

Iskolakerülés

A modul szerzői: Págyor Henriett
és Marsi Mónika

SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

10. ÉVFOLYAM



MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, melléletek	
				Diák	Pedagógus
I. Ráhangolás, a feldolgozás előkészítése					
I/a Ráhangoló játékok, módszerek 1.					
A	Névlabdajáték. Minden alkalommal a pedagógus indítja el a labdát. 10 perc	Koncentráció	Egész csoport együtt – játék		3 különböző színű labda P1 (Névlabdajáték)
B	Tik-tak-játék. Minden alkalommal a pedagógus kezdi a játékot. 10 perc	Koncentráció	Egész csoport együtt – játék		2 labda P2 (Tik-tak-játék)
I/b Ráhangoló játékok, módszerek 2.					
A	Tükörjáték. A diákok párválasztásához a „Keveredj, állj meg, csoportosulj!” módszer ajánlott. A módszer utolsó állításának eredménye legyen 2, s akik ekkor párban állnak, azok dolgoznak együtt a tükörjáték során. 10 perc	Bizalom Türelem	Kooperatív munka – Keveredj, állj meg, csoportosulj!		P3 (Tükörjáték)
B	Kapujáték 10 perc	Bizalom	Egész csoport együtt – játék		P4 (Kapujáték)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. Új tartalom feldolgozása					
II/a A téma feldolgozása drámapedagógiai elemekkel 1.					
A	Őrjáték 20 perc	Koncentráció Bizalom Segítőkézség Együtt- működés	Egész csoport együtt – játék	Diákonként egy- egy tárgy	P5 (Őrjáték)
B	Élmények előhívása: csoportalakítás (pl. a tükörjátékban kialakult párok keresnek egy másik párt), majd leülnek egy asztalhoz, és a háromlépcsős interjú módszerével felidéznek egy olyan szituációt, amelyben igazolatlanul hiányoztak ők vagy társaik az iskolából. 20 perc	Közvetlen ráhangolás Bizalom Kommunikáció fejlesztése	Kooperatív csoport- munka – háromlép- csős interjú		
II/b Egyéni vélemény					
A	Kérdőív: a diákok az anonim kérdőív segítségével átgondolhatják magukban, milyen okai vannak az iskolai késéseknek. Szembesülhetnek egy-egy – akár őket is érintő – problémával, kérdéssel anélkül, hogy kellemetlen helyzetbe kerülnének, a nyílt véleményalkotás kényszere nélkül. 10 perc	Egyéni átgondolás, vá- laszadás Helyzetfelmérés	Önálló munka	D1 (Kérdőív)	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II/c A téma feldolgozása drámapedagógiai elemekkel 2.					
A	Csoportalakítás a véleményvonal módszerével. (Ha előzőleg a háromlépcsős interjú módszerét választottuk, nincs szükség csoportalakításra.) A csoportok eljátszanak egy olyan helyzetet, amelyben valamelyikük nem jön iskolába. Lehetséges ötletek: családi okok, tanárral való viszony, diákkal való viszony, készületlenség stb. Lehetőleg mindenki szerepeljen a jelenetekben. 20 perc	Problémahelyzetek modellezése Együttműködés Önismeret	Kooperatív munka – véleményvonal Csoportmunka – szituációs játék		P6 (Véleményvonal állításai)
II/d A téma feldolgozása drámapedagógiai elemekkel 3.					
A	A csoportok kiválasztanak a látott és röviden megbeszélt jelenetek közül egyet, melyre megoldást keresnek, majd megoldási ötletüket eljátszák a többieknek. A jelenetek után megbeszélik, hogy miért így oldották meg a helyzetet, és mérlegelik a többiek megoldási javaslatait. 20 perc	Problémás helyzetek modellezése Önkifejező képesség Önismeret Rugalmasság	Csoportmunka – szerepjáték Kooperatív csoportmunka – kupactanács		
II/e Csoportvélemény kialakítása					
A	Szerepek, helyzetek elemzése: a látott jelenetek alapján a gyerekek megbeszélnek más, hasonlóan jellemző, általuk tapasztalt helyzeteket és szereplőket (minták, nem konkrét személyek!). 15 perc	Sztereotip viselkedési formák Kommunikációs és magatartási problémák gyűjtése	Kooperatív csoportmunka – szóforgó, kerekasztal, ötletbörze	Filctollak	Csomagolópapír, filctollak, gyurmaragasztó

