

Szórakozás

Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

6. évfolyam

Programcsomag: Én és a világ – Ember és környezete

A modul szerzői: Solymos Éva és Vojnovics Éva

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	11-12 évesek
Ajánlott időkeret	3 × 45 perc
A modul közvetlen célja	A szórakozás változatos, egészséges formáinak megismertetése; az elektronikus szórakozás aránya, helye, előnyei, hátrányai; a játékszenvedély kialakulásának megelőzése
A modul témái, tartalma	Témák: A játék szerepe életünkben; az elektronikus szórakozás formái, hatása
Megelőző tapasztalat	Szenvedélybetegségek (dohányzás, drog) megelőzése
Ajánlott továbbhaladási irány	Közös szórakozás: pl. a gyerekek igényei alapján színház vagy mozilátogatás, társasjátékok közös játszása, vagy egyéb közös szórakozási lehetőség megismerése, megélése
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Önismerettel összefüggő kompetenciák: érzelmek tudatosság (önszabályozás, önfejlesztés, önmegismerés) Önszabályozás: felelősségvállalás A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív kompetenciák: információkezelés, problémakezelés Társas kompetenciák: az egyéni cselekvés szükségessége és korlátai
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Ember a természetben; Ember és társadalom Tantárgyakhoz: természetismeret; magyar nyelv és irodalom Modulokhoz: Hiába kínálsz, nekem nem kell!; Anyu, ne gyűjts rá!
Támogató rendszer	Kelemen Gábor: <i>Szenvedélybetegség, család, pszichoterápia</i> . Pro Pannonia Kiadói Alapítvány. Pécs, 2001

Módszertani ajánlás

Előzetes feladatok: a mellékletekben szereplő szókérdőket a pedagógusnak előre el kell készítenie. Gondoskodni kell képekről és szövegekről is, amit a pedagógus és a tanulók egyaránt hozhatnak. Ez esetben időben kérni kell a tanulóktól a közreműködést.

A személyes érzékenység figyelembevétele: a családi háttér ismerete fontos; a téma kezelése a családokban esetleg előforduló függőségek ismeretében tapintatos, óvatosságot igényel. Az eltérő szociális háttér miatt – amely meghatározhatja a szórakozási lehetőségeket – a modulokat az adott csoporthoz kell igazítani.

Az értékelési mód és a tartalom összefüggésének megvilágítása: a téma jellegéből adódóan értékelhető az aktivitás, a gyűjtőmunka, valamint az értékek elfogadására irányuló hajlandóság.

A modul mellékletei

Tanári melléletek

- P1 – Kosztolányi Dezső: *A játék*
- P2 – Kedvelt szórakozások
- P3 – Csoportalakítás
- P4 – Sarkok
- P5 – Szórakozástípusok jellemzői
- P6 – Az elektronikus játékok hatásai
- P7 – Képek
- P8 – Szentorna
- P9 – Igaz-hamis játék a térben
- P10 – Kire ütött ez a gyerek?
- P11 – Milyen érzéseket kelt benned?
- P12 – Címszavak
- P13 – Mire taníthat?
- P14 – Hívd a társadat!

Diákmelléklet

- D1 – Internetfüggőség