



**DEBRECENI
EGYETEM**

TEHETSÉGGAZONOSÍTÓ MÓDSZEREK KIDOLGOZÁSA, A FEJLESZTÉSRE SZORULÓK KISZŰRÉSÉNEK MÓDSZERTANA

Tehetségazonosító és -gondozó módszerek bemutatása tevékenységbe
ágyazva

Intrapersonális képességek fejlesztése

Intrapersonális munkacsoport

Készítették: **Csomorné Albert Tímea** általános iskolai tanár,
mentálhigiénés szakember

Kun Hajnalka iskolapszichológus, klinikai
szakpszichológus

Debrecen, 2018

EFOP-3.1.2-16-2016-00001
„A pedagógusok módszertani felkészítése a végzettség nélküli
iskolaelhagyás megelőzése érdekében”



TARTALOM

I. BEVEZETŐ	3
II. A SZABÁLYOK MEGADJÁK A MEGFELELŐ KERETET	4
III. A JÁTÉKOK, A JÁTÉKOSSÁG SZEREPE ÉS GYAKORLATA AZ ÖNISMERETI CSOPORTBAN....	5
1. A játékosság szerepe	5
2. A foglalkozások szervezésénél lényeges szem előtt tartanunk.....	6
3. Játék típusok a pedagógiai célok megvalósítása tükrében	7
IV. AZ ÁLTALUNK VEZETETT ÖNISMERETI CSOPORT NÉHÁNY ÓRATERVE ÉS A TAPASZTALATAINK	13
FELHASZNÁLT IRODALOM.....	25
AJÁNLOTT IRODALOM.....	25

INTRAPERSONÁLIS KÉPESSÉGEK FEJESZTÉSE

„Akiket a legnehezebb szeretni, azoknak van a legnagyobb szüksége a szeretetre.”

/Dan Millman/

I. BEVEZETŐ

„Kettős, vagy többszörös különlegességű gyermek.”

Mielőtt megismeri a pedagógus ezt a fogalmat, a gyermekkel kapcsolatban döntően a negatív élmények, tapasztalatok dominálnak, akár a tanóráról, akár a tanórán kívüli foglalkozásokról van szó. „Kezelhetetlen!”, „Nem tud megülni a helyén!”, „Verekszik!”, „Mindenkibe beleköt!”, „Csúnyán beszél!”, „Alig tudtam megadni neki a 2-t!”, „Nem lehet tőle órát tartani!” - hangzik el a pedagógus szájából nap, mint nap.

És valóban, a szürke hétköznapiakban csupán ennyi érzékelhető a gyermekből. Ugyanakkor az ilyen gyermekek között is számos olyan kisdiák akadhat, akik tehetségesek valamiben, bizonyos területeken kiemelkedő teljesítményt nyújthatnak.

„Lehet ő valamiben is tehetséges?”- kérdezhetnénk. „De hát, hogyan ismerjem fel? Először a problémák okait kellene megszüntetni, utána majd beszélhetünk tehetségazonosításról!”

Rossz hír, hogy pedagógusként a gyermek iskolán kívülről eredő problémáit nem tudjuk megoldani, nem is tisztünk azt megtenni, sőt valószínűleg a megfelelő kompetenciákkal sem rendelkezünk hozzá.

Amiben azonban segítséget tudunk nyújtani, az az, hogy lehetővé tesszük számára, hogy meg tudja megmutatni az erős oldalait, a valódi képességeit, a tehetségét. Ha megteremtjük a lehetőséget a fejlődésre, az maga után vonja a tehetsége megmutatkozását, és akkor van mód az azonosításra is. Fontos tehát a megfelelő környezet biztosítása, amelynek hatására egy reális énkép és önismeret alakulhat ki a gyermekben. Ezzel képessé válik a saját erősségeinek és gyengeségeinek felismerésére. Erre a felismerésre támaszkodva meg tudja majd fogalmazni azt, hogy miben kell fejlődnie, miben érhet el sikereket, és ennek érdekében miben kell magát tovább erősítenie, természetesen első sorban a pedagógus segítségével. Elkezd hinni magában, megerősödik az önbizalma és szárnyakat kap.

Azonban azzal is tisztában kell lennünk, hogy ennek a kialakulásához sok idő kell. Minden gyermek egyéni fejlődési utat jár be, a kettős- és többszörös különlegességű gyermekek esetében a pozitív változások beindulása még több időt vehet igénybe.

II. A SZABÁLYOK MEGADJÁK A MEGFELELŐ KERETET

Mint minden kapcsolatban, az intraperszonális képességek fejlesztése érdekében alakult csoportban is az egymással szembeni elvárások tisztázása, és a közös, a csoport minden tagjára érvényes szabályok felállítása a legelső feladatunk. A szabályalkotás folyamata során azonban néhány fontos szempontot szem előtt kell tartanunk:

1) *Ne hozzunk túl sok szabályt!* Csak a legfontosabbakat, a legnagyobb problémák kiküszöbölését szolgálókat alkottassuk meg a csoporttal! Ha kell, állíttassunk fel fontossági sorrendet! Ne legyen több 5 szabálynál! Később, ha javulást látunk, újabbakat választhatunk.

2) *A csoport tagjait feltétlenül vonjuk be a szabályok megalkotásába!* Sőt, akár a jutalmazást és büntetést is meghatározhatják. Vagy akár szerződést is köthetünk a gyerekekkel, amelyet aláírnak ők is, mi is. Így tehetjük őket motiváltabbá a szabályok betartására, valamint fokozódik a csoportban történő események feletti kontrollérzésük, amely elősegíti a nagyobb belső fegyelem kialakulását.

3) *Legyenek a szabályok változtathatóak!* A csoporttagok viselkedése, attitűdje, stb. az idő előrehaladtával nagy valószínűséggel változni fog. Akár pozitív, akár negatív a változás iránya, az új körülmények szükségessé tehetik a szabályok közös felülvizsgálatát, megváltoztatását, módosítását, cseréjét.

4) *Fontos, hogy a gyerekek pontosan értsék a megalkotott szabályokat!* Elengedhetetlen a szabályok átbeszélése, meg kell bizonyosodnunk arról, hogy egyértelműek számukra az elvárások. Határozzuk meg közösen azt is, mi lesz az esetleges szabályszegések következménye. Ezeket akár a szerződésben is rögzíthetjük.

5) *Állító mondatokban fogalmazzunk!* Ha lehet, kerüljük a „Ne..” szóval kezdődő szabályokat. A tiltások mellett fontos tudniuk a gyerekeknek azt is, hogy mit lehet, hogy mi az, amit megtehetnek.

6) *Csak ellenőrizhető és betartható szabályokat alkossunk!* A folyamatos kontroll hiánya megnehezíti a dolgunkat. A belső fegyelmet gyengíti, de akár meg is gátolja annak kialakulását.

