



Kossuth Lajos Általános Iskola és Alapfokú Művészeti iskola,  
5525 Füzesgyarmat, Széchenyi u. 2.  
OM azonosító: 201088

---

# EGYÜTT

***Személyiségfejlesztő, konfliktuskezelő, agressziókezelő program a füzesgyarmati  
Kossuth Lajos Általános Iskolában***



## Tartalom

A PROGRAM LÉTREJÖTTÉNEK AZ OKA, CÉLJA .....	3
A PROGRAM ELEMEI.....	4
Személyiségfejlesztő modulok beépítése a tanórai – elsősorban osztályfőnöki – nevelésbe. ....	5
Osztálymentori rendszer működtetése .....	61
Rendszeres tanórán kívüli közösségépítő játékok, foglalkozások, gyermekszervezeti rendezvények. ....	62
Reggeli „Beszélgető körök”. ....	66
Az „Arizona program” .....	68
Konfliktuskezelő tréning osztály, évfolyam és egyéni szinten. ....	74
Közösségi csoportnapló alkalmazása osztályszinten.....	76
Szülői klub.....	79



## A PROGRAM LÉTREJÖTTÉNEK AZ OKA, CÉLJA

A konfliktusok mai életünk velejárói, de egyértelműen törekednünk kell kölcsönösen kielégítő megoldásokra és a konfliktusok számának csökkentésére. Mindehhez megfelelően képzett szakemberekre és támogató háttérrel nyújtó nevelő-oktató intézményre van szükség.

Szükség van tanulóink önismeretének, önértékelésének fejlesztésére, a helyes értékrendek kialakítására, konfliktuskezelési technikák megismertetésére, közösségépítésre és a megfelelő kommunikáció kialakítására.

**Programunk elsődleges célja, hogy tanulóink erős, önálló véleménnyel rendelkező személyiségekké váljanak, akik megfelelő önbizalommal, önismerettel rendelkeznek. Társaikat elfogadják, különbözőségeiket toleránsan kezeljék. Aktívan vegyenek részt az intézmény, az osztály rendezvényein, programjain. Esetlegesen kialakult konfliktusaikat hatékonyan, mindenki számára megnyugtatóan, önállóan– szükségesetén segítséggel – eredményesen kezeljék. Közösségépítő és személyiségfejlesztő tevékenységünknek is köszönhetően minimálisra csökkentjük az intézményünkben előforduló agresszív cselekedetek számát és mértékét a tanórai és tanórán kívüli időszakban is.**



## A PROGRAM ELEMEI

- 1.) Személyiségfejlesztő modulok beépítése a tanórai – elsősorban osztályfőnöki – nevelésbe.
- 2.) Rendszeres tanórán kívüli közösségépítő játékok, foglalkozások, gyermekszervezeti rendezvények.
- 3.) Osztálymentori rendszer működtetése
- 4.) Reggeli „Beszélgető körök”.
- 5.) „Arizona program”
- 6.) Konfliktuskezelő tréning osztály, évfolyam és egyéni szinten.
- 7.) Közösségi csoportnapló alkalmazása osztályszinten
- 8.) Szülői klub működtetése



## Személyiségfejlesztő modulok beépítése a tanórai – elsősorban osztályfőnöki – nevelésbe.

Az iskolai személyiségfejlesztés, egészségvédelem (mentálhigiéné) feladatszintjei és az ellátási kompetencia

Feladatok	Az ellátás illetékesei	Segítői	Részesei
<b>I. Edukáció</b> általános (testi- lelki szociális személyiség-(egészség) védelem és fejlesztés: a személyiség harmonikus mindenoldalú, egészséges fejlődésének szolgálat; készség, képesség, tehetség- gondozás, és –fejlesztés  zavarfelismerés, szűrés, problémakezelés; preventív védelem, megelőzés	pedagógusok  pedagógus- pszichológus együttműködés, közös ellátási, intervenciós terv kialakításával	iskolapszichológus  - kooperáció - konzultáció - facilitáció - mediáció  pedagógus team, szükség esetén szak Konzultáns	tanulók
<b>II. Támogató (szupportív) tevékenység</b> - pedagógus(ok) - tanuló(k) - és kapcsolati, közösségi problémáik feldolgozása (a konfliktus, zavar, probléma átmeneti, enyhébb, aktuális, alkalmi, helyzeti!)	pedagógusok, pedagógus- pszichológus kettős vezetés	iskolapszichológus	pedagógus(ok) tanuló(k)



<b>III.</b> <b>Személyiség- korrekció; pótló fejlesztés</b> tartóssá váló, alkalmilag tüneti viselkedés, állandósult magatartásproblémák, teljesítményzavarok  (családi háttérproblémák, hátrányos helyzet talaján)	mentálhigiénés team (pedagógus- pszichológus- iskolaorvos- gyermekvédelem- családgondozó)	pedagógusok	tanuló(k), család(jaik)
<b>IV.</b> <b>Reszocializáció-reintegráció, egészséghelyreállítás: terápia</b>	Átírányítással, az iskolán kívüli, gyógyító- nevelő intézménybe  (nevelési tanácsadó, gyermek- és ifjúsági ideggondozó) pszichoterapeuta családterapeuta	iskolapszichológus  (kapcsolattartás a terapeutákkal, visszavezetés, beilleszkedés elősegítése)	tanuló(k) család(jaik)

**Személyiségfejlesztő programelem célja:**

Játékos technikák alkalmazásával a személyiség harmonikus kibontakoztatásának elősegítése, a tanulók sokoldalú (képeség, kreativitás, érzelmi, empátia, önkép, önismeret) fejlesztése. A gyermekek megterhelés- és konfliktustűrő- kezelő képességének, problémamegoldó kapacitásainak, személyisége „erejének”, épségének növelése- **kompetencianövelő stratégiákkal.**

**Személyiségfejlesztés: az önfejlődés elősegítése, a belső lehetőségeket kicsalogató és azokat társas kapcsolatokban kipróbáló öntapasztalás folyamata, melynek során arra építünk, ami a személyiségben lehetőségként adott. Olyan élményekkel szolgáljuk e fejlesztő munkát leginkább, amelyekből a gyermek önmaga rájöhet arra, hogy mire képes.**

**(Bagdy Emőke- Telkes József: Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában)**



**A program ajánlott óraszámai – osztályfőnöki tanmenetbe kötelezően beépítendő 6 óra.**

<b>Fejlesztési terület</b>	<b>5. osztály</b>	<b>6. osztály</b>	<b>7. osztály</b>	<b>8. osztály</b>
Közösségépítés	3			
Csoportkohézió erősítése		2		
Csoporton belüli együttműködés	2		2	3
Értékrendek tisztázása		2		
Empátia		2	1	
Ön- és társismeret	3	2	2	2
Kreativitás			2	
Társas hatékonyság	1			
Kommunikáció	1	2		2
Pályaorientáció			3	3

A programból osztályfőnöki órán feldolgozott minimálisan 6 óra kiválasztása, tanmenetbe építése az osztályfőnökök feladata.

