

INFORMÁLIS, NON-FORMÁLIS TEVÉKENYSÉGEK TÁRHÁZA

A BUCSAI II. RÁKÓCZI FERENC ÁLTALÁNOS ISKOLA ÉS ALAPFOKÚ MŰVÉSZETI ISKOLÁBAN

az EFOP-3.3.7-17-2017-00024 projekthez kapcsolódóan

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

TARTALOM

1. Bevezetés.....	3
2. Javasolt módszertani alapvetések a kialakítandó programokhoz, tevékenységekhez.....	5
2.1. A problémamegoldó gondolkodás és a kreativitás fejlesztése.....	5
2.2. A játék és az élmény mint a pedagógiai fejlesztés eszköze.....	7
3. Javasolt módszerek és gyakorlatok a választott fejlesztési területhez.....	8
3.1. A nem formális készségfejlesztés kereteivel való ismerkedés.....	8
3.2. A táborozás: miért jó, és hogyan tanulunk belőle?.....	9
3.3. Készségfejlesztés tapasztalatok és kísérletek által.....	10
3.4. Érzékenyítő program az élménypedagógia eszközeivel.....	12
3.5. Érték, értékrend – Miért van szükségünk értékrendre?.....	13
3.6. Problémamegoldó játékok.....	15
3.7. Szociális kompetenciát fejlesztő játék.....	21
3.8. Kincskereső játékok.....	22
4. Az intézmény pedagógusaival közösen kidolgozott tevékenységek, módszerek, játékok...24	24
4.1. A Rákóczi-napok megnyitó ünnepsége.....	24
4.2. A Föld Napja.....	28
4.3. Gyalogtúra.....	30
4.4. Szüreti multság.....	32
4.5. Rákóczi akadályverseny.....	34
4.6. A művészeti oktatás tanszakainak év végi nyílt vizsgabemutatója.....	36
5. Felhasznált irodalom.....	38
6. Ábrajegyzék.....	39

1. BEVEZETÉS

Az informális programok fejlesztése a tanulók számára önmaguk, motivációik, képességeik mélyebb megismerését teszi lehetővé, kiemelten kezelve a problémamegoldó gondolkodást, a vállalkozói és a kreatív készségek fejlesztését, valamint a lelki és fizikai egészségük fejlesztését.

A **Bucsei II. Rákóczi Ferenc Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola** az **EFOP-3.3.7-17-2017-00024 projekt** keretében a tematikus keretrendszerének kifejlesztése fókuszába ezeket a kiemelt területeket állította, hiszen a problémamegoldó gondolkodás és a kreatív készségek fejlesztése életre szóló lehetőségeket adhat a tanulók boldogulásához.

Az új tanulásszervezési eljárások, módszerek, valamint segédletek kidolgozása a gyakorlatközpontúság szellemében történik. A kidolgozás a tantestület tagjainak bevonásával valósulhatott meg az élménypedagógiai képzés keretében. A hatékony munkában való részvétel elengedhetetlen a többi kolléga részéről is akkor, ha a szakmai anyag napi használata a pedagógiai munkát hivatott segíteni az intézményben. A saját tapasztalatok, ötletek beépülése segíti az intézményben a kulcskompetenciák fejlesztését is, mely hangsúlyosan megjelenik az intézmény pedagógiai programjában.

Az intézmény az ismeretátadás mellett, az alábbi kulcskompetenciák fejlesztésére helyezi a hangsúlyt:

- *Anyanyelvi kommunikáció*
- *Idegen nyelvi kommunikáció*
- *Matematika kompetencia*
- *Természettudományos kompetencia*
- *Digitális kompetencia*
- *Hatékony, önálló tanulás kompetencia*
- *Szociális és állampolgári kompetencia*
- *Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia*
- *Az esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképeség*

Cél többek között versenyek, témanapok, témahetek, szakkörök, foglalkozássorozatok, művészeti csoportok, rendkívüli órák, műhelyfoglalkozások keretében a gyermekek kezdeményező képességének, konfliktuskezelő, problémamegoldó képességének fejlesztése, környezettudatos gondolkodásuk, szemléletformálásuk, társadalmi felelősségvállalásuk erősítése, a családi kompetenciáik fejlesztése. A művészetterápiás módszerek alkalmazása fontos szerepet játszhat a személyiségfejlesztés támogatásában, az önismeret, a kreativitás és a kommunikáció fejlesztése és a közösségfejlesztés terén.

Az informális és nem formális tanulási lehetőségek kialakítása a különböző pedagógiai módszerek megismerésével egyértelműen bővíti az intézmény tantestületének pedagógiai eszköztárát, hatékonyabbá és eredményesebbé teszi nevelő-oktató munkájukat.

A pályázat lezárását követően az abban kialakított új tevékenységeket, a tapasztalataikat beépítik a pedagógiai programjukba, helyi tantervükbe, összhangot teremtve az új NAT előírásaival. Így a megalkotott tárház segítségével pedagógiai gyakorlatuk színesebbé, színvonalasabbá válik.

Az informális, non-formális tevékenységek fő célja, hogy a gyermek számos olyan dologban kipróbálhassa magát, amiben korábban nem volt része. Fontos tapasztalat lehet ezáltal mind a diákok, mind a pedagógusok számára, hogy akár az intézmény falai között is lehet új, meghatározó élményekre szert tenni.

Fontos az intézmény non-formális tevékenységeinek, a programoknak, játékoknak, vetélkedőknek, tanulásszervezési eljárásoknak a pedagógiai haszna, amely hozzásegíti a gyermekeket az ismeretszerzéshez, általános és speciális téren; közösségi élményt nyújt kortárs közösségben, kulturált szabadidő-eltöltést biztosít, közös élmények megtapasztalását teszi lehetővé, elősegíti mentális egészségének megőrzését.

A jól megszervezett intézményi napok, témanapok, témahetek, illetve azok alaposan átgondolt, kidolgozott módszertan alapján történő megvalósítása hozzájárulhat a szolidaritás és az együttműködés érzésének kialakulásához, s a későbbi együttműködések alapjait hordozhatja magában.

A megvalósuló non-formális, informális tevékenységek kiváló lehetőségek a gyermekek számára, hogy életre szóló élményeket szerezzenek, kikapcsolódjanak, játékosan fejlődjenek.

Az élmények művészi megjelenítése is megvalósulhat, pl. versek, rajzok, cikkek formájában.

- Az új kapcsolatok kialakítása növeli a gyermekek társas készségeit – fejlődik a kezdeményező, az alkalmazkodó és a kommunikációs készségük is.
- Az új dolgok kipróbálása, új élmények szerzése egyértelműen hozzájárul a gyermekek személyiségének színesedéséhez, hiszen elsősorban a tapasztalataink formálnak minket, azok által válunk egyedivé, összetetté.
- A különféle tevékenységben elért sikerek növelik az önbizalmat, az önértékelést. Egy újfajta módszertannal működő iskolában megvalósuló tevékenység számtalan lehetőséget kínál arra, hogy a gyermek úgy érezze, képes volt önállóan megtenni, létrehozni valamit, és büszkén fogja azt hazaérve a szülőknek elmesélni, megmutatni.

Ezek a tevékenységek képesek arra indirekten, hogy átrendezzék az emberi kapcsolatokat (pedagógus-tanuló, tanuló-tanuló, szülő-pedagógus, pedagógus-pedagógus), s ezek új dimenzióit mutassák meg.

Cél, hogy minden diák számára aktív részvételre épülő programokat, élmény-alapú foglalkozásokat biztosítsanak, melyek a testi-lelki harmónia elérését, az egészséges életmódra nevelést helyezik a középpontba. Emellett kiemelt hangsúlyt fektetnek a hagyományőrzésre, a közösségépítésre, az összetartozás érzésének növelésére, a nyitottságra nevelésre. Fontos szempont a programok kialakításánál a minőség és a fenntarthatóság garantálása.

2. JAVASOLT MÓDSZERTANI ALAPVETÉSEK A KIALAKÍTANDÓ PROGRAMOKHOZ, TEVÉKENYSÉGEKHEZ

2.1. A problémamegoldó gondolkodás és a kreativitás fejlesztése

Ez az alkalmazkodási tényező irányítja a személyes és az interperszonális természetű problémák hatékony megoldására való képességet. A problémamegoldáshoz tartozik az a képesség, amellyel azonosítjuk és értelmezzük a problémákat, illetve kigondoljuk és megvalósítjuk a potenciálisan hatékony megoldásokat. A problémamegoldás képessége az élet sok területén használható és gyakorlással fejleszthető. E képesség kiemelt fontosságú a mindennapi életben, mert része az önálló gondolkodás.

A tanulók tevékenységei során a problémamegoldás kihívást és motivációt jelent, önbizalmat, értelmet, célt ad a tanulásnak.

Egy vagy több fokozatból áll, ami magába foglalja a következő folyamatok elvégzésére való képességet:

- felfogni a problémát, és
- magabiztosan, illetve motiváltan megpróbálni hatékonyan megküzdeni vele;
- olyan világosan megfogalmazni és szavakba önteni a problémát, amennyire csak lehetséges, amennyire szükséges.

Hogyan fejleszthető a problémamegoldási készség?

Kezdeként néhány egyszerű kérdés feltevésével:

- Megfelelően határoztuk-e meg a problémát?
- Minden szempontot, tényrt figyelembe vettünk-e a sikeres megoldás érdekében?
- Milyen megoldási lehetőségeket látunk? (Brainstorming)

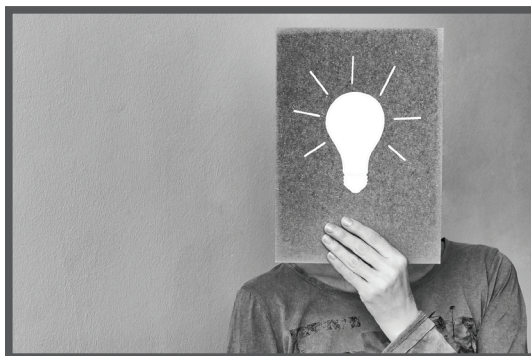


2. ábra Brainstorming


A problémamegoldáshoz képesnek kell lenni arra, hogy egyszerre jussanak érvényre mások és önmagunk érdekei, anélkül, hogy kompromisszumot kötnénk egy gyorsabb megoldás reményében.

A gyakorlatok során alkalmazzuk a győztes-győztes stratégia szempontjait, valamint a konstruktív kezdeményezés technikáját. Utóbbi ahhoz szükséges, hogy a két fél kommunikációja a problémamegoldás irányába terelődjön.

