

JELKÉPEK – A FA I.

SZKC_102_01

A MESEFA

A modul szerzői: Dallos Tamásné,
Schüttler Vera

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

2. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

Tevékenységek – időmegjelöléssel		Tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. Ráhangolás, a feldolgozás előkészítése					
I/a Jelek, jelzések életünkben					
A	A tanulók a teremben csak a padlón kirakott nyilak szerint közlekedhetnek. A tanító csak néma mutogatással, jelzéssel adhat bármit a gyerekek tudtára. A játék előtt a tanító beszélje meg a játékszabályokat a gyerekekkel. 5 perc	Nem verbális kommunikációra épülő helyzetek megfigyelése Figyelemkoncentráció Együttműködési készség	Egész csoport együtt – játék		P1 (Nyilak, jelek)
B	Minden tanuló kap egy „belépő” kártyát, számkártyát, amellyel csak az azonos számmal ellátott székre ülhet. A tanító csak metakommunikációs eszközzel segítheti a tanulókat. A játék előtt a tanító beszélje meg a játékszabályokat a gyerekekkel. 5 perc	Nem verbális kommunikációra épülő helyzetek gyakorlása Figyelemkoncentráció Együttműködési készség	Egész csoport együtt – játék		Tanulónként egy számozott számkártyapár
I/b Jelképek, szimbólumok a mesében					
A	A tanító megkérdezi a gyerekektől, melyik mesehősre ismernek rá az asztalra kitett tárgyak alapján (varázskalap, varázspálca, varázsköpeny). Majd felveszi az előre odakészített kellékeket, és azt mondja, mesehősöket varázsol ide. Ismerteti a Ki a király? című játék szabályait. 6 perc	Ismert mesehősök megjelenítése Fantázia Empátia Utánzóképeség Percepció Figyelem	Egész csoport együtt – bemutatás, megbeszélés, szerepjáték		P2 (Ki a király? című játék leírása) 1 varázskalap, varázspálca, varázsköpeny

Tevékenységek – időmegjelöléssel		Tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I/c Saját érzések, összegzés					
A	A tanító megbeszéli a gyerekekkel, ki hogyan érezte magát a különböző szereplők bőrében; melyik szereplőt volt a legnehezebb és melyiket legkönnyebb megjeleníteni, és miért. 5 perc	Saját érzések, önmagunkról szerzett tapasztalatok közlése Önreflexió Figyelmes hallgatás	Egész csoport együtt – beszélgetőkör		
II. Az új tartalom feldolgozása					
II/a Kirándulás Meseerdőbe					
A	Utazás Meseerdőbe, közös mesealkotás. A tanító mesélni kezdi a Mesefa című mesét. A gyerekek egymás után folytatják az elkezdett történetet; aki hozzátett a meséhez, felszállhat a Meseerdőbe induló vonatra. 10 perc	Közös mesealkotás Kreativitás Szóbeli szövegalkotás Alkalmazkodási készség Empátia Figyelem	Egész csoport együtt – beszélgetőkör, szerepjáték		Székek oszlopban, párosával egymás mögé rakva
B	Utazás Meseerdőbe – közös mesealkotás megadott kifejezések felhasználásával. A tanító mesélni kezdi a Mesefa című mesét. A gyerekek egymást követve, a táblán lévő kifejezéseket felhasználva továbbszövik az elkezdett történetet; aki hozzátett a meséhez, felszállhat a Meseerdőbe induló vonatra. 10 perc	Közös mesealkotás Kreativitás Szóbeli szövegalkotás Alkalmazkodási készség Empátia Figyelem	Egész csoport együtt – beszélgetőkör, szerepjáték		P3 (Szókétyák) Székek oszlopban, párosával egymás mögé rakva

