

SZÓRAKOZÁS

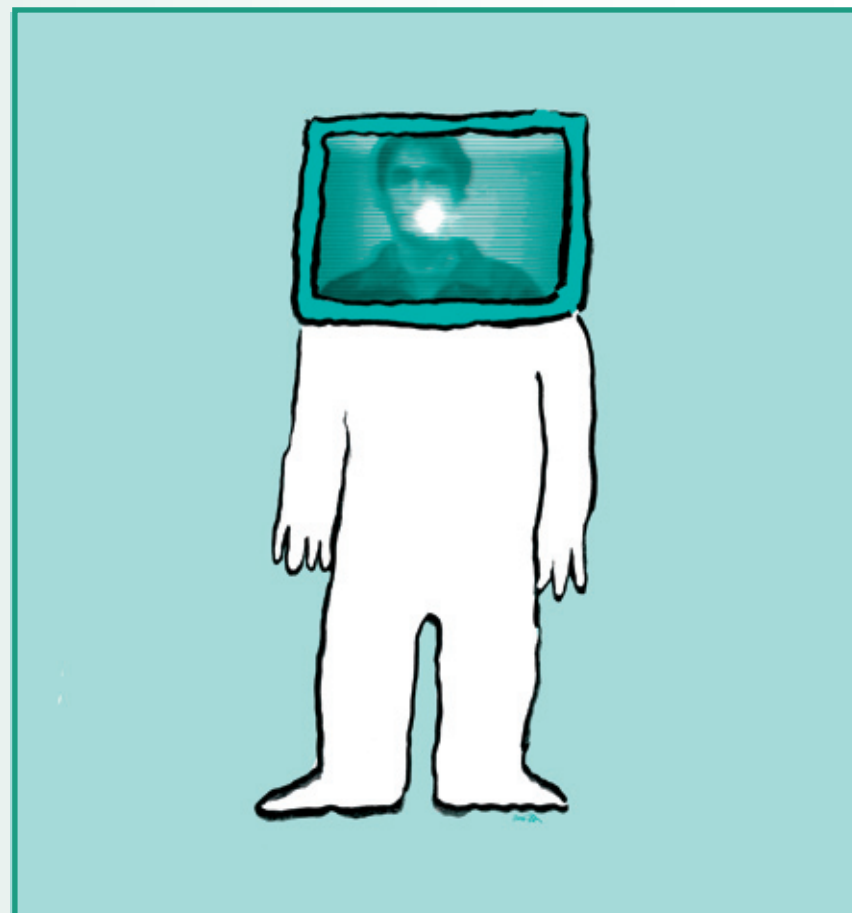
SZKA_106_28

É N É S A V I L Á G

A modul szerzői: Solymos Éva
és Vojnovics Éva

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

6. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE					
I/a Ráhangolódás					
A	A pedagógus felolvassa Kosztolányi Dezső: A játék c. versét. A gyerekek megbeszélik, megfogalmazzák a verssel kapcsolatos érzéseket, gondolatokat. A pedagógus is a beszélgetőkör tagja. 8 perc	Érzelmi-gondolati ráhangolódás Szóbeli kifejezőkészség Empátia	Frontális munka – beszélgetőkör		P1 (Kosztolányi Dezső: A játék)
B	Az osztály asszociációs játékot játszik a pedagógus irányításával. A gyerekek ötleteket mondanak arra, hogy mi jut eszükbe a „játék” szóról, és milyen érzéseket kelt bennük. 8 perc	Érzelmi-gondolati ráhangolódás Asszociációs készség	Frontális munka – ötletbörze		
I/b Szórakozási lehetőségek					
A	A tanulók szórakozási, időtöltési lehetőségeket írnak fel külön lapokra. Ezeket a táblán a pedagógus összegzi. 5 perc	Előzetes ismeretek felmérése Gondolkodás	Egyéni munka – szógyűjtés	Papírlapok, filctoll, gyurmaragasztó	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
B	A diákok a pedagógus által előre elkészített szókártyákkal dolgoznak. A tanulók kiválasztják a szókártyák közül azokat, amelyek számukra kedvelt szórakozások, és kiegészítik azzal, hogy azon belül mit csinálnak szívesen. 5 perc	Előzetes ismeretek felmérése Önkifejezési készség	Egyéni munka – problémamegoldás	Szókártyák	P2 (Kedvelt szórakozások)
I/c Csoportosítás – időtöltés, szórakozás					
A	A tanulók csoportokat alkotnak, és csoportosítják a szókártyákon szereplő szórakozástípusokat. 3 perc	Csoportosítás Rendszerezőképesség Együttműködési készség	Csoportmunka – megbeszélés	Az előző feladatban használt szókártyák	P3 (Csoportala- kítás)
B	A pedagógus szórakozástípusokat olvas fel, és sarkokat jelöl ki hozzájuk. A tanulók abba a sarokba állnak, amelyik szórakozást a leginkább kedvelik. Ha valakinek egyik sem tetszik, az középen marad. A sarkok nevei: mozgás, számítógépezés, együttlét a barátokkal, zenehallgatás. Az egy sarkot választó tanulók megbeszélik, hogy miért szeretik azt a szórakozási formát. 3 perc	Véleménynyilvánítás Figyelem Döntésképeség Tudatosság	Kooperatív tanulás – Keresd a helyed!		P4 (Sarkok)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA					
II/a Bemutató					
A	A pedagógus arra kéri a tanulókat, mutassák be a kedvenc szórakozásukat, és azt is fogalmazzák meg, mi a legjobb benne. A csoportok szóvivői beszámolnak a megbeszélésről. 8 perc	Véleménynyilvánítás Döntésképeség Tudatosság	Kooperatív tanulás – Gondolkozz, beszélj meg!		
B	A pedagógus az általa előre elkészített kétféle szókétyákat kiosztja a tanulóknak. A tanulók feladata az, hogy párosítsák össze a szókétyákat, és indokolják is a döntésüket. 8 perc	Rendszerezés Együttműködési készség Összefüggéskezelő-készség	Csoportmunka – feladatmegoldás, megbeszélés	Szókétyák	P2 (Kedvelt szórakozások) P5 (Szórakozástípusok jellemzői)
II/b Az elektronikus játékok veszélyei					
