
MEMÓRIA

4/a modul

KÉSZÍTETTE: KÖVES GABRIELLA CENKVÁRI GYÖRGYI ÖTLETEI ALAPJÁN

MEMÓRIA

A modul célja	<p>Önkéntelen folyamatokat mobilizáló játékos cselekvésből kiindulva a figyelem és az emlékezet fejlesztése. Különös tekintettel a figyelem és az emlékezet terjedelmére, tartósságára, a figyelem szelektivitására, koncentrációjára, valamint a figyelmi váltásra az aktív felidőzésre a verbális és a vizuális memória terén egyaránt. A látottak, hallottak egymás utániságának kódolása, a téri orientáció javítása, a lateralitás biztossabbá tétele a játék során.</p> <p>Az ingerek emocionális kihasználása.</p> <p>Egymás jobb megismerése, a csoport-kohézió erősítése</p>
Időkeret	3x45perc
Ajánlott korosztály	6–7 évesek; 1. osztály; kb. a 2. héttől tetszőleges időben
Modulkapcsolódási pontok	Fejlesztési kerestmodulok Matematika C típusú hasonló című moduljai.
A képességfejlesztés fókuszai	<p>Formaészlelés</p> <p>Analizáló képesség</p> <p>Generalizációs képesség</p> <p>Szerialitás</p> <p>Aktív felidőzés</p> <p>Rekonstrukció</p> <p>Megfigyelő képesség</p> <p>Összehasonlítás</p> <p>Azonosítás</p> <p>Megkülönböztetés képessége</p> <p>Szabályokhoz való alkalmazkodás</p>

AJÁNLÁS

Kezeljük a játék természetes velejárójaként a nem tökéletes megoldásokat, valamint kerüljük el, hogy egyes tanulók folyamatosan vesztes pozíciókba kerüljenek. (Pl. a csoportok folyamatos változtatásával, választott szempont szerint inhomogén csoportok alakításával)
A szabálykövetésben való éretlenséget az adott játékban való járatlanság velejárójaként közvetítjük a csoport felé; használjuk ki az egymás iránti türelem tanítására. (Pl.: Ő még nem jártas ebben a játékban, de majd belejön)

ÉRTÉKELÉS

Folyamatosan figyelemmel kísérjük a szabály megértés és szabálykövetés alakulását, a közösségbe való beilleszkedés fokát az egyes gyerekekénél. Felmérjük a figyelem és az emlékezés kapacitását ill. a változásokat ezen a téren. Figyeljük nem tapasztalunk-e percepciósi problémát vagy impulzivitást.

1. FOGLALKOZÁS

Időterv: 45 perc

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés	Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyagtartalmak)	
I. Ráhangolódás*, a játék előkészítése						
	Névválasztás, ismerkedés a többi gyerek „névével”, játék.	Figyelem, emlékezet	Minden gyerek.	Minden gyerek	Csoport, (maximum 7 fő) egyéni	
II. Az új tartalom feldolgozása*						
	Síkidomok, illetve számkártyák tetszőleges sorbarendezése; a sorrend megfigyelése; a sorrend megváltoztatása, a változás felismerése.	Vizuális emlékezet, formafelismerés, szerialitás, figyelem, szabálykövetés, síkidomok felismerése	Minden gyerek. A differenciálás alapja a felhasznált elemek száma.	Páros munka	Tevékenykedtetés	Páronként 6–8 db kartonpapírból kivágott síkidom, vagy a Logikai készlet elemei, 6–8 számkártya
	Rövid történet felolvasása. Visszaemlékezés a halott történet részleteire.	Hallási emlékezet, számfogalom, figyelem	Minden gyerek	Frontális, egyéni	Tevékenykedtetés, megfigyelés	Történet a tanító részére, korongok a gyerekeknek
	Hagyományos Memória-játék ismertetése. Új memóriakártyák megismerése. Beszélgetés a hangszerekről, játék megszervezése, lebonyolítása.	Vizuális emlékezet, párfogalom, szabálykövetés, téri orientáció, azonosítás, megkülönböztetés képessége	Minden gyerek	Csoport	Tevékenykedtetés, beszélgetés, játék	Memória-játék memofele 1.jpg, memofele 2.jpg, olló

