

CSODASZARVAS ISKOLAI KÖZÖSSÉGI PROGRAM SZAKMAI BESZÁMOLÓ

Pedagógus neve	Pintér Zoltánné
Iktatószám	#2019/7988
A közösségi alkalom megnevezése	Új alkalom
Időpont	2021.06.21 - 2021.06.27
Helyszín	3036 Gyöngyöstarján,
Típus	Napközis közösségi alkalom
Témamodul	Digitális világ, tudatos médiahasználat, digitális alkotás
Évfolyam(ok)	2., 3., 4., 6., 7.
Megvalósított heti terv (programsablon)	Logi Jan! - Játékos logika - Logikai játékok
Diákok létszáma	17 fő
További pedagógus(ok)	Molnár Károly
Segítő(k)	

HETI TERV ADATAI

Fejlesztendő kompetenciák	A tanulás kompetenciái; Kommunikációs kompetenciák; Digitális kompetenciák; A gondolkodás kompetenciái; Személyes és társas kompetenciák; A kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái
A heti terv célja (tanulási- és nevelési célok)	Tanulási célok Fejlődjön logikai gondolkodásuk és a programozáshoz szükséges képességeik. Gyakorolják társasjátékok segítségével a szabályok fontosságát, a gondolkodás, a kreativitás és az együttműködés formáit. Használjanak digitális eszközöket is. Legyenek képesek felismerni és használni a mindennapi életben őket körülvevő digitális eszközöket. Legyenek tisztában azzal, hogy a pontos munka, a lépések egymásutánisága a hétköznapi életben is fontos. Az elvégzett tevékenységek segítségével a későbbiekben legyenek képesek saját algoritmusok megalkotására, a programozás alapjainak elsajátítására. Nevelési célok Nyilvánuljanak meg társas és közösségi együttműködési készségei a segítségnyújtás és segítségkérés formájában. Tapasztalják meg a közös játék örömét, a közös játékra a későbbiekben is legyen igényük. Ismerjék meg a szabadidő eltöltésének hasznos módjait. Ismerjék meg a mindennapi életben őket körülvevő informatikai eszközöket, információforrásokat, és készüljenek fel azok önálló és csoportos használatára. Bővítsék ezzel kapcsolatos tudásuk, ismeretük.
A hét várható eredménye (ismeret, készség, attitűd)	Ismeret Megértik a különböző társas- és számítógépes játékok szabályait. Bővítsék ismereteik, és újabbakra tesznek szert az informatikai eszközök működéséről, használatáról. Készség Fejlődik felelősségvállalási készségük. Tudják alkalmazni a megismert/közösen kialakított

	viselkedési szabályokat, normákat. Meg tudják fogalmazni saját alkalmazkodási nehézségeiket, feladatmegoldási problémáikat. Tudnak segítséget nyújtani az adott feladatot nehezebben megoldó társaiknak. Képesek tolerálni az alkalmazkodási nehézségekkel küzdők problémáit. Attitűd Érdeklődéssel fordulnak a szellemi kihívást jelentő társas- és számítógépes játékok felé, amelyekben felismerik a tanulási alkalmat, lehetőséget. Életkoruknak megfelelően képesek önállóan forrást keresni az őket érdeklő témákban, ezekben segítséggel tudnak válogatni, szelektálni. Hozzáállásukra a kíváncsiság, a kreativitás, a lelkesedés jellemző.
A heti terv részletes tartalmi leírása	A heti program a Játékos logika - Logikai játékok köré épül. A heti tevékenység megvalósítása során az egymást követő napok tartalmi összehangolása kiemelten fontos a tanulási és nevelési célok megvalósulásának érdekében. Az egyes napok tartalmát adó tevékenységeket olyan keretben kell megvalósítani (napindítás/napzárás), amelynek a célja napról napra a közösség erősítése, valamint a napi eredmények/élmények/tanulságok rögzítése egyéni és csoportszinten egyaránt. A programterv tartalmi elemei egymásra épülnek és összekapcsolódnak. A cél az, hogy elősegítsük a gyerekek helyes önértékelésének a kialakulását, és hogy képessé váljanak felismerni, megérteni, elfogadni és hatékonyan használni saját erősségeiket és gyengeségeiket, valamint megtanulják önmagukat fontosnak és hasznosnak látni. A hét folyamán megismerik a mindennap használt digitális eszközöket. A gyakorlatban is kipróbálják őket (okostelefon, tablet, laptop, PC) a logikai és algoritmikus gondolkodást, valamint a tájékozódási készségeket fejlesztő játékok segítségével. Megismerik okostelefonjaik fotóalkalmazását, illetve a digitális fotóalbum készítését. Játékokat indítanak el az eszközön, amelyek fejlesztik logikai gondolkodásukat és kreativitásukat. A programsávokban sok közösségi játékot is kipróbálhatnak, és akadályverseny formájában meg is mérettetik magukat. A hétindító foglalkozás kommunikációs helyzetében fejlődik az a képességük, hogy értő

	módon figyeljenek a kortárs és felnőtt beszélgetőtársra. A közös szabályalkotás a csoport együttműködési képességét, a szociális készségek fejlődését támogatja, lehetővé teszi a közösségi sikerek együttes megélését. A tematikus alkalomhoz kapcsolódó személyes elvárások megfogalmazása elősegíti az önismeret fejlődését, a reális énkép kialakulását. A hét folyamán a 2. osztályos tanulók új ismereteket szereznek, ill. meglévő ismereteik bővülnek az informatikai eszközökről, miközben aktívan használják azokat. Kialakul az információk megkeresésének, összegyűjtésének, feldolgozásának és kritikus alkalmazásának készsége. Érdeklődéssel fordulnak az IKT eszközök felé. A digitális eszközök felkeltik érdeklődésüket, igyekeznek rájuk úgy tekinteni, mint olyan elemekre, amelyek segítségével bővíthetik ismereteiket, tudásukat.
Kapcsolódás a NAT-hoz	Kapcsolódás a kompetenciákhoz A digitális kompetencia felöleli az információs társadalom technológiáinak (Információs és Kommunikációs Technológia, a továbbiakban IKT) és a technológiák által hozzáférhetővé tett, közvetített tartalmaknak magabiztos, kritikus és etikus használatát a társas kapcsolatok, a munka, a kommunikáció és a szabadidő terén. Ez a következő készségeken, tevékenységeken alapul: az információ felismerése (azonosítása), visszakeresése, értékelése, tárolása, előállítása, bemutatása és cseréje; digitális tartalomalkotás és -megosztás, továbbá kommunikációs együttműködés az interneten keresztül. Kiemelt fejlesztési területek a programban Kreativitás Problémamegoldó gondolkodás Térbeli tájékozódás Vizuális képességrendszer (térsejtellet, képi kommunikáció) A tanulás tanítása, a hatékony tanulás módszereinek és technikáinak az elsajátíttatása Csoportmunkára való törekvés Együttműködő viselkedés (segítségnyújtás) Szociális érdekérvényesítő képességek: együttműködés, segítség, versengési, vezetési képesség

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

	Érzelmi képességek: kifejezés, felismerés, megértés, szabályozás Tantárgyi kapcsolódás: Magyar nyelv tantárgyi kapcsolódás: véleményalkotás megfogalmazása Matematika tantárgyi kapcsolódás: matematikai logikai feladatok, logikai gondolkodást támogató feladatok Étika tantárgyi kapcsolódás: társas együttélés Vizuális kultúra tantárgyi kapcsolódás: rajzolás, Scrapbook album készítése Testnevelés tantárgyi kapcsolódás: csapatversenyek, akadályverseny
--	--

NAPI BONTÁS

Hétfő		
Időpont	Program neve	Hozzárendelt segítő
08:00 - 08:30	Reggeli	Molnár Károly (További pedagógus)
08:30 - 09:00	SMS bemutatkozás	Molnár Károly (További pedagógus)
09:00 - 10:00	Hétindító foglalkozás, a motiváció felébresztése	Molnár Károly (További pedagógus)
10:00 - 10:30	Tízórai	Molnár Károly (További pedagógus)
10:30 - 11:30	Hétindító foglalkozás, a motiváció felébresztése	Molnár Károly (További pedagógus)
11:30 - 12:00	Cseréljen helyet az, aki	Molnár Károly (További pedagógus)
12:00 - 12:30	Ebéd	Molnár Károly (További pedagógus)
13:00 - 15:30	Építsünk közösen robotot!	Molnár Károly (További pedagógus)
14:00 - 14:30	Uzsonna	Molnár Károly (További pedagógus)
15:30 - 16:00	Hajóskapitány	Molnár Károly (További pedagógus)

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Kedd		
Időpont	Program neve	Hozzárendelt segítő
08:00 - 08:30	Reggeli	Molnár Károly (További pedagógus)
08:30 - 10:00	Logikai feladatok online és a térben	Molnár Károly (További pedagógus)
10:00 - 10:30	Tízórai	Molnár Károly (További pedagógus)
10:30 - 11:00	Hajóskapitány	Molnár Károly (További pedagógus)
11:00 - 11:30	Találd ki!	Molnár Károly (További pedagógus)
11:30 - 12:00	Kidobós variáció	Molnár Károly (További pedagógus)
12:00 - 12:30	Ebéd	Molnár Károly (További pedagógus)
13:00 - 14:00	Természetfotózás okoseszközzel	Molnár Károly (További pedagógus)
14:00 - 14:30	Uzsonna	Molnár Károly (További pedagógus)
14:30 - 16:00	Akadálypálya az ügyesség jegyében	Molnár Károly (További pedagógus)