A	A pedagógus különböző játékok neveit sorolja fel, és arra kéri a tanulókat, válogassák ki a felsoroltak közül az elektronikus játékokat. Az osztály megbeszéli, hogy milyen előnyei vannak ezeknek a játékoknak, és vannak-e hátrányai, veszélyei. 10 perc	Véleményformálás Szóbeli kifejezőkészség Érvelőkészség Összefüggéskezelő-készség Tudatosság	Frontális munka – beszélgetőkör		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
B	A pedagógus előre elkészített szókétyákat ad a tanulói csoportoknak. A kártyákon érzékszervek és elektronikus játékok hatásai szerepelnek. A tanulók szétválogatják a szókétyákat, és elmondják a véleményüket: szerintük hogyan hatnak az elektronikus játékok az emberi szervezetre. 10 perc	Véleményformálás Összefüggéskezelő- képesség Tudatosság	Kooperatív tanulás – felfedező riporter		P6 (Az elektronikus játékok hatásai)
C	A pedagógus elektronikus játékokkal kapcsolatos képeket ad a tanulóknak. A tanulók megnézik a képeket, majd megfogalmazzák a véleményüket. A tanulók lejegyzik a gondolataikat, majd megbeszélik azokat. 10 perc	Véleményformálás Gondolkodás Összefüggéskezelő- képesség Tudatosság	Kooperatív tanulás – páros szóforgó		P7 (Képek)
II/c Szemtorna					
A	Az egész osztály szemtornát végez. A pedagógus bemutatja a tanulóknak, majd mindenki követi a tevékenységet. 5 perc	Relaxáció Egészségsgvédő motívumok Tudatosság	Frontális munka – relaxációs játék		P8 (Szemtorna)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/d Az eddigiek összefoglalása					
A	A pedagógus eldöntendő kérdéseket tesz fel a foglalkozáson történtek tükrében. A tanulóknak válaszolniuk kell a megismert tartalmak alapján. 6 perc	Összefoglalás Rendszerező képesség Önértékelési késztetés	Frontális munka – játék		P9 (Igaz-hamis játék a térben)
B	A pedagógus otthoni feladatot ad: a tanulók készítenek a következő órára fogalmazást Kedvenc szórakozásom címmel. 3 perc	Házi feladat kiadása Fogalmazási készség Önkifejezési készség	Frontális munka – tanári magyarázat Egyéni munka – házi feladat		
C	A pedagógus otthoni feladatot ad: a tanulók készítenek a következő órára rajzot Kedvenc szórakozásom címmel. 3 perc	Házi feladat kiadása Vizuális kultúra Önkifejezési készség	Frontális munka – tanári magyarázat Egyéni munka – házi feladat		
D	A pedagógus otthoni feladatot ad, a tanulók néznek utána, mit jelentenek ezek a fogalmak: játék, szórakozás, szenvedély, függőség, játékszenvedély, internetfüggőség. 3 perc	Házi feladat kiadása Ismeretszerző képesség	Frontális munka – tanári magyarázat Egyéni munka – kutatás		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
II/e Átvezetés					
A	Az osztály meghallgatja Janikovszky Éva: Kire ütött ez a gyerek? című könyvének egy részletét a pedagógus előadásában. A tanulók egy-egy szóval kifejezik, milyen gondolatokat, érzéseket keltett bennük a részlet. 7 perc	Hangulati átvezetés Figyelem Szövegértés Empátia	Frontális – felolvasás, beszélgetőkör		P10 (Kire ütött ez a gyerek?)
B	Az osztály meghallgat egyet-kettőt a tanulók korábban készített Kedvenc szórakozásom című fogalmazásai közül erre vállalkozó tanulók felolvasásában. A tanulók magukban összevetik az általuk kedvelt tevékenységeket a társaik fogalmazásában szereplőkkel. 7 perc	Hangulati átvezetés Figyelem Szövegértés Empátia Véleményalkotás	Frontális munka – felolvasás		