7) *A csoporttagok mindig láthassák a szabályokat!* A közösen megalkotott szabályokat érdemes a csoporttagokkal egy kartonlapra vagy külön-külön lapokra olvashatóan felírni. Mindenki segíthet az alkotó munkában. Írják fel a kedvencüket, vagy amelyet ők javasoltak, használhatnak sokféle színt, akár ki is díszíthetik a hátteret. Ezután mindenki által jól látható helyen helyezzük el, és minden foglalkozásra vigyük be. Akár a helyüket is váltogathatjuk időnként. Egy idő után, szabályszegés esetén elegendő lehet csupán a szabályra mutatnunk, mindenki magyarázat nélkül tudni fogja, mire gondolunk.

8) *A minősítés kerülése.* A gyerekek figyelmét fontos felhívni arra, hogy kerülni kell a társak bírálatát, véleményüket pozitív formába öntsék. Megjegyzéseik ne legyenek sértőek.

9) *A titoktartás fontossága.* A csoportban elhangzottakat ne vigyük ki a csoporton kívülre. Ha ezt a szabályt megértik és elfogadják a gyerekek, az mindenkinek biztonságot ad.

III. A JÁTÉKOK, A JÁTÉKOSSÁG SZEREPE ÉS GYAKORLATA AZ ÖNISMERETI CSOPORTBAN

„Semmiben sem nyilvánul meg olyan világosan az emberek jelleme, mint a játékban.”

/Lev Tolsztoj/

1. A játékoság szerepe

A játék, mint az ismeretszerzés forrása

A játék, az a tevékenység, melyet önmagáért végzünk, sajátos emberi tevékenység, mely egész életünket formálja, örömet szerez, kapcsolatokat épít. A játéknak sokféle jelentése van a magyar nyelvben, jelenthet egy bizonyos tárgyat, de a gyerekek egymással eltöltött közös interakcióit is játéknak nevezzük. A játék személyiségfejlesztő hatása régóta ismert. Kora gyermekkorban megjelenik, és jó esetben végigkíséri egész életünket. Az életkor előrehaladtával az interaktivitás egyre jobban előtérbe kerülhet, ami iskoláskorban már a közösségépítés, és a társas kapcsolatok kiépítését célozhatja meg. A gyerekek játékos kereteken belül ismereteket szerezhetnek magukról, megtanulhatják a társakhoz való viszonyulást, érzelmeik, cselekedeteik szabályozását, végső soron a közösségi élet szabályait is. Az önismeretnek ebben a folyamatban fontos szerepe van. Az önmagunkról kialakított reális kép több apró részletből tevődik össze, melyben a társak rólunk alkotott képe jelentős szerepet játszik. A társas interakciók során az elsajátított új készségeket, megoldásmódokat egy biztonságos közegben próbálhatja ki, gyakorolhatja a gyermek, és később ez jelenik meg az életben is.

A játékos tanulás fontosságát már régóta hangsúlyozzák a szakemberek. Ugyanakkor a játékok alkalmazását kezdetben csupán a tanórai munka segítésére, a tananyag könnyebb elsajátíthatósága érdekében javasolták alkalmazni az iskolában.

Ma már tudjuk, hogy a játék, azon kívül, hogy szórakoztat, saját élményen, megtapasztaláson keresztül, indirekt módon tanít. Bárhol (tanteremben, szabadban, vonaton, az iskola folyosóján, stb.), bármikor (tanóra, tábor, szünet, foglalkozás, utazás, stb.), kortól függetlenül alkalmazható.

Tekintettel arra, hogy a játékok következetes alkalmazása egyre nagyobb fokú együttműködést igényel a résztvevőktől, szabályok betartására, valamint önismeretre is tanít, bármilyen pedagógiai cél (pl. feszültségoldás, konfliktuskezelés, stb.) eléréséhez felhasználható, és megfelelő módon alkalmazva pozitív hatással lehet a személyiségre – személyiségfejlődés, az önismeret mértékének növekedése érhető el.

2. A foglalkozások szervezésénél lényeges szem előtt tartanunk (Besnyi Szabolcs: Játékra fel! című élménypedagógiai online továbbképzése nyomán - <http://www.jatekrafel.hu/>)

(1) A játék helyszíne legyen a megfelelő méretű, biztonságos, akadálymentes. Érkezzünk a résztvevőknél hamarabb, ha kell, rendezzük át, tisztítsuk meg a helyszínt (szabadtéri helyszín). Át kell gondolnunk, hogy milyen mozgásokat fogunk végeztetni a csoporttal.

(2) A játékok kiválasztásánál gondoljuk át, hány és milyen korú résztvevő lesz, milyen összetételű lesz a csoportunk, mennyi idő áll majd rendelkezésünkre valamint mennyi eszközre lesz szükség a játékok megvalósításához.

(3) A játékokban való részvételhez a csoporttagoknak ki kell lépniük a komfortzónájukból, de különböző okok miatt ez nem mindig könnyű. Ezért a játékok levezetésénél fontos szem előtt tartanunk, hogy mindig meg kell adnunk a passz lehetőségét. Fogadjuk el, hogy nem mindenkinek van mindig kedve játszani. A részvételt nem lehet, nem szabad kényszeríteni. Hagyjuk meg a résztvevőknek azt a lehetőséget, hogy ők döntsék el, mennyire szeretnének bevonódni a játékba. Tegyük egyértelművé, hogy bárki bármikor beállhat a játékba, de az is rendben van, ha éppen akkor és ott nem akar játszani. Ugyanakkor ösztönözzük arra, hogy kövesse figyelemmel a csoport tevékenységét, és próbáljuk meg másként bevonni a történésekbe (pl. segítsen a játékvezetőnek kiosztani a szükséges eszközöket, stb.). A lényeg, hogy ha nem is teljes mértékben, de mozogjon együtt a csoporttal.

(4) Jól érthetően, egyszerűen fogalmazva mondjuk el a játékok szabályait, menetét. Ha a játék bonyolultabb, bontsuk kisebb lépésekre. Minden lépés magyarázata után próbáltassuk el a csoporttal a leírt lépést.

(5) Először mindig csináljunk néhány próbát, majd indítsuk el „élesben”.

(6) Ha a játék veszélyessé válik, azonnal állítsuk le, ha kell véglegesen, ha kell, változtassunk a szabályokon.

(7) A játékok után beszéljük meg a tapasztalatokat. A játékok tapasztalatainak megbeszéléséhez legideálisabb a körben való elhelyezkedés. Ügyelnünk kell arra, hogy a körben mindenki lásson mindenkit, ne legyen olyan, aki a körön kívül ül, és ne legyenek üres székek.