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Szerda		
Időpont	Program neve	Hozzárendelt segítő
08:00 - 08:30	Reggeli	Molnár Károly (További pedagógus)
08:00 - 16:00	Egész napos kirándulás	Molnár Károly (További pedagógus)
10:00 - 10:30	Tízórai	Molnár Károly (További pedagógus)
12:00 - 12:30	Ebéd	Molnár Károly (További pedagógus)
14:00 - 14:30	Uzsonna	Molnár Károly (További pedagógus)

Csütörtök		
Időpont	Program neve	Hozzárendelt segítő
08:00 - 08:30	Reggeli	Molnár Károly (További pedagógus)
08:30 - 09:00	Holdlabda	Molnár Károly (További pedagógus)
09:00 - 09:30	Gombolyagból kör	Molnár Károly (További pedagógus)
09:30 - 10:00	A természetből kölcsönzött nevek	Molnár Károly (További pedagógus)
10:00 - 10:30	Tízórai	Molnár Károly (További pedagógus)

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Csütörtök		
Időpont	Program neve	Hozzárendelt segítő
10:30 - 12:00	Hogyan készítsünk digitális fotóalbumot?	Molnár Károly (További pedagógus)
12:00 - 12:30	Ebéd	Molnár Károly (További pedagógus)
13:00 - 13:30	Én vagyok itt az egyetlen	Molnár Károly (További pedagógus)
13:30 - 14:00	Rókavadászat	Molnár Károly (További pedagógus)
14:00 - 14:30	Uzsonna	Molnár Károly (További pedagógus)
14:30 - 16:00	Díszes fotóalbum készítése saját fotóinkból („Scrapbooking	Molnár Károly (További pedagógus)

Péntek		
Időpont	Program neve	Hozzárendelt segítő
08:00 - 08:30	Reggeli	Molnár Károly (További pedagógus)
09:00 - 12:00	GeoLocation alapú játék	Molnár Károly (További pedagógus)
10:00 - 10:30	Tízórai	Molnár Károly (További pedagógus)
12:00 - 12:30	Ebéd	Molnár Károly (További pedagógus)

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Péntek		
Időpont	Program neve	Hozzárendelt segítő
13:00 - 14:00	Kreatív eszközök készítése	Molnár Károly (További pedagógus)
14:00 - 14:30	Uzsonna	Molnár Károly (További pedagógus)
14:30 - 15:00	Próbáld meg elmesélni!	Molnár Károly (További pedagógus)
15:00 - 15:30	Gyümölcskosár	Molnár Károly (További pedagógus)
15:30 - 16:00	Paccis értékelés	Molnár Károly (További pedagógus)

RÉSZLETES PROGRAMLEÍRÁSOK

06.21. (hétfő) - 08:30 - 09:00 SMS bemutatkozás	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	SMS bemutatkozás

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Időtartam	10-30 perc
Leírás	Bemutakozás, csoportalakítás módszere. Minden résztvevő ír magáról egy maximum 160 karakteres sms-t (rövid szöveges üzenetet), melyben megpróbál a "milyen vagyok?" kérdésre válaszolni. (A lap lehet előre elkészített, négyzethálós lap, melyen nincs is több hely 160 karakternél.) A résztvevő neve nem szerepelhet az üzenetben. Ezt követően összekeverjük a lapokat, és mindenki random húz egyet, amit felolvas. Ki kell találnia, hogy kié lehet az üzenet. Ha egyedül nem megy, a többiek segíthetnek.
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	előre elkészített, 160 karakternyi hellyel rendelkező négyzethálós lap (esetleg telefonkijelző dizájnnal)
Forma	Egyéni
Témamodul	

06.21. (hétfő) - 09:00 - 10:00	
Hétindító foglalkozás, a motiváció felébresztése	
Segítő	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközige	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Hétindító foglalkozás, a motiváció felébresztése
Időkeret	180 perc

Leírás	Tevékenység Bevezetés a programba egy keretmese segítségével Módszertani ajánlás A programhét pedagógusa köszönti a gyerekeket, és egy keretmesével bevezeti őket "egy új világba". A mese segítségével elmondja a hét szabályait, a napirendet, a várható programokat. Ez a kerettörténet segít a résztvevőknek elvonatkoztatni a hétköznapi valóságtól, illetve a történet, a mese alakításával könnyebben formálhatók a program keretei, szabályai, könnyebben vezethetők be új tevékenységek, játékok. A pedagógus több tábori kabalával (melyeket már korábban kiválasztott illetve beszerzett; ezek lehetnek apró kindertojás-figurák vagy akár egészen nagy plüssfigurák) várja a gyerekeket. A feladata az, hogy felkeltse bennük az érdeklődést a hét programjai és tevékenységei iránt. Tevékenység Ismerkedés Módszertani ajánlás Add tovább... A gyermekek láncot vagy kört alkotnak, elmondják a becenevüket, amelyiken szeretnék, ha szólítanák őket. Az első nevet megismétli a mellette ülő, és hozzáteszi a sajátját. Ha túl sok név gyűlné össze, elindíthatjuk ugyanezt a feladatot a másik oldalról is. A játék célja az érdeklődés felkeltése, memóriafejlesztés, közösségalkotás. Tevékenység Az együttműködés kereteinek megbeszélése Módszertani ajánlás A csoportszabályok megalkotása Ötletroham, a szabályok megbeszélése, konszenzus után a pedagógus nagy méretben, csomagolópapíron rögzíti, majd jól látható helyre kifüggeszti őket. A közösen elfogadott szabályok mindenki számára kötelező érvényűek egész héten. Tevékenység Az elvárások megfogalmazása Módszertani ajánlás Az ismertetett heti terv alapján a gyerekek post it lapokra leírják, mit várnak a tematikus alkalomtól (milyen új ismeretet, élményt, játékot, stb.). Szóban, egy-egy mondatban is elmondják elvárásaikat, majd a lapokat egy nagy csomagolópapírra rögzítik a pedagógus segítségével, a hasonlókat csoportokba rendezve. A hét zárásakor megnézik, mi valósult meg ezekből.
--------	---

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

	Tevékenység Ismerkedés a helyszínnel játékos formában Módszertani ajánlás A helyszínt a gyerekek a pedagógussal közös bejárják, ezzel fejlesztik térbeli tájékozódásukat. Térképet kapnak a helyszínről a fontosabb állomások neveivel feltüntetve (ebédlő, udvar...), alattuk üres négyzetek. A gyerekeknek az a feladata, hogy lerajzolják, milyennek látják az egyes helyszíneket, vagy piktogramokkal (egyszerűsített jelképek: pl ebédlő=tál stb.) jelöljék azokat. Jelöljék piros nyíllal, hogyan jutnának el a legrövidebb úton az ebédlőtől a foglalkozások helyszínéig! Tevékenység Közösségépítő játékok Módszertani ajánlás Csipeszfogó Holnap, ha hozzád indulok... Állatnév és állathang csoportosítása Szobros játék A játékok pontos leírása a Játéktárban található.
Bevezető	Tanulási cél Ismerkedjenek meg a program kiemelkedő céljaival. Nevelési cél Különféle játéktevékenységeken keresztül ismerjék fel a közösségi programok együttműködésének a mechanizmusait.

Eredmény	Ismeret Képesek a gondolatok, vélemények, és érzelmek érthető kifejezésére különböző helyzetekben, különböző céllal. A névtanulós játékok fejlesztik az emlékezetet, az egymásra figyelés és együttműködés képességét, hozzájárulnak ahhoz, hogy a gyerekekben megteremtődjen a közösséghez tartozás és egymás elfogadásának és alakításának párhuzamos igénye. Készség Felébred bennük az érdeklődés, fejlődik térbeli tájékozódási képességük az aktív tevékenykedtetéssel, a legrövidebb útvonal megtalálásával. A játékos programozói gondolkodás is fejlődik. Attitűd Érdeklődéssel fordulnak az új helyzetek felé, felismerik bennük a tanulási lehetőségeket.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni.
Speciális igények	Eszközök: térkép a helyszínről a fontosabb állomások neveivel feltüntetve, színes ceruzák, csomagolópapír, post-it.
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.21. (hétfő) - 10:30 - 11:30	
Hétindító foglalkozás, a motiváció felébresztése	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigeny	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Hétindító foglalkozás, a motiváció felébresztése

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Időkeret	180 perc
----------	----------

Leírás	Tevékenység Bevezetés a programba egy keretmese segítségével Módszertani ajánlás A programhét pedagógusa köszönti a gyerekeket, és egy keretmesével bevezeti őket "egy új világba". A mese segítségével elmondja a hét szabályait, a napirendet, a várható programokat. Ez a kerettörténet segít a résztvevőknek elvonatkoztatni a hétköznapi valóságtól, illetve a történet, a mese alakításával könnyebben formálhatók a program keretei, szabályai, könnyebben vezethetők be új tevékenységek, játékok. A pedagógus több tábori kabalával (melyeket már korábban kiválasztott illetve beszerzett; ezek lehetnek apró kindertojás-figurák vagy akár egészen nagy plüssfigurák) várja a gyerekeket. A feladata az, hogy felkeltse bennük az érdeklődést a hét programjai és tevékenységei iránt. Tevékenység Ismerkedés Módszertani ajánlás Add tovább... A gyermekek láncot vagy kört alkotnak, elmondják a becenevüket, amelyiken szeretnék, ha szólítanák őket. Az első nevet megismétli a mellette ülő, és hozzáteszi a sajátját. Ha túl sok név gyűlné össze, elindíthatjuk ugyanezt a feladatot a másik oldalról is. A játék célja az érdeklődés felkeltése, memóriafejlesztés, közösségalkotás. Tevékenység Az együttműködés kereteinek megbeszélése Módszertani ajánlás A csoportszabályok megalkotása Ötletroham, a szabályok megbeszélése, konszenzus után a pedagógus nagy méretben, csomagolópapíron rögzíti, majd jól látható helyre kifüggeszti őket. A közösen elfogadott szabályok mindenki számára kötelező érvényűek egész héten. Tevékenység Az elvárások megfogalmazása Módszertani ajánlás Az ismertetett heti terv alapján a gyerekek post it lapokra leírják, mit várnak a tematikus alkalomtól (milyen új ismeretet, élményt, játékot, stb.). Szóban, egy-egy mondatban is elmondják elvárásaikat, majd a lapokat egy nagy csomagolópapírra rögzítik a pedagógus segítségével, a hasonlókat csoportokba rendezve. A hét zárásakor megnézik, mi valósult meg ezekből.
--------	---