C	A tanulók jól látható helyre kiállítják a házi feladatként kapott Kedvenc szórakozásom című rajzokat. Az osztály megnézi a tárlatot. 7 perc	Hangulati átvezetés Figyelem Empátia Élményszükséglet	Frontális munka – bemutató		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/f Milyen érzést kelt benned?					
A	A pedagógus különböző szórakozásokat sorol fel, a tanulók pedig arcjátékkal, mozdulatokkal fejezik ki, milyen érzést kelt bennük. 10 perc	Érzések előhívása Empátia Kreativitás Önkifejezési készség	Frontális munka – improvizáció		P11 (Milyen érzéseket kelt benned?)
B	A pedagógus megkéri a tanulókat, hogy soroljanak fel olyan játékokat, amelyek erős érzéseket (nagyon kellemes, izgalmas, vagy nagyon rossz érzéseket) váltanak ki belőlük vagy másokból. 10 perc	Érzések előhívása Önreflexióra való képesség Önkifejezési készség	Frontális munka – beszélgetőkör		
C	A tanulók kiválogatják a foglalkozáson szóba került játékok közül, hogy melyik vált ki érzéseket belőlük. 10 perc	Érzések előhívása Önreflexióra való képesség Rendszerező képesség	Csoportmunka – megbeszélés		
II/g Beszélgetés					
A	A tanulók megbeszélik, melyik játékot, szórakozást a legnehezebb abbahagyni, és hogy milyen érzéseik vannak, amikor ilyen játékot játszanak. 5 perc	Érzések előhívása Szóbeli kifejezőkészség	Kooperatív tanulás – szóforgó		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/melléletek	
				Diák	Pedagógus
B	A tanulók szimpátia alapján választott csoportokban rövid felkészülés után bemutatnak egy-egy olyan játékot, szórakozást, amit nagyon nehéz abba-hagyni. 10 perc	Érzések előhívása Együttműködési képesség Rögtönzőképesség	Csoportmunka – improvizáció		
II/h A függőség kialakulása					
A	A pedagógus szövegeket oszt ki a játékszenvedélyről a tanulói csoportoknak. A tanulók egyéni olvasás után megbeszélik a szövegek lényegét. 15 perc	Információ megismerés Szövegértés Lényegkiemelés Ismeretszerző- képességek	Kooperatív tanulás – Gondolkozz, beszélj meg!	D1 (Internetfüggőség)	
B	A pedagógus szövegeket oszt ki a játékszenvedélyről a tanulói csoportoknak. A tanulók egyéni olvasás után megbeszélik a szövegek lényegét. A pedagógus vagy a tanulók által előzetesen gyűjtött szövegek is használhatók. 15 perc	Információ megismerés Szövegértés Lényegkiemelés Együttműködési képesség	Kooperatív tanulás – szakértői mozaik	D1 (Internetfüggőség)	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
C	A tanulók az internet segítségével a témához kapcsolódó címszavakra keresnek rá. Jegyzeteket készítenek, és ezek alapján megbeszélik az olvasottakat. 20 perc	Információ megismerés Szövegértés Lényegkiemelés Együttműködési készség	Csoportmunka – kutatás	Internetes hozzáférés	P12 (Címszavak)
II/i A számítógépes játékok					
A	A tanulók szókétyákat készítenek Mire jök a számítógépes játékok? címmel. 3 perc	Önálló véleményalkotás Rendszerező képesség Lényeglátás	Csoportmunka – ötletroham	Papír, filctoll, gyurmaragasztó	
B	A tanulók kiválogatják a szókétyák közül azokat, amelyekre szerintük a számítógépes játékok tanítanak. 3 perc	Önálló véleményalkotás Rendszerező képesség	Kooperatív tanulás – ablak		P13 (Mire taníthat?)
II/j Hívd a társadat!					

