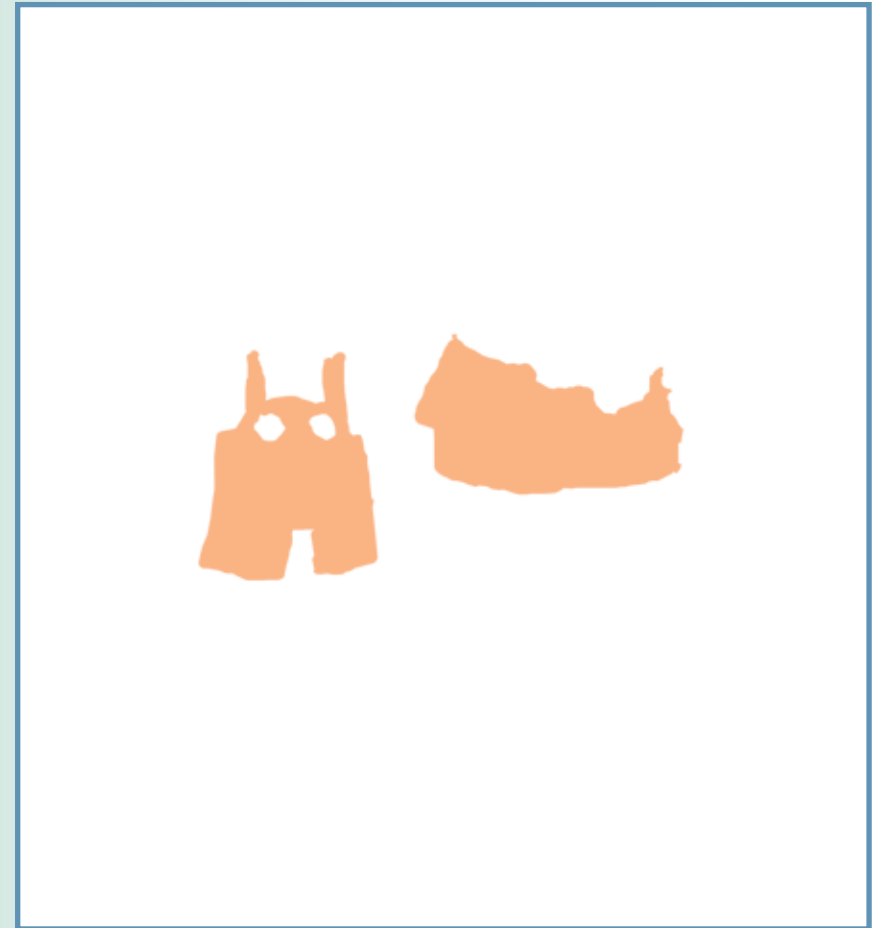


BARÁTSÁGOK

A modul szerzője: Sáfár Anita

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

3. ÉVFOLYAM



MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	8–9 évesek
Ajánlott időkeret	2 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Tapasztalatszerzés a barátságról (élmények, tapasztalatok átadása sok játékkal)
A modul témái, tartalma	Témái: Találkozások – Barátságok Közösségépítő játékok, barátságról szóló történetek dramatizálása, önismeret-fejlesztés
Megelőző tapasztalat	Az előző órai és az azt megelőző ismeretek, tapasztalatok
Ajánlott továbbhaladási irány	A barátság fogalmának mint meghatározó emberi értéknek a további tudatosítása
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Önszabályozás: törődés, tekintet másokra Szociális kompetenciához szükséges kognitív készségek: kreativitás, nyitottság
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Magyar nyelv és irodalom (mindennapi konfliktusok átélése a játék során, kommunikációs készségek erősítése, önálló tanulási technikák fejlesztése), Ember és társadalom (kritikai gondolkodás: önálló választások az egyéni készségek, képességek, élmények és önismeret alapján; saját vélemény érthető megfogalmazása, mások véleményének türelmes meghallgatása; önreflexió: saját tulajdonságaim, miben vagyok másokhoz hasonló, miben különbözöm) A tantárgyakhoz: magyar nyelv és irodalom, társadalomismeret, testnevelés és sport A modulokhoz: <i>A titkos barát</i> (szkc103_04), <i>A titkos barát leleplezése</i> (szkc103_06)
Támogató rendszer	Spencer Kagan: <i>Kooperatív tanulás</i> . Önkonet. Budapest, 2001; Pethő Melinda: <i>Játssz velem!</i> Plantin Kiadó és Nyomda Kft. Budapest, 2002

MÓDSZERTANI AJÁNLÁS

Az előző foglalkozás (szkc103_04) eredményeként már rendelkezésre áll egy fogalomlista (csomagolópapíron vagy flipcharton); ez most – és bármelyik tevékenység során – is felhasználható és bővíthető. Nem szabad megfeledkezni az előző alkalommal kihúzott „titkos barátokról” sem.

