

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

A TANULÁS TANÍTÁSA

1. – 12. évfolyam

TARTALOMJEGYZÉK

1. BEVEZETÉS	3
1.1. AZ ISKOLAI OKTATÁS KETTŐS CÉLJA.....	3
1.2. VÁLTOZÓ KIHÍVÁSOK AZ ÚJ NEMZEDÉKEK SZÁMÁRA ÉS A LEHETSÉGES MEGOLDÁSOK.....	4
1.2.1. <i>A fokozott ütemű tanulás</i>	5
1.3.2. <i>Tanulás tanítása</i>	6
1.2.2.1. A tanulás spontán tanulása vagy tudatos módon történő tanítása	6
1.3 DREYFUS MODELL.....	7
1.3.1 <i>Kezdő</i>	7
1.3.2 <i>Középhaladó</i>	7
1.3.3 <i>Haladó</i>	8
1.3.4 <i>Szakember</i>	8
1.3.5 <i>Mester</i>	8
1.4. A FELADAT NAGYSÁGA	9
1.5. KONCEPCIÓ ÖSSZEFOGLALÓ BEMUTATÁSA	10
1.5.1. <i>Célkitűzés</i>	10
1.5.2. <i>Alkalmazandó módszerek</i>	10
2. TANULÁS TANÍTÁSA A HUSZÁR GÁL ISKOLÁBAN	11
2.1. INTEGRÁCIÓ AZ ISKOLAI KÉPZÉSEL.....	11
2.1.1. <i>Integrálási módok és szintek</i>	11
2.1.2. <i>Szakemberképzés</i>	12
2.1.3. <i>Óraszám</i>	12
2.1.4. <i>Korosztályok</i>	12
2.1.4.1. <i>Kisiskoláskor (6 – 10 év)</i>	12
2.1.4.2. <i>Serdülőkor (11 – 16 év)</i>	13
2.1.4.3. <i>Ifjúkor (16 – 24 év)</i>	13
2.2. FEJLESZTÉSI TERV	14
2.2.1. <i>A fejlesztés területei</i>	14
2.2.2. <i>A fejlesztés jelentősége</i>	14
2.2.2. <i>A fejlesztés általános területei</i>	17
2.2.3. <i>A fejlesztés speciális területei</i>	17
2.3. PROGRAM MODUL TERV 5-12. ÉVFOLYAMON	22
A MODUL MEGVALÓSÍTÁSÁNAK IDŐTERVE.....	24
1. modul - <i>KREATÍV GONDOLKODÁS – LATERÁLIS GONDOLKODÁS</i>	25
2. modul – <i>REJTVÉNYEK ÉS LOGIKAI FELADVÁNYOK, STRATÉGIAI JÁTÉKOK</i>	27
3. modul - <i>PROBLÉMAMEGOLDÓ GONDOLKODÁS ÉS DÖNTÉSHOZATAL</i>	29
4. modul - <i>KRITIKUS ILLETVE RENDSZERELVŰ GONDOLKODÁS</i>	31
5. modul – <i>MEMÓRIA FEJLESZTÉS</i>	33
6. modul - <i>GYORSOLVASÁS</i>	34
7. modul - <i>FEJSZÁMOLÁS</i>	35
8. modul - <i>KOMMUNIKÁCIÓ</i>	36
9. modul - <i>HATÉKONY ÉS MOTIVÁLT TANULÁS, ÖNISMERET</i>	37
10. modul – <i>TANULÁSTECHNIKAI MÓDSZEREK</i>	38
2.4. MEGVALÓSÍTÁS.....	39
2.4.1. <i>Célok</i>	39
2.4.2. <i>Sikertényezők</i>	39
2.4.3. <i>Projekt terv</i>	39
3. ÖSSZEFOGLALÁS	40
4. MELLÉKLETEK	41
1. MELLÉKLET: <i>TÖRVÉNYI HÁTTÉR</i>	41
2. MELLÉKLET: <i>FOGALMAK, MEGHATÁROZÁSOK</i>	46
3. MELLÉKLET: <i>FELHASZNÁLT IRODALOM</i>	50
4. MELLÉKLET: <i>JÁTÉKGYŰJTEMÉNY</i>	51

1. Bevezetés

Az iskola arra való, hogy az ember megtanuljon tanulni, hogy tudásvágya felébredjen, megismerje a jól végzett munka örömét, megízlelje az alkotás izgalmát, megtanulja szeretni, amit csinál, és megtalálja azt a munkát, amelyet szeretni fog.

(Szent Györgyi Albert)

1.1. Az iskolai oktatás kettős célja

Az iskolának kettős célja van. Egyrészt el kell látnia a tanulókat az életben való továbblépéshez (továbbtanulás, munka) szükséges általános- illetve szakismeretekkel, másrészt viszont mivel az iskola nem tud megtanítani minket mindenre, amire az életben szükségünk lesz ezért meg kell tanítania minket arra, hogy a tanulás képességével felvértezve hogyan álljunk helyt azokban az új élethelyzetekben, amikor magunknak kell megszereznünk az új ismereteket.

Az iskola ez utóbbi feladatára azaz a tanulás tanulására vonatkoznak Szent Györgyi Albert fenti szavai, amelyben a hangsúlyos kifejezések nem közvetlenül a tanulás, tudás vagy az ismeret, hanem helyette a tanulás tanulása, tudásvágy, jól végzett munka öröme, alkotás izgalma.

Ha egy iskola hatékony az ismeretek átadásában - ami a Magyarországon is hagyományokkal rendelkező poroszos oktatási rendszerre jellemző – az előnyt jelent, de ha emellett a másik funkcióját nem tölti be vagyis nem tanítja meg a diákokat magas szinten gondolkodni, szeretni a tanulást és örömet találni a tanulásban és az alkotásban - legyen az akár gondolati vagy kézzel fogható munka szintjén - akkor valójában igen felkészületlenül bocsátja útjára őket az életbe.

Talán az sem véletlen, hogy Szent Györgyi Albert csupán az iskolának ezt a második funkcióját azaz a tanulás és alkotás megtanulását, tanítását említette a fenti idézetben szinte megfeledkezve magáról az ismeret átadásról és tanulásról, hiszen ha megvan a tudásvágy, a tanulás nagyfokú képessége és készsége, az alkotás öröme és izgalma, vagyis a motiváció, akkor semmi sem tarthatja vissza a diákokat, hogy a tananyagban előírányzott ismereteket ténylegesen megszerezzék.

Az oktatás ez irányú vagyis az egyszerű ismeretszerzésen túlmutató fejlesztését irányozza elő sok tekintetben a Nemzeti Alaptanterv is (1. sz. melléklet): „... (a NAT) alapvető céljának tekinti a felnőtt élet sikeressége szempontjából kiemelt fontosságú kulcskompetenciák fejlesztését, az egész életen át tartó tanulásra való felkészítést...”.

Az iskola kettős feladatát egy régi mondás is jól megvilágítja, miszerint ha igazán jót akarsz tenni egy éhes emberrel, akkor ne halat adj neki, hanem tanítsd meg horgászni. Ha halat adsz neki, akkor rövid távon és időlegesen be tudod tölteni a szükségét, de az igazi problémáját nem oldottad meg, hiszen hamar újra meg fog éhezni. Ahhoz azonban, hogy hosszú távon is megtanuljon magáról gondoskodni az a legjobb, ha megtanítjuk őt horgászni vagyis saját magáról gondoskodni.

Hasonlóan az iskolában is a tananyag tanítása mellé fel kell venni a tanulás tanítását is, csak az iskolának az említett bölcsességhez képest annyival összetettebb a feladata, hogy egyszerre kell hallal (ismeretekkel) ellátni a diákokat és horgászni (tanulni, gondolkodni) megtanítani őket, hogy megkapják a szükséges ismereteket is de közben megtanuljanak gyors és hatékony tanulás, gondolkodás, problémamegoldás által magukról gondoskodni az élet új és új kihívása közepette is.

1.2. Változó kihívások az új nemzedékek számára és a lehetséges megoldások

Az iskola a tanulásról szól, de nem csak az iskola, hanem – egyre inkább – maga az élet is, hiszen míg korábban egyetlen szakma ismeretével le lehetett élni az életet, addig manapság gyakran egy ember az élete során több alkalommal is új szakmák, szakterületek megtanulásába kezd és teljesen átképezi magát. Ez a felgyorsult, eredmény és sikerorientált versenycentrikus világunk következménye és nem nehéz megjósolni, hogy ez a jövőben nem hogy hasonló lesz, de még fokozódni fog és sokkal inkább fog érvényesülni holnap, mint ma. Azt azonban nehéz elképzelni, hogy 2-3 generációval később unokáink életében hogyan, milyen formában fog konkrétan megvalósulni a gyorsan változó élethelyzetekhez alkalmazkodó életen át tartó tanulás folyamata a gyakorlatban .

Ezeket a fokozott elvárásokat úgy támasztjuk a gyermekekkel szemben, hogy a szükséges többlet segítséget nem kapják meg, hiszen maguk a szülők és tanárok sincsenek többnyire birtokában azoknak a tanulási és gondolkozástechnikai módszereknek, amelyek a megoldást nyújthatnák. Így azokat az „elavult” technikákat adjuk át, amik nekünk még lehet, hogy

elfogadhatóan működtek, de a gyermekeink számára már nem biztos, hogy elégségesnek és kellően hatékonyak bizonyulnak.

Észre kell vennünk, hogy a tanulás képessége rendkívül felértékelődik, sőt már felértékelődött és a megváltozott világunkban ma már a tegnapi tanulási, képzési és iskolarendszer egyáltalán nem biztos, hogy ugyanolyan sikeresen helyt tud állni és megfelelni a megváltozott élet kihívásainak.

1.2.1. A fokozott ütemű tanulás

A megváltozott világ kihívásaira az iskola, a szülők és a társadalom úgy reagálnak és próbálnak megoldást találni, hogy a gyerekektől is sokkal több munka elvégzését – jelen esetben tanulás – várják el. A teljesítmény növelésére a fokozott erőfeszítés és még több időbefektetés, különóra, korrepetálás jelenti jelenleg a megoldást.

Az általunk képviselt tanulás tanítási modell egyik gondolkozástechnikai módszere a rendszerszemléletű gondolkodás lényege pont az, hogy a problémát megpróbálja a megfelelő szinten megoldani. Ha egy problémát nem a megfelelő szinten kezelünk, akkor sokszor rövidtávú és látszat megoldásokhoz jutunk, amik hosszabb távon hatékonytalannak mutatkoznak, sőt esetenként a céllal ellentétes hatást is eredményeznek, ezért ilyen esetben más szinten kell keresni a választ. Ezt a technikát felhasználva feltehetjük a kérdést, hogy valóban az jelenti a megoldást, hogy a gyerekeket nagyobb fordulatszámra képezzük, tanítjuk, hogy lépést tartsanak a felgyorsult világ kihívásaival vagy esetleg más szinten kellene a megoldást keresni?

A problémára adott mennyiség alapú megoldás vagyis a nagyfordulatszámú tanulás negatív hatásai sok esetben megmutatkoznak a gyerek viselkedésében, személyiségében megjelenő problémákban, amik jelzik, hogy valami nincs teljesen rendben ezzel a megoldási lehetőséggel. Ez a rendszer nem ad hosszabb távon is fenntartható hatékony választ a megváltozott világ által diktált új és fokozott kihívásokra, hiszen amit megnyerünk a réven, elvesztjük a vámon (pl. a mi gyerekeinknek már nem adatik meg az a fajta gyerekkor, ami nekünk megadatott).

Az erősen felfokozott tanulás intenzitás megoldása csak rövid távú, látszat és tüneti kezelést ad és ma talán még elegendő, de egy vagy két generációval később már lehet, hogy végképp

lemarad a folyamatosan gyorsuló világ kihívásai mögött. Ha ezen a szinten nem találunk igazi megoldást, akkor milyen szinten keressük azt?

1.3.2. Tanulás tanítása

A képzési rendszer korszerűsítésének a kulcsa véleményünk szerint egy szemléletváltásban rejlik, miszerint ma már nem csak a tananyagot kell tanítani, hanem amellett iskolai tanórát és energiát kell fektetni a hatékony tanulás és gondolkozás tudatos tanítására is. A kulcs, hogy a tanulás maga is tananyaggá válik, méghozzá egy teljesen új és igen fontos tananyaggá. Ezzel a gyermekekkel szemben jelentkező egyre fokozódó kihívásokra a mennyiségi mellett egy minőség alapú megoldást is felkínálunk.

Az iskolában szemléletváltásra van szükség és meg kell látni, hogy manapság nem csak a tananyag megtanítása a feladat, hanem legalább annyira fontos, hogy a tanulás és gondolkozás spontán tanulását felváltsa annak tudatos tanítása és fejlesztése. Az életben nem csupán okos és megfelelő tudáshalmazzal rendelkező gyerekeket kell útjára bocsájtani, hanem olyanokat, akik fel vannak vértézve azzal a képességgel, hogy bármilyen körülmények közzé, váratlan és új élethelyzetekbe is kerülnek – mert fognak - képesek gyorsan alkalmazkodni, a megfelelő és hatékony módszert alkalmazva megérteni, megtanulni, feldolgozni és gyakorlatban sikeresen alkalmazni a megtanultakat úgy, hogy lehetőleg még örömeiket is lelik abban.

1.2.2.1. A tanulás spontán tanulása vagy tudatos módon történő tanítása

A tanulás olyan, mint sok egyéb más képesség vagy készség az életben, amit egészen különböző szinteken lehet művelni mint például a rajzolást, futást vagy éneklést. Az ember minden tudatos tanulás nélkül is képes ezekre a tevékenységekre, mivel veleszületett képességei alapján spontán tanulási folyamat eredményeképpen is kialakulnak valamilyen szinten, ezért az a csalóka képzet keletkezik, hogy itt tanulásra nincs is szükség.

Az azonban kétségtelen, hogy számottevő különbség van egy „átlagos ember” és egy képzőművészeti iskolát végzett, vagy maraton futó esetleg egy képzett és kiművelt hangú énekes teljesítménye között. A különbség oka a több éves kitartó munkában és számos a kívánt szint eléréséhez szükséges speciális technika elsajátításában keresendő.

A tanulás és annak alapvető folyamata a gondolkozás sem különbözik a fent említett készségektől és képességektől. A gyerekek az ismeretek megszerzéséhez szükséges tanulási

módszereket szülőktől, osztálytársaktól, testvérektől illetve saját tapasztalatok alapján többnyire spontán módon sajátítják el és ezekből alakítják ki idővel a saját módszerüket, de a tanulás és gondolkodás tudatos tanítása nélkül ez is csak átlagos és középszerű szinten fog működni, ami az esetek többségében éppen elegendő az iskolában és az életben való érvényesüléshez, de messze elmarad a potenciálisan elérhető szinttől, kiaknázatlanul hagyva lehetőségek gazdag tárházát.

1.3 Dreyfus modell

Az iskolás gyerek is munkát végez. Az ő esetében a tanulás a munka, ez a szakmája, amit 8-20 éven át főállásban végez. Tevékenységének végterméke pedig a megszerzett ismeret. A cél az, hogy a gyerekek ne kontárok vagy középszerűek legyenek szakmájukban, hanem a tanulást kiművelt és szakértői szinten végezzék és gondolkodástechnikájuk kidolgozott és minőségi legyen, így ugyanynyi idő alatt és ugyanannyi energia befektetéssel egészen más szintre juthatnak el az ismeretekben.

Az ismeretszerzés mint hosszú távú folyamat leírására szolgál a Stuart és Hubert Dreyfus által 1980-ban kidolgozott ún. Dreyfus modell. A modell bármely területen történő ismeretszerzés esetén (legyen az sakk mester, szemész szakorvos, hegedű művész, ügyvéd vagy más szakember) 5 szintet különít el a teljesen kezdőtől a mester szintig:

1.3.1 Kezdő

- Bizonytalan, kétségei vannak az alkalmasságával kapcsolatban a szakismeret megszerzésére vonatkozóan.
- Hiba vagy nem várt esemény esetén elakad és nem tudja hogyan tovább.
- Konkrét, világos és részletes lépésről-lépésre típusú útmutatóra van szüksége.
- Nem tud különbséget tenni a fontos és lényegtelen információk között.

Egy kezdő sakkozó pl. éppen csak ismeri a bábuk értékét, a lépési lehetőségeiket és a játék alapvető szabályait.

1.3.2 Középhaladó

- Már valamennyire el tud szakadni a lépésről-lépésre típusú útmutató iránymutatásaitól.

- Gyorsan és célzott információra van szüksége, ezért a legalapvetőbb információk ismételt részletes taglalása illetve a túlzottan elméleties leírások egyaránt hátráltatják.
- Az egyes tanácsokat és útmutatásokat kezdi összefüggéseiben látni és helyezni, de a teljes témáról nincs átfogó látása sőt ebben a fázisban valószínűleg nem is tart arra igényt.
- Hajlamos jelentősen felülértékelni tudásszintjét a valóságosnál.

1.3.3 Haladó

- Kezdi megérteni átfogó és koncepcionális szinten is a témakört.
- Nyitott az újszerű problémákra és képessé válik azok önállóan történő megoldására.
- Különbséget tud tenni az éppen elérendő cél vagy végrehajtandó feladat szempontjából lényeges és lényegtelen információk között.
- Megtanult alapelveket, alapszabályokat használ egy-egy probléma során a helyes megoldás kiválasztására.
- Egyre inkább tudatába kerül, hogy mennyi mindent nem tud még.

1.3.4 Szakember

- Látni és érteni akarja a tágabb összefüggéseket és a teljes összképet.
- Át tudja értékelni a korábbi probléma megoldásait és javítani, továbbfejleszteni tudja azt, de tud tanulni mások tapasztalatai, vagy esettanulmányokból is.
- Általános érvényű elveket alkalmaz helyes kontextusba helyezve.

1.3.5 Mester

- Elemző gondolkodás nélkül intuitíven ismeri fel a helyzetet és hozza meg a döntést.
- Új irányokban és területek felé fejleszti tovább a szakterületét.
- Személyiségében is azonosul a szakterületével és maga is átformálódik.

