

Játék – közösség – önismeret

**Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák**

3. évfolyam

Programcsomag: Én és a másik

A modul szerzője: Nagy Erika

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	9 évesek
Ajánlott időkeret	2 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Az önmagunkról és az osztályközösségről alkotott kép tudatosítása, az együttműködés fejlesztése
A modul témái, tartalma	<p>Témák: Pszichikus működésünk, személyiségünk: játék, önismeret, önbizalom, önuralom Kapcsolatok: közösségi együttlét</p> <p>Tartalom: Új játékok megismerése, a közös játék élménye, önmegfigyelés, a társak megfigyelése</p>
Megelőző tapasztalat	Osztályprogramok, együttműködést, egymásra figyelmet feltételező tevékenységek
Ajánlott továbbhaladási irány	Együttműködést, egymásra figyelmet feltételező tevékenységek, a szabadidő eltöltése a tanult játékokkal, játékgyűjtemény készítése
A kompetenciafejlesztés fókuszai	<p>Önszabályozás: érzelmek kezelése: sikerkezelés, kudarcátűrés A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív készségek: szabálykövetés Társas kompetenciák: együttműködés, segítség</p>
Kapcsolódási pontok	<p>A NAT-hoz: Magyar nyelv és irodalom (olvasás, írott szöveg megértése, kommunikációs képesség), Dráma és tánc (rögtönzési képességek fejlesztése)</p> <p>Tantárgyakhoz: magyar nyelv és irodalom, matematika, dráma</p>
Támogatórendszer	Dr. Spencer Kagan: <i>Kooperatív tanulás</i> . ÖNKONET. Budapest 2004

Módszertani ajánlás

A foglalkozás kooperatív csoportokban történik. A foglalkozáson csak játékok szerepelnek: vagy együtt játszik az egész osztály, vagy csoportban, vagy pedig párban játszanak. A gyerekek megérezhetik, hogy mindennel lehet játszani, hogy egy jó játék mélyítheti a barátságot, gazdagíthatja a személyiséget. Olyan tevékenységben van részük, melyet együttműködésben kell végrehajtani, a szabályokat betartva, ennek ellenére még izgalmas is a dolog. Esetleg a játékokban meg kell mérközni a többiekkel, és így élvezni a sikert vagy elviselni a vereséget.

A foglalkozáson hat játékot tanulnak meg a gyerekek. Ez sok ahhoz, hogy mindenki végigpróbálja az összes játékot. Nem érdemes túl sokat, csupán felszínesen tanítani. Szervezzük úgy a foglalkozást, hogy mindenki ismerje meg alaposan a saját csoportja játékát, és ezenkívül még tanuljon meg néhányat, attól függően, hogyan alakul az adott foglalkozás.

Ha az osztály egyik-másik játékot nehezen játszaná, akkor a tanító dönthet úgy, hogy kihagy néhányat, és az osztály számára megfelelőbbek közül több csoport is tanulhatja ugyanazt a játékot.

Az első játékot az egész osztály együtt játssza, de az elején ki kell küldeni néhány gyereket. Ha a tanító nem tudja felvállalni, hogy erre az időre őrizetlenül legyenek a kiküldöttek, akkor szervezze meg, hogy menjenek a könyvtárba, esetleg a szomszéd osztályba.

A kooperatív módszerek közül a fordított szakértői mozaik a gyerekektől is és a pedagógustól is gyakorlottságot és nagy odafigyelést igényel.

A közös játékok a ráhangolást, az együttjátszás örömeinek átélését szolgálják. Ha a tanító úgy érzi, hogy a gyerekek szívesen játszanak együtt, és a játéktanulásra kevés az idő, akkor a ráhangoló részt el kell hagyni vagy másik órán megtartani.

Speciális javaslatok az értékeléssel kapcsolatban

Abban a játékban, ahol győztes van, mindig lennie kell vesztesnek is; segítsünk ennek elfogadásában a gyerekeknek. Beszéljünk arról is, hogyan viselkedjen a nyertes ahhoz, hogy a többieknek ne fájjon a vereség. Ha a társak egymásra figyelnek, a játék mindenki számára kellemes és élményt adó lesz.

Az értékelés során a pozitív élmények meghallgatása és megerősítése segíti a gyerekeket abban, hogy ráérezzenek az együttjátszás ízére, örömére. A pozitív példák jó hatással lesznek a kevésbé együttműködő társakra is.

A modul mellékletei

Tanári segédletek

P1 – Szájról szájra

P2 – Bingi-bongi

P3 – „Hitellevél”

Tanulói segédletek

D1 – Versek (d2)

D2 – Játékleírások (d2)