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

	Tevékenység Ismerkedés a helyszínnel játékos formában Módszertani ajánlás A helyszínt a gyerekek a pedagógussal közös bejárják, ezzel fejlesztik térbeli tájékozódásukat. Térképet kapnak a helyszínről a fontosabb állomások neveivel feltüntetve (ebédlő, udvar...), alattuk üres négyzetek. A gyerekeknek az a feladata, hogy lerajzolják, milyennek látják az egyes helyszíneket, vagy piktogramokkal (egyszerűsített jelképek: pl ebédlő=tál stb.) jelöljék azokat. Jelöljék piros nyíllal, hogyan jutnának el a legrövidebb úton az ebédlőtől a foglalkozások helyszínéig! Tevékenység Közösségépítő játékok Módszertani ajánlás Csipeszfogó Holnap, ha hozzád indulok... Állatnév és állathang csoportosítása Szobros játék A játékok pontos leírása a Játéktárban található.
Bevezető	Tanulási cél Ismerkedjenek meg a program kiemelkedő céljaival. Nevelési cél Különféle játéktevékenységeken keresztül ismerjék fel a közösségi programok együttműködésének a mechanizmusait.

Eredmény	Ismeret Képesek a gondolatok, vélemények, és érzelmek érthető kifejezésére különböző helyzetekben, különböző céllal. A névtanulós játékok fejlesztik az emlékezetet, az egymásra figyelés és együttműködés képességét, hozzájárulnak ahhoz, hogy a gyerekekben megteremtődjenek a közösséghez tartozás és egymás elfogadásának és alakításának párhuzamos igénye. Készség Felébred bennük az érdeklődés, fejlődik térbeli tájékozódási képességük az aktív tevékenykedtetéssel, a legrövidebb útvonal megtalálásával. A játékos programozói gondolkodás is fejlődik. Attitűd Érdeklődéssel fordulnak az új helyzetek felé, felismerik bennük a tanulási lehetőségeket.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni.
Speciális igények	Eszközök: térkép a helyszínről a fontosabb állomások neveivel feltüntetve, színes ceruzák, csomagolópapír, post-it.
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.21. (hétfő) - 11:30 - 12:00	
Cseréljen helyet az, aki	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigeny	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Cseréljen helyet az, aki

Időtartam	10-30 perc
Leírás	Programnyitó eseménynél ráhangoló, ismerkedő gyakorlatnak alkalmas. Egy nagy körben székek vannak elhelyezve, s minden széken egy résztvevő ül. A gyakorlat vezetője középre áll, és olyan külső vagy belső tulajdonságokat, érzéseket, múltbéli vagy jövőbéli cselekvéseket mond, amiről úgy sejti, hogy a körben ülők közül egy vagy több résztvevőre igaz lehet. Akikre igaz az állítás, vagy magukénak érzik, felállnak a helyükről és keresnek egy szabad széket, amin épp senki nem ül. Szomszédos székre ülni tilos. Például: Cseréljen helyet az, aki szeret olvasni... Cseréljen helyet, aki hirtelen haragú... Cseréljen helyet, akinek háromnál több testvére van... Cseréljen helyet, aki már lovagolt életében... Cseréljen helyet, aki járt Németországban... Cseréljen helyet, aki szeret ajándékozni...
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	székek
Forma	Teljes csoport
Témamodul	

06.21. (hétfő) - 13:00 - 15:30	
Építsünk közösen robotot!	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszköz igény	-

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Építsünk közösen robotot!
Időkeret	180 perc

Leírás	Tevékenység Legózzunk közösen! Módszertani ajánlás Robotfigura építése saját fantázia alapján. A gyerekek tevékenysége ebben a részben az alkotás. Lego kockákból saját fantázia alapján építkeznek önálló tevékenység formájában. Az utasítás algoritmus a végrehajtás. A pedagógus az alábbi feladatokat határozhatja meg a gyerekeknek: Robotszépségverseny Bármennyi és bármilyen darab felhasználható a feladat végrehajtásához. Megadott számú, formájú darabból robot készítése. Ugyanazokból az elemekből ki készíti a legötletesebb robotot? Robot és funkció feladat Robot tervezése konkrét feladatra koncentrálni (pl szakács robot, fűnyíró robot, stb.). A gyerekek szóban magyarázzák el a robot elképzelt működését! Robot tervezése, készítése Te mire használnád? Mit kellene, lehetne „robotosítani” (forma és funkció mennyire van összhangban, például szakács: sok keze van, hosszú kezek, hogy egyszerre sok mindenhez elérjen, stb.)? Tevékenység Mozgásos játékok Módszertani ajánlás A feladatváltások között szünetet és a programsáv ideje alatt szabadtéri, mozgásos játékokat javasolunk. A gyerekek közösségi játékokat játszanak. Lufibegtető A felfújott lufit a levegőben kell tartani a kezek segítségével úgy, hogy az ne essen le. Ahány gyerek, annyi lufi. Mindenki a saját lufiját „tartja” a levegőben. Páros játék Két tanuló egy lufit passzolgat egymásnak. Csapatjáték Több fős csapatokat alkotunk, melyek két térfélen helyezkednek el. A két terelet földre rajzolt vonallal, ugrókötéllal, zsinórral is elválaszthatjuk. A két csapat egymás terefelére próbálja passzolni a lufit úgy, hogy a másik térfelén essen le.
--------	---

	Tevékenység Hogy vagy kör? Módszertani ajánlás A pedagógus minden programelemet a "Hogy vagy körrel?" zár. Törekedjen arra, hogy minden gyerek részt vegyen a visszajelzésben! Ajánlott kérdések: Melyek voltak azok a játékfoglalkozások, amelyekben szívesen részt vettél? Melyek voltak azok, amelyekben feszélyezve érezted magad? Megítélésed szerint ki/kik voltak azok a gyerek(ek), aki(k) aktívan szerepet vállaltak a játékfoglalkozások közben? A gyerekek válaszaikat indokolják meg! A pedagógus koordinálja a gyerekek válaszait!
Bevezető	Tanulási cél Legyenek tisztában az utasítások felépítésével, az utasítások kiadásának szabályaival. Legyenek képesek utasításokat kiadni, és a mások által kiadott utasításokat végrehajtani. Legyenek tisztában azzal, hogy az utasítások algoritmusok sorozatából állnak. Nevelési cél A robotépítés alatt váljanak szabálykövetővé, szabatosan, utasítások formájában legyenek képesek megfogalmazni a gondolataikat.

Eredmény	Ismeret Megismerik az utasítások végrehajtásának módjait, lépéseit, az utasítások egyértelmű kiadásának fontosságát. Készség A tevékenységek során fejlődik szövegértési és algoritmikus (lépésről-lépésre történő) gondolkodási képességük, valamint fantáziájuk, kombinációs készségük, kreativitásuk és finommotorikájuk. Fejlődik a gyerekek kombinatív készsége, kreativitása, problémamegoldó képessége, logikus gondolkodása és modellalkotó képessége. Attitűd Sikerélményekhez jutnak, nyitottak és érdeklődőek lesznek a következő programok iránt. A társakkal együtt végzett közös tevékenység örömet okoz nekik. A kreatív alkotás sikerélményéhez juttatja őket, ennek következtében javul önértékelésük, önbizalmuk. Érdeklődéssel fordulnak a robotika felé. A társak által létrehozott tartalmi elemek felkeltik érdeklődésüket, és igyekeznek úgy tekinteni rájuk, mint olyan elemekre, amelyek bővíthetik ismereteiket, tudásukat.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni.
Speciális igények	Eszközök: LEGO Modell: Classic Kreatív építő kosár - A LEGO Classic Kreatív építőkosár vegyes színű LEGO kockákból áll, amiből bármi megépíthető a fantázia segítségével. A LEGO CLASSIC építőelemek felhasználása szinte végtelen. A csomagban egy kis füzet is segíti ötletekkel az alkotást, de saját képzelőerőre hagyatkozva is látványos építmények rakhatóak össze. A LEGO Classic Kreatív építőkosár együtt használható minden LEGO készlettel. A LEGO Classic Kreatív építőkosár csomag 1000 darab építőelemet tartalmaz. Annyi lufi, ahány gyerek van (+ pótlufik, ha szétduzzanna).
Alternatív megvalósítási javaslat	Lego hiányában más, hasonló építőelemek használata.