(8) Adjuk meg a gyerekek számára a szükséges időt. A változáshoz kinek hosszabb, kinek rövidebb időre van szüksége.

A csoportdinamikai folyamatok minden csoport, gyerekközösség életében szükségszerűen megjelennek. Az ellenállás, a játékokból való kimaradás nem a pedagógus kudarca. Fontos szem előtt tartani, hogy ezek a jelenségek szükségszerűek és fontosak egy csoport életében, iskolai osztályoknál pedig kifejezetten előnyös az, hogy a társak nem csak ezekben a szituációkban működnek együtt, hanem tanórákon, szünetekben és egyéb tanórán kívüli tevékenységekben. Az egymás elfogadása, és a másikkal való alkalmazkodás rögzítésén túl a végösszefoglaló során a csoport vagy iskolai osztályközösség megtartó erejét erősíti.

A csoportdinamikai folyamatokat Bagdy Emőke és Telkes József az alábbiak szerint foglalta össze:

1) A csoporttá alakulás folyamata. A folyamat során a csoportot alkotó egyének különböző értékrendszeréből, normáiból kialakul egyfajta csoportnorma. Ez a folyamat hosszú időt vesz igénybe, melynek végén kialakul a „mi tudat”, a csoporthoz tartozás érzése.

2) A csoportstrukturálódás, ami a csoporton belüli szerepek kialakulását jelenti. Mint ahogyan a társadalmon belül, a csoportban is kialakulnak szerepek, mint pl. a „mindent tudó”, „bohóckodó”, „gondoskodó” stb.

3) A csoport rendszerré szerveződésének folyamata. Ez az együtt töltött idő meghatározott rend szerint való ismétlődését jelenti, ami egyrészt növeli a csoportkohéziót, másrészt védi a csoport egységét.

4) A csoport szakaszos fejlődésének folyamata. Az első találkozástól az utolsóig a csoport egy sajátos fejlődési utat jár be. A kezdeti ismerkedést elősegítő szakasz után a munkafázis folyamatában érhetjük el a csoport kitűzött céljait, a befejező szakasz célja pedig a munka lezárása.

5) A csoport személyiségváltozást elérő hatása pedig tulajdonképpen az előző folyamatokból ered.

3. Játék típusok a pedagógiai célok megvalósítása tükrében

a)	Ismerkedést elősegítő, kapcsolatteremtő
b)	Bemelegítő és ráhangoló
c)	Pár-és csoportalakító

d)	Energetizáló
e)	Bizalmi, elfogadást-, együttműködést fejlesztő

a) Ismerkedést és kapcsolatteremtést elősegítő játékok

Mire ügyeljünk? (Gönczi Károly-Varga Irén-Pintér István: Önismereti játékok gyűjteménye című mű alapján)

- (1) Tartsuk be a fokozatosság elvét!
- (2) Az első játékok egyszerű névtanulós játékok legyenek.
- (3) Érdekes, játékos, könnyű gyakorlatokkal kezdjük.
- (4) Kezdetben csoportos feladatokat alkalmazzunk (a félénkebbek miatt), később lehet választani egyéni szerepjátékokat is.
- (5) A csoport tagjai fokozatosan szokjanak hozzá a fizikai kontaktushoz.

JÁTÉKLEÍRÁS

Azért vagyok különleges, mert ...

A résztvevők körben foglalnak helyet. Minden résztvevő mond magáról egy információt, amelyet úgy kezd, hogy „Azért vagyok különleges, mert ...”. Ezután a többiek kérdezhetnek az információval kapcsolatos részletekről.

TOVÁBBI LEHETSÉGES JÁTÉKOK

- Kézreccsapós (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 104. old.)
- Körön áthaladás (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 108.oldal)
- Melyik hamis? (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 109.oldal)
- Mi van a kalapban? (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 110.oldal)
- Névkártya (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 113.oldal)
- Névsor szigeten (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 114.oldal)

b) Bemelegítő és ráhangoló játékok

Mire ügyeljünk? (Besnyi Szabolcs: Játékra fel! című élménypedagógiai online továbbképzése nyomán - <http://www.jatekrafel.hu/>)

- (1) Komolyabb fizikai mozgás elé, testileg felkészítő játékok.
- (2) Kommunikációs játék elé a megfelelő nyitott légkör kialakítása a cél.

(3) Lehet nagyon rövid, vagy több játékból álló. Az utóbbi esetében figyeljünk a fokozatosságra!

(4) Sport előtt is alkalmazhatunk energetizáló játékot.

JÁTÉKLEÍRÁS

Sótörés

A résztvevők háttal állva egymás karját kulcsolják át, és váltogatva emelik meg egymást. Ügyelni kell az erőviszonyokra és a testsúlyra, ne legyen nagy aránytalanság.

Együtt vinni

Két tanuló az arca közé szorít egy nem törékeny és sérülést nem okozó tárgyat (pl. pingponglabda), és közösen mozognak vele a teremben. Nehezíteni lehet a gyakorlatot azzal, hogy csak egy meghatározott irányba lehet mozogni. Egyéb feladatokat (pld; tárgyak áthelyezése egyik padról a másikra) is adhatunk a pároknak.

TOVÁBBI LEHETSÉGES JÁTÉKOK

- Alakítsatok magatokból ... (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!, 162.oldal)
- Érints kéket! (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!,167.oldal)
- „Gyere hozzám úgy, mint ...” (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!, 168.oldal)
- Elnök-titkár (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!, 252.oldal)
- Gémkapocs fűző (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!, 253.oldal)

c) Pár-és csoportalakító játékok

Módjai: (Gönczi Károly-Varga Irén-Pintér István: Önismereti játékok gyűjteménye című mű alapján)

(1) Direkt

- A csoport vezetője, a pedagógus mondja meg, ki kivel legyen.
- Így alakíthatóak ki a legideálisabb párok és csoportok.

(2) Szabadon választott

- A résztvevők maguk választják ki szimpátia alapján, a pedagógus csak a létszámot mondja meg.

- Jó bizalom játékhoz, hiszen ebben az esetben biztosan azt választják, akivel szívesen dolgoznak, akiben leginkább megbíznak.
- Hátrány: a) valaki nem kerül be az áhított csoportba, b) olyan társ marad, akivel nem dolgozik szívesen, c) egyenlőtlen erőviszony alakulhat ki.

(3) Véletlenszerű

- Ha mindegy, hogy milyen az összetétel.
- Ha a csoporttagok közül bárki képes együttműködni másokkal.

(4) Irányított

- Látszólag véletlenszerű, de valójában irányított. Pl. a pedagógus osztja ki a kellékeket tudatosan (puzzle, tárgyak, stb.), név alapján alkotnak csoportokat, a csoportok nevét a pedagógus osztja ki a csapattagoknak (4 csapat esetén pl. tavasz, nyár, ősz, tél). A résztvevőknek úgy osztja ki egyenként az elnevezéseket, hogy bizonyos résztvevők biztosan ne kerüljenek egy csoportba).

