

A Nevelési Tudásdepó projekt helye a közoktatás-fejlesztési stratégiában, különös tekintettel az innovációs potenciál fejlesztésének lehetőségei a nem formális és informális képzés területén

TÁMOP 3.2.4

**A hátrányos helyzetű gyerekek anyanyelvi
kompetenciáinak megalapozása, fejlesztése**

5-7 éves korig

TARTALOMJEGYZÉK

| | |
|---|----------|
| I. A programfüzet alapadatai | 3 |
| II. Hasznos tudnivalók | 5 |
| III. A program tartalma | 7 |
| IV. A program tananyaga | 8 |
| IV.1. Modul: | 8 |
| IV.1.1. Tanulási feladat | 8 |
| A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása | 8 |
| Értékelés, önértékelés | 12 |
| IV. 2 Modul: | 12 |
| Tanulási feladat | 13 |
| A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása..... | 13 |
| | 13 |
| Értékelés, önértékelés | 14 |
| Az ellenőrzés, értékelés folyamatos az egész tevékenység ideje alatt. A felnőtt visszajelzése motiváció is a gyermeknek a tevékenység további folytatásához..... | 14 |
| IV.3. Modul: | 14 |
| Tanulási feladat..... | 14 |
| A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása | 14 |
| Értékelés, önértékelés | 18 |

I. függelék

Szakirodalom jegyzék, a felhasznált nyomtatott és digitális anyagok, adatbázisok, linkek

II. függelék

Jó példák, jó gyakorlatok -----

I. A PROGRAMFÜZET ALAPADATAI

A program megnevezése:

Kerekecske, dombocska
Anyanyelvi fejlesztő játékok

A fejlesztő team tagjai: Hámoriné Váczy Zsuzsa, Kovács Erika

A program célja:

A program lényeges része az anyanyelv, kommunikáció, beszéd fejlesztése. Csak megfelelő nyelvi fejlettséggel rendelkező gyermekek lesznek képesek az iskolában az írás-olvasás elsajátítására. A hátránykompenzáció részeként nagy jelentősége van a személyes példának és a játéknak, hiszen ez az a helyzet, amiben a gyermek életkori sajátosságai okán a legtöbbet tanulja.

A programban három fő fejlesztési feladat köré csoportosítva jelennek meg az anyanyelvfejlesztő játékok. Az anyagot használhatjuk egy egészként, de a hátránykompenzáció szempontjából célszerű, ha más tevékenységekbe integrálva részleteiben jelennek meg az anyanyelvfejlesztő játékok.

A program **célja**, hogy a gyermekek játékon keresztül sajátítsák el, gyakorolják az anyanyelv használatához szükséges tudástartalmakat. Szerezzenek saját élményen alapuló tapasztalatot, jártasságot a könyvtár-használatról, mint az ismeretszerzés egy formájáról.

A program időtartama: 6 óra

A program során elsajátítandó kompetenciák (ismeretek, fejlesztett képességek, attitűdök):

A tanuló a program befejezése után:

- Felismerés szintjén tájékozódjon a könyvtárban
- Megnevezés szintjén ismerje a program során használt eszközöket
- Szívesen vegyen részt a közös játékokban
- Bátran beszéljen, kommunikáljon a számára ismeretlen gyermekekkel és felnőttekkel is
- Használja a kommunikáció során a verbális és nonverbális eszközöket
- Szívesen hallgasson mesét, verset
- Legyen képes röviden elmesélni a hallott meséket
- Legyen képes maga is mesék kitalálására

A programban alkalmazott értékelési módszerek:

| | |
|--------------------------|---|
| Értékelés formája | Program közben történő formatív értékelés, egyéni, csoportos, önértékelés |
| Értékelés rendszeressége | A program és modulok végén, a modul folyamán |
| Értékelés tartalma | A program, illetve a modul tananyagának feldolgozása, gyakorlati feladatvégzés, produktum létrehozása |

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

A program megvalósításában való előrehaladás rendszere:

A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli rész-célkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési forma: kérdések, feladatok találhatóak, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítani a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén, azok tananyagára épülő feladatok találhatóak, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

A tanulást segítő eszközök:

- Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása.
- Hagyományos könyvtári eszközök
- Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek.