06.21. (hétfő) - 15:30 - 16:00

Hajóskapitány

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigeny	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Hajóskapitány

Leírás	A játékosok hajóra szállnak, ahol éppen az ifjanc matrózok kiképzése folyik. A játékban résztvevők a matrózok, a játékvezető a hajóskapitány, aki szigorúan irányítja a képzetlen csapatot, és megpróbálja megtanítani őket a hajózás alapjaira. A játékosok/matrózok először a hajó legfontosabb alapszabályát tanulják meg: a tisztelgést. Ha a hajóskapitány megjelenik, a matrózoknak tisztelegni kell. Miután néhányszori elgyakorlással ez jól bevésődött, a kapitány megtanítja nekik a hajó/pálya négy különböző részének nevét (megnevezi a pálya egyes részeit mit hogy hívnak): tat, fedélzet, hajóorr, árboc (természetesen bármilyen egyéb hajós kifejezés használható). A matrózokkal a hajóskapitány úgy gyakoroltatja be a hajó részeit, hogy amikor a játékvezető megnevez egy helyet, a játékosoknak oda kell futnia. A hajóskapitány ezek után különféle utasításokat ad a legénységének. Az utasításban mindig megnevezi a hajó egy részét és meghatároz egy feladatot. A feladatokat érdemes megtanítani a matrózoknak, majd gyakoroltatni. A feladatok a következők: 1. Ember a vízben: a játékosok keresnek egy párt maguknak, az egyik felugrik a másik hátára, majd a kezét szemellenzőként használva mindketten kiabálnak: „Ember a vízben!” - 2 főnként párba állnak. 2. Tűz: mindenki átszalad az ellentétes oldalra. 3. Evezés: három ember egymás mögé áll/ül, és az evezést imitálják. - 3 főnként csoportosulnak. 4. Föld: négy ember szükséges a figurához. Három ember körben áll, egy középen ugrál, és azt kiabálja: „Föld!” - 4 főnként csoportosulnak. 5. Tengeri csillag: öt ember szükséges a figurához. Az öt ember az egyik karját a kör közepe felé tartva, összefogózkodnak, és kecsesen körbe szaladgálnak. - 5 főnként csoportosulnak. Példa az utasításokra: 1. utasítás: Hajóskapitány a fedélzeten – mindenkinek a fedélzetként kijelölt területre kell futnia és tisztelegni. 2. utasítás: Evezés az árbocnál – mindenki átszalad az árbocként kijelölt területre, közben három ember összeáll és evezni kezdenek 3. utasítás: Tűz van! – mindenki átszalad az ellentétes oldalra az árboc területéről. A játékban az egyes utasítások teljesítésekor annak a játékosnak, aki elrontotta a feladatot, vagy nem talált megfelelő számú embert a feladat elvégzéséhez, vagy utolsóként teljesítette a feladatot, el kell szaladnia megnézni, kész van-e az ebéd? (Hogy meddig, hova szalad, és hol van a konyhának kijelölt rész, azt a játékvezető határozza meg.)
--------	---

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Időtartam	10-30 Perc
Típusok	Mozgásos/ügyességi, Csapatépítő
Létszám	12 - 35 fő
Életkor	Alsó tagozat, Felső tagozat
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Nincsenek szükséges kellékek
Felkészültség	Nem igényel speciális felkészültséget

06.22. (kedd) - 08:30 - 10:00 Logikai feladatok online és a térben	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Logikai feladatok online és a térben
Időkeret	180 perc

Leírás	Tevékenység Logikai játékok online Módszertani ajánlás A pedagógus az internet segítségével gondolkodtató, logikai fejlesztő feladatokat választ a gyerekeknek. A napot a gyerekek egy bemelegítő memóriajátékkal vagy figyelemfejlesztő tárgykereső játékkal kezdik. A feladatokat közösen oldják meg. A pedagógus a gépén elindítja a játékot, és projektoron kivetítve oldják meg a feladatokat. Az alkotás, a bemelegítés saját munkával folytatódik. Informatika terem esetében minden PC-n elő kell készíteni az internetes oldalt. Ajánlás: Matematikai feladatok tárháza az Okos Doboz internetes portálon találhatóak. Melyik szám hiányzik a sorból? Rakj rendet a szorzó táblán! Keresd meg a szabályt! stb. Az alkalmazott oldalon a továbbiakban a gyerek válasszanak maguknak olyan feladatokat amiket szíves megoldának, majd ellenőrizték le saját magukat. Tevékenység Logikai kihívások a térben Módszertani ajánlás Logikai fejlesztő társas játékok Golyópálya építő Golyópálya építése úgy, hogy a golyó végigguruljon a pályán. Térátást, előre gondolkodást igénylő játék. Válassz a feladványok közül. Rakd fel az alapra a kiinduló elemeket. A megadott tornyok segítségével, forgatásával, megfelelő helyre helyezésével építsd meg a golyópályát! Gyönyörű, egyedi logikai játék, a kristálytornyok nagyon látványossá varázsolják. A Rush Hour a ThinkFun legsikeresebb, legkedveltebb játéka. Mindenki találkozott már azzal a helyzettel, amikor a kereszteződésben ragadó megakadályozza a keresztirányú forgalom közlekedését - szerencsétlen helyzetben teljesen befagyasztva a kereszteződést. A Rush Hour játékban lehetőség van megmenteni a forgalmat - át kell juttatni a piros autót az egyik oldalról a másikra. Chocolate Fix: Sudoku szerű játék „csokibonbonokkal”. A foglalkozás célja, hogy elméleti háttérrel biztosítson a robotok vezérléséhez, másrésről fontos, hogy rávilágítson az algoritmizálás fontosságára. Tevékenység Szabadtéri mozgásos játékok
--------	---

	Módszertani ajánlás Balatoni halászhaj Egy tanuló lesz a fogó. Sípszóra indul a játék. Akit a fogó megérint, csatlakozik hozzá. Így növekszik a „háló”. Minél többen vannak, annál nehezebb együtt mozogni, be kell keríteni a megmaradt halacskákat. A tanulók (háló), nem engedhetik el egymás kezét, csak a két „széle foghat”. Nagy szerepe van itt a csapatszellemnek, a stratégiai gondolkodásnak, háttérbe szorítva az egyéni érdekeket. Seprűs tánc (leírást lásd a Játéktárban) Tevékenység Hogy vagy kör? Módszertani ajánlás A módszer leírása már ismertetésre került illetve megtalálható a módszertárban.
Bevezető	Tanulási cél Legyenek képesek tudatosítani, hogy mire lehet használni a modern technológiát. A tevékenységeknek köszönhetően legyenek képesek finommotorikus mozgásukat fejleszteni. Nevelési cél Fejlődjön kritikai gondolkodásuk a médiatudatosságra nevelés keretében. Váljanak képessé az információk szűrésére. Tudjanak eligazodni az információk és a lehetőségek sokféleségében. Logikus gondolkodás, problémamegoldás fejlesztése játékos formában, társasjátékokkal.
Eredmény	Ismeret A társasjátékok megtanítanak az egymás kiválására, a türelemre, a szabályok betartására, fejlesztik a kudarcűrő képességet, növelik az empátikus képességet, a beleérzés képességét, stratégiára, a problémamegoldás keresésére ösztönöznek, melynek a hétköznapi életben is sok hasznát látják majd. Készség A társasjátékok fejlesztik logikai készségeiket, stratégiai gondolkodásukat, figyelem-koncentrációs és képfelismerő készségeiket, térképészetüket. Attitűd Elfogadóak lesznek a szabályokkal kapcsolatban, felébred az okosjátékok iránti érdeklődésük, örömmel játszanak együtt.

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Ajánlás	Ha csoportban vannak idősebb tanulók, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően egyfajta irányító szerepkörbe bevonni. Új játék tanulása során az idősebb, jól olvasó gyermek felolvashatja, megtaníthatja a kisebbeknek a játékszabályt, vezetheti a játékot.
Speciális igények	online logikai feladatokat tartalmazó feladattár: Okos Doboz Gólyópálya építő, Safari hide and seek, Dzsungelrejtő, Troja, Chocolate fix, Rush Hour, Gravity Maze társasjátékok, Eszköz: seprű, zene, zenelejátszó
Alternatív megvalósítási javaslat	Az említett társasjátékok hiányában más, esetleg saját kezűleg elkészíthető stratégiai, logikai játék, pl. malom, sakk stb. alkalmazása.

