

A hatalmaskodó hatalmasság

Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

1. évfolyam

Programcsomag: Az én dimenziói

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

Címlapkép: szkc101_07_00.tif

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	6-7 évesek
Ajánlott időkeret	2 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Önismeret fejlesztése események, történetek, jelenségek mozgásos, dramatikus megjelenítésével; az önkifejezés, a decentráls fejlesztése a drámajáték segítségével; a cselekvés és annak következménye közötti kapcsolat megfigyeltetése
A modul témái, tartalma	Témák: A <i>Mesék, történetek...</i> témakör 2. modulja. Tartalom: A királyi tulajdonságok, a hír terjedése, az értelmetlen parancs hatása, a királyról és alattvalóiról szerzett ismeretek képi megfogalmazása.
Megelőző tapasztalat	Rendszeres mesehallgatás, játékok, éneklés, vizuális tevékenységek
Ajánlott továbbhaladási irány	A Krónikás könyv borítójának megfestése
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Önismerettel összefüggő kompetenciák: érzelmek tudatossága, önállóság Önszabályozás: érzelmek kezelése, felelősségvállalás Énhatékonyság-ézés: egészséges önbizalom A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív készségek: információk kezelése, szabálykövetés, kreativitás Társas kompetenciák: kommunikációs készségek, együttműködés
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Magyar nyelv és irodalom, Művészetek A tantárgyakhoz: anyanyelv, tánc és dráma A modulokhoz: A csillagszemű juhász
Támogató rendszer	Boldizsár Ildikó: <i>Meseapoétika</i> . Akadémiai Kiadó. Budapest, 2004 Kaposi László (szerk.): <i>Játékkönyv</i> . Marczibányi Téri Művelődési Központ. Budapest, 1993

Módszertani ajánlás

Sok gondot jelent a gyermek és környezete, valamint a pedagógus számára az óvoda és az iskola közötti átmenet. Hogyan lesz az első alakváltozás és fogváltás alatt álló, a világot élménygondolkodással értelmező, a véletlenszerű ingerek által könnyen elterelhető figyelmű, pillanatnyi kielégülésre törő, játékos óvodásból kisiskolás. Iskolás, aki tartósan képes összpontosítani figyelmét egy távolabbi kielégülést kínáló

célra, akinek gondolkodása egyre kevésbé érzelemvezérelt, érdeklődése tárgyiasult, feladattudata kialakult, és aki képes követni a tekintélyszemély instrukcióit, belsővé téve azt. Csoportdinamikai szempontok – ki lesz vezető, milyen módon válik azzá – is befolyásolják a közösség, az egyén iskolai életét. Ebben az életkorban a mesék világán keresztül, játékba ágyazva „gondolkodhatunk” erről. Érdeemes ezt a témát később, a 3. évfolyamon, majd a kamaszkor tájékán is elővenni.

A drámapedagógiai módszerek alkalmazása teret ad a gyerekek aktivitásának, kezdeményezőkézségének, önállóságának. Játékhelyzetben megtanulják, miként oldhatják fel az alakulóban lévő társas kapcsolataikban felbukkanó feszültségeket. A drámajáték alkalmat teremt arra, hogy a kisiskolások tevékenységükön keresztül jussanak el a megélés és a megértés közös élményéig.

A dramatizáló megjelenítés azt is mintázza, ahogyan a gyermek a szimbolikus játék során a „tegyünk úgy, mintha” helyzetében átlényegülten válik bárkivé, bármivé, amire fantáziája ösztönzi, a játék heve csábítja. Hosszan nem bújhat el szerepe mögé, előbb-utóbb maszkmentesen játssza az életet, önmagát. Nem díszletekkel és jelmezekkel, hanem saját „kellékekkel” lép be a játékba. Saját viselkedése tükröződik vissza a csoportban. A játék szabadsága, önfeledtsége, következménymentessége optimális lehetőséget ad az öntapasztalásra.

Speciális javaslatok az értékeléssel kapcsolatban

A foglalkozás során olyan véleményekre, megnyilvánulásokra is számíthatunk, amelyekkel nem értünk egyet. A játék keretei között ne minősítsük ezeket. Fontos, hogy őszintén, bátran, megfélemlési kényszer nélkül játsszanak, beszéljenek. Később lesz rá alkalom, hogy visszatérjünk a problémás helyzetmegoldásokra. A dramatikus játék során indirekt módon, szinte észrevétlenül, nem konfrontálódva is tudunk közvetíteni fontos értékeket.

A modul mellékletei

Tanári segédletek

P1 – Lapozós játék

Tanulói segédletek

D1 – A király rendelete (d2)

D2 – Képalírások (d2)