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
A	A tanulók két csoportot alakítanak, és kétféle játéktípust kedvelők szerepét kapják. A csoportok megbeszélik, hogyan fognak az egyik játéktípus mellett érvelni, majd improvizációban eljátsszák, hogy hogyan próbálja egymást a saját játékába hívni a más-más játéktípust kedvelő gyerek. 13 perc	Véleményformálás Kreativitás Véleménynyilvánító képesség Szóbeli kifejezőkészség	Frontális munka – improvizáció		P14 (Hívd a társadat!)
B	A pedagógus két széket helyez a terem közepére. Az egyik a „számítógépes játékok” széke, a másik a „mozgásos játékok” széke. Az a tanuló, akinek van érve az egyik mellett, az beleül a megfelelő székbe, és elmondja az érvét. Ezután új gyerek ülhet valamelyik székbe: így folytatódik a vita. 15 perc	Véleményformálás Kreativitás Véleménynyilvánító képesség Szóbeli kifejezőkészség	Frontális munka – vita		
III. ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉS					
III/a Hol a helyük?					
A	A tanulók két csoportban összegzik véleményüket, és közös álláspontot is megpróbálnak kialakítani az elektronikus játékokról: hol a helye az elektronikus játékoknak a szórakozásban. A csoportok röviden, egy-egy szóval, mondattal érvelnek. 12 perc	Összegzés Vitakészség Egészségvédő motívumok Szóbeli kifejezőkészség	Frontális munka – vita		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja/ fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök/mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	A tanulók megfogalmazzák gondolataikat a foglalkozással kapcsolatban. 12 perc	Értékelés Szóbeli kifejezőkészség	Frontális munka – beszélgetőkör		
C	A tanulók értékelik kedvenc szórakozásaikat: a foglalkozás végére változott-e a gondolatuk a témáról, szeretnének-e valamin változtatni, mi segítené őket tartalmas szórakozások megismeréséhez. 15 perc	Értékelés Szóbeli kifejezőkészség Tudatosság	Frontális munka – beszélgetőkör		