	Lépések, tevékenységek (a melléletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyagtartalmak)
	Névválasztás	Figyelem, emlékezet	Minden gyerek, az első alkalommal kialakított csoportokban.	Csoport, egyéni	Tevékenykedtetés,	Kártyák, melyeken páronként tárgyakat ábrázoló képek félbevágott darabjai láthatók. Az egyik kártyán a kép egyik fele, a másik kártyán a kép másik fele
		Generalizáció képesség, formafelismerés				

A MODULVÁZLAT MELLÉKLETE

Az alábbi részletes leírás célja elsősorban egyféle minta bemutatása. Nem lehet és nem szabad kötelező jellegű előírásnak tekinteni. A pedagógus legjobb belátása szerint dönthet a részletek felhasználásáról, módosításáról vagy újabb variációk kidolgozásáról.

A FELDOLGOZÁS MENETE

Ráhangelődés, a feldolgozás előkészítése	
Tanítói tevékenység	Tanulói tevékenység
A tanító elmondja a játékszabályt Mindenki válasszon magának egy nevet, lehet konkrét mesehős vagy csak egyszerűen „királylány”, utalhat valamely tulajdonságra, pl. Erős Máté. Természeti jelenségeket, vagy pl. virágnevet is választhatnak.	
Ha túl sok gyermek van, vagy ha túl nehezen megy az emlékezés, lehet a játékot ismételtelen elkezdni, attól gyermektől, ahol abbamaradt a felsorolás. Maximum 7 fős csoportokban játszunk.	A körben ülő vagy álló gyerekek sorban megmondják az „új nevüket”. Aki a játékot kezdi, megint megmondja a saját nevét, majd a mellette elhelyezkedőét, és így tovább, körben mindenkiét. Ha valaki nem tudja, természetesen lehet neki segíteni. Metakommunikációval, utalással, stb. Ugyanígy minden egyes játékos végigmondja a többiek nevét.
Fontos, hogy a neveket többször is elismételjék a csoportok, mindig máshonnan elkezdve, mert a foglalkozás végé újra föl kell idézni a választott neveket.	
II. Az új tartalom feldolgozása*	
A tanító párokba rendezi, és asztalhoz ülteti a gyerekeket. A párok egyikét felszólítja, hogy síkidomokat (5-6 darab) rakjon sorba az asztalon. Társa alaposan figyelje meg a sorrendet, majd fordítson hátat. Ezalatt a másik játékosnak meg kell változtatnia a sorrendet. Először csak egy változás hozható létre. Jelezzen a hátat fordító gyerekeknek, akinek visszafordulva meg kell mondania, mi változott meg. Ezután a játékosok cserélnek. Kezdetben kevesebb elemmel játszanak a gyerekek. Ha sikerül kitalálni a változást, növeljük az elemszámot.	A tanulók folyamatosan játszik a játékot –váltogatva a szerepeket-
Az előző játékhoz hasonló következnek; a síkidomok helyett számkártyákat használunk.	

