

HOL VOLT, HOL NEM, ÉLT EGYSZER EGY KIRÁLY

SZKC_101_07

A modul szerzői: Andóné Nagy Katalin,
Petik Ágota,
Ruzsa Ágnes,
Korbai Katalin

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

1. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. Ráhangolás, a feldolgozás előkészítése					
I/a Szövegalkotás kötött mondatkezdéssel					
A	A gyerekek körben ülnek, és megbeszélik, mi a király feladata, milyen a jó király. Sorban mindenki a fejére teszi a koronát, miközben egy mondatot mond, mely így kezdődik: „A király...” A tanító kezdi a mondatot. Pl.: A király mindig igazságos. A király mindent megtehet, amit csak akar. 10 perc	Önbizalom Decentrálás Kifejezőkészség	Egész osztály együtt	Korona aranszínű kartonból elkészítve	

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. Az új tartalom feldolgozása – A hatalmaskodó király tulajdonságainak körbejárása					
II/a A meseszerű bevezető meghallgatása, melyből kiderül a király és az alattvalók viszonya					
A	<p>A tanító mesél a gyerekeknek. „Hol volt, hol nem volt, hetedhét országon, de még az üveghegyen is túl, élt egyszer egy király. De nem olyan közönséges király volt ám. Égig érő palotája csak úgy csillogott-villogott a sok gyémánttól, aranytól. Ő maga? Oly régen volt, hogy már magam sem emlékszem! De arra igen, hogy szörnyű hatalmas volt. A népek félték tőle. Ha messziről látták, reszkettek tőle, mint a nyárfalevél.” Miközben a tanító mesél, „felöltözteti” az odakészített széket: a támlájára borítja a palástot, ráteszi a koronát, mellé állítja a kardot. Ezek a kellékek fontosak lesznek a játék során.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>A hallott szöveg befogadása, a szövegtartalom követése</p> <p>Fantázia</p> <p>Figyelem</p> <p>Decentrálás</p>	<p>Frontális osztálymunka – mesehallgatás</p>	<p>Támlás szék, korona, palást, kard</p>	
II/b Az uralkodó jelleme – válogatás szókérdőívűkből					
A	<p>A gyerekek körben ülnek, a tanító középre teszi a papírcsíkokra írt szókapcsolatokat. Minden gyerek kiválaszt a szemével egyet, és aki akarja, az eljátssza. A többieknek ki kell találniuk, melyiket választotta.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>A király személyiségének feltérképezése</p> <p>Játékbátorság</p> <p>Decentrálás</p>	<p>Egész osztály együtt – szerepjáték</p>	<p>D1 (Nagyméretű szókérdőívű)</p>	

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A csoportok tulajdonságokat tartalmazó szókérdőív-eket kapnak. Ezek közül kiválasztják a királyra leginkább jellemző öt tulajdonságot. 15 perc	A király személyiségének feltérképezése Decentrálás Szókincsfejlesztés Együttműködés	Kooperatív tanulás – kerekasztal	D2 (Szókártya-sorok – minden csoportnak külön elkészített szókérdőív-halmaz)	
II/c Az eddig megismert tulajdonságok összegzése					
A	A csapatok szószólói felolvassák a közösen kiválasztott tulajdonságokat, és indokolják választásukat. Azokat, amelyeket az egész osztály elfogad, felragasztják az előkészített körvonalrajzra. Kívülre a király külső, belülre a belső tulajdonságait teszik. 10 perc	Egymás véleményének meghallgatása Figyelem Elfogadás	Egész osztály együtt – egyeztetés, megegyezés	Csomagolópapírra megrajzolt király körvonalrajza, ragasztó, szókérdőívek	
B	A csoportok egymás kiválasztott szavainak megtekintésével összegyűjtik a leggyakrabban előfordulókat. A tanító összegyűjti a kimaradt szókérdőíveket. (Egy csoportnyi kerüljön a táblára, a további munkát segítheti.) 10 perc	Figyelem Emlékezet	Kooperatív tanulás – képtárlátogatás	Szókérdőívek, gyurmáragasztó	

Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek		
			Diák	Pedagógus	
II/d Lazítás – „A király parancsára...” kezdetű játék					
A	A játékvezető különféle utasításokat ad egyszerű, könnyen végrehajtható cselekvésekre. Ha a mondata előtt elhangzik, hogy „A király parancsára...”, akkor mindenkinek végre kell azt hajtani. Ha csak magát az utasítást mondja, akkor tilos azt megtenni. Pl.: A király parancsára fogd meg a füled! Ugorj egyet! Lépj hármat! A király parancsára guggolj le! 10 perc	A csoport átmozgatása Koncentráció Szabálykövetés	Egész osztály együtt – játék		
B	A tanító ismerteti „A király parancsára...” kezdetű játék szabályait. Lehetséges szabályok: 1. Aki eltévesztette, annak egy parancs idejére törökülésbe kell ülnie. 2. Kiesik a játékból, aki eltéveszti a szabályt (ha 5–8 gyerek kiesik, újra kezdődik a játék). 10 perc	A csoport átmozgatása Koncentráció Szabálykövetés	Egész osztály együtt – játék		
C	A játékmester beáll a játszó közepébe, és nehezítheti a dolgukat azzal, hogy mást csinál, mint amit mond. 10 perc	Önállóság Szabálytartás Koncentráció	Egész osztály együtt – játék		

Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek		
			Diák	Pedagógus	
II/e A hatalmaskodó király tulajdonságainak mélyítése cselekedeteinek megismerésével					
A	<p>Csoportalakítás: A tanító négy csoportra osztja a gyerekeket az előre elkészített nyakba akasztható medálok segítségével. A gyerekek egyenként választanak a piros, zöld, kék, sárga medálok közül. Minden csoport megkapja a színének megfelelő mondatot (D3), és ezeknek segítségével egy-egy rövid jelenetet vagy állóképet készít, melyből kiderül, milyen a király viszonya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. a családjával, 2. barátaival, rangjabeliekkal, 3. a palotabeli tanácsadóival, talpnyalóival, 4. a népével. <p>A csoportok bemutatják a jeleneteket.</p> <p style="text-align: right;">30 perc</p>	<p>Események, párbeszéd-alkotása</p> <p>Kifejezőkészség</p> <p>Együttműködés</p> <p>Játékbátorság</p>	<p>Csoportmunka – szerepjáték vagy állókép</p>	<p>D3 (A csapatok színes mondatcsíkjai)</p> <p>Színes medálok</p>	
III. Az új tartalom összefoglalása, ellenőrzés és értékelés					
III/a A király tulajdonságainak összefoglalása					
A	<p>A csoportok játéka alapján megismert tulajdonságokkal kiegészítjük a király körvonalrajzán szereplő szókártyákat.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>Szókincsfejlesztés</p> <p>Beszédkultúra</p> <p>Érvelés</p>	<p>Egész osztály együtt – megbeszélés</p>		
III/b A gyerekek munkájának értékelése					
A	<p>A tanító megbeszéli a gyerekekkel, melyik tevékenység tetszett a legjobban. Ez segítséget adhat a további tervezéshez.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>Önismeret</p> <p>Beszédkultúra</p> <p>Érvelés</p>	<p>Egész osztály együtt – megbeszélés</p>		

MELLÉKLETEK

DIÁKMELLÉKLETEK

D1

Nagyméretű szókártyák (d2)

D2

Szókártyasorok (d2)

D3

A csapatok színes mondatcsíkjai (d2)