JÁTÉKLEÍRÁS

Kártyák

A résztvevők életkorának megfelelő témájú párosítós kártya. Pl. Fekete Péter, magyar kártya. Annyi kártya, ahány résztvevő van. Mindenki húz egy kártyát. Úgy kell a résztvevőknek párokat vagy csoportokat alkotni, hogy megkeresik az ugyanolyan típusú kártyákat. Pl. ugyanazt a szereplőt ábrázolót, ugyanolyan színűt, ugyanannyi dolgot ábrázolót, stb.

TOVÁBBI LEHETSÉGES JÁTÉKOK

- Csodálatos és nagyszerű (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 148.oldal)
- Ki nevet a kötél végén? (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!, 237.oldal)
- Keresd a párod! (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!, 238.oldal)
- Mozaik párkereső (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 151.oldal)
- Keverd, állj meg, csoportosulj! (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!, 239.oldal)

d) Energetizáló játékok

Mire ügyeljünk? (Besnyi Szabolcs: Játékra fel! című élménypedagógiai online továbbképzése nyomán - <http://www.jatekrafel.hu/>)

- (1) Akkor alkalmazzuk, ha túl passzív a csoport.
- (2) A passzivitás mértékének megfelelő legyen a játék intenzitása. Ha a nagyon passzív csoportunkkal túlságosan „pörgős” játékot akarunk játszani, a csoporttagok többsége passzolni fog és nem érzük el a célunkat.

JÁTÉKLEÍRÁS

A résztvevők álljanak körbe, egymástól kb. 1 méter távolságra. A kifeszített, fölfelé fordított bal tenyerüket tartsák úgy, hogy az ujjhegyeik a tőlük balra álló válla irányába mutassanak. Majd szorítsák ökölbe a jobb kezüket és tartsák fel a mutatóujjukat. Ezután a jobb kezük mutatóujját helyezték a tőlük jobbra álló kifeszített tenyere fölé kb. 3 centiméterre úgy, mintha bele akarnának fentről szűrni. Amikor azt hallják, „MOST!”, a bal kezükkel próbálják meg elkapni a balra álló ujját, a saját mutatóujjukat pedig próbálják felrántani, hogy a jobbról álló játékos ne tudja elkapni. Csináltassuk meg a csoporttal néhányszor így, majd fordítva is. (Jobb tenyér kifeszítve, bal mutatóujj a tenyér fölé.)

TOVÁBBI LEHETSÉGES JÁTÉKOK

- Cápák és delfinek (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!,188.oldal)
- Gyümölcssaláta (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!,195.oldal)
- Kő-papír-olló bajnokság (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!,210.oldal)
- Kerge kenguru (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 131.oldal)

e) Bizalmi-, elfogadást-, együttműködést fejlesztő játékok

Mire ügyeljünk? Gönczi Károly-Varga Irén-Pintér István: Önismereti játékok gyűjteménye című mű alapján

- (1) Az ismerkedést elősegítő játékok folytatása.
- (2) Fontos, hogy tartsuk be a fokozatosság elvét!
- (3) Kezdjük csoportjátékokkal, később válthatunk páros feladatokra.
- (4) A csoport tagjai fokozatosan szokjanak hozzá a fizikai kontaktushoz.
- (5) Fogadjuk el, ha a félénkebb résztvevők eleinte többször élnek a passz lehetőségével, ugyanakkor tegyünk meg mindent annak érdekében, hogy minél hamarabb érezzék biztonságban magukat és csatlakozzanak a többiekhez.

JÁTÉKLEÍRÁS

Rajzoljunk közösen!

A gyerekek párosával, egymással szemben ülnek. Páronként kapnak egy ceruzát és egy papírlapot. A ceruzát egyszerre mindkettőjüknek fogni kell. Egy közös rajzot kell készíteniük, melyen van egy ház, egy fa és egy kutya. Rajzolás közben nem beszélhetnek.

Cukortorony építés

A résztvevők párokat alkotnak. Minden páros kap 20 szem kockacukrot. A pár egyik tagjának a szemére kendő kerül, az ő feladata egy torony építése a rendelkezésre álló kockacukrokból. Az építéshez csak az egyik kezét használhatja. A másik játékos szavakkal irányíthatja. A játék megkezdése előtt két perc áll a párok rendelkezésére, hogy megbeszéljék a stratégiájukat. A torony felépítésére 5 perc áll rendelkezésre. Az a páros győz, aki a megadott idő leteltekor a legmagasabb a tornya.

Kígyózzunk!

A csoport menetirány szerint egy kígyót képez. A kígyó feje alkotja mozgásirányt, az élenjáró adja a ritmust és a mozgásirányt. A gyerekek nem szakadhatnak el egymástól, együtt kell mozogniuk. Aki már állt a kígyó fejénél, és mutatott mozgást, az a sor végére áll, hogy mindenki sorra kerülhessen, és sokféle mozgást alakíthassunk.

Pillanatkép

Egy-egy játékos, vagy játékosok egy-egy csoportja kitalál egy témát, amiből a többiek felhasználásával állóképet formál. Lehet ez pl. egy film jelenete, ismert festmény, beszédet tartó politikus, kirakati bábuk, lányokra vadászó fiúk. Amikor felállt a jelenet, a nem játszóknak ki kell találniuk, mit ábrázol az állókép.

Keljünk át a mocsáron!

Szükséges kellékek: 40 db a/4 méretű PVC darab, páronként 1 db kendő.

A játéktéren PVC darabokat helyezünk el úgy, hogy legfeljebb egy nagyobb lépés távolságra helyezkedjenek el egymástól. Ezek zombékok, amelyeken lépkedve lehet átjutni a mocsár széléről a szigetre, ahol az édességes raktár található. A párok egyik tagjának a szemére kendő kerül. A másik játékos át kell vezesse a társát úgy, hogy nem beszélhetnek, csupán a két kezét fogva irányíthatja őt. Ha a zombék mellé lép, elsüllyedhet. A jelrendszert, ahogyan irányítani fogják egymást, előzetesen 2 perc alatt megbeszélhetik, majd indulhat az átkelés. Amikor átérték, újra átbeszélhetik a jelrendszert, majd a kendő gazdát cserél, és indulhat a visszaút.

A játéktér nagyságától függ, hogy hány páros „kelhet át” egyszerre. Ügyeljünk arra, hogy elegendő helye legyen mindenkinek.