A programelem végrehajtásának az ellenőrzése az osztályfőnöki munkaközösség-vezető feladata.

## 5. évfolyam

<b>Fejlesztési terület: Önismeret</b>		
<u>A modul célja:</u> Önismeret fejlesztése, identitás-képzés Az énkép tudatosítása, megerősítése az egyéni és közös játékok, alkotások során Saját érzéseik, érzelmeik kezelése és mások érzéseinek tiszteletben tartása, megismerése Érvek, ellenérvek meghallgatása, gondos megfigyelés, a másik szempontjának figyelembevétele Önelfogadás, önbizalom, pozitív énkép, pozitív gondolkodás Kreativitás, élményszükséglet kielégítése Megfigyelés, elemzés Szóbeli kommunikáció, testbeszéd		
<u>Gyakorlatok</u>	<u>Eszközök</u>	<u>Időkeret</u>
<b>Ötszavas bemutatkozás</b> Mindenki sorban bemutatja önmagát legfeljebb öt szóval, utána megbeszélés, ennek során reagálhatnak a csoporttagok egymás közléseire.		20 perc



<p><b>A nevről</b> A csoport körben ül. Mindenki mond valamit a saját nevről (hogyan választották számára a szülei, szereti vagy sem, kapott-e becenevet, stb.).</p>		15 perc
<p><b>Kedves tárgyaim</b> A gyerekek egy-egy kedvenc tárgyukat hozhatják be, amely sokat jelentett vagy jelent nekik. Mindenki körbeül, hogy megmutathassa a tárgyait.</p>		20 perc
<p><b>Ismerkedési játék képekkel</b> A játékosok körben ülnek. A játékvezető a kör közepére különböző tárgyú képeket tesz. A játékosok kiválasztanak maguknak egy képet, amely valamilyen formában jellemző rájuk, és a kép segítségével egy pár mondatban bemutatkoznak.</p>	képeslapok	20 perc
<p><b>Rajz és szimbólum</b> Mindenki készít egy külön papírlapra egy rajzot, amin életének általa legfontosabbnak tartott mozzanatait ábrázolja. Ezután mindenki találjon ki egy szimbólumot, ami szerinte leginkább jellemzi őt. Ezt a szimbólumot rajzolja föl az előbbi rajz alá, ugyanarra a lapra. A rajzokat mindenki számára látható helyre tesszük. A csoport tagjai sorban odamennek saját rajzukhoz és beszélnek róla; ha szükséges, megmagyarázzák (a szimbólumot is ideértve). A többiek kérdéseket tehetnek fel bemutatkozó társuknak. Utána az általánosítható tanulságok megbeszélésére kerül sor.</p>	rajzlap rajzeszközök	30 perc
<p><b>Jóságos manó</b> Mindenki felírja a nevét egy cédulára. Összehajtva berakjuk egy dobozba és ebből húz mindenki egy nevet, amelyet nem árulhat el. A cédulát meg kell őrizni. Ezután következik a játékmagyarázata: 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 egy listája a jóságos manóról és társaikról, hogy meglehessen figyelni a heti eseményeket. Egy hét múlva megbeszélés. Ki mit érzett, rájött-e, hogy ki volt az ő jóságos manója.</p>		1 hét
<p><b>Képességfa</b> A gyerekek az álló rajzlapra közösen rajzolnak egy fát. A fának annyi ága van, ahányan vannak az osztályban. Az ágak végére ráírják nevüket. Az ágakon lévő levelek egy-egy képességről, tudásról tanúskodnak. Több alkalommal történő (és folyamatos) beszélgetésnyomán kerülnek fel a levelek az ágakra. A levelekbe beírják a gyerekek a rájuk jellemző tudást, képességet. A fa kifüggeszthető az osztályban, és amikor valamelyik gyerek úgy érzi, hogy az ágára új levelet rajzolhat, jelzi az osztálynak, majd felrajzolja és beírja a jelentését. A fa egész tanévben újabb levelekkel gyarapodhat.</p>	karton rajzlap rajzeszközök	





<p><b>Linzer gyakorlat</b></p> <p>A csoport tagjai párokat alkotnak, majd egy külső és egy belső kört alkotnak olyan módon, hogy a pár egyik tagja a külső, a másik tagja a belső körben áll egymással szembe fordítva. A játékvezető különböző témákat nevez meg, amelyekről a párok egy meghatározott időtartam alatt beszélgetnek. Ennek az időtartamnak a felében az egyik fél a beszélő, a másik figyel, majd szerepet cserélnek. A témák váltásánál a körök a játékvezető instrukciójára elmozdulnak, és mindenki új párt kap. A témák kezdetben mindennapi, könnyed dolgok, majd egyre komolyabb és intimebb kérdések kerülnek szóba. A témák komolyodásával nő a ráfordítható időtartam.</p> <p>Példa az alkalmazható témasorra:</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> A kedvenc ételed (1 perc)</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> A múlt hétvégi programod. (1,5 perc)</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Véleményed az iskoládról. (2 perc)</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Egy nagyon boldog élményed. (2 perc)</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Egy kellemetlen élményed. (2 perc)</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> A legjobb barátod. (3 perc)</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> A legnagyobb ellenséged (3 perc)</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Három kívánságod. (4 perc)</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Amitől nagyon rettegsz. (4 perc)</li></ul> <p>Megjegyzés</p> <p>A játékvezetőnek figyelnie kell arra, hogy nem érint-e a téma komoly érzékenységeket. Ha valaki nem kíván az adott témáról beszélni, kiléphet a körből. Ő dönti el, hogy a következő témánál visszaáll-e vagy végleg kimarad. Ha valaki ilyen módon pár nélkül maradna, a játékvezető áll be.</p> <p>A gyakorlathoz kapcsolódó beszélgetés témái:</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mi volt könnyebb: beszélni vagy meghallgatni a másikat?</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Melyik téma okozott nehézséget, és miért?</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Milyen érzés volt beszélni benső dolgainkról?</li><li><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Milyen érzés volt mások benső dolgairól hallani?</li></ul> <p><b>Időegyenes</b></p> <p>Egy széles lapra a gyerekek egy vonalat húznak, és az így létrejövő időegyenesen ábrázolják azokat az időpontokat, amikor valami fontos dolog történt velük. Párokban vagy három fős csoportokban mesélnek egymásnak a felidézett eseményekről.</p> <p><b>Életvonal</b></p> <p>Húznak egy vonalat az előző játékban leírt módon, és bejelölnek rajta néhány számukra fontos eseményt. Először kijelölik a számegyenesen az éveket, majd nyilazzák az eseményeket a megfelelő korszakhoz. Pl. „10 éves koromban új lakásba költöztünk.”</p> <p><b>Jövőegyenes</b></p> <p>A gyerekek vegyék fel a vonalat ugyanúgy, mint az előbb és jelöljék az éveket addig a korig, amíg felnőnek. Mi minden történik vajon addig velük? Próbálják meg bejelölni az időegyenesen!</p>	<p>45 perc folyamatos</p> <p>35-40 perc</p> <p>20 perc</p> <p>20 perc</p> <p>20 perc</p>	<p>20 perc</p> <p>20 perc</p> <p>20 perc</p>
--	--	--