A kezdőnek **lépésről-lépesre típusú „szájbarágós” leírásra** van szüksége

a középhaszadónak kevésbé részletes **útmutatóra**,

a haladó az általánosabb **alapszabályok** ismeretében hozza meg döntéseit,

a szakértő általánosabb **alapelveket** használ megfelelő összefüggésbe helyezve,

a mester a megszerzett széles körű tapasztalatai révén már intuitív módon, **ösztönei alapján** és elemző gondolkodás nélkül tud reagálni és dönteni az egyes szituációkban.

A Dreyfus modell az ismeretszerzési szint elméleti osztályozásán túl gyakorlati tanácsokkal is el tud látni:

- A szakértővé válás útján a Dreyfus modell által leírt szinteken keresztül vezet az út és ezeknek a szinteknek megvan a maguk sajátossága, amiket az oktatás során is célszerű figyelembe venni.
- A cél az kell, hogy legyen hogy az ember a maga szakterületén a szakértő vagy mester szintre jusson el.
- A mester szint elérése az adott szakterület jellegétől függetlenül általános tapasztalat szerint 8-10 év folyamatos és intenzív tanulást igényel. Itt tehát nem csupán arról van szó, hogy 8-10 évig dolgozik valaki az adott területen hiszen attól még megállhat a haladó vagy akár már a középhaladó szinten is. Szakértővé vagy mesterré akkor válhat valaki, ha ezt a 8-10 évet valóban intenzív tanulással, kutatással, kísérletezéssel tölti.
- Az emberek többsége szakmájában is csak a középhaladó vagy haladó szintig jut el.

1.4. A feladat nagysága

Az iskola előtt komoly feladat vár, hiszen továbbra is biztosítani kell a diákok számára a megfelelő ismeret átadását, ugyanakkor időt és energiát kell befektetni ebbe az új területbe is vagyis a tanulás tanításába, aminek a gyümölcsét talán csak hosszabb távon fogja élvezni.

Az oktatási rendszer számára az jelenti az egyik kihívást, hogy a tanárok is csak a gyermekekkel egy időben szembesülnek az újszerű kihívásokkal és előbb nekik maguknak is meg kellene tanulniuk az új tanulási, tanítási, tanulás tanítási módszereket ahhoz, hogy továbbadhassák azoknak, akiknek az egész jövője alapjaiban függhet ettől.

A tanulás tanítása akkor lesz sikeres egy iskolában, ha jó tudással és módszertannal felkészült pedagógusok oktatják ezeket az új tantárgyakat, megfelelően nagy óraszámokban és a meglévő képzési rendszerbe hatékonyan beintegrálva.

1.5. Konceptió összefoglaló bemutatása

1.5.1. Célkitűzés

A Huszár Gál Iskola tanulás tanítása programjának célja, hogy moduláris és tanórai képzésbe integrálva a tanulókat felszerelje hatékony, teljes körű és önálló tanulást segítő gyakorlatias ismeretekkel, módszerekkel, eszközrendszerrel, melyekből a saját tanulási stratégiájukat ki tudják alakítani és amelyekkel az életben bárhol sikeresebben helyt tudnak állni. A módszerek elsajátításán kívül fontos cél, hogy rávezesse őket a hatékony és motivált tanulás mint alkotó munka örömeire, amely végig kíséri őket egy egész életen át.

A program másik célja, hogy a tanulás és gondolkodás tudatos tanításához adjon egy gyakorlatban is alkalmazható, más iskolák által is lemásolható keretrendszert, illetve konkrét és követhető megvalósítási példát mutasson.

A tanulás tanítása ahhoz, hogy teljes körű és átfogó legyen, fel kell hogy ölelje:

- a teljes tanulási folyamatot (érdeklődés és motiváció, tananyag feldolgozás, tanulás, gyakorlatba ültetés)
- a tanuláshoz szükséges különböző képességeket, készségeket (olvasás, számolás, memória, gondolkodás, kommunikáció, időbeosztás stb.)
- a rendelkezésre álló technikák egy megfelelően széles körét - még ha a teljesség igénye nélkül is -, hogy az adott helyzethez ki tudja a tanuló választani a legmegfelelőbbet.
- az általános iskola és gimnázium minden korosztályát figyelembe véve az életkori sajátosságokat is
- Dreyfus modell

1.5.2. Alkalmazandó módszerek

A tanulás tanítása témakörben 10 önálló modulban átfogóan igyekszünk a tanuláshoz kapcsolódó minden terület külön-külön fejleszteni és speciális technikákat megtanítani.

Egyrészt a különféle **gondolkodási módokat és technikákat** gyűjtöttük össze, amelyek segítenek abban, hogy a gondolkodás ne csak spontán módon fejlődjön ki és esetlegesen sok hibával rögzüljön be, hanem minél inkább kiművelt és sokoldalú legyen.

Emellett a **logika, memória, gyorsolvasás és fejszámolás** modulok olyan tanulási képességeket fejlesztenek, amelyek a további tanulmányok és az élet szinte minden területére pozitívan kihatnak.

Mivel a **kommunikáció** is szerves része az iskolai tanulmányoknak és az életben való érvényesülésnek illetve nélkülözhetetlen a tanultak hasznosításához is, ezért a kommunikációs modulban gyakorlatias módon foglalkozunk a különféle technikákkal.

És végül de nem utolsó sorban önálló modulok foglalkoznak a **tanulástechnikai módszerekkel** - mint pl. hogyan ismételjünk, jegyzeteljünk, mire figyeljünk dolgozatíráskor - valamint azzal, hogy hogyan **motiváljuk saját magunkat** tudatosan a tanulásban.

2. Tanulás tanítása a Huszár Gál Iskolában

2.1. Integráció az iskolai képzéssel

2.1.1. Integrálási módok és szintek

A tanulás tanítására modulok keretében önálló óraszámokban illetve az iskolai tanórákba integrálva kerül sor. A moduláris oktatások keretében kerülnek az egyes tanulási módszerek, technikák elsajátítása, míg az egyéb iskolai tanórák biztosítanak lehetőséget arra, hogy a tanult technikát a diákok a tanár által vezetett módon mindjárt gyakorlatba is ültethessék. Így biztosítható, hogy a technikák alkalmazásából származó gyors sikerélmény megerősítse és rögzítse a tanultakat. Ehhez a modult illetve az adott tantárgyat oktató tanár együttműködésére van szükség.

A későbbiek folyamán lehetőség lehet arra, hogy idő és egyéb kapacitás megléte esetén az egyes modulokban elsajátított tanulás technikák szakkörök keretében magasabb szinten továbbfejleszthetők legyenek vagy akár különösen tehetséges diákok versenyre való felkészítése esetén egyéni foglalkozás is elképzelhető, mint ahogy ez bizonyos tantárgyak vagy a sakk esetében is történik.

Ez azonban csak távlati elképzelés, hiszen előbb a modulok és tantervi órák keretében kell megalapozni és meghonosítani a tanulás tanítása ismeretkört.

2.1.2. Szakemberképzés

Az iskolában a képzési rendszer kialakítása, bemutatása és a tanári karral, szülőkkel és a diákokkal való elfogadtatása után a fő hangsúlyt a szakemberek képzésére kell fektetni. A tanárok jelenleg nem rendelkeznek a szükséges tanulástechnikai ismeretekkel és gyakorlattal. A tanulás tanítása nagyban függ a bevont tanárok egyes modulokban szerzett szakismeretétől, gyakorlatától illetve motiváltságától.

Az egyes moduloknak meg kell hogy legyen a maga szakértője, de arra van lehetőség, hogy egy tanár 2 vagy akár 3 modult is vigyen.

2.1.3. Óraszám

A moduláris rendszerű oktatás esetében a heti 2x1 óra javasolt, ami azt jelenti, hogy pl. egy adott félévben egyszerre 2 tanulás tanítása modult visznek a gyerekek és mindkettőt heti egy órában. Ez az óraszám nem túl sok, de azért lehet elégséges, mert az iskolai órában történő gyakorlati alkalmazás hatékonyan kiegészíti ezt.

2.1.4. Korosztályok

Egy-egy modul 1-5 félévből áll és a életkori sajátosságoknak megfelelően van az egyes évfolyamokhoz beosztva.

A tanulás a különböző életkori szakaszokban

2.1.4.1. Kisiskoláskor (6 – 10 év)

A 6 éves gyermek elsősorban azt jegyzi meg, amit érdekesnek tart, ami tetszik neki. Emlékezetére a szemléletes konkrétság jellemző. Azokra a tárgyakra, szavakra, összefüggésekre emlékszik, amelyeket maga is tapasztal.

E kort jellemzi a mechanikus tanulás időszaka.

Az emlékezés fejlődése a gondolkodás általános fejlődésével halad előre és 8 éves korra már biztonságosan kialakul az értelmes emlékezés.

A 8 – 10 éves gyerek már szándékosan igyekezik emlékezetbe vésni a látottakat és hallottakat, mert tudja, hogy azokat az iskolában számon kérik.

TÁMOP 3.1.4.-08/2-2008-0073 számú pályázat a Kompetencia alapú oktatás, egyenlő 12 hozzáférés – Innovatív intézményekben A projekt címe: Családok iskolája „kompetensen”

2.1.4.2. Serdülőkor (11 – 16 év)

Az alaposabb megismerés vágya, a kutató kíváncsisága és a saját tapasztalat alapján való meggyőződés igénye vezérli a kamaszok tanulását.

2.1.4.3. Ifjúkor (16 – 24 év)

Az ifjúkorban levőkre a legjellemzőbb a széles körű tájékozódás, tehát a választott tanulmányok még nem kötik le annyira a figyelmet, hogy az más területre is kiterjedjen: ekkor kezdődik meg a szakmai, társadalmi és alkotó érdeklődés állandósulása, amely a felnőttkorra jellemzővé válik. Az ifjakat nagy ambíció, becsvágy, fantázia és önállóságra való törekvés jellemzi, továbbá a válaszkérés és a helykeresés. Mindezek jó motiváló tényezői a hatékony tanuláshoz, amely felnőttkorban az egyéni érdeklődés, az ambíciók, és a mai kor követelményei szerint tovább folytatódik.

2.2. Fejlesztési terv

2.2.1. A fejlesztés területei

A fejlesztést 12 évfolyamon keresztül végezzük, a tanórai tevékenységbe beépítve és tanórán kívül modulokban.

1.-4. osztályban fontosnak tartjuk az érzékelés, észlelés, és az ehhez kapcsolódó gondolkodási műveletek, és a motoros képességek fejlesztését.

A felső tagozaton az 5., 6., 7., 8. és gimnáziumban 9., 10., 11., 12. évfolyamonkénti bontásban kiemelten a kognitív (percepció, figyelem, emlékezet, gondolkodás, beszéd,) funkciók fejlesztését végezzük, elsősorban a **figyelem, emlékezet, gondolkodás** területén.

A tanuláshoz szükséges alapképességek fejlesztése nélkül nem lehet és nem is érdemes tanulási technikákkal foglalkozni. Ezért célunk bevezető és kezdő szakaszban ezen alapképességek, készségek fejlesztése.

2.2.2. A fejlesztés jelentősége

Az 1.-4. évfolyamon a bevezető és kezdő szakasz feladata, az egész testtel történő mozgást erősítő, a térbeli tájékozódás képességét fejlesztő és a saját test érzékelését segítő játékos feladatok rendszeres gyakorlása.

Az orientációs gyakorlatok – testföldrajz, ujjgyakorlatok – segítik a térbeli és a saját testen történő tájékozódást, a finommozgás-koordinációt, emellett a jobb és bal kéz, a jobb és bal láb biztos felismerésével közvetlenül is hatnak az írás- és olvasástanításra.

A gyermek saját testének megismeréséből kiinduló térérzékelés tudatos megragadása és az ujjgyakorlatok során elsajátított kézügyesség az írástanítás alapfeltételeihez tartoznak.

A fonaljátékok során kezükkel – ujjainkkal – különböző alakzatokat formálnak a fonalból. A fonalazás a testséma, a térbeli tájékozódás, az oldaliság, a szem-kéz koordináció, a sorrendiség (szerialitás), a figyelem, az emlékezet erősödését segíti.

A különböző formák síkbeli ábrázolásának gyakorlata a betűk bevezetését közvetlenül megelőző és azt megalapozó tevékenység.

A „formarajz” kiindulópontja az egyenes és a görbe vonal. E két forma különböző variációit a gyakorlás során először a mozgáson keresztül ragadják meg: a gyerekek az egész testükkel átélik, lejárják, a végtagjaikkal végigkövetik, elmutatják, tekintetükkel képzeletben is letapogatják, míg végül a füzetbe is lerajzolják. Az a képesség, amely a formarajz

segítségével kifejlődik, a korábban megélt formáknak az átélés és a mozgás segítségével történő tudatosítása. Ezeknek a formáknak a tudatos testi átélése megalapozza az írástanulást. A függőleges-vízszintest, az egyenes-görbét, a fönt-lentet, a hegyes-tompát nem, mint elvont fogalmat közvetítjük a gyerekeknek.

Az olvasás, az írott szöveg megértése kiemelt fontosságú kulcskompetencia, melynek fejlettsége, a tevékenység kedveltsége meghatározza a diákok tanuláshoz való viszonyát, későbbi iskolai pályafutásának sikerességét, s mint az önálló tanulás alapvető összetevője, kihat felnőtt életük alakulására, a kultúrából való részesedésük minőségére is. A kezdeti olvasási sikerek meghatározó erejűek az olvasással kapcsolatos pozitív viszonyulások alakulására. Az eszköz szintű olvasás feltétele a jó olvasási technika, melynek fejlesztő eszköze a hangos olvasás, míg a valóságos szövegértéshez a tanulóknak néma olvasás útján kell megismerkedniük a szöveggel.

Fontos, hogy a tanulás folyamatában a diákok értelmezzék a szöveget saját olvasatuk szerint, keressenek benne információkat, összefüggéseket, jussanak következtetésekhez, reflektáljanak az olvasottakra, mondjanak véleményt és használják fel a megszerzett információkat új feladathelyzetben is.

Az írás megtanulásával olyan írásbeli kommunikációs eszköz birtokába jutunk, melyet gondolataink közvetítésére, információk rögzítésére használunk. Ezt már a tanulás kezdetén nyilvánvalóvá kell tennünk.

A fejlesztés arra irányul, hogy a jelrendszer biztonságos elsajátítására építve jól működő, lendületes és olvasható, tetszetős kézírás alakuljon ki, tehermentesítve ezzel az értelmi erőket az írás technikai kivitelezésének felügyelete alól. Az írástanulás folyamatában a gyerekeknek:

E rendkívül bonyolult folyamat sikerének feltétele, hogy:

- kifejlődjenek a gyerekekben az írástanulás értelmi, fiziológiai és pszichológiai alapjai,
- a tanulás irányításához a tanító vegye figyelembe a tanuló vizuális, motorikus és perceptuális adottságait,
- apró módszertani lépésekkel haladjon, ne siettesse a tanulás folyamatát.

A modul célja 5-12. évfolyamon: egyénre szabott tanulási stratégia kialakításának segítése illetve másoknak ugyanebben való segítése.

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

A modul feladatai 5-12. évfolyamon: megismertesse a tanulókat a hatékony tanulási módszerekkel, technikákkal ezek birtokában legyenek képesek egyéni tanulási stratégiát összeállítani.

2.2.2. A fejlesztés általános területei

1. Érzékelés: –vizuális észlelés, haptikus (tapintásos)-, hallásészlelés
2. Figyelem
3. Megértés
4. Emlékezet
5. Problémamegoldás
6. Testi érettség, motoros képességen belül: koordinációs képességek.

Bevezető és kezdő szakaszban a fejlesztést direkt módon végezzük azoknak az értelmi képességeknek, készségeknek a fejlesztésével, amelyek lehetővé teszik a hatékonyabb tanulási stratégiák kialakítását. A tartalmak beépítését a tantárgyi, valamint új ismereteket feldolgozó, és gyakorló órák első 10 percében, vagy a tanító belátása szerinti óraszakaszban tervezzük. Az úgynevezett mikromodulok megvalósítása az év során folyamatosan zajlik heti óra keretében.

2.2.3. A fejlesztés speciális területei

Időérezékelés, térészlelés, testthatárok érzékelése, vizuális észlelés, akusztikus észlelés, tapintásos észlelés (2. sz. melléklet).

