

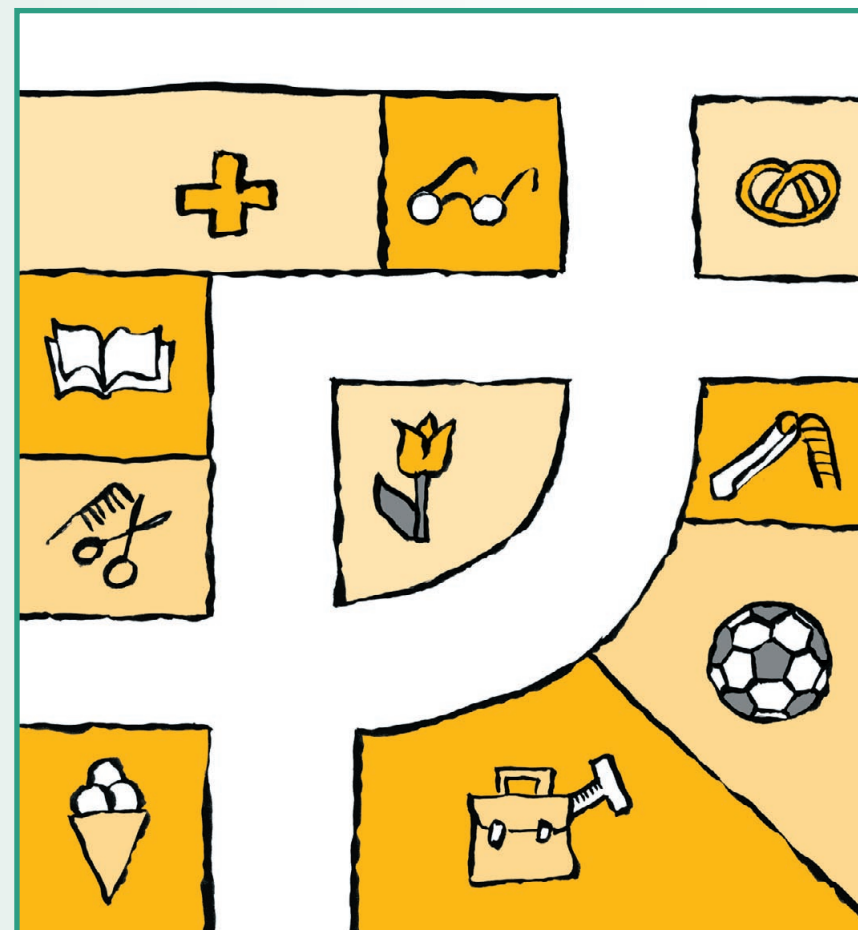
# TUDOD-E, HOL VAN?

ÉN ÉS A VILÁG

A modul szerzője: Kurucz Lászlóné

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI  
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

1. ÉVFOLYAM



## MODULVÁZLAT

Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök /mellékletek	
			Diák	Pedagógus
<b>I. Ráhangolás, a feldolgozás előkészítése</b>				
<b>I/a Térbeli tájékozódás</b>				
A gyerekek azt játsszák, hogy taxit vezetnek: arra a helyre mennek, ahova a tanító „rendeli” őket. 15 perc	Térbeli tájékozódás Figyelem Mozgáskoordináció	Frontális osztálymunka – játék	Zsámoly	P1 (Taxis játék) Feliratok
<b>I/b Irányok gyakorlása</b>				
A gyerekek azt játsszák, hogy ők az autóvezetők, és a tanító utasításai szerint közlekednek. 10 perc	Irányok felismerése Térbeli tájékozódás Figyelem Mozgáskoordináció	Frontális osztálymunka – játék		P2 (Autóvezetők)
<b>II. Új tartalom feldolgozása</b>				
<b>II/a Makettek rendezése a terepasztalon</b>				
A gyerekek csoportokban makettek készítenek. 34 perc	Finommozgások fejlesztése Tájékozódás Megfigyelés Emlékezet Együttműködési készség	Csoportmunka – alkotás	Dobozok, olló, ragasztó, papírok, terepasztal	P3 (Makett)