<b>Fejlesztési terület: közösségépítés</b>		
<b>A modul célja:</b> ismerkedés, kapcsolatteremtés, összetartozás élményének erősítése, csoporton belüli szerepek tisztázása, egymás közelségének elfogadása, „mi”- tudat erősítése		
<b>Gyakorlatok:</b>		
<b>Névlánc</b> <i>Megjegyzés: Ne hagyjuk elhúzódní a játékot, ha sokan vagyunk a végére nagyon unalmassá válhat!</i> A játékosok körben állnak. A kezdő játékos (valaki a körből) bemondja a nevét. Az egyik szomszédja ezt elismétli, majd hozzáteszi a sajátját is. A következő elsorolja a már elhangzott neveket, majd elárulja a saját nevét is. Az utolsónak már az egész csoport neveit kell elsorolnia.	Eszközök  újság	Időkeret  5-10 perc
<b>Fejbecsapós</b> <i>Megjegyzés: A második verzió nem névtanulós, hanem inkább koncentrációs játék.</i> A csoport kört alkot, valaki a kör közepén áll egy összegurított újsággal a kezében. A körből valaki mond egy nevet, erre a közepén állónak az újsággal rá kell ütnie a név tulajdonosának fejére. Ő úgy tudja az ütést elkerülni, hogy minél hamarabb mond egy másik nevet, aki az új célpontja lesz a közepén állónak. Aki elkésett a névmondással és fejbe ütötték, vagy aki olyan nevet mond amilyen nincs a csoportban, helyet cserél a közepén állóval. Cserénél a volt csapkodó jogosult először nevet mondani. (Amennyiben a játékot ülve játsszuk, még mielőtt helyet foglalna mondania kell egy nevet; ellenkező esetben fejbe csapható, és ekkor ismét a kör közepére kerül.) <b>Változat:</b> Mindenki választ magának egy állat vagy növénynevet, és ekkor a saját nevek helyett ezeket kell a fejbecsapás elkerülése végett mondani. Ez a változat nehezebb, hiszen fejben kell tartanunk, milyen neveket adtak maguknak a többiek.		10-15 perc
<b>Én még soha</b> A játékosok körben ülnek és sorban mindenki mond valamit, amit még sohasem tett, de amiről azt feltételezi, hogy a csoport többi tagja már igen. Például azt mondhatja: „Én még sohasem voltam Budapesten”. Ha sikerül olyat találnia, amit a többiek már tényleg csináltak egy pontot kap. Az nyer aki először gyűjt össze három pontot.		5-10 perc
<b>Füillentős</b> A csoporttagok körben ülnek. A feladat az, hogy mindenki három tényt mondjon magáról, ezek egyike füillentés. A csoporttársaknak kell kitalálni, hogy az. Ha először tévednek, még választhatnak a fennmaradó két lehetőség közül. A játék addig tart, amíg mindenki sorra nem kerül.		15-20 perc
<b>Csomózás</b> Nagy körben állunk és két kezünket előrenyújtjuk. Becsukjuk a szemünket, majd számolásra mindenki előrébb jön és csukva tartott szemmel keres egy-egy kezet, amellyel összefogódzhat. Miután nem maradt kéz szabadon, kinyitjuk a szemeket, és megpróbáljuk egy (vagy több) körré kibogozni az összekuszálódott alakzatot.		5-10 perc



<p><b>Süsü</b> Mindenki megáll egy helyben és két kezét tenyérrel előretartja. Számolásra becsukjuk a szemeket (ha teremben játszunk, a villanyt is kapcsoljuk le), és elkezdünk ide-oda mászkálni. Ha két ember találkozik, tenyerüket összecsapják és "süsü" felkiáltással üdvözlik egymást. (A "süsü" köszönésre "süsü"-vel kell válaszolni.) Igen ám, de a sok ember közül van egy néma (a játék elején a játékvezető jelöli ki), aki nem fogadja a köszönésünket, sőt a vele való találkozás után mi is elnémulunk. A játék végére a kezdeti "süsü-süsü" hangkavalkád teljes némasággá változik.</p> <p><b>Élő szoborcsoport</b> 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. <b>Változat 1:</b> A játékvezető előre megmondja a "megépítendő" szobor címét. A játékosok ezt anélkül alkotják meg, hogy előre megbeszélnék egymással. Egy ember elkezd, majd utána sorban mindenki beépül a képbe. Az egész csoport vegyen részt benne! <b>Változat 2:</b> A körben ülő csoport egyik tagja felvesz egy pózt (szobor). A többiek nevet adnak a szobornak, majd egy másik ember kapcsolódik hozzá. Nevet adnak a szoborpárosnak is, majd folytatják, amíg az egész csoport be nem áll a játékba.</p> <p><b>Szobormásolás vakon</b> Két-három társunkat kiküldjük egy időre a szobából, ezalatt velük megegyező számú ember egy szobrot alkot (a szoborban az emberek érintkezzenek egymással!). A kiküldött emberek szemét bekötjük, majd visszavezetjük őket. A feladat: adott idő alatt letapogatni a szoborbeli pozíciókat, majd ezután nekik megformázni a szobrot. <b>Változat:</b> Csak egy ember szemét kötjük be, és neki kell csukott szemmel az eredeti szobrot másik két-három emberen beállítania.</p>		10 perc
		15-20 perc
	kendők	30 perc