TANÁRI MELLÉKLET

P1 A JÁTÉK

(Kosztolányi Dezső)

Az különös.
Gömbölyű és gyönyörű,
csodaszép és csodajó,
nyitható és csukható,
gomb és gömb és gyöngy, gyűrű.
Bűvös kulcs és gyertya lángja,
színes árnyék, ördöglámpa.
Játszom ennen-életemmel,
búvócskázom minden árnnyal,
a padlóval, a szobákkal,
a fényvel, mely tovaszárnyal,
a tükörrel fényt hajítok,
a homoknak, a bokornak,
s a nap – óriás aranypénné –
hirtelen ölembe roskad.
Játszom két színes szememmel,
a két kedves, pici kézzel,
játszom játszó önmagammal,
a kisgyermek is játékszer.
Játszom én és táncolok,
látszom én, mint sok dolog.

Látszom fénybe és tükörbe,
játszom egyre, körbe-körbe.
Játszom én és néha este
fölkelek,
s játszom, hogy akik alusznak,
gyerekek.

P2 KEDVELT SZÓRAKOZÁSOK

A pedagógos előre készítsen szókétyákat az alábbi szórákozástípusokból, és adja a tanulóknak feladatként, hogy egészítsék ki azokat! A szórákozástípusok csoportosításához is ezeket a kétyákat kell majd használniuk. A szókétyákon szereplő szavak:

Szókétyák: sport, mozgásos játékok, szabadtéri programok, számítógépes játékok, zenehallgatás, tánc, tévézés, videofilme, mozi, társasjátékozás, játéktér, séta, gyűjteményrendezés.

P3 CSOPORTALAKÍTÁS

A csoportalakítás módszereihez ötleteket találhatnak a Tanári kézikönyben.

P4 SARKOK

A sarkok nevei: mozgás, számítógépezés, együttlét a barátokkal, zenehallgatás.

P5 A SZÓRAKOZÁSTÍPUSOK JELLEMZŐI

Ehhez a feladathoz a pedagógus olyan szókétyákat készítsen, melyeknek az egyik felén szórakozástípusok, a másikon ezek egyes tulajdonságai, jellemzői szerepelnek. A tulajdonságok: egészséges, egészségtelen, nem kell fizetni érte, sok pénzbe kerül, gyorsabb leszek tőle, ügyesebb leszek tőle, megnyugtat, izgatottá tesz, egyedül lehet csinálni, másokkal is csinálhatom, nem zavarok vele senkit, zavarhat másokat, erősebb leszek tőle, árt a szemnek, árt a fülnek, agresszív leszek tőle.

P6 AZ ELEKTRONIKUS JÁTÉKOK HATÁSAI

Szókétyák:

**látás, hallás, mozgás, figyelem,
gondolkodás, idegrendszer,
rontja, javítja, nem hat rá, fejleszti,
gátolja, árt neki**

P7 KÉPEK

A pedagógus elektronikus játékokkal kapcsolatos képeket ad a tanulóknak a gondolkodás, a véleményalkotás megkönnyítésére. A

képeket előzetesen gyűjti össze újságokból, reklámokból stb., de a tanulók maguk is hozhatnak ilyeneket. A képeken szerepelhet pl. fejhallgatóval kerékpározó gyerek; sétálás közben a telefonjával játszó gyerek; játékterembe belépő fiatal(ok); számítógéppel játszó gyerek stb.

A tanulók a következő kérdésekről fogalmazzák meg a véleményüket: Mit gondoltok ezekről a szituációkról? Van-e veszélye ezeknek a játékoknak? Ismersz-e ilyen történetet, eseményt, hírt?

P8 SZEMTORNA

Mutatóujjal vezetve a tekintetet fejforgatás jobbra-balra.
Mutatóujjal vezetve a tekintetet törzsforgatás jobbra-balra.
Fej- majd törzsforgatás csukott szemmel.
Szemkörzés mindkét irányba háromszor.
Szemkörzés csukott szemmel mindkét irányba háromszor.
Tenyérrel letakart szem pihentetése.
A szemkörnyék óvatos masszírozása.