Mint azt a módszertani keretrendszerben kifejtettük, a pedagógus fontos feladata, hogy törekedjen a gondolkodási képességek, elsősorban a rendszerezés, a valós vagy szimulált kísérleteken alapuló tapasztalás és kombináció, a következtetés és a problémamegoldás fejlesztésére. Olyan tudást kell kialakítani, amelyet új helyzetekben is lehet alkalmazni. A kreatív gondolkodás fejlesztése során, ezzel párhuzamosan érdemes nagy hangsúlyt helyezni a tanulói döntéshozatalra, az alternatívák végiggondolására, a variációk sokoldalú alkalmazására, a kockázatvállalás, az értékelés, az érvelés és a legjobb lehetőségek kiválasztásának területeire. Fontos feladat a kritikai gondolkodás kialakítása, megerősítése.



1. ábra Problémamegoldó gondolkodás



Az eredményes problémamegoldáshoz a következő folyamatoknak kell a tevékenységben megjelenniük:

- a probléma megértése (az információk megfeleltetése),
- feltételezés, megoldási javaslat a probléma megoldásával kapcsolatban
- a probléma megjelenítése (táblázatos, grafikus eszközökkel, szimbólumokkal),
- a megoldás,
- a megoldás vizsgálata, ellenőrzése
- a megoldás közvetítése.

A legtöbb problémamegoldó gyakorlatot úgy tervezik, hogy a résztvevőket vagy a kisebb csoportokat olyan helyzetbe hozzák, amelyben a megoldás várható. A legtöbb problémamegoldó gyakorlat tekintetbe veszi a csoporton belüli kölcsönös együttműködést is. A kölcsönös együttműködés az, amikor a csoport összteljesítménye nagyobb, mint az egyének külön-külön teljesítménye. Ezt a teljesítményt egymás segítségével lehet elérni.

Minden problémamegoldó feladatot teljességgel vissza kell kérdezni azért, hogy mindenki meghallgathassa a többi résztvevő ötleteit, gondolatait, javaslatait.

2.2. A játék és az élmény mint a pedagógiai fejlesztés eszköze

A projekt keretében mindennapossá, természetes eszközzé kell tenni az iskolában a játék- és élménypedagógiát, a lehető legtöbb szituációban, tanórán és tanítási időn kívül is, a többi oktatási módszerrel ötvözve. Minden gyermeket motiválttá tesz a játékos tanulás lehetősége. Hiszen az életkoruknak megfelelő minta, melyben edződnek és fejlődnek, az a játék. Lehetőséget kell teremteni arra, hogy az iskolában a gyerekek minél többféle játékkal ismerkedjenek meg. A begyakorolt játékok alkalmazása mind az iskolában, mind az intézményen kívül élménnyé teszi a tanulást.

A játék oktatási szempontból számtalan lehetőséget nyújt:

- jól érezzük magunkat;
- testi, szellemi erőnket fejleszt;
- befolyásolja érzelmeinket;
- élménydús, új tapasztalatokat szerzünk általa;
- magabiztossá tesz;
- kitartásra, együttműködésre, felelősségre, kommunikációra tanít.

Ha a kiválasztott témát a megfelelő játékokkal ötvözzük, akkor a tervezett és irányított feladatok lehetőséget adnak arra, hogy a tanulás élmény legyen minden résztvevő számára.

Ha egy témát feladvánnyként vagy nyomozásként vezetünk be, esetleg kincskeresésről is szó esik benne, a gyerekek azonnal érdeklődőek, motiváltak lesznek. A titok a játékban, a játékosságban rejlik.

Minden helyzetet megkönnyít a játékos megközelítés:

- a kezdeti feszültséget oldó, bemelegítő vagy ismerkedési játékoktól
- a csapatépítő,
- versengő,
- együttműködési,
- problémamegoldó,
- kommunikációs játékokig,

ami persze nem a feladat vagy a téma kisebbítését, kevésbé fontosságát jelenti, hanem a játékokon keresztüli tanulást, a tanult ismeretek gyakorlását jelenti.

3. JAVASOLT MÓDSZEREK ÉS GYAKORLATOK A VÁLASZTOTT FEJLESZTÉSI TERÜLETHEZ

3.1. A nem formális készségfejlesztés kereteivel való ismerkedés

Az első közösségi alkalom talán legnagyobb fejlesztési feladata, hogy a gyermek táborozással kapcsolatos attitűdjét pozitív irányba hangoljuk. Érzelmi biztonságot adjunk, a tevékenységek örömet és élményt okozó tartalmai felkeltsék a "legközelebbi találkozás" utáni vágyat.

Az élvezetes és a gyermekek életkorához illő programok az élményszerű tanulás, kompetenciafejlesztés és a közösségépítés lehetőségeit biztosítják. Kiemelt fejlesztési terület ezen belül az alapvető viselkedési szabályok és viselkedésmódok ismerete, alkalmazása, valamint a tanulás pozitív, öröm-tevékenységként való megélése.

Az évfolyam programjait úgy építjük fel, hogy a gyermekek számára az értékeket a lehető legtöbb élménnyel tudjuk átadni. Az élménynek ugyanis megvan az a pedagógiai szerepe, hogy rögzít, vagyis az az ismeret vagy képesség, amit az élmény „lepecsétel”, az hosszú távon is előhívható, ill. jó kedvvel alkalmazható.

A programsablon olyan programnyitóval kezd, melynek a behívás és érzelmi alapozás, biztonságérzet megteremtése a célja. Az interakciós játékok a társas kapcsolatok fejlesztését, a közösségépítést szolgálják, mely nemcsak a diák-diák, hanem a diák-pedagógus kapcsolatra is hatással van.

A folytatásban olyan tevékenységeket végzünk, melyek a program szakmai célkitűzéseit és keretmeséjét indítják.

Ezt követi egy-egy programsávban egy kézműves nap, ahol a keretmesével karöltve, az életkornak megfelelő – ahol lehetőség van fiúknak, lányoknak különböző módon – alkotó tevékenységet végzünk. Ezzel az alkotás örömet és értékét is igyekszünk interiorizálni.

A következő napban – a változatosság lehetőségeit kihasználva – kimegyünk az intézményből, „lépésről-lépésre” fölfedezvén a környezetünket, ahol a felfedezés izgalma és öröme – a keretmesétől függően – egyéb játékos feladatokat is nyújt. Ezzel új ismeretadásra, képességfejlesztésre és fokozottabb közösségépítési lehetőségek kihasználására van módunk.

A programsáv további része a mozgást részesíti előnyben, melynek kivitelezése népi gyermekjátékon és akadályversenyen keresztül kerül megvalósításra.

Az utolsó nap zárásaként az ünneplésre fókuszálunk. Ez kettős feladatot jelent. Egyrészt rögzíteni próbáljuk a gyermekekben azt, hogy „minden ünneplés öröme és értéke összefüggésben van azzal, hogy arra mennyit készülünk.” Maga az ünneplés sávjában pedig örülünk mindannak, amiben részünk lehetett, és megünnepeljük a csoport közös, valamint a saját egyéni eredményeinket. Ezzel erősítvén önbecsülésünket és a társ iránti megbecsülést.



3. ábra Az ünneplés öröme

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
D.e.	Programnyitás; Jégtörő játékok, szabályok, keretek tisztázása	Kreatív tevékenység	Kirándulás a csodák erdejébe	Edzésben vagyunk	Ünneplésre készülünk
D.u.	A játéktér kitöltése	Kreatív tevékenység csodás lények megjelenése	Kirándulás a csodák erdejébe	A próbatétel	A lakoma

3.2. A táborozás: miért jó, és hogyan tanulunk belőle?

A táborozás általában heti váltásokkal történik. Lehetnek általános, élménytáborok, tematikus és napközi jellegű táborok. Célja, hogy a gyerekek megismerkedhessenek a programokon való aktív részvétel élményével. Az úgynevezett ottalvós táborok előnye, hogy kimozdulhatnak a megszokott környezetükből, és olyan kihívásokkal találkoznak, amelyek a mindennapi életükben nem jellemzőek. Ezek a kihívások keresztül új tudásra tesznek szert önmagukkal és társaikkal kapcsolatosan.

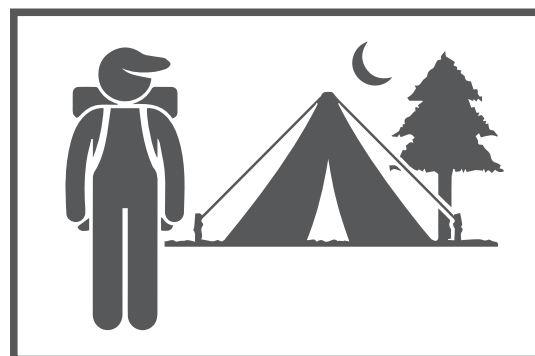
A program felépítésénél törekedtünk arra, hogy elsősorban a biztonság érzését erősítse, már a program elején otthonosan mozogjanak a táborozás keretei között a résztvevők. Ezt sok játékkal, kevés, de egyértelmű kerettel, szabállyal lehet elérni.

Azokat a készségeket fejlesztjük és gyakoroltatjuk, amelyek a hét többi részében elengedhetetlenek – a szabálykövetést, a figyelem fókuszálását, a kreativitást.

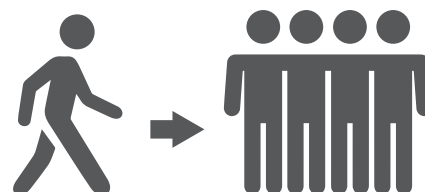
Az egyéntől a közösség, a csoport felé haladunk, egyéni kihívások mentén a gyerekek megtapasztalhatják bizonyos képességeiket és határaikat, majd ezeket kamatoztathatják csoportos szinten. Mivel a kompetitív játékok, feladatok ismerősebbek a gyerekeknek, illetve az ebben rejlő motivációk, ezért előkerülhetnek verseny szerű helyzetek is.

A program ívének vége felé, a negyedik napon már a teljes csoport együttműködésén van a hangsúly, azon, hogy az egyén hogyan tud hatékony tagja lenni a közösségnek.

Az utolsó nap fókusza a zárás, a tapasztalatok, tanulságok és élmények tudatosítása.



4. ábra Táborozás



5. ábra Egyéntől a közösség felé haladás

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
D.e.	Programnyitás	Kreatív tevékenység	Egyedül is helyt állók	Nem vagyunk ellenségek	Játék a csenddel
D.u.	A hangulat megalapozása, keretmese, csapatalakítás	Figyelem - odafigyelés fejlesztése	A csapatok küzdelme	Kincskeresés	Programzárás - Plakátkészítés, visszajelzések.

3.3. Készségfejlesztés tapasztalatok és kísérletek által

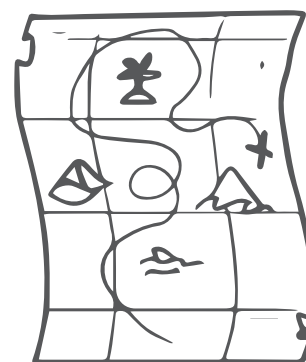
A program egyik célja – azok számára, akik már tudnak bentlakásos programon részt venni –, hogy megtapasztalják milyen 5 napot távol lenni a szülőktől, kortárs közegben lenni éjjel és nappal. A hét során a feladatok célja a szórakoztatáson túl a szociális készségeik fejlesztése, az együttműködés magasabb szintre emelése. A természettel való ismerkedés és az érzékszerveinkkel való tapasztalás is fontos eleme lehet a programnak. A természet szeretete, tisztelete és megismerése fontos célkitűzése a programnak, természetesen a gyerekek érettségének megfelelő szinten.