### Fejlesztési terület: csoporton belüli együttműködés

#### A modul célja:

együttműködés, összetartozás erősítése, közös erőfeszítés- problémamegoldás, közös döntéshozás, együttesség élménye, közös tevékenység átélése,

#### Gyakorlatok

#### **A mi házunk**

A csoport feladata, hogy közösen tervezzon egy házat, amelyben majd együtt fognak lakni. Erről készítsenek felülnézeti rajzot, ha több szintesre tervezik az épületet, akkor minden szintről. Tervezzék meg és rajzolják le a berendezést és az –esetleges –kertet

#### Eszközök

nagyméretű csomagolópapír, filctollak

#### Időkeret

45 perc



<p>is. Utána beszéljük meg a terveket, és azt, hogy hogyan sikerült megegyezésre jutniuk, mennyire tudták/akarták mindnyájuk szempontjait, kívánságait figyelembe venni.</p> <p><i>Egyéb megjegyzések:</i> Nagy létszámú csoport esetén érdemes a csoportot kisebb csapatokra osztani. Ilyenkor a megbeszéléskor minden csapat bemutatja a házát, és közösen megbeszéljük, hogy hogyan jutottak megegyezésre</p> <p><b>Bogozd ki a csomót!</b></p> <p>A csoport egy tagja kimegy a teremből. A többiek körbe állva megfogják egymás kezét. Majd – anélkül, hogy egymás kezét elengednék – néhányan felemelik a kezüket, mások átbújnak alatta, addig, amíg egy nagy élő „csomó” nem keletkezik. A kitaláló feladata, hogy kibogozza a csomót, helyreállítsa az eredeti kört, de úgy, hogy közbe senki ne engedje el a másik kezét.</p> <p><i>Egyéb megjegyzések:</i> Hívjuk fel a kitaláló figyelmét, hogy óvatosan „bontogassa” a „csomót”, nehogy sérülést, fájdalmat okozzon</p> <p><b>Expedíció</b></p> <p>A csoporttagokat 4-5 fős kiscsoportokra osztjuk. A csoportokkal közöljük, hogy az a feladat, hogy képzeljék el, hogy egy teljesen ismeretlen új helyre, mondjuk egy újonnan felfedezett bolygóra készülnek. A bolygón van víz, a földihez hasonló légkör, vannak állatok, növények. Ezer telepes indul meghódítani ezt az új világot és ők öten a képviselőik ennek az ezer embernek. Feladatuk, hogy megegyezzenek olyan törvényekben és szabályokban, amelyek szerint ezen a bolygón elképzelik az életet, amelyek szerint ezen a bolygón szeretnének együtt élni. A játékot megbeszélés követi, ahol minden csoport bemutatja a saját „Törvénykönyvét”, megbeszéljük, ki milyenek képzele az „ideális” emberi társadalmat és miért.</p> <p><b>Közös mese</b></p> <p>A játékosok körben ülnek. Az a feladat, hogy együtt, közösen írjanak egy mesét. A csoportvezető elkezd, a csoporttagoknak kell folytatnia. Akinek a labdát dobják, annak kell folytatnia, így mindenkinek mindig figyelnie kell, hiszen sosem tudhatja, hogy mikor kerül hozzá a labda. Épp ezért érdemes előre leszögezni, egy ember többször is megkaphatja a labdát. Mindenki azt, és annyit mond, amit és amennyit akar, de természetesen a már elkezdett történetet kell folytatnia. A történetet a csoportvezető kezdi, ő dobja el a labdát is először. A kezdés legyen semleges, és ne adjon különösebb támpontot arra, hogy hogyan folytatódjon a történet. Érdemes ismert mesekezdéseket használni, például „hol volt, hol nem volt, volt egyszer...” Ha kész a mese, érdemes megbeszélni, ki milyenek látja, ki hogy módosított volna rajta, kinek mit jelentett</p> <p><b>Vegyes menü</b></p> <p>A játékosokat négy-öt fős csoportokra osztjuk. A résztvevőkkel közöljük, hogy képzeljék el, éppen most akarnak egy éttermet nyitni. A feladat, hogy megtervezzék a szerintük tökéletes éttermi menüt. A feladatra 10-15 percük van utána megbeszélés következik.</p>		
		10 perc
	nagy méretű csomagolópapír, ceruza	40 perc
	labda	15-20 perc
		20 perc



A megbeszélés során térjünk ki arra, hogy hogyan sikerült megegyezniük, a megadott idő alatt, hogyan döntötték el a vitás kérdéseket	papír, ceruza	
--	---------------	--

<b>Fejlesztési terület: társas hatékonyság</b>		
<b>A modul célja:</b> önérvényesítés növelése hatékony, erőszakmentes kommunikációval, asszertívitás erősítése, versengés átélése, siker- kudarc élményének átélése, frusztráció- tolerancia növelése, befolyásolás- meggyőzés- érvelés, empátia fokozása		
<b>Gyakorlatok:</b>	<b>Eszközök</b>	<b>Időkeret</b>
<b>Csak rám figyelj!</b> A csoporttagok félkörívben ülnek, három személy lesz a játékos. A feladat egyszerű: ketten elmélyülten beszélgetnek, úgy, hogy csak egymásra figyelhetnek közben. A harmadik feladata, hogy bármilyen eszközzel, de anélkül, hogy a másik két játékoshoz érne, magára vonja valamelyik beszélgetőtárs figyelmét. Érdeemes előre meghatározni az idői keretet mondjuk 2-5 perc között. Utána más csoporttagok is kipróbálhatják magukat a „beszélgető” és a „megzavaró” szerepkörében is		10 perc
<b>Gyümölcskosár</b> A csoporttagok körben ülnek, egy valaki középen áll. Mindenki kap egy gyümölcsnevet. Amikor a középen álló elkiáltja magát: „A szilva (például) cseréljen helyett az almával (például)”, akkor a két megnevezett játékos feláll és minél gyorsabban megpróbál helyett cserélni. A középen álló igyekszik ezt azáltal megakadályozni, hogy ő ül le az egyik székre. Akinek nem jut szék az folytatja a játékot. Ha a középső ember azt mondja: „Kiborult a gyümölcskosár”, akkor, mindenkinek fel kell állnia és máshova leülnie, mint ahol eddig ült.	eggyel kevesebb szék, mint ahányan a résztvevők vannak	10-15 perc
<b>Ház, fa , kutya</b> A csoport párokra oszlik (ha a létszám páratlan, akkor vagy az egyik csoporttagot megfigyelőnek kérjük fel, vagy a csoportvezető beszáll a játékba). Minden pár két tagja egymással szembefordulva foglal helyet, térdük összeér, rajta elhelyezve a papírlap az alátéttel, és a filctollat mindketten megfogják. A csoportvezető arra kéri a résztvevőket, hogy mindenki hunyja be a szemét és képzeljen el egy tetszés szerinti tájat, benne egy házzal, a ház mellett egy fával, mellette kutyával. Engedjék szabadon képzeletüket. Kb.2-3 perc múlva a csoportvezető arra kéri a párokat, hogy szavak nélkül, teljes csendben rajzoljanak, a filctollat együtt fogva, egy képet, amin van egy ház, egy fa és egy kutya. Amikor minden pár elkészült a feladattal, a képeket közszemlére tesszük. A párok beszámolnak érzéseikről, tapasztalataikról, elemzik a produktumot, és közösen megbeszélik, milyen élményeket	A/4 formátumú papír minden párnak, alátét, íróeszközök, lehetőleg színes filctoll, páronként 1 db.	10-15 perc



