



# HELYI TANTERV

Önismeret/Drámajáték  
1-4. évfolyam

Készült

A Vörösmarty Mihály Református Általános Iskola részére a 2020-as Nemzeti Alaptantervhez illeszkedő, az Oktatási Hivatal által készített Kerettanterv felhasználásával

Trencsényiné Szabó Borbála  
munkaközösség- vezető

2020. május

## **Önismeret/Drámajáték**

### **1-4. évfolyam**

#### **Az Önismeret/Drámajáték alapjai:**

A Nemzeti alaptanterv 2020. évi módosítását követően a sportiskolák új tárgyakat illesztettek kerettantervükbe. Az Önismeret/Drámajáték a korábbi Küzdelem és játék tantárgy folytatásaként kerül be a sportiskolai oktatás-nevelés menetébe. Ebben a tantárgyban túl kell lépniünk a hagyományos tanár-diák viszonyrendszeren és egy gyerekekkel együttműködő, velük közösen tevékenykedő, őket partneri viszonyban irányító szerepkörbe kell eljutnunk.

#### **Az Önismeret/Drámajáték tárgy célja:**

- A gyerekek az önismeret alapjaként ismerjék meg adottságaikat, képességeiket.
- A gyermeki énkép kialakítása, amely folyamatosan változik a környezet hatására. Az énkép és az énkonzisztencia fejlesztése.
- A gyerekek legyenek tisztában céljaikkal, érdeklődési köreikkel, mérjék fel kitartásukat, akaraterejük mértékét.
- A gyerekek ismerkedjenek meg érzékszerveikkel, azok fontosságával.
- A gyerekek mélyebb szintre jussanak önmaguk megismerésében, ismerjék meg saját vágyaikat, viselkedésük okait.
- A gyerekek kezdjék el tudatosan vizsgálni, viselkedésük összhangban áll-e céljaikkal, szándékaikkal.
- A gyerekek kezdjék el vizsgálni, hogy a mások által róluk kialakított kép mennyire van összhangban a saját énképükkel.
- Pozitív szociális tükör kialakítása. A pozitív és negatív hatások kezelése. Tudjanak alkalmazkodni ezekhez, kialakuljon konfliktuskezelésük, bátran nézzenek szembe problémáikkal.
- A gyerekek aktivitásának serkentése, önálló gondolkodásuk fejlesztése.
- A gyerekek beszédének, annak tisztaságának fejlesztése, kifejezőképességük csiszolása, kommunikációjuk magasabb szintre emelése.
- A gyerekek testi, térbeli mozgásbiztonságának, idő-, és ritmusérzékének javítása.
- A gyerekek élvezzék a játékokat, örömet leljenek saját tevékenységükben és a társaikkal történő közös feladatmegoldásokban.
- Kapcsolatkialakító képességük fejlődjön, lépjenek előre az együttműködés és társaik elfogadása terén.

### **Az Önismeret/Drámajáték tantárgy oktatási módszerei:**

A tantárgy oktatási módszerei hasonlóságot mutatnak a régebbi sportiskolai kerettanterv Küzdelem és játék tantárgyának módszereivel, amelyek a Tánc és dráma tantárgy anyagára épültek. Az Önismeret/Drámajáték tantárgyban az önmegismerés alapvető formái a kommunikáció különböző csatornáira épülnek. Használunk kell a verbális és nonverbális kommunikációt is. A gyerekeket meg kell ismertetnünk önkifejező lehetőségeik széles tárházával. Folyamatosan tevékenykedtetnünk kell egyéni, páros és csoportos feladatokban is. A folyamatot mindenképpen a sikerélményre, a pozitív visszacsatolásra alapozzuk. Tartsuk fenn a motivációt játékokkal, változatos feladatokkal. Hívjuk fel a figyelmet a visszacsatolásra, a saját és a társak tevékenységeinek megfigyelésre, az azokból történő következtetések levonására. A feladatok fontos része kell legyen a játékokat, tevékenységeket követő megbeszélés. Alkalmazhatunk esetmegbeszéléseket, illetve átfogó értékeléseket is. A megbeszélések ne frontálisak legyenek, törekedjünk a közös nyílt pedagógus-gyerek kommunikáció kialakítására. A pozitív értékelések, a hiányterületek feltárása, a siker és kudarc kezelése jó támpontot nyújt a gyerekeknek a továbblépésre, saját szerepük felismerésére, önmaguk jobb megismerésére.