Nélkülözhetetlen a biztonságos légkör megteremtése. A helyszín megismerése, a biztonságot jelentő, kiszámítható keretek átadása ennek az eszköze.

A közös játékból vezet át a természetnek a megismerésére, majd a természeti jelenségek vizsgálatába, érdekes, izgalmas kísérleteken keresztül.

A tevékenykedtetést, együttműködést gyakorolhatják a fejlesztő folyamatok segítségével.

A program elengedhetetlen részét képezi a visszatekintés a tanultakra, és a tanulságok alkalmazása a hétköznapi, a programon túli életre, annak érdekében, hogy a lehető legtöbb készség rögzüljön a tanulóknál.

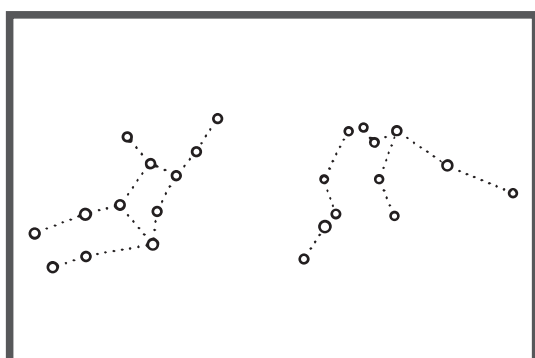


6. ábra Kincses térkép

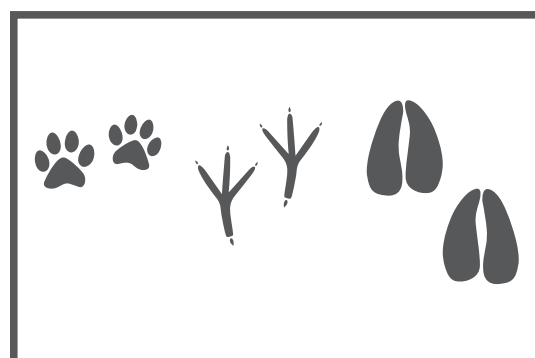


7. ábra A biztonságos légkör megteremtése

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
De.	Érkezés. Biztonságérzet kialakítása, helyszín megismerése.	Játék közösen. Az első délután folytatásaként a jó hangulat, jó energiaszint megteremtése a cél.	Nyomok, jelek körülöttünk. Ismerkedés a körülöttünk lévő élőlényekkel, nyomaikkal.	Érzékek iskolája Szaglás, hallás, tapintás útján hogyan tájékozódunk?	Együttműködünk, együtt játszunk. Együttműködés megalapozása, szociális készségfejlesztés.
Du..	Programnyitás, jégtörők. Szabályismertetés, a felszabadult hangulat, biztonságos légkör megalapozása.	Így válok természetbúvárrá. Az érdeklődés felkeltése a természet iránt. Tanulás tapasztalás útján.	Természetes kézműves Madáretető készítése	Kincskeresés Kirándulás a közelben.	Programzárás Merre jártunk a héten? Élmények átbeszélése.
Este	Ma nem otthon alszunk Mindenki nyugodtan tudjon aludni.	Csillagos éj. Ismerkedés a csillagképekkel, relaxálás a természetben.	Tábortűz.	Tábortűz, sütögetés	Búcsúest



8. ábra Szűz és Vízöntő csillagkép



9. ábra Nyomok

3.4. Érzékenyítő program az élménypedagógia eszközeivel

A program alapvető célja, hogy a gyerekek empátiáját fejlessze. A diákok közelebbről megismerkednek és élményeket szereznek olyan emberekkel, akik a társadalmunkban hátrányos helyzetűnek számítanak. A találkozásoknak (és az ú.n. érzékenyítésnek) a célja, hogy megértsék embertársaik helyzetét, meglássák bennük azokat az értékeket, amik ott vannak minden emberben, és ne ítélkezzenek mások felett.

A családi életben kulcsfontosságú, hogy a leendő házastársuk vagy éppen gyermekük helyzetébe bele tudják majd magukat képzelni: alakuljon ki bennük egy igény a mélyebb elfogadásra.

Az informális és non-formális tanulás alapvető célja, hogy a mai, sokszor széttöredezett családokban élő gyerekek számára azt közvetítse, mutassa meg és tegye átélhetővé, hogy családban élni jó. Ezen belül a nyolcadikosok tapasztalják meg, hogy az előítéletek helyett megéri inkább a kapcsolódás lehetőségeit keresni, hogy mélyebb elfogadás alakuljon ki bennük.

A program célja, hogy a diákok közelebbről megismerkedjenek és élményeket szerezzenek olyan emberekkel, akik a társadalmunkban hátrányos helyzetűnek számítanak.

A hátrányos helyzetűek egyik része testi fogyatékossgal él együtt, és ez képezi számára a nehezebb beilleszkedést a társadalomba, míg a másik része a nehéz sorsú embereket fedi le, akik a társadalom peremén élnek: az árvák, a börtönviselt emberek, az utcalányok vagy éppen a hajléktalanok életét sajnos könnyebb távolról szemlélni és megítélni, mint megerőltetni magunkat és felfedezni, hogy pontosan ugyanolyan emberek, mint mi vagyunk, csak más élethelyzetbe kerültek.

Sok személyes találkozás, élmény segítségével kívánjuk megmutatni a hátrányos helyzetűek életét, gondolkodását. A találkozásoknak (és az ú.n. érzékenyítésnek) a célja, hogy megértsék embertársaik helyzetét, meglássák bennük azokat az értékeket, amelyek ott vannak minden emberben, és ne ítélkezzenek mások felett.

Az élménypedagógia módszerével a tudás átadása legtöbbször nem direkt módon történik, hanem a cél az adott témába illő történet, kisfilm, helyzetgyakorlat, szituációs játék stb. kapcsán kialakuló beszélgetés, vita során a tanulók maguk ismerjék fel az értékes gondolatokat, igazságtartalmakat. Alakuljon ki bennük a vágy és a készség a saját véleményük megfogalmazására, amiért egymást meggyőzve síkra szállnak. A foglalkozás módszertanilag arra készíti a résztvevőket, hogy reflektáljanak a saját életükre, családi helyzetükre, illetve értő módon tekintsenek rá, és a későbbiek során képesek legyenek képesek azt tudatosan formálni, alakítani.

A módszer nem minősítéssel, hanem pozitív megerősítéssel dolgozik. (Nincsenek jó és rossz válaszok!) Ennek hatására nagyban növekszik a gyerekek önkifejezése, én-ereje, önreflexiós képessége. A kiscsoportos foglalkozásoknak köszönhetően érzelmi biztonság alakul ki a gyerekekben, a helyzetgyakorlatok fejlesztik a csapatmunka, együttműködés, egymásra figyelés készségét. Az alkalmazott élménypedagógia mozgásba lendíti a kíváncsiságot, játékkedvet, kreativitást, fejleszti az önismereti, önszabályozási, önmotivációs, empátiás és a kapcsolatteremtési képességeket.

Az élménypedagógia révén a gyerekek sok közös kalandban, kihíváson vesznek részt, ami rengeteg közösségi élményt ad, erősíti a csoporthoz tartozás érzését és az önértékelést.



10. ábra "Beemelés" a közösségbe

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
D.e.	Berántás, ismerkedés	Együttlét értelmi fogyatékos emberekkel	Helyi idősek otthonának a meglátogatása	Szájjal festés, lábbal festés & beszélgetés az autizmusról	Akadály-verseny - azonosulás hátrányos helyzetűekkel
D.u.	Csapatépítés kooperatív játékkal, melyben a fogyatékosokkal élőkkal is azonosulnak	Torpedójáték majd csörgőlabdázás látássérültekkel	Strandolás - önfeledtség megélése	Előkészület a tematikus tábortúzra & ülőröplabda	Eredményhirdetés, visszajelzések közösségi és személyes szinten
Este	Tábortúz	Bátorságpróba - rátekintés félelmeinkre és érzékenyülés a paranoiások irányába	Filmnézés - Nevem Sam	Tematikus tábortúz, ahol a "gonosz" szereplők helyébe képzeljük magunkat	Záróbuli



11. ábra Strand



12. ábra Tábortúz

3.5. Érték, értékrend – Miért van szükségünk értékrendre?

A program célja, hogy a diákok tudatosabban tekintsenek arra az értékrendre, ami alapján a döntéseik nagy részét (sokszor nem tudatosan) meghozzák. A program alatt sok értékkel fognak találkozni, amelyekre rátekinthetnek mint számukra fontos vagy kevésbé fontos értékre.

Cél, hogy a mai, sokszor széttöredezett családokban élő gyerekek számára azt közvetítse, mutassa meg és tegye átélhetővé, hogy családban élni jó. Ezen belül a nyolcadikosok tapasztalják meg, hogy a tudatosan kialakított értékrend nagyban szolgálja a napi szintű döntéseik könnyebb meghozatalát.

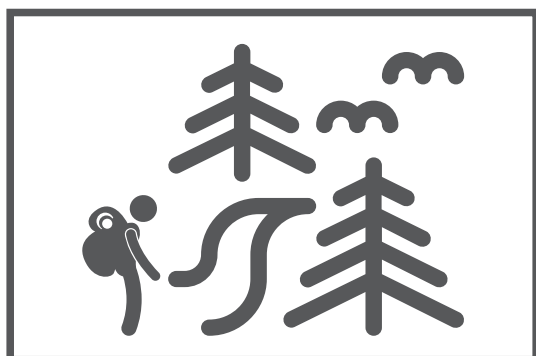
A letisztult és tudatos értékrend mint követendő érték jelenik meg a hét folyamán, amelynek néhány alapkérdésére már a program alatt kereshetik a válaszaikat a gyerekek. A program alatt sok értékkel fognak találkozni, amelyekre rátekinthetnek, mint számukra fontos vagy kevésbé fontos értékre. Külön hangsúly kerül az idővel való bánásra (az időmenedzsmentre), hogy a rendelkezésünkre álló időt olyan értékekre szánjuk, amelyek valóban fontosak számunkra.

Tulajdonképpen a családi életre való nevelést segíti a program, mely módszertanilag az élménypedagógiával dolgozik. A foglalkozás módszertanilag arra készíti a résztvevőket, hogy

reflektáljanak a saját életükre, családi helyzetükre, illetve értő módon tekintsenek rá, és a későbbiek során képesek legyenek azt tudatosan formálni, alakítani. A módszer nem minősítéssel, hanem pozitív megerősítéssel dolgozik. Ennek hatására nagyban növekszik a gyerekek önkifejezése, én-ereje, önreflexiós képessége. A kiscsoportos foglalkozásoknak köszönhetően érzelmi biztonság alakul ki a gyerekekben, a helyzetgyakorlatok fejlesztik a csapatmunka, együttműködés, egymásra figyelem készségét. Az élménypedagógia mozgásba lendíti a kíváncsiságot, játékkedvet, kreativitást, fejleszti kapcsolatteremtési képességeiket.