<p>szereztek a non-verbális kommunikációval, az empátiával, egymás befolyásolásával kapcsolatban.</p> <p><b>Hess légy!</b> A csoportot 5-7 fős kiscsoportokra osztjuk. Megmondjuk a csoportoknak, hogy kapnak egy egyszerű problémát, gondolják végig külön-külön, majd próbálják meg meggyőzni egymást a saját megoldásuk helyességéről. A végén közösen megbeszéljük a megoldásokat és a csoportvezető elárulja a helyes megoldást. A probléma a következő: Van egy lezárt befőttes üveg, és annak az alján hat légy alszik. Mi történik, ha felébresztjük legyeket, és el kezdenek szállni az üvegben? Változik vagy sem az üveg és a legyek súlya, ha azok, nincsenek az üveg alján? (Megoldás: Nem változik, mivel a legyek ha repülnek, leszálló légáramlatokat hoznak létre, amelyek ugyanolyan erőt képviselnek, mint a súlyuk. Így akár ülnek, akár repülnek ugyanolyan súllyal nyomják lefele az üveget.)</p> <p><b>A mi házunk II.</b> A csoporttagok körben ülnek. A játékvezető arra kéri őket, hogy képzeljék el, hogy hosszabb-rövidebb ideig, de együtt egy házban kell élniük a csoporttagoknak. A feladat, hogy megegyezzenek az együttélés szabályaiban. Ez után megbeszélés következik arról, hogy hogyan sikerült megegyezésre jutni, ki milyen kompromisszumokat hozott a közösség érdekében. Érdekes arra is kitérni, hogy ilyen értékrendet tükröz a kész szabálygyűjtemény. <i>Egyéb megjegyzések:</i> Nagy létszámú csoport esetén a csoportot kisebb csapatokra lehet osztani.</p>	<p>papír, ceruza</p>	<p>10-15 perc</p> <p>15-20 perc</p>
---	----------------------	-------------------------------------

<b>Fejlesztési terület: kommunikáció</b>		
<p><u>A modul célja:</u> a verbális- nem verbális kifejezőképesség fejlesztése, érzelmek nem verbális kifejezése, felismerése, a korlátozott kommunikáció hatásának átélése, információ-torzulás megtapasztalása</p>		
<p><u>Gyakorlatok:</u></p> <p><b>Amerikából jöttünk</b> Közismert gyerekjátékról van szó. A csoport körben ül. Két ember kimegy és odakint megegyeznek egy foglalkozásban. Az lesz a feladatuk, hogy a csoportba visszatérve, az adott foglalkozást gesztusokkal jelenítsék meg. A terembe visszatérve így szólnak: „Amerikából jöttünk, mesterségünk címe: x (Az adott foglalkozás kezdőbetűje)”A többieknek kell kitalálnia, hogy mi a választott foglalkozás. Akinek sikerül az párt választ magának , és ők lesznek a következő feladvány kitalálói.</p> <p><b>Emóciók</b> A tagok körben ülnek. Minden tagnak egy-egy érzést, egy - egy emóciót, érzelmet kell életre keltenie, szavak nélkül, pusztán nem verbális</p>	<p>Eszközök</p>	<p>Időkeret</p> <p>15-20 perc</p>





<p>jelzésekkel megjelenítenie. A többieknek kell kitalálnia, mi lenne az adott érzelem. A játék úgy is játszható, hogy a csoportvezető előre, cetlikre felír érzelmeket és minden csoporttag húz egyet, de úgyis, hogy mindenki keres magának egy olyan érzelmet, amit jellemzőnek érez az adott pillanatban saját magára</p> <p><b>Fekete-fehér, igen-nem</b> Ismert gyerekjátékról van szó. A játékosok körben ülnek. Egy játékos lesz a kérdező, aki bármit kérdezhet, és a többieknek gyorsan válaszolniuk kell rá, de úgy, hogy a fekete, fehér, igen, nem szavakat nem használhatják. A játékosok, csak igazat válaszolhatnak. Aki hibázik vagy tétovázik kiesik. Az nyer, aki legtovább benn marad, így ő lesz a következő kérdező.</p> <p><b>Ismételd el más szavakkal</b> A csoport körben ül. A csoportból valaki elmond egy tetszőleges rövid történetet. A mellette ülő ugyanezt a történetet más szavakkal ismétli meg, a kikötés az, hogy közben egyetlen egy azonos szó sem használható fel. Aki téveszt, annak kétszer kell történetet ismételnie. Addig játszunk, amíg mindenki egyszer mesélő és ismétlő is lesz</p> <p><b>Információtorzulás</b> A feladat az, hogy 5 tanuló kimegy az osztályból, és majd ott várja a feladatadást. Eközben az osztállyal összeállítunk egy tetszőleges (akár tréfás) ötmondatos szöveget. Ezt leírjuk egy lapra a későbbiekben bizonyítékul. Egyenként hívjuk be a folyosóról a tanulókat. Az elsőnek megmondjuk, hogy nagyon figyeljen a felolvasott szövegre, mert az lesz a feladata, hogy a másodikként bejövőnek továbbadja a hallottakat. A másodiknak és a többieknek ezután, azt az instrukciót adjuk, hogy nagyon figyeljen az előző tanulóra, mert tovább kell adnia. Nagyon jól követhető (az egyébként csendben szemlélődő osztálynak) az információ torzulása. Annak ellenére megváltozik a tartalom és a lényeg, hogy a feladat meghatározásnál mindenkinek felhívtuk a figyelmét a pontosságra. Jól alkalmazható a gyakorlat a tévhitek tisztázására, és akkor, amikor valótlan híreszteléseket tapasztalunk.</p>	<p>papírkártyák</p>	<p>15-20 perc</p> <p>20-25 perc</p> <p>35-40 perc</p> <p>25-30 perc</p>
	<p>papír, ceruza</p>	