2.2.4. FEJLESZTÉSI TERV 1-4. ÉVFOLYAMON

1.-2. osztály

1. Testséma, téri tájékozódás, síkbeli tájékozódás
2. Percepciófejlesztés; figyelem fejlesztése: akusztikus- és vizuális észlelés...
3. Mozgásfejlesztés: nagymozgások, finommotorika, beszédmozgás

A képességfejlesztés fókuszai	A fejlesztés dimenziói
A saját test érzékelése, testséma Tájékozódás térben, síkban Oldaliság (lateralizáció) Szem, fül, kéz, láb dominancia Szem-kéz koordináció A két kéz tevékenységének összehangolása Mozgáskoordináció Nagy és finommozgások, beszédmozgás	Mozgáskoordináció Testtudat, egyensúlyszabályozás Biztonságos tájékozódás A dominancia megerősítése Viszonyítások, relációs szókincs elsajátítása
A finommotorikum és a gondolkodás kapcsolatának erősítése Összpontosított figyelem Megfigyelés, Emlékezet Szerialitás	Az ujjak mozgékonyságának fejlesztése A figyelem tartósságának, a megfigyelés pontosságának fokozása, követő szemmozgás Mozdulatok, akusztikus, vizuális jelek sorrendiségének észlelése
Mozgás és ritmus összekapcsolása Tájékozódás síkban, térben Oldaliság az írófelületen Az írás iránya, iránykövetés a mozgáselemek sorrendjének felismerése, tudatosodása a konkrét és elvont gondolkodás szerialitás	Ritmikus mozgáskövetés mondókára, versre, dalra Helyzetgyakorlatok irányokkal Nagymozgások térben Kismozgások síkban Egyszerű jelölések, rajzok írófelületen az irányok értelmezésére

<p>A tér és a sík kapcsolata</p> <p>Formaérezékelés, formák megkülönböztetése érzékeléssel, Formák létrehozása</p> <p>Auditív és vizuális észlelés,</p> <p>Összehasonlítások.</p> <p>Az íráshoz szükséges testtartások.</p> <p>Íróeszközök célszerű használata.</p>	<p>Irányok és formák érzékelése, követése mozgással. közösen mondott és megtanult verseket, mondókákat és énekeket a vers vagy az ének tartalmát, hangulatát követő vagy a ritmusához illeszkedő mozgássor kíséri</p> <p>Auditív és vizuális ingerek sorba rendezése</p> <p>Alak-háttér megkülönböztetése</p> <p>Formautánzások, másolások változatos eszközökkel, mozgással, rajzzal, tevékenységgel</p> <p>Mozgások, alakzatok létrehozása térben, áttétele síkba</p> <p>Képkészítések az arányok és méretek érzékeltetésével</p> <p>Az érzékelés és az észlelés tökéletesítése: mozaik és puzzle játékok; illesztések, képalakítások</p>
---	---

Fejlesztés 3.-4. osztály

1. Testtudat, testséma fejlesztés
2. Olvasási képesség fejlesztése
3. Gondolkodási képesség fejlesztése

A képességfejlesztés fókuszai	A fejlesztés dimenziói
Indirekt testtudat Direkt testtudat Közvetlenül a test körüli tér bejárása A tér bejárása	
<u>Olvasási képesség fejlesztése</u> Az írott információ megfejtésére törekvés Algoritmus követése, alkalmazása Jelfelismerés Látási, hallási kép és a beszédmozgás összekapcsolása Képi és írott információk összekapcsolása Szövegben gyors tájékozódás Szövegértő néma olvasás <u>Gondolkodási műveletek:</u> Információ kiemelés Értelmezés, konkretizálás Lényegkiemelés, kiegészítés Összefüggések felismerése Következtetés	Bábok, plakátok képsorok készítése írott szöveg alapján Az olvasás jelrendszerének elsajátítása, használatának automatizálása szavak, szókapcsolatok, mondatok, rövid szövegek olvasásával. Olvasotról kép készítése, kiegészítése Az olvasottak elképzelése, saját olvasat szerinti értelmezése. A megértés ellenőrzése a szöveg tartalmához kapcsolódó feladatok megoldásával. elsődleges megértéstől a mélyebb értéshez való eljutás szövegelemzőveletek alkalmazásával.

Olvasástechnika	Látószögnövelés
Önálló tanulás	Az olvasástechnika fokozatos tökéletesítése a tanulási feladatokat kiszolgáló folyamatos, szöveghű olvasás eléréséhez.
Digitális írásbeliség	A gyerekeknek készült könyvek, segédkönyvek (lexikon, enciklopédia, kétnyelvű szótár, elektronikus adathordozók) használata.
Információs források használata	Információgyűjtés elektronikus levelezéssel, illetve a világháló használatával.
Információk felhasználása új feladathelyzetben	A tananyaghoz kapcsolódó ábrák, grafikonok, táblázatok megfigyelése, értelmezése.

2.3. Program modul terv 5-12. évfolyamon

Modul témakörei osztályonként

Osztály Foglalkozások témakörei

5. kreatív gondolkodás, memória fejlesztés
6. kreatív gondolkodás, rejtvények és logikai feladványok
7. rejtvények és logikai feladványok, tanulástechnikai módszerek, gyorsolvasás
8. memória fejlesztés, gyorsolvasás, fejszámolás
9. problémamegoldó gondolkodás, fejszámolás
10. problémamegoldó gondolkodás, kritikus illetve rendszerelvű gondolkodás, hatékony és motivált tanulás, önismeret
11. kritikus illetve rendszerelvű gondolkodás, kommunikáció
12. kritikus illetve rendszerelvű gondolkodás, kommunikáció

A modul megvalósulásának időterve

	Modul témái	Idő (év)
1.	Kreatív gondolkodás	2
2.	Rejtvények és logikai feladványok, stratégiai játékok	1,5
3.	Problémamegoldó gondolkodás	2
4.	Kritikus illetve rendszerelvű gondolkodás	2,5
5.	Memória fejlesztés	2
6.	Gyorsolvasás	1
7.	Fejszámolás	2
8.	Kommunikáció	2
9.	Hatékony és motivált tanulás, önismeret	0,5

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

10. Tanulástechnikai módszerek 0,5

A MODUL MEGVALÓSÍTÁSÁNAK IDŐTERVE

osztály	félév	Kiemelt fejlesztési terület FIGYELEM, EMLÉKEZET, GONDOLKODÁS	MODULOK ÉVFOLYAMONKÉNTI ÜTEMEZÉSE																			
			Kreatív gondolkodás		Hatékony és motivált tanulás, önismeret		Rejtvények és logikai feladványok		Problémamegoldó gondolkodás		Kritikus ill. rendszerező gondolkodás		Memória fejlesztés		Gyorsolvasás		Fejlesztés		Kommunikáció		Tanulástechnikai módszerek	
			modul	tanóra	modul	tanóra	modul	tanóra	modul	tanóra	modul	tanóra	modul	tanóra	modul	tanóra	modul	tanóra	modul	tanóra	modul	tanóra
5.	1																					
5.	2																					
6.	1																					
6.	2																					
7.	1																					
7.	2																					
8.	1																					
8.	2																					
9.	1																					
9.	2																					
10.	1																					
10.	2																					
11.	1																					
11.	2																					
12.	1																					
12.	2																					

Modulban évi óraszám 76 óra / évfolyam

Modulban heti óraszám: 2 óra/évfolyam

Tanórán: Miután a modulokban elsajátították a készségeket, a tanórákba beépítve is folyamatosan alkalmazzuk

1. modul - KREATÍV GONDOLKODÁS – LATERÁLIS GONDOLKODÁS

A fiatal korosztály képzelőereje és kreativitása nagyon hatékony tud lenni. A játékos formában és már fiatal korban is tanítható kreatív gondolkodási technikák ezt segítenek még jobban kiaknázni illetve lehetőséget teremteni a gyerekeknek, hogy életük későbbi szakaszában is immár tudatosan alkalmazva ezeket a módszereket képesek legyenek a megszokott, sablonos válaszoktól eltérő megoldásokat megtalálni.

A kreatív gondolkodás fejlesztése segít, hogy az iskolában sokszor elvárt „az egyetlen helyes megoldás” típusú gondolkodás mellett a gyerekek megtanuljanak a valós élethelyzetekhez hasonlóan több lehetséges megoldásban, alternatívákban gondolkodni és az elvárttól eltérő szokatlan megoldásokkal előállni.

Ezek a módszerek hatékonyságuk miatt az üzleti életben is igen elismertek.

A teljesség igénye nélkül ide sorolhatjuk az elmetérképet, a hat gondolkodó kalap technikát, az ötletbörzét, de számos olyan könnyen begyakorolható technikát, aminek egyszerűsége miatt önálló neve sincs.

A modul célja:

Olyan légkör teremtése, amely lehetővé teszi azt, hogy a gyerekek személyisége foglalkozás alatt változzon, kialakulhasson az úgynevezett „kísérletező én”. Az ilyen atmoszférában a tanuló nyitottá válik az élményekre, kíváncsi, mer találgatni, intuitív, tudja magát függetleníteni, nem bánja, ha téved, kockázatot vállal, szeret játszani, meglátja a humort a dolgokban, szereti a meglepetést, használja a képzelőerejét, megosztja másokkal a terveit.

A gyermeknek lehetőséget adunk arra, hogy megismerje, hogyan működik a kreatív gondolkodás. Mit lehet kihozni az ötletéből? Hová lehet eljutni vele? Mi a teendő akkor, amikor az ötlete megvalósul?

Időkeret: heti 1-1 óra

Korosztály: 5. - 6. évfolyam

Képességfejlesztés:

- A megismerési képességek fejlesztése: megfigyelés, összehasonlítás, figyelem.
- Kreativitás, képzelőerő
- Problémamegoldó gondolkodás fejlesztése.
- Az összefüggés-felismerő képesség fejlesztése.

Rendszerek és módszerek

Elmetérkép alkalmazásának megismerése

Scamper technikája (ötletgeneráló kérdések)

Edward de Bono: A Hat Gondolatsegítő Sapka

Edward de Bono: A CORT gondolkodási program

Edward de Bono gondolkodásfejlesztő programja, (segíti a tervezést és a döntést)

- PMÉ (Plusz, Mínusz, Érdekes)
- FMT (Figyelj Minden Tényezőre)
- K&H (Következmény és Hatás)
- KKC (Közvetlen és Közvetett Célok)
- FS (Fontossági Sorrend)
- ALV (Alternatívák, Lehetőségek, Választások)
- MSZ (Más Szempontok)
- Asszociatív gondolkodás
 - Képek
 - Történetek
 - Ötletbörze
 - Rajzolás
- L játék

Nagyon fontos, hogy a feladatok végzése során megjelenjen a humor valamint a képzelet.

2. modul – REJTVÉNYEK ÉS LOGIKAI FELADVÁNYOK, STRATÉGIAI JÁTÉKOK

A problémák szintetikus formában rejtvényekben, logikai feladványokban és stratégiai játékokban jelennek meg. Azért szintetikusak, mesterségesek mert:

- úgy kell megoldást találnia a gyereknek, hogy mindvégig tudatában van, hogy éppen problémát kell megoldania,
- a megoldás, az elért eredmény az életére nincs kihatással,
- a megoldáshoz szükséges minden információ és eszköz rendelkezésre áll,
- legtöbb esetben egy vagy kevés és meghatározott számú megoldás van, amit meg kell találni.

Ezzel szemben a problémamegoldás a valós életben:

- sokszor automatikusan vagy váratlanul történik úgy, hogy a gyerekek nem tudatosul, hogy most egy problémát kell megoldania,
- a problémamegoldás eredménye közvetlenül kihat az életünkre,
- a probléma megoldásához szükséges információk legtöbbször hiányosan állnak rendelkezésre,
- sokszor nem egy hanem meghatározatlan számú és számos megoldás létezik, melyek közül választani kell.

A modul célja:

Ez a modul az első azaz szintetikus problémamegoldást helyezi a középpontba, amivel több célja is van. Egyrészt a rejtvényekkel és feladványokkal a diákok logikai képességét direkt módon kívánjuk fejleszteni. Másrészt különféle rejtvény és feladványtípusok megismertetésével és főként megszerettetésével el szeretnénk indítani őket egy olyan irányba, hogy maguk is szabadidejük egy részét örömmel töltsék el ilyen módon. Harmadrészt pedig azt szeretnénk elérni, hogy általánosságban az újszerű feladatokhoz, feladványokhoz és problémákhoz való hozzáállásuk pozitív legyen vagyis legyen bennük kíváncsiság, bátorság és motiváció, hogy meg akarják oldani azokat. Megtanulják kihívásnak tekinteni és ne problémának, akadálnak. És végül, de nem utolsó sorban az 1. modul kreatív gondolkodási technikái és a logikai feladványok probléma megoldása együttesen megalapozzák a 3. modul témáját képező valós élet szerű döntéshozatalt és problémamegoldást.

Időkeret: heti 1-1 óra

TÁMOP 3.1.4.-08/2-2008-0073 számú pályázat a Kompetencia alapú oktatás, egyenlő hozzáférés – Innovatív intézményekben A projekt címe: Családok iskolája „kompetensen”

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

Korosztály: 6. - 7. évfolyam

Képességfejlesztés:

- A megismerési képességek fejlesztése: megfigyelés, összehasonlítás, figyelem.
- Az összefüggés-felismerő képesség fejlesztése.
- Szabályfelismerő-képesség fejlesztése.

3. modul - PROBLÉMAMEGOLDÓ GONDOLKODÁS ÉS DÖNTÉSHOZATAL

A problémamegoldó gondolkodás modul keretében a diákok megtanulják felismerni a különböző probléma és döntési helyzet típusokat a valós életben és hogy melyik esetben milyen problémamegoldó módszer alkalmazható hatékonyan, legyen szó akár egyéni, akár csoportos döntéshozatalról.

A valós életben is előforduló problémákra és döntési helyzetekre a szintetikus feladványokkal ellentétben jellemző a bizonytalanság, információhiány, alternatívák, zavaró körülmények és a kockázat sőt az is, sokszor még az is, hogy maga a probléma is nehezen felismerhető illetve definiálható.

A valós életben a helyes megoldás megtalálása helyett legtöbbször inkább dönteni, választani kell.

A modul célja:

A modulban megismert technikák és készségek elsajátítása, begyakorlása nagyban segítheti a gyerekeket a későbbiekben a jó helyzetfelismerésben és megalapozott és magabiztos döntéshozatalban illetve hatékony problémamegoldásban valós élethelyzetekben.

1. A gondolkodás fejlesztése, az önálló gondolkodás megtanulása.
2. Az önbizalom fejlesztése, magabiztosság a bizonytalan döntési helyzetben is
3. Problémamegoldási és döntéshozatali technikák elsajátítása

Időkeret: heti 1-1 óra

Korosztály: 9. - 10. évfolyam

Képességfejlesztés:

- A megismerési képességek fejlesztése: megfigyelés, összehasonlítás, figyelem.
- Kreativitás, kritikus gondolkodás fejlesztése.
- A problémamegoldó képesség fejlesztése.

Témák:

1. Hatékony problémamegoldó csoportok létrehozása
2. A problémák felismerésének módszerei
3. Bizonytalanság, információhiány, alternatívák, zavaró körülmények és a kockázat kezelése
4. A kialakult helyzet és követelmények megvitatása

TÁMOP 3.1.4.-08/2-2008-0073 számú pályázat a Kompetencia alapú oktatás, egyenlő hozzáférés – Innovatív intézményekben A projekt címe: Családok iskolája „kompetensen”

5. A problémák megelőzésének lehetőségei¹
6. Ki képes jó döntéseket hozni?
7. A döntések osztályozása
8. A döntések részletes megtervezése
9. Több szempont mérlegelése
10. Az intuitív döntéshozatal
11. A gyorsgondolkodás fejlesztése
12. A választási lehetőségek kiterjesztése
13. A logikus döntéshozatal
14. Reakció-táblázatok és döntésfák
15. Csoportos döntéshozatal
16. A magabiztos döntéshozatalt gátló tényezők
17. Döntéshozatali stílusok
18. A kiemelkedő döntéshozó kilenc fő vonása²

¹ Donald H. Weiss: Problémamegoldás alkotó módon, Park Könyvkiadó, Budapest, 1988.

² Roger Dawson: Dönteni tudni kell!, Adu Print Könyvkiadó, Budapest, 1996.

4. modul - KRITIKUS ILLETVE RENDSZERELVŰ GONDOLKODÁS

A kritikus gondolkodás megnevezésében a „kritikus” kifejezés nem hordoz semmiféle negatív jelentéstartalmat. Ez a gondolkodásfajta sokkal inkább abban segít, hogy a tananyagban, TV-ben, könyvekben, más emberektől hallott, olvasott információkat ne fogadjuk el automatikusan és „névértéken” úgy, ahogy kaptuk, hanem tudatosan alakítsuk ki arról saját racionális értékítéletünket és véleményünket.

A modul célja:

A kritikus gondolkodás segít felismerni a mások és saját magunk gondolkodásában előforduló hibákat, ellentmondásokat, következetlenségeket, mint pl. az elfogultságot, hiányos, nem tényszerű információkon alapuló állításokat, szándékos csúsztatásokat, hiedelmeket stb. A kritikus gondolkodás segít abban, hogy a miénktől eltérő vagy azzal ellentétes véleményeket is részrehajlás nélkül megvizsgáljunk és ha szükséges a saját álláspontunkat is meg tudjuk változtatni.

A diákok megtanulják megkülönböztetni a hiedelmet, véleményt, tényszerű információkat és a tényeket egymástól és megszokják, hogy egy-egy állítás helyességét vagy igaz voltát ne egyszerűen elfogadják vagy elutasítsák, hanem valószínűség alapján is tudják kezelni, hiszen a valós életben ritkán mondható el egy állításról 100%-os biztonsággal, hogy igaz vagy hamis.

A kritikus gondolkodás az amely „olvas a sorok között”, de nem csak a mások gondolatmenetében, hanem a sajátunkéban is.

A modul keretében kerül sor a rendszerelvű gondolkodás áttekintésére is amely arra segít rámutatni, hogy egy problémára adott megoldás több dologra is kihathat, amire eredetileg nem gondoltunk, így egy rövidtávú megoldás lehet, hogy hosszútávon éppen ellentétes azaz negatív hatást okoz. A rendszerelvű gondolkodás segít abban, hogy egy problémát a megfelelő környezetben és összefüggésben vizsgáljunk ahhoz, hogy megtaláljuk a hosszútávon is hatékony megoldást.

Ezeket a gondolkodási készségeket elsajátítva a gyerekek egyre inkább képessé válnak a memorizáló jellegű tanulás helyett vagy még inkább amellet a gondolkodva tanulásra is.

Időkeret: heti 1-1 óra

Korosztály: 10. – 12. évfolyam

Képességfejlesztés:

- A megismerési képességek fejlesztése: megfigyelés, összehasonlítás, figyelem.
- Kreativitás, problémamegoldó gondolkodás fejlesztése.
- A kommunikációs képesség fejlesztése.

A kritikus gondolkodás a gondolkodásnak szervezett és fegyelmezett formája, amelynek három fő sajátossága van:

- logikus, világos, pontos,
- a megközelítés jó és célirányos,
- csak a releváns információkra összpontosít.

A kritikus gondolkodás során meg kell tanulni:

1. Hogyan kell kérdéseket feltenni
2. Milyen kérdéseket kell feltenni
3. Hogyan kell érvelni, mikor és milyen módszerrel
4. A kritikai gondolkodás alapelvei (12) Robert Ennis szempontjai alapján
5. Bloom féle módszer
6. Richard Paul féle módszer

5. modul – MEMÓRIA FEJLESZTÉS

A memória fejlesztés modul célja a különböző memóriatechnikák elsajátítása, melyek segítenek többek között a nevek, dátumok, események, matematikai képletek, hosszú számjegyek, idegen szavak megtanulásában bármilyen tantárgyról vagy témáról is legyen szó.

Ezen technikák egy része olyan könnyen elsajátítható, hogy alsóbb osztályokban is tanítható játékos formában, míg más módszerek inkább 8. osztálytól oktathatók hatékonyan.