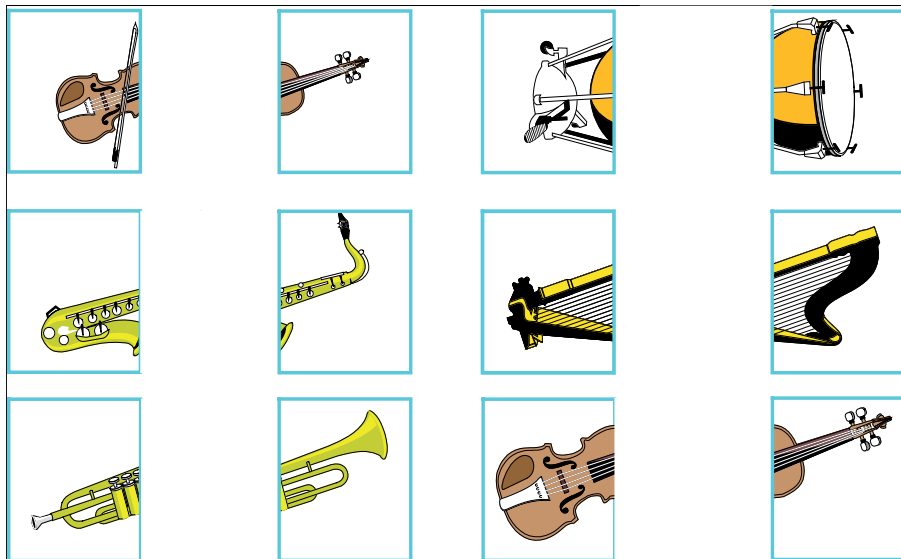
<p>A tanító felolvassza a gyerekeknek egy rövid történetet. Például: Egy napon Micimackó kuckója előtt három kismadár énekelt a faágon. Micimackó a kuckóban üldögélt. A mézescsupokat számolgatta sorjában, amikor kopogtak az ajtaján. - Hét! – kiáltotta Micimackó. Azután mormogva hozzátette: - Szabad! Hét vagy nyolc? Borzasztó! Most összezavartam – Szervusz, Mackó! – mondta Nyuszi. Semmi válasz – Szervusz, Mackó! – kiáltotta Nyuszi – Szervusz, Nyuszi! Mennyi volt? – Micsoda? – A mézescsupor. Szeretném tudni. Mégis jobb, ha az ember tudja Olyan megnyugtató. Milne nyomán (Az adatokat a szám és műveletfogalom fejlettségi szintjéhez igazítsuk.)</p> <p>Amikor elhangzik a „három madár” ill. a „nyolc csupor”, a tanító megszakítja a mesélést és kitétet a gyerekek elé megfelelő számú korongot. Arra is korongok kirakásával válaszoljanak a tanulók, hogy hányszor köszönt Nyuszi Micimackónak.</p> <p>A tanító megkérdezi, hogy a tanulók hány korongot tettek ki az első, második, harmadik és negyedik alkalommal, valamint azt is, hogy mi-ből volt három, hét stb.</p>	<p>A gyerekek úgy helyezik el maguk előtt a korongokat, hogy a több alkalommal kirakott korongsor mind az asztalon maradjon a történet végéig.</p>
<p>A tanító tájékozódik, hogy hányan ismerik a hagyományos Memória-játék szabályát. A gyerekekkel közösen felelevenítik a szabályt, és elmagyarázzák azoknak, akik nem ismerik. A kártyákat lefordítva letesszük az asztalra. Az első játékos egy kártyát megnéz, megmutatja a többieknek és visszateszi az asztalra. A következő játékos is, és így tovább. Ha a soron következő játékos fel tud venni az asztalról két összetartozó kártyát, ezt elveheti. Ha téved a kártya visszakérül lefordítva a helyére. Az a győztes, aki több kártyát tud gyűjteni.</p>	<p>A tanulók 3–4 fős csoportokban játsszák a játékot.</p>

A tanító megismerteti a gyerekeket a Memória-játék ezen változatával; most a kártyalapokon nem azonos képeket látunk, hanem egy kép egyik felét. A megfelelő kártyák egymás mellé illesztésével egészben látjuk az adott tárgyat. Ezt néhány példán meg is mutathatja a gyerekeknek a tanító, közben megbeszéli, hogy melyik hangszert hogy hívják, melyik milyen hangot ad ki. Utánozzák a hangszeren való játék mozdulatait és hangjait.

Amennyiben a gyermekek finommanipulációjának fejlettsége megengedi, bízzuk rájuk a nyomtatott képek kivágását.

A tanulók a hagyományos Memória-játék szabálya alapján az új kártyákkal játszik a játékot.

A gyerekek kivágják a képeket.



A foglalkozás végén a tanító javasolja, hogy idézzék fel az első játék során megtanult neveket. Az első játék megismétlése.

Ugyanúgy, mint az óra elején.