## 6. évfolyam

Fejlesztési terület: önismeret		
<u>A modul célja:</u> Önkifejezés, figyelem, empátia, tolerancia. A diákok toleranciájának erősítése. Az öltözködésükben, zenei ízlésvilágukban eltérő fiatalok elfogadása. A kulcsín fontossága – az identitás, hovatartozás emblematikus szerepe. A szubkultúrák külsőségeiben megjelenő általános jegyek mögött meglelni a személyt, individuumot is.		
<u>Gyakorlatok:</u>	Eszközök	Időkeret
<b>Sziluettek 1.</b> A játékosok párt választanak úgy, hogy ismerősök ne kerüljenek egy párba. A falra helyezett lap elé leül az egyikük, társa pedig körülrajzolja az árnyékát az írásvetítő fényében. Ezután cserélnek: aki modell volt, az rajzol, és aki rajzolt, az most modellt ül. Ki-ki „végső formába önti” a róla készült sziluettet : kivágja és fotókartonra ragasztja, színes papírral fedi le, ún. negatívot készít, megduplázza önmagát stb. Mikor elkészültek a „cizellálással”, akkor a párok egymás között kicserélik az alkotásaikat, és meginterjúvolják egymást. Öt percig az egyik kérdez, és a szerinte jellemző jegyeket ráírja a másik sziluettjére, vagy mellé, vagy oda, ahol helyet talál. Majd cserélnek és öt percig a másik teszi ugyanezt. A párok megbeszélik az egymásról írt jellemzőket, majd közösen elhelyeznek 3 kiegészítőt (fülbevalót, kalapot, sálát, poharat stb.) a sziluettjeiken. Minden résztvevő portréja kikerül a falra. (A csoportvezető előre figyelmeztesse a résztvevőket, hogy a felírtakat valamennyi csoporttárs elolvassa majd.) Közösen megbeszélik: ki hogy érezte magát a tevékenység alatt, mennyire érzi találónak a róla ill. a másokról készült portrét.	írásvetítő, szék, csomagolópapír v. fotókarton, színes papír, rajzlap, ragasztó, filctoll, zsírkréta	45 perc
<b>Kéztükrözés</b> Álljunk össze párosával. A párok szemben állnak egymással. Kezüket szembe fordítják egymással, de nem érintik össze. Először a pár egyik, majd a pár másik tagja irányításával mozdítják kezüket. Nehezítések: ♣ csak a másik szemébe néznek ♣ mutatójuk közé hurkapácát fognak és így mozognak	hurkapálca	5-10 perc
<b>Ilyennek látlak</b> Egy általunk kiválasztott játékosárs megszemélyesítése a feladat. Két, egyenlő létszámú csapatot alakítunk. Az első csapat tagjai felosztják maguk között, hogy ki kit fog megszemélyesíteni a második csapat tagjai közül, és fordítva. Ezután próbálnak		





<p>valamennyien valami személyeset eljátszani a másokról. (Egyszerre csak egy ember játszik.) A játék során lehet utalni a másik természetére, nemére, járására, gesztusaira (ha nem némajátékot játszunk, akkor beszédstílusra, hangjára is). Ha az első csapat valamelyik tagja játszik, akkor a második csapatnak kell kitalálni, hogy a csapatukból éppen kit személyesítenek meg. Váltakozva játszanak az egyes csapatok.</p> <p><b>Atomok játéka-vakon</b> Az atomok össze-vissza röpködnek a levegőben - a játékosok csak járkálnak, mégpedig igen óvatosan és lassan, mert csukott szemmel kell mozogniuk. A játékvezető kiált egy számot - ilyen atomszámú molekulákká kell a játékosoknak összeállniuk. Amikor már mindenki mozdulatlan, az atomok ismét szerteszállnak, amíg el nem hangzik a következő szám.</p> <p><b>Címerek</b> A játékvezető röviden ismerteti, hogy mi a címer célja, haszna. Ezután mindenki kap egy lapot, melyen egy címerkörvonal látszik, melyet vízszintes és függőleges vonalak 4 mezőre osztanak. A címer alá kerül a név és mottó. A mezőkbe: 1. az illető számára legfontosabb esemény, 2. az adott év legboldogabb pillanata, 3. amit különösen jól tud, 4. amin javítania kell. Ha a résztvevőknek idejük és kedvük van, ki is színezhetik a címert. A rajzok fel kerülnek a falra, és az egyes címertulajdonosok elmagyarázzák a saját képeiket, kérdéseket tesznek fel egymásnak ezekkel kapcsolatban.</p> <p><b>Beszélgető kör- műhelymunka- kooperatív feldolgozás- internetes információgyűjtésre ajánlott témák:</b> <b>Ízlés, divat</b> Saját magunk és mások megismerése Öltözködés, saját stílus kialakítása Szubkultúrák a divatban Zenei ízlésvilágunk Extrém külsőségek (piercing, testékszer, tetoválás...)</p>	<p>30-35 perc</p> <p>5-10 perc</p> <p>45 perc</p> <p>üres címeres rajz valamennyi résztvevő számára, biztosítótűk</p>
---	---

<b>Fejlesztési terület: csoportkohézió erősítése</b>		
<b>A modul célja:</b> közös fantáziamunka megteremtése, alkalmazkodás elősegítése, beilleszkedésre motiválás, együttesség élményének átélése, az egyén és csoport viszonyának tisztázása, fizikai közelség elfogadtatása, közös erőfeszítés élményének átélése, együttműködés erősítése.		
<b>Gyakorlatok:</b>	<b>Eszközök</b>	<b>Időkeret</b>
<b>Folytasd az akciót!</b> A játékosok körben ülnek. Valaki a csoport elé kiáll és egy rövid jelenetet		30-40 perc