A modulban oktatott technikákra alapozva évente memória világbajnokságot illetve bizonyos országokban néhány éve már iskolák közötti versenyeket is szoktak rendezni.

A modul célja:

A különböző memóriatechnikák alkalmazásával a hosszú távú memória fejlesztése, az információk gyors és hatékony tárolására.

Időkeret: heti 1-1 óra

Korosztály: 5. és 8. évfolyam

Kapcsolódási pontok a tantárgyakhoz: fogalom és idegen nyelv tanulásához

Képességfejlesztés:

- Az emlékezőképesség fejlesztése.
- A megfigyelőképesség fejlesztése
- A kreatív gondolkodás fejlesztése.

Memória technikák

1. Hely módszer
2. Utazás
3. Számforma
4. MAJOR módszer
5. DOMINIC módszer

6. modul - GYORSOLVASÁS

Az emberek olvasási sebessége között esetenként 5-10-szeres különbség is lehet, de nem csak a sebesség, hanem a megértési szint is lényegesen különbözhet. A gyorsolvasás technikájának elsajátításával a diákok megtöbbszörözhetik, saját olvasási sebességüket miközben a szövegértés szintje nem romlik, sőt inkább javul. A gyorsabb olvasás gyorsabb és hatékonyabb információ bevitelt jelent és mivel a tanulás egyik legfontosabb eszköze a könyv, ezért igen hatékony eszközt ad a diákok kezébe a gyorsolvasás technikájának elsajátítása.

A modul célja:

A gyorsolvasás segítségével a tanulási idő lecsökkentése, a lényegkiemelő képesség fejlesztése.

Időkeret: heti 1 óra

Korosztály: 7. és 8. évfolyam

Képességfejlesztés:

- Perifériás látás
- Szövegértés
- Koncentráció

A gyorsolvasás technikái:

1. Fixáció növelés
2. Regresszió csökkentés
3. Teljesítménylap vezetése
4. Ritmikus szemmozgás

Gyakorlatok:

1. Perifériás látást növelő gyakorlatok
2. Fixációs szélesség növelése
3. Ritmikus szemmozgás
4. Koncentrációs gyakorlatok

7. modul - FEJSZÁMOLÁS

A fejszámolás meghatározott matematikai szabályszerűségekből levezethető gyakorlatias technikákra épül, ami lehetővé teszi, hogy nagy számokkal is gyorsan és nagy magabiztossággal végezzünk el műveleteket fejben. Ez a képesség a további tanulás és életben való érvényesülés során indirekt módon segíti a birtokosát.

A modul célja: Fejszámolás elsajátítása

Időkeret: heti 1-1 óra

Korosztály: 8., 9. évfolyam

Képességfejlesztés:

- Számolási képességek fejlesztése
- Koncentrációs képesség fejlesztése

Módszerek és technikák:

1. Egyszerű számítások
2. Mentális összeadás és kivonás
3. Alapszorítások
4. Közepes szintű szorzások
5. Osztas fejben
6. Találgatás
7. Számolás papíron
8. Számok memorizálása³

³ Arthur Benjamin és Michael Shermer: Fejszámolás, Partvonal Kiadó, Bp., 2006.

8. modul - KOMMUNIKÁCIÓ

Nem elég valamit megérteni, megtanulni, de azt szóban kommunikálni is tudni kell ahhoz, hogy igazán hasznunkra legyen. A hatékony kommunikáció különféle formáinak elsajátításban segít ez a modul. Ez a képességbeli különbség sok gyerek esetében vagy negatív vagy pozitív irányban nyilvánvalóan megmutatkozik felelés vagy vizsga során vagy ha meg kell védeni álláspontjukat egy kérdésben.

A prezentáció egy többé-kevésbé egyirányú kommunikáció, amikor a cél az érdeklődés felkeltése és az üzenet célba juttatása.

Az érveléstechnika már kétirányú kommunikációt jelent, amikor mások véleményével ütköztetve a sajátunkat kell megvédeni egy bizonyos álláspontot.

A tárgyalástechnika során fel kell ismerni, hogy a meggyőzés eszközeként az érvek mellett megjelennek különféle kommunikációs érdekérvényesítő, manipulációs módszerek, amelyek az egyik vagy másik fél „győzelmét” eredményezhetik függetlenül attól, hogy neki van e igaza vagy ő volt e jobb tárgyalási pozícióban.

A testbeszéd alapelemeinek felismerése, tudatos beazonosítása szintén a hatékony kommunikáció eszköztárának egyik eleme.

A modul célja: A hatékony kommunikáció különféle formáinak elsajátítása.

Időkeret: heti 1-1 óra

Korosztály: 11., 12. évfolyam

Képességfejlesztés:

- Előadó készség
- Érvelési képesség

Módszerek és technikák:

1. Pozitív befolyásolási technikák
2. A sikeres tárgyalás alapjai
3. Tárgyalási taktikák
4. Riportkészítés, cikkírás
5. Prezentációk készítése, előadás
6. Érv térkép készítése
7. Logikai összefüggések, következtetések

8. Érvelési hibák
9. Testbeszéd

9. modul - HATÉKONY ÉS MOTIVÁLT TANULÁS, ÖNISMERET

Legtöbb ember csak idősebb korában ébred rá, hogy jó és hasznos a tanulás. Ennek a modulnak az egyik célja, hogy rávezesse a tanulókat, hogy a tanulást ne mint kényszert fogják fel, amit a szülők vagy az iskola kedvéért kel csinálni, hanem próbálják megkeresni benne a saját motivációjukat és törekedjenek arra, hogy magas szinten tartsák azt. Ha ez sikerül, akkor minőségi különbség állhat be egy-egy gyerek teljesítményében, és ami eddig kényszer volt, ezt követően öröm lehet számára.

A hatékony tanuláshoz kapcsolódik például a 80/20-as szabály (más néven Pareto elv) átültetése a tanulásba.

A modul célja:

A modul további célja, hogy a diákok megismerjék és tudatosítsák magukban saját tanulási, gondolkodási sajátosságait, erősségeiket és gyengeségeiket.

Időkeret: heti 0,5 - 0,5 óra

Korosztály: 10. évfolyam

Képességfejlesztés:

- Helyes önismeret kialakítása
- Önmotiváció képességének kialakítása
- A tanulási képességek

10. modul – TANULÁSTECHNIKAI MÓDSZEREK

A modul célja:

A tanulástechnikai módszerek keretében olyan gyakorlatias dolgokkal foglalkozunk mint, hogyan jegyzeteljünk órán, emeljük ki a lényegét, milyen gyakran és hogyan ismételjünk, hogyan osszuk be jól az időnket, dolgozatírásnál mire érdemes odafigyelni, hogy a lehető legjobb eredményt érjük el, hogyan ellenőrizzünk, milyen tanulást segítő hasznos információforrások érhetők el az interneten, könyvtárban.

Időkeret: heti 0,5 - 0,5 óra

Korosztály: 7. évfolyam

Képességfejlesztés:

- A tanulási képességek
- Önellenőrzés kialakítása

2.4. Megvalósítás

2.4.1. Célok

A cél, hogy a tanulás tanítása koncepció és program 1,5 év alatt bevezetésre kerüljön a Huszár Gál Iskolában és ezt követően másolható és követhető mintául szolgáljon más oktatási intézmények számára is ezen a területen.

2.4.2. Sikertényezők

A tanulmány elején idézett Szent Györgyi Albert mondattal összhangban nem csupán az a cél, hogy a tanulást segítő technikákat tanítsunk meg a diákoknak, hanem, hogy sikerélményhez jussanak, a tudásvágyuk, motivációjuk felébredjen, megtapasztalják a tanulás mint munka örömét és az alkotás izgalmát és megszeressék azt. A tanulást nem csak megtanítani, hanem megszerettetni is a célunk. Minél inkább sikerül ezt a paraszat felgerjeszteniünk a diákokban és minél inkább sikerül a tanulás tanulásának kultúráját kialakítani az iskolában, annál sikeresebb lesz ez a program.

A tanulók motiváltságánál csak a tanárok motiváltsága és a téma iránti lelkesedése fontosabb, hiszen nekik kell ezt a diákok felé közvetíteni.

Az adott modult vezető tanár alapos szakismerettel és saját gyakorlattal is kell hogy rendelkezzen a témában, hiszen a diákoknak nem elméleti, hanem gyakorlati ismeretet, készségeket sőt lelkesedést akarunk átadni.

A megfelelő intenzitás és óraszám szintén kulcskérdés a sikerélmény gyors elérése érdekében és ezt csak a moduláris képzés mellett jelenlevő iskolai órákba történő integrálás tudja biztosítani. E nélkül a modulonkénti heti egy óra foglalkozás nem elég hatékony.

2.4.3. Projekt terv

A tanulás tanítása program bevezetése a koncepció kidolgozásával kezdődik. Ezt követően szükség van arra, hogy azt megismerve és megértve a szülők és a gyerekek is elfogadják és felvállalják azt a vele járó többlet idő és munka befektetéssel.

Ezután történik a moduláris oktatás tematikájának részletes kidolgozása, majd a szakemberképzés és ezt követően a moduláris tematika iskolai tanórákkal való kapcsolása.

A szükséges eszközök beszerzését és a feltételek megteremtését követően az első évben kísérleti jelleggel történne a tanulás tanítása és a tapasztalatok alapján a tanrend módosításra, továbbfejlesztésre kerülne.

Ezt követően kerülhet sor a másolásra, adaptálásra más iskolákban is.

A diákok motivációját és az új koncepció meghonosítását iskolán belül tematikus versenyekkel segítenénk elő, pl. memória bajnokság, fejszámolás stb. és a legjobbakat jutalomban részesítenénk.

3. Összefoglalás

A jelen tanulmányban bemutatott képzési program átfogja a teljes tanulási folyamatot és az egyes készségeket külön fejleszti, képezi. Az így megszerzett ismeretek és készségek szinergája azaz mindazok együttesen eredményezhetik, hogy a diákok azzal, hogy a tanulás szakértőjévé válnak, több sikert érnek el és sokkal nagyobb sikerélményt tapasztalnak meg, ami segít abban, hogy a tanulás ne csak teher, hanem minél inkább öröm is legyen a számukra.

A tanulás tanítása komoly feladatot jelent, hiszen új tantárgyak és új szemlélet bevezetéséről van szó mind a tanárok, diákok és a szülők számára. De a befektetés kétségtelenül megtérül, hiszen nem csak hogy komoly plusz értéket ad az iskola diákjainak, de az eredményesség iskolai és iskolák közötti versenyeken elért eredmények által történő alátámasztását követően hiteles és vonzó mintául tud szolgálni más iskolák számára is. A tapasztalatok, a kész tematika, a képzett szakembergárda pedig lehetőséget biztosítana a más iskolákban történő gyors bevezetésre is.

4. Mellékletek

1. Melléklet: TÖRVÉNYI HÁTTER

A tanulás tanításának a NAT-hoz való kapcsolódása

Az iskolai nevelés-oktatás jelentős anyagi, idő- és energiaráfordításokat igénylő folyamat. Ebből következik, hogy a NAT - mind a felnőtt-társadalom, mind pedig a tanulók szempontjából - alapvető értéként kezeli az iskolai - tanítási tanulási folyamatok hatékonyságát és az elsajátított tudás és kompetenciák használhatóságát, hasznosságát. Ennek érdekében alapvető céljának tekinti a felnőtt élet sikeressége szempontjából kiemelt fontosságú kulcskompetenciák fejlesztését, az egész életen át tartó tanulásra való felkészítést, a hatékonyság egyik feltételeként pedig a modern személyközpontú, interaktív, tapasztalati tanulásra alapozó tanulásszervezési eljárások, módszerek, pedagógiai kultúra általánossá válását segítő szabályozást.⁴

A hatékony önálló tanulás

A hatékony, önálló tanulás azt jelenti, hogy az egyén képes kitartóan tanulni, saját tanulását megszervezni egyénileg és csoportban egyaránt, ideértve az idővel és az információval való hatékony gazdálkodást is. Felismeri szükségleteit és lehetőségeit, ismeri a tanulás folyamatát. Ez egyrészt új ismeretek szerzését, feldolgozását és beépülését, másrészt útmutatások keresését és alkalmazását jelenti. A hatékony és önálló tanulás arra készíteti a tanulót, hogy előzetes tanulási és élettapasztalataira építve tudását és képességeit helyzetek sokaságában használja, otthon, a munkában, a tanulási és képzési folyamataiban egyaránt. A motiváció és a magabiztosság e kompetencia elengedhetetlen eleme.

Szükséges ismeretek, képességek, attitűdök

A munka- vagy karriercélok teljesítését szolgáló tanuláshoz az egyénnek megfelelő ismeretekkel kell rendelkeznie a szükséges kompetenciákról, tudástartalmakról, képességekről és szakképesítésekről. A hatékony és önálló tanulás feltétele, hogy az egyén ismerje és értse

⁴ Melléklet a 243/2003. (XII. 17.) Korm. rendelethez

saját tanulási stratégiáit, készségeinek és szaktudásának erős és gyenge pontjait, valamint képes legyen megtalálni a számára elérhető oktatási és képzési lehetőségeket, útmutatást/támogatást. A hatékony és önálló tanulás olyan alapvető képességek meglétét igényli, mint az írás, olvasás, számolás, valamint az IKT-eszközök használata. Ezekre épül az új ismeretek, elsajátítása, feldolgozása és beépítése. A hatékony és önálló tanulás további feltétele a saját tanulási stratégia kialakítása, a motiváció folyamatos fenntartása, a figyelem összpontosítása, valamint a tanulás szándékának és céljának kritikus mérlegelése. Az egyénnek képesnek kell lennie a közös munkára és tudásának másokkal való megosztására saját munkája értékelésére és szükség esetén tanács, információ és támogatás kérésére. A pozitív attitűd, tanulási iránti motivációt feltételez, folyamatos fenntartásához elengedhetetlen, hogy korábbi tanulási és élettapasztalatainkat felhasználjuk, új tanulási lehetőségeket kutassunk fel, és a tanultakat az élet minden területén széles körben alkalmazzuk.

A tanulás tanítása

A tanulás a pszichikum tartós módosulása külső tényezők hatására, tehát nem csupán ismeretelsajátítás és a figyelem, emlékezet működtetése. Tág értelmezése magában foglalja valamennyi értelmi képesség és az egész személyiség fejlődését, fejlesztését. Ez az iskola alapfeladata.

A tanulás számos összetevője tanítható. Minden pedagógus teendője, hogy felkeltse az érdeklődést a különböző szaktárgyi témák iránt, útbaigazítást adjon a tananyag elsajátításával, annak szerkezetével, hozzáféréssel kapcsolatban, valamint tanítsa a gyerekeket tanulni. Törekedjenek arra, hogy a tanulók fokozatos önállóságra tegyenek szert a tanulás tervezésében, vegyenek részt a kedvező körülmények (külső feltételek) kialakításában. Élményeik és tapasztalataik alapján ismerjék meg és tudatosítsák saját pszichikus feltételeiket.

A hatékony tanulás módszereinek és technikáinak az elsajátíttatása, az önművelés igényének és szokásának kibontakoztatása, a könyvtári és más információforrások használata elsősorban a következőket foglalja magában: az alapkészségek kialakítása (értő olvasás, íráskészség, számfogalom fejlesztése), az előzetes tudás és tapasztalat mozgósítása; az egyénre szabott tanulási módszerek, eljárások kiépítése; a csoportos tanulás módszerei, kooperatív munka; az emlékezet erősítése, célszerű rögzítési módszerek kialakítása; a gondolkodási kultúra fejlesztése; az önművelés igényének és

szokásának kibontakoztatása; az egész életen át tartó tanulás eszközeinek megismerése, módszereinek elsajátítása.

A tanulás fontos színtere, eszköze az iskola könyvtára és informatikai bázisa. A hagyományos tantermi oktatást az iskola keretein belül is kiegészítik az egyéni tanulási formák, amelyekhez sokféle információforrás gyors elérésére van szükség. A könyvtár használata minden ismeretterületen nélkülözhetetlen. Az önálló ismeretszerzés érdekében a tanulóknak el kell sajátítaniuk a könyvtári ismeretszerzés technikáját, módszereit mind a nyomtatott dokumentumok, mind az elektronikus dokumentumok használata révén. Ismerniük kell a könyvtári keresés módját, a keresés eszközeit, a főbb dokumentumfajtákat, valamint azok tanulásban betöltött szerepét, információs értékét. El kell sajátítaniuk az adatgyűjtés, témafeldolgozás, forrásfelhasználás technikáját, az interneten való keresés stratégiáját.

A tanulás megszervezhető az iskolán kívül is. Tanulási színtér pl. a múzeum, a kiállító terem, a művészeti előadás színtere, de akár a „szabadtér” is.

A tanulási folyamatot jelentősen átalakítja az informatikai eszközök és az elektronikus oktatási segédanyagok használata. Ez új lehetőséget teremt az ismeretátadásban, a kísérleteken alapuló tanulásban, valamint a csoportos tanulás módszereinek kialakításában.

A pedagógus fontos feladata, hogy megismerje a tanulók sajátos tanulási módjait, stratégiáit, stílusát, szokásait. **Vegye figyelembe a megismerés életkori és egyéni jellemzőit, és ezekre alapozza a tanulás fejlesztését. Gondosan kutassa fel és válassza meg a fejlesztés tárgy-cselekvéses, szemléletes-képi és elvont-verbális útjait, és életszerű tartalommal ruházza fel azokat. Törekednie kell a gondolkodási képességek, elsősorban a rendszerezés, a valós vagy szimulált kísérleteken alapuló tapasztalás és kombináció, a következtetés és a problémamegoldás fejlesztésére, különös tekintettel az analízis, szintézis, összehasonlítás, általánosítás és konkretizálás erősítésére, mindennapokban történő felhasználására. Olyan tudást kell kialakítani, amelyet új helyzetekben is lehet alkalmazni. Előtérbe kerül az új ötletek kitalálása, azaz a kreatív gondolkodás fejlesztése. Ezzel párhuzamosan érdemes hangsúlyt helyezni a tanulói döntéshozatalra, az alternatívák végiggondolására, a variációk sokoldalú alkalmazására, a kockázatvállalásra, az értékelésre, az érvelésre. Fontos feladat a kritikai gondolkodás megerősítése, a konfliktusok kezelése, az életminőség javítása, az életvitel arányainak megtartása, az értelmi, érzelmi egyensúly megteremtése, a teljesebb élet megszervezése.**

Az iskolai tanítás-tanulási folyamatba külső szakértő is bevonható. A külső szakértő kiválasztásáért a külső szakértő által közölt ismeretek és az iskolai pedagógiai program összhangjáért az iskola igazgatója a felelős. A külső szakértő a tanítási órán a kijelölt pedagógus közreműködésével, a tanulási folyamat pedagógiai szempontból történő kontrollja mellett vehet részt a tanítási folyamatban.

