

Miért jó a barátság?

**Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák**

4. évfolyam

Programcsomag: Én és a másik

A modul szerzője: Lissai Katalin

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	9-10 évesek
Ajánlott időkeret	2 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Érzelmek kifejezése nem verbális eszközökkel; mások szempontjainak a figyelembevétel; beszélgetés a tárgyakhoz, állatokhoz, emberekhez fűződő kapcsolatokról, kötődésekről
A modul témái, tartalma	Témák: Élő természet: élőlények Pszichikus működésünk, személyiségünk: felelősség, bizalom Kommunikáció: nem verbális jelzések Kapcsolatok: barátság, összetartozás, segítség Tartalom: Csapatépítő játékok, személyes élmények szóbeli, majd mozgásos kifejezése; tárgyakhoz, állatokhoz, emberekhez fűződő kapcsolatok felelevenítése; drámajáték.
Megelőző tapasztalat	Megelőző tevékenység: a gyerekek az órára hozzák kedvenc tárgyaikat (kövek, baba, kispárna stb.)
Ajánlott továbbhaladási irány	<i>Milyen a jó barátság?</i> (szkb104_03)
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Önszabályozás: nyitottság Társas kompetenciák: együttműködés, empátia, kommunikációs készségek – önkifejezés, figyelem A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív készségek: kreativitás
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Magyar nyelv és irodalom (szóbeli szövegalkotás fejlesztése, gondolatok, érzések megfogalmazása), Ember és társadalom (kritikai gondolkodás, önálló vélemény megfogalmazása eseményekről, kapcsolatokról), Dráma (nem verbális kommunikációs játékok, történet eljátszása, rögtönzés), Vizuális kultúra (finommotorika fejlesztése, vizuális megjelenítés) A tantárgyakhoz: magyar nyelv és irodalom, dráma A modulokhoz: <i>Barátság születik</i> (szkb104_01), <i>Mitől jó a barátság?</i> (szkb104_03)
Támogató rendszer	Dr. Spencer Kagan: <i>Kooperatív tanulás</i> . Önkonet. Budapest, 2001 <i>Játssz velem! 111 játék mindenkorra, minden korra</i> . Szerk.: Pethő Melinda. Ec-Pec könyvek <i>Személyiségfejlesztő játékok</i> . Összeáll.: Ormai Vera. Altern füzetek Bakos Ferenc: <i>Idegen szavak és kifejezések kéziszótára</i> . Akadémiai Kiadó. Budapest, 1997

Módszertani ajánlás

A modulban szereplő alternatív megoldások (A, B, C változatok) több esetben párhuzamos megvalósításra, differenciálásra is alkalmasak.

A modul gondolati íve

A modul nem verbális kapcsolatfelvétellel, kommunikációval indul, majd a „beszélgetés, kommunikáció” kiegészül állathangokkal – ezek bemelegítő, csapatépítő, ráhangoló játékok, és előkészítik a következő rész kedvencekről szóló fejezetét. Megelőző tevékenységként a diákok összegyűjtötték kedvenc tárgyaikat, amelyekről az órán kötetlenül beszélgethetnek (ember–tárgy kapcsolat). A kedvenc tárgyak után a kedvenc élőlények következnek (ember–állat kapcsolat). A farmos játék kapcsán könnyebben előhívhatók az állatokkal kapcsolatos élmények, amelyekről az ember–kutya barátság kapcsán még szó esik. Természetesen nem biztos, hogy minden gyereknek van személyes tapasztalata a kutyákról (főleg pozitív), ezért teret kell engedni más állatok megjelenésének is. Ezután tovább bővül a kör, és egy jóval bonyolultabb barátság (ember–ember kapcsolat) következik, amelyet élethelyzetekben is megjelenítenek. Lezárásként az órán szerzett érzelmeiket, véleményeiket spontán vagy befejezetlen mondatban fogalmazzák meg, vagy játékos rajzolással fejezik ki.

Eszközök

A gyerekek, ha tudnak, erre az órára hozzanak be régi, kedves tárgyakat, amelyektől nehezen válnának meg, amelyekhez valami miatt nagyon kötődnek.

Speciális javaslatok az értékeléssel kapcsolatban

A modul jelentős része a társaktól érkező indirekt értékelésre épül. A záró értékelés a csoporttagok érzéseire, egymásra figyelésére irányul. Nem szabad minősíteni a gyerekek véleményét, fogadjuk el, hogy mindenki másképp gondolkozhat, hagyjuk őszintén kibontakozni őket.

A modul mellékletei

Tanári segédletek

P1 – A távkapcsolat játék leírása

P2 – A farmos játék leírása

P3 – A betűrejtvény megoldása

P4 – A ház–gyerek–kutya játék leírása

Tanulói segédletek

- D1 – Állatnevek a farmos játékhoz (d2)
- D2 – Betűrejtvény (d2)
- D3 – Szavak – csoportonként (d2)
- D4 – Hiányos mondat – csoportonként (d2)
- D5 – Szituációk (d2)