II/b Irányok rögzítése					
	A csoportok olyan feladatokat adnak egymásnak, amelyben épületek helyét és irányokat kell meghatározni a terepasztalon. 15 perc	Irányok felismerése Tájékozódás Figyelem	Kooperatív tanulás – feladatküldés	Írószer, írólap, terepasztal	P4 (Feladatküldés)
III. Az új tartalom összefoglalása, ellenőrzés, értékelés					
III/a Összehasonlítás a valósággal					
	A tanító megnevez egy ismert épületet. A gyerekek az épület felé fordulnak. 10 perc	Tájékozódás Alkalmazkodási készség	Frontális osztálymunka – játék		P5 (Postagablamb)
III/b Értékelés					
A	A gyerekek arról beszélgetnek, ki hogyan érezte magát, melyik feladat tetszett a legjobban, mennyire érezte aktívnak magát... 4 perc	Önértékelés Véleménynyilvánítás Önkifejezés	Frontális osztálymunka – beszélgetőkör		
B	Pedagógus értékeli az osztály aktivitását, lelkesedését, a csoportok működését, a makettek ötletességét. 1 perc	Értékelés Önismeret	Frontális osztálymunka – értékelés		

## TANÁRI MELLÉKLET

### P1 TAXIS JÁTÉK

A játék helyszíne lehet az udvar, a sportpálya, esetleg a terem, ha van elég hely. A helyszín négy pontján zsámolyokat helyezünk el, amelyekre a következő feliratokat ragasztjuk fel: Múzeum, Posta, Városháza, Iskola. (A feliratok a „Közintézmények és közterek” c. modulban is használhatóak.) Minden gyerek egy taxit személyesít meg. A tanító „bemond” egy címet, és minden taxinak oda kell mennie. A játék nehezíthető például két csoportra osztjuk a gyerekeket, és egyszerre indítjuk őket más-más helyre. A játék saját „szerzemény”, nyugodtan lehet variálni a helyi adottságoknak megfelelően.

### P2 AUTÓVEZETŐK

A Gépkocsik című játék változata. A tanító utasításai szerint mennek a gyerekek.

Tedd ki az indexet jobbra! (Mindenki jobbra fordul.)

Tedd ki az indexet balra! (Mindenki abba az irányba fordul.)

Tolass! stb.

Megfelelő gyakorlás után egymással szemben állva is lehet játszani.

### P3 MAKETT

Előzőleg gyűjtsük be a gyerekektől a gyufás, gyógyszeres, vagy egyéb dobozokat. A terepasztalt egy ügyes karbantartó akár egy leselejtezett tanulói asztalból is elkészítheti, nem szükséges új beszerzése. A csoportokat a szokott módon, vagy szimpátia alapján alakítsuk ki. A készítendő makett címe: Az iskola és környéke. A csoportokkal egyeztesse a tanár, hogy melyik csoport mit készít (templom, ABC, kórház...) Az elkészült maketteket a csoport helyezze a terepasztalra. A munka végén beszéljünk arról, hogy mi készült el és mi hiányzik.

(A modul megvalósítása előtt is ajánlott makettek készítése, gyufásdobozból. Így terepasztalon megépíthetik a települést, a kerületet, ahol élnek, vagy az iskola környékét. Ez hosszabb ideig, több tantárgy esetében is felhasználható.)

### P4 FELADATKÜLDÉS

A csoportokban minden diák kidolgoz egy, a terepasztalra vonatkozó ismétlőkérdést, amelyet felír egy kártyára. (Például „Milyen irányban van az iskolától a templom?” „Milyen irányban van az ABC-től a Posta?” stb.). A választ a kártya másik oldalára írja fel. A csoportok kicserélik a kártyáikat. Az így megkapott kérdéseket valaki a másik csoportból felolvassa, majd a csoport válaszol rá. A választ egyeztetik a kártya hátoldalán szereplő válasszal. Az új csoport a kártyán szereplő szöveget kiegészítheti. Az összes kérdés megválaszolása után a kérdéseket tovább lehet küldeni egy másik csoportnak, vagy visszakerülhet a kérdést feltevőkhöz.

**P5 POSTAGALAMB**

A játék szabadban és teremben egyaránt játszható. A gyerekek szétszórtan állnak a játéktéren, ők a postagalambok. A nevelő egy ismert közintézményt megnevez, és a postagalamboknak abba az irányba kell mutatniuk és fordulniuk. Az iskola kapuján túl is elmehetnek a gyerekek, ha van segítőnk.

Játék előtt beszéljünk a gyerekekkel a postagalambokról.