

A segítség, amit kaphatok
Bizalomjáték

Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

2. évfolyam

Programcsomag: Én és a másik

A modul szerzője: Lissai Katalin

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	7-8 évesek
Ajánlott időkeret	2 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Bizalomteli viszonyulás fejlesztése a társak között
A modul témái, tartalma	Témák: Pszichikus működésünk, személyiségünk: játék Kapcsolatok: közösségi együttlét, együttműködés az iskolában Tartalom: Együttműködést fejlesztő játékok
Megelőző tapasztalat	Rajz – elképzelt dolgok vizuális megjelenítése
Ajánlott továbbhaladási irány	Művészetek – dráma: helyzetgyakorlatok
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Társas kompetenciák: együttműködés, segítség; kommunikációs készségek: figyelem
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Magyar nyelv és irodalom (szóbeli szövegalkotás és szövegértés), Művészetek (dráma: vizuáliskultúra, kreativitás, kifejezőkészség), Testnevelés és sport (egyensúlyérzék és mozgáskoordináció) Tantárgyakhoz: magyar nyelv és irodalom, dráma, vizuális kultúra, testnevelés Modulokhoz: minden második évfolyamos modul
Támogató rendszer	Dr. Spencer Kagan: <i>Kooperatív tanulás</i> . Önkonet Kft. Budapest, 2001 Altern füzetek – <i>Személyiségfejlesztő játékok</i> . Összeállította: Kósáné Ormai Vera. Altern füzetek 8. OKI – XIII. kerületi Pedagógiai Kabinet, 1996

Módszertani ajánlás

A II/3. feladatnál a gyerekek hat helyszínen próbálnak ki játékokat, egy-egy játékra mintegy 10 perc idő áll rendelkezésre. Ennek letelte után a gyerekek csoportjai helyszínt váltanak és új játékot próbálnak ki. Néhány játékba (harangjáték, vak hernyó), ha van rá lehetőség, kapcsolódjon be a tanító is. Az idő rövidege miatt elképzelhető, hogy nem tud minden gyerek, minden játék, minden szereplője lenni. Biztosítson a tanító másutt is lehetőséget arra, hogy mindenki kipróbálhassa magát mindegyik szerepben, személyesen szerezhessen tapasztalatot. Ha néhány gyerek kezdetben bizonytalan (pl kukucskál), hagyja őket a tanító, a bizalmat nem lehet erőltetni. Javaslom, ha van rá idő, mutassák be a játékokat – „próbajáték” –, vagy/és az asztalokra helyezze el a tanító emlékeztetőül a játékok leírását (P2-P6).

A Mi lehet ez? játéknál később lehetséges szabadon elkezdni a rajzolást, nem szükséges megkezdett ábrát folytatni.

Csoportok: A modulsorozat – így ez a modul is – lehetőséget teremt a kooperatív csoportmunka bevezetésére, felépítésére, közös gyakorlására, alapot és tapasztalatot nyújt az alkalmazásra más tanórákon is. A már megalakított csoportokat érdemes hosszabb ideig együtt tartani. Igénnytől és helyzettől függően 2-6 hét után érdemes új csoportokat alakítani, ezt megelőzően a „régik” csoportok munkáját értékelni (itt a csoportok önértékelését javasoljuk), az együttműködést valamilyen aktussal lezárni (közös alkotás, közös feladat drámaórán, vetélkedő a csoportok között, játék stb.).

A csoportalakításnál a számozás szóban is történhet, ha valamennyi kisgyerek meg tudja jegyezni a kapott számot.

Tér-terem elrendezés: A csoportmunkához a legalkalmasabb elrendezést a körbeülhető, mozgatható asztalok és székek biztosítják. Ezek a frontális osztálymunkára is alkalmasak, a beszélgetőkörhöz és a drámajátékhoz szükséges tér kialakítását is lehetővé teszik.

Speciális javaslatok az értékeléssel kapcsolatban

Az értékelés indirekt módon történik. Az önértékelés, a társaktól érkező spontán visszajelzések; a játékok, tevékenységek sikere, öröme; a beszélgetőkör, „Fejzd be a mondatot!” módszerek alkalmazása nyújt lehetőséget a tapasztalatok, az érzelmek kifejezésére, személyes tapasztalatok megfogalmazására.

A modul mellékletei

Tanári segédletek

- P1 – A játék leírása
- P2 – „Rajzolj, ahogy társad kéri!”
- P3 – Támaszjáték
- P4 – Vak labirintus
- P5 – Mi lehet ez?
- P6 – Kocsi és vezetője
- P7 – Lufidobálás
- P8 – Vakhernyó

Tanulói segédletek

- D1 – Előre nyomtatott rajzok
- D2 – Ábra