2. FOGLALKOZÁS

Időterv: 45 perc

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
I. Ráhangolódás*, a játék előkészítése						
	Állatsoroló	Emlékezet terjedelme, szerialitás, reproduk- ció	Minden gyerek	Frontális, cso- port, egyéni	Tevékeny- kedtetés	
II. Az új tartalom feldolgozása*						
	Visszaemlékezés történet részleteire	Hallási emlékezet, fi- gyelem, számfogalom, szövegértés, figyelem szelektivitása	Minden gyerek	Frontális, egyéni	Tevékeny- kedtetés, megfigyelés	Történet a tanító részére, korongok a gye- rekeknek
	Művelet és eredmény Memória-játék. A kártyák kivágása, a játék ismertetése, cso- portok alakítása, a játék lebonyolítása, elemzé- se, értékelése.	Vizuális emlékezet, téri orientáció, sza- bálykövetés, számolási rutin, generalizációs képesség	Minden gyerek indirekt differenciálás	Csoport, egyé- ni	Tevékeny- kedtetés	Műveleteket és azok eredmé- nyeit tartalmazó kártyák memoalap.jpg
	Rész-egész Memória-játék. A kártyák kivágása, a játék lebonyolítása, elemzése, értékelése.	Megfigyelőképesség, vizuális emlékezet, téri orientáció, sza- bálykövetés, gene- ralizációs képesség, vizuális percepció, formaészlelés	Minden gyerek	Csoport, egyé- ni	Tevékeny- kedtetés	Kártya párok, melyeken az egész tárgy ill. annak részlete látható memo3.jpg

A MODULVÁZLAT MELLÉKLETE

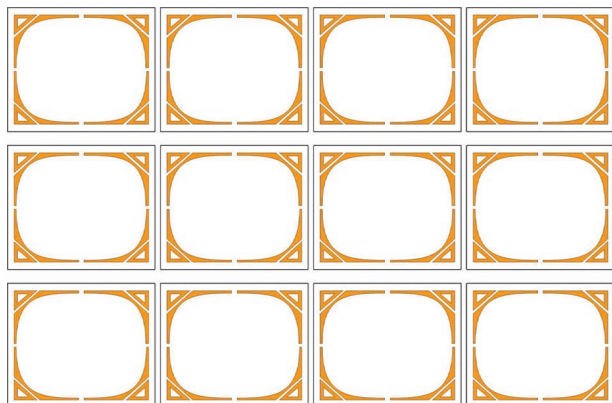
Az alábbi részletes leírás célja elsősorban egyféle minta bemutatása. Nem lehet és nem szabad kötelező jellegű előírásnak tekinteni. A pedagógus legjobb belátása szerint dönthet a részletek felhasználásáról, módosításáról vagy újabb variációk kidolgozásáról.

A FELDOLGOZÁS MENETE

Ráhangelődés, a feldolgozás előkészítése	
Tanítói tevékenység	Tanulói tevékenység
<p>A tanító elmondja az "Állatsoroló" szabályát; a körben ülő vagy álló gyerekek mindegyikének választani kell egy állatot. Mindenki sorban megmondja mit választott. Arra kell törekedni, hogy minden játékos másik állatnévvel szerepeljen.</p> <p>A kezdő játékos kimondja amit választott, pl. krokodil. A második megismétli amit hallott és hozzáteszi a sajátját: „krokodil, katicabogár”. Így folytatódik tovább, tehát a harmadik gyerek megismétli az eddigieket: „krokodil, katicabogár” végül mondja a sajátját: „tatu”.</p> <p>Nagy csoport létszám esetén célszerű két, esetleg három kört alakítani. Egy csoportban lévő gyermekek száma ne haladja meg a 7-et.</p>	<p>A gyermekek csoportokban játsszák a játékot.</p>
II. Az új tartalom feldolgozása*	
<p>Az előző foglalkozáshoz hasonlóan most is felolvas a tanító egy történetet, ezúttal folyamatosan.</p> <p>Micimackó a kuckójában üldögélt a karosszékeiben és szundikált. Micimackónak két öreg, de kényelmes karosszéke volt. Egyszer csak arra ébredt, hogy lábai belelőgnak a vízbe, és szobájában térdig ér a víz!</p> <p>Az ajtóhoz kocogott és kinézett. – Ennek a fele sem tréfa! – mondta elhűlve - menekülnöm kell... Előkereste a legnagyobb mézescsuprot, hóna alá vette, és felkapaszkodott vele a fa legmagasabb ágára, aztán megint leászott egy másik csuporért s mikor valamennyi csuprot sikerült megmentenie, odaült közibük a vastag faágra, és ott ült és lóbálta a lábát hat mézescsupor és három veréb biztató társaságában.</p>	

A szöveg elhangzása után a tanító rákérdez az adatokra. Megkérdezi hány karosszéke, mézescsupra van Micimackónak, valamint hogy hány verébbel üldögélt a faágon.