P9 IGAZ-HAMIS JÁTÉK

A pedagógus a foglalkozások során elhangzott fontosabb részleteket kiragadva véletlenszerűen mond igaz, illetve hamis állításokat. A diákok feladata, hogy az igaz állításoknál jobbra, a hamisaknál pedig balra fussanak egy előzetesen kijelölt határvonal mögé. Aki ront, az kiesik, és szurkolhat a többieknek. Variáció az önbizalom növelésére: aki ront, az ne essen ki, hanem játsszon tovább, mert nem a győzelem a fontos, hanem az élmény. A további munkához így nagyobb kedvet kapnak a tanulók.

P10 KIRE ÜTÖTT EZ A GYEREK?

(részlet – Janikovszky Éva)

„Az én koromban se apukám, se anyukám nem heverészett világos nappal a rekamién, nem ült a földön görbe háttal a magnó mellett, hanem ebéd után azonnal nekifogtak a leckének, aztán ahogy befejezték, szaladtak ki a szabadba, és szívták a jó levegőt. Énszerintem azért, mert se apukámnak, se anyukámnak nem volt magnója.

Ha magnózom, Emil bácsi csak sóhajt, hogy pedig kiskoromban mennyire szerettem a zenét, anyukámnak meg az jut eszébe, hogy azért az sincs rendjén, hogy nekem nincsenek barátaim.

Mert nem hiszik el, hogy vannak, csak azok is otthon ülnek görbe háttal a rossz levegőben, és naphosszat bőgetik a magnót. Esetleg heverésznek világos nappal a rekamién.

Mert arra persze nem gondol se anya, se apa, hogy ha nem volnának barátaim, akkor én se tudnám naphosszat bőgetni a magnót, mert nem volna, aki kölcsönadja az új szalagokat (...)

Mert anyukámnak és apukámnak az én koromban nem volt se magnója, se lemezjátszója, se táskarádiója, de megvolt a maga jó társasága, akikkel kirándulni jártak, társasjátékot játszottak, és értelmes emberek módjára beszélgettek.”

Janikovszky Éva: Kire ütött ez a gyerek? Részlet.
Móra Könyvkiadó Zrt., Budapest, 2007.

P11 MILYEN ÉRZÉSEKET KELT?

A pedagógus különböző szórakozásokat sorol fel, a tanulók pedig arcjátékkal, mozdulatokkal fejezik ki, milyen érzést kelt bennük. Ez mindenkinél egyéni: a fiúk lelkesek lehetnek, ha a fociról hallanak, míg a lányok nagy része esetleg azt fejezi ki, hogy nem tetszik neki, vagy unatja. A felsorolásban szerepeljenek elektronikus játékok és agresszívek akciójátékok is!

P12 CÍMSZAVAK

A tanulók dolgozhatnak párban, ki csoportban. A témához kapcsolódó címszavak lehetnek: internetfüggőség, játékszenvedély, játékfüggőség, szerencsejáték.

P13 MIRE TANÍTHAT?

Szókártyák: logika, tapintat, figyelmesség, gyorsaság, erőszak, szeretet, ügyesség, tanulási módszerek, egészség, türelem, olvasás, ismeretszerzés, fajgyűlölet, együttműködés, beszélgetés, kedveség, agresszivitás, félelem, öröm

P14 HÍVD A TÁRSADAT!

A játék előkészítése: a tanulók két csoportba állnak aszerint, hogy a mozgásos, közösségi játékokat kedvelik-e vagy a magányos

számítógépes játékokat. A két csoportból egy-egy játékos játssza el, hogy a „sportos” gyerek igyekszik elhívni társát a gép mellől. Mindketten érvekkel indokolják, miért az adott szórakozást választják. A tanulók megbeszélik, hogyan, mivel érvelnek majd a saját álláspontjuk mellett, majd egy-egy kijelölt játékos a megbeszéltek szerint előadja a történetet.