Tevékenységek – időmegjelöléssel		Tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/b A mesefa megérint					
A	Megérkezés a Meseerdőbe, ahol képzeletbeli óriás mesefa fogadja a gyerekeket. A tanító elmondja, hogy a fa szeretne valamit átadni a gyerekeknek, de ezt csak úgy tudja megtenni, ha átöleli őt. A gyerekek körbeállják a mesefát, megfogják egymás kezét, és behunyják a szemüket. Akinek a tanító megérinti a vállát, mond egy szót, gondolatot, érzést, amit a mesefától kapott. 5 perc	Belső képek előhívása Aktív figyelem Empátia	Egész csoport együtt – magyarázat, drámajáték		
II/c A mi mesefánk					
A	A tanulók véletlenszerűen kiscsoportokat alkotnak, és közösen megfestik saját mesefájukat. A tanító kiállítja az elkészült mesefákat, majd mindegyik mesefán elhelyez négy különböző színű levelet, és elmondja a gyerekeknek, hogy a levelet milyen sorrendben kell levenni a fáról. 20 perc	Együttműködés Alkotóképesség Kreativitás	Csoportmunka – festés	Csomagolópapír, festék, ecset, vízestál	Üres felület a fák kiállítására Gyurmaragasztó, cellux
II/d Mesefa					
A	A csoportok leveszik az első levelet a fáról. A tanulók lerajzolják magukat Meseerdő valamilyen lényeként, és rajzukat elhelyezik a mesefán. 10 perc	Önismeret Önreflexió	Önálló munka – rajzolás	Rajzlap, színes ceruza, olló, gyurmaragasztó	P4 (1/a levél)

Tevékenységek – időmegjelöléssel		Tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A csoportok leveszik az első levelet a fáról. A csoportok összegyűjtik Meseerdő varázstárgyait, lerajzolják azokat, majd rajzaikat elhelyezik a mesefán. 10 perc	Együttműködés Gondolkodás Rajzkészség	Kooperatív tanulás – kerekasztal	Rajzlap, színes ceruza, olló, gyurmragasztó	P5 (1/b levél)
II/e Megszólalnak a mesefák					
A	A csoportok leveszik a második levelet a fáról. A csoportok összegyűjtik a közösen írt mesék címét, kis kártyára írják, és felteszik azokat a mesefára. 10 perc	Együttműködés Emlékezet Íráskészség	Kooperatív tanulás – kerekasztal	Kis kártyák, ceruza, gyurmragasztó	P6 (2/a levél)
B	A csoportok leveszik a második levelet a fáról, majd összegyűjtik az ismert mesehősöket, nevüket kis kártyákra írják, és felteszik a mesefára. 10 perc	Együttműködés Emlékezet Rajzkészség	Kooperatív tanulás – kerekasztal	Kis kártyák, ceruza, olló, gyurmragasztó	P7 (2/b levél)
II/f					
A	A csoportok leveszik a harmadik levelet a fáról. Jelenetet készítenek az egész csoport által korábban alkotott meséhez, majd bemutatják. 15 perc	Együttműködés Empátia Tolerancia Fantázia Kreativitás Önkifejezés	Csoportmunka – drámajáték		P8 (3/a levél)
B	A csoportok leveszik a harmadik levelet a fáról. Illusztrációkat készítenek az egész csoport által korábban alkotott meséhez, majd rajzukat felteszik a mesefára. 10 perc	Együttműködés Emlékezet Rajzkészség	Kooperatív tanulás – kerekasztal	Rajzlap, színes ceruza, gyurmragasztó	P9 (3/b levél)

Tevékenységek – időmegjelöléssel		Tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III. Az új tartalom összefoglalása, ellenőrzés és értékelés					
III/a Beszámoló a kirándulásról					
A	A Meseerdőben véget ér a kirándulás. Mindenki beszáll a mesevonatba. A gyerekek hazaérkeznek. Beszélgetés arról, kinek és mit mesélnének szívesen a kirándulásról. 10 perc	Élmények, vélemények megfogalmazása, megosztása a társakkal Kritikai gondolkodás Önreflexió Verbális kifejezőkészség Figyelmes hallgatás	Egész csoport együtt – beszélgetőkör		
B	A Meseerdőben véget ér a kirándulás. Mindenki beszáll a mesevonatba. A gyerekek hazaérkeznek. Beszélgetés arról, mi lenne, ha mesefa állna a kertben, hogyan kellene gondozni. 10 perc	Élmények, vélemények megfogalmazása, megosztása a társakkal Fantázia Szimbolikus gondolkodás Verbális kifejezőkészség Figyelmes hallgatás	Egész csoport együtt – beszélgetőkör		
C	Beszélgetés arról, kinek mi tetszett a kiránduláson, melyik mese előadása tetszett a legjobban. 10 perc	Saját vélemény megfogalmazása Figyelmes hallgatás Tolerancia Kritikai gondolkodás Kommunikáció	Egész csoport együtt – beszélgetőkör		

MELLÉKLETEK

TANÁRI MELLÉKLETEK

P1

Nyilak, jelek

P2

Ki a király?