A tanító bemutatja a mai Memória-játék kártyáit, a párok egyikén egyetlen szám áll, másikon pedig ennek az összege vagy különbsége.
(A tanító tölti ki az üres kártyalapokat.)



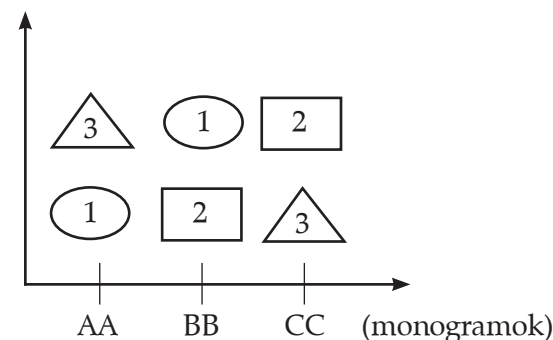
A játék végén beszéljük meg kik győztek, kik győztek többször, kik győztek legtöbbször.

A következő játék címe: rész–egész. Az összetartozó kártyákon, pl. ház és ablaka, dinnye és magja, motor és kereke stb. látható. A szabály azonos az előzőével.



A gyerekek korongok kirakásával, illetve aki már le tudja írni a számot a szám leírásával adják meg a válaszokat.

A gyermekek kivágják a már elkészített kártyákat. Felelevenítik a memória-játék szabályát. 2–3 fős csoportokat alakítanak a tanító segítségével. Elkezdik a játékot. A gyermekek többször is megismételhetik a játékot, lejegyezve, ki lett az első, második, illetve 3. Például így:



A tanulók a hagyományos Memory játék szabályai alapján játszanak 3–4 fős csoportokban. A gyermekek tevékenysége megegyezik az előző pontban leírtakkal.

monogramok	tanulók száma			
	1	2	3	4
AA	1	3		
BB	2	1		
CC	3	2		

3. FOGLALKOZÁS

Időterv: 45 perc

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag- tartalmak)
				Munkaformák	Módszerek	
I. Ráhangolódás*, a játék előkészítése						
	Változtatós játék. Sorozat előállítás a tanító által. Ennek megfigyeltetése. Sorozat megváltoztatása. A változás felismerése.	Figyelem terjedelme, szerialitás, megfigyelés pontossága, összehasonlítás, azonosság, megkülönböztetés, vizuális emlékezet	Minden gyerek	Frontális	Megfigyelés	Különböző tárgyak és egy alkalmas eszköz azok eltakarására
II. Az új tartalom feldolgozása*						
	Rövid képregény részlet képeinek időrendi sorba rendezése. Az ábrázolt történet elmondása emlékezetből.	Szerialitás, megfigyelés, felidézés, sorrend reprodukálása, szóbeli kifejező készség	Minden gyerek	Frontális, páros	Tevékenykedtetés, megfigyelés	Néhány darab- ból álló egyszerű történetet ábrázoló képregény feldarabolva, minden gyereknek. Páronként két féle
	Memória-játék. A kártyákon sokszögek és azok elforgatott képe. Beszélgetés a sokszögekről. Csoportok szervezése, a játék lebonyolítása.	Vizuális emlékezet, téri orientáció, szabálykövetés, párfogalom, forma felismerés, azonosítás, megkülönböztetés képessége	Minden gyerek	Frontális, csoport	Tevékenykedtetés	Memória-játék síkidom kártyákkal memo4.jpg

	<p>Memória-játék változata; sokszögek és oldalaik száma. A kártyák kivágása. A kártyalapok közötti összefüggés megnevezése. Új csoportalakítás. A játék lebonyolítása. A játék eredményének lejegyzése, a játék elemzése.</p>	<p>Vizuális emlékezet, téri orientáció, szabálykövetés, párfogalom, forma felismerés, azonosítás, megkülönböztetés képessége, generalizációs képesség, síkidomok oldalszámainak megismerése</p>	<p>Minden gyerek</p>	<p>Csoport</p>	<p>Tevékenkedtetés</p>	<p>Kártya párok, melyek egyikén síkidom, a másikon a síkidom oldal száma található. memo5.jpg</p>
--	---	---	----------------------	----------------	------------------------	---