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
B	Szerepek, helyzetek elemzése: a látott jelenetek alapján a csoportok jellemző helyzeteket és szereplőket keresnek (minták, nem konkrét személyek!), az információkat plakáton rögzítik. 15 perc	Sztereotip viselkedési formák Kommunikációs és magatartási problémák gyűjtése	Kooperatív csoportmunka – plakát	Filctollak	Csomagolópapír, filctollak, gyurmaragasztó
III. Az új tartalom összefoglalása, ellenőrzés és értékelés					
III/a A csoportvélemény egyéni megjelenése					
A	Megoldási javaslatok. Minden csoport szószólója előzetes, csoporton belüli felkészítés alapján összegzi munkájuk eredményét. 15 perc	Véleménynyilvánítás Kifejezőkészség	Kooperatív munka – csoportszófogó	Elkészült munkák	
B	Megoldási javaslatok. A csoportok megtekintik egymás plakátját, s véleményükkel kiegészítik. 15 perc	Véleményalkotás Felelősségtudat	Kooperatív munka – plakátvándorlás, ötletbörze	Filctollak	
III/b Összefoglalás					
A	Beszélgetőkör. A modul során felmerült vélemények, ötletek összegzése. A beszélgetés célja az elhangzott megoldási javaslatok értékelése, mindennapi megvalósításuk lehetséges egyéni módjainak megbeszélése. A felelősségvállalás (tanár–diák) és következményvállalás fontosságának megbeszélése. 15 perc	Véleménynyilvánítás Önismeret Felelősségtudat	Egész csoport együtt – beszélgetőkör		P7 (A beszélgetést irányító kérdések)

TANÁRI SEGÉDLETEK

P1 Névlabdajáték – játékleírás

A játék résztvevői kört alkotnak. A pedagógus dobja valakinek az első labdát, és mondja a nevét. Előtte kérje a résztvevőktől, hogy mindenki jegyezze meg, kinek dobta a labdát, és a sorrendre is figyeljenek. Majd a második játékos is eldobja valakinek a labdát, és közben mondja a nevét. Végigmegy a kör. Majd leteszik az első labdát. Ugyanez a játék körbemege a második labdával is. A pedagógus dobja először, de most másnak, mint az első körben. Mindenki megjegyzi, kinek dobta a második labdát.

Ezután a pedagógus újra eldobja az első labdát annak, akinek először dobta, majd a második labdát is elindítja annál, akihez a második kör elején is dobta.

Mikor végigért a kör a két labdával, jöhet a harmadik labda. Először csak a harmadik labdával megy le egy kör, majd a játék legvégén mindhárom labda egyszerre indul.

Szabály: senki nem dobhatja vissza a labdát annak, akitől kapta, és annak sem dobhatja, akinél már volt a labda.

Tanács: a játék csak akkor működik, ha három különböző színű vagy méretű labdával játsszák.

A játék segít a koncentrációban, az oldott légkör megteremtésében.

P2 Tik-tak játék – játékleírás

A játék résztvevői körben ülnek le úgy, hogy mindenki jól lássa egymást. A pedagógusnál két jól megkülönböztethető, egy kézben könnyen megtartható tárgy van. Az egyik tárgyat odanyújtja a mellette ülőnek. A következő párbeszéd hangzik el:

– Ez itt egy tik.

– Mi?

– Ez itt egy tik.

Majd a párbeszéd után odaadja a „tikket” a mellette ülőnek. Ezután a mellette ülő továbbnyújtja annak, aki a másik oldalán ül. A következőket mondja:

– Ez itt egy tik.

Válasz:

– Mi?

Visszafordul ahhoz, akitől kapta (pedagógus): – Mi?

Pedagógus válaszol: – Ez itt egy tik.

Visszafordul az eredeti kérdező felé: – Ez itt egy tik.

Majd odanyújtja neki.

A harmadik játékos a sorban mellette ülőnek nyújtja a tárgyat, és ezt mondja:

– Ez itt egy tik.

Válasz:

– Mi?

A tárgyat tartó játékos (3.) visszafordul a másik szomszédjához:

– Mi?

A szomszéd is visszafordul ahhoz, akitől kapta a tárgyat: – Mi? – és így tovább: mindenki visszakérdez, amíg a pedagógushoz vissza nem jut a kérdés.

A pedagógus adja meg először a választ: – Ez itt egy tik.

Majd mindenki láncszerűen válaszol a szomszédjának: – Ez itt egy tik. – Ez itt egy tik.

Mikor már a 4–5. embernél jár a „tik”, a pedagógus a másik szomszédjához fordul a következő tárggyal.

– Ez itt egy tak.

– Mi?

– Ez itt egy tak.

Majd odaadja a másik tárgyat. A „tak” hasonlóképpen megy végig a körön, mint a „tik”.