P3

Szókártyák

P4

1/a levél

P5

1/b levél

P6

2/a levél

P7

2/b levél

P8

3/a levél

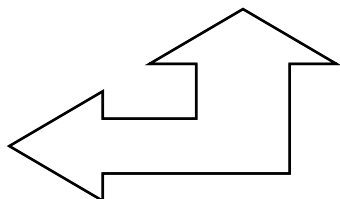
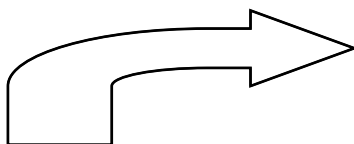
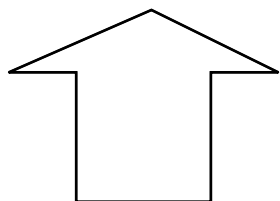
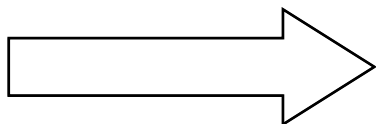
P9

3/b levél

MELLÉKLETEK

P1 Nyilak, jelek

A nyilakat szükség szerint sokszorosíthatjuk.



P2 Ki a király?

A játék menete: A játékvezető két-három kiválasztott tanulóval megbeszéli, hogy melyikük melyik mesefigurát fogja utánozni. A kiválasztottak ne tudjanak egymás szerepéről.

A tanulók visszamennek a terembe, és megpróbálják mozgással, mimikával megjeleníteni a megbeszélte mesefigurát. Beszélniük nem szabad.

A játékvezető elmondja a többi tanulónak, hogy milyen három figurát jelenítenek meg külön-külön a kiválasztottak. Amelyik kiválasztott olyan ügyes volt, hogy felismerték, beáll a játékosok közé. Akit nem ismertek fel, másik szereplőt fog mutogatni.

A kicsiknél a játékvezető mondja meg, hogy milyen mesefigurákat jelenítsenek meg.

P3 Szókártyák

Látszatok csodát, szerencséjére, ijedtében, megvolt a magához való esze, egyszer csak, elnehezedett a szíve, hipp-hopp, fejéhez kapott, örömkönnyek, felpattant, találkozott, kedve szottyant, belekezdett, gondolta magában, ekkor megszólalt, visszafordult stb.

P4 1/a levél

Meseerdőben mindenki azzá válhat, amivé szeretne. Gondoljátok ki, ti mik szeretnétek lenni! Rajzoljátok le, és helyezétek el rajzotokat a mesefán, oda, ahol a legjobban éreznétek magatokat!

P5 1/b levél

Meseerdőben sokféle varázslat megtörténhet, de ehhez varázserővel bíró tárgyak is kellene. Gyűjtsetek össze és rajzoljatok le minél többet! Rajzaitokat tegyétek fel a mesefára!

P6 2/a levél

Meseerdőben megszámlálhatatlanul sok mese létezik. Ti is biztosan ismertek jó párat. A mesefáról a mesék sem hiányozhatnak. Írjátok a kártyákra azoknak a meséknek a címét, amelyeket mindnyájan ismertek! A kártyákat tegyétek a fára!

P7 2/b levél

Meseerdőben megszámlálhatatlanul sok mese létezik. Ti is biztosan ismertek jó párat. A mesefáról a mesehősök sem hiányozhatnak. Írjátok a kártyákra azoknak a mesehősöknek a nevét, akiket mindnyájan ismertek! A kártyákat tegyétek a fára!

P8 3/a levél

A közösen kitalált meséhez készítsetek egy jelenetet!

P9 3/b levél

A közösen kitalált meséhez készítsetek rajzokat, és tegyétek fel a mesefára!