A MODULVÁZLAT MELLÉKLETE

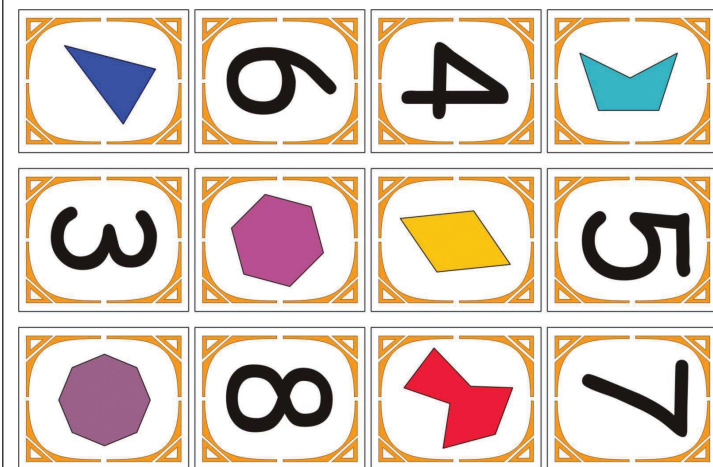
Az alábbi részletes leírás célja elsősorban egyféle minta bemutatása. Nem lehet és nem szabad kötelező jellegű előírásnak tekinteni. A pedagógus legjobb belátása szerint dönthet a részletek felhasználásáról, módosításáról vagy újabb variációk kidolgozásáról.

A FELDOLGOZÁS MENETE

Ráhangelődés, a feldolgozás előkészítése	
Tanítói tevékenység	Tanulói tevékenység
<p>A tanító különböző tárgyakat helyez el sorban, mindenki által jól láthatóan, egy asztalon.</p> <p>A tanító eltakarja a tárgyakat (pl. lepedővel vagy báb paravánnal) és változást hoz létre a tárgyak sorrendjében.</p>	<p>A tanulók megfigyelik a tárgyak sorrendjét.</p> <p>A gyerekek kitalálják mi változott meg.</p>
II. Az új tartalom feldolgozása*	
	<p>A tanító párokba rendezi a gyerekeket, majd olyan képeket oszt nekik, melyeken egy egyszerű kis történet van lerajzolva. Az eseménysort ábrázoló képeket összekeverjük. A párok tagjai különböző „képregényt” kapnak.</p> <p>A tanulók időrendi sorrendbe rakják a képeket. A párok kicserélik egymást közt az eseménysor rajzokat, a másikat is „elolvassák”. Egymás után elmondják emlékezetből a saját (eredeti történetüket). Társuk a képsor alapján ellenőriz.</p>
<p>A tanító Memória-játékot mutat a gyerekeknek; a kártyákon sokszögek, és azok elforgatott képe. láthatóak. Röviden rákérdez az ismert síkidomok elnevezésére (háromszög, négyzet).</p> <p>A tanító irányításával megbeszéljük, hogy mely síkidomot hány egyenes vonal határol.</p>	<p>A gyerekek 3–4 fős csoportokban dolgoznak. Kivágják a kinyomtatott kártyákat. A tanító irányításával beszélgetnek a síkidomokról. A megszokott módon játsszák a játékot.</p>



A tanító bemutat egy kártyapárt; az egyikén egy sokszög, a másikon a sokszög oldalainak száma látható.
Meggérdezi a tanulókat, hogy megtudják-e mondani a következő játék szabályát.



A tanító megváltoztathatja a csoportokat.

3–4 fős csoportok alakítása, a kártya kivágása.
A tanulók – szükség szerint segítséggel – megfogalmazzák a játékszabályt, majd elkezdik a játékot. A játék eredményét táblázatba és/vagy grafikonba lejegyzik, az előbb ismertetett módon. A játék elemzése: ki nyert a legtöbb játszmat, ki nyert többet, mint kettő, stb. Ki volt legtöbbször második, stb.