TOVÁBBI LEHETSÉGES JÁTÉKOK

- Vakvezetők (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 186.oldal)
- Háttra rajzolás (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék. 2, 201.oldal)

IV. AZ ÁLTALUNK VEZETETT ÖNISMERETI CSOPORT NÉHÁNY ÓRATERVE ÉS A TAPASZTALATAINK

(Az reflexiókban használt nevek a csoporttagok személyiségi jogainak védelme érdekében fiktívek.)

AZ ELSŐ FOGLALKOZÁSOK

ÖNISMERETI FOGLALKOZÁS

1.

- 1) A terem közös berendezése – a csoporthoz szükséges komfortos tér kialakítása.

2) Ismerkedés: A keresztnév kezdőbetűjével megegyező betűvel kezdődő pozitív, rá jellemző tulajdonság kiválasztása után, magyarázza el, miért ezt választotta, miért jellemző ez rá.

3) Szabályok közös megalkotása, plakátkészítés.

4) Játék: Köszönő parti

A játék leírása: A gyerekek a térben sétálnak, miközben találkoznak egymással, és az a feladatuk, hogy a megadott jelre forduljanak a hozzájuk legközelebb állóhoz és mutassák meg, hogyan szokták üdvözölni az általunk meghatározott személyeket:

- gyerek: testvért (amikor reggel álmos vagy, amikor kiderül, hogy megette a csokidat),
- osztálytársat (akit nagyon kedvelsz, aki elárulta a tanárnak, hogy nem csináltad meg a házidat, aki segített a dolgozatírás alatt);
- felnőtt: anya, apa, családtag (kedvenc, akit a legkevésbé kedvelsz),
- szomszéd néni,
- tanár (kedvenc, akit nem kedvelsz),
- igazgató néni.

5) Megbeszélés: A gyerekek tapasztalatainak, élményeinek megbeszélése. Hogyan érezték magukat a játék során? Volt-e ami nehézséget okozott? Volt-e különbség az emberek üdvözlésének módjában? Miért?

6) Levezető játék:

Lufis játék: Cél: Nevek ismétlése.

Egy felfújtt lufit kell a levegőben tartaniuk úgy, hogy mindig az üssön bele, akinek az előző játékos a nevét mondja. A lufi nem eshet le. Aki a nevét hallja, üssön a lufiba.

REFLEXIÓ A FOGLALKOZÁSRÓL: Az első foglalkozást 10 perccel később tudtuk elkezdni a gyerekek késése miatt. Ebből adódóan a 4) pontban szereplő játékot, valamint az 5) pontban szereplő megbeszélést a következő foglalkozásra halasztottuk.

A foglalkozás jó hangulatban, eredményesen zajlott.

- Már az ismerkedéskor sok fontos információhoz juttattak minket a gyerekek, egyikük esetében fejlesztendő területet is sikerült vele közösen meghatároznunk.
- A gyerekek javaslatai alapján és aktív közreműködésével megalkottuk a csoportra vonatkozó, mindenki által elfogadható szabályokat. A plakátkészítés sok időt vett

igénybe, mindenki aktívan részt vett benne, ezért a következő foglalkozáson folytathatják.

- A levezető játékot nagyon élvezték, ugyanakkor nehezebb volt megvalósítani, mint ahogy azt elsőre gondoltuk. Az egymásra való odafigyelés már most sokat fejlődött.
- Elköszönéskor felhívtuk a gyerekek figyelmét a pontos érkezésre.

ÖNISMERETI FOGLALKOZÁS

2.

1) Nevek átisméltése: a gyerekek elmondják azokat a tulajdonság+keresztneveket, amikre emlékeznek.

2) Szabályok átisméltése: aki el tud mondani egy közösen hozott szabályt, az részt vehet a Szabályaink című plakát kiszínezésében.

3) Játék: Köszönő parti

A játék leírása: A gyerekek a térben sétálnak, miközben találkoznak egymással, és az a feladatuk, hogy a megadott jelre forduljanak a hozzájuk legközelebb állóhoz és mutassák meg, hogyan szokták üdvözölni az általunk meghatározott személyeket:

- gyerek: testvért (amikor reggel álmos vagy, amikor kiderül, hogy megette a csokidat),
- osztálytársat (akit nagyon kedvelsz, aki elárulta a tanárnak, hogy nem csináltad meg a házidat, aki segített a dolgozatírás alatt);
- felnőtt: anya, apa, családtag (kedvenc, akit a legkevésbé kedvelsz),
- szomszéd néni,
- tanár (kedvenc, akit nem kedvelsz),
- igazgató néni.

4) Megbeszélés: A gyerekek tapasztalatainak, élményeinek megbeszélése. Hogyan érezték magukat a játék során? Volt-e ami nehézséget okozott? Volt-e különbség az emberek üdvözlésének módjában? Miért?

5) Levezető játék:

Kulcsos játék: (türelem és koncentráció fejlesztése)

A gyerekek körben állnak, egy bekötött szemű játékos áll a kör közepén. A körben állók feladata az, hogy egy kulcsosomót úgy adjanak tovább egymásnak, hogy a bekötött szemű játékos ne hallja meg a kulcs csörgését. Ha meghallja, és a csörgés irányába mutat, azzal a játékosal cserél helyet, aki a kulcsosomót át akarta adni.

- 6) Hf: Név: miért kaptad a neved? Mit jelent, mennyire illik hozzád? Családi történetek.

REFLEXIÓ A FOGLALKOZÁSRÓL:

- A gyerekek 14:30-ra berendezték a termet, néhányan kicsit késve érkeztek, ennek ellenére csupán 5 perces késéssel tudtunk kezdeni.
- Három új taggal bővült a csoport, egy gyermek a múltkori résztvevők közül nem jelent meg. Megegyeztünk, hogy őt mindenképpen visszairányítjuk a csoportba, ha lehet.

A foglalkozás eredményes volt:

- Emlékeztek egymás nevére, az új tagok közül kettő tudott magának tulajdonságot választani, a harmadiknak csak a foglalkozás végére sikerült.
- A szabályok átisméltése jól ment, ennek ellenére több ponton is meg kellett szakítani a foglalkozást annak érdekében, hogy felhívjuk a figyelmet azok betartására. A legnehezebben betartott szabályok:
Hallgassuk végig egymást!
Kedvesen viselkedjünk egymással! (Megbeszéltük a gyerekekkel, hogy ez a szabály a következőket takarja: Ne nevéssük ki egymást!, Ne tegyünk egymásra megjegyzéseket!)
- Közösén kidíszítették a „Szabályaink” című plakátot. Nem volt vita, hagyták egymást dolgozni.
- A gyerekek nagyon élvezték a köszönő partit, ügyesen bemutatták, kinek hogyan köszönnek.
- A gyerekek által megfogalmazott tanulság: Mindig kell köszönni. Több egyéb, de fontos dolgot is megbeszéltünk: pl. A szülővel együtt mutatkozni közterületen nem „ciki”.
- Közkívánatra a lufis játékkal kezdtünk. Ügyesek voltak, odafigyeltek egymásra, mindenkinek többször is elhangzott a neve.
- A kulcsos játékban a „csendben maradni” nem sikerült, ugyanakkor szépen együtt dolgoztak, nem volt vita sem a kulcs átadók között, sem azzal kapcsolatban, hogy ki legyen a következő a kör közepén.
- Károlyt többször is figyelmeztetni kellett arra, hogy a foglalkozást nem ő vezeti, ebben sokat kell változnia.