<p>bemutat egyetlen szó nélkül csupán gesztusok és mozdulatok segítségével. A jelenet egy pontján kimerevít egy pózt, majd leül. A következő játékos – ugyancsak szavak nélkül – folytatja a történetet. Így megy addig, amíg mindenki sorra nem került. Utána megbeszéljük ki, mit értett, ki mit gondolt, miről szólt a történet.</p> <p><b>Három tárgy</b> Mindenki kiválaszt otthon három tárgyat és ezt az órára magával hozza. A cél az, hogy ezen a három tárgyon keresztül mutassa be magát a többieknek. A tárgyak szimbolizálhatják őt, vagy a számára fontos történéseket, élete kulcsszemélyeit stb. a tagok körben ülnek, és sorban megnézik mindenki tárgyait. Ezután a csoport megbeszéli az élményeiket, kinek sikerült a legjobban szimbolizálni magát a tárgyakkal</p> <p><b>Újságon a csapat</b> A csoportot –létszámtól függően – kisebb csoportokra osztjuk. (5-6 fősekre, lényeg, hogy mindegyik csoport ugyanannyi főből álljon). A csoportok feladata, hogy egy újságlapra ráálljanak, úgy, hogy a sarka se lógjon le senkinek. Ha sikerül kettéhajtjuk az újságpapírt, és erre kell ráállni stb. Az a csapat nyer, amelyik a legkisebb papíron elfér.</p> <p><b>Csapda</b> Az osztály két részre oszlik, A és B csapatra. A B csapat elhagyja a termet, az A csapat kitalál valamilyen csapdát, pl. egy medve mézet keres, de az orra beszorul a fa odvába; vagy valaki bentragad a liftben; betörök bentrekednek a pincében stb. Amikor kitalálták a csapdát, behívják a B csapat egyik tagját, és elmondják neki, hogy mi a csapda. Ekkor a behívott B csapatnak a kiválasztott játékos eljártssza a csapdába kerülést, és kéri társai segítségét, de szavak nélkül. Társai kérdezgethetik, hogy mi a baja, hol fáj, mi történt vele, de ő csak bólogathat, gesztikulálhat egészen addig, míg társai rá nem jönnek a történésekre, és ki nem mentik a csapdából. Ekkor a két csapat cserél.</p> <p><b>Ország - város</b> A csoportot – létszámtól függően - négy-öt fős csapatokra osztjuk. A csoport vezetője magában sorolja az ábécét, valaki egy idő után megállítja, és az egyes csapatoknak megadott idő alatt együtt ezzel a betűvel kezdődő, országokat, városokat, hegyeket, vizeket, növényeket, állatokat, lány- és fiúneveket, híres embereket kell gyűjtenie. Utána az egyes csapatok felolvassák listáikat. Minden olyan válasz egy pontot ér, amit egyik másik csapat sem válaszolt. Az a csapat nyer, amelyik több pontot gyűjt össze.</p> <p><b>Vakhernyó</b> A csoporttagok egymás mögött felsorakoznak (csoportonként külön). Az elől álló kivételével mindenki becsukott szemmel áll. Az első – akinek nyitva van a szeme – szabadon vezeti a csoportját a teremben, esetleg a folyosón. Egy idő után csere (a hátul álló előre jön), hogy mindenki megtapasztalhassa mindkét szerepet. A játékot megbeszélés követi: a vezetés vagy a csukott szemmel járás volt nehezebb; nehéz volt bízni a vezetőkben, érzések- gondolatok a játék közben stb.</p>	<p>újspágpapír</p> <p>papír, ceruza</p>	<p>15-20 perc</p> <p>15-20 perc</p> <p>20-25 perc</p> <p>30 perc</p>
---	---	--



<b>KÁCS (Keveredj! Állj meg! Csoportosulj!)</b> A játékosok sétálgatnak a teremben. A játékvezető egy számra utaló mondatot, feladványt mond (pl.: Ennyi törpe lakott az erdei házikóban; ennyi a magyar igazság..stb.). Ekkor a játékosoknak csoportot kell alkotniuk úgy, hogy egy csoportban csak annyian lehetnek, ahányas szám szerepelt a feladványban. Aki nem talál csoportot magának, kiesik a játékból.	20 perc  10 perc
---	------------------------

<b>Fejlesztési terület: empátia</b>		
<b>A modul célja:</b> mások szándékainak, érzéseinek, reakcióinak felismerése, értelmezése, megfelelő reakció alkalmazása, segítségnyújtás		
Gyakorlatok:	Eszközök	Időkeret
<b>A szabadulás útja</b> Két ember között mintegy fél méteres helyet hagyva, körben áll a társaság, egy játékos a kör közepén. A körből két irányba, csak az általunk előre megbeszélt két- két ember között (a "kapun") léphet ki a körből, akik kapu mivoltukat pusztán arckifejezéseikkel, főleg szemükkel jelzik neki. A kör közepén álló nem tudja, melyik az a két út. Ha rossz felé indul, a játékosok eléje tartják karjukat, elzárják előle az utat. A játéklényege: mindenki összpontosítson a feladatára, arra kell gondolnia, hogy itt ki lehet menni, illetve, hogy itt nem lehet kimenni. A kör közepén állónak a lelki rést kell megkeresnie. Megbeszélés: a jelzések értelmezése (enged- nem enged), elutasítás, segítő szándék stb.		5-10 perc
<b>Család</b> Családokat, vagyis kis létszámú csoportokat alakítunk. A társaság létszámától függően 3-5 családfőt jelölhetünk ki. A családfők elindulnak, és a teremben zenére mozgó, sétáló, táncoló közlő szemkontaktus alapján kiválasztják párjukat. A már egymásra talált csoporttagok kézen fogva mennek, keresnek tovább. Kiválasztják a család többi tagját, amíg el nem fogynak a választhatók. Ha kész a család akár be is mutathatják a felépítését (papa, mama, gyerekek) a többieknek. <b>Változat:</b> A családfő csak a kapcsolatteremtés kezdeményezésének jogát kapja meg, a kiválasztását nem, tehát nem kötelező elfogadni a kezdeményezett kapcsolatot, az csak a kezdeményezés "nyelvén" adott visszajelzéssel válik érvényessé. Megbeszélés: milyen érzés, ha választanak, nem választanak; kezdeményezés-elutasítás, szerep elfogadása- csoport elfogadása...		10-15 perc
<b>Szemmelverés</b> Egy játékos kimegy a szobából, a többiek megbeszélnek egy egyszerű tevékenységet (pl. töltsön egy fél pohár kólát a bal oldali üvegből és kínálja meg vele X játékost). A kiküldött játékos bejön, a többiek nem szólnak semmit, csak a szemükkel mutatnak, így kell rájönni, mit kell csinálni. Ha a játékos jól koncentrálnak egymásra, bonyolult cselekvési folyamatokat is		