A Nemzeti alaptanterv azt a felfogást képviseli, hogy a tanítás nem más, mint a tanulók tanulásának szervezése: tervezése, irányítása, szabályozása és értékelése. Az a pedagógus, aki jól ismeri tanítványai motivációit, képességeit, érdeklődéseit és tanulási szokásait, eredményesen tudja megoldani a tanulásszervezéssel kapcsolatos feladatait. A tanulásszervezés optimális megoldásához persze nem elég a képzett pedagógus, szükség van a pedagógiai infrastruktúra széles választékára: könyvekre, nyomtatott tananyagokra, kísérleti felszerelésekre, informatikai programokra, programcsomagokra és más eszközökre. A differenciált tanulásszervezés terén különösen a következő szempontok emelhetők ki:

- Olyan szervezési megoldások előnyben részesítése, amelyek előmozdítják a tanulás belső motivációinak, önszabályozó mechanizmusainak kialakítását, fejlesztését.
- A tanulásszervezés meghatározó szempontja a tanulók *aktivitásának* optimális kibontakoztatása.
- Az oktatási folyamat megszervezése segítse elő a tanulók előzetes ismereteinek, tudásának, nézeteinek feltárását, adjon lehetőséget esetleges tévedéseinek korrigálására és tudásának átrendeződésére.
- Az oktatási folyamat alkalmazza az együttműködő (kooperatív) tanulás technikáit, formáit.
- Az iskolai tanítás-tanulás különböző szervezeti formáiban (az osztálymunkában, a csoportoktatásban, a tanulók páros, részben és teljesen egyéni, individualizált oktatásában) a tanulók tevékenységeinek, önállóságának, kezdeményezésének, problémamegoldásainak, alkotóképességének előtérbe állítása.
- A tanulásszervezés egyik fő elve és teendője a tanulókhöz optimálisan alkalmazkodó differenciálás a feladatok kijelölésében, azok megoldásában, a szükséges tanári segítségben, az ellenőrzésben, az értékelésben.
- A feladathoz illeszkedő tanulásszervezési technikák, alkalmazása nélkülözhetetlen a hátrányos helyzetű tanulók egyéni képességeinek fejlesztése érdekében.

- Sajátos tanulásszervezési megoldások alkalmazása nélkül nem valósíthatók meg a különleges bánásmódot igénylő, sajátos nevelési igényű gyerekek, a tanulási és egyéb problémákkal, magatartási zavarokkal küzdő tanulók nevelésének, oktatásának feladatai.
- Számos tanulásszervezési megoldás segítheti az együttműködést, a tanulási esélyek egyenlőségét szolgáló (pl. komprehenzív) szervezeti formák alkalmazását mind az iskolák közötti együttműködés, mind az iskolán kívüli és az iskolai munka terén.
- Az információs és kommunikációs technika, a számítógép felhasználása gazdag lehetőséget nyújt a tanulók adaptív oktatását középpontba állító tanulásszervezés számára.

Az egyénre figyelő tanulásirányítási stílusnak fontos feltétele, hogy a gyerekek szeressenek, akarjanak és tudjanak tanulni, ne külső kényszer, hanem belső késztetésük legyen. Fontos, hogy a feladatokra koncentrálnak dolgozzanak, ne bújjanak ki a munkavégzés alól. Ki kell alakítani a gyerekekben a felelősség érzését a saját tanulásukkal kapcsolatban. Fontos, hogy érezzék, a tanulás az ő munkájuk, annak eredményessége nagymértékben rajtuk múlik. Az önállóság a probléma-felismerés és –megoldás, az önálló döntés képessége kerül középpontba. Hogy ezeket megtapasztalhassák, be kell vonni őket a saját tanulásuk megszervezésébe. Lehetőséget kell biztosítani a saját tanulásukról.

A döntés felelősséggel jár, ahol a gyermekek rendelkeznek a döntéshozó képességgel. Az egyéni vállalások fejlesztik az önértékelést.

Tanulni meg kell tanulni!

A tanulásszervezési eljárások jellemzője legyen, hogy tanulásközpontú.

Az, hogy egy kis gyerek tud-e tanulni, nem az ő magánügye, hanem a tanítóknak kell segíteniük, tanítványaikat abban, hogy megtanulják a hatékony tanulás módszereit. Ezek kialakítása hosszú folyamat. Tudatosan tanítani kell az előkészítő folyamatot, rendszert. Fokozatosan be kell őket vezetni az önellenőrzés folyamatába. Fontos feladat, hogy a tanulók képesek legyenek önállóan leellenőrizni az elvégzett feladataikat. A tanulási technikákat a mindennapi tanulási helyzetek során kell gyakorolni.

Ha a gyerekek saját lehetőségeiknek megfelelő feladatokkal dolgoznak, azokat eredményesen, sikeresen tudják megoldani, tanulási kedvük, motivációjuk állandósul. A tanulás így nem kellemetlen feladatként, hanem örömforrásként, önmegvalósítási lehetőségként jelenik meg.

A tévedések, hibák megbeszélése, kijavítása közösen kell történnjen, ezért a hibák elfogadása, a tanulási folyamat részeként való kezelése a biztonság érzését nyújtja és mentesíti a gyermeket a szorongás alól.

Felsőoktatásban, való kutatásokban kimutatták, hogy a hallgatók nem tudnak tanulni. Sok időt és energiát használnak fel és ennek ellenére a hatékonyság, és a teljesítmény nincs összhangban. A modul segítséget kíván nyújtani a sikeres tanulási stratégia, módszertan és tanulási stílus kialakításához. Megismerkedhetnek az egyénre szabott hatékony tanulási módszerekkel, tanulási technikákkal, a helyes időbeosztással, a tanulásszervezéssel, a célszerű rögzítés módszereivel, az önművelés igényével és az élethosszig tartó tanuláshoz szükséges eszközökkel és módszerekkel.

A NAT-ban megfogalmazottak alapján minden tanító feladata a tanulók megtanítása az egyéni önálló tanulásra.

2. Melléklet: FOGALMAK, MEGHATÁROZÁSOK

A tanulás fogalma

A tanulás új ismertek, cselekvések, magatartások, viselkedések elsajátításának folyamata. A pszichológiai kutatások alapján a tanuláshoz két fajtája van:

1. Mechanikus tanulás: azaz a pusztán emlékezetbe vésés,
2. Értelmes tanulás: amelyhez megértésre is szükség van,

Tudományos meghatározás szerint:

A tanulás a környezettel kialakult kölcsönhatás eredményeként létrejövő, tartós és adaptív (alkalmazkodó) változás.

A születés után a tanulás kezdetben spontán, önkéntelen: a tapasztalatokat a gyermek minden arra irányuló igyekezte nélkül halmozódnak fel. Az iskoláskor elején (6 – 7 év) alakul ki az a sajátos beállítódás, amely az eredményes tanulás egyik legfőbb jellemzője. A beállítódás olyan lelkiállapot, melynek legfőbb mozzanata a tanulás tudatos akarása, szándéka. Amikor ez már kialakult, akkor mondhatjuk, hogy az ember megtanul tanulni.

A tanulás korszerű értelmezése:

A tanulást minden pszichikus folyamat – nemcsak az emlékezet – aktivitásának, tehát az érzékelés, az észlelés, az emlékezet, a képzelet, a gondolkodás, az érzelmek, a motiváció és az akarati cselekvés együttes működésének tartja. A tanulás korszerű felfogásmódjának másik jellemző vonása a motivációs-érzelmi szféra fontosságának felismerése a tanulásban. A tanulás eredményessége messzemenően összefügg a tanulás, az iskola és az egyes tantárgyak iránti kötődések, érzelmi – akarati beállítottságok (attitűdök) kialakulásával.

A fejlesztés általános területei

1. Érzékelés: –vizuális észlelés, haptikus (tapintásos)-, hallásészlelés
2. Figyelem
3. Megértés
4. Emlékezet
5. Problémamegoldás pszichikus funkcióihoz kötődnek.
6. Testi érettség, motoros képességen belül: koordinációs képességek.

Bevezető és kezdő szakaszban a fejlesztést direkt módon végezzük azoknak az értelmi képességeknek, készségeknek a fejlesztésével, amelyek lehetővé teszik a hatékonyabb tanulási stratégiák kialakítását. A tartalmak beépítését a tantárgyi, valamint új ismereteket feldolgozó, és gyakorló órák első 10 percében, vagy a tanító belátása szerinti óraszakaszban tervezzük. Az úgynevezett mikromodulok megvalósítása az év során folyamatosan zajlik heti óra keretében.

A fejlesztés speciális területei

Időérezékelés: segít az akarat erősítéséhez, hogy a naponta többször 45 perces órák ne tűnjenek végtelen időnek. A frusztrációs tolerancia (feszültség elviselésének képessége) alakítása, fejlesztése kulcskérdés alsó tagozatban, mivel az idegrendszer még érési folyamatokon megy át. Ennek eredménye, hogy a kitartás, feladattudat, a késleltetés képessége lényegesen fejlődésen rövid idő alatt.

Térészlelés: téri tájékozódó képesség azt jelenti, hogy a gyermek képes leképezni környezetét, el tud igazodni benne. Ez a képesség szükséges később a síkbeli tájékozódáshoz, mert az olvasás és írás tanulásánál is a síkbeli tájékozódás eredményeképpen tanulja meg a helyes haladás irányát. A térirányt, jelölő szavakat a gyermek saját testéhez viszonyítva

sajátítja el, vagyis a jobb és bal irányok felismerésénél fontosabb, hogy a saját domináns oldalához kösse az irányt. Vagyis ha jobb kezével ír, a jobb oldal fogalmát a cselekvéssel köthetjük össze.(Jobb oldal- Gondolj arra, melyik kezeddal írsz!)

Testhatárok érzékelése: térben biztonságosan mozog, kikerüli az útjában levő dolgokat. Ez a képesség közvetetten megjelenik az író- rajzoló tevékenységekben, amikor vonalközben kell maradni, a vonalak jelentik áttételesen a testhatárt.

A mozgásutánzás a vizuális- poszturális testséma fejlettségére mutat, s szükséges az írástanulásánál, a betűk formálásánál. Az utánzás feltétele, hogy a látott mozdulatok, testpozíciók elraktározódnak, majd integrálódnak az izmok összehúzódottságából származó információkkal.

A vizuális észlelésen belül a Gestalt-funkció, analízis- szintézis, vizuális ritmus, sorba rendezés, csoportosítás, osztályozás műveleteit kell megemlítenünk. A Gestalt-funkció az alak és formaészlelés, az alak kiemelése a háttérből fontos feladatként szolgál a betűk és számok tanulásához. Az egyszerű formánál nem, de az összetettnél összehasonlítás, analízis, szintézis műveleteket hajt végre a gyermek, ez segíti a hasonló, jelentés nélküli formák (betű) megkülönböztetését. Az észleléshez kötődő gondolkodási műveletek közül az analízis-szintézis műveletek az olvasás tanulása során a szóalkotás, összeolvasás funkcióhoz lesz nagyon fontos. Az összehasonlítás- megkülönböztetés valamint az analízis- szintézis gondolkodási műveletek elemző látásmódot és bizonyos szempontok megragadását igényli a szemléltől.

Akusztikus észlelés: Az anyanyelv elsajátítása ezzel a képességgel lehetséges. Az olvasás folyamatában a vizuális és akusztikus érzékelés egyidejűleg jelenik meg. A hangok szavakból, szövegből, háttérzajból való kiemelésének képessége fontos olvasástanulásnál, mert az általa látott betűket kiejti, s ezekből állnak össze a szavak.

Akusztikus differenciálás segítségével különböztetjük meg a hasonló hangzású szavakat.

A lényegkiemelés képességét használjuk, amikor a sok zavaró hanginger közül kiemeljük a lényeges információt.

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

Tapintásos észlelés: minden olyan művelet megjelenik itt, amely megalapozza, illetve erősíti a más modalításban szintén megjelenő műveleteket: Gestalt- funkció, összehasonlítás, megkülönböztetés, analízis-szintézis, soralkotás, csoportosítás.

3. Melléklet: FELHASZNÁLT IRODALOM

1. Oroszlány Péter: Könyv a tanulásról, Alternatív Közgazdasági Gimnázium Alapítvány
2. kiadás, Budapest, 1994.
2. Kovácsné Sipos Márta: A tanulás fortélyai, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 2003.
3. Balogh László: Tanulási stratégiák és stílusok, a fejlesztés pszichológiai alapjai. –
Debrecen: Kossuth Egyetemi Nyomda, 2000. – 127 p.
4. Fisher, Robert: Hogyan tanítsuk gyermekeinket tanulni? – Budapest, Műszaki
Könyvkiadó., 1999.
5. Fisher, Robert: Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni? – Budapest, Műszaki
Könyvkiadó, 2000.
6. Fisher, Robert: Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni? – Budapest, Műszaki
Könyvkiadó, 2000.
7. Kulcsár Mihályné: A tanulás öröm is lehet: Delacato módszere alapján. – Pécs:
Comenius Bt., 2002. – 128 p.
8. Oroszlány Péter: Tanári kézikönyv a tanulás tanításához. – Budapest, Alternatív
Közügazdasági Gimnázium Alapítvány, 1995.
9. 243/2003. (XII. 17.) Korm. Rendelet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről
és alkalmazásáról
10. Edward de Boho: Tanítsd meg önmagad gondolkodni, HVG Zrt. Budapest, 2006.
11. Vera F. Birkenbihl: Játsszunk együtt!, Saxum Kiadó Bt., 2004.
12. Stuart Dreyfus és Hubert Dreyfus: Five-Stage Model of the Mental Activities Involved
in Directed Skill Acquisition – California, University Berkeley Operations Research
Center, 1980.

13. http://en.wikipedia.org/wiki/Dreyfus_model_of_skill_acquisition

4. Melléklet: JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

Hallási figyelem

(Hang a térben, Zenedoboz, Csörgősipka)

- Csukott szemmel megtalálja a hangforrást (dob, csengő)

Akusztikus alak-háttér megkülönböztetés

(Hang a térben, Több zenedoboz, Több csörgősipka)

- Több, egyszerre szóló hangforrás közül kiválasztja megfelelőt

Hallási differenciálás

(Felületeken keltett zörejek)

- Különböző felületeken (üveg, fa, papír, kárpit stb.) kopogással keltett hang alapján a felültek érintkezésekor keletkezett zörejeket megkülönbözteti)
- A különböző felületeket akkor is megnevezi, ha a zörejt kaparással, ütéssel, simítással idézzük elő
- Azt is megmondja, hogy milyen felületen, hol, milyen módon keletkezett a zörejt

Hallási differenciálás szeriális nehezítéssel

(Felületeken keltett zörejsorozat)

- Különböző felületeken előidézett zörejeket hallva a felületeket megfelelő sorrendben idézi fel
- 2-7 elemű sorozat esetében (jelöljük a sorozat elemeinek a számát)

Hallási differenciálás alak háttérnehezítéssel

(Felület-zörejek egyszerre)

- Különböző felületeken, különböző módon előidézett zörejeket egy időben hallva a különböző felületeket megnevezi

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

- Különböző felületeken, különböző módon előidézett zörejeket egy időben hallva a különböző felületeket és a zörejkeltés módját is megnevezi

Hallási differenciálás beszédhangokkal

(Tikk-takk-bumm játék)

- Adott magánhangzót jelölő betűhöz megfelelő hangot kapcsol (itt fontos jelölnünk, hogy mely betűkhöz kapcsolja a megfelelő hangot)
- Adott magánhangzóval kezdődő szót/szavakat talál (itt jelöljük, hogy egy-két vagy több szót talál)
- Adott magánhangzóval végződő szót/szavakat talál (itt jelöljük, hogy egy-két vagy több szót talál)
- Adott hanggal olyan szót talál, amelynek a belsejében helyezkedik el a hang

(Színes hangok, Kezdő hang, utolsó hang, Mi van benne? Teljes hanganalízis. Tapintható hangok)

- 1-16 színt megnevez (jelöljük, hogy mely színeket nevezi meg)
- Ismert színt jelölő szó első hangját leválasztja
- Ismert színt jelölő szó utolsó hangját leválasztja
- Ismert színt jelölő szóban adott hangot felismer
- Ismert színt jelölő szóban felismeri egy adott hang sorrendi helyét

Magánhangzók akusztikus megkülönböztetése

(Magánhangzók akusztikus megkülönböztetése)

- Adott magánhangzó ejtése után az ajakállás formáját utánozza és megnevezi (itt jelöljük, hogy mely magánhangzók esetében nevezi meg)
- Adott magánhangzó ejtése után az ajakállás formáját megmutatja és megnevezi (itt jelöljük, hogy mely magánhangzók esetében nevezi meg)
- Megmutatja és elmondja, hogy az Ú-Ó betűpár ejtésekor miiben különbözik az ajakállás (valamennyi betűpárral kipróbáljuk: a-á, e-é, o-ó, u-ú, ö-ő, ü-ű, o-u, ó-ú, o-ö, ó-ő, u-ü, ú-ű, ö-ü, ő-ű)

- Megmutatja és elmondja, hogy az Ú-Ó betűpár ejtésekor miiben hasonló az ajakállás (valamennyi betűpárral kipróbáljuk: a-á, e-é, o-ó, u-ú, ö-ő, ü-ű, o-u, ó-ú, o-ö, ó-ő, u-ü, ú-ű, ö-ü, ő-ű)
- Megmutatja és elmondja, hogy az Ú-U betűpár ejtésekor miiben különbözik az ejtés időtartama (valamennyi betűpárral kipróbáljuk: a-á, e-é, o-ó, u-ú, ö-ő, ü-ű, o-u, ó-ú, o-ö, ó-ő, u-ü, ú-ű, ö-ü, ő-ű)
- Magánhangzók esetében mutatja és mondja, hogy „morog a torkunk”