- Megbeszéltük, hogy minden gyermekkel kapcsolatban megfogalmazunk magunknak fejlesztési területet, amelyre különösen oda fogunk figyelni a foglalkozásokon.

Az első foglalkozások kiemelt feladata a keretek és a szabályok megteremtése, megalkotása. A terem berendezése a legelső alkalommal közösen történjen, a későbbiek során a gyerekek önállóan rendezzék be a termet az általunk adott minta alapján. Ezzel ráhangolódnak a csoport munkájára.

A szabályok megfogalmazása a tervezettnél több időt is igénybe vehet. Ne sajnáljunk egy vagy akár két teljes foglalkozást erre szánni, mert megadja a csoportban való együttműködés kereteit. Javasunk minden foglalkozást a szabályok átismétlésével kezdeni, és ha szükséges a foglalkozások közben is felhívhatjuk a gyerekek figyelmét a szabályok betartásának

fontosságára. A szabályok megtanulása és alkalmazása nehéz a gyerekeknek, ezért a pedagógus részéről következetességet és nagy türelmet igényel.

A tapasztalataink azt mutatják, hogy kezdetben a gyerekek nem voltak hozzá szokva az ilyen típusú gondolkodáshoz és munkaformához (túldíszítették), több pedagógiai irányítást igényeltek, ugyanakkor egy év közös munka után az új tanévben érezhetően letisztultak a keretek, tömörebben és lényegre törőbben fogalmazták meg gondolataikat. A gyerekek tudatosabban, az újra alakult csoportban ténylegesen fontos szabályokat alkották meg, melynek oka az, hogy már megismerték egymást a tavalyi foglalkozások alatt. Azokat a szabályokat részesítették előnyben, amelyek úgy formálják a viselkedésüket, hogy biztonságban érezhessék maguk a foglalkozásokon.

1.ÉV



2.ÉV



Minden foglalkozást bemelegítő játékkal kezdjük, és levezető játékkal fejezzük be. Ennek az a célja, hogy a mozgás segítségével ráhangolódjunk a közös munkára (bemelegítés) valamint a foglalkozás során esetlegesen felgyülemlett feszültséget levezessük.

Ha a csoportnak van kedvenc játéka, mindenképpen azt játszuk velük, de időről időre tanítsunk újat is.

Az a tapasztalatunk, hogy a gyerekek többsége nem tud csupán a játék örömeért játszani, meg kell őket erre tanítani, ugyanakkor adjunk nekik időt arra is, hogy hozzászokjanak a

játék öröméhez és az együttes élményekhez. Valószínűleg nem lesz elég egyszer eljátszani egy játékot, a tanulási idő viszonylag sok is lehet. Előfordulhat az is, hogy az első alkalommal nem is tetszik nekik, esetleg irritálttá is válhatnak, ha nem sikerül többszöri próbálkozásra sem, később azonban megszerethetik.

A foglalkozások kezdetén olyan játékokat választottunk, ahol a játék, mint funkció volt a döntő. Az volt a célunk, hogy a gyerekek érezzék rá az együttjátszás, a játékban való együttműködés örömére.

Később került sor tematikus játékok bevezetésére, amelyek nagyobb önismeretet igényeltek, esetleg konfliktust szülhettek, mert ekkorra már a csoport eljutott arra a szintre, hogy dolgozhattunk a kijelölt pedagógiai célokkal. Ekkorra már a játékok igazán élvezetessé és élményt adóvá váltak, az együtt töltött idő elmélyültebb, tartalmasabb, eredményesebb lett.

Minden csoport fejlődési útja más és más. Figyelembe kell vennünk a gyermekek egyéni fejlődési ütemét. Nem szabad siettetnünk a komolyabb játékok bevezetését abban az esetben, ha a csoport összetételéből adódóan még egy egyszerű játékban való együttműködésre sem értek meg.

Fontos kiemelnünk, hogy az önismereti folyamat ezen szakaszában már csak olyan játékokat tervezzünk a csoportunknak, amelyek levezetése, megbeszélése nem igényel komolyabb előképzettséget (pszichológusi, mentálhigiénés).

A foglalkozások után javasolt azonnal reflexió formájában átgondolni és leírni érzéseinket, tapasztalatainkat, a csoport tagjaival kapcsolatos megfigyeléseinket, az erre épülő további célkitűzéseinket. Akár minden gyermekkel kapcsolatban megfogalmazhatunk különböző felismeréseket, fejlődési, fejlesztési utakat, melyeket el szeretnénk élni. A reflexió tehát kiemelten fontos, mert meghatározza a további folyamatok irányát. A foglalkozásokon történtek rendszeres átgondolásával csoportvezetőként egy olyan tudatosságra tehetünk szert, amely meghatározhatja mindennapos pedagógiai tevékenységünket. Az így szerzett tapasztalatok hatására a pedagógus részéről egyfajta szemléletváltás következhet be, amely a gyermekek iskolai előmenetelét is segíthetik. Hiszen a megszerzett információk, tapasztalatok alapján egyre gyorsabban, pontosabban és hatékonyabban tudunk helyes következtetésre jutni, és a gyermek aktuális állapotának, helyzetének megfelelő döntéseket hozni problémás esetekben.

ÖNISMERETI FOGLALKOZÁS

5.

- 1) Szabályok átisméltése, tudatosítása.
- 2) Bevezető kör: A gyerekek néhány mondatban elmondják, hogyan érezték magukat a téli szünetben mi történt velük. Megfogalmazzák pozitív és negatív érzéseiket a szünettel és az iskolakezdéssel kapcsolatban. (ventilláció)
- 3) Játék:

Mozgásos játék mondókával vagy gyermekdallal:

A gyerekek körben állnak úgy, hogy felfordított jobb tenyerüket a mellettük jobb oldalon álló társuk bal tenyerébe helyezik, bal tenyerükkel pedig a bal oldalukon álló társuk felfordított jobb tenyerét tartják. A feladatuk az, hogy egy mondóka vagy gyermekdal éneklése közben egy plüssfigurát (pl. labdát, vagy állatot) ütemre egymás tenyerébe jobbról balra haladva átadjanak. Amikor a mondóka vagy gyermekdal véget ér, akinél a plüss figura éppen van, kiesik a játékból.