A program során alkalmazott módszerek (pl.: kooperatív struktúrák, csoportos munka, projekt módszer, párban, egyénileg munkálkodás,...stb.):

Piktogramok a tananyagban való előrehaladás segítésére:

Olvassa el figyelmesen, keresse az interneten vagy adatbázisban



Fontos rész



Megértést könnyítő példa



Értékelő kérdések, feladatok



Önállóan vagy csoportosan feldolgozandó feladat



III. A PROGRAM TARTALMA

| Modul sorszáma | Témakör, cím | Időtartam (óra) |
|-----------------------|---|------------------------|
| 1. | „Játssz velem!” Kommunikációs készség alakítása | 2 |
| 2. | „Rakoncátlan lángocska” Beszéd és gondolkodás fejlesztése | 2 |
| 3. | „Zsipp-Zsupp” Dramatikus elemeket tartalmazó játékok | 2 |
| | | |
| | | |
| | | |

IV. A PROGRAM TANANYAGA

Játssz velem!

kommunikációs készség alakítása

IV.1. Modul:

Kommunikáció

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul fő célkitűzése a kommunikáció fejlesztése. A játékok fejlesztik a kommunikációs és képességet és a beszédkészséget. Fejlesztik a rugalmas gondolkodást, az önálló alkotóképességet. A játékok sokrétűen, komplex módon segítik az egész személyiség fejlesztését. A játékok nem a teljesítményre fókuszálnak, hanem a megélésre, a megismerésre motiválnak.

Bevezetés

A modul elvégzése után a tanulók:

- Játsszanak szívesen kommunikációs játékokat
- Értsék meg a szóban elhangzó instrukciókat
- Vállalják örömmel a különböző szerepeket

A tanulási feladatokhoz tartozó rész-célkitűzések

- Kommunikáció fejlesztése játékok segítségével
- Rugalmas gondolkodás, alkotóképesség fejlesztése
- Bátran beszéljenek élményeikről

IV.1.1. Tanulási feladat

A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása



1. Kommunikációs játékok

a, Bemutatkozás

Két párhuzamos vonalban állnak a résztvevők, arccal egymás felé /..folyosó /. Az egyik sor végén álló kezdi a játékot. A vele szemközt állóhoz lép, kezét fognak, bemutatkoznak, teljes névvel. Utána az eredetileg mellette állóhoz lép vissza, vele fog kezét, neki mutatkozik be. A továbbiakban hasonló cikcakk vonalon haladva ér a folyosó elejére, ahol beáll saját sorába. Amikor az első játékos a folyosó közepénél tart, akkor indul a második /a másik sor első embere/. Folyamatosan játszunk addig, amíg az eredeti elhelyezkedést vissza nem kapjuk. A játék után hívjuk fel a játékosok figyelmét arra, hogy a kommunikáció alapja a tekintetek kapcsolódása. Tudatosítsuk a tapasztalatokat!

(A gyakran előforduló hibák közül néhány: pl. a földre néz bemutatkozás közben; elmotyogja a nevét; nem fog kezét, csak odatartja a kezét stb.).

Zsipp-zsupp játék

Körben ülünk. Mindenki megkérdezi két szomszédja nevét. Ha a játékmester a kör közepéről rámutat valakire, s azt mondja, hogy zsipp, akkor annak azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja keresztnévét. Ha azt mondja, hogy zsupp, akkor a bal oldali szomszéd nevét kell mondani. Ha azt mondja, hogy zsipp-zsupp, akkor mindenki helyet cserél valakivel, s folytatódik a játék előlről, csak a szomszédok változnak meg. Aki eltéveszti vagy nem tudja a szomszédja nevét, esetleg sokat gondolkozik rajta, maga áll a körbe, játékmesternek. A játékot mindaddig játsszuk, míg csak meg nem ismerik a csoport tagjai név szerint is egymást. A játékot a későbbiek során összetettebbé is tehetjük: nem csak a keresztnévet, hanem a vezetéknevet is tudni kell, vagy azt is meg kell tudni mondani, hogy a szomszéd hol lakik, hol tanul. A továbbiak során még inkább kitérítjük az ismeret körét, például milyen a szomszéd kedvenc színe, mi a kedvenc étele, stb.

„Sziámi ikrek”

A résztvevők párokat formálnak, s a párok egymás felé eső vállukat, karjukat összeszorítva mozognak. Az összeszorított testrészek nem válhatnak el egymástól a játék során - mintha ketten egy test lennének. Mikor már összeszokottan mozognak, minden külső jel nélkül megállnak, majd újra elindulnak, leülnek, lehajolnak stb.

b, Társválasztó játékok

A játékok szervezésekor s vezető feladata kétirányú: egyrészt lehetővé kell tennie a rokonszenv alapján történő választást, másrészt biztosítani kell, hogy a játékokban mindenki mindenkivel találkozhasson (ugyanis a játékok más irányú információkat szolgáltatnak a társakról, mint a hétköznapiak). Lehetőleg ne a vezető döntse el, hogy ki kivel játsszon!