HETI TERVEZET 5.

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
D.e.	Berántás, ismerkedés	Értékbörze & döntés emberi életek felett (kooperatív szimulációs játék)	Kirándulás erdőben & egyéni, csendes időgazdálkodás tréning	Gyertyaöntés a jövőbeli énem tervezett értékeinek színösszeállításában	Akadályverseny - az élet néhány fő értékével
D.u.	Csapat-építés kooperatív játékkal & idősjáték készítés	Értékgyűjtő várméta & buborékfoci	Strandolás - a pihenés helye az értékrendben	Előkészület a tematikus tábortúzra & rekeszmászás	Eredmény-hirdetés, visszajelzések közösségi és személyes szinten
Este	Tábortűz	Bátorság-próba - a bátorság helye az értékrendben	Filmnézés - AVATAR	Tematikus tábortűz, ahol a népmesék szereplői minden helyzetben az értéket keresik egymásban	Záróbuli



13. ábra Erdei kirándulás



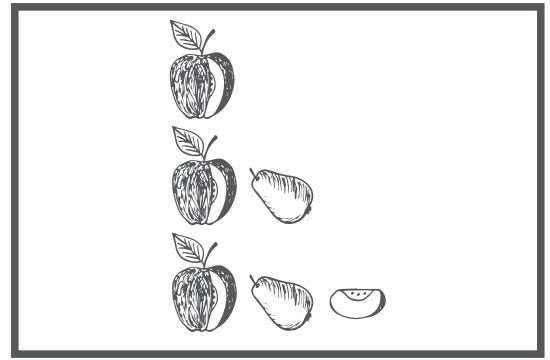
14. ábra Buborékfoci

3.6. Problémamegoldó játékok

FELSOROLÁS-MEMÓRIA

A feladat/ módszer célja: A felsorolás-memória játék egy új téma bevezetésére, meglévő ismeretek frissítésére a legalkalmasabb. Kisebb csoportokban ajánlott a játék

A feladat / módszer leírása: A résztvevők körben helyezkednek el. A játékvezető megad egy témát (például növények, állatok, gyümölcsök, madarak, természeti jelenségek). Az egyik résztvevő mond egy témába illő szót (pl. alma), majd a mellette helyet foglaló elismétli az imént hallottat és hozzáteszi a sajátját (pl. alma, körte). A harmadik résztvevő elismétli az előző kettőt és hozzátesz még egyet (pl. alma, körte, szilva). Ez így halad tovább, amíg körbe nem ér a játék, vagy amíg a résztvevők memóriája engedi.



15. ábra Felsorolás-memória

Idő: 10-30 perc

Létszám: 10-15 fő

Eszközök: Nincs.

Helyszín: Osztályterem, de a szabadban bárhol is megvalósítható

Javaslatok: Kisebb csoportokban ajánlott a játék

Megbeszélés – értékelés: A játék végén beszéljük meg a kialakult eredményt.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció; - logikai gondolkodás; - helyzetfelismerő képesség; - problémamegoldó képesség; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - megfigyelő készségek; - előadói készségek.

LABDÁS ISMERKEDÉS

A feladat/ módszer célja: A Labdás ismerkedés nevű játék a csoporttagok megismerését segíti. Ha a kialakított csoportban olyan gyerekek vannak, akik nem ismerik egymást, rövid idő alatt begyakorolhatják egymás nevét. Ez a játék felnőttekkel is jól játszható. Egy-egy új osztályközösség megismerésének kezdő játéka lehet.

A feladat / módszer leírása: A csoport körben áll. A csoportvezető mondja a saját nevét, majd eldobja a labdát valakinek. Aki elkapta, mondja a saját nevét, majd továbbdobja a labdát. (Gombolyaggal is játszható) Ha ez már jól megy, akkor mindenki annak a nevét mondja, akinek dobja a labdát.

Idő: 15-20 perc.

Létszám: 20-30 fő

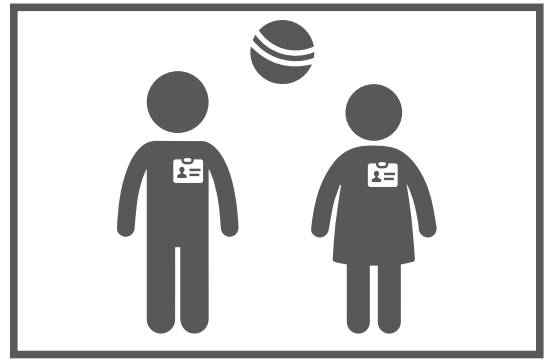
Eszközök: labda, gombolyag,

Helyszín : Osztályterem vagy udvar

Javaslatok: Fontos, hogy mindenki részese legyen a játéknak. Nagyon lényeges, hogy mindenkire kerüljön sor.

Megbeszélés – értékelés: Beszéljük meg, hogyan könnyítette a játék a társunk megismerését.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció; - kezdeményező és vállalkozókészségek; együttműködés; - asszertivitás; - előadói készségek; - koncentrációs készségek; - aktív hallgatás.



16. ábra Labdás ismerkedés



17. ábra Gombolyag és labda

FORGÓ SZÉL FÚJ ARRÁ...

A feladat/ módszer célja: A Forgó szél fúj arra... játék az ismerkedést követő időszak kedvelt játéka. A keretmesét mindig az adott csoport feladatmegoldásához köthető témához kapcsolhatjuk. Az állításokat érdemes előre végiggondolni, hogy a csoportra relevánsak legyenek. Illetve ez egy remek alkalom arra is, hogy további információhoz jussunk a csoportról.



18. ábra Forgószél

A feladat / módszer leírása: A játékosok körben ülnek, egyvalaki középen áll, ő lesz a mágus. Amikor a mágus azt mondja: "Forró szél fúj arra, aki..", akkor minden utazó, azaz játékos lesodródik a tevéjéről (székéről), akire igaz az állítás, majd sietve megpróbál egy másik tevé (széken) helyet találni saját magának - miközben a megüresedett székeken a mágus is megpróbál helyet foglalni magának. Aki nem talál magának tevét, az lesz a következő körben a mágus.

Nem feltétlen szükséges hozzá keretmese, de alkothatunk hozzá valamit szabadon. Pl: A sivatagon átkelve nagyon nehéz a tevekaraván dolga, mert egy kétségbeesett mágus különböző varázsigéket mormolva hatalmas, forró szélökéseket idézve próbálja megkavarni az utazókat, hogy saját magának helyet szorítson a karavánban, és ő maga is kijusson a sivatagból.

Lehetséges "varázsigék", azaz állítások, amelyek elősegítik a csoporttagok ismerkedését:

Forró szél fúj arra,

- *akinek szőke a haja.*
- *akinek van kutyája.*
- *aki szereti a cicákat.*
- *akinek tériszonya van.*

Idő: 20-30 perc

Létszám: 20-30 fő

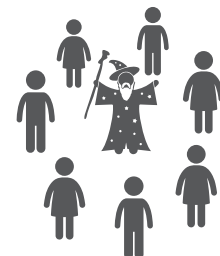
Eszközök: Játékosok számánál eggyel kevesebb szék, körben elrendezve

Helyszín: Osztályterem.

Javaslatok: Biztonsági szabályok: úgy ülünk, hogy a játékosok szaladgálását ne zavarja meg semmilyen veszélyes tárgy.

Megbeszélés – értékelés: Beszéljük meg milyen információkat tudtunk meg a csoport tagjairól.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció - együttműködés; - asszertivitás; - gyors problémamegoldó képesség; - kreativitás; - koncentrációs készségek; - logikai gondolkodás; - asszociációs képesség



19. ábra Középen áll a mágus

GYORSLABDA

A feladat/ módszer célja:

A Gyorslabda játék a problémamegoldó gondolkodás fejlesztéséhez használható játék.

A labdának a meghatározott sorrendben kell végighaladnia a csoporton!

Ha a labda a földre esik, akkor visszakerül a kör elejére, azonban az időt mérjük tovább!

Előfordul, hogy a csoporttagok alternatív megoldásokhoz folyamodnak - pl. Átrendezik a kört, sorba rendezik magukat. Ez egy "out of the box" megoldás - amennyiben a játék célja, hogy a csoport problémamegoldási kultúrájába behozzuk ezeket az alternatív megoldásokat, úgy, hogy ezt ne akadályozzuk meg, sőt bátorítsuk a kreatív megoldásokat.

A feladat / módszer leírása:

A csoport körbeáll, majd a csoportvezető mondja az egyik csoporttag nevét, és odadobja a labdát. A csoporttagnak egy újabb csoporttag nevét kell mondania, és dobni a labdát, azonban senki nem dobhatja a szomszédjának. A labda így megy tovább, amíg az összes csoporttag sorra nem kerül. Ekkor a csoportvezető megkéri őket, hogy jegyezzék meg, hogy kinek dobták a labdát (mindenkinek azt az egy személyt kell megjegyeznie, akinek ő dobta a labdát).

A feladat az, hogy a csoport a lehető legrövidebb idő alatt juttassa körbe a labdát. A csoportvezető abban a pillanatban kezdi el mérni az időt, amikor ő eldobta a labdát, és akkor állítja le, ha a labda bejárt egy teljes kört és visszatért hozzá. Azonban ha a labda leesik a földre, akkor visszakerül a csoportvezetőhöz - azaz a kör elejére - az idő viszont ketyeg tovább. Ha a csoportnak egy-két próbálkozás után sem sikerül "rekordot döntenie", azaz az eredeti időt megdöntenie, akkor érdemes megállítani a folyamatot, és tervezési, gondolkodási időt adni a csoportnak.

Variáció: Játshatjuk azzal a szabállyal, kiegészítéssel, hogy a csoporttagok nem szólalhatnak meg közben.

Játshatjuk egyszerre több labdával is.

Idő: 10-30 perc

Létszám: 30-40 fő

Eszközök: labdák vagy plüss állatok

Helyszín: osztályterem, udvar

Javaslatok: Fontos, hogy mindenki részese legyen a játéknak. Nagyon lényeges, hogy mindenkire kerüljön sor.

Megbeszélés – értékelés: Milyen problémák akadályozták a megoldást? Milyen megoldásokat találtunk? Ezek azok a kérdések, amelyeket minden csoportnál érdemes feltenni.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció; - kezdeményező és vállalkozókészségek; - együttműködés; - asszertivitás; - gyors problémamegoldó képesség; - kreativitás; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - véleménynyilvánítási készségek; - logikai gondolkodás; - asszociációs képesség; - kritikai szemléletmód.