### **Az Önismeret/Drámajáték tantárgy értékelése:**

A tanulókat az első félév befejezésekor, valamint a tanév végén szövegesen értékeljük. Szövegesen értékelünk 2. évfolyamon is félévkor. Az értékelésnél a részvételt jelezzük, valamint pozitív, személyre szabott szöveges tájékoztatást nyújtunk a gyerekeknek a sikereikről és jelezzük számukra a fejlesztendő területeket is.

A második évfolyam végétől a tantárgy értékelésénél a **részt vett** beírást alkalmazzuk.

### **Az Önismeret/Drámajáték megvalósításának lehetőségei:**

A mai Alfa generáció számára már elengedhetetlen a digitális eszközök használata. A tantárgy feladataihoz kapcsolódóan vetíthetünk filmrészleteket, videókat, használhatunk közösen a gyerekekkel egyéb informatikai eszközöket is. A feladatmegoldásokban szükség van a reflektív pedagógiára. Fel kell ismernünk a problémát, össze kell vetnünk a régebben tapasztalt hasonló esetekkel, rá kell ébrednünk a megoldásra és ezt közvetítenünk kell a gyerekek felé.

Mivel a sportiskolai osztályokban foglalkozunk ezzel a tantárggyal, kézenfekvő a sport szerepének előtérbe helyezése. Ne gondoljuk azonban, hogy csak a sport válhat az önfejlesztés eszközévé. A sportiskolai osztályokba járó gyerekek motivációs bázisaként

használhatunk sporttal kapcsolatos eszközöket, filmeket, sportágakat, sporteseményeket arra, hogy könnyebben érzékeltessük az adott feladatot, és annak megoldásait.

Bízzunk a gyerekek kreativitásában, hagyjuk Őket gondolkozni, tevékenykedni. Hívjuk fel figyelmüket arra, hogy nincsenek rossz megoldások, bátorítsuk kommunikációjukat. Nem mindegyik gyerek fog egyforma gyorsasággal, bátorsággal, kreativitással előrelépni az úton. A mi feladatunk, hogy mindenkinek a saját szintjéhez mérve segítsük ebben.

### **Az Önismeret/Drámajáték tantárgyi koncentrációi:**

- magyar nyelv és irodalom

Hangképzés, beszéd, kommunikáció, mesevilág megismerése, népmesék, műmesék

- matematika

Összeadások, kivonások, számok rajzolása, mennyiség fogalma, logikai feladatok végrehajtása

- környezetismeret

Testrészek, hangképzés, érzékszervek használata, izmok, állatok, tájak, országok csillagászat, évszakok, hónapok, napok megismerése

- idegen nyelv

Különböző országokban élő népek nyelve, számok idegen nyelven

- történelem

Magyarország kultúrája, népszokásai, más népek szokásai

- vizuális kultúra

Kézzel készített, különböző eszközökkel papírra vetett alkotások

- digitális kultúra

Elektronikus eszközökkel készített rajzok, egyéb munkák, filmek megtekintése

- technika és tervezés

Szabadon tervezett vagy irányított munkák elkészítése, különböző eszközök összeépítése

- etika/hit- és erkölcsstan

Alapvető emberi normák, társas kapcsolatok, egymás mellett élés szabályai, ehhez kapcsolódó feladatok, elfogadás, értékteremtés, emberi értékek, tulajdonságok

