

Tematikus terv
EFOP-3.2.5-17-2017-00034

Pályaorientációs fejlesztések a Szekszárdi Tankerületi Központ intézményeiben

A/c. „Ki vagyok én?” vetélkedő (önismereti vetélkedő)program
Évi 4 alkalom (20 tanuló)
összesen 4 óra

Program	Ki vagyok én?	Készítette:	Rákosfalvi Erika
Évfolyam:	1-4. osztály, 5-8. osztály	Szakjai:	Oligofrénpedagógia-pszichopedagógia
A tanév megjelölése:	2018/2019-es	Témakör:	A helyes énkép, reális önismeret kialakítása a gyerekekben, a csapatmunkában rejlő lehetőségek megismerése, kreativitásuk fejlesztése
A program kiemelt célja:	Közösségfejlesztés	Tartalma:	Önismeret, énkép, csapatmunka, együttműködés, kreativitás
Fejlesztési feladatok: Kommunikációs, együttműködési készségek és szociális kompetenciák fejlesztése, önismeret, önmeghatározás, kreativitás fejlesztése			
Alkalmazott könyvek, feladatgyűjtemények: Bagdy Emőke – Telkes József: Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 1999. Varga Irén – Gönczi Károly – Pintér István: Önismereti játékok gyűjteménye. Pedellus, Debrecen, 2005.			

Óra.	Foglalkozás	Fejlesztendő kompetenciák	Tartalom	Szemléltetés
1.	Önismeret-, identitás-, személyiség- és közösségfejlesztő gyakorlatok Milyen vagyok?	Együtműködési készség fejlesztése Önálló ismeretszerzés Szociális kompetenciák: együttműködés, tolerancia, figyelem	Az önismeret és társismeret együttes fejlesztése történik a játékban. Erősíti a pozitív énképet, kiemeli a kedvező vonásokat. A közös beszélgetés a kapcsolatalakítást segíti.	Tulajdonságok kis lapokon
2.	Kreativitást fejlesztő gyakorlatok Szokatlan tárgyhasználat	Kreativitás fejlesztése Önálló ismeretszerzés Szociális kompetenciák: együttműködés, tolerancia, figyelem	Ráhangelődés: az egyes foglalkozásoknál rávezetjük a gyerekeket a témára, előkészítjük a cél megfogalmazását. Jelentésteremtés: meghatározott tartalmú strukturált gyakorlatok segítségével dolgozzuk fel a témát.	A létszámnak megfelelő számú A/4-es lap, írószer.
3.	Közösségfejlesztő, csoportkohéziót erősítő gyakorlat Lottónyeremény	Együtműködési készség fejlesztése Önálló ismeretszerzés Szociális kompetenciák: együttműködés, tolerancia, figyelem	Ráhangelődés: az egyes foglalkozásoknál rávezetjük a gyerekeket a témára, előkészítjük a cél megfogalmazását. Jelentésteremtés: meghatározott tartalmú strukturált gyakorlatok segítségével dolgozzuk fel a témát.	Csoportonként egy papír és íróeszköz.

Óra.	Foglalkozás	Fejlesztendő kompetenciák	Tartalom	Szemléltetés
4.	<p>Közösségfejlesztő, csoportkohéziót erősítő gyakorlat</p> <p>Mi lenne ha....</p>	A fantázia és kreativitás, együttműködés	A résztvevők értékelésmentes helyzetben, játékos formában szabadon engedhetik képzeletüket. Egymást hallgatva újabb és újabb ötletek merülnek fel, és ez az együttlét élményét erősíti.	Papír, íróeszköz.

A/c. „Ki vagyok én?” vetélkedő (önismereti vetélkedő)program

Évi 4 alkalom (20 tanuló)

Évvégi beszámoló

Az önismeret és társismeret együttes fejlesztése történt a játékokban. Erősítette a pozitív énképet, kiemelte a kedvező vonásokat. A közös beszélgetés a kapcsolatalakítást segítette.

A játékok a kreativitás és az együttműködés fejlesztésére alkalmasak. Az ötletek gazdagsága és eredetisége a fantáziára utal. Fontos, hogy bármilyen abszurd helyzet következménye is elfogadást nyerjen kritika nélkül.

Oldott, laza, vidám, játékos helyzetben a gyerekek szívesen találtak ki eltérő tartalmakat. Átélték, hogy vannak dolgok, amelyeknek nincs meghatározott jelentése, illetve, hogy ugyanarról a dologról mások eltérően vélekedhetnek.

Az játékok során a résztvevők 4-5 fős csoportokat alkottak.

Az első foglalkozás során minden csoport kapott egy készletet, amelyben pozitív tulajdonságok megnevezése található. Olyanok, mint: talpraesett, tehetséges, kedves, barátságos, szorgalmas stb. Mindenki kiválasztotta magának azt az 5 tulajdonságot, amit a leginkább jellemzőnek tart önmagára (üres lapocskákat is adtam, hogy le lehessen másolni a többiek által választott tulajdonságokat), majd a csoport tagjaival megbeszéltem ezeket (ha ismerik egymást a csoport résztvevői, akkor azt is megbeszélik, hogy a többiek mit gondolnak a választásokról). A készen megfogalmazott, pozitív tulajdonságok közötti választás könnyű és örömteli feladat. A résztvevők sokszor azt is megjelentették választásukban, hogy milyenek szeretnék látni magukat, illetve mások számára mely tulajdonságokat állítanának előtérbe. Lehetnek olyan alacsony önértékelésű gyerekek, akik nehezen választanak maguknak 5 jó tulajdonságot. Ez fontos jelzés a nevelő számára. Ilyenkor ösztönözzük a csoport tagjait, hogy segítsenek a választásban.

A második foglalkozás során a feladat, hogy minél több felhasználási lehetőséget írjanak le (az időt meg lehet 5 vagy 10 percben határozni). Ezután felolvassák a saját listájukat, kihúzzák, ami már szerepel. A végére a legeredetibb, legegényebb ötletek maradnak. Eleinte kissé különös volt a gyerekeknek a feladat, nem indult be rögtön az ötletgyártás. A játékos hangulatban egyre inkább el tudtak szakadni a valóságtól.

A harmadik foglalkozáson felírtam a táblára néhány mondatot, amelynek mindegyike úgy kezdődött: „Mi lenne, ha...” A csoportok összegyűjtötték az elképzelt következményeket, mindent, ami csak eszükbe jutott. Az időt kb. 10 percben lehetett limitálni. Ezután minden csoportból valaki felolvasta az ötleteket. Az azonosakat kihúzták, hogy csak a legeredetibb ötletek maradjanak. A mondatok ilyenek voltak:

- Mi lenne, ha a gyerekeknek nem kellene iskolába járniuk?

- Mi lenne, ha nem volna pénz?
- Mi lenne, ha az emberek olvasni tudnák mások gondolatait?
- Mi lenne, ha mindenki oda dobna a szemetet, ahová akarja?
- Mi lenne, ha az emberek nem tudnának beszélni?

Átélték, hogy a dolgok több oldalról is megközelíthetőek. Az ilyen és hasonló helyzetek nyomán feltételezhető, hogy a gyerekek a tanulmányi feladatmegoldásban is rugalmasabb és eredeti ötleteket felvillantó gondolkodásra lesznek képesek.

A negyedik foglakozáson a csoportok egy-egy családot jelképeztek. Mindenekelőtt a csoporttagok osztották fel egymás között, hogy ki kicsoda a családban. A szituáció a következő volt: a család 100.000 forintot nyert a lottón. A családtagok összeültek, hogy mit vásároljanak a pénzen. Erre maximum 10 perc áll rendelkezésre. Fontos a szerepbe való beleélés (szülő vagy gyerek). Mindenkinek lehetett kívánsága, vágya, de közös megegyezés volt szükséges ahhoz, hogy ez teljesülhessen. A családból egy valaki elmondta, miben állapodtak meg, hogy történt a döntés, elégedettek-e az eredménnyel. A fantázia és kreativitás megnyilvánulására ad lehetőséget. Egyéni sajátosságokra is utalhat. Érdekes lehet, melyik szereplővel azonosul a gyerek és milyen érzéseket, cselekedeteket tulajdonít neki. Kifejeződhet a befejezés eredetisége, újszerű megoldásmódok leírása is. A résztvevők elmondhatták, mennyire tudták egymás kívánságait figyelembe venni és milyen erős volt a saját igényük. Melyik családtag szava volt az erősebb? Volt-e vita, és hogyan oldódott meg? Próbálkoztak-e az elosztás többféle változatával? Mit éreztek, amikor elérték, mit szerettek volna, és milyen volt számukra az elutasítás?

Valamennyi óra klasszikus kreativitás-fejlesztő játékkal telt. Az ilyen és hasonló helyzetek nyomán feltételezhető, hogy a gyerekek a tanulmányi feladatmegoldásban is rugalmasabb és eredeti ötleteket felvillantó gondolkodásra lesznek képesek.

A játékok az együttműködést és a másik szükségleteinek figyelembe vételét segítették. Hozzájárultak a kölcsönösség megtapasztalásához, az érdekek érvényesítéséhez, az egyenrangú partnerként való beszélgetéshez.

A résztvevők értékelésmentes helyzetben, játékos formában szabadon engedhették el képzeletüket. Egymást hallgatva újabb és újabb ötletek merültek fel, és ez az együttlét élményét erősítették. Túlléphetek a valóságon, elengedhették magukat, miközben bizonyos mértékig problémát oldottak meg.

Nem a csoportok közötti verseny a lényeg, hanem az együttműködés megtapasztalása és fejlődése. Fontos, hogy a csoporttagok oldottan, felszabadultan vegyenek részt a közös munkában. Bizonyára különböző aktivitással és ötletességgel teszik mindezt, a középpontban azonban a közös alkotás létrehozása áll, az egymásra figyelés segítségével.