A mesterséges társválasztó játékokkal (ezek sorsolás jellegűek) nem foglalkozunk. Ismertett játékaink természetes csoportalakítást lesznek lehetővé: a klubtagok a rokonszenv, a megérzés, az empátia alapján választanak.

Az egyes instrukciók között - természetesen - az azoknak megfelelő szintű kapcsolatok létrejöttéhez időt kell hagyni.

Szükség esetén kommentáljuk a történeteket, adjunk segédutasításokat (egy-egy tréfával a játékkal kapcsolatos gátlásokat is lehet oldani).

Szemkontaktus

a., A játékvezető felszólítja a játékosokat, hogy mozogjanak szabadon, járják a teremben, és közben figyeljék a többiek tekintetét. Szavak nélkül, szemkontaktussal kell mindenkinek párt keresnie. Azok a játékosok, akik „egymásra találtak”, félreállhatnak - így jelezve a többiek számára, hogy ők már nem választhatók. A játék addig tart, amíg mindenki megtalálja a párját.

Ügyeljünk arra, hogy ne vegyük igénybe a mimika kifejező eszközeit, a párválasztás valóban szemkontaktuson alapuljon.

b., Formai változtatás: körben ülünk, így keresik egymást a szemek. Akik egymásra leltek, azok egymás mögé ülnek. A játékot ez esetben is addig folytatjuk, amíg mindenki meg nem találja a párját.

Kezek

A játék résztvevői csukott szemmel mozognak a teremben. A kezek „ismerkednek”, keresnek kapcsolatut. A kezek mondhatnak igent és nemet is. Lehet válogatni, megkeresni az érintés alapján szimpatikus kezet.

A játék előtt tudatosítani kell a választást befolyásoló tényezőket: pl. a kéz érdekessége, hőmérséklete, nedvessége, mérete, stb.

Az érintés alapján történő párválasztás kiszűri a személyes előítéletek jelentős részét. Ügyelni kell arra, hogy ne adjunk magunkról más információt az érintésen kívül /pl. hang - nevetés -, gyűrűt, órát le kell venni/.

2. Együttműködést, toleranciát fejlesztő játékok

Három kívánság

Cél: a képzelet, a vágyak mozgósítása, empátia.

Ajánlott bevezetés: „tündérhangulat” keltése Weöres Sándor: Bóbita című versével.

Leírás: Minden gyermek kap egy írólapot, amelyre a név felírása után felírhat három kívánságot. Kérhet önmagának, családjának vagy bárkinek. A leírt vágyakat körbe ülve megbeszéljük.

Hatás: Az érzelmek kifejezése, önzés és önzetlenség megnyilvánulása, segítő attitűd felkeltése.

Jóságos manó

Cél: Az empátia, az érzelmek és a felelősség egyeztetése. A segítő attitűd kialakítása.

Játék: Mindenki felírja a nevét egy cédulára. A cédulákat összehajtva berakjuk egy dobozba, és ebből húz mindenki egy nevet, amelyet nem árulhat el a többieknek. A cédulát meg kell őrizni. Ezután következik a játék magyarázata: mindenki annak a jóságos manója lesz, akinek a nevét húzta. Egy hétig vigyáz a „védencére”, jelét adja törődésének, segíti, megvédi, különösen törődik vele.

Célszerű, hogy a csoportvezetőnek legyen listája a jóságos manóról és társairól, hogy meg tudja figyelni a heti eseményeket.

Egy hét múlva megbeszélés. Ki mit érzett, rájött-e, hogy ki volt az ő jóságos manója.

Hatás: Az érzelmi feszültség, a rokonszenv-ellenszenv tudatosítása és kezelése, a tevőleges szeretet, törődés tudatos gyakorlása.

3. Kommunikációt fejlesztő játékok

Fülentős

A foglalkozás vezetője feltesz egy kérdést, amelyhez megfogalmaz néhány választ. Ezek közül csak egy legyen helyes. A gyerekek csoportokban ülnek (4 fő egy csoport), így megbeszélhetik a kérdésre adandó helyes választ. Jelre az ujjaikkal mutatják a szerintük helyes válasz sorszámát.

Amikor hozzád indulok....