- ének-zene

Ritmuszgyakorlatok, hangképzés, érzékszervek használata

- testnevelés

Mozgásos feladatok, koordináció, téri tájékozódást fejlesztő feladatok

---

## 1. évfolyam

A tematikai egységek áttekintő táblázata

1.	Érzékelés - megjelenítés	6 óra
2.	Társas kapcsolatok - tevékenységek	5 óra
3.	Önkifejezés	4 óra
4.	Megismerés – feldolgozás - befogadás	3 óra
	<b>Összes óraszám</b>	<b>18 óra</b>

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Érzékelés-megjelenítés</b>	<b>Órakeret 6 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	óvodai alapkészségek elsajátítása	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Az érzékszervek és használatuk megismerése. A ritmus alapjainak elsajátítása.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. Érzékszervek megismerése:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- látás</li> <li>- hallás</li> <li>- szaglás</li> <li>- ízlelés</li> <li>- tapintás</li> </ul> <p>Érzékszerveket finomító játékok Egyéni, páros és csoportos feladatok Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>II. Ritmuskészség fejlesztése:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- eszköz nélkül különböző testrészekkel</li> </ul> <p>Megőrző és újrateremtő játékok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- emlék ritmusjátékok</li> <li>- fantázia ritmusjátékok</li> </ul> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p>		

<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	látás, hallás, szaglás, ízlelés, tapintás, ritmus
------------------------------------	---

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Társas kapcsolatok tevékenységek</b>	<b>Órakeret</b> <b>5 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	óvodai alapkészségek elsajátítása	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A gyerekeknél alakuljon ki az alapvető kommunikációs készség. Legyenek tisztában a kommunikáció, a társal való kapcsolatteremtés fontosságával.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. Kommunikációs tevékenység kialakítása:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbális kommunikáció</li> <li>- nonverbális kommunikáció</li> </ul> <p>II. Verbális kommunikáció fontossága</p> <p>Üzenetváltó játékok</p> <p>Egyszerű kommunikációs játékok</p> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p> <p>Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>III. Nonverbális kommunikáció</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rajz</li> <li>- mimika - arcjáték</li> <li>- kézmozdulatok</li> </ul> <p>Üzenetváltó játékok</p> <p>Egyszerű kommunikációs játékok</p> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p>		
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	kommunikáció, beszéd, irányítás, arcjáték, társ	

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Önkifejezés</b>	<b>Órakeret</b> <b>4 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Óvodai alapkészségek elsajátítása	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési</b>	Az élmények feldolgozása, alkotások készítése, az alkotások megbeszélése következtében a gyerekek énértékelésének és énreprezentációjának fejlesztése.	

<b>céljai</b>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>	
<p>I. Mesehős vagy mese szereplő tulajdonságainak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- elmondása</li> <li>- eljátszása</li> </ul> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok          Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül          A tapasztalatok megbeszélése</p> <p>II. Mesehős vagy meseszereplő:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lerajzolása</li> <li>- egyéb alkotás készítése (vágás, ragasztás, legó összerakás, stb.)</li> </ul> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok          Alkotások tapasztalatainak megbeszélése</p>	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	szereplő, alkotás, rajz, kifejezési formák

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Megismerés – feldolgozás - befogadás</b>	<b>Órakeret</b> <b>3 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	óvodai alapkészségek elsajátítása	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A pozitív és negatív tulajdonság különbségének megismerése	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. A mese alapjai.</p> <p>Mese fajtái:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- népmese</li> <li>- műmese</li> </ul> <p>Népmese kiemelése, jellemzői          Meseolvasás- mesemegbeszélés          Mese szereplőinek megismerése</p> <p>II. Külső és belső tulajdonságok          Pozitív és negatív mesehősök tulajdonságainak összehasonlítása</p>		
<b>Kulcsfogalmak/</b>	mese, népmese, mesehős, jó tulajdonságok, rossz tulajdonságok	

<b>fogalmak</b>	
-----------------	--

**Elvárható eredmények az 1. évfolyam végére:**

Együttműködő részvétel a feladatokban, játékokban.

Alkotó részvétel többféle kreatív feladatban.

Ismerje meg érzékelésének lehetőségeit.

Legyen tisztában a ritmussal, tudjon utánozó feladatokat végrehajtani.