<p>vége tudnak hajtani ilyen módon. <b>Változat:</b> A beszéden kívül bármilyen más nonverbális jelzést is használhatunk a cselekvő segítéséhez (pl.mutogatás).</p> <p><b>Együtt könnyebb</b> A kör közepén áll a csoport egyik tagja, aki belekezd egy lassú mozdulatsorba. A többieknek segíteniük kell őt, pl. ha felemeli a lábát, valaki azonnal alábújik, hogy ő felállhasson rá, stb. A főszereplő azt tesz, amit akar, de minden mozdulatot lassan végez, hogy a többieknek legyen idejük szándékai kitalálására és a segítő cselekvések végrehajtására.</p> <p><b>Tabló</b> A csoport tagjai a teremben össze-vissza mozognak, majd hirtelen megállnak a játékvezető jelzésére. Megállás után megadott időn belül a játékvezető által megadott témára egész csoportos tablót, vagyis állóképet kell "készíteni". Célszerű a csoport által jól ismert helyszíneket, helyzeteket megadni a tablók témájául. Pl.: mozi előcsarnoka, aluljáró, diszkó, stb. Ebben a játékban sincs mód a szöveges információra, de nonverbális jelzéseket (mimika, mozdulatok) alkalmazhatunk. Próbáljuk meg minél hamarabb összeállítani a tablót (fél perc, maximum egy perc)! Megbeszélés: nehéz- e egymásra hangolódni, egymás reakcióit gyorsan értelmezni, arra reagálni; ki irányít, ki követi a többieket, ki kezdeményez stb.</p> <p><b>Páros versmondás</b> Mulatságos játék, a szöveg és a gesztus szétválasztására épül. A párok egyik tagja verset mond, míg társa mögötte állva, a versmondó hóna alatt előre nyújtott kezeivel gesztikulál. A szétválasztott szöveget és gesztust szinkronba kell hozni, egymásra koncentrációt igényel a játék a párok tagjaitól. (Verseket helyett természetesen bármilyen más szöveget is el lehet játszani az adott módon, de az külön hasznos, ha verset mondanak a csoport tagjai.)</p> <p><b>Ikerpárbeszéd</b> A játékban minden gyereknek van egy „ikerpárja”, akinek megfogja a kezét. Ettől kezdve minden pár egy gyereknek számít, és így párban beszélgetnek egy másik gyerekkel, azaz egy másik párral. A beszélgetés úgy folyik, hogy az egyik szót a pár egyik tagja mondja, a másikat a másik, egészen addig, amíg a mondat be nem fejeződik. A választ hasonló módon adja a másik pár. A megbeszélés a feladat minden részletét tisztázhatja: könnyű volt, vagy nehéz, kellemes volt vagy zavaró, sikerült az összhangot elérni vagy sem stb.</p>		<p>10-15 perc</p> <p>5-10 perc</p> <p>10-15 perc</p> <p>5-10 perc</p> <p>10 perc</p>
--	--	--

### Fejlesztési terület: kommunikáció

#### A modul célja:

nem verbális kommunikációs csatorna fejlesztése, fogalmi gondolkodás, figyelem, szövegértés



fejlesztése, kommunikációs akadályok leküzdésének lehetőségei		
Gyakorlatok:	Eszközök	Időkeret
<b>Halandzsa</b> A csoport körben ül. Két ember kimegy, és odakint megegyeznek abban, hogy miről fognak „beszélgetni”. Az lesz a feladatuk, hogy a csoportba visszatérve, csupán halandzsa nyelven fejezzék ki mondanivalójukat. A többieknek kell kitalálnia, hogy miről van szó. Érdekes több kört is játszani. Van olyan változata is a játéknak, amikor a halandzsa helyett csak és kizárólag számokat mondanak a játékosok.		20-30 perc
<b>Hotelportás</b> A játékosok közül egy valaki lesz a hotelportás, a többi játékos a vendég. A vendégek „némák”, nem tudnak beszélni, csak különböző non-verbális eszközökkel fejezhetik ki magukat. Viszont mindnyájuknak van valamilyen problémája, amiben a hotelportástól kér segítséget. A portás – az egyetlen aki beszélhet – feladata, hogy kitalálja mit kívánnak tőle. A játékot megbeszélés követi arról, hogy mennyire volt nehéz csupán nem verbális eszközökkel elérni a céljukat <i>Egyéb megjegyzések:</i> Más szituációt is kitalálhatunk, mint például étterem pincérrel, stb.		20-30 perc
<b>Szövegrekonstrukció</b> A kiválasztott szöveget vágjuk össze pl. mondatonként, bekezdésenként vagy tetszőleges alakban. Lehet a szövegre foltokat is helyezni, festeni. Feladat a szöveg rekonstrukciója. Lehet versenyszerűen, időre, párosával vagy kiscsoportban játszani. Legegyszerűbb, ha egyforma prospektust, újságot, reklámszöveget használunk.	újság, reklámszöveg	15 perc
<b>Ki vagyok én? (Barchoba)</b> A játékvezető minden játékos hátára egy papír cetlit ragaszt, amelyen egy szó áll. Ezután a játékosok egyszerre elindulnak, egymásnak kérdéseket tesznek föl (személyenként egyet), s a válaszokat meghallgatva ki kell találniuk, hogy milyen szó van a hátukra ragasztva.	papír cetli cellux	10 perc
<b>Rajzold, amit mondok</b> A párok egymásnak háttal ülnek, nem látják, csak hallják egymást. A pár egyik tagja készít 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. Majd szerepcseré. Megbeszélés: mi okozott nagyobb nehézséget, melyik szerep volt könnyebb.	rajzlap rajzeszközök	15 perc
<b>Börtönös játék</b> Miután mindenki választott magának párt, a társaság két csoportra oszlik, az egyik kimegy a folyosóra, amíg a pedagógus a másiknak elmondja a feladatot: „Képzeljétek el, hogy börtönben vagytok, és két hónap után most látogathat meg benneteket az édesanyátok. Nagyon szeretnétek		



<p>minél többet megtudni arról, mi újság otthon, de rövid az idő. Kérdezzétek meg: a kistesónak hogyan megy az iskola, eszik-e rendszeren a kutya, és hogy a nagynéninek fia született-e vagy lánya. Akkor kezdhettek majd beszélni, ha szólok.” A másik csoport feladata: „Képzeljétek el, hogy a gyerekek börtönben van, és két hónap után most először engednek be hozzá. Rövid az idő, de szeretnétek minél