A csoport körben áll. Egyik tagja azt mondja: „Amikor hozzád indulok” - és mutat egy tetszőleges mozdulatot. Ezt a következő átveszi, és hozzátesz egy másikat. Ezt a másik mozdulatot átadja a mellette állónak, aki átveszi, tesz hozzá egyet, és átadja a következőnek. Stb.

Szabad asszociáció

Körben ülnek a gyerekek, és szabad asszociációval folytatják a megkezdett mondatot. Pl.: Nekem a zöldről a fű jut az eszembe. Nekem a fűről a rét jut eszembe. A rétről nekem a labdázás jut eszembe. Nekem a labdázásról

Simon mondja (Simon says...)

Csak akkor végezd a mozdulatot, ha előtte azt mondom: „Simon mondja”. **Például:** Simon mondja, hogy guggolj le!” (A többek leguggolnak).”Emeld fel a kezed!” Nem mozdulnak meg. Aki mégis megmozdul, de meg tudja nevezni, hogy melyik testrésze hajlott, tovább játszhat.

Rajzold, amit mondok

A párok egymásnak háttal ülnek, nem látják, csak hallják egymást. A pár egyik tagja kap egy rajzolt formát vagy képet. Erről a képről pontos utasításokat fogalmaz meg a társának úgy, hogy a társa ezt a képet le tudja rajzolni a saját lapján.

Üzenet szavak nélkül

Cél: a nonverbális kommunikáció gyakorlása, az információtorzulás megtapasztalása.

Játék: A résztvevők körben ülnek. Az egyik csoporttag feláll, sorban odamegy társaihoz és tetszés szerinti gondolatot, érzést, üzenetet közöl velük szavak nélkül, nonverbális eszközökkel. (A gyakorlatot korlátozhatjuk egy adott kommunikációs csatornára, például az érintésre, mimikára, gesztusokra.). Ezután mindenki hasonló módon jár el.

A résztvevők megbeszélik érzéseiket, szorongásaikat, tisztázzák a nem egyértelmű üzeneteket, valamint a gyakorlat általánosítható tanulságait.



Értékelés, önértékelés

A játékok nem a teljesítményre koncentrálnak, hanem a megélésre. Ezért az értékelés nem vonatkozhat a gyermek tevékenységére, hanem ösztönző, bátorító szerepet tölt be.

IV. 2 Modul:

„Rakoncátlan lángocska” Beszéd és gondolkodás fejlesztése

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Bevezetés

A beszédészlelés és -értés megrekedésének nem fiziológiai oka a hátrányos környezet, ezzel összefüggésben a rossz beszédpélda, valamint a beszédhelyzetek hiánya.

Érdemes minden adódó helyzetet kihasználni a beszédkedv felkeltésére, aktivizálására, ugyanis megízleltethetjük a lemaradt gyermekekkel a beszéd igazi funkcióját, a megnyilatkozás, az érzélem, élmény, ismeret közlésének örömeit. A gyermek gondolkodását és cselekvését a hatékonyság érdekében célszerű cselekvéssel összekapcsolni.

A tanulási feladatokhoz tartozó rész-célkitűzések:

- A képzelet, gondolkodás fejlesztése a mesehallgatás során a hangutánzó szavak ízlelgetésével.
- Szókincsbővítés: duruzsol, dohog, korom, hetyke, gyújtós, pirongatták.
- A fantázia fejlesztése a mesehallgatása alatt és a beszélgetés alatt.

A modul elvégzése után a gyermekek:

- Ismerjék a mese tartalmát
- El tudják mondani saját szavaikkal a mese tartalmát
- Meg tudják fogalmazni a mese mondanivalóját

Tanulási feladat

A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása



I. A mese bemutatása

1. A foglalkozás előzménye

A foglalkozásvezető apró lángnyelvekkel jelöli azokat a könyvtári polcokat, ahol a mesével kapcsolatos könyveket lehet találni

2. A "Tűzben fa parazsa volnék" kezdetű ének közös eléneklése (Weöres Sándor)

Tűzben fa parazsa volnék,
vízben puha moha volnék,
szélben jegenyefa volnék,
földön apám fia volnék.