Ismerje a társas viszonyok alapjait.

---

## 2. évfolyam

A tematikai egységek áttekintő táblázata

1.	Érzékelés - megjelenítés	5 óra
2.	Társas kapcsolatok - tevékenységek	5 óra
3.	Önkifejezés	4 óra
4.	Megismerés – feldolgozás - befogadás	4 óra
	<b>Összes óraszám</b>	<b>18 óra</b>

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Érzékelés-megjelenítés</b>	<b>Órakeret 5 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	az érzékszervek és használatuk ismerete, a ritmus alapjai, ritmuskészség	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Ismerjék meg érzékszerveik használatának előnyeit, tapasztalják meg ezek hiányát. Képesek legyenek a ritmust, mint eszközt használni.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		



<p>I. Érzékszervek gyakorlati használata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- látás</li> <li>- hallás</li> <li>- szaglás</li> <li>- ízlelés</li> <li>- tapintás</li> </ul> <p>Mire tudjuk használni az életben?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- elméleti tudnivalók</li> <li>- gyakorlati tudnivalók</li> </ul> <p>Mire vezethet az érzékszerv hiánya? – attitűd gyakorlatok</p> <p>Érzékszerveket finomító játékok</p> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p> <p>Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>II. Ritmuskészség fejlesztése:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- eszköz nélkül különböző testrészekkel</li> <li>- eszközzel végrehajtott gyakorlatok</li> </ul> <p>Megőrző és újrateremtő játékok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- emlék ritmusjátékok</li> <li>- fantázia ritmusjátékok</li> </ul> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p>	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	érzékelés, elfogadás, ritmus, játék

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Társas kapcsolatok – tevékenységek</b>	<b>Órakeret</b> <b>5 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	alapvető kommunikációs készség, kapcsolatteremtés, társhoz való viszony	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A verbális és nonverbális kommunikáció gyakorlati hasznosítási lehetőségeinek megismerése. A társas kapcsolat kialakításának módjai.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		

<p>I. Kommunikációs tevékenység folyamatossá tétele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbális kommunikáció</li> <li>- nonverbális kommunikáció</li> </ul> <p>II. Verbális kommunikáció hasznossága a mindennapi életben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kivel kommunikálok?</li> <li>- mikor kommunikálok?</li> <li>- hol kommunikálok?</li> <li>- miért kommunikálok?</li> </ul> <p>Kommunikációs szituációk eljátszása, megbeszélése Üzenetváltó játékok Egyszerű kommunikációs játékok Egyéni, páros és csoportos feladatok Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>III. Nonverbális kommunikáció tárháza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rajz</li> <li>- mimika - arcjáték</li> <li>- kézmozdulatok</li> <li>- testbeszéd</li> <li>- egyéb nonverbális jelek <ul style="list-style-type: none"> <li>a. írott (szabályozók, utasítók, figyelmeztetők, jelzők)</li> <li>b. íratlan</li> </ul> </li> </ul> <p>Üzenetváltó játékok Egyszerű kommunikációs játékok Egyéni, páros és csoportos feladatok</p>		
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	kommunikáció, beszéd, testbeszéd, jelek, alkalmazás, társas kapcsolat	
<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Önkifejezés</b>	<b>Órakeret</b> 4 óra
<b>Előzetes tudás</b>	élmények kifejezése, különböző manuális eszközök használata	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Egy adott történet önálló, csoportban történő feldolgozása, gyakorlása és kivitelezése. A kreativitás és a felelősségtudat fejlesztése.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. Tapasztalatok alapján pozitív és negatív tulajdonságok gyűjtése a mindennapi életben (a mesék emlékeinek segítségül hívása lehetséges)</p> <p>A tulajdonságok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- elmondása</li> <li>- eljátszása</li> </ul>		