Mássalhangzók akusztikus megkülönböztetése

- *(Mássalhangzók akusztikus megkülönböztetése, d, e és g. gyakorlat)*
- A hangpárok - b-p, d-t, g-k, v-f, z-sz, zs-s, gy-ty- esetében kipróbálja és megmondja, hogy „morog-e a torkunk” vagy nem; (Feljegyezzük, hogy mely hangpár zöngés-zöngétlen voltát tudja megkülönböztetni)
- A képzés helye szerint eltérő hangpárokat - ny-ly, gy-ly, ty-ly, ty-ny-ny-n, gy-j, s-sz, zs-z - tisztán megkülönböztetve ejti: (Feljegyezzük, hogy mely hangpárokat ejt tisztán)
- A képzési mozzanatban eltérő hangpárokat - sz-c, s-cs, gy-g, gy-d, cs-t - tisztán megkülönböztetve ejti (Feljegyezzük, hogy mely hangpárokat ejt tisztán)
- Adott mássalhangzót jelölő betűhöz megfelelő hangot kapcsol (itt fontos jelölnünk, hogy mely betűkhöz kapcsolja a megfelelő hangot)
- Adott mássalhangzóval kezdődő szót/szavakat talál (itt jelöljük, hogy egy-két vagy több szót talál)
- Adott mássalhangzóval végződő szót/szavakat talál (itt jelöljük, hogy egy-két vagy több szót talál)
- Adott szóban felismeri adott mássalhangzó sorrendi helyét

Hallási emlékezet

(Bevásárló lista, Pókfonal játék)

- 1-30 többször ismételt szót a megfelelő sorrendben mond vissza (Feljegyezzük a megfelelő sorrendben visszamondott szavak számát)

Formafelismerés/Betűfelismerés

(Két kezes tárgyfelismerés, Ügyi boci)

- Jelentősen eltérő formájú tárgyakat tapintással felismer
- Hasonló formájú tárgyakat tapintással elkülönít
- Zsinórból vagy más anyagból formált különböző alakzatokat, betűket is pontosan végigjár; a betűt megnevezi;
- Adott betű elképzelt körvonalait minta nélkül, belső kép alapján kijárja;

Vizuális alak-háttér felismerés

(Mi változott? Differix)

- Egymástól több lényeges jegyben különböző alakzatokat megkülönböztet
- Egymástól jelentéktelen vonásokban különböző alakzatokat megkülönböztet

Az írott szöveg megértése; gondolkodási műveletek fejlesztése

- Magánhangzóval kezdődő 3-4 betűs szavakat elolvas, a szó jelentését mozgással, szinonimával, rajzzal vagy más módon értelmezi;
- Mássalhangzóval kezdődő 3-4 betűs szavakat elolvas, a szó jelentését mozgással, szinonimával, rajzzal vagy más módon értelmezi;
- 3-4 betűből álló szavakban adott betűt pótol;
- 3-4 betűből szavakat alkot;
- Szókapcsolatokat némán elolvas, jelentésüket mozgással, rajzzal, szinonim szókapcsolattal vagy más módon értelmezi.
- 3-5 szóból álló rövid mondatokat elolvas. A megértést az előbbieket szerint bizonyítja.
- Rövid mondatba szóhalmazból megfelelő szót illeszt.
- Megtalálja a mondatban a felesleges szót. Javítja a mondatot.
- 6-9 éves gyerekeknek ajánlott könyvekbőlterjedelmű szöveget képes némán végigolvasni, a és a szöveg tartalmára vonatkozó egyszerű kérdéseket (pl. Kiről vagy miről szól? Ki mit csinál? Mikor teszi?) megválaszolja.;
- Egy oldalnyi szövegből, a szöveg használatával kiválasztja a szereplőket és a történéseket, megnevezi az események helyét, idejét.

- Egy oldalnyi szövegben megtalálja a szövegből egyszerűen felismerhető /vagy más megfogalmazásban: mélyebb értelmezés nélkül is felismerhető / összefüggéseket; megfogalmazza a saját viszonyulását a szereplőkhöz, eseményekhez (Szereti/nem szereti, tetszik/nem tetszik neki) megállapítására magyarázatot ad.
- A szövegnek megfelelően sorba rendez 3-4 főbb eseményt.
- A szöveg alapján felismer
- Kérdésekre válaszoló szövegrészt megtalál a szövegben.
- Rövid címet ad többsoros bekezdésnek. Megtalál /vázlat/címhez tartozó szövegrészt.
- Megmagyarázza a szöveg és a cím kapcsolatát.
- Párbeszédes szövegformában megkülönbözteti a szereplők mondatait.
- Mondatból álló szöveget felkészülés után folyamatosan és pontosságra törekvően felolvas.
- Érzékelteti a mondathatárokat, olvasása a szöveget ismerők számára érthető.

Beszédértés

- Szóban elhangzó 8-10 szóból álló mondatot képes megismételni.
- Szóban elhangzó mondathoz kapcsolódó mondatot tud mondani. Elismétli egybefüggően a két mondatot.
- 3-4 mondatból álló, egyszerű tartalmú szóbeli üzenetet megért és hiánytalanul továbbít
- A szóban elhangzó utasítások, feladatadások megértését az elvárt tevékenység teljesítésével jelzi.
- Szóban elhangzó mese, rövid szöveg tartalmára utaló kérdéseket megválaszol.
- Szóban elhangzó mese, történet tartalmát elmondja.

Az írás funkcionális használata/Írásbeli szövegalkotás

- Belső képeit térben – például agyagból, gyurmából – megformálja
- Belső képeit síkban – például festéssel, rajzzal – megformálja

1.–2. osztály

A nagymozgás fejlődésének támogatása

- Bébifőka – gyík – kukac
- Labdás gurulás – ebihal – iguána + Hal – foka kutya – lopakodó macska – oroszlán +
DVD segédanyag – film
- Sas – a sas és a nyuszi + *DVD segédanyag – film*
- Hernyó – béka + *DVD segédanyag – film*
- Öreg medve – pók – nyuszi + *DVD segédanyag – film*
- Fiatal medve – kacska – talicska + *DVD segédanyag – film*

A testtudat fejlődésének támogatása

Indirekt testtudat

- Testéret-erősítő páros versenyek
- Golyótovábbító sorverseny
- Golyókutató csapatverseny
- Golyók a lábujjak közt
- Összeragadt testrészek játék
- Kezek körberajzolása, kiszínezése
- Egésztest-körberajzolás
- Kettősérintés-gyakorlat
- „Dobi, dobi hátát”

Direkt testtudat

- Tájékozódási gyakorlatok saját testen
- Testrészekre rámutatás jobb kézzel, jobb oldalon és középen
- Testrészekre rámutatás másik kézzel, másik oldalon és középen
- Testrészekre rámutatás mindkét oldal megnevezésével, középvonal-keresztezéssel

- Testrészekre rámutatás szeriális nehezítéssel
- „Mozdulj a varázsjelre!”-játék
- Folyamatos szemmel követést elősegítő gyakorlatok
- Pillangók szállnak a fára Göncölszekér +szem–kéz gyakorlat festéssel
- Zseblámpafény-fogócska
- A finommotorika fejlődésének támogatása

A váll, kar, csukló lazítása

- Firkálógyakorlat
- Motringtekerés + *DVD segédanyag – film*
- A cica az erdőben + *DVD segédanyag – film*

Az ujjak mozgékonyágát segítő gyakorlatok

- Két kövér úr – kismadarak – csipp-csepp + *DVD segédanyag – film*
- A kesztyű öt ujjá – tíz kicsi indián + *DVD segédanyag – film*
- Rák – harkály + *DVD segédanyag – film*
- Repül a babzsák – kockák az ujjak közt

Összetett gyakorlatok a szem–kéz koordináció fejlődésének támogatására

- Fonaljátékok

A nagymozgás, indirekt testtudat, szemmel követés és finommotorika fejlődésének támogatása

- Favágók – 45 perces mintamodul az alapozó szakaszhoz

Taktilis érzékelés fejlődésének támogatása

- „Keresd a párját!”
- Tapimemory

Az auditív észlelés és emlékezet fejlődésének támogatása

- Hang memory

- „Nicsak, ki beszél?”
- Auditív készségeket fejlesztő feladatok
- Játékgyűjtemény
- Árok szélén
- Egy aranyat leltem
- Dínom-dánom
- Szegényemberes
- Kecske van a kiskertben
- Teríti a lány a vásznat
- Volt-e itt az úr?
- Kiszámolók, mondókák
- Postás játék
- Bohóc a falon
- Titkos nevek
- Rendszámtáblák

3–4. osztály

A testtudat fejlődésének támogatása, indirekt testtudat

- Elvarázsolt erdő játék
- Tükörjáték

Direkt testtudat

- „Lépj ki az árnyékból!”
- Keresztező gyakorlat szemben állva
- Kézcsérés játék
- A térészlelés fejlődésének támogatása

Közvetlenül a test körüli tér bejárása

- Babzsák a térben + *DVD segédanyag – film*
- Ugribugri nyuszi
- Járjunk körbe a ház körül! I. Felső testfél
- Járjunk körbe a ház körül! II. Alsó testfél

A tér bejárása

- Repülőgép-leszállópálya játék
- A statikus egyensúly fejlesztése
- „Lábdaru” + *DVD segédanyag – film*
- Tárgyak a fejen
- Varázspálca
- Hullámok

A ritmusszerialitás fejlődésének támogatása

- A cipőt fogd
- Hosszú a virágfüzér
- Tapsküldő
- Tenyércsapkodós játék

- Négyütemű tapsos
- Elnök, titkár
- Mi lesz belőle?
- Hallási differenciálás
- Magánhangzós szavak, mondatok
- Mássalhangzós szavak, mondatok
- Marslakók beszélgetnek I.
- Marslakók beszélgetnek II.
- Marslakók beszélgetnek III.

Összetett gyakorlatok

- Testsémaszobor – direkt testtudat és egyensúly
- Ritmusgyakorlatok – direkt testtudat és egyensúly
- Négyütemű tapsos kánon – direkt testtudat és egyensúly
- Hosszú–rövid kánonban – direkt testtudat és egyensúly
- Keskeny út, széles út... – direkt testtudat és egyensúly
- Alma, alma... távolságnöveléssel – térészlelés – mozgáskoordináció – szerialitás
- Alma, alma... lépéssel – térészlelés – mozgáskoordináció – szerialitás
- Szivárvány dobással – térészlelés – mozgáskoordináció – egyensúly
- Szökőkút, dobás egy zsákkal – térészlelés – mozgáskoordináció – egyensúly
- Szökőkút, dobás két zsákkal – térészlelés – mozgáskoordináció – egyensúly – ritmus
- Középpontos tükrözés felismerése – testtudat – térészlelés – mozgáskoordináció – szerialitás

Megismerési képességek alapozása:

- statikus helyzetek globális megfigyelése,
- az érzékszervek tudatos működtetése; tárgyak, személyek, képek részleteinek, egyes tulajdonságainak és viszonyainak kiemelése,
- a megfigyelt tulajdonság, viszony kifejezése tevékenységgel, szóval,
- tudatos és akaratlagos emlékezés egy-egy „házi feladat” megjegyzése,
- a feladattudat alapozása.

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

Gondolkodási képesség rendszerezés, következtetések

Valóságos téri viszonyok:

mellett, előtt, mögött,

fölött, alatt, között; szomszédja; mellé, elé, mögé,

alá, fölé, közé

- „Keresd meg!” játék: elrejtett tárgy helyét magyarázzák el a segítők (esetleg kijelölt vagy vállalkozó 2-3 gyerek), így kell megtalálni, mit rejtettek el Változtató játék: hunyás közben valamely tárgy áthelyezése máshova, két tárgy helyének felcserélése; a változás felismerésének kifejezése visszaváltoztatással, megnevezéssel: a téri viszonyokat kifejező névutók értése, használata az észlelés tudatosítása a megfordított változtatással, a változás megnevezésével
- Hasonló tevékenység a tolltartóból kivett íróeszközökkel (egymás mellé, illetve egymás alá téve a tárgyakat azonos sorrendben) és rajzban „Mi változott meg?” több (4-5) tárgy közül egy kicserélése új tárggyal; kettő felcserélése; egy elvétele; az egész sorrend megfordítása; a felismert változás visszaváltoztatása, megnevezése

Emlékezés fejlesztése

- sorolt szavak megismétlése emlékezetből;
- képre való emlékezés; megváltozott részlet felidézése; érzékelés tudatosítása; tárgyak, személyek tulajdonságainak kiemelése változtatással

Tulajdonság kiemelése egyes érzékszervekkel

„Mi van a zsákban?” játék több fokozatban:

a) a kézbe vett tárgy megnevezése tapintás alapján

b) a megnevezett tárgy megkeresése tapintás alapján

- érzékelés tudatosítása tárgyak tulajdonságainak kiemelése egy-egy érzékszerv különműködtetésével; induktív lépések fokozatok:
- a zsákba tett tárgyakkal megegyezők a gyerekek előtt is ott vannak; megmutatjuk a zsákba kerülő tárgyakat

- Minden csoportból egy kiválasztott gyermek, 1. az eszközfelelős lefekszik egy nagy csomagolópapírra,
- tetszőleges testhelyzetben. A csoport többi tagja zsírkrétával körberajzolja a testkontúrját úgy, hogy minden testrésze, végtagja rajta legyen a képen.
 - Miután körberajzolták, a csoportnak ki kell egészíteni a többi testrésszel, pl.: szem, orr, fül, száj. A csoportok ellenőrzik egymás munkáját,
- megnézik, minden testrész rajta van-e a képen, ha nincs, kiegészítik a rajzot. Kipróbálhatják egymás testkontúrját, ráfekhetnek a másik csoport rajzára.
 - Összefoglalásként a csoportok közösen, tanítói irányítással felsorolják fejtetőtől a lábujjakig a testrészeket. Egyik csoport elkezdi, váltójelre (pl. tapsra) folytatja a következő csoport...
- *szenzomotoros koordináció

Ábrázoló-kifejező készség:

- irány, arány, szög,
- relatív pozíció
- konkrét, absztrakt,
- tér-sík vetülete,
- saját testkép síkra vetítése,
- beszédészlelés,
- megértés, a beszédfeldolgozás magasabb rendű folyamatai
- testtudat funkcióinak alakítása együttműködési készség

Szembekötősdí

- A párok továbbra is szemben állnak egymással. Az a gyermek, amelyiken a kendő van, nem magán, hanem a társán mutatja meg a tanító által össze-vissza megnevezett testrészeket.

Karikás

15 perc

(differenciálásra is használható)

Ha nincs tér az osztályban, a foglalkozás az udvaron vagy tornateremben is végezhető.

Tanítói tapsra cselekedtetünk.

a)– A gyermekek szemben állnak egymással, közöttük a karika.

Kívül karikafogással az egyik gyermek hátradől és vele egy időben a másik előre. A feladat célja, hogy megtartsák egymást.

b) (differenciálásra is használható)

A kiinduló helyzet ugyanaz, a gyakorlatot lábemeléssel egészítjük ki.

c)– Mindkét gyermek bebújik a karikába és a tanár által megadott testrészükkel támasztják meg a karikát. A karikát körbe forgatják a kezük segítségével.

A gyermekek körben állnak. A tanár ismerteti a feladatot.

Feladat: A tanár meghatározott sorrendben mutat egymás után hangot adó mozdulatokat, melyet a gyermekeknek egymást követve utánozni kell. A mozdulatok sorrendje:

- csend
- két tenyér összedörzsölése
- két kézzel csettintés
- két comb ütögetése
- tapsolás
- két comb ütögetése
- két kézzel csettintés
- két tenyér összedörzsölése
- csend

A mozdulatok egymás utáni (láncban történő) bemutatása egy trópusi eső (vihar) hangjára

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY A GONDOLKODÁS FEJLESZTÉSÉHEZ

NYELVI JÁTÉKOK

Fogalmi játékok

Mire gondolok?

Ez egyszerű, de igazi szellemi kihívást jelentő játék, amely „gondolatolvasást”, fogalmi elemzést és érvelést igényel.

A játékosok száma: tetszőleges.

Korhatár: hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: tetszés szerint papír, ceruza.

A játék lényege, hogy valaki gondol valamit, amit a többiek megpróbálnak kitalálni, majd a „szabad a gazda” után megindokolják, hogy az ő tippjük miért volt mégiscsak jó. Egyénileg vagy csapatban játszható. A kigondoló szerepe körbejár.

1. Az egyik játékost kinevezik „kigondolónak”, s ő gondol valamire. Gondolhat szabadon bármit, de leszűkíthetjük a kört, például: iskola, ruházat. Le is írhatja, amit kigondolt (később jó igazolásként), de nem okvetlenül szükséges.
2. A többi játékos (vagy a másik csapat) találgatni kezd. Ők is tetszés szerint megjegyzik vagy leírják, amire gondolnak.
3. Az első menetben minden játékos megmondja, hogy szerinte mire gondolt a kigondoló. A kigondoló egyelőre még hallgat.
4. Miután mindenki elmondta a tippjét, a kigondoló elárulja, mire gondolt.
5. A második menet azzal kezdődik, hogy a játékosok megpróbálják érvekkel alátámasztani, hogy van kapcsolat az ő tippjük és az eredeti gondolat között. Ha nem tudnak semmit sem kitalálni, akkor a többiek előtt szabad a pálya, ők is próbálkozhatnak az illető tippjének megindoklásával. Például ha arra tippelnek, hogy a kigondoló a vacsorájára gondolt, a kigondolónak pedig a kedvenc tévéműsora járt az eszében, akkor indokolhatom a tippemet így: „igazam van, mert te mindig a tévé előtt vacsorázol”, vagy azzal, hogy a kedvenc műsor főzőcske volt. A kigondoló elfogadja vagy elutasítja az indoklást. A vitákat eldöntheti szavazás vagy kinevezett játékvezető, akinek megfellebbezhetetlen az ítélete.
6. Minden játékos pontot kap a jól megindokolt tippért. Vitassuk meg, kié volt a legjobb indoklás, s az kapjon jutalompontot.

