

Tervezzünk játszóteret!
Kreatív feladatok a játékkal, a játszóterekkel kapcsolatban

Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

1. évfolyam

Programcsomag: Én és a világ – Ember és környezte

A modul szerzője: Nahalka István

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	6-7 évesek
Ajánlott időkeret	2 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Kreativitás fejlesztése
A modul témái, tartalma	<p>Témák: Tér: játszótér Élettelen természet: anyagok Tartalom: A biztonságos élet iránti igény felkeltése, fokozása, a biztonság megteremtésének feltételeivel kapcsolatos ismeretszerzés (balesetveszélyes helyzetek, eszközök, anyagok, a helyes választás mindezekkel kapcsolatban). Az anyagokkal, tulajdonságaikkal való ismerkedés elemi szinten, elsősorban a szilárd anyagok tekintetében.</p>
Ajánlott továbbhaladási irány	Kiállítás rendezése az elkészült munkákból
A kompetenciafejlesztés fókuszai	<p>Önszabályozás: Felelősségvállalás A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív készségek: információkezelés – információgyűjtés, szabálykövetés; kreativitás Társas kompetenciák: kommunikációs készségek – véleményalkotás; együttműködés</p>
Kapcsolódási pontok	<p>A NAT-hoz: Ember a természetben (technikai eszköz működése, elemi szintű összehasonlítás, csoportosítás, anyagfajták, környezetvédelem), Magyar nyelv és irodalom (egyszerű, érthető és hatékony közlés), Ember és társadalom (mindennapi élethelyzetek, helyszínek modellezése), Művészetek (játékbátorság kialakítása, a csoport előtti megnyilvánulás gyakorlása és elfogadása, mozgásos gyakorlatok, fantáziajátékok, improvizációs játékok, szabadkézi rajzolás, festés)</p> <p>Modulokhoz: Játék a szabadban, Közintézmények és közterek, Természetes és mesterséges anyagok, Mi lesz vele, ha már nem kell?, Sportoljunk együtt!</p>
Támogató rendszer	A Kupas – Memphis-M Bt. Honlapja:

Módszertani ajánlás

A modul tanításának két alapvető célja van: egyrészt a gyerekek kreativitásának fejlesztése egy olyan területen, amelyen igazán otthon érezhetik magukat, másrészt a környezettel, az emberek biztonságával kapcsolatos kérdések felvetése és vizsgálata. Elsősökről van szó, tehát óvatosan kell kezelnünk minden olyan pedagógiai elemet, amelynél bizonytalanok lehetünk abban, hogy e gyerekek rendelkeznek-e már elég tudással, tapasztalattal. Óvatosan kell bánni a csoportmunkával, azzal, hogy mennyire képesek önálló tevékenységre, hogy milyen mértékben lesznek kreatívak, valóban produkálnak-e majd új, érdekes ötleteket. Sok mindent még csak most tanulnak, de éppen arra van szükség, hogy legyenek olyan modulok, amelyekben ilyesmiket fokozatosan elsajátíthatnak. E modul is egy akar lenni ezek sorában. Módot ad a kooperatív tevékenység gyakorlására: minden tanuló önálló munkát végez benne az idő nagy részében, „szokhatják” a gyerekek, hogy tanulási folyamataik során gyakran új ötleteket kell kitalálniuk, és ezt bátran megtehetik, vagyis kreatívoknak kell lenniük, találkozniuk a környezettel, egészséggel kapcsolatos kérdésekkel stb.

A modul címe kicsit „fellelengzős”, mert természetesen nem tervezünk teljes játszóteret a valóságban. Ebben a modulban „elvben” fogunk játszóteret tervezni és építeni. Rajzolnak a gyerekek, tárgyi modelleket készítenek, eljátszanak történeteket, és „ötletelni” fognak. Mindenki abban vehet részt, amihez a legjobban ért.

A játszótér azért alkalmas téma a modul céljainak elérésére, mert ez a „terepet” a legtöbb kisgyermek jól ismeri. Vagyis a kontextuselv alkalmazásáról van itt szó, arról, hogy minden ember, így a kisgyerek is, akkor tudja megtanulni a legjobban azt, amit tanul, ha az a valami általa jól ismert kontextusban, ismerős helyzetben merül fel. Ha igaz, hogy a tanulás a már létező tudásrendszer átstrukturálása, megváltoztatása, gazdagítása, akkor egy adott tudáselemet akkor tudunk maradandó módon megkonstruálni magunkban, ha ez az új tudáselem gazdag kapcsolatokkal rendelkezik a már létező tudásrendszerrel. És a létező tudásrendszer mely szféráihoz lehet kialakítani a legerősebb, leggazdagabb kapcsolatrendszerrel? Természetesen a már jól ismert, eleve sok elemet tartalmazó, az elemek között gazdag kapcsolatrendszerrel bíró tudásterületek ezek. Ez emeli ki a tanulás számára a jól ismert kontextusokat és helyzeteket. Egy gyermek számára a játékhoz kapcsolódó tudásrendszer az egyik leggazdagabb, ezért a játék jó közege, jó kontextusa a tanulásnak (ez később sem változik). Vagyis a játék nemcsak mint módszer fontos a tanulás során, nemcsak mint érzelmeket megmozgató tevékenység, hanem mint ragyogó terep, megfelelő kontextus is a tanulás számára.

Környezeti vonatkozásban a játszótérrel való foglalkozás természetesen a biztonság, a balesetek, a használt anyagok kérdéseit állítja előtérbe. Nem is akarunk ennél többet elérni ebben a modulban, csak annyit, hogy a gyerekek lássák, megértsék, hogy minden emberi tevékenység környezetét jelentő hely megtervezése, kialakítása során gondolni kell az ott tevékenykedők biztonságára, a balesetek megelőzésére. Itt konkrétan ez a rugalmas és kevésbé szilárd anyagok, elsősorban a fa, a gumi, a kötél, egyes műanyagok használatának előtérbe állítását jelenti, szemben a betonnal és a fémekkel. Amint látható, ez egyben bizonyos anyagfajtákkal való ismerkedést is jelent a gyerekek számára, ami azonban nem jelenti azt, hogy az anyagfajtákat itt és most kellene „megtanítani”.

A két órát ajánlom duplaórában szervezni. Ha ez sikerül, akkor az első óra végén nincs szükség rövid értékelésre, reflexióra, összefoglalásra: ez csak a két óra legvégén szükséges.

A modul mellékletei

Tanári mellékletek

- P1 – Beszélgetőkör
- P2 – Játszótér
- P3 – Plakát
- P4 – Modell
- P5 – Némajáték
- P6 – Fantasztikus játékszerek
- P7 – Részértékelés
- P8 – Bemutató
- P9 – Anyagok
- P10 – Ellenőrzés
- P11 – Értékelés

Diákmellékletek

- D1 – Játszótéri anyagok