



Németh László Általános Iskola

I. JÁTÉK PROJEKT

Készítették:

Laczkó Viktória

Gyányi Ibolya

Halászné Petrusz Erzsébet

Dölle Miklósné

Sikes Bernadett

Nyizsnyik Judit

I/1. Projektleírás

Kiemelt téma: együttműködés

Időtartam: 4 hét

ELŐKÉSZÍTÉS: EGY HÉT, 4 ÓRA

3 HÉT FOLYAMATOS SZERVEZÉS ÉS FELADATMEGOLDÁS, KB 4-6 TANÍTÁSI ÓRA

EGY TELJES TANÍTÁSI NAP A JÁTÉKNAP MEGVALÓSÍTÁSÁRA, A PRODUKTUMOK BEMUTATÁSÁRA ÉS A KÖZÖS TEVÉKENYSÉGRE,

2 óra az értékelésre

Évfolyam: 3-4. évfolyam

Cél:

Egy iskolai játéknap előkészítése és megvalósítása során a már kialakult együttműködés erősítése, szélesítése az osztályok és évfolyamok között; a csoportokon belüli munkaszervezés fejlesztése, a közösen végzett munka örömeinek erősítése; az esetleg felmerülő konfliktusok megoldása során az ehhez szükséges technikák gyakorlása.

Értékek:

Nemek egyenlősége, kulturális sokszínűség, demokrácia.

Ismeretek: Legyenek ismereteik a kulturális sokszínűségről. Bővíljenek ismereteik, az információszerzésről, a megismerési módszerekről, a tanulási technikákról.

Attitűdök: Tolerancia, interperszonális kapcsolatok ápolása, kíváncsiság, felelősség, mások megismerésének igénye, magabiztosság.

Készségek: Problémafelvetés, stratégiai gondolkodás, projekttervezés és végrehajtás, szervezési készségek, párbeszéd, együttműködés csoportmunkában, szóbeli és írásbeli kommunikáció, szóbeli kapcsolattartás.

KIEMELT FEJLESZTÉSI TERÜLETEK:

– szociális és állampolgári kompetencia,

- anyanyelvi kommunikáció,
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia,
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképeség,
- digitális kompetencia.

Partnerek: tanítók, szaktanárok, szülők, családtagok, szakemberek (könyvtáros, cirkuszi előadók stb.)

Javaslatok az előkészítő szakasz munkájához:

Mivel irányított projektről van szó, nagyon fontos a ráhangolódás időszaka, az érdeklődés, fenntartása. Ez a motiválás történhet játéktanulással, a későbbi projektfalon elhelyezett cikkekkel, felhívásokkal, a játékról kezdeményezett beszélgetéssel.

Projektindító tevékenységként összegyűjthetjük a gyerekek kérdéseit, mert így a projektben megjelenhet a gyerekek egyéni kíváncsisága, érdeklődése is.

Ez befolyásolhatja a gyerekek motivációját. Szerencsés, ha az egyes osztályokból azonos témát választó csoportok között már a felkészülés során együttműködés alakul ki. A felkészülés során szükség van a pedagógusok segítő, támogató tevékenységére.

Nagyon fontos, hogy a választható tevékenységek kínálata mellett a projekt vezetője nyitott legyen a gyerekektől érkező egyéb ötletekre is.

A projekt meghirdetése előtt az együttműködő pedagógusoknak végig kell gondolni és járni azokat a helyszíneket, területeket, amelyekkel kapcsolatban a gyerekek feladatokat kapnak. Végig kell gondolni, hogy a gyerekek milyen szintre jutottak már az önálló tervezésben, munkaszervezésben, kivitelezésben. Fel kell venni a kapcsolatot a gyermekkönyvtárral. Meg kell szervezni a szükséges technikai eszközökhöz (magnók, fényképezőgép, fénymásolás, internet stb.) való hozzájutás lehetőségét is.

A témát már egy héttel a projekt indítása előtt érdemes a napi beszélgetések témájává is tenni. Lehetőség esetén egyes tanórákba illeszteni, a feldolgozandó anyagot úgy összeválogatni, hogy az a játék témakörén belül legyen, például játékos feladatok: logikai, gépes, kombinatorika, térbeli-mértani játékok, kísérletek vízzel, fénnel, nyelvi játékok, játékokról szóló leírások, versek, mozgásos és népi játékok, játékkészítés stb.

A projekt indításával egy időben érdemes egy projektfalat kijelölni. Később itt kap helyet a projektterv (forgatókönyv), amely tartalmazza a tevékenységeket, felelősöket, határidőket az esetleges módosításokkal együtt. Ide kerülhetnek felhívások, kérések, értesítések is. A csoportok, vezethetnek projektnaplót, melyben rögzítik az előkészítés, megvalósítás konkrét lépéseit, a határidőket stb.

Ajánlott irodalom:

Hortobágyi Katalin: *Projekt kézikönyv. Válogatás a hazai és külföldi projektirodalomból.*

Budapest, Iskolafejlesztési Alapítvány, 2002.

Kagan, Spencer: *Kooperatív tanulás.* Budapest. Önkonet, 2001.

Lukácsy András: *Népek játéka.* Budapest, Móra Ferenc Könyvkiadó, 1977.