- 4) Ismétlés, tudatosítás: Mivel foglalkoztunk az eddigi foglalkozásokon? Milyen tanulságokat vontunk le?

Téma: Az előítéletesség.

- a) Bevezetés: Az elmúlt foglalkozások tapasztalatainak átisméltése, rendszerezése. Kézfogáson, bemutatkozáson kívül miből szerezhetünk még benyomást egy másik emberrel kapcsolatban? – Ötletbörze, saját tapasztalatok, gondolatok megfogalmazása.
- b) Power Pointos prezentáció: A prezentációban embereket mutatunk be, akiknek vagy csak az arcát, vagy az egész öltözködési stílusát láthatják a gyerekek. (Nő-férfi, szép-csúnya)
- c) A gyermekek feladata az, hogy egy papírra a képeket számozva leírják, hogy szerintük milyen belső tulajdonságokkal rendelkeznek a képen látható személyek.



- d) Megbeszélés: Újra egyenként kivetítjük az arcokat, és a gyerekek felsorolják a felírt tulajdonságokat. Ezeket összegezzük pozitív vagy negatív színezetük alapján. Az eredményt a táblára felírjuk. A következtetések levonása a táblán rögzített információk alapján a gyerekek feladata lesz. (A szociálpszichológiai kutatások

eredményei alapján azt várjuk, hogy a szép embereket pozitív tulajdonságokkal ruházzák fel.)

- e) Power Pointos prezentáció: A feladat második részében jelenik meg az öltözködési stílus: jól szituált- koldus, dizájner ruhát – népviseletet viselő, természetes – plasztikázott arcok. Cél az öltözködési stíusból levonható pozitív vagy negatív előítéletek megjelenése, és ezek befolyásoló hatásának felismertetése a gyerekekkel. Célunk az előítélet-mentes attitűd kialakítása, a társak és a másság elfogadásának erősítése.
- f) Megbeszélés: Újra egyenként kivetítjük a képeket, és a gyerekek felsorolják a felírt tulajdonságokat. Ezeket összegezzük pozitív vagy negatív színezetük alapján. A következtetések levonása a táblán rögzített információk alapján ismét a gyerekek feladata lesz.

5) Levezető játék:

Mi változott? A gyerekek körben ülnek, egy önként jelentkező minden csoporttagot jól megfigyel, majd kimegy a teremből. Ezután három dolgot változtatunk meg a bent maradó gyerekeken a gyerekek ötletei, javaslatai alapján. Miután visszahívjuk a kint lévő játékost, kis ideig tartó szemlélődés után meg kell neveznie, milyen változások mentek végbe a kint tartózkodása ideje alatt. Ha mindet eltalálta, másik gyermek veheti át a szerepét.

REFLEXIÓ A FOGLALKOZÁSRÓL:

A foglalkozás végéig nagyon szépen, koncentráltan dolgoztak a gyerekek, csupán az utolsó 10 percben voltak fegyelmezési problémák. Ezt azonnal jeleztük a gyerekek felé, és ez alkalommal játék a szokásosnál rövidebb játékkal ért véget a foglalkozás.

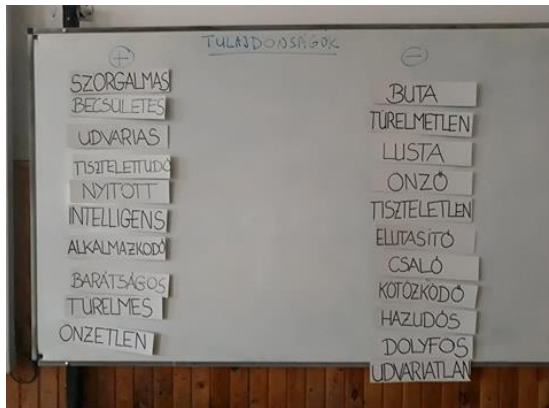
A tulajdonságok leírásakor a gyerekek összekeverték a külső- és belső tulajdonságokat, és csupán néhány tulajdonság ismétlődött mindenkinél. Ennek ellenére az elvárt következtetést a Power Pointos prezentáció első részével kapcsolatban (arcok) sikerült levonniuk. Mivel ez és a fegyelmezés sok időt vett igénybe, a prezentáció második részét a következő foglalkozáson fogjuk feldolgozni.

A külső- és belső tulajdonságok pontosítása, mindenki számára egységes és jobb értelmezése érdekében szókértőket fogunk készíteni a következő találkozásra.

ÖNISMERETI FOGLALKOZÁS

6.

- 1) Szabályok átismétlése, tudatosítása.
- 2) Bevezető kör: A gyerekek néhány mondatban elmondják, hogyan érezték magukat az elmúlt héten, mi történt velük az iskolában esetleg a családban. Megfogalmazzák aktuális pozitív és negatív érzéseiket. (ventilláció)
- 3) Játék:
Kő-papír-olló bajnokság (Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mapó (2017): A Játék nem játék!, 210. oldal)
- 4) Ismétlés: az előző óra tanulságai.
- 5) Pozitív és negatív belső tulajdonságok szókétyákon: a szókétyákon olvasható belső tulajdonságok jelentését megmagyarázzák a gyerekek, majd csoportosítják a táblán pozitív és negatív színezetük alapján.



6) Power Pointos prezentáció: A prezentációban embereket mutatunk be, akiknek a gyerekek az egész öltözködési stílusát láthatják - jól szituált - koldus, dizájner ruhát – népviseletet viselő, természetes – plastikázott arcok. Cél az öltözködési stíusból levonható pozitív vagy negatív előítéletek megjelenése, és ezek befolyásoló hatásának felismertetése a gyerekekkel. Célunk az előítélet-mentes attitűd kialakítása, a társak és a másság elfogadásának erősítése.

7) Megbeszélés: Újra egyenként kivetítjük a képeket, és a gyerekek felsorolják a felírt tulajdonságokat. Ezeket összegezzük pozitív vagy negatív színezetük alapján. A következtetések levonása a táblán rögzített információk alapján ismét a gyerekek feladata lesz.

- 8) Játék a gyerekek kívánsága szerint az eddig tanult játékokból.

REFLEXIÓ A FOGLALKOZÁSRÓL:

- Sokat változott a gyerekek viselkedése pozitív irányba. Elfogadóbbak, fegyelmezettebbek voltak a foglalkozás ideje alatt. Csupán Pisti - aki az utolsó 2 alkalmon

nem vett részt - viselkedése miatt kellett többször is szólani. Figyelmeztetésünkre észrevette, hogy ebből a szempontból bizony kilóg a sorból, és viselkedésén igyekezett változtatni. Károly továbbra is türelmetlen, és olykor erőszakosan próbálja magára vonni a figyelmet, folyamatos direkt kontrollt igényel.