06.22. (kedd) - 10:30 - 11:00 Hajóskapitány	
Segítő	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Hajóskapitány

Leírás	A játékosok hajóra szállnak, ahol éppen az ifjanc matrózok kiképzése folyik. A játékban résztvevők a matrózok, a játékvezető a hajóskapitány, aki szigorúan irányítja a képzetlen csapatot, és megpróbálja megtanítani őket a hajózás alapjaira. A játékosok/matrózok először a hajó legfontosabb alapszabályát tanulják meg: a tisztelgést. Ha a hajóskapitány megjelenik, a matrózoknak tisztelegni kell. Miután néhányszori elgyakorlással ez jól bevésődött, a kapitány megtanítja nekik a hajó/pálya négy különböző részének nevét (megnevezi a pálya egyes részeit mit hogy hívnak): tat, fedélzet, hajóorr, árboc (természetesen bármilyen egyéb hajós kifejezés használható). A matrózokkal a hajóskapitány úgy gyakoroltatja be a hajó részeit, hogy amikor a játékvezető megnevez egy helyet, a játékosoknak oda kell futnia. A hajóskapitány ezek után különféle utasításokat ad a legénységének. Az utasításban mindig megnevezi a hajó egy részét és meghatároz egy feladatot. A feladatokat érdemes megtanítani a matrózoknak, majd gyakoroltatni. A feladatok a következők: 1. Ember a vízben: a játékosok keresnek egy párt maguknak, az egyik felugrik a másik hátára, majd a kezét szemellenzőként használva mindketten kiabálnak: „Ember a vízben!” - 2 főnként párba állnak. 2. Tűz: mindenki átszalad az ellentétes oldalra. 3. Evezés: három ember egymás mögé áll/ül, és az evezést imitálják. - 3 főnként csoportosulnak. 4. Föld: négy ember szükséges a figurához. Három ember körben áll, egy középen ugrál, és azt kiabálja: „Föld!” - 4 főnként csoportosulnak. 5. Tengeri csillag: öt ember szükséges a figurához. Az öt ember az egyik karját a kör közepe felé tartva, összefogózkodnak, és kecsesen körbe szaladgálnak. - 5 főnként csoportosulnak. Példa az utasításokra: 1. utasítás: Hajóskapitány a fedélzeten – mindenkinek a fedélzetként kijelölt területre kell futnia és tisztelegni. 2. utasítás: Evezés az árbocnál – mindenki átszalad az árbocként kijelölt területre, közben három ember összeáll és evezni kezdenek 3. utasítás: Tűz van! – mindenki átszalad az ellentétes oldalra az árboc területéről. A játékban az egyes utasítások teljesítésekor annak a játékosnak, aki elrontotta a feladatot, vagy nem talált megfelelő számú embert a feladat elvégzéséhez, vagy utolsóként teljesítette a feladatot, el kell szaladnia megnézni, kész van-e az ebéd? (Hogy meddig, hova szalad, és hol van a konyhának kijelölt rész, azt a játékvezető határozza meg.)
--------	---

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Időtartam	10-30 Perc
Típusok	Mozgásos/ügyességi, Csapatépítő
Létszám	12 - 35 fő
Életkor	Alsó tagozat, Felső tagozat
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Nincsenek szükséges kellékek
Felkészültség	Nem igényel speciális felkészültséget

06.22. (kedd) - 11:00 - 11:30 Találd ki!	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigeny	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Találd ki!
Időtartam	10-30 perc

Leírás	Egy lepedő alá diót,ogyorót, mohapárnát, fenyőtobozt, gesztenyét és üres csigaházat (a sort a végtelenségig sorolhatjuk, a lényeg hogy a természet jellegzetes tapintású, mindenki által ismert elemeivel dolgozzunk) rejtünk. A játékosoknak pusztán tapintás alapján kell kialakítaniuk, hogy mit fogtak meg. Ha van elegendő szembekötőnk, természetesen a körbeülők kezébe is adhatjuk ezeket a tárgyakat, így a tapintás élménye teljesebbé válhat. Kötetlen módon a fentiek szerint is végezhető, így egyszerűen közösen megbeszéljük és felfedjük az egyes elemeket. Adott esetben viszont számon is kérhetjük egyenként a megfigyeléseket, ez esetben résztvevőnként egy-egy íróeszköz és papír szükséges.
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Természetből gyűjtött tárgyak.
Forma	Teljes csoport
Témamodul	

06.22. (kedd) - 11:30 - 12:00	
Kidobós variáció	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Kidobós variáció

Leírás	Előkészületek: Jelöljük ki a játékeret, ami formáját tekintve bármilyen alakú lehet. Körbe kell zárnia egy akkora területet, ahol a játékosoknak elegendő helyük van elfutni a másik elől. Pl. egy kosárlabdapálya fele elegendő 20-30 játékos számára. A játék menete: A játékosokat állítsuk párokba és a párok egyik tagját jelöljük meg valamilyen jól látható és egyértelmű jelzéssel (pl. mindkét kézfejen egy piros szalag). Ha egyenlő létszámban játszanak mindkét nem képviselői, és ez alapján fiú-lány párokat hozhatunk létre, akkor nincs szükség megkülönböztető jelzésekre sem. A páralakítást követően ismertetjük a játékszabályokat. A játék kezdetén a játékvezető feldobja a labdát. Az első dobáslehetőség azé a párosé, aki elkapja a feldobott labdát. A játékos párok feladata, hogy a labdával eltalálják egy másik pár egyik tagját, ügyelve arra, hogy a játék során őket ne találja el senki sem. A megjelölt játékos csak a másik pár, szintén megjelölt játékosát ejtheti ki a játékból oly módon, hogy eltalálja a labdával. Ennek megfelelően a jelöletlen játékosok csak egy másik jelöletlen játékost ejthetnek ki. Ha megjelölt játékos talál el jelöletlent, vagy fordítva, akkor senki sem esik ki, a labda pedig azé lesz, aki elsőnek megszerzi. Ha egy játékos megfogja a felé repülő labdát, vagy az földtől pattanva találja el őt, akkor nem esik ki a játékból. Ha a páros egyik tagja kiesik a játékból, attól a másik tagja továbbra is játékban marad. Az így páratlanul maradt játékosok újabb párokat alkothatnak. Az újonnan alakult párokat is egy megjelöltnek és egy jelöletlennek kell alkotniuk. A párok egymásnak bármikor és bármennyiszer átadhatják a labdát és a labdával együtt helyet is változtathatnak, vagyis a játéktéren belül akár futhatnak is. A pároknak nem feltétlenül kell együtt mozogniuk, de sokkal érdekesebb a játék, ha ezt teszik. A labdával tilos erőset dobni vagy a másik fejére célozni. Ha ez mégis megtörténik, a játékvezető újra feldobja a labdát. Ha az a játékos, akinél ott van a labda, elhagyja a kijelölt pályát, akkor a labdát át kell adnia a játékvezetőnek, aki újra feldobja. Ha a labda egy dobás következtében hagyja el a pályát, akkor az kaphatja meg, aki elsőnek megszerzi azt, de azonnal vissza kell mennie a labdával együtt a játéktérre és csak ott folytathatja vele a játékot. A játék befejezése, lezárása:
--------	--

	A játékot az a játékos, vagy páros nyeri meg, aki(k) utoljára játékban marad(nak). A játék további variációi: A játék játszható verseny nélkül is. Ebben az esetben a kiesett játékosok a kiesés sorrendjében új párt alkotva ismét visszaállhatnak a játékba, de itt is meg kell maradnia a jelölt és jelöletlen páros formának. Pl. Ha kiesik egy jelöletlen, majd még egy, akkor ők nem alkothatnak új párt. Meg kell várniuk, hogy kiessen egy megjelölt játékos is, akivel egyikőjük párt alkothat és állhat ismét játékba.
Időtartam	30 < Perc
Típusok	Energizáló, Mozgásos/ügyességi
Létszám	10 - 50 fő
Életkor	Alsó tagozat, Felső tagozat, Középiskola
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Nincsenek szükséges kellékek
Felkészültség	Nem igényel speciális felkészültséget

06.22. (kedd) - 13:00 - 14:00	
Természetfotózás okoseszközzel	
Segítő	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Természetfotózás okoseszközzel

Időkeret	180 perc
Leírás	Tevékenység A kirándulás folytatása a természetben Módszertani ajánlás Nagycsoportos formában ismertetjük a délután eseményeit, a helyszínt, a megfigyelési szempontokat, az elvárt viselkedési normákat. Tevékenység Természetfotózás okoseszközökkel Módszertani ajánlás A nap során akár a pedagógus, akár a gyerekek készítsenek fényképeket/videofelvételeket a látottakról! Beszélgessenek el az eszközökről, működésükről, funkciójukról! A fényképek készítésekor a gyerekeknek figyelni kell arra, hogy egymást és a természetet milyen módon ábrázolják a képeken. Eközben megismerik a saját magukról és a társaikról történő fényképkészítés módját és szabályait, valamint a természetfotózás alapjait. Az erdőben tett séta közben irányított megfigyeléseket végeznek. Ez a programelem lehetőséget ad arra, hogy megtapasztalják a természet szépségeit, és ezt az okoseszközeikkel rögzíteni is tudják. Tevékenység Hogy vagy kör, karkötőzés
Bevezető	Tanulási cél Legyenek tisztában a telefonok, tabletek, digitális fényképezőgépek gyakorlati alkalmazásával, legyenek képesek fényképeket, videofelvételeket készíteni (felnőtt segítségével). Nevelési cél Legyenek tisztában az eszközhasználat etikai szabályaival, váljanak tudatosabb médiahasználóvá.

