

Mozgás, sport a szabadban 3.

Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

6. évfolyam

Programcsomag: Én és a világ – Ember és környezete

A modul szerzője: Somogyiné Kuti Ilona

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	11-12 évesek
Ajánlott időkeret	3 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Együttműködés játékok révén; a tanulók testi-lelki egészségének megőrzése, javítása; a társas kapcsolatok erősítése; az öntudatos, felelősségteljes magatartás és a sportolás iránti igény kialakítása
A modul témái, tartalma	Témák: Testünk és életműködéseink – testedzés, mozgás, sport Tartalom: Kooperatív játékok
Megelőző tapasztalat	Az 5. osztály testnevelés tananyagának tapasztalatai
Ajánlott továbbhaladási irány	Pozitív társas kapcsolatok létesítése és fenntartása, a sportági játékok iránti érdeklődés megőrzése
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Önismerettel összefüggő kompetenciák: autonómia Önszabályozás: tolerancia, felelősségvállalás A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív készségek: információkezelés, kreativitás, problémamegoldás, szabályalkotás és követés Társas kompetenciák: együttműködés, segítőkészség
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Testnevelés és sport; Ember a természetben Tantárgyakhoz: magyar nyelv és irodalom; természetismeret; földrajz; matematika Modulokhoz: Kiránduljunk együtt!; Mozgás, sport a szabadban
Támogató rendszer	Sambhava és Josette Luvmour: <i>Everyone wins!</i> Cooperative games and activities. New Society Publishers. Philadelphia (PA)– Gabriola Island (BC), USA, 1990 A könyv előszavának, a játékokhoz való útmutatónak és egy játéknak a fordítása <i>Mindenki nyer!</i> <i>Együttműködés-játékok és -tevékenységek</i> címen megtalálható a http://bocs.hu/ford/bocsf58.htm internetes oldalon (BOCS Alapítvány, Simonyi Cecília fordítása, 1999).

Módszertani ajánlás

A különböző feladatok, játékok választhatók, az A és B variációk szabadon alkalmazhatók. Bármely feladat (pl. játék) eltérhet a leírtaktól, a cél figyelembevételével. Az órák tartalmát tekintve tavasszal, három egymást követő napon javasolt a modult megtartani. A felmentett tanulókat

vonjuk be az eszközök előkészítésébe, elpakolásába, a játékvezetésbe. A mozgássérült tanulókat a korlátozottság mértékének figyelembevételével vonjuk be a játékvezetésbe, az egyes játékokba.

Az első óra tartalmát az 1-es számú, a másodikét a 2-es számú, a harmadik óráét a 3. melléklet tartalmazza.

A játékeret a természeti adottságokat kihasználva alakítsuk ki, ügyelve a terep egyenletességére, a balesetveszély elkerülésére. Játékudvar, sportpálya esetén a játéktér meghatározásánál támpontként használjuk a felfestett játékvonalakat. Akkora játékeret alakítsunk ki, ahol kényelmesen lehet játszani, de a pedagógus belátja az egész területet, és minden pont könnyen megközelíthető.

Eszközök: néhány kisebb labda (pingpong-, teniszlabda stb.), borítékok, síp. Az eszközök használatára vonatkozó módszertani leírás az adott játék leírásánál szerepel. A csoportalakítás szempontjai (véletlenszerű csoportképzés) az egyes játékok leírásánál szerepelnek.

Ha a fáradtság jeleit tapasztaljuk, iktassunk be rövid pihenőket, például légzőgyakorlatokat, beszélgetést a játék öröméről, a szabályok betartásának fontosságáról, a sportszerűségről. A terhelés csökkentését elérhetjük a játéktér nagyságának csökkentésével, vagy a játékidő lerövidítésével is. A fogójátékoknál előfordulhat, hogy a fogó szerepe túlságosan megviseli egy-egy tanuló szervezetét, és sokáig nem tud megfogni senkit sem. Ilyenkor célszerű új fogót kijelölni. Az osztály előképzettségének megfelelően növelhetjük a feladatok, játékok mozgalmasságát, például fogójátékoknál több fogó kijelölésével.

Speciális javaslatok az értékeléssel kapcsolatban

Hívjuk fel a figyelmet a közös játék, az összehangolt munka sikert biztosító jelentőségére, örömet adó élményére. Az értékelésben mutassunk rá az ötletes, kezdeményező megoldásokra. Az egyéni értékelésnél név szerint emeljük ki azokat a tanulókat, akik a legeredményesebben oldották meg a feladatokat, és azokat is akik nem nyújtottak ugyan kiemelkedő teljesítményt ki a játékokban, de önmagukhoz képest többet vagy jól teljesítettek. Alkalmazzuk a pozitív visszajelzést a játékok közben és a végén is. Az értékelést hangoljuk össze a modul és az óra céljával.

A modul mellékletei

Tanári mellékletek

- P1 – Játék a betűkkel, párokban
- P2 – Játék a betűkkel, csoportban
- P3 – Némajáték, csoportban
- P4 – Hajoljunk váltva
- P5 – Keresd a párod!
- P6 – Válassz játékot!
- P7 – Varázslabda

P8 – Zsámolylabda

P9 – Találd meg a tárgyakat!

P10 – Tartsd a kört!

P11 – Találd ki és fejtsd meg!

P12 – Labdapassz szótagolással

P13 – Háromszögű fogó

P14 – Körben együtt összekapaszkodva

P15 – Értékelés