül kell szaladniuk a pályán a külső métavonalig és vissza, s közben azon kell igyekezniük, hogy a „kint levők” „kutyái” a felszedett labdával ne tudják őket eltalálni. A mezőnyjátékosok feladata ugyanis az, hogy az elütött labdát felszedjék, átadják a „kutyáiknak”, akik igyekeznek kidobni (úgy mondják „megstukkolni”) a futókat. Ha valakit kidobnak („megstukkolnak”) a „kutyák”, akkor a két csapat helyet cserél, senki nem kap pontot. A „kint levők” lesznek a „bent levők” és a „bent levők” pedig a „kint levők”, tehát a mezőnyjátékosok. A helycsere után újra kezdődik a játék. Pontot csak a „bent levő” játékosok szerezhetnek a játék során, és pedig úgy, ha a „bent levők” csapatának minden futó játékosa átfutott anélkül, hogy a „kutyáknak” sikerült volna bármelyiket megdobni. Ekkor a bent levők 1 pontot szereznek. Általában előre meghatározzák, hogy a játéksornak akkor van vége, ha az egyik csapat eléri pl. a 10 pontot vagy meghatározzák, hogy mennyi ideig játsszák a játékot. A kintlevők igyekeznek minél előbb „megstukkolni” az ellenfelet, hogy cserélhessenek a „bent levőkkel”.

Közös feladat:

A tanító közlése: „Minden csoportnak értelmezni kell az olvasottakat és megérteni a játék menetét.”

A tanító kiosztja a csoportfeladatokat (feladatkérttyán)

„A” csoport feladata a legnehezebb:

Értelmezni kell „kint levők” szerepét

„B” csoport feladata:

Értelmezni kell „bentlevők” szerepét

„C” csoport feladata a legkönnyebb:

Meg kell rajzolni a pályát (100:1), és válaszolni kell a feladatkérttyán levő kérdésekre:

A kérdések tanítói összeállítása – differenciálásra alkalmas.

3. csoport feladata:

Meg kell tervezni a pályát (100:1), és válaszolni kell a feladatkérttyán levő kérdésekre:

- Elfér-e a pálya az iskolaudvaron?
- Hogyan kell kijelölni a pályát az udvaron?
- Legalább hány játékoskal érdemes játszani?
- Hol tartózkodnak a játékosok a játék során?
- Hogy indul a játék?
- Hogy lehet pontot szerezni (Ki-mikor nyer?)

<p>Pl:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elfér-e a pálya az iskolaudvaron? • Hogyan kell kijelölni a pályát az udvaron? • Legalább hány játékosal érdemes játszani? • Hol tartózkodnak a játékosok a játék során? • Hogy indul a játék? • Hogy lehet pontot szerezni (Ki-mikor nyer?) 	
<p>5. Bemutató-prezentáció A tanító vezénylese mellett a „C” csoport bemutatja a játékteret, a csoportok („A”, „B”) bemutatják csapataikat, majd a „C” csoport válaszol a kérdésekre.</p>	<p>A „C” csoport bemutatja a játékteret, az „A” és „B” csoportok bemutatják a csapatukat, a játékosaik feladatát, majd a „C” csoport válaszol a feladatkártyán levő kérdésekre</p>
III. Ellenőrzés	
<p>III.A játék lejátszása, kiegészítés, javítás, a következtetések levonása 45 perc</p> <p>6. A játékot az osztály lejátszsa az udvaron. Amennyiben kifut a két modul a 2×45 percből, testnevelés órán, napköziben folytatható a játék. A „C” csoport tagjai a bírók és egyben a megfigyelők szerepét is végezhetik az első játék során. Azaz megfigyelik, hogy a már közösen értelmezett szabályokat betartja-e az „A” és „B” csapat, és valamilyen előre meghatározott jelre vagy leállítják a játékot vagy egy menet végén beszélnek meg a hibákat közösen.</p> <p>7. A csoportok a játék tapasztalatai alapján kiegészítik a korábban mondottakat. A Csoport-szóforgóban a tanító irányítja a hozzászólásokat</p> <p>A játék során és az ismételt játék során (testnevelés, napközi) megtörténik az ellenőrzés, javítás, a következtetések levonása A megértett játék öröme újabb játszásra ösztönöz.</p>	<p>Pl. a „C” csoport előkészíti a pályát az udvaron vagy a játékra alkalmas más területen. A „C” csoport tagjai a bírók és egyben a megfigyelők szerepét is végezheti az első játék során.</p> <p>Az „A” és „B” csoport („kint levők” és „bent levők”) a feladatuknak megfelelő csapat színeiben kezdi a játékot.</p> <p>A játék után vagy alatt a csoportok javítanak, az ismételt játék után Csoport-szóforgóban ismét javítanak, a következtetéseket levonják (pl. egyszerűbb játszani, mint elmondani; nagyobb iskolaudvar kellene; a nehéz szöveges feladat is kibogozható, csak „részekre kell szedni” ... stb.)</p>