<p>Dramatizáló játékok</p> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p> <p>Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>Az elmondottak, eljátszottak tapasztalatainak megbeszélése</p> <p>II. Pozitív, illetve negatív tulajdonságú személy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lerajzolása</li> <li>- egyéb alkotás készítése (vágás, ragasztás, legó összerakás, stb.)</li> </ul> <p>III. Kitalált karakterek eljátszása</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- évszakok</li> <li>- hónapok</li> <li>- hét napjai</li> <li>- sporttal kapcsolatos mesés karakterek</li> <li>- egyéb</li> </ul> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p>	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	együttműködés, kreativitás, egyéni felelősség, csapatösszhang, önálló tevékenység

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Megismerés – feldolgozás - befogadás</b>	<b>Órakeret</b>  <b>4 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	tulajdonságok felismerése, értékek előtérbe helyezése, kreativitás, ötlet	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A mese és valóság közötti különbség és hasonlóság felismerése, értékek megismerése.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. A mese jellemzőinek megismerése:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mesehősök</li> <li>- meseszámok</li> <li>- állandó mesei fordulatok</li> </ul> <p>II. A mese típusainak megismerése:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tanmese vagy hősmese</li> <li>- csalimese</li> <li>- láncmese</li> <li>- állatmese</li> <li>- varázs vagy tündérmese</li> <li>- tréfás mese</li> </ul> <p>III. Meseolvasás- mesemegbeszélés</p> <p>Mese szereplőinek felsorolása, tulajdonságaiknak rendszerezése</p>		

A mese szereplőinek és a valóságban élők tulajdonságainak összehasonlítása Tanulságok levonása, megbeszélése Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	mese, népmese, mesehős, jó tulajdonságok, rossz tulajdonságok,

### Elvárható eredmények az 2. évfolyam végére:

Együttműködő részvétel a feladatokban, játékokban.

Alkotó részvétel minden kreatív feladatban.

Tudatosan használja érzékszerveit.

Tudjon különbséget tenni a jó és rossz között.

Legyen igénye a társas kapcsolatokra.

## 3. évfolyam

A tematikai egységek áttekintő táblázata

1.	Érzékelés - megjelenítés	5 óra
2.	Társas kapcsolatok - tevékenységek	5 óra
3.	Önkifejezés	4 óra
4.	Megismerés – feldolgozás - befogadás	4 óra
	<b>Összes óraszám</b>	<b>18 óra</b>

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	Érzékelés-megjelenítés	<b>Órakeret</b> 5 óra
<b>Előzetes tudás</b>	érezékszervek használata, hiánya, ritmus kezelése eszközként	

<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Ismerjék meg érzékszerveik használatának előnyeit, tapasztalják meg ezek hiányát. Képesek legyenek a ritmust, mint eszközt használni.
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>	
<p>I. Érzékszervek speciális használata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- látás</li> <li>- hallás</li> <li>- szaglás</li> <li>- ízlelés</li> <li>- tapintás</li> </ul> <p>Mire tudjuk használni a sportban?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- elméleti tudnivalók</li> <li>- gyakorlati tudnivalók</li> </ul> <p>Melyik sportágnál melyik érzékszerv bír nagyobb hangsúllyal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- atlétika</li> <li>- sportjátékok</li> <li>- küzdősportok</li> <li>- vízi sportok</li> <li>- téli sportok</li> <li>- egyéb sportok</li> </ul> <p>Érzékszerveket finomító játékok</p> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p> <p>Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>II. Ritmuskészség fejlesztése:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- eszköz nélkül különböző testrészekkel</li> <li>- eszközzel végrehajtott gyakorlatok</li> <li>- kombinált ritmus gyakorlatok</li> </ul> <p>A ritmus szerepe a sportban:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- atlétika</li> <li>- sportjátékok</li> <li>- küzdősportok</li> <li>- vízi sportok</li> <li>- téli sportok</li> <li>- egyéb sportok</li> </ul> <p>Megőrző és újrateremtő játékok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- emlék ritmusjátékok</li> <li>- fantázia ritmusjátékok</li> </ul> <p>Egyéni, páros és csoportos feladatok</p>	
<b>Kulcsfogalmak/</b>	sportágak érzékelései, speciális érzékelés, összetett ritmusok, ritmus a sportban