3. Közös beszélgetés a tűzről, jellemzőiről, tulajdonságairól, hasznáról és káráról

4. Közös mesék, versek felidézése

Benedek Elek: Tűzmadár
Tamkó Sirató Károly: Törpetánc
Weöres Sándor: Tűz a házam ispiláng

5. A lángocskával jelölt polc közös megkeresése

6. Fésűs Éva: Rakoncátlan lángocska című meséjének elmesélése

II. A mese feldolgozása

- 1, Előre elkészített képek alapján a mese tartalmának felidézése
- 2, A mesében szereplő párbeszédés részek előadása
3. Élmények vizuális megjelenítése közös festéssel.
- 4-5 fős csoportokat alakítunk 1 kép kidolgozásához. (csomagolópapír méret). Mindegyik csoport a mese más-más részleteit készíti el.
4. A képek elhelyezése a faliújságon



Értékelés, önértékelés

Az ellenőrzés, értékelés folyamatos az egész tevékenység ideje alatt. A felnőtt visszajelzése motiváció is a gyermeknek a tevékenység további folytatásához.

IV.3. Modul:

„Zsipp-Zsupp”

Dramatikus elemeket tartalmazó játékok

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Bevezetés

A dramatikus elemeket tartalmazó játékok alkalmazása különféle célokkal, funkciókkal történhet. Használhatjuk akár nevelési szándékkal, konfliktusok kezelésére is az anyanyelvi nevelés hatékonyabb megvalósítására.

A drámajátékokat eredményesen használhatjuk alkalmankénti foglalkozásként, de jól használhatók segítő, kiegészítő eszközként, technikaként is.

A drámajátékok során a játékvezető kérdései mindig az érzésekre és gondolatokra vonatkoznak (Mit éreztél? Mit gondoltál?). Alapvető a biztonság, a bizalmas légkör megteremtése, hogy a játészó azt érezze, „veled vagyok, hiszek benned”.

A modul elvégzése után a tanuló:

- Szívesen vesz részt a közösen szervezett játékban
- Bátran beszél, kommunikál
- Megérti a szóban elhangzott instrukciót és azt cselekvéseiben meg tudja jeleníteni.

A tanulási feladatokhoz tartozó rész-célkitűzések

- A beszédkezdő felkeltése a szituációs játékok segítségével
- Különféle szituációkban gyakorolják a gyermekek a szituációhoz kötött beszédet, cselekvést

Tanulási feladat

A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása



Érzékelő játékok

Üzennek az anyagok

Különféle természeti tárgyakat (kavics, toboz, faág, fatermés) gyűjtünk össze és ezeket egyenként :

1. behunyt szemmel megtapogatjuk
2. alaposan megfigyeljük, mihez hasonlítanak
3. rajzot készítünk róluk

Tapintsd meg!

A csoport körben ül. Mindenki behunyt szemét. Egy-egy tárgyat (alma, toll, játék stb.) körbeadunk, azt mindenki megtapogatja. Amikor egy-egy tárgy körbejárt, a szemét kinyitva ki-ki elmondja benyomásait, érzéseit, átételeit, esetleg azt is, milyen emlékeket hívott elő benne a megtapogatott tárgy.

Mi változott meg?

Két gyermeket leültetünk egy székre. Egy harmadik, miután megfigyelte a leülőket, kimegy a teremből. Ez alatt az idő alatt átrendezzük a két leültetett gyermek ruháját, láb- és kéztartását. A bejövőknek úgy kell visszaállítania mindent, ahogy a kimenetele előtt volt. Megfelelő gyakorlás után a játékosok a legapróbb változásokat is észreveszik.

Hangerősítő játék

Csoportban és egyénileg számolunk 10-ig, oda és vissza. Fölfelé számolva hangunk erősödik, visszafelé halkul. Ugyanezt játszhatjuk kérő és tagadó mondatokat használva. Pl.: Gyere velem sétálni! Nem megyek veled sétálni! A kérdés-felelet addig ismétlődik, míg el nem jutnak a hangfekvés legmagasabb szintjére, és onnan vissza nem érnek a kiinduló hangmagassághoz.

Kreativitást fejlesztő játékok

Szólánc

Elindítunk egy szót és ennek az utolsó szótagjával kell új szót mondani. Pl. alma, malom, lompós, postás stb.

Levegő föld víz

A játékosok körben ülnek. A játékvezető rámutat valakire, és a három szó - levegő, föld, víz- közül az egyiket kimondja. Amilyen szót mond, olyan közegben előforduló állatnévvel kell a játékosnak felelnie. Tehát levegő esetében madarat, rovar, föld esetében négylábút vagy csúszómászót, víz esetében halat vagy vízben is élő emlőst kell mondania. Aki nem tud, kiesik vagy zálogot ad.

Történet befejezős....

Megkezdünk egy történetet. A gyermekek a történetet tovább szövik kedvük szerint. Nem feltétlenül fontos a történet befejezésére törekedni, sokkal inkább célszerű annak kibontását, gazdagítását ösztönözni.