20. ábra Gyorslabda



21. ábra Plüss állatok vagy labdák

SZÓLÁNC

A feladat/ módszer célja:

A Szólánc játék az anyanyelvi kompetencia fejlesztés hatékony eszköze lehet. A szóláncjátékoknak sok változata van. Mindegyik lényege az, hogy mindenkinek egy szót kell mondania vagy írnia bizonyos szabály szerint.

A feladat / módszer leírása:

A játéknak számtalan változata van:

- Kiválasztunk egy hangot vagy betűt, majd olyan szavakat kell gyűjteni, amelyek ezzel kezdődnek. Lehet szűkíteni a kört, például csak főneveket, élőlényeket, gyümölcsöket, híres embereket, földrajzi neveket stb. mondani.
- A kiválasztott hanggal vagy betűvel végződő szavakat gyűjtetünk.
- Amilyen betűvel vagy hanggal végződik a szó, a következő ugyanolyannal kezdődjön.
- Olyan szavakat gyűjtetünk, amelyekben kétszer fordul elő az adott hang vagy betű.
- Érdekes hangkapcsolatokat vagy betűkapcsolatokat tartalmazó szavakat gyűjtetünk, például a szó közepén legyen rf hang- vagy betűkapcsolat: karfiol, férfi, morfium stb.

Játszhatjuk a játékot hangok vagy betűk helyett szótagokkal is. A te szavad azzal a szótaggal kezdődjön, amellyel az enyém végződik: kályha – hajó – jóság. (Ez a változat fejleszti a szótagolás képességét és a helyesírási készséget is.)

Idő: 10-30 perc

Létszám: 10-40 fő.

Eszközök: székek

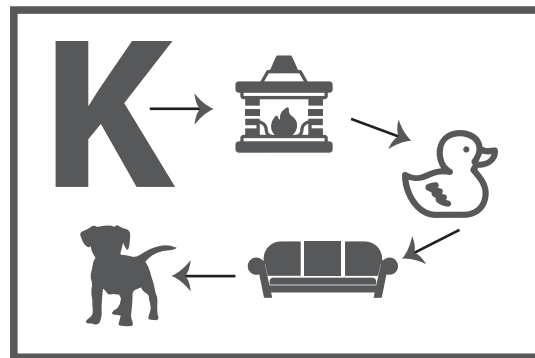
Helyszín: osztályterem, udvar, utazáskor vonat, autóbusz

Javaslatok: -

Megbeszélés – értékelés: Hogy érezted magad a játékban? - Mit tanultál? – Hallottál-e olyan szót, kifejezést amit eddig nem ismertél? Ezek azok a kérdések, amelyeket minden csoportnál érdemes feltenni.

Szómagyarázatok.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció; - együttműködés; - asszertivitás; - gyors problémamegoldó képesség; - kreativitás; - koncentrációs készségek; - véleménynyilvánítási készségek; - logikai gondolkodás; - asszociációs képesség; - kritikai szemléletmód.



22. ábra Szólánc

ROSSZUL ÉRTELMEZETT ÜZENETEK

A feladat/ módszer célja:

A rosszul értelmezett üzenetek játékkal kommunikációt és az anyanyelvi kompetenciát fejleszthetjük. Felhívhatjuk a figyelmet a verbális és non-verbális kommunikáció fontosságára.

A feladat / módszer leírása:

Alakítsunk öt-hat fős kiscsoportokat. A tagok egytől ötig, illetve hatig kapjanak sorszámot, ez a szereplés sorrendjét jelzi. Az egyes számú gyermek kigondol egy hétköznapi tevékenységet, és elmutogatja (pl. megvajazza a kenyeret). A kettes számú igyekszik megérteni, és anélkül, hogy elárulná, amire gondolt, mutogatással folytatja a cselekvést (pl. lekvárt ken a vajas kenyerekre, és szendvicset készít). A hármask számú tovább mutogat (pl. körbeadhatja a szendvicseket), és ugyanezt teszik a következők is. (Az adott példát folytatva a négyes számú megeszi a szendvicseket, az ötös pedig elmosogatja a tányérokat.) Fontos szabály, hogy a gyakorlat közben senki sem szólhat a másikhöz, és nonverbális eszközökkel sem árulhatja el egyetértését vagy egyet nem értését. Ha minden csoport befejezte a feladatot, meg kell beszélni, hogy mi volt az első számú játékos mondandója, és mennyiben kapcsolódtak vagy nem kapcsolódtak ehhez a többiek.

Változat: Egy erre vállalkozó gyermek a teljes csoport előtt mutogatja el a kezdő tevékenységet. A csoportból bárki, aki úgy gondolja, hogy felismerte azt, feláll, és folytatja a következő mozzanattal. Aki ezt felismeri, szintén feláll, és folytatja az eseménysort.

Idő: 40-60 perc.

Létszám: 15-20 fő

Eszközök: székek

Helyszín: Osztályterem

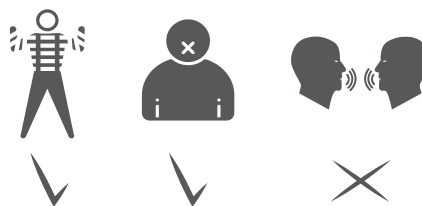
Javaslatok: Ügyeljünk arra, hogy mindenki részt vegyen a játékban!

Megbeszélés – értékelés: A folyamat végén nem szükséges értékelést tartani.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció; - kezdeményező és vállalkozókészségek; - együttműködés; - asszertivitás; - előadói készségek; - gyors problémamegoldó képesség; - kreativitás; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - aktív hallgatás; - véleménynyilvánítási készségek; - logikai gondolkodás; - asszociációs képesség; - kritikai szemléletmód.



23. ábra Rosszul értelmezett üzenet



24. ábra Csak mutogatni szabad, egymáshoz szólni tilos

3.7. Szociális kompetenciát fejlesztő játékok

CSOPORTKÉP NEKED!

A feladat/ módszer célja: A Csoportkép neked játék a tanulók szociális érzékenységét fejleszti.

A feladat / módszer leírása: Egy résztvevő hátat fordít a csoportnak. A többiek elhelyezkednek a térben, s a háttal álló résztvevőnek szoborképpel / pantomimmal / állathangok utánzásával bemutatnak egy előzetesen megbeszélte állatot. A megforduló résztvevőnek ki kell találnia melyik állatot jeleníti meg a többi résztvevő.



25. ábra Egy résztvevő hátat fordít, a többiek elhelyezkednek a térben

A játékot úgy is bevezetheti a játékvezető, hogy arra buzdítja a résztvevőket, hogy ajándékozzanak egy személyre szabott képet / szobrot / mozgóképet a megforduló játékosnak (például a kedvenc állatát), így fejlesztve a szociális érzékenységüket.

Érdemes végiggondolni és tarsolyban tartani állatokat és hozzárendelhető tulajdonságokat, ha a résztvevők igényelnek segítséget.

Idő: 15-20 perc

Létszám: 20-30-40 fő /10es csoportokban

Eszközök: Nincs

Helyszín: Osztály, udvar, stb.

Javaslatok

Megbeszélés – értékelés: Hogyan éreztél magad a játékban? Milyen tulajdonságokat ismertél meg? Te milyen szeretnél lenni ezek közül? Miért? Ezek azok a kérdések, amelyeket minden csoportnál érdemes feltenni.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció; - együttműködés; - helyzetfelismerő képesség; - problémamegoldó képesség; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - megfigyelő készségek.

3.8. Kincskereső játékok

Érdemes a gyerekek életkorához alkalmazkodni, és csapatokra osztani őket.

RÓKAVADÁSZAT

A feladat/ módszer célja:

A Rókavadászat bármilyen tanórához könnyedén kapcsolható. Tematikája könnyedén változtatható. Az együttműködést, a kreatív gondolkodást egyaránt fejlesztő játék.

A feladat / módszer leírása:

Egy ősrégi játék a Rókavadászat. Sok változatban ismert. Sokszor még csak nem is rókaszerű valamit rejtenek el, de ennek semmi jelentősége. A lényeg, hogy valamit a szabadban elrejtünk, és azt meg kell keresni. Persze a keresés is sokféle lehet. Lehet rajzos vagy szöveges irányítással, és lehet irányítás nélküli próbálgatással.

Az olvasás gyakorlása miatt lehet pl. a szöveges irányítás mellett dönteni. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy számítógépen, 16-os betűmérettel, lépésről lépésre utasításokat írunk, hogy a gyerekek merre, mennyit haladjanak. A megkeresendő dolog, ebben a játékban a róka. Készíthetünk hozzá alaklemez, azzal gyorsan sokszorosítható, akár gyermekek által is.

Idő: 20-50 perc

Létszám: Nincs sem alsó, sem felső korlát

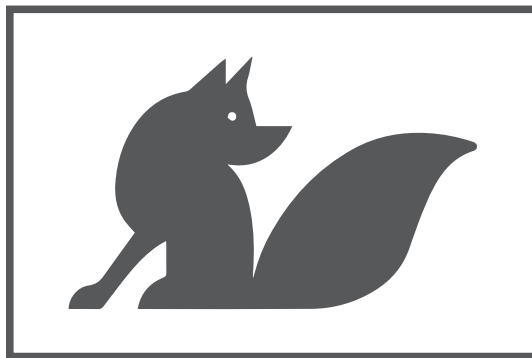
Eszközök: Kinyomtatott „rókavadász lapok” toll, papír

Helyszín: Iskolaudvar, kirándulás közben bárhol.

Javaslatok: Elsősorban kisebb korosztálynak lehet érdekes. Bővíthető a játék, ha valamilyen történetet is kell kitalálniuk a „rókavadász” lapokhoz.

Megbeszélés – értékelés: A gyűjtés végén megnézzük, kinek mit sikerül gyűjteni. Aztán az összegyűjtött dolgokról lehet beszélni.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció; - együttműködés; - helyzetfelismerő képesség; - problémamegoldó képesség; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - megfigyelő készségek



26. ábra A menekülés előtti pillanat

KINCSEKERESÉS

A feladat/ módszer célja: A Kincskereső bármilyen tanórához könnyedén kapcsolható. Tematikája könnyedén változtatható. Az együttműködést, a kreatív gondolkodást egyaránt fejlesztő játék.

Az iskola különböző pontjain elrejtünk feladványokat vagy megtanulandó ismereteket.

A feladat / módszer leírása: Ez valójában nem egy önálló feladat, hanem lehet több feladat bármilyen kombinációja. Találjunk ki 8-10 különböző állomást, izgalmas feladatok várják a gyereket. Néhány ötlet az állomásokra:

- Alapszintű tájékoztató feladatok (3 lépés balra, 4 előre típusú)
- Kötelekből építhetünk mini labirintust.
- Tehetünk fel találós kérdéseket.
- Titkosírással készült levél .

A pontok akár egymásra is utalhatnak, hogy ne lehessen előre tudni, merre is kell menni. Új csapatgyüttműködést igénylő feladatokat is tervezhetünk ebbe a játékba. (pl. sérült” kimentése)

Ehhez a játékhoz, hívhatunk külső segítséget, szülőket, önkénteseket, akik segíthetnek nekünk a feladatok koordinálásában.