- A szókétyákon szereplő belső tulajdonságok megbeszélése közben jól kirajzolódott, és a gyerekek is jelezték, amikor magukra vonatkozó szót láttak. Igyekeztünk olyan tulajdonságokat választani, amelyek tudatosítása feltétlenül fontos az önismeretük szempontjából. A negatív tulajdonságok esetében mindig ráirányítottuk a figyelmet arra, hogy mindig megvan a változtatás, változás lehetősége. A gyerekek a szavakat helyesen magyarázták, önismereti szempontból nagyon hasznosnak bizonyult ez a feladat.

- A szavak magyarázatába szinte mindenki bekapcsolódott (Aurél sajnos végig a háttérben maradt).

A Power Pointos bemutató alapján az öltözködési stílusra vonatkozó előítéletesség beigazolódott. A jól öltözött embereket többségében pozitív tulajdonságokkal ruházták fel, míg a szegényes, vagy a számukra nem tetsző ruházatot viselő emberről inkább negatívan nyilatkoztak. Érdekes volt megfigyelni azt, amikor a csoport gondolkodási folyamata kirajzolta azt a megállapítást, hogy egyáltalán nem biztos, hogy egy elegánsan felöltözött férfi barátságos is. Egy előremutató vita után a csoporttagok konszenzusra jutottak az előítélet-mentes attitűd fontosságában.

A foglalkozások elengedhetetlen része a találkozások legelején történő beszélgetés, a ventilláció. Ha sok gyermek, van egy csoportban, ajánlott ezt irányított befejezetlen mondatokkal segíteni. Például:

- „A legszebb élményem az elmúlt héten az, amikor/hogy ...”
- „Azt szeretem az iskolában, hogy ...”
- „Szeretem, amikor a tanáraink ...”

A gyerekek bizonyos idő után megtanulták, megszokták, igényelték ezeket a megnyilatkozási lehetőségeket. Ugyanakkor akadtak olyan csoporttagok, akiknek ez a fajta kommunikáció – az, hogy beszéljenek magukról - mindvégig nehézséget okozott. Ezért is fontos, hogy lehetőséget adjunk arra, hogy a gyermekek a saját tempójukban fejlődjenek a magukról szóló megnyilatkozásokban is. Ha a gyermek él a passz lehetőségével, azt fenntartás nélkül el kell fogadnunk, és semmiképp ne tekintsük személyes kudarcnak. Ha így teszünk, később, a biztonságérzetük kialakulásával, a csoporttagok közötti bizalmi légkör létrejöttével egyre

mélyebbek és tartalmasabbak lehetnek a személyes beszámolók, fejlődik az önismeretük és egyre több időt tudunk szánni a komoly, önismeretet igénylő beszélgetésekre is.

Figyelnünk kell arra, hogy az aktuális nehézségeiket beszéljük meg, találjunk megoldási módokat az elhangzó problémákra. A gyerekek múltjával, aktuális családi helyzetével kapcsolatos nehézségekben kérjük szakember segítségét. Ezeket a csoportban nem tudjuk és nem is szabad szakmai képzettség nélkül (félre)kezelnünk.

Az órák tervezésekor előfordulhat, hogy a gyermekek előzetes tudása, amelyre egy feladatot építünk, nincs meg, vagy nem elég pontos a feladat hatékony elvégzése szempontjából. Ilyenkor ne féljünk újratevezni, és a következő alkalommal a hiányzó láncszem beépítésével újra elvégeztetni a csoporttal a feladatot. Ezeket a felismeréseinket, tapasztalatunkat érdemes a reflexióban rögzíteni.

A tervezett folyamat végéhez közeledve körültekintően kell terveznünk a lezárási folyamatot is. Folyamatról beszélünk, hiszen az utolsó harmadban minden foglalkozáson el kell hangozzon hogy hányszor fogunk még találkozni. A lezárásra, ugyanúgy, mint a kezdésre, egy teljes foglalkozást szánjunk.

Ezen a foglalkozáson fogalmazzák meg a csoporttagok egymás és önmaguk felé is, hogy mi az, ami változott bennük, mi az, ami tetszett, vagy éppen nehézséget okozott nekik az együtt töltött idő alatt. Az utolsó foglalkozáson, ha tervezünk folytatást, meg lehet és meg is kell beszélni a gyerekekkel. Ez oldhatja a búcsúzással járó feszültséget, szomorúságot.

FELHASZNÁLT IRODALOM

1. Bagdy Emőke-Telkes József: Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában. 1988 Budapest Tankönyvkiadó
2. Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Manó: A játék nem játék! 2017 Budapest Korrekt Nyomda
3. Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Manó: A játék nem játék 2. 2017 Budapest Korrekt Nyomda
4. Gönczi Károly-Varga Irén-Pintér István: Önismereti játékok gyűjteménye. 2008 Debrecen, Pedellus tankönyvkiadó

AJÁNLOTT IRODALOM

1. Szabó Éva: Szeretettel és szigorral – Az iskolai nevelés problémái. 2008 Budapest Akadémiai Kiadó Zrt.
2. N Kollár Katalin – Szabó Éva (szerk.) Pszichológia pedagógusoknak. 2004 Budapest Osiris Kiadó
3. Besnyi Szabolcs és Urbán Mónika: Játék az osztályban – Az ásítozás nélküli tanórák titka 2017 Budapest Korrekt Nyomda
4. Szabó Éva, Virányi Barbara : Az iskolai kötődés jelentősége és vizsgálata http://www.magyarpedagogia.hu/document/Szabo_MP1112.pdf
5. <http://tehetseg.hu/konyv/hatranynban-az-elony-szociokulturalisan-hatranynos-tehetsegsek>
6. Gyarmathy Éva: Tehetség és tehetséggondozás a 21. század elején Magyarországon http://nevelestudomany.elte.hu/downloads/2013/nevelestudomany_2013_2_90-106.pdf
7. Gyarmathy Éva: (2015) A különleges helyzetű tehetség és a tehetséggondozás szemléletváltásának szükségszerűsége. Magyar Pszichológiai Szemle, 70. 2/5. 371–393. A különleges helyzetű tehetség és a tehetséggondozás szemléletváltásának szükségszerűsége1 Dr. habil. Gyarmathy Éva MTA TTK Kognitív Idegtudományi és Pszichológiai Intézet
8. Gönczi Károly: Önismereti játékok gyűjteménye. 2008, Pedellus tankönyvkiadó, Debrecen
9. Páskuné Kiss Judit(szerk.):Varázsszem – 21 játékcsomag önismereti foglalkozásokhoz. 2006, VIDER –PLUSZ Nyomdaipari és Kereskedelmi Bt., Debrecen-Józsa