Gondolkodtató kérdések

- Ez a játék a gondolkozásról szól. Mit jelent az, hogy „gondolkozni”?
- Te megpróbáltad valaha is kitalálni, mire gondolhatott valaki? Tudsz erre példát?
- Tudhatjuk-e bármikor is, hogy mire gondol a másik ember? Miért igen, miért nem?
- Mi lenne annak a következménye, ha mindig tudnánk, mire gondol a másik?
- A te fejedben mindig van valamilyen gondolat?
- Előfordul-e, hogy semmire sem gondolsz? Tudsz a semmire gondolni?
- Van-e mindennek, minden gondolatodnak oka?

További feladatok

Írj kéthasábos beszélgetést – a lap bal oldalán legyen az, amit a szereplő mond, szemközt pedig az, amire közben gondolsz!

Rajzold le a Mire gondolok? játék egy részletét úgy, hogy mondjuk a szereplők szájából jön, amit mondanak, és a fejükből jövő „buborékba” kerül az, amit gondolnak!

Vágjunk ki magazinokból arcképeket, írjuk hozzá képregényszerűen, amit mondanak és gondolnak.

Játsszuk a szókötő játék változatát a következőképpen: „Két dologra gondolok, tudod-e, mi köti össze őket?” Az egyik játékos szerint például az, hogy: „kert”, s mikor megtudja, hogy a kigondoló szavai a „tojás” és a „könyv” voltak, akkor így indokolja a szókötést: „A madarak a kertben költik ki a tojásokat, amelyeket könyvből határozhatunk meg.”

DEFINÍCIÓS JÁTÉKOK

Igaz vagy hamis?

Ezt a hagyományos játékot tévére is alkalmazták. Kiváló agytorna, amellyel kreativitásukat edzhetjük, miközben a szavak jelentéséről gondolkodunk.

A játékosok száma: bármennyien játszhatják háromfős csapatokban.

Korhatár: kilencévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: írószer, papír, értelmező szótár.

Alkossunk háromfős csapatokat, s adjunk felkészülési időt mindenkinek! Az a feladat, hogy olyan „faramuci” szót találjanak a szótárban, amelyet az ellenfelek feltehetően nem ismernek. Találjanak ki két hamis meghatározást a szóra. A cél, hogy az ellenfelek a három (egy igaz, két hamis) meghatározásból kiválasszák a valódit.

1. Minden csapat kiválasztja a szót a szótárból, s leírja a helyes definíciót. Azután kitalálnak két valótlant, de tömör meghatározást. Mikor megvan mind a három meghatározás, akkor indulhat a játék.

2. A szóval megismerkednek az ellenfelek, s meghallgatják a három meghatározást. Az ellenfelek tippelnek, hogy szerintük melyik a helyes definíció a szóra. Jó színészi teljesítmény, meggyőző erő kell ahhoz, hogy az ellenfelet bevigyük az erdőbe.

3. Az ellenfelek kiválasztják a szerintük helyes meghatározást. Ha sikerül, kapnak egy pontot. Ha nem, a meghatározást adó csapat kap pontot minden sikeres blöffért.

Íme, egy példa a hamis meghatározásra:

Intarzia

- Tarzanról elnevezett trópusi betegség.
- Művészi faberakás.
- A bilharzia afrikai változata.

Gondolkodtató kérdések

- Mit jelent az, hogy „blöff”?
- Könnyű vagy nehéz a számodra egy-egy szó meghatározása?
- Van-e több meghatározása egy-egy szónak?
- Minden szót többféleképpen lehet meghatározni?
- A szavak meghatározása változott-e koronként? Miért vagy miért nem?
- Ki dönti el, mi egy-egy szó valódi meghatározása?

– Tudsz-e szavak nélkül is gondolkodni?

További feladatok

Készíts saját szótárt, bolondos szótárt, amelyben magad kitalálta szavak szerepelnek mókás vagy abszurd meghatározással együtt!

Hasonlítsd össze egy szó meghatározásait kétféle értelmező szótárban! Melyik a jobb meghatározás szerinted?

A svindlit játszhatjuk híres idézetekkel is, például hogy három nevet adunk meg hozzá, melyek közül egyik az idézet szerzője. Megfordíthatva is jó: egy híres emberhez adunk meg három idézetet, amelyek közül csak egyiket mondta vagy írta le.

VERSES JÁTÉKOK

Rímtenisz

A Rímtenisz egyszerű szójáték, amely fonetikailag fejleszt, és gyors gondolkozásra ösztönöz. Kisgyerekekkel hangjátékot játszunk (mű, fű, tú, bű), míg nagyobbak esetén rímelő szavak alkotása a cél. Azért „tenisz”, mert a rímek ide-oda pattognak a játékosok, párok vagy csapatok között.

A játékosok száma: bármennyien játszhatják egyénileg, párban vagy kiscsoportban.

Korhatár: ötévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: írószer, papír, tetszés szerint szótár.

Két játékos vagy csapat felváltva mond rímelő szavakat. Ha valaki elakad, akkor azt a menetet elvesztette. Hasznos szabály, hogy csak az értelmező szótárban szereplő szavak fogadhatók el.

1. Valaki mond egy szót, mondjuk „kék”. A következő játékos vagy csapat erre rímelő szót mond, például: „ég”. (Angolul: blue – flew – grew...) Ezt addig folytatják, amíg valaki elakad. Egy szót csak egyszer lehet használni a játék során. Aki az utolsó rímelő szót mondta, az pontot kap.

2. A forduló vesztese kezdi a következő menetet.

3. Addig folyik a játék, amíg valaki el nem éri a győzelmet jelentő ponthatárt. Az esetleges vitákat a (z értelmező) szótár vagy a játékvezető döntse el.

Gondolkodtató kérdések

– Minden szónak van rímpárja? (Az angol nyelvben kevés szónak nincs.)

– Ha angolul játszunk: mi rímel arra, hogy „secret”? Bizonyos szavak hasonlóan néznek ki, mégsem rímek, mert másként ejtjük, például: „love” és „move”. Tudsz még ilyen látványrímeket?

– A kutatások szerint az olyan kisgyerekek, akiknek sok versikét mondtak, könnyebben tanultak meg olvasni. Szerinted ez miért van így?

- Te melyik típusú verset szereted, a rímelőt vagy a rímtelent, esetleg mindkettőt?
Melyik a kedvenc versed?

További feladatok

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

Gyűjtsük össze kedvenc verseinket (lehet népköltés, gyerekvers Petőfitől, Weöres Sándortól, Kormos Istvántól és így tovább).Gyűjtsük össze, közösen hány gyerekversikét, rigmust, kiszámolóst tudunk. A kitalálendő rímet el is játszhatjuk, mutogathatjuk.

LOGIKAI-MATEMATIKAI JÁTÉKOK

Számjátékok

Számháború

Ez a könnyű számjáték stratégiai gondolkodást, „gondolatolvasást”, fejszámolást, esélylatolgatást és egy kis szerencsét igényel.

A játékosok száma: bármennyien játszhatnak párokban.

Korhatár: hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: írószer, papír, táblára vagy lapra, egyenes vonal mentén rajzolt hét kör, négyzet vagy egyéb (lásd ábra) és egy apró érme, figura, bábu.



Minden játékos 50 ponttal kezd. A figurát, bábút vagy érmét a középső körbe helyezzük. A cél az, hogy a bábu, érme az ellenfél felé eső, legszélső körbe kerüljön.

1. Minden menet elején a játékosok titokban leírják, hogy hány pontot áldoznak. A minimum: 1. Ezután felfedik a leírt pontszámok, és az léphet eggyel az ellenfél irányában, akinek magasabb a bevállalt pontszáma. Ha egyforma számot mondtak, akkor a bábu a helyén marad.
2. Minden forduló után a játékosok levonják az „elköltött” pontokat a rendelkezésre álló keretből, hogy lássák, mennyivel gazdálkodhatnak. (Jó, ha a játékosok figyelik az ellenfél pontszámát is, és annak tudatában „költenek”). Ezután kezdődik a következő forduló.
3. A játék addig tart, mígnem az egyik játékosnak sikerül a bábút az ellenfél felőli, utolsó körbe juttatnia, vagy pedig hárommal több menetet nyert, mint az ellenfele. Ha az egyik játékos elhasználta az összes pontját, a másik játszhat tovább a győzelemért. Ha mindkettőnek egyszerre fogyott el a muníciója, akkor döntetlent lehet hirdetni.

Gondolkodtató kérdések

- Mit gondolsz, jobb ugyanannyi pontot használni minden menetben, vagy váltogatni a megajánlott pontmennyiséget? Miért?
- Ez szerencsejáték vagy észjáték?
- Miféle készségekre van szükség ehhez a játékhoz?
- Változtatna a játékon, hogyha 50 helyett 100 pontod lehetne? Miért?

- Ebben a játékban „gondolatolvasónak” is kell lenned egy kicsit. Mit jelent a gondolatolvasás? Gondolod, hogy te tudsz mások gondolataiban olvasni?
- Milyen fejszámolási műveleteket kell végezned ebben a játékban? Van-e valamilyen módszered, amikor összeadsz vagy kivonsz?
- Mi a létező legkisebb pontszám, amellyel meg lehet nyerni ezt a játékot?

További feladatok

Gondolj ki lehetséges változatokat erre a játékra!

Alkosd meg a saját számháborús játékaidat saját szabályokkal és játszótáblával!

Céllövölde

Ebben a kártyajátékban a számok kezelését, a matematikai gondolkozást és okfejtést gyakorolják a résztvevők.

A játékosok száma: bármennyien játszhatnak egyénileg vagy párban.

Korhatár: hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: francia kártya, a bubi, a dáma és a király nélkül, vagy megszámozott, kartonpapírból készített kártyák.

Egy csomag francia kártya kell hozzá, de vegyük ki belőle a bubit, a dámát, a királyt, így 40 kártyalapunk marad. Az ász értéke: 1 pont. Használhatunk négy sorozat, 1–10-ig számozott kartonpapír kártyát is. Mivel minden játékosnak öt kártyára van szüksége a játékhoz, egy csomaggal nyolcan játszhatnak. Az a nyertes, aki a neki osztott kártyákkal eléri a célszámot.

Mielőtt elkezdődik a játék, válasszunk egy célszámot 1 és 100 között. A választás joga körbemeget, vagy úgy is választhatunk, hogy valahol felütünk egy könyvet, s az oldalszám lesz a célszám. Az is jó megoldás, ha két kártyát húz valaki, s az első szereplő szám adja a tízes helyi értékű számot, a második az egyest, azaz: 3 és 8 az 38. A tízes kártya nullának számít.

1. Minden játékos kap öt kártyát, s úgy kell kombinálnia mind az öt lapot, vagy csak néhányat matematikai műveletekkel, hogy lehetőleg kiadják a célszámot. Például: ha 1, 3, 5, 6, 9 a kártyákon szereplő szám, akkor a 38-as célszámot kiadja a $(9 \times 3) + 5 + 6$ művelet.

2. Azok a játékosok, akik kártyáikkal matematikai jelek segítségével elérik a célszámot, megmutatják a többieknek a kártyáikat, és elmagyarázzák a számítási módot.

3. Az, aki eléri a célszámot, annyi pontot kap, amennyi a célszám.

4. Akinek nem sikerül, kap még egy kártyát. Ha így eléri a célszámot, akkor annak a felét nyeri.
5. Ha még most sem sikerül, újabb kártyát kap. Ha ekkor sikeres a kombinálás, az elérhető pontszám negyedét kapja.
6. Ha mindenki játszott, új osztás következik, s a pontszámok hozzáadódnak az előző körben nyerthez.
7. Megbeszélte számú forduló után kihirdetik a győztest, azaz a legtöbb pontot szerző játékost.

Gondolkodtató kérdések

- Milyen módszerekkel választhatunk célszámot? Szerinted mi a legjobb módszer?
- Milyen játék ez? Hogyan írnád le? Hasonlít más játékokhoz?
- Szeretsz egyedül játszani, vagy inkább valakivel együtt, párban? Miért?
- Nehéznek vagy könnyűnek találtad ezt a játékot? Miért? Mi volt benne nehéz vagy könnyű?
- Hasznos ez a játék? Hogyan lehetne azzá tenni?
- Élvezted? Miért?
- Szerinted melyik célszámot lenne nehéz elérni? Mi okból?
- Volt olyan célszám, amelyet öt kártyából nem lehetett elérni?
- Szerinted van olyan szám, amelyhez lehetetlen eljutni ily módon? Meg tudod indokolni, miért?
- Mit jelent az, hogy valakinek célja van?
- Neked vannak céljaid az életben?

További feladatok

Alkosd meg saját kártyajátékodat a számozott kártyákkal, például a következő Terített asztalhoz hasonlót!

Terített asztal

Ketten vagy négyen játszhatják, negyven kártyából álló csomaggal, mint az előző játékot. 36 kártyát rakjunk ki 6x6-os négyzethálóba. A maradék kártyák közül kettőt válasszunk ki, ezeket összeadva megkapjuk a célszámot. Minden játékos arra törekszik, hogy (minél többször) felfedezzen – és megszerezzen – a kirakottak közül két olyan kártyát, amely kiadja

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

a célszámot. Az a győztes, aki a legtöbb kártyát szerzi meg. További változat: három, illetve négy kártyából kell összehozni a célszámot.

STRATÉGIAI TÁBLÁS JÁTÉKOK

A táblás játékok végigkísérik az emberiséget a történelmi kezdetektől napjainkig. Mindenütt és minden korban játszottak efféléket. Minden olyan táblás játék, amely nem pusztán a szerencsére épül, stratégiai gondolkodást követel, és megfontolás, vita tárgyát képezheti. Még a csupán papírt, ceruzát igénylő, egyszerű játékok is izgalmas szellemi kihívást jelenthetnek. Az alábbiakban egyszerű táblás játékok következnek. Vizuális, térbeli, valamint stratégiai gondolkodásra van szükségünk lejátszásukhoz, végiggondolásukhoz és megvitatásukhoz.

Hárman a hídon (Achi)

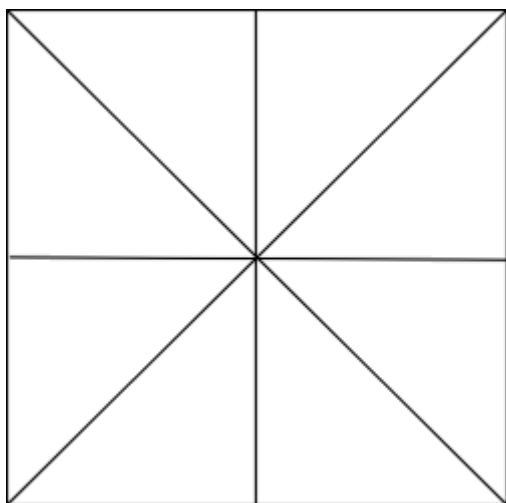
Ez a malom afrikai variációja.

A játékosok száma: bármennyien játszhatják párban.

Korhatár: hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: írószer, papír, nyolc érme vagy bábu.

1. Rajzoljunk egy ilyen táblát!
2. Mindkét játékosnak négy-négy bábuja van.
3. Felváltva raknak egyet-egyét a táblára.
4. Mikor valamennyit felrakták, felváltva elkezdik a bábukat az üres helyekre tologatni. Ha tudnak, akkor kötelező lépniük.
5. Az a győztes, aki elsőként tesz három bábút egy sorba akár függőlegesen, akár vízszintesen, akár átlósan.



Malom

Ez az egyik legrégebb táblás játék. Hasonlót találtak az ókori Egyiptom egyik templomában kőbe vésve; a bevésés körülbelül Kr. e. 1300-ból származik. E játékra utaló leleteket találtak egy bronzkori ír temetőben, az ókori Trója területén és a norvégiai vikingek kultúrájának maradványai között, valamint a középkori Európa más területein is.

A Malom három, vonalakkal összekötött koncentrikus négyzetből áll. A játék célja, hogy az ellenfél bábuinak számát kettőre csökkentjük, vagy teljesen blokkoljuk a mozgásukat.

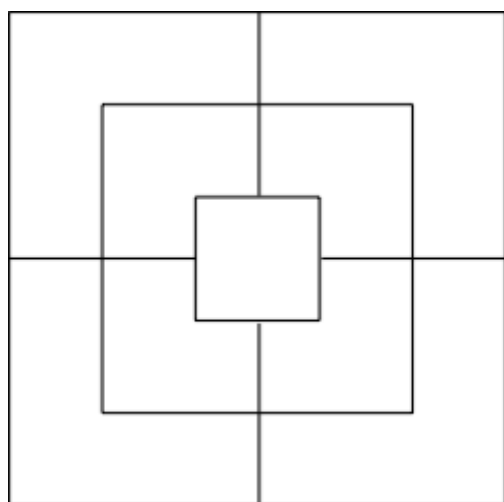
A játékosok száma: bármennyien játszhatnak párban.

Korhatár: hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: írószerszám és papír vagy tábla fejenként 9 bábuval.

Két játékos kilenc, egymáséitól eltérő színű bábuval játszik, amelyeket a 24 találkozási pont bármelyikére rakhatják. A cél három bábut egy sorban elhelyezni. Ha ez sikerül valakinek, akkor az ellenfél bábuinak közül levehet egyet a tábláról. Akkor győz, ha ellenfele nem tud sehová sem lépni, vagy már csak két bábuja van, tehát nem tud hármat egy sorban lerakni.

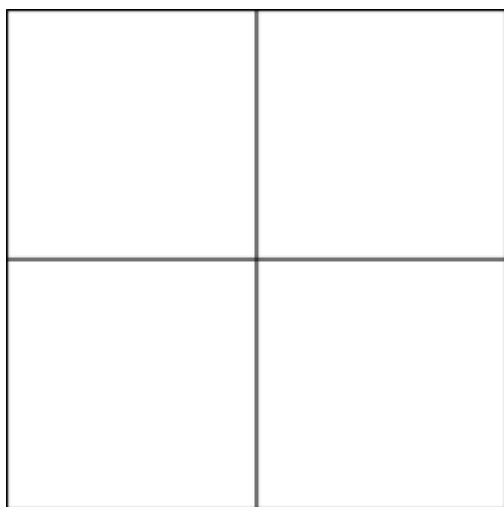
1. Az első részben a játékosok felváltva felhelyezik a bábuikat a táblára.
2. A második részben felváltva mozgatják bábuikat az üres találkozási pontokra úgy, hogy három darab egy sorba kerüljön.
3. Amikor egyiknek sikerült hármat egy sorba helyezni egy vonal mentén függőlegesen vagy vízszintesen, a másik bábuinak közül levehet egyet a tábláról.