Koncentrációt fejlesztő gyakorlatok

Bumm!

A játékosok körbeülnek. Megegyeznek egy számban (1-10-ig), ez a szám lesz a "bumm". A gyerekek számolni kezdenek, s akire jut a kijelölt szám, annak már bumm!-ot kell mondania. Aki eltéveszti, zálogot ad.

Jeruzsálem-Jerikó

Mindenki keres magának egy széket. Körben leülnek. Ha a játékvezető Jeruzsálemet kiált, mindenkinek fel kell állnia, ha viszont Jerikót, le kell ülnie. A játékvezető megpróbálja megtéveszteni a játékosokat. Aki eltéveszti a fölállást, leülést, zálogot ad.

Felelj, ha tudsz....

A játékosok körben ülnek. A játék vezetője különféle kérdéseket intéz a játékosokhoz. Amikor kimond egy kérdést, rámutat valakire. Az illetőnek azonban nem szabad megszólalnia, hanem helyette jobboldali szomszédja kell, hogy válaszoljon.

Játsszuk el az érzelmeinket!

Mimikai gyakorlatok

1. Fejezzük ki arccal:

- vidám vagyok,
- gondolkodom,
- haragszom,
- mérgelődöm,
- csodálkozom valamin.

2. Elevenítsük fel valamilyen emlékünket, élményünket!

Néma kiáltás

A játsszó személy kiáll a többiek elé és kiált valamit, ám hang nélkül. Arc kifejezésével, esetleg a szavak formálásának mímelésével, gesztusokkal segítheti társait. Ha a csoport nem tudja megfejteni, akkor bemutatathatja ugyanazt hanggal is.

Játék a gesztusokkal

Széttárjuk a karunkat- mit fejezhet ki ez a tartás?

Én mondom - ti csináljátok(gesztus)!

| | |
|---------------|-------------------|
| Menj ki! | Gyere ide! |
| Hogy mondtad? | Nem értem! |
| Csend legyen! | Szégyellem magam. |
| Figyelj! | Hogy nézel ki?! |

Metakommunikációs játékok

Bizalomjáték

A gyerekek párosával állnak, a párok mindkét tagja menetirányban. Az első gyerek becsukja a szemét, a mögötte álló a vállánál fogva irányítja bekötött szemű társát úgy, hogy az semmilyen akadályba ne ütközzön.

Találd meg a párod!

Körben állunk, a kezek kötnek ismeretséget, két kéznek kell találkoznia két kézzel. A kezek mondhatnak egymásnak igent és nemet is. Addig folytatódik a játék, míg ki-ki meg nem találja a párját.

Kicsoda ő?

Keressünk képeket, amelyek emberi arcokat ábrázolnak! Mindenki válasszon egyet, amely alapján beszéljen az illető személyről, érzéseiről. A képek helyzeteket is ábrázolhatnak, a történeteket próbáljuk meg kitalálni. Ki kicsoda? Mit mondhatnak? Mire gondolhatnak?

Tükörjáték

Mimetikus játékok

Egy sorban állnak a játékosok, velük szemben a vezető. A vezető elmozdul, fintort vág vagy gesztikulál, s a vele szemben állók, mintha tükörben látnák, utánozzák.. Variálni lehet úgy, hogy a gyerekek két sorban állnak egymással szemben. A vezető utasítására az egyik sor kezd, a másik utánoz, majd fordítva.

Szituációs játékok

Gyűjtsünk olyan szituációkat,

-ahol halkán beszélnek, pl: orvosi váróterem, kórház stb.

-ahol hangosan beszélnek , pl: piac, vasútállomás!

Barkochba játék

Egy gyerek gondol valamire vagy valakire. A többiek kérdeznak a tulajdonságok alapján. A kérdezett csak igennel vagy nemmel válaszolhat. Aki kitalálja, folytathatja a játékot.

És most gyorsan haza!

Mondjuk el a fenti mondatot:

-morcos kishúgunknak,

-egy engedelmes kutyának

-egy vadul ugató kutyának

-önmagunknak , amikor otthon jó vacsora vár, stb.

Önismereti gyakorlatok

Szüleim mesélték rólam

A gyerekek otthoni feladatként összegyűjtik azokat a kora gyermekkori történeteket, amelyeket csak szüleik elbeszéléséből ismerhetnek magukról. A történetek a pedagógus számára pontos képet nyújtanak a szülőknek gyermekeikkel kapcsolatos alapvető attitűdjéről.

Találj ki saját jelet!