A játék a figyelmet és a memóriát fejleszti, oldja a hangulatot.

P3 Tükörjáték – játékleírás

A játék során a párok szembe fordulnak egymással. Feladat: az egyikük legyen az irányító, másikuk pedig a „tükör”. A tükör feladata, hogy a lehető legrövidebb reakcióidő alatt utánozza az irányító mozdulatait.

Rövid – előre meghatározott – idő után szerepcseré következik. A játék harmadik szakaszában nincs irányító, a párok feladata, hogy közösen úgy alakítsák mozdulataikat, hogy azok minél összehangoltabbak legyenek.

A pedagógus feladata: elmagyarázni a játék lényegét, felhívni a figyelmet arra, hogy az összhang akkor jöhet létre, ha a mozdulatok nem túl gyorsak és hirtelenek. Figyeljünk az időkeretre, és jelezzük a szakaszok kezdetét és végét.

Érdemes 2–3 perces időhatárokat szabni. Meg lehet kérni a játékban résztvevőket arra, hogy figyeljék, mi okoz nehézséget, esetleg zavart az utánpótlás során (például az irányok).

A játék a koncentrációban és az együttműködésben, egymásra hangolódásban segít.

Zavaró tényező, ha zajonganak, de a nevetés természetes velejárója a játéknak.

P4 Kapujáték – játékleírás

A gyerekek kört alkotnak és megfogják egymás kezét. Egyvalaki kimegy a teremből. A körben állók közül ketten vállalják a kapu szerepét, ők alkotják a kaput.

Miután bejön a kívül lévő, az a feladata, hogy megtalálja a kaput, de úgy, hogy nem szólhat senkihez, és a többiek sem szólhatnak hozzá. Kizárólag a tekintetükkel irányíthatják a kapukeresőt. Ne

mozgassák szemöldöküket és a szemhéjukat. A tekintetükkel fejezik ki a hívást és az elutasítást.

A játékot több körön keresztül érdemes próbálgatni, mert ahogy a csoport egyre inkább egymásra hangolódik, úgy csökken a kapuk megtalálásának szintideje.

P5 Őrjáték – játékleírás

A játék célja az együttműködési készség, a felelősségtudat és a koncentráció fejlesztése.

Minden résztvevőt kérjünk meg arra, hogy egy képzeletbeli vonal mentén – amely a terem egyik végében található – helyezzenek el egy-egy személyes tárgyat (óra, gyűrű stb.), majd a terem másik végében a tárggyal szemben álljanak meg.

Cél: eljutni a tárgyig, megszerezni és visszajutni a kiindulási vonal mögé.

A játékmester (őr) sétál a teremben, és ha valakit meglát, aki mozog, annak mondja a nevét, és az a játékos szoborrá változik.

A „szobor” csak akkor mozoghat ismét – még a tárgy nélkül –, ha csapattársai közül egyszerre hárman megérintik. A tárggyal a kezében szoborrá vált játékos pedig csak úgy érhet be a célba, ha csapattársa(i) beviszik a célba. Aki már egyszer bejutott a célba, nem indulhat újra útnak. Tehát a „szobrokat” csak azok szabadíthatják fel (érinthetik meg vagy hozhatják a célba), akik még a pályán tartózkodnak.

A játéknak kétféle befejezése lehet: ha mindenki beért a célba, az a csapattagok győzelmét jelenti a játékmester (őr) felett; ha úgy marad a pályán egy szobor, hogy már nincsenek hárman, akik megérinthetnék, az ő győzelmével ér véget a játék.

P6 Véleményvonal állításai

Az állításokat helyezzük a földre a teremben úgy, hogy a diákok az állítások mentén fel tudjanak állni egy vonalba!

Állítások

Általában jól érzem magam az iskolában.

Néhány tanórán rendszeresen nem érzem jól magam.

Időnként diáktársaim miatt nem szeretek iskolába járni.

P7 A beszélgetést irányító kérdések

(A kérdések támpontként szolgálhatnak a beszélgetéshez.)

Gondoljátok végig, hogy a kérdőív kérdései közül melyikre volt a legnehezebb őszintén válaszolni! Vajon miért?

Mennyire jellemző a mi iskolánkban az igazolatlan hiányzás, a lógás?

Szerintetek milyen okok állnak a hiányzások mögött?

Mit javasoltok a lógás csökkentésére, kiküszöbölésére?

Milyen szerepet tölt be a hiányzás szabályozásában a Házirend? Megfelelőnek tartjátok-e a szabályozást?

Milyen szabályozást javasoltok az osztályban, a csoporton belül a probléma megoldására?