Eredmény	Ismeret Megismerik a természetfotózás alapjait. A kirándulás során megismerik és felismerik a digitális eszközöket, tudatosítják azok működését, használatát. Készség Fejlődik tájékozódási, gondolkodási, kommunikációs és megfigyelőkészségük, valamint kreativitásuk. Attitűd Csoportjátékosként viselkednek, együttműködési szándékkal fordulnak társaik felé, elkötelezettek és kíváncsiak a programsávbán történetekkel kapcsolatban.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni.
Speciális igények	Eszközök: a természet lefényképezésére alkalmas eszközök (két gyermek/egy eszköz elegendő), azaz okostelefon vagy fényképezőgép, videokamera, tablet, PC .
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.22. (kedd) - 14:30 - 16:00 Akadálypálya az ügyesség jegyében	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Akadálypálya az ügyesség jegyében
Időkeret	180 perc

Leírás	Tevékenység Akadályverseny Módszertani ajánlás A pedagógus lehetőség szerint állomásvezetőknek ne felnőtteket, hanem idősebb gyerekeket jelöljön ki! A gyerekek 4-5 fős csapatokba rendeződnek a pedagógus irányításával. Első állomás Karikadobás Álljon az első gyerek a dobóvonal mögé, és próbáljon 5 karikát a pálcákra rádobni, rögtön utána a következő gyerek és így tovább. Mindenki mindig 5 karikát dobhat. Ezt folytassák a versenyző végéig! Az első pálcára eső 5 pontot, a másodikra eső 10 pontot ér. A pontszám a dobott pontok összege. Második állomás Tobozkosárlabda A dobóvonalról mindenki dobjon 5 db tobozt a fára függesztett vödörbe egymás után, folyamatosan váltva egymást! A pontszám a vödörben lévő tobozok száma a versenyző végén. Harmadik állomás Kötélhúzás A csapatoknak min. 5 méteres erős kötéllal kell a másik csapatot elhúzni. Akkor győzhet a csapat, ha teljes egészében áthúzták a megadott sávon a kötelet (ezt a játékot érdemes háromszor játszania a csapatoknak, így minden gyerek motiváltnak érzi magát). Negyedik állomás Csináld az ellenkezőjét! Két gyerek egymással szemben állva játssza. Az egyik gyerek különféle mozdulatokat, gyakorlatokat, arcmozgásokat végez, amelyeknek pont az ellenkezőjét kell tennie a másik játékosnak. Az a gyerek győz, aki a leghosszabb ideig tudja megtenni a különböző mozdulatokat. Ötödik állomás Farkasszemezés Két játékos ül egymással szemben, arcuk csak néhány centiméterre lehet egymástól. Egymás szemébe kell nézniük szemrebbenés nélkül. Az a gyerek győz, aki tovább bírja, például nem fordítja el a fejét, nem csukja be a szemét, vagy nem neveti el magát. A Játéktárban további csapatjátékok találhatók.
--------	---

	Tevékenység Seregszemle, csapatok felsorakozása Módszertani ajánlás A pedagógus értékeli a csapatok elért eredményeit, jutalmat oszt a csapatoknak. Tevékenység Hangulatbarométer (gyakorlat leírását lásd az Ötletárban) Módszertani ajánlás Az alábbi kérdéseket intézheti a gyerekekhez: Milyen volt csapatban versenyezni? Hogyan éreztétek magatokat a játék során akkor, amikor egyedül kellett megoldanod a feladatot, és amikor közösen hajtottátok végre? Tudtatok együttműködni? Ha igen, akkor miért tudtatok megoldani sikeresen a feladatot? Amennyiben nem, mi volt a gátja? Játszanátok még hasonló játékokat? Tevékenység Karkötőzés (leírást lásd az Ötletárban)
Bevezető	Tanulási cél Ismerjék fel, hogy a különböző típusú játékokban melyek azok a tényezők, amelyek befolyásol(hat)ják csapatban elfoglalt szerepüket. Nevelési cél Erősödjön a közösség, a közösségi programokban való részvételi szándék.

Eredmény	Ismeret Felismerik a különböző játékok során, hogy melyek azok a tényezők, amelyek befolyásol(hat)ják az önálló és a csapatban való teljesítményüket. Készség A játéktevékenységekben képesek a konstruktív részvételre. Fejlődik a térbeli tudatossága, azaz az elhelyezkedés a térben, a mozgásirány, a horizontális síkok, az útvonal, a kiterjedés érzékelése. Attitűd Arra törekednek, hogy minél eredményesebbek legyenek a játékokban. Másokat is motiválnak a minél jobb eredmény elérésére. Személyes és társas folyamatok fejlődése tapasztalható a játékokban és a konfliktuskezelésben.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni.
Speciális igények	Helyszín: sportpálya vagy tornaterem. Akadályversenyhez javasolt eszközök: 1. Karikadobás: 5 darab karika, pálcika 2. Tobozkosárlabda: 5 darab toboz, vödör, fa 3. Kötélhúzás: erős kötél (min.5 méteres) 4. Csináld az ellenkezőjét! 5. Farkasszemezés: székek A pedagógus törekedjen arra, hogy lehetőség szerint a szabadban valósítsa meg a programot!
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.23. (szerda) - 08:00 - 16:00	
Egész napos kirándulás	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigeny	-

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Egész napos kirándulás
Időkeret	180 perc
Leírás	Tevékenység Napindító megbeszélés Módszertani ajánlás A pedagógus megbeszéli a gyerekekkel az aznapi program történéseit. Egész napos kirándulás egy közeli várba/kastélyhoz/vadászlakhoz, művészeti nevezetességhez, olyan helyre, ahol valamilyen tárlatvezetésen vehetnek részt, illetve rendelkezik nagy zöld, füves és cserjés, fás területtel. A kirándulás megszervezése, uzsonna csomagolása, jegyek, bérletek ellenőrzése, stb. A természeti környezetben elvárható viselkedés szabályainak ismertetése. Tevékenység Számháború Módszertani ajánlás A kulturális program után a gyerekek számháborúznak. Tevékenység Hogy vagy kör, a délelőtti program zárása Módszertani ajánlás Közösségfejlesztő játékok a szabadban, további játékok találhatóak a Játék tárbán. pl.: Ipiapacs
Bevezető	Nevelési cél Alakuljon ki a tudatos környezetkímélő/-védő viselkedés. Tanulási cél Szerezzenek közvetlen tapasztalatot a természeti környezetben rendezett versenyszerű játékok természetéről, technikáiról.

Eredmény	Ismeret Ismereteik bővülnek a természeti környezetről, az ott szükséges viselkedési normákról. Történelmi/néprajzi/földrajzi tudásuk is gazdagodik. Készség Képessé válnak a feladatnak megfelelő szabályok/normák sportszerű betartására. Erősödik az élmények rögzítésére való hajlandóság (az emlékek fontosságának az erősítése) és az ezzel járó nélkülözhetetlen eszközhasználat. Attitűd Érdeklődéssel vesznek részt természeti környezetben szervezett programokban, illetve érdeklődéssel fordulnak az élmény- és tudásmegosztó intézmények/helyszínek (múzeumok, kiállítótermek, szabadtéri tárlatok, stb.) felé.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni.
Speciális igények	Eszközök: térkép, ceruzák, színes ceruzák, papír, gumiszalag.
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.24. (csütörtök) - 08:30 - 09:00	
Holdlabda	
Segítő	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Holdlabda

Leírás	A játék célja, hogy a csoport minél hosszabb ideig a levegőben tartsa a labdát anélkül, hogy az a földre esne. Szabályok: A labdát bármilyen testrésszel lehet passzolni, de megfogni nem szabad. Egyetlen játékos sem érhet bele kétszer egymás után a labdába. Minden ütés egy pontot ér. A játékmeister hangosan számolva a passzokat, fokozhatja a hangulatot. Variációk: Nehezített verzióban: senki sem érhet bele addig újra a labdába, amíg mindenki más bele nem ért. A csoport kitalálhat előre egy taktikát, vagy akár kísérletezhet, hogy melyik megoldással sikerül megvalósítani a feladatot. Javasolt a játék elkezdése előtt a felvezetésben megkérni a játékosokat, hogy mondjanak egy vágyott pontszámot, amit el akarnak érni. A játékvezető biztassa a csapatot ezt a kitűzött célt elérni! A játék közben, ha elérték a célt, kitűzhetnek újabb célt, még magasabb pontszámot. Ha hosszabb ideig nem sikerül elérni a meghatározott pontot, érdemes a játékmeisternek a megfelelő stratégiát elősegítő kérdésekkel segíteni a játékosokat. Például: Mi az, ami eddig működött? Hogyan és minek köszönhetően érték el az eddigi legmagasabb pontszámot? Milyen ötletek van arra vonatkozóan, hogy több pontot érjete el? Tanórai felhasználás: Idegennyelv: minden érintéskor mondani kell az adott játékosnak egy kifejezést a játékvezető által meghatározott téma kifejezéseivel. Irodalom: minden érintéskor egy verssort kell az adott játékosnak elmondania, így szavalva el a labdajáték során játékvezető által előre kijelölt és a játékosok által megtanult verset. Földrajz: minden érintéskor egy megyét kell bemondjon az adott játékos.
Időtartam	5-10 Perc
Típusok	Mozgásos/ügyességi, Csapatépítő
Létszám	10 - 25 fő
Életkor	Alsó tagozat, Felső tagozat, Középiskola
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Nincsenek szükséges kellékek

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Felkészültség	Nem igényel speciális felkészültséget
---------------	---------------------------------------

06.24. (csütörtök) - 09:00 - 09:30	
Gombolyagból kör	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigeny	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Gombolyagból kör
Időtartam	10-30 perc
Leírás	A résztvevők egy laza körben állva kell, hogy indítsák a gyakorlatot. Ezt követően behunyttal szemmel, óvatosan el kell indulniuk középre, és meg kell fogniuk egymás kezét. Ezen a ponton a moderátor segíthet a megmaradt szabad kezeknek, hogy egymásra találjanak. A gyakorlat érdemi része ezután következik, ugyanis amikor mindenki fog már két kezét, a játékosok kinyithatják a szemüket, és a nélkül, hogy elengednék egymás kezét, lehetőség szerint meg kell próbálniuk "kigombolyítani" magukat. Amennyiben nagyon elakadnak a megoldás felé vezető úton, segítségük tovább őket az adott ponton.
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	-
Forma	Teljes csoport
Témamodul	

