

ÓRATERV

A pedagógus neve	Bódor Emőke
Az iskola neve	Székesfehérvári Munkácsy Mihály Általános Iskola
Osztály	2./A
Dátum	2021. 10. 11.
Időkeret	45 perc
Tantárgy	Szabadidő
Az óra témája	Személyiségfejlesztő és önismereti játékok
Szitakötő folyóirat lapszáma	55. szám
Kapcsolódó cikkek	Hőnyi E. Katalin: Szembenézés önmagunkkal (28-29. oldal)
Domináns didaktikai feladat	Fogalomalkotás, végkövetkeztetés
Az óra típusa	Készség-és képességfejlesztő óra
Elsajátítandó fogalmak	Ki vagyok én? (önismeret)
Megelőző tevékenység	Az esszé felolvasása. Beszélgetés az olvasottakról.
Követő tevékenység	A foglalkozás során szerzett élmények feldolgozása.

Fejlesztési célok

Készségek, képességek	önvédő képesség, önszabályozó képesség, önfejlesztő képesség, érvényesülési képesség, kapcsolatteremtési képesség, beleérző képesség, kooperációs képesség, konfliktusmegoldó képesség
Attitűdök, viselkedésbeli jellemzők	szociális észlelés (szerepészlelés, nonverbális közlések felfogása), szociális alkalmazkodás, viselkedés kortárs csoportban, kooperáció, vezetés, figyelmesség és illemtudó viselkedés, fegyelmezettség, egymás segítése, érzelmi és verbális szociális kommunikáció

Módszerek

Hagyományos módszerek	csoportjáték, drámajáték, előadás, értelmezés, érvelés, játék, komplex művészi értékű megnyilvánulás, beszélgetés, szereplés, utánzós játék
-----------------------	---

Eszközök

Hagyományos eszközök	Tanulói: háromdimenziós eszközök: papír, ceruza, filc, hangszerek Tanári: Dixit kalandok Kártyajáték, Moodcards hangulat-kártyák
----------------------	---

Munkaformák	frontális, egyéni, páros és csoportmunka
Tantárgyi kapcsolatok	éneke-zene, vizuális nevelés, irodalom, testnevelés
Felhasznált irodalom	Gilles Diederichs: Érzelmi intelligencia 2016. Libri Kiadó

Időkeret (perc)	Az óra menete	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzés
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
1	Szervezés elhelyezkedés a táncterem tükre előtt	tanítói utasítás	frontális		
4	Ráhangelődés Bevezetés, utalás a „Szembenézés önmagunkkal” című esszé tartalmára A tanulók informálása az óra céljáról Utánzó mozgások „A hangya és a sas” némajáték	tanítói közlés	frontális		Játékleírás a mellékletben
4	Barátkozás, mint szociális készség „Felfedező játék”	tanítói játékvezetés	frontális		Játékleírás a mellékletben
8	Önismerteti játék „Füllentős,”	tanítói játékvezetés	egyéni, frontális	Dixit kártya	Játékleírás a mellékletben
8	Empátia, társas kapcsolatok „A belső kaland”	tanítói játékvezetés	páros, frontális	papír, alátét, színes filc	Játékleírás a mellékletben
8	Zeneterápiás feladat „Zenebona”	tanítói játékvezetés	csoport, frontális	hangszerek	Játékleírás a mellékletben
8	Némajáték és testi kifejezés „Izgága hernyó”	tanítói játékvezetés	csoport, frontális	Moodcards hangulatkártyák	Játékleírás a mellékletben
1	Szervezés körben ülünk	tanítói utasítás	frontális		Játékleírás a mellékletben
3	Értékelés Az óra értékelését csoportszinten értékeli a tanító, visszacsatolva, az óra nevelési feladatára.	tanítói utasítás	frontális		Az értékelés szempontjai: A társakra való odafigyelés, empátia. Aktív részvétel a feladatokban. A feladatok pozitív hatásai.

Melléklet

A HANGYA ÉS A SAS

Utánozd az állatokat és tedd magadévá az erejüket! A gyerekek tanítói utasításra először egy aprócska hangyát, majd egy bernáthegyi kutyát, majd egy medvét, végül egy sast utánoznak. Tanítói utasítások pl.: „Ülj térdelésben a sarkadra, a fejed előre hajtva a talajon!”

FELFEDEZŐS JÁTÉK

Hasonlók a hasonlókkal. A gyerekek egymás után mondjanak magukról egy jellemző tulajdonságot. Akik úgy vélik, hogy az elhangzott tulajdonság rájuk is jellemző, álljanak fel, és kiáltás: Én is! vagy Nekem is!

A játék során a gyerekek lassan elkezdik megfigyelni, hogy ki az, akivel hasonló a természetük, érdeklődésük, hasonló dolgokat szeretnek, és így megnyílhat az út, hogy közelebbi kapcsolatba kerüljenek egymással.

FÜLLENTŐS

Dixit kártyákat szórunk szét a padlón. A játékosok sétálgatnak a teremben, majd választanak egy olyan képet, amelyik a leginkább szimbolizálja őket. Ezután a helyükre viszik, leülnek és három mondatot megfogalmaznak, amelyekkel megmagyarázzák választásukat. Ebből kettőnek igaznak kell lennie és egynek hamisnak. Bátran lehet asszociálni, biztassuk erre a csapatot. Pl. így: „Azért választottam a pillangós képet, mert én is egyik feladattól a másikkra szállok.” „Azért is választottam a pillangót, mert minden álmom a balett volt.” Mindenki olyan mélységig megy csak el, ameddig szeretne. A többiek meghallgatják a három állítást és találgatnak, melyik a hamis.

A BELSŐ KALAND

Eszközigény: A/4 formátumú papír minden párnak, alátét, íróeszközök, lehetőleg színes filctoll, páronként 1 db.

A játék leírása: A csoport párokra oszlik (ha a létszám páratlan, akkor vagy az egyik csoporttagot megfigyelőnek kérjük fel, vagy a csoportvezető beosztás a játékba). Minden pár két tagja egymással szembefordulva foglal helyet, térdük összeér, rajta elhelyezve a papírlap az alátéttel, és a filctollat mindkettőn megfogják. A csoportvezető arra kéri a résztvevőket, hogy mindenki hunyja be a szemét és képzeljen el egy tetszés szerinti tájat, benne egy házzal, a ház mellett egy fával, mellette, kutyával. Engedjék szabadon képzeletüket. Kb.2-3 perc múlva a csoportvezető arra kéri a párokat, hogy szavak nélkül, teljes csendben rajzoljanak, a filctollat együtt fogva, egy képet, amin van egy ház, egy fa és egy kutya. Amikor minden pár elkészült a feladattal, a képeket közszemlére tesszük. A párok beszámolnak érzéseikről, tapasztalataikról, elemzik a produktumot, és közösen megbeszélik, milyen élményeket szereztek a non-verbális kommunikációval, az empátiával, egymás befolyásolásával kapcsolatban.

ZENEBONA

Találjunk ki egy történetet és a szereplőket hangokkal ábrázoljuk! Ennél a feladatnál a hangszerek segítségével építjük fel a –jellem vagy eseménytípusokat ábrázoló szereplőket: a gonoszt, a kedvest, az örömet... A gyerekek válasszanak egy témát, mint például a félelmet. Minden szereplőhöz válasszanak egy hangszert és annak a hangjait.

IZGÁGA HERNYÓ

Ennél a feladatnál szükségünk van hangulatkártyákra. A résztvevők sorakozzanak fel egymás köré és utánozzanak egy hosszú hernyót. Rendeződjenek hernyó alakzatba. A legelől álló gyerek húz a tanító paklijából egy kártyát. Olvassa fel a kártyára írt érzelmet, amelyet mindenki úgy fejezzen ki, ahogy neki tetszik. Ezután a második gyerek olvassa fel az újabb kihúzott kártyát. A kártyát húzó gyerekek irányíthatják a hernyót, hogy merre menjen. A gyerekek kerüljenek egymás után a hernyó élére.