Minden gyerek rajzoljon magának egy saját jelet, egy képet vagy mintát, amely őt jellemzi. A megbeszélés során mindenki elmondja, miért választotta a jelet.



Értékelés, önértékelés

A játékok nem a teljesítményre, hanem a megélésre összpontosítanak. Ennek következtében az értékelés nem vonatkozhat a gyermek tevékenységére, hanem ösztönző, bátorító szerepet tölt be a hátránykompenzáció során.

I. Könyvek

1. Add a kezed! : a mentális fejlődés segítése sajátos nevelési igényű gyermekeknél / szerk. Rosta Katalin. – Bp.: Logopédia K., 2005. –(A korai fejlesztés és speciális óvodai nevelés programja)
2. Balázsne Szűcs Judit: Az ember, aki óvodás: hogyan lesz egy zsák bolhából közösség? – Bp.: SZORT BT., 2003.
3. Balázsne Szűcs Judit – Szaitzne Gregorits Anna: Szabadon, játékosan, örömmel: a komplex foglalkoztatás kézikönyve. – 2. kiad. – Bp.: SZORT BT., 2003.
4. Csanádi Gabriella: Bevezetés a korai fejlesztés témakörébe. – Pécs: Comenius Bt., 1998.
5. Dankó Ervinné: Nyelvi-kommunikációs nevelés az óvodában: óvodapedagógusok, tanítók és szülők könyve a három-hatévesek fejlesztéséhez. – Bp.: OKKER, 2000.
6. Deliné Fráter Katalin – Dóka Jánosné – Tömöriné Oláh Mária: Integrált személyiségfejlesztő program osztatlan óvodai csoportban. – Hajdúböszörmény: HOKI, 1993.
7. Életkorok pedagógiája: szöveggyűjtemény. – Hajdúböszörmény: Wargha István Pedagógiai Főiskola, 2000.
8. Élményszerű kommunikáció tevékenységekben: nevelési program, fejlesztő játékok gyűjteménye. – Debrecen: Hajdú-Bihar Megyei Pedagógiai Intézet, 2000.
9. Ezredforduló, műveltségkép, kisgyermekkorai nevelés / [szerk. Radnainé Szendrei Julianna]. – Bp.: Trezor, 2001.
10. Fehérné Kovács Zsuzsanna – Mácsainé Hajós Katalin – Szebényiné Nagy Éva: Együtt lenni jó...: mozgás-, ritmusérzék – és beszédfejlesztő feladatgyűjtemény 3-7 éves gyermekek részére. – 2. jav. Kiad. Bp. : Logopédia K., 2006.
11. Fogyatékos gyermekek integrált nevelése hazai kísérletek tükrében. – Bp.: Bárczi, 1995.
12. Fonémahallást fejlesztő játékok, mondókák, versek óvodásoknak: anyanyelvi játékok gyűjteménye. – Békéscsaba: Békés MPI, 1994.
13. Göbel Orsolya: Mozgás a képzelet szárnyán: stresszcsökkentő, önértéknövelő, integrációt elősegítő fantáziajátékok óvodások számára. – Bp.: L'Harmattan, 2006. – (Varázsjátékok)
14. Gyermekek – nevelés – pedagógusképzés / [szerk. Bollókné Panyik Ilona]. – Bp.: Trezor, 2002.