Idő: a csapatok gyorsaságától függ

Létszám: Nincs sem alsó, sem felső korlát

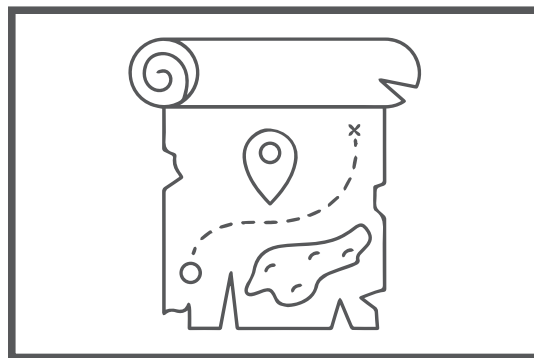
Eszközök: toll, papír, feladatlapok, színes „kövek, kincsek”

Helyszín: Az iskola területén.

Javaslatok: A csoportvezető feladata a csoport érzelmi és fizikális biztonságának megteremtése legyen. Az utolsó csapat is biztosan találjon kincset a rejtekhelyen! Ellenőrizték, hogy nem helyezték-e át azokat. Minden csapat csak egy követ hozzon el az üvegekből!

Megbeszélés – értékelés: A gyűjtés végén megnézzük, kinek mit sikerül gyűjteni. Aztán az összegyűjtött dolgokról lehet beszélni.

Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció; - együttműködés; - helyzetfelismerő képesség; - problémamegoldó képesség; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - megfigyelő készségek



27. ábra Kincses térkép



28. ábra Titkosírással készült levél

4. AZ INTÉZMÉNY PEDAGÓGUSAIVAL KÖZÖSEN KIDOLGOZOTT TEVÉKENYSÉGEK, MÓDSZEREK, JÁTÉKOK

4.1. A Rákóczi-napok megnyitó ünnepe

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	Központi iskola udvara
Célcsoport életkora	diákok, felnőttek (életkortól független)
Célcsoport száma	várhatóan 250 fő
Időtartam	40 perc
Kellékek	élő állat(ló) korhú ruhadarabok, zászlókészítéshez anyag, selyemszalag, koszorú (2 db) zeneletöltés
Költségek	-

2. A rendezvény pedagógiai célja

Minden évben megrendezésre kerül az iskola névadójának tiszteletére a Rákóczi-napok rendezvénysorozat. A megnyitó tulajdonképpen segíti az érzelmi ráhangolódást, kedvet csinál a tanulók körében a részvételhez, de egyben tájékoztatást is nyújt a lehetőségekről.

Fő célja a rendezvénynek, hogy a diákok megismerjék II. Rákóczi Ferenc életútját.

Példaként szolgáljon hazafiassága, kitartása céljai elérése tekintetében.



29. ábra Mátyóki Ádám: II. Rákóczi Ferenc képmása(1712, Gdańsk)

3. A rendezvény előkészítése

a. Tervezés

Mindenképpen két megvalósításban kell gondolkodni, hiszen szabadtéri rendezvényről beszélünk, viszont a lebonyolítást esőben is meg kell valósítani. Az udvaron történő megvalósítás fő attrakciója a lóval történő bevonulás, de ez épületben nem megvalósítható, tehát „a”, ill. „b” tervnek is készülnie kell.

Tervezés szintjén áll össze a sorrend, a részvevők köre, a megvalósításban felmerülő problémák lehetséges megoldása, és az, hogy ki vonható be segítőként a szereplők mellett.

Fontos a tervezésben a megfelelő szereplők kiválasztása tanulói, ill. felnőtt szinten.

A tervezés legfontosabb eleme a forgatókönyv összeállítása.

b. Szervezés

A kiválasztott szereplőkkel (tanár, diák) egyeztetni kell, hogy vállalják-e a feladatot, s ha igen akkor meg kell velük ismertetni a konkrét elvárást szöveggönyvben, ill. mozgás tekintetében.

A virágoltban meg kell rendelni az emlékkoszorúkat.

A korhű Rákóczi-zászlót meg kell varrni.

Egyeztetni kell a ló tulajdonosával a próba, ill. a konkrét műsor időpontját.

A ruhaneműt, ill. csizmát korhűvé kell alakítani, ill. fel kell próbáltatni.

Össze kell állítani a végleges szöveggönyvet, elfogadva az esetleges javításokat.

Egyeztetni kell a néptáncsoport vezetőjével.

Meg kell írni az emlékszalagot.

A technikai szükségleteket egyeztetni kell a rendszergazdával.

Meghívótervet kell készíteni.

Ki kell küldeni a meghívókat.

Főpróbát kell tartani.

Meg kell beszélni, hogy ki fog az eseményen fotózni.

A szervezés lebonyolításáért egy pedagógus felelős, ő tartja kézben a „szálakat”. Tudja, hogy kivel, mikor, mit beszélt meg, s még milyen hiányosságok vannak. Segítséget elfogad és kér is, de tudnia kell mindenről, ami a rendezvényhez kapcsolódik.

c. Gyermek bevonásának lehetőségei

A tanulók a szervezés fázisában az alábbiakat végzik:

Megismerik a felolvasandó szöveget, eljárnak a próbákra.

Részt vesznek a ruhapróbákon.

Az a tanuló, aki a ló hátán fog ülni, elmegy a ló tulajdonosához és ismerkedik, barátkozik a lóval.

A néptáncosok próbákat tartanak a helyszínen.

Azok a tanulók, akik a szalagot kötik, megismerik, hogy az egész műsorban mikor jutnak mozgásos szerephez.

Az osztályok énekórákon gyakorolják a „Csínom palkó...” kezdetű dalt.

Minden szereplő tanuló részt vesz a főpróbán, ahol megismerkedik az esetleges „b” verziójú lebonyolítással.

4. Rendezvény lebonyolítása

a. Rendezvény megnyitása

A rendezvény megnyitásának előkészítése már a gyülekező alatt megtörténik, hiszen kb. 10 percig Rákóczi-korabeli dallamok szólnak az érzelmi azonosulás segítése érdekében.

A konkrét megnyitást a diákönkormányzat pedagógus vezetője teszi meg, aki köszönti az egybegyűlteket, s közli az összejövetel igazi célját.



30. ábra Emlékkoszorúk

Rendezvény menete, programja, folyamata:

- Köszöntés
- Néptáncosok jelenete
- Rákóczi zászlós katonájának megjelenése
- Rákóczi-hírnökének bevonulása (levél felolvasása) lóháton
- Szalagkötés az új zászló rúdjára
- A két hét programlehetőségeinek ismertetése
- Koszorúzás a két emlékhelyen
- Közös éneklés
- Lovas elvonulása



31. ábra Néptáncosok jelenete

b. Rendezvény lezárása

A rendezvény lezárásaként a vendégek és a tanulók szintén korabeli zeneszóra (tárogatóra) elvonulnak.

c. Gyermek bevonásának lehetőségei

A tanulók az alábbi módokon vonhatók be ebben az esetben:

- A néptáncosok képviselői a műsor elején hangulati elemként szerepeltethetők, a korhű zenére egy utcajelenet életképét vonultatják fel.
- A ló hátán ülve egy jó erőteljes hangú tanuló Rákóczi hírnökeként a múltból érkező levelet olvassa fel, melyet maga II. Rákóczi Ferenc írt, s múltból szól a közönséghez.
- A rendezvénysorozat programjait váltva alsó, ill. felső tagozatra vonatkozóan szintén tanulók olvassák fel.
- Rákóczi zászlaját tanuló lengeti.
- A szalagot a zászlórúdra az intézmény legidősebb és legfiatalabb tanulója köti.
- A két koszorút egy pedagógus mellett szintén a diákok képviselője helyezi el.
- Egy közös éneklésbe az intézmény minden diákja bekapcsolódik.



32. ábra "Rákóczi hírnöke"

Nagyon fontos, hogy a tanulók aktív részt vállaljanak, s nemcsak azért, hogy a kollégákat mentesítsük a feladatok elvégzése alól. Sok tanuló méltán érzi kiválasztottnak magát, ha a többiek előtt szerepelhet. Ebben az esetben a szalagkötést egy olyan (intézmény túlkoros tanulója) diák teszi meg legfiatalabb társával, aki egyébként nem vesz részt szereplőként közösségi megmozdulásokon. Ez a szöveg nélküli jelenet könnyű számukra, mégis sokatmondó, az alsó és felső tagozat közötti kapcsolatot erősíti.

5. Utómunkálatok

A rendezvényen szereplő pedagógusoknak és tanulóknak meg kell köszönni a részvételt, a befektetett időt és energiát. (A tanulók szorgalom 5-öst kaphatnak)

A néptáncsoport képviselőinek és vezetőjüknek is köszönetet kell mondani.

A ló tulajdonosa szerény ajándékot kap a műsorban való közreműködésért.

A technikai segítségnyújtást meg kell köszönni a rendszergazdának.

Az iskola honlapjára cikket kell írni és válogatni kell az elkészült fotókból, melyek szintén népszerűsítik ezt az iskolai rendezvényt, s azokat is fel kell tenni a cikk mellé a honlapra.

A műsorban részt vállaló pedagógusokkal rövid levezető beszélgetést kell kezdeményezni.

6. Lehetséges forrásanyagok

II. Rákóczi Ferenc életrajzi adatai.

4.2. A Föld Napja



33. ábra A Föld napja

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	Iskolaudvar
Célcsoport életkora	10-14 év
Célcsoport száma	bevont tanulók 48 fő
Időtartam	2 óra
Kellékek	
Költségek	anyagköltség

2. A rendezvény pedagógiai célja

A környezettudatos gondolkodás kialakítása, és ezzel a földünk védelme. A föld keletkezése, és az ökoszisztémát veszélyeztető tevékenységekre való figyelem felhívása.

Kihalással veszélyeztetett állatfajokra való figyelmeztetés plakátokon keresztül.

A formális tanulás során szerzett ismeretek alkalmazása, az informális tanulási folyamat során az elméleti ismeretek gyakorlatban való alkalmazása.



34. ábra Fókuszálás az ökoszisztémára

3. A rendezvény előkészítése

a. Tervezés

Interaktív bemutató szerkesztése.

Csokivulkán, lávakifolyás előkészítése.

Homokpálya megszervezése.

Vakvárosépítés megtervezése.

b. Szervezés

Pályák kialakítása.

Rajzpályázat témájának meghatározása, kellékek előkészítése.

A rendezvény lebonyolításában résztvevő tanulók felkészítése, a feladatok kiválasztása.

c. Gyermek bevonásának lehetőségei

A különböző pályákon való feladatok kialakítása, megvalósításának lehetőségei.

A feladatok megszervezése, összeállítása, fényképek készítése.