Kismalom

Ez a Malom egyszerű változata, 24 találkozási pont helyett kilenc van a táblán. A játékosoknak fejenként négy bábuja van, és ebből hármat kell egy sorba rakniuk.

Angol katedrálisokban (Norwich, Canterbury, Gloucester, Salisbury és Westminster Abbey) mindenütt találtak a fapadokba karcolt játéktáblákat, amelyek nyilvánvalóan azzal a céllal születtek, hogy enyhítsék a hosszú szertartások unalmát.



Tilos a három!

Ebben a játékban éppen az a cél, hogy ne kerüljön három bábu egy sorba. Ebben az esetben ugyanis az illető elveszti a játékot.

A játékosok száma: bármennyien játszhatják párban.

Korhatár: hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: írószer, papír és négyzethálós lapok vagy sakktábla gyalogokkal, egyéb bábuval vagy tűzőgetős (lyukas) tábla tűkkel.

1. A játékosok felváltva helyezgetik fel a táblára a bábuikat.
2. Az veszít, aki úgy rak le egy bábut, hogy azzal hármas sort alkot akár vízszintesen, akár függőlegesen, akár diagonálisan.

(Egy nyolcszor nyolcas sakktáblán soha nem lehet 17-nél többször lépni, mert csak 16-szor lehet úgy elhelyezni bábut, hogy ne alakuljon ki hármas sor.)

Kérdés

Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény
OM:2003294030
Debrecen, Diószegi u. 15. Tel: 52/537-078 Fax: 52/537-079
E-mail: huszargaliskola@freemail.hu

Tudsz-e úgy nyolc gyalogot vagy más bábut elhelyezni a sakktáblán, hogy egyik se legyen egy másik mellett semmilyen irányban?

VIZUÁLIS-TÉRBELI ÉS KINESZTETIKUS JÁTÉKOK

Rajzolás játékok

A rajzolás játékok a vizuális intelligenciára hatnak. A gondolkodást azáltal fejlesztik, hogy a vizuális információ szóbelivé tételét, illetve fordítva, a verbális információ vizuális megjelenítését igénylik.

A vak művész

Mennyire tudsz vizuálisan gondolkodni? Látod-e a dolgokat a „lelki szemeiddel”? Le tudsz-e annak alapján rajzolni valamit, hogy egy társad elmondja neked, milyen? Ebben a játékban a résztvevők olyan „művészek”, akiknek a többiek szavai, leírása alapján kell dolgozniuk.

A játékosok száma: 4–12 fő játszhat párban vagy csoportban hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: nagy rajzlapok, színes tollak, ceruzák vagy kréták és papír.

Játszhatjuk versenyszerűen vagy egyetlen, nagy, együttműködő csapatban. Szükség van jó néhány rajzra vagy színes képre. Minden játékos választ egy képet. A forrás lehet:

- művészeti album,
- képes folyóiratokból kivágott képek gyűjteménye,
- saját készítésű rajz, amelyet minden játékos nagy rajzlapra alkot meg színes írószerekkel.

A választott vagy elkészített képet senki sem mutatja meg másnak. Lefordítva halomba rakják az asztalon, s megkezdődhet a játék.

1. Egy játékost kiválasztanak, ő lesz a „művész”. Kap egy nagy rajzlapot és rajzeszközöket.
2. A művész leül a földre, a többiek mögötte, félkörben foglalnak helyet.
3. Az egyik elkészített vagy kiválasztott képet úgy helyezik el a művész háta mögött, hogy az nem, de a többiek jól láthassák.
4. A játékosok felváltva irányítják, utasítják, vezetik a művészt, hogy ő az elmondásuk alapján lerajzolhassa az általa nem látott képet. A művész célja az, hogy minél jobban megközelítse az eredeti képet. Például, ha a képen egy ház van, az első játékos mondhatja: „Rajzolj négy vonallal egy dobozt!” A következő: „Rajzolj egy ajtót a doboz alsó vonalára, középen!” A harmadik: „A háznak háromszög alakú teteje van.” És így tovább.
5. Amikor a játékosok befejezték a leírást, a két képet összehasonlítják. A művész választja meg „utódját” a játékosok közül, tehát a következő fordulóban rajzoló művészt.

Gondolkodtató kérdések

TÁMOP 3.1.4.-08/2-2008-0073 számú pályázat a Kompetencia alapú oktatás, egyenlő 80 hozzáférés – Innovatív intézményekben A projekt címe: Családok iskolája „kompetensen”

- Látod-e magad előtt, a „lelki szemeiddel” a képet, amelyet szavakkal leírnak neked?
- Vannak olyan képek, amelyeket könnyebb elképzelni, mint másokat?
- Amikor összehasonlítottatok a két képet, felfedeztél rajta olyan részleteket, amelyekről a többiek elfelejtettek beszélni?
- Gondolod, hogy tanultál valamit ebből a játékból?
- Hogyan lehetne fejleszteni ezt a játékot?
- Szerinted te jó művész vagy, azaz jól rajzolsz vagy nem? Miért gondolod?
- Hogyan lehetnél jobb művész, hogyan tanulhatnál jobban rajzolni?

További feladatok

Játszd a játékot egyszerű, geometrikusformákkal! Könnyebb ezeket szavakkal leírni és elmondás után lerajzolni?

Játszd másként ezt a játékot, például a következő Rajzverseny mintájára!

Rajzverseny

Az egyik játékos lesz a játékmester, a többiek két vagy több csapatot alakítanak. A játék menete: A játékmester öt cédulára felírja öt tárgy nevét, például: macska, ház, rádió, esernyő, telefon. A csapatoknak egyforma cédulasorozatokat készítenek. A játékmester jelére minden csapatból egy játékos odafut a játékmesterhez, megnézi a kezében tartott cédulát, és visszasiet, hogy lerajzolja a cédulán szereplő tárgyat. Ha egy csapattag felismeri, amit rajzol, ráírják a rajzra, s viszik a játékmesterhez, aki ezután megmutatja a következő cédulát a rajzolóknak. Az a csapat a győztes, amely elsőként azonosítja az összes tárgyat. A többi fordulóban egyre bonyolultabb és nehezebben ábrázolható tárgyakat választhatunk a rajzversenyhez.

MEMÓRIAJÁTÉKOK

Kim játéka

Ez a játék Rudyard Kipling Kim című művéből ered, amelyben a főhőst, Kimet úgy oktatják, hogy a kisfiú a földön ül, törökülésben egy alacsony, letakart asztalka előtt, s tanítója különféle formájú, méretű és színű tárgyakat rak elé. Egy idő után letakarja a kollekciót, s megkéri a kisfiút, hogy mondja el fejből, mi volt az asztalon, s azok hogyan helyezkedtek el. Azután a fiút kiküldi a szobából, átrendezi a tárgyakat – elvesz belőlük, hozzájuk tesz más tárgyakat –, majd a visszatérő Kimtől megkérdezni, hogy mi változott. Ennek mintájára játszhatunk hasonló játékokat úgy, hogy kevés tárggyal kezdünk, aztán fokozatosan emeljük a tárgyak számát, bonyolítjuk a kombinációkat.

A játékosok száma: bármennyien játszhatnak párban hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: egy tálca, asztalkendő és hétköznapi tárgyak változatos gyűjteménye.

Tíz különböző tárgyat rakunk a tálcára, és letakarjuk egy nagy terítővel, kendővel.

1. A tálcán lévő dolgokat egy percig nézhetik a játékosok, azután letakarjuk, és elvisszük a tálcát.
2. Minden játékos egy percig gondolkozhat, hogy mit is látott a tálcán. Elmondhatják vagy leírhatják (rajzolhatják), amire emlékeznek.
3. Az a játékos nyer, aki a legtöbb tárgyra emlékszik.

Gondolkodtató kérdések

- Nehéz volt emlékezni a tárgyakra vagy sem? Miért?
- Volt-e valami módszered, hogy jobban megjegyzed a tálcán lévő dolgokat?
- Mi segíthetne abban, hogy jobban felidézd, amit láttál? A formákra való figyelés vagy a tárgyak nevének kezdőbetűi segítenek az emlékezésben?
- Fotografikus memóriád van? Egy időben hány tárgyat látsz a „lelki szemeiddel”?
- Szerinted hogyan működik a memóriád?
- Miben segítene téged, ha jobban tudnál emlékezni a dolgokra?
- Szerinted ez jó játék? Miért?

További feladatok

A tárgyak számát emeljük 12–15-re, hogy izgalmasabb legyen a játék.

Játsszuk Kim másik játékát, amelyben átrendezzük, csereberéljük is a tárgyakat (nem mindet, csak néhányat), s a feladat az, hogy a változásokat észrevegyék a játékosok.

Változtassunk a rendelkezésre álló időtartamon. A rövidebb vagy hosszabb idő befolyásolja-e azt, hogyan és milyen jól emlékeznek a játékosok?

ZENEI JÁTÉKOK

Harangzúgás

Ebben a játékban maguk a játékosok a harangok, s a harangot imitáló hangokból próbálnak zeneművet faragni. Együttműködésre, teremtő fantáziára és a zenei intelligencia gyakorlatoztatására van szükség.

A játékosok száma: bármennyien játszhatnak körülbelül hatfős csoportokban kilencévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: írószer, papír a hangzás feljegyzéséhez (tetszőleges).

A csapattagok olyan szavak mondogatásával képezik a zenei hangzást, mint: ding, dong, bong... Saját hangjukat ismételtetéssel jegyzik meg, s összehasonlítják a többiek hangjaival. Megpróbálják rendezni a hangokat magasság szerint, számba venni a „hangjegyeket”, amelyekből zenét alkothatnak. Gyakorlásképpen ismert dallamot is megszólaltathatnak, mint például a „Boldog születésnapot...”, de a játék célja az, hogy eddig még nem ismert dallamot komponáljanak a játékosok. Adjunk erre időt. Fő szabály: minden egyes játékos csak egyféle haranghangot adhat! A csapatok, ha akarják, saját módjukon lejegyezhetik a zenét, például a játékosok hangjainak beszámolásával. A csapatok végül előadják műveiket, s a győztes a legjobbnak ítélt előadás.

1. A játékosok megalkotják saját haranghangjukat a csapatukon belül. Ding, dong, bong szavakkal csak egyféle hangot adhatnak (nem változtathatnak a hangmagasságon).
2. Minden csapat megbeszéli, hogy melyik játékos milyen hangot ad. A cél az, hogy olyan változatos hangkészletük legyen, amelyből érdekes hangzást tudnak kialakítani.
3. A csapatok a rendelkezésükre álló időben gyakorolnak, magasság szerint sorba rakják a hangokat.
4. A csapatok most megpróbálnak eredeti hangzású zenét alkotni a hangokból. Egyféle hangot adhat minden játékos, de ezt bármilyen sebességgel és gyakorisággal ismételtetheti. A csapat tetszés szerint választhat karmestert, aki összerakja a zenét például azáltal, hogy sorban a játékosokra mutat, hogy mikor szólaljanak meg. Bármilyen módon lejegyezhetik a zenéjüket. Ennek az az előnye, hogy újból előadhatóvá teszi a darabot, lehet rajta változtatni vagy megtartani az eredeti formát. A megszületett műveknek címet kell adni.

5. Mikor valamennyi csapat elkészült, előadják sorban a műveiket (később akár egy harangszimfónia tételeiként is!). A legjobbnak ítélt zenemű szerzői és előadói a nyertesek.

Gondolkodtató kérdések

- Miért Harangzúgás e játék neve?
- Mi volt a nehéz és a könnyű ebben a játékban?
- Tudtál saját zenét írni?
- Adtál címet a zenédnek? Miért éppen azt? Jó cím? Miért?
- A csapat együtt alkotta meg a művet, vagy egyvalaki csinálta?
- Milyen szempontok szerint volt ez zenei játék?
- Szerinted hányféle haranghangot lehet előállítani?
- Le tudtad írni a saját zenei hangjaidat? Hogyan lehetne ezt megtenni?

További feladatok

Játsszuk ütős vagy húros hangszerekkel ugyanezt a játékot.

Hallgassunk kétféle éneket, amelyet nem kísér hangszer, például gregoriánénekeket és népdalokat. Vitassuk meg, kinek melyik tetszik jobban és miért.

Rajzoljunk vagy fessünk képet ugyanazzal a címmel, mint amit a saját zenedarabunknak adtunk, vagy válasszuk egy ismert zenemű címét.

PROBLÉMAMEGOLDÓ JÁTÉKOK

Tervpályázat

Ebben a kihívást egy adott probléma jelenti, amelyet a játékosoknak gyorsan, adott időn belül, a lehető legjobb tervezéssel kell megoldaniuk.

A játékosok száma: bármennyien játszhatják egyénileg, párban vagy kis létszámú csoportban hétévestől fölfelé.

Anyagszükséglet: írószer, vázlatpapír, nagyalakú papírlapok az elkészült terveknek.

Két vagy több csapatnak adunk egy megoldandó feladatot. A megoldást rajzban, formatervben kell megadniuk, amely láthatóvá teszi az ötletüket mások számára is. Ezeket a problémamegoldó terveket a többi játékos bírálja el. Az a nyertes terv, amelyik a legjobb megoldást nyújtja az adott problémára.

A játékmesternek megfelelő szellemi kihívást jelentő feladatokat kell találnia még a játék előtt. Edward de Bono könyvében (Children Solve Problems) található jó néhány érdekes, kreativitást igénylő, gondolkodtató problémafelvetés, például:

Tervezz

- kutyafuttató gépet,
- elefántmérleget,
- emberi testet javított, fejlesztett kiadásban,
- valamit, ami meggátolja a kutya-macska harcot,
- altatógépet.

Más tervtémák:

- hajvágógép
- alagútfúró gép
- gyümölcszedő masina
- gép pénz vagy tojás válogatására
- titkos barlang vagy bunker
- kuckó háziállatnak
- önműködő viráglocsoló a nyári szabadság idejére
- madárijesztő
- mászóka
- szemetesedény.

A játékot egyénileg, párban vagy csapatban egyaránt játszhatjuk a következők szerint:

TÁMOP 3.1.4.-08/2-2008-0073 számú pályázat a Kompetencia alapú oktatás, egyenlő hozzáférés – Innovatív intézményekben A projekt címe: Családok iskolája „kompetensen”

1. Két vagy több csapat kapja ugyanazt a feladatot. Megjelölt tervüket adott idő lejártáig, mondjuk félóra múlva kell beadniuk.

2. A csapatok nem figyelhetik egymás munkáját.

3. Mikor letelt az idő, minden csapat bemutatja művét egy választott zsűrinek, amelynek tagjai nem vettek részt a kérdéses tervezési fordulóban. A zsűritagok – ha akarnak – kérdéseket tehetnek fel a benyújtott megoldással kapcsolatban. A zsűri választja ki a nyertes tervrajzot.

A csapatok tervezhetnek egyik fordulóban, majd zsűrizhetnek a következőben úgy, hogy minden résztvevő tervez és zsűriz a játékok folyamán. Segíti a zsűritagok munkáját, ha megkérjük őket, hogy mindenki legalább egy jó oldalát próbálja kiemelni a bírálendő tervnek, s indokolják meg, hogy milyen szempontok alapján választották ki a nyertes pályamunkát. Az első díj két vagy több pályamunkának is odaítélhető.

Gondolkodtató kérdések

– Neked milyen típusú probléma jutott?

– Egy vagy több megoldás kínálkozott?

– Mindig csak egy válasz van a problémákra? Tudsz olyan problémát említeni, amelyre nincs megoldás?

– Szeretsz magad megoldani problémákat, vagy szívesebben dolgozol másokkal együtt? Mikor, miben és miért?

– Szerinted mindig van olyan megoldás, amely jobb, mint a többi?

– Könnyebb-e beszélni egy megoldásról vagy jobb rajzzal ábrázolni? Miért? Tudsz példát?

– Tudnál minden tervrajzban valamilyen jó elemet találni?

– Sportszerű az, hogy ebben a játékban is kell nyertesnek lennie? A döntés igazságos volt?

– Milyen problémákra szeretnél leginkább megoldásokat találni? Hogyan lehetne ezeket megoldani?

További feladatok

Gyűjts ehhez a játékhoz – vagy közös megvitatásra – megoldandó problémákat! Például kiteszel egy gyűjtődobozt vagy hirdetőtáblát, amelyet mindenki lát, s mindenki megteheti a maga javaslatát.

Nézd meg a mai újságot! Milyen típusú problémákat találsz benne?

TÁMOP 3.1.4.-08/2-2008-0073 számú pályázat a Kompetencia alapú oktatás, egyenlő 86 hozzáférés – Innovatív intézményekben A projekt címe: Családok iskolája „kompetensen”

REJTVÉNYEK, FELADVÁNYOK

- ABC
- ABCD – másképp
- Agymozgató
- Az olvasó véleménye
- Betűgyémánt
- Betűválogató
- Bűvös csiga
- Csillagsakk
- Darts
- Dominó betűkkel
- Dominó számokkal
- Egypercesek
- Grafilogika
- Gyufaiskola
- Hexagramma
- Idézet-rejtvény
- Ikeróra
- Jelképfonal
- Kakukktójások
- Kakuro
- KEN-KEN
- Képlabirintus
- Kevert szókereső
- Kikockázó
- Kisebb-Nagyobb
- Kötéltánc
- Látogatók...
- Logik'art
- Megfigyelés-különbségkeresés képeken
- Mozaik
- Pókháló
- Rejtvényvirág
- Rondó
- Scrabble
- Skandi-számoló
- Sudoku
- Számkerék
- Számozott betűk
- Számpiramis
- Szélrózsa
- Szemtorna
- Szómester
- Szóösszerakó
- Titkosírás
- Torpedo
- Trikrek
- Videologika