<b>fogalmak</b>	
-----------------	--

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Társas kapcsolatok - tevékenységek</b>	<b>Órakeret</b> <b>5 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	verbális és nonverbális kommunikációs fajták, társas kapcsolatok kialakítása	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A gyerekek megfelelő kommunikációs eszközöket használjanak különböző szituációkban. Ismerjék fel a sportban szükséges kommunikációs formákat!	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. Speciális kommunikációs tevékenységek az élet több területén (rendőrség, gyógyászat, közlekedés, stb):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbális kommunikáció</li> <li>- nonverbális kommunikáció</li> </ul> <p>II. Verbális kommunikáció hasznossága a sportban:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- egyéni sportok</li> <li>- páros sportok</li> <li>- csapatsportok</li> </ul> <p>Kommunikációs szituációk a sportban Üzenetváltó játékok Kommunikációs játékok sport alapján Egyéni, páros és csoportos feladatok Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>III. Nonverbális kommunikáció alkalmazása a sportban:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kivel</li> <li>- mikor</li> <li>- miért</li> </ul> <p>Üzenetváltó játékok Összetett kommunikációs játékok Egyéni, páros és csoportos feladatok</p>		
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	csapatárs, egyéni sport, irányítás, együttműködés, ellenfél	

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Önkifejezés</b>	<b>Órakeret</b> <b>4 óra</b>
--	--------------------	---------------------------------

<b>Előzetes tudás</b>	önkifejezés szóban, önkifejezés eszközökkel
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A gyerekek tudják kifejezni érzéseiket, gondolataikat szóban, valamint manipulatív eszközökkel.
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>	
<p>I. Történet(ek) vagy mese(k) kiválasztása:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- elolvasás</li> <li>- szereplők áttekintése</li> <li>- csoportok kialakítása</li> <li>- szerepek kiosztása, kiválasztása</li> <li>- díszlet, illusztráció készítése</li> <li>- gyakorlás</li> <li>- történet eljátszása</li> </ul> <p>Az elmondottak, eljátszottak, megrajzoltak tapasztalatainak megbeszélése. Egyéni és csoportfeladat</p>	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	tulajdonság, eljátszás, kifejező alkotás, tapasztalat

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Megismerés – feldolgozás – befogadás</b>	<b>Órakeret 4 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	mese és valóság közötti különbség és hasonlóság felismerése, értékek megismerése	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A gyerek képes legyen egy adott szituációban feltalálni magát, illeszkednie a csoportba és az adott történetbe.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. Helyzetgyakorlatok, élőképek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- találkozások</li> <li>- természet</li> <li>- közlekedés</li> <li>- sport</li> <li>- stb.</li> </ul> <p>II. Szituációs játékok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- baráti</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"><li>- családi</li><li>- iskolai</li><li>- sport</li><li>- stb.</li></ul> <p>III. Önismereti játékok</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Adj király katonát</li><li>- Amerikából jöttünk</li><li>- Folytasd az akciót</li><li>- stb.</li></ul> <p>IV. Csoportjátékok</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- memóriajátékok</li><li>- koncentrációs játékok</li></ul>	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	alkalmazkodás, kreativitás, együttműködés, önbizalom

**Elvárható eredmények az 3. évfolyam végére:**

Együttműködő részvétel a feladatokban, játékokban.

Alkotó részvétel minden kreatív feladatban.

Legyen tisztában érzékszerveinek speciális használati lehetőségeivel.

Tudja alkalmazni a különféle kommunikációs formákat.

Legyen igénye a társas kapcsolatokra.