4. Rendezvény lebonyolítása

a. Rendezvény megnyitása

Minden tanuló, aki részt vesz a rendezvényen, megnézi az interaktív bemutatót.

Ez egy 20 perces vetítéssel egybekötött előadás a Föld keletkezéséről. A bemutató tartalmazza a lemezmozgásokat és azok következményeit a múltra és a jövőre vetítve. A pillécukorvulkán megtekintése, a gyurmából készült vulkánból a lávafolyás bemutatása.

b. Rendezvény menete, programja, folyamata

A bemutató után a nyolcadikos tanulók berendezik az állomásokat, előkészítik a megfelelő anyagokat a feladatok teljesítéséhez. Az osztályok csapatai körforgóban végig járnak az interaktív pályákat. Közben a művészek elvonulnak és elkészítik a védett állatokról a rajzokat.

c. Rendezvény lezárása

A rendezvényt a pillécukorból készült vulkán közös elfogyasztásával zárjuk. A csemegézés közben, mindenki elmondhatja, hogy érezte magát a délután folyamán. Mely pályák okoztak neki fejtörést, mit szeretne esetleg még egy következő alkalommal, ha beiktatnánk az interaktív feladatokhoz. Elkészültek a védett állatokról a rajzok, közösen megnézzük, véleményeket meghallgatjuk. Ki miért pont azt az állatot gondolta védettnek, mit tud róla, milyen megoldásokat javasol a védelmükre.

d. Gyermek bevonásának lehetőségei

A nyolcadikos tanulók az interaktív feladatok elkészítéséhez, tervezéséhez.

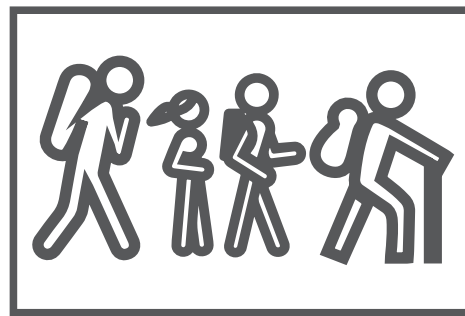
Az interaktív feladatok koordinálásához, a körforgóban való mozgás segítéséhez, a kisebbek kíséretéhez, és a kémiai tudást igénylő feladatok segítéséhez.

5. Utómunkálatok

Az elkészült rajzokból való kiállítás megszervezése, lebonyolítása.

A feladatok és a forgatókönyv írásos vagy digitalizált formába öntése.

4.3. Gyalogtúra



35. ábra Gyalogtúra

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	2014.10.27. 14:00 h. iskola bejárata előtt.
Célcsoport életkora	A gyalogtúrára kortól függetlenül mindenkit szívesen várunk.
Célcsoport száma	A gyalogtúrára kortól függetlenül mindenkit szívesen várunk.
Időtartam	2 óra
Kellékek	Az útvonal bejárása kiszámíthatatlan akadályok miatt. (tárgyi feltételek) A segítők feladatainak pontos egyeztetése. (személyi feltételek)
Költségek	A program lebonyolításában költségek nem merültek fel.

2. A rendezvény pedagógiai célja

A gyalogtúra megszervezésének életre hívója a Világ Gyalogló Napi felhívás volt.

A kiírás tartalmazta:

- a versenykiírást,
- a jelentkezési lapot,
- a beszámoló lapot.

A kiírás kapcsán a városban levő olyan nevezetességek, szép helyek bejárása, hogy az országos programhoz kapcsolódóan megtörténik a táv feltételeinek teljesítése.

a. A rendezvény előkészítése

Tervezés: Az indulás az iskolából történik.

Útvonal megtervezése a nevezetességek érintésével.

Célállomás meghatározása.

A gyalogtúra időpontjának a meghatározása..

b. Szervezés

A kiírási követelménynek megfelelően elkészültek a programot népszerűsítő plakátok.

Útvonal: Az útvonal kijelölése Karcag aszfaltos járdafelületén történt.

Egyebek: A célállomásnál, ami a ligetben az erdei futópályánál volt, egy kis pihenés kapcsán a városban „működő” nomád hagyományőrző Pusztai Rókák lovascsapat felkérése egy bemutató

megtartására.

Segítők: Nevelők felkérése az útvonal balesetmentes biztosítása miatt.

Következő lépés: Az útvonal bejárása kiszámíthatatlan akadályok miatt. (tárgyi feltételek)

A segítők feladatainak pontos egyeztetése. (személyi feltételek)

3. Rendezvény lebonyolítása

a. Rendezvény megnyitása

Gyülekező: az iskola bejárata előtt.

Ellenőrzés, hogy minden megfelel-e a túra feltételeinek.

b. Rendezvény menete, programja, folyamata

Indulás – a gyalogtúra indítása. Fő feladat a tervezett program maradéktalan végrehajtása zökkenők nélkül.

Nevezetességek:

Györffy István Nagykun Múzeum,

Nagykunsági Tájház

Kántor Sándor Fazekasház

Malom Múzeum

Nagykun Millenniumi Emlékmű

Pihenők tartása az érintett helyszíneken.

c. Rendezvény lezárása

A gyalogtúra vége, visszaérkezés a kiinduló ponthoz (iskola)

4. Utómunkálatok

Beszámoló megírása, fotók elküldése.

Köszönetnyilvánítás a szervezésben és a lebonyolításban résztvevőknek, segítőknek.

Értékelés: A gyalogtúra sikeresen, mindenki meglegedésére zajlott le. Fáradtan, de jókedvvel érkeztünk vissza az iskolába. A túrán résztvevőknek az iskola udvarán meleg teával és zsíros kenyérral kedveskedhetünk.

A gyaloglás a rekreáció természetjárás–turizmus ága. A szabadidő eltöltésének a jó közérzet megszerzésének egyik lehetősége. Az ember aktív kikapcsolódásának, pihenésének, fizikai-szellemi munkaerejének újratermelése. Visszatalálás a természethez!



36. ábra Nagykunsági Tájház

Forrás: <http://www.karcagimuzeum.hu/akadalymentes/index.php/nagykunsagi-tajhaz>

4.4. Szüreti mulatság



1. A rendezvény szinopszisa

37. ábra Szüret

Helyszín	Iskolaudvar , 1 tanterem
Célcsoport életkora	Alsó tagozatos tanulók (7-10 év)
Célcsoport száma	90 fő
Időtartam	2 óra
Kellékek	szőlőprés, kalapács , cső , kukorica , szőlő , dió, színező , műanyag pohár, kenyér ,lekvár, laptop , hangszóró, labda, célbadobó
Költségek	10.000 Ft

2. A rendezvény pedagógiai célja

A tanulók megismerkedjenek az őszi munkákkal, tevékenységekkel (pl.: szüret menete, szőlőpréselés, kukoricamorzsolás) .

a. A rendezvény előkészítése

Tervezés

Helyszín, időpont kiválasztása

Költségvetési terv készítése : szőlő, műanyag pohár, kenyér

Kellékek, anyagok beszerzése szülői segítséggel: szőlőprés, lekvár, kukorica

b. Szervezés

Kollégák felkérése, feladatok megbeszélése (6 pedagógus). Ki melyik helyszínen áll, mit csinál, milyen eszközökre lesz szüksége. Az eszközök beszerzése.

Takarítókkal megbeszélni az esetlegesen felmerülő feladatokat, illetve utómunkálatokat.

Plakát készítése.

Gyermekek bevonásának lehetőségei

A gyerekeknek jelezzük előre, hogy hozhatnak magukkal szőlőt, diót, kukoricát.



38. ábra Takarítók

3. Rendezvény lebonyolítása

a. Rendezvény megnyitása

A rendezvényt az alsós DÖK-vezető nyitja meg, köszönti az osztályokat, a pedagógusokat és a vezetőséget.

b. Rendezvény menete, programja, folyamata

1. Az első osztályosok avatása: Egy ígéretet elmondanak a DÖK-vezető után
2. A DÖK-vezető minden osztályt egy tevékenységhez állít, majd forgószínpadszerűen minden tevékenységben részt vesznek.

- Szőlőpréselés és kóstolás
- Kukoricamorzsolás közben beszélgetés
- Diótörés: Egy csövön gurul le a dió és végén ügyesen szét kell törni kalapáccsal
- Táncház (Néptánc, népi játékok tanulása)
- Szőlő mandala színezése
- Célbadobás
- Tánc
- Lekvároskenyeret kapnak gyerekek.



39. ábra Diótörés



40. ábra Cél tábla

c. Rendezvény lezárása

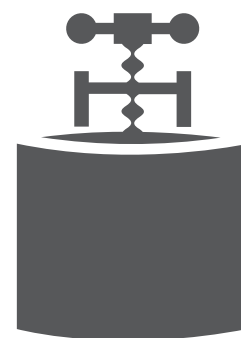
Lezárásként egy közös tánc, éneklés. A gyerekek lekváros kenyeret kapnak.

4. Utómunkálatok

Kellékek, anyagok elpakolása. Szőlőprés elmosása, visszajuttatása.

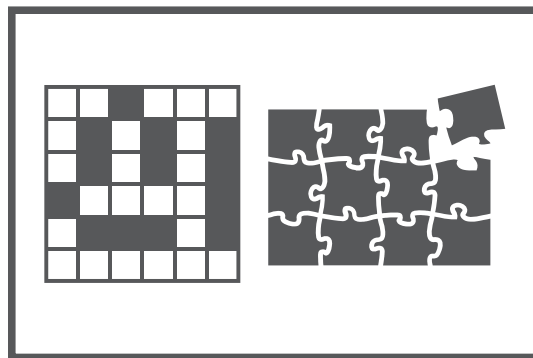
5. Lehetséges forrásanyagok

Alsós Diákönkormányzat bevonása, szülői segítség



41. ábra Szőlőprés

4.5. Rákóczi akadályverseny



42. ábra Puzzle és keresztrejtvény

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	az iskola 2 tanterme, jó idő esetén az iskolaudvar
Célcsoport életkora	1-4. osztályig
Célcsoport száma	5X4 fős csapatok
Időtartam	60 perc
Kellékek	menetlevelek, feladatlapok
Költségek	a jutalmakra költjük, 10.000 Ft

2. A rendezvény pedagógiai célja

Csoportban való együttműködést segíti elő. Előzetes ismeretek felelevenítése a cél, minden amit II. Rákóczi Ferencről már tudnak a gyerekek.

3. A rendezvény előkészítése

a. Tervezés

- feladatlapok megtervezése (TOTÓ, puzzle, titkos írás, keresztrejtvény)
- menetlevél szerkesztése
- helyszín biztosítása (jó idő esetén az udvaron is megoldható-asztalok, székek készítése, rossz idő esetén üres tanterem biztosítása)
- gyerekek kiválasztása (minden osztályból 4 fő)
- jutalmak beszerzésének megtervezése

b. Szervezés

- gyerekek csoportokba való beosztása (egy csoportban 1-4. osztályig vegyes életkorú gyerekek beosztása)
- tanterem kiválasztása
- feladatlapok előkészítése
- jutalmak beszerzése

c. Gyermek bevonásának lehetőségei

Tantermek, székek, asztalok elrendezése.