-
15. Gyógyító pedagógia : nevelés és terápia / szerk. Gordosné Szabó Anna. – Bp.: Medicina, 2004.
 16. Hegyi Ildikó: Add a kezed! : az óvodába lépés élményei: gondolatok szülőknek, pedagógusoknak. – Bp.: OKKER, 2003.
 17. Hegyi Ildikó: Jaj, te gyerek: nevelési helyzetek az óvodában. – Bp.: OKKER, 2000.
 18. Horváth Judit – Horváthné Csapucha Klára – Rónáné Falus Júlia: Amit az óvónőknek észre kell venni: tájékoztató vizsgálat a nagycsoportos óvodások képesség- és készségszintjéről. – Bp.: SZORT Bt., 2003.
 19. Integráció és inklúzió: fejlesztő módszerek a közoktatásban / szerk. M. Tamás Márta. – [Bp.]: Trefort, 2006.
 20. Játék és fejlesztés a művészetek eszközeivel. – Bp.: SZORT Bt., 2004. – (Nevelés ötlet(l)esen)
 21. Képességfejlesztés- és képességmérés az óvodában, 1-2. – Debrecen: Didakt, 2005.
 22. Komáromi Lajosné: A játék természetes örömeivel : ének-zenei nevelés óvodai gyakorlatomban. – Lakitelek: Antológia K., 2006.
 23. Komplex prevenciós óvodai program: kudarc nélkül az iskolában: óvodai fejlesztő program a tanulási zavarok megelőzésére. – Bp.: Trefort K., 2004.
 24. Kovács György – Bakosi Éva: Játék az óvodában. – Debrecen: [saját], 1995.
 25. Kovács György – Bakosi Éva: Óvodapedagógia, 1-2.: játékos óvodai tanulás. – Debrecen: [saját], 2004-2005.
 26. Körmöci Katalin: A gyermek szükségleteire épített tanulás az óvodában. – Bp.: Fabula, 2001.
 27. Kunz, Torsten: Pszichomotoros fejlesztés az óvodában: képességfejlesztő mozgásos játékokkal. – Pécs: Dialóg Campus, 1999.
 28. Lépésben a változásokkal: elhangzott előadások. – Hajdúböszörmény: Óvóképző Főiskola, 1992
 29. Mozgásos tanulás: 735 játék- és gyakorlat. – Bp.: Pécs : Dialóg campus, 2002. – (Dialóg Campus szakkönyvek)
 30. Odráné Kalina Krisztina: Játékos foglalkozások a beszédmegértés fejlesztésére: óvodai ütemterv és módszertani útmutató középső és nagycsoportok számára. – Bp.: Nikol Bt., 2001.

31. Óvodai fejlesztés a tanulási zavarok megelőzésére / [szerk. Porkolábné Balogh Katalin]. – Eger: Heves MPI, 1989. – (Pedagógiai füzetek).
32. Óvodai nevelés játékkal, mesével, 1-5. kötet / [szerk. Zilahi Józsefné]. – 2. átd. kiad. – Bp.: Eötvös, 1996.
33. Perlai Rezsőné: Fejlesztő játékok az óvodában. – Miskolc: Magyar Óvodapedagógiai Egyesület, 2002.
34. Perlai Rezsőné: Matematikai játékok óvodáskorban. – Bp.: OKKER, 1999.
35. Pintérné Tasnádi Ágnes: Mozgásfoglalkozások az óvodában: a Kovács-módszer alkalmazása. – Bp.: Trefort, 2006. – (Pedagógusok pedagógusoknak)
36. Presserné Vér Katalin: Játékos suliváró: mesék szárnyán a mesés iskolakezdésért. – Bp.: Dinasztia, 2003.
37. Psenákné Gregor Klára: Kötetlenül, komplexen, naponta mesével : óvodai módszer gyakorló óvónők számára. – Bp.: Nemzeti Tankvk., 1995.
38. „Segíts, hogy önmagam csinálhassam”. – Bp.: Bárczi, 1999.
39. Szőke Anna: Elszaladt a kemence: óvónők és szülők kézikönyve. – Újvidék: Forum, 2000.
40. Zsámboki Károlyné – Eperjesy Barnáné: Az óvodai élet építőkövei: témaötletek, projektvázlatok, éves tervek. – Sopron, 2003

II. Videofelvételek, számítógépes programok

- 1., Aprófalva: játékos oktatóprogram 4-8 éves gyerekeknek: interaktív multimédia. – Bp.: Dexsoft, 2002.
- 2., Lépésről lépésre: kooperatív csoportmunka az óvodában. – Bp.: Ec-Pec Alapítvány, [2004?]. – (Ec-Pec filmek) 1 VHS
- 3., Mini Manó: Tavasz: játékos oktatóprogram óvodásoknak: interaktív multimédia. – Baja: ProfiMédia, 2001 1 CD-ROM
- 4., Mini Manó: Nyár: játékos oktatóprogram óvodásoknak: interaktív multimédia. – Baja : ProfiMédia, 2003 1 CD-ROM
- 5., Mini Manó: Ősz: játékos oktatóprogram óvodásoknak: interaktív multimédia. – Baja: ProfiMédia, 2003 1 CD-ROM
- 6., Mini Manó: Tél: játékos oktatóprogram óvodásoknak: interaktív multimédia. – Baja: ProfiMédia, 2001 1 CD-ROM

7., Tudorka: matematikai képességfejlesztő CD-ROM 4-8 éves korig: interaktív multimédia. – Bp.: Panem, 2000 1 CD-ROM

8., Varázstükör: drámapedagógiai játékgyűjtemény óvodásoknak. – [Dombóvár] : [Szivárvány Óvoda], [2002]

9., Zsinórvarázs: finommozgások fejlesztése fonaljátékkal. – Bp.: Study Guard Bt., 2004