---

## 4. évfolyam

A tematikai egységek áttekintő táblázata

1.	Érzékelés - megjelenítés	4 óra
2.	Társas kapcsolatok - tevékenységek	4 óra
3.	Önkifejezés	5 óra
4.	Megismerés – feldolgozás - befogadás	5 óra
	<b>Összes óraszám</b>	<b>18 óra</b>



<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Érzékelés-megjelenítés</b>	<b>Órakeret 4 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	érezékszervek tudatos használata, ritmus értelmezése a sportban	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Ritmus és érezékszervek összegzése. Zene és tánc, a mozgások összehangolása.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. Érezékszervek összefoglalása Használatuk a sportban Érezékszerveket finomító játékok Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>II. Ritmus összefoglalása Használatuk a sportban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ciklikus sportok</li> <li>- aciklikus sportok</li> </ul> <p>Ritmusjátékok. Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>III. Zene és tánc alapjai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zenei stílusok</li> <li>- mozgások zenére</li> </ul> <p>Zenés mozgásos játékok.</p>		
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	érezékelés, ritmus, mozgás, koordináció,	

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Társas kapcsolatok - tevékenységek</b>	<b>Órakeret 4 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	verbális és nonverbális kommunikációs fajták, társas kapcsolatok kialakítása	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Kommunikációs fajták aktív használata különböző szituációban.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		

<p>I. Társas kommunikációs játékok különböző alkalmazási formái</p> <p>a. beszéd</p> <p>b. kézzel végzett</p> <p>c. testbeszéd</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- üdvözlések, búcsúzások, szurkolások, sportszituációk, vicces jelenetek, baráti viszonyok, alá-fölé rendeltségi esetek, állati találkozások, szakmák, iskola, áruház, étterem, orvosi rendelő, stb.</li> </ul> <p>Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül</p> <p>II. Bizalomjátékok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- társ irányítása kézzel- megfogással, tolással, húzással</li> <li>- társ irányítása beszéddel</li> <li>- társ irányítása jelekkel</li> </ul>	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	társ, együtt, bizalom, irányítás, kapcsolat, közös

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Önkifejezés</b>	<b>Órakeret</b> <b>5 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	önkifejezés szóban, önkifejezés eszközökkel, csoportos együttműködés	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Kreatív csoportmunkában a gyerekek alkossanak önálló produktumot.	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		
<p>I. Mese vagy történet kitalálása-eljátszása</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- csoportok kialakítása</li> <li>- szabadon kitalált történet(ek) vagy mese(k) - leírás, szereplők kitalálása</li> <li>- szerepek kiosztása, kiválasztása</li> <li>- díszlet, illusztráció készítése</li> <li>- gyakorlás</li> <li>- történet eljátszása</li> </ul> <p>Az elmondottak, eljátszottak, megrajzoltak tapasztalatainak megbeszélése</p> <p>Egyéni és csoportfeladat</p>		
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	tulajdonság, eljátszás, kifejező alkotás, tapasztalat, ötlet	

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Megismerés – feldolgozás – befogadás</b>	<b>Órakeret</b> <b>5 óra</b>
--	---	---------------------------------

<b>Előzetes tudás</b>	különböző helyzetek, tevékenységek, szituációk felismerése, azokban való tevékenykedés
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A tanuló legyen képes egy adott szituációban feltalálni magát, illeszkedni a csoporthoz és az adott történethez. Legyen képes a szükség szerinti változtatásra.
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>	
<p>I. Helyzetgyakorlatok-élményképek-szituációs játékok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- általános</li> <li>- sport</li> <li>- szabadon választott</li> </ul> <p>II. Rögtönzéses feladatok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- általános</li> <li>- sport</li> <li>- szabadon választott</li> </ul> <p>III. Önismereti játékok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajándék</li> <li>- Akadémiai díj</li> <li>- Az egész világ így csinálja</li> <li>- Bogozd ki a csomót</li> <li>- stb.</li> </ul>	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	alkalmazkodás, kreativitás, együttműködés, önbizalom, tevékenység, hangulat

**Elvárható eredmények az 4. évfolyam végére:**

Együttműködő részvétel a feladatokban, játékokban.

Alkotó részvétel minden kreatív feladatban.

Legyen tisztában érzékszerveinek speciális használati lehetőségeivel.

Tudja alkalmazni a különféle kommunikációs formákat.

Legyen igénye a társas kapcsolatokra.