06.24. (csütörtök) - 09:30 - 10:00	
A természetből kölcsönzött nevek	
Segítő	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	A természetből kölcsönzött nevek
Időtartam	10-30 perc
Leírás	A résztvevők találjanak olyan állat- és növényneveket, amelyek a saját vezeték- és utónevük kezdőbetűivel kezdődnek. Válasszon mindenki ezek közül olyan növény- vagy állatneveket, amely számára a legkedvesebb. Ezt követően rajzolják le névkártyájukra a választott élőlényt, és írják rá a nevét. Minden gyerek mutatkozzék be a többieknek az általa választott állat vagy növénynévvel és mesélje el, hogy miért éppen azt választotta.
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Papír, toll színesek, kréta.
Forma	Teljes csoport
Témamodul	

06.24. (csütörtök) - 10:30 - 12:00	
Hogyan készítsünk digitális fotóalbumot?	
Segítő	Molnár Károly (További pedagógus)

Eszközигény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Hogyan készítsünk digitális fotóalbumot?
Időkeret	180 perc
Leírás	Tevékenység Fotókönyv készítése saját fotóinkból Módszertani ajánlás A gyerekek csoportokban végzik a tevékenységet. A pedagógus ismerteti velük a "webfotokönyv" alkalmazás előnyeit, és példákon keresztül bemutatja annak használati módjait. Az ismertetés után a gyerekek a tableteken/számítógépeken megnyitják az alkalmazást, majd előző napi fotóikat a fotókönyvben elrendezik és megszerkesztik egyszerű formában. Ezt követően a pedagógus segítségével projektoron mindenki bemutatja a fotókönyvét. Tevékenység Hangulatbarométer Módszertani ajánlás A gyerekek vitassák meg, hogy melyek voltak azok a játéktevékenységek, amelyekben szívesen részt vettek, és melyek azok, amelyekben feszélyezve érezték magukat! Válaszaikat indokolják meg!
Bevezető	Tanulási cél Legyenek képesek megismerni a "webfotokönyv" alkalmazás lehetőségeit, majd tudják azt a gyakorlatban használni felnőtt segítségével. Nevelési cél Örömmel és lelkesedéssel forduljanak egymás és a programsáv tevékenységei felé.

Eredmény	Ismeret Bővülnek az eszközhasználati, valamint a fotókönyv program működésével, használatával kapcsolatos ismereteik. Készség Fejlődik tájékozódási és problémamegoldó képességük, valamint társas, kommunikációs, digitális és eszközhasználati készségük. Attitűd Hozzáállásukra a kíváncsiság, a nyitottság, a lelkesedés, a programsáv tevékenységeivel kapcsolatos jó érzések a jellemzőek. Arra törekednek, hogy minél eredményesebbek legyenek a játékokban. Másokat is motiválnak a minél jobb eredmény elérésére.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni.
Speciális igények	Eszközök: informatikaterem PC-vel, laptopok, tabletek interneteléréssel a létszámnak megfelelő darabszámban, projektor, interaktív tábla.
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.24. (csütörtök) - 13:00 - 13:30	
Én vagyok itt az egyetlen	
Segítő	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Én vagyok itt az egyetlen
Időtartam	10-30 perc

Leírás	Egy flipchartra írjuk fel a következő befejezetlen mondatot: Én vagyok itt az egyetlen, aki... A csoport körben ül, és adunk nekik egy-két percet, hogy mindenki gondolja végig, hogy mi az, ami csak rá igaz. Majd sorban mindenki elmondja, hogy mire gondolt, mi az, ami csak rá igaz. Ha a csoportban van más is, akire igaz, akkor az felteszi a kezét. Ebben az esetben egy újabb dologra, tulajdonságra gondolhat az, aki felszólalt. Pl.: "Én vagyok itt az egyetlen, aki élt Portugáliában!" Ha erre bárki felteszi a kezét, akkor egy újabb befejezést kell találnom ennek a mondatnak. Mivel ilyen állítást találni nem könnyű, ezért adhatunk időt az új állítás kigondolásához, illetve mintaként mi is beszálhatunk a körbe, és mi is mondhatunk magunkról állítást. Nyilván az, hogy "Én vagyok itt az egyetlen, aki tanár", kevesebb támpontot ad, mint ha valami teljesen személyeset mondunk magunkról - ez segít a csoportnak is megnyílni. Az egyéni erősségek tudatosítása; azokat a tulajdonságokat keressük ezzel a módszerrel, amikben különlegeseek vagyunk, amiket erőforrásként a csoport, a közösség szolgálatába tudunk állítani.
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Flipchart.
Forma	Teljes csoport
Témamodul	

06.24. (csütörtök) - 13:30 - 14:00	
Rókaadászat	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-

Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Rókavadászat
Leírás	Régi játék a „Rókavadászat”; lényege, hogy valamit a szabadban elrejtünk, és azt meg kell keresni. Sok változatban ismert. Sokszor még csak nem is rókaszerű valamit rejtene el. A keresés módja is többféle lehet. Lehet rajzos vagy szöveges irányítással, és lehet irányítás nélküli, próbálgatással. Az olvasás gyakorlása miatt lehet például a szöveges iránymutatás mellett dönteni. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy lépésről lépésre utasításokat írunk, hogy a gyerekek merre, mennyit haladjanak. Ha a megkeresendő dolgok rókák, készíthetünk hozzá alaklemez, így gyorsan sokszorosítható, akár gyermekek által is.
Időtartam	30 < Perc
Típusok	Mozgásos/ügyességi
Létszám	10 - 50 fő
Életkor	Alsó tagozat, Felső tagozat, Középiskola
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Nincsenek szükséges kellékek
Felkészültség	Nem igényel speciális felkészültséget

06.24. (csütörtök) - 14:30 - 16:00	
Díszes fotóalbum készítése saját fotóinkból („Scrapbooking)	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigeny	-

Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Díszes fotóalbum készítése saját fotóinkból („Scrapbooking“)
Időkeret	180 perc
Leírás	Tevékenység Természetfotókból díszes fotóalbum készítése („Scrapbooking“) Módszertani ajánlás A "Scrapbooking" valaki személyes vagy természeti élményeinek a fotók vizuális formájában való elmesélése, amit magyarul akár emlékkönyvnek is nevezhetnénk. A gyerekek fotóit a pedagógus előre nyomtassa ki, minden gyereknek legalább 5-6 darabot! A fényképalbum készítéséhez használjanak a gyerekek vastag, színes kartonpapírokat! A díszítő elemek különféle anyagokból készülhetnek, pl. fából, fémből, papírból, textilből, vagy akár madártollból – csak a fantázia szab határt. Használhatnak továbbá gombokat, szalagokat, kartondíszeket, gyöngyöket, csipkéket, színes krepp papírt. Ezeknek egy részét saját maguk készíthetik, másik részét esetleg otthonról is hozhatják. Festhetnek, bélyegezhetnek vagy rajzolhatnak, firkálhatnak. Fontosak a képek alatti kommentárok is, ezek a fotóval együtt adják vissza azt az emléket, azt a hangulatot, amit meg szeretnénk örökíteni. Ezek lehetnek vicces megjegyzések, dátumok, helyszínek, a képeken szereplő emberek nevei. A munkafolyamat közben a gyerekek ötleteket meríthetnek egymás munkáiból. Ha úgy látják, hogy valaki elakad, akkor segítik társaikat. A pedagógus koordinálja a tevékenységet. Az elkészült produktumokat a pedagógus és a gyerekek jól láthatóan, a közösségi térben helyezték el! Mindenki lapozza át az elkészült alkotásokat! Tevékenység "Hogy vagy?" kör (leírást lásd az Ötlettárban) Karkötőzés (leírást lásd az Ötlettárban)

Bevezető	Tanulási cél Ismerjék meg a „Scrapbooki” készítésének (elképzelés, tervezés, kivitelezés) folyamatát. Nevelési cél Támogassuk az egymástól történő tanulást. Fejlődjön alkotóképességük. A csapatban történő tevékenység közben erősödjön az együttműködési hajlandóság.
Eredmény	Ismeret Megismerik, hogy melyek azok a tényezők, amelyek befolyásol(hat)ják a csapatban való szerepvállalásukat (pl. egymástól történő tanulás, együttműködési hajlandóság). Készség Képesek kreatív ötletekkel megtervezni és megvalósítani egy fotóalbumot. Attitűd Érdeklődéssel fordulnak az ilyen jellegű programban történő részvétel lehetőségei felé. Törekednek arra, hogy minél látványosabb alkotásokat készítsenek.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni.
Speciális igények	Eszközök: színes kartonok és íróeszközök, cellux, ragasztó, gombok, szalagok, kartondíszek, gyöngyök, csipkék, színes krepp papír, festékek, bélyegzőkészlet, filctoll, stb.
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.25. (péntek) - 09:00 - 12:00	
GeoLocation alapú játék	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigeny	-

Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	GeoLocation alapú játék
Időkeret	180 perc
Leírás	Tevékenység Google maps alapú geolokációs játék, seregszemle Módszertani ajánlás A fiatalok egy Google maps alapú geolokációs játékkal játszanak. A játék során csapatok mérkőznek meg egymással. A pedagógus kiosztja a gyerekeknek a tábla számítógépeket. A táblagépeken a „Pokemon GO” nevű geolokáció alapú játék kerül elindításra. A játék során a gyerekek a foglalkozások területén virtuális lényekre vadászhatnak csapatokban. A pedagógus figyelemmel kíséri a csapatokat, ösztönzi őket az információ megosztására, a közös munkára. Tevékenység Eredményhirdetés Módszertani ajánlás A pedagógus vezetésével a gyerekek beszámolnak élményeikről és tapasztalataikról. A csapatjáték eredményeit a pedagógus és segítői összesítik, majd következik az eredményhirdetés. Az a csapat nyer, aki a legtöbb digitális lényt tudta elkapni. Tevékenység Napzárás Módszertani ajánlás Hogy vagy?-kör (leírást lásd az Ötlettárban)
Bevezető	Tanulási cél Legyenek képesek megismerni egy Google Maps alapú geolokációs játékot azzal a céllal, hogy jobban tájékozódjanak a térben. Tudják értelmezni a jelöléseket, legyenek képesek az okoseszközzel rendeltetésszerűen bánni. Nevelési cél Legyenek képesek együttműködni társaikkal, a csapattagok egymás sikeréért is dolgozzanak. Legyenek tudatában annak, hogy az ellenfél nem ellenség.

Eredmény	Ismeret Megismernek egy Google Maps alapú alkalmazást, a Pokemon Go-t Készség Fejlődik tájékozódási, digitális, eszközhasználati, társas és kommunikációs készségük, valamint kreativitásuk. Attitűd Viselkedésükre a csapatmunka iránti lelkesedés, a kíváncsiság és a közösséghez tartozás pozitív érzése a jellemző.
Ajánlás	Ha a csoportban vannak idősebb gyerekek, akkor érdemes őket - az előzetes ismeretek, tapasztalatok, élmények feltárását követően - egyfajta irányító szerepkörbe bevonni. A nagyobbak segíthetik a kisebb számítógép használatát.
Speciális igények	Eszközök: tablet, PC-k vagy okostelefonok. Figyeljünk arra, hogy az erdei helyszíneken van-e térerő! Az is megoldandó feladat, hogy legyen internet a külső helyszínen, a wifi hatókörökön kívül. Ekkor a tabletekre/okostelefonokra mobilinternet hozzáférés szükséges.
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.25. (péntek) - 13:00 - 14:00	
Kreatív eszközök készítése	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Kreatív eszközök készítése

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Időkeret	180 perc
----------	----------

Leírás	Tevékenység Seregszemle Módszertani ajánlás A pedagógus családnév/csapatnév szerint szólítja őket, a kiscsoportok a csatakiáltásukkal/ bemutatkozással/ mottóval felelnek. Tevékenység Kreatív eszközök készítése sportoláshoz Módszertani ajánlás Amint a csapatok felsorakoztak, a pedagógus kiosztja a különböző tárgyak elkészítéséhez szükséges eszközöket. A pedagógus irányításával elkészítik a sportoláshoz szükséges eszközöket. 1. csoport feladata: Papírtányérokat festenek különböző színűre, majd egy faspatulát ragasztanak a tányér aljára. Ez az eszköz lesz az ütő, ezért a spatula ragasztásánál érdemes figyelni a gyerekek marokméretére. A ragasztáshoz a pedagógus használjon ragasztópisztolyt a stabil rögzítés érdekében. Ha kész az ütő, a gyerekek fújjanak fel lufikat: ezek lesznek a labdák. A játék a következő: a két ütő segítségével a levegőben kell tartani a lufit. 2. csoport feladata: Egy hosszú spárgát rögzítsenek a gyerekek hulahopkarikára. Fújjanak fel lufikat, majd a lufikra rajzoljanak különböző figurákat. A játék a következő: a lufikat letesszük 3 m távolságban egymás mellé, majd a gyerekek a lufitól olyan messzire állnak, amilyen hosszú zsinórt kötöttek a hulahopkarikára. Cél a hulahopkarika eldobása úgy, hogy a lufi a közepére essen, majd szépen óvatosan magunkhoz húzzuk, persze úgy, hogy a lufi ne durranjon ki. 3. csoport feladata: 3 darab üres papírtörülkö-hengert rögzítsenek össze a gyerekek cellux vagy szigetelőszalag segítségével, majd fessék be különböző színűre, vagy csak díszítsék ki hangulatuknak megfelelően. Ha készen vannak, akkor fújjanak fel lufikat. A játék a következő: álljanak egy nagy körbe a gyerekek, és a lufit a papírhengerek segítségével a magasban kell tartani. 4. csoport feladata: A pedagógus vágjon félbe üres, 1.5 literes műanyagpalackokat. A gyerekek a vágott éleket szigszalaggal vonják be, majd papír és cellux segítségével készítsenek papírlabdákat. A játék a következő: a palackok segítségével a labdát egymásnak kell dobni és elkapni. A pedagógus koordinálja a csapatok tevékenységét.
--------	---

	A tanulók mutassák be produktumaikat és egy közös vetélkedőben próbálják is ki azokat a szabadban.
Bevezető	Tanulási cél Fejlődjön alkotókészségük, erősödjön a csapatkohézióra való készségük. Nevelési cél Erősödjön a közös tevékenység szabályainak, normáinak elfogadása és a felelősségvállalás, az egymástól történő tanulás. A nyilvános térben történő szerepvállaláshoz szükséges kommunikációs kompetenciákat sajátítsanak el.
Eredmény	Ismeret Felismerik azokat a befolyásoló tényezőket, amelyek meghatároz(hat)ják a csapatban elfoglalt pozíciójukat. Készség Képesek együttműködni csapattársaikkal a kreatív játékeszköz elkészítésében. Attitűd Törekcsenek arra, hogy kreatív ötleteikkel támogassák csapattársaik tevékenységét.
Ajánlás	Az idősebb korcsoport tanulói segítsék fiatalabb társaik tevékenységét. Ajánlás: A gyerekek a pedagógus irányításával osszák ki az alkotáshoz szükséges eszközöket és alapanyagokat a csapatok részére; segítsék a kisebbek alkotói folyamatát. A pedagógus koordinálja a tanulók tevékenységét.
Speciális igények	Eszközök: olló, ragasztó, papír tányér, színes festék, ecset, színes papír, faspatula, lufi, filctoll, műanyag flakon, papírtörölő-henger, cellux, szigetelőszalag
Alternatív megvalósítási javaslat	Nincs megadva alternatív megvalósítási javaslat

06.25. (péntek) - 14:30 - 15:00	
Próbáld meg elmesélni!	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Próbáld meg elmesélni!
Időtartam	10-30 perc
Leírás	Előkészület: foglaljunk kényelmesen helyet, s válasszunk egy résztvevőt a szerepelni vágyó jelentkezők közül. Feladat: ebben a feladatban az a kiválasztott, akire a mesélő szerepe jut, jól kibeszélheti magát. No, nem teljesen zavartalanul, ugyanis a társak bele-bele szólnak, s neki a kapott információkat beépítve kell folytatni a történetét, mégpedig úgy, hogy az eredeti történet fő vonala megmaradjon. A mesélő maga döntheti el, hogy hogyan kezdi a történetet. Pl.: Mesélő: Tegnap, amikor anyukám felkeltett reggel,... - Közbeszólás: „sajt” - Mesélő: ... eszembe jutott, hogy szívesen ennék egy kis sajtot. Gyorsan felöltöztem,... - Közbeszólás: „szék” Mesélő: de mivel még álmos voltam, nem figyeltem, s felborítottam a széket. Sebaj, gondoltam, s siettem a konyhába. Közbeszólás: -„pénztárca” ... Érdekes, izgalmas, s vicces történetek születhetnek így.
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Nincsenek szükséges kellékek
Forma	Teljes csoport
Témamodul	

06.25. (péntek) - 15:00 - 15:30	
Gyümölcskosár	
Segítő	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközigény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Gyümölcskosár
Leírás	A játékosok körben ülnek, egyvalaki középen áll. Mindenki kap/választ egy gyümölcsnevet. Amikor a középen álló elkiáltja magát: „A szilva cseréljen helyett az almával!”, akkor a két gyümölcs nevét viselő játékos feláll és minél gyorsabban megpróbál helyett cserélni, miközben a középen álló maga is igyekszik leülni az egyik felszabadult székre. Akinek nem jut szék, az marad középen. Ha azt mondja: „Kiborult a gyümölcskosár!”, akkor mindenkinek fel kell állnia és máshova leülnie. Szabály, hogy a közvetlen szomszéd székét nem lehet elfoglalni. Általában nagyon vidám, nagy nevetésekkel kísért játék.
Időtartam	30 < Perc
Típusok	Energizáló, Hangulatkeltő
Létszám	10 - 25 fő
Életkor	Alsó tagozat, Felső tagozat
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	Nincsenek szükséges kellékek
Felkészültség	Nem igényel speciális felkészültséget

06.25. (péntek) - 15:30 - 16:00	
Pacsis értékelés	
Segítők	Molnár Károly (További pedagógus)
Eszközигény	-
Módszertani kiegészítés	-
Megnevezés	Pacsis értékelés
Időtartam	10-30 perc
Leírás	Körben állunk. Az első megszólaló bemegy a kör közepére, és egy előre meghatározott témában mond egy mondatot. Aki egyetért vele, vagy tud hozzá kapcsolódni, az odamegy és ad egy pacsit. Ezután egy másik résztvevő megy be a kör közepére és mond egy, az előzőhöz kapcsolódó mondatot. Adott idő alatt (pl. 15 perc) aki akar, meg tud szólalni. Nem kötelező mindenkinek hozzátennie valamit, de egyre többen kedved kapnak, és vicces, barátságos záró alkalommá alakulhat. Minden nap tehetünk föl pár kérdést, ami segíti a reflexiót.
Alkalmazható helyzetek	Nincs megadva alkalmazható helyzet
Szükséges kellékek	-
Forma	Teljes csoport
Témamodul	

Oktatási Hivatal

H-1055 Budapest, Szalay u. 10-14.

Telefon: (+36-1) 374-2100

www.oktatas.hu

Pintér Zoltánné

SZÉCHENYI 