4. Rendezvény lebonyolítása

a. Rendezvény megnyitása

Egy teremben hívjuk össze a versenyen résztvevőket. Csoportokba osztjuk őket, majd megkapják csoportonként a menetlevelüket. Erre felkerül a csapatnevük, amelyet ők találnak ki, illetve a következő feladatuk, hogy egy csapatindulót írjanak.

b. Rendezvény menete, programja, folyamata

Ha a menetlevelük elkészült, két csapat másik terembe vonul át és ott egy puzzle-t kell kirakniuk, amely II. Rákóczi Ferencsel kapcsolatos (pl. önarcképe, az ötszáz forintos képe, zászlaja, stb.). Ha ezzel végeztek, egy TOTÓ-t kell kitölteniük, ez II. Rákóczi Ferenc életútjával kapcsolatos, melyhez előzetesen kapnak egy szöveget, amelyből az információkat kikereshetik a kérdésekhez.

Ha ezen a két állomáson végeztek, akkor visszavonulnak a megnyitó helyszínére és ott titkos írást illetve keresztrejtvényt kell megfejteniük, akik pedig eddig a másik helyszínen voltak, megérkeznek a puzzle-hoz és a TOTÓ-hoz.

c. Rendezvény lezárása

Az állomásokon tartózkodó pedagógusok pontozzák a magatartást és a feladatlapokat. Eredményhirdetésre a Rákóczi-napok végén lévő iskolagyűlésen kerül sor.

d. Gyermek bevonásának lehetőségei

Segíthetnek a tantermek visszarendezésében.

5. Utómunkálatok

Feladatlapok javítása.

Pontok bevezetése és összesítése a menetlevelekben.

Helyezést elért csapatok jutalmának összekészítése.

Eredményhirdetés.

6. Lehetséges forrásanyagok

Internetes források- képek a puzzle-hoz, forrásszöveg az életúthoz a TOTÓ kérdéseihez

- <http://mek.oszk.hu/01500/01504/html/elemzes.htm>
- <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3a/500Ft2006front.JPG>
- https://hu.wikipedia.org/wiki/II._R%C3%A1k%C3%B3czi_Ferenc

4. 6. A művészeti oktatás tanszakainak év végi nyílt vizsgabemutatója



43. ábra Művészeti ágak

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	Iskolánk tornaterme, vagy a közösségi ház nagyterme, aula
Célcsoport életkora	8-14 éves tanulók, (szülők, nagyszülők és bárki, aki érdeklődik nézőként)
Célcsoport száma	60-70 fő között, a művészeti iskola 3 tanszakának tanulói 3 csoportban
Időtartam	Legalább 3 x 60 perc, de az előkészületekkel ennél több
Kellékek	Néptáncos ruhák, színjátzó jelmezek, kellékek, erősítő, cd lemezen népdalok, a kiállításhoz farostlemezek kartonok,ragasztók, színes papírok, ollók
Költségek	kb. 50 ezer ft.

2. A rendezvény pedagógiai célja:

Az éves és jelen pályázat keretein belül zajló művészeti tevékenységek bemutatása az iskola tanulóinak, tanárainak, a szülőknek és a falu érdeklődő lakóinak. A tudásuk bemutatása, értékelése és önértékelés.

Kommunikációs képességek, anyanyelvi kompetenciák, önbizalom fejlesztése. A művészeti tevékenységek személyiségfejlesztő hatásainak bemutatása. Sikerélményen keresztüli motiváció biztosítása.

A mozgás, a tánc örömeinek felfedeztetése a nézőkkel és a résztvevőkkel a rögtönzött táncház megszervezésével. Az ábrázolás, rajz, festészet önkifejezési lehetőségeinek bemutatása.

3. A rendezvény előkészítése

a. Szervezés

A tanszakok vezetői munkaközösségi megbeszélést tartanak a szervezéssel kapcsolatosan. (helyszín, résztvevők, időpont, műsorszámok, szervezési feladatok, bevonható segítők, felelősök kijelölése, feladatok megosztása)

Az informatikus megszerkeszti és kinyomtatja a meghívókat, plakátokat és a honlapon is megjeleníti.

A tanulók a faluban a megszokott helyeken plakátokat ragasztanak ki, és a meghívókat kézbesítik az intézményeknek, magánszemélyeknek, a meghívottak listája alapján.

A pedagógusok beszerzik a szükséges kellékeket.

A szülőkkel egyeztetnek a vendéglátásról, mely a szülői munkaközösség felajánlásával és szervezésében történik.

A műsorszámok betanulása után főpróbát tartanak.

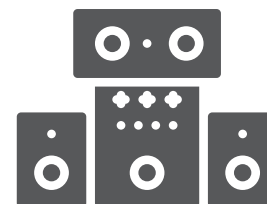
A képzőművészet tanszak vezetője a tanszak idősebb tanulóival a kiállítást berendezi a helyszínen.

A hangtechnika és a projektor összeállításáról az informatikus gondoskodik.

b. Gyermek bevonásának lehetőségei:

A terem berendezése tanulók segítségével.

A kellékeket és díszleteket a színjátszó tanszacos gyerekek bepakolják.



44. ábra Hangtechnika

4. Rendezvény lebonyolítása

Rendezvény megnyitása:

Az intézményvezető köszönti a vendégeket és ismerteti a művészeti iskola létszámadatait, csoportjait röviden bemutatja, ismerteti a legfontosabb ideai szerepléseket, versenyeket és versenyeredményeket. A műsorszámokat a munkaközösség vezető konferálja fel. (10 perc)



45. ábra Projektor

Rendezvény menete, programja, folyamata:

- Beszédgyakorlatok, improvizációk a nézők bevonásával. A színjátszók vizsgálóadása. (40 perc)
- Szünet, a terem átrendezése.
- A néptáncosok vizsgálóadásának megtekintése. Népi játékok és különböző tájegységek táncainak bemutatása. (30 perc)
- Rögtönzött táncház, a nézők bevonása, alaplépések betanítása és kipróbálása. (30 perc)
- Szünet, a terem átrendezése, terítés a vendéglátáshoz.
- A képzőművészeti kiállítás megnyitása, köszönetek a szervezőknek, szülőknek. (10 perc)
- A kiállítás megtekintése (30 perc)
- Vendéglátás, sütemény és üdítő felszolgálása a résztvevőknek. Közben kötetlen beszélgetés. Közben a jelenléti ív aláírása. (30 perc)

Rendezvény lezárása : a szervezők bezárják a rendezvényt, elköszönnek a vendégektől.

5. Utómunkálatok:

a szervezők bezárják a rendezvényt, az erre vállalkozó tanulókkal a termet rendbe teszik, a kellékeket elpakolják. a munkaközösség vezető megírja a rendezvényről az emlékeztetőt és leadja az intézmény vezetőjének.

6. Lehetséges forrásanyagok:

a betanult színdarab, és a kísérő népzene.

5. Felhasznált irodalom

CEDEFOP (2000): Glossary. In: Making Learning Visible. CEDEFOP, Thessaloniki. Colley, H., Hodkinson, P. és Malcolm, J. (2002): Non-formal learning: mapping the conceptual terrain. A consultation report. University of Leeds Lifelong Learning Institute, Leeds. In: Stéber Andrea, Kereszty Orsolya (2015) Az informális tanulás értelmezései a XXI. században, Új Pedagógiai Szemle, 2015/9-10, Internet: <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/az-informalis-tanulas-ertelmezesei-a-xxi-szazadban?links#main-content> Letöltés: 2018.03.24.

Coombs, P. H. és Ahmed, M. (1974): Attacking Rural Poverty: How non-formal education can help. John Hopkins University Press, Baltimore. In: Dr. Bajusz Klára (2011) A felnőttkori tanulás szakágazatai, Pécsi Tudományegyetem, Pécs, Internet: http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/felnottkori_tanulas/11_formlis_nonformlis_s_informlis_tanuls.html Letöltés: 2018.03.20.

Lengyel Zsuzsanna: A többszörös intelligencia elméletének alkalmazása a helyesírás-tanításban, Internet: <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=289> Letöltés: 2018.03.25.

Pedagógiai Program,

Stéber Andrea, Kereszty Orsolya (2015) Az informális tanulás értelmezései a XXI. században, Új Pedagógiai Szemle, 2015/9-10, Internet: <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/az-informalis-tanulas-ertelmezesei-a-xxi-szazadban?links#main-content> Letöltés: 2018.03.24.

Hajduné Dr. László Zita, Szentgyörgyvárné Juhász Ivett, Dr. Tóth Ákos: Alternatív környezetben űzhető mozgásformák

<http://fszk.hu/kiadvany/diaktamogato-fuzetek-szarnyalas/>

1. ábra Problémamegoldó gondolkodás	5
2. ábra Brainstorming	5
3. ábra Az ünneplés öröme	8
4. ábra Táborozás.....	9
5. ábra Egyéntől a közösség felé haladás.....	9
6. ábra Kincses térkép.....	10
7. ábra A biztonságos légkör megteremtése	10
8. ábra Szűz és Vízöntő csillagképek	11
9. ábra Nyomok	11
10. ábra Érzékenyítés és beemelés a közösségbe	12
11. ábra Strand	13
12. ábra Tábortűz.....	13
13. ábra Erdei kirándulás	14
14. ábra Buborékfoci	14
15. ábra Felsorolás- memória	15
16. ábra Labdás ismerkedés	16
17. ábra Gombolyag és labda.....	16
18. ábra Forgószél.....	17
19. ábra Középen áll a mágus.....	17
20. ábra Gyorslabda	18
21. ábra Plüss állatok vagy labdák	18
22. ábra Szólánc	19
23. ábra Rosszul értelmezett üzenetek	20
24. ábra Csak mutogatni szabad, egymáshoz szólni tilos	20
25. ábra Egy résztvevő hátat fordít a csoportnak, a többiek elhelyezkednek a térben	21
26. ábra A menekülés előtti pillanat.....	22
27. ábra Kincses térkép	23
28. ábra Titkosírással készült levél	23
29. ábra Mátyóki Ádám: II. Rákóczi Ferenc képmása(1712, Gdańsk)	24
30. ábra Emlékkoszorúk	25
31. ábra Néptáncosok jelenete	26
32. ábra "Rákóczi hírnöke"	26
33. ábra A Föld Napja.....	28
34. ábra Fókuszálás az ökoszisztémára	28
35. ábra Gyalogtúra	30
36. ábra Nagykunsági Tájház	31
37. ábra Szüret.....	32
38. ábra Takarítók.....	32
39. ábra Diótörés.....	33
40. ábra Céltábla.....	33
41. ábra Szőlőprés.....	33
42. ábra Puzzle és keresztrejtvény	34
43. ábra Művészeti ágak	36
44. ábra Hangtechnika.....	37
45. ábra Projektor.....	37