A feltüntetett idő irányadó, a pedagógusnak szól, és természetesen változhat a munka során.

SPECIÁLIS JAVASLATOK AZ ÉRTÉKELÉSEL KAPCSOLATBAN

A tanító a foglalkozások során folyamatosan erősítse a gyerekekben a pozitívumok kiemelésének fontosságát. Példaadása (biztatás, dicséret, megerősítés) is segítheti az értékelés folyamatát.

A II/c feladatnál a tanító hívja fel a tanulók figyelmét a kritika szükségességére és igazságosságára, valamint az elfogadás fontosságára.

MELLÉKLETEK

Tanári mellékletek

P1 Barátság – szeretet

P2 Navigátor

P3 Puri

P4 Hirdetés

Diákmellékletek

D1 Bálint Ágnes: Mazsola és Tádé (Részlet) (d1)

D2 A történet vége (d1)

MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE – SZIMPÁTIACSOPORTOK					
I/a Játék, emlékeztető a titkos barátira					
A	A tanulók körbe állnak a tanítóval együtt, fogják egymás kezét, és a megadott szabály szerint fogalmazzák meg, mit jelent számukra a barátság. 10 perc	Kölcsönös bizalom Testkontaktus Figyelemkoncentráció	Egész osztály együtt – játék		P1 (Barátság – szeretet)
I/b Bizalomjátékok					
A	A tanulók párokban játszanak: „Navigátor”. 5 perc	Kölcsönös bizalom Térérzékelés Írányfelismerés Tájékozódási képesség	Páros munka – játék		P2 (Navigátor)
B	A tanulók közösen játszanak: „Puri”. 5 perc	Az együttes tevékenység összetartó erejének és a kölcsönös bizalomnak az erősítése Érzelmi elfogadás	Egész osztály együtt – játék		P3 (Puri)
I/c Élménybeszámoló – értékelés					
A	A gyerekek elmondják, milyen élmények érték őket a játékok során. 5 perc	Emlékezet Önreflexió Egymásra figyelés Nyitottság	Egész osztály együtt – megbeszélés		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. AZ ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA					
II/a Találd ki a történetet! – Dramatizálás					
A	A tanulók elolvassák a történetet, és felkészülnek a dramatikus játéokra. 15 perc	Figyelmes olvasás Szövegértés Nyitottság	Önálló munka – olvasás Csoportmunka	D1 (Bálint Ágnes: Mazsola és Tádé)	
B	A tanulók a megadott befejezés alapján úgy alakítják a történetet, hogy az a barátságról szóljon. A csoport írónoka öt-nyolc mondatban lejegyzi ezt, majd felkészülnek a történet bemutatására. 20 perc	Szövegalkotás Kreativitás Figyelemkoncentráció	Kooperatív tanulás –kerekasztal Csoportmunka	D2 (A történet vége)	
II/b Játsszátok el!					
A	A csoportok eljátsszák a történeteket, majd megbeszélik az előadások közötti hasonlóságokat és a különbségeket. 20 perc	Megfigyelőképesség Azonosság és különbség felismerése Nyitottság Játékbátorság	Egész osztály együtt – bemutatók, megbeszélés		
III. AZ ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS					
III/a Hirdetés					
A	A tanulók jeligével ellátott hirdetéseket írnak magukról. 10 perc	Írásbeli szövegalkotás Önismeret	Önálló munka	Papír, íróeszköz	P4 (Hirdetés)
B	A tanulók rövid, néhány mondatos hirdetést írnak magukról név nélkül. 10 perc	Írásbeli szövegalkotás Önismeret	Önálló munka	Papír, íróeszköz	P4 (Hirdetés)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III/b A hirdetés gazdájának kitalálása					
A	A tanulók körbe ülnek, kihúznak egy hirdetést, felolvassák, és a felolvasó megpróbálja kitalálni a hirdetés feladóját. 20 perc	Egymásra figyelés Nyitottság	Egész osztály együtt		P4 (Hirdetés)
III/d Emlékeztető					
A	A hirdetéseket elhelyezik a falon. 5 perc	Emlékeztető (a gyerekek számára)	Egész osztály együtt		Gyurmaragasztó

MELLÉKLETEK

P1 BARÁTSÁG – SZERETET

A gyerekek körbe állnak a pedagógussal együtt, és fogják egymás kezét. A tanító például ezt mondja: „A barátság nekem azt jelenti, hogy szeretet.” Aztán megszorítja a mellette álló gyerek kezét, és ő is elmondja a mondatot a saját gondolatával, pl. „Nekem a barátság azt jelenti, hogy bizalom”, aztán megszorítja ő is a mellette lévő kezét, továbbadja a szót, és így tovább, amíg a kör be nem zárul. Elhangzott szót is lehet mondani, de akkor egy másikat is ki kell találni.

P2 NAVIGÁTOR

Mozgásos és nyelvi játék, melyet a tanulók párokban játszanak. A pár egyik tagjának szóbeli irányítással el kell juttatnia bekötött szemű társát a terem egyik pontjától a terem másik, kijelölt pontjáig. A navigátor a következő módon irányít: előre két lépést, balra egy lépést stb. A játékot nehezíthetjük, ha a terem bútorzatát kihasználva akadályokat képezünk, és ezzel átbújásra, átlépésre, kikerülésre készítetjük a behunyt szemű játékost.

P3 PURI

A játék lényege, hogy mindenki Puri akar lenni. Akkor lehet valaki az, ha kezet ráz a Purival. Csukott szemmel mindenki sétálni kezd, és keresi a Purit. A tanító megsúgja valakinek, hogy ő a Puri. A tanító aztán becsukja a szemét, és ő is csatlakozik a játékhoz. A Puri viszont kinyitja a szemét, és egy helyben marad. Ha beleütközünk valakibe, kezet rázunk vele, és megkérdezzük: „Te vagy a Puri?”. Ha a másik is ugyanezt kérdezi, azonnal tudjuk, hogy nem a Purit találtuk meg. A Puri szótlan, nem válaszol a kérdésre. Amikor olyan valakivel rázunk kezet, aki nem válaszol, még egyszer kérdezzük meg, hogy biztosak legyünk a dolgunkban. Ha tényleg a Purit találtuk meg, akkor ne engedjük el a kezét, és nyissuk ki a szemünket. Mi is Purivá válunk, állunk a helyünkön, és élvezzük, ahogy a többiek a Purit keresik. Ha valaki kezet akar velünk rázni, amikor már mi is Puri vagyunk, a szabad kezünket nyújtjuk, és maradunk szótlanok. Ez a diák is megtalálta a Purit, így maga is Puri lesz. Tehát, hogy Puri legyünk, meg kell találnunk egy Puri szabad kezét a növekvő lánc bármelyik végén. Vagyis egy kis idő múlva már a diákok egész láncáig figyelni, ahogy a többiek botorkálva próbálják megtalálni a lánc valamelyik végét.

P4 HIRDETÉS

A gyerekek feladata, hogy rövid, két-három mondatból álló hirdetést írjanak magukról arról, hogy barátot keresnek. Az instrukcióban történjék utalás arra is, hogy lehetőleg valami személyeset írjanak magukról, amelyből az osztálytársak rájöhetnek, hogy ki írhatta a hirdetést. Ezután összegyűjtjük a hirdetéseket. Mindenki választ egyet, amelyet hangosan felolvas, és megpróbálja kitalálni, hogy ki írhatta. A név elhangzása után csak akkor állhat fel a megnevezett, ha valóban ő írta a hirdetést. Maximum két lehetőséget kap a felolvasó. Ha nem találja ki másodszor sem, akkor be kell csuknia a szemét, majd a feladó odamegy a papírlapjához, és odaírja a monogramját. Így már a felolvasó ki fogja találni a feladó nevét.

Miután kiderült, ki a hirdető személye, a felolvasó elmondja, mit tart még fontosnak a hirdetésében leírni, amiből ő könnyebben kitalálná a hirdető személyét. Ezt követően a hirdetés feladója mondja el, hogy egyetért-e a javaslattal vagy sem, és indokolja is észrevételét.