

A HATALMASKODÓ HATALMASSÁG

SZKC_101_08

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 A királyi tulajdonságok					
A	A tanító kiteszi a táblára az előző foglalkozáson készített királyi körvonalrajzot, a gyerekek felelevenítik az összegyűjtött királyi tulajdonságokat. 10 perc	Az előző foglalkozáson történetek felelevenítése	Egész csoport együtt – megbeszélés		A király körvonalrajza, a felhasznált szó-kártyák
B	A tanító felmutat néhányat az előző alkalommal kigyűjtött kártyák közül, a gyerekek megpróbálják felidézni az összes összegyűjtött királyi tulajdonságot. 10 perc	Emlékezet	Egész csoport együtt – megbeszélés		Az előző foglalkozáson összegyűjtött szó-kártyák
II. Az új tartalom feldolgozása					
II/a A hír terjedése – Pletykajáték (a birodalomban a falnak is füle van)					
A	A gyerekek körben állnak. A tanító – mint az egyik alattvaló – a mellette álló fülébe súg egy mondatot, amelyet az továbbad a szomszédjának, és így tovább, amíg a mondat körbe nem ér. Az utolsó tanuló hangosan kimondja a hozzá érkezett információt. A gyerekek összehasonlítják az első mondatot az utolsóval. Pl.: Ez a király rettentő gonosz, jó lenne egy másik király. 10 perc	A kommunikáció torzulása, ennek, modellezése, kipróbálása Figyelem	Egész csoport együtt – játék		

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/b Problémafelvetés: az értelmetlen parancs kihirdetése					
A	A tanító a következőket mondja a gyerekeknek: A király egyszer furcsa rendeletet hozott. Kengyelfutók vitték szerte az országban. Ezután átnyújtja az összetekert papírlapot egy jól olvasó gyerekeknek, felsegíti őt az odakészített sámlira vagy székre, így minden magyarázat nélkül a kikiáltó szerepét adja neki, és a hallgatóság lesz a „nép”. A kikiáltó felolvassa a hírt. A tanító a következőket fűzi hozzá: Na, már csak ez hiányzott! Mit szóltok ehhez? Ragassza csak föl, kengyelfutó uram, a falra azt a rendeletet, aztán siessen a másik faluba! A tanító lesegíti a kikiáltót a székről, és visszavezeti a többi gyerek közé. 5 perc	Bevezetés a játékba A hangulat megalapozása	Frontális osztálymunka – bemutatás	D1 (A király rendelete)	
B	A tanító felolvassa a szöveget. 5 perc	A játék hangulatának megalapozása	Frontális osztálymunka – felolvasás	D1 (A király rendelete)	
II/c Az értelmetlen parancs hatása					
A	Az osztály a tanító irányításával röviden megbeszéli a rendeletet. Ezután a lapozós játékot játszószák el. 15 perc	Események dramatikus megjelenítése Önkifejezés szavak nélkül, testbeszéddel	Egész csoport együtt – szerepjáték		P1 (Lapozós játék)

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/d Mit gondolhatott?					
A	<p>A tanító előre megbeszélte a jellel (haptic) megállítja a gyerekek játékát. A jelre mindenkinek rövid időre egyenesen kell állnia. Néhány megállás után a tanító azt mondja, hogy ő tündér/varázsló, és akit megérint a varázspálcájával, annak meghallhatja a gondolatát, ami az emberek számára hallhatatlan. A legközelebbi mozgásstop alkalmával megérint néhány szereplőt, akik ilyenkor elmondják, mire gondolnak éppen.</p> <p style="text-align: right;">15 perc</p>	<p>A játékosoknak lehetőségük van gondolataik szavakba öntésére</p> <p>Decentrálás</p>	<p>Egész csoport együtt – szerepjáték, kihangsúlyozás</p>		<p>P1 (Lapozós játék)</p> <p>Varázspálcá</p>
II/e Lazítás: „A király parancsára...” kezdetű játék					
A	<p>A tanító különféle utasításokat ad egyszerű, könnyen végrehajtható cselekvésekre. Ha a mondat 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 állj egyenesen! Ugrálj páros lábon! Tedd a válladra a kezéd! A király parancsára térdelj le! A tanító be is állhat a játékosok közé, és mást csinál, mint amit mond, ezzel megnehezíti a feladatot.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>Önállóság</p> <p>Szabálytartás</p> <p>Koncentráció</p>	<p>Egész csoport együtt – játék</p>		

Tevékenységek – időmegjelöléssel		A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III. Az új tartalom összefoglalása, ellenőrzés és értékelés					
III/a A királyról és alattvalóiról szerzett ismeretek képi megfogalmazása					
A	Könyvillusztráció készítése a birodalom krónikája számára. (A király ábrázolása különböző helyzetekben. Tud-e a király valamit az alattvalók életéről? Mit jegyeznek fel a krónikák az utókor számára?) A gyerekek szimpátia alapján párt választanak maguknak. A tanító jól látható helyre kiteszi a képaláírásokat. A párok kiválasztják azt a mondatot, amelyhez szívesen készítenek illusztrációt. Nem baj, ha ugyanabban a témában több kép készül. A lapokat nagy krónikás könyvvé fűzzük össze. 20 perc	A vizuális önkifejezés képességének fejlesztése Képi harmóniára való törekvés Együttműködés Kreativitás	Páros munka – közös alkotás	D2 (Képaláírások)	Nagyalakú rajzlap, tempera, zsírkréta, ecset
III/b A közös munka értékelése					
A	A tanító megbeszéli a gyerekekkel, melyik tevékenység tetszett a legjobban. Ez segítséget adhat a további tervezéshez. 5 perc	Kifejezőkészség Önismeret	Egész osztály együtt – véleménynyilvánítás		

MELLÉKLETEK

DIÁKMELLÉKLETEK

D1

A király rendelete (d2)

D2

Képalírások (d2)

TANÁRI MELLÉKLET

P1

Lapozós játék

P1 Lapozós játék

A gyerekek a játéktér szélén ülnek. Amint a tanító mondani kezdi narrációját, a gyerekek némajátékkal eljátsszák a hallottakat. (Olyan, mintha megelevenedne a könyvillusztráció.) Amikor a tanító a szöveg végére ér, két tenyerét vízszintesen összecsapja, ezzel jelzi, hogy lapozott, a gyerekek visszaülnek eredeti helyükre. Nem kötelező beállni minden képbe, lehet csak hallgatni, és nézegetni a „könyvet”.

Mozgásstop

Adott jelre, melyben a játékosok megegyeztek (pl. HAPCI!), szoborra merevednek. Ezt a jelet csak a kijelölt személy használhatja.

Kihangosítás

A szoborra merevedett játékosok közül, akit megérint a tanító, hangosan elmondja azokat a gondolatokat, melyek illenek a szerepéhez.

Egy példa:

A halászok elindultak halászni. A tó partjához értek. A vízben csak úgy hemzsegték a halak. HAPCI!

Kivetették a hálójukat. Húzták-húzták, alig bírták. Jött a hír: HAPCI!

Palacsintát süt a mama, egyiket a másik után dobja föl. HAPCI!

A gyerekek terítenek, viszik a tányért, levesestálat. HAPCI!

Gyerekek játszanak a réten, labdázhatnak, ugróköteleznek, bújócskáznak, fára másznak. HAPCI!