Játsszunk az udvaron. Goda Andrásné összeállítása. Pestszentlőrinc, 2005.

www.homoludens.hu/htmlm/n

Rose-Marie Fremel: *Játék közben.* Művészetről gyerekeknek. Budapest, Corvina, 1979.

Játék**Időterv: 1 hónap****Résztevők: 3-4. osztályosok**

	Feladatok	Munkaformák	Tantervi tartalom	Időterv	Tárgyi feltételek	Személyi feltételek	Intézményi feltételek	Résztevők	Elvárt eredmény, produktum	Értékelési szempontok	Felelős
1.	Téma meghatározása	Kerekasztal, ötletbörze		1 óra		tanítók	iskola, osztályterem	tanulók, tanítók	Érdeklődés felkeltése	Aktivitás	tanítók
2.	Napjaink játéakai	csoport munka	nevelési feladatok: számítógép használat, televíziózás, szabadidő helyes felhasználása	1 óra	behozott játékok	tanítók, szülők	iskola, osztályterem	tanulók, tanítók, szülők	Bemutató a saját játékokból	Az adott játékok bemutatása, értékelése a gyerekek szempontjai szerint	tanítók
3.	Népi játékok	csoport munka	népköltészet, népművészeti alkotások, népdalok	3 óra	könyvtár, Internet	tanítók, könyvtáros	könyvtár-és internethasználat	tanulók, tanítók, könyvtáros	Népi játékok ismerete		tanítók
	Népi játékok készítése	csoport munka	rajz, technika, délutáni szabadidős foglalkozások	4 óra	papír, fa, nád, csuhé, íróeszközök, olló, ragasztó	tanítók, kézműves tanár	iskola, osztályterem	tanulók, tanítók, kézműves tanár	Elkészített népi játékok		tanítók
4.	Mozgásos játékok	csoport munka	testnevelés, délutáni szabadidős foglalkozások	flyamatos	labda, kötél, ugrókötél, karika,	tanító	iskola, osztályterem, tornaterem, udvar	tanulók, tanítók	Mozgásos játékok ismerete		tanítók
5.	Szellemi játékok	csoport munka	minden órán a tantárgyhoz kötötten: nyelvi játékok, logikai, matematikai játékok	flyamatos	papír, íróeszközök, olló, ragasztó	tanító	könyvtár-és internethasználat	tanulók, tanítók	Szellemi játékok ismerete, használata, gyakorlása		tanítók

6.	A játék története	csoport munka	olvasás, szövegértés, könyvtárhasználat,	4 óra	könyvek, filmek, Internet	tanítók, történelem tanár	könyvtár-és internethasználat	tanulók, tanítók			tanítók
	Tabló készítés	csoport munka	lényegkiemelés, rendszerezés, csoportosítás	2 ó	papír, íróeszközök, olló, ragasztó	tanítók	iskola, osztályterem	tanulók, tanítók	Tablók		tanítók
7.	Táblás játékok megismerése	csoport munka	kutató munka, anyaggyűjtés, rendszerezés, szövegértés	4 óra	könyvek, filmek, Internet	tanítók	könyvtár-és internethasználat	tanulók, tanítók			tanítók
	Táblás játékok készítése	csoport munka	kutató munka, anyaggyűjtés, rendszerezés, szövegértés	2 ó	papír, karton, íróeszközök, olló, ragasztó	tanítók	iskola, osztályterem	tanulók, tanítók	Táblás játékok		tanítók
8.	Cirkusz látogatás a Fővárosi Nagycirkuszban	osztályok		5 óra	autóbusz	tanítók, kísérők	könyvtár-és internethasználat	tanulók, tanítók			tanítók
	Cirkuszi játékok	csoport munka	együtműködés, elfogadás, kreativitás	folyamatos	díszletek, jelmezek, eszközök a bemutatóhoz	tanítók, családtagok	iskola, osztályterem	tanulók, tanítók	Cirkuszi előadások osztályok szintjén vagy osztályok között		tanítók
9.	Kiállítási tárgyak számbavétele	csoport munka		2 óra	minden eszköz, ami elkészült		iskola, osztályterem	tanulók, tanítók			tanítók
10.	Főbróba			2 óra	minden eszköz, díszlet, ami elkészült	minden résztvevő	tornaterem	tanulók, tanítók			tanítók

11.	Projektzáró nap: cirkuszi előadás, kiállítás szervezés, az elkészített játékok kipróbálása	csoport munka, délelőtt az osztályok látogatják meg egymást és kipróbálhatják az elkészített játékokat, délután cirkuszi előadás, kiállítás	együttműködés, elfogadás, kreativitás, tolerancia, kritika,	5+4 óra		minden résztevő	tornaterem	tanulók, tanítók	Látványos cirkuszi előadások, kiállított anyagok, valódi, kipróbálható játékok		tanítók
12.	A hónap munkájának értékelése	kerekasztal- megbeszélés, vita, kérdőív		1 óra	kérdőívek, értékelőlapok csomagolópapír, filcek, íróeszközök	minden résztevő	iskola, osztályterem	tanulók, tanítók, tanárok	Konstruktív vita, megbeszélés	A várt eredmények és a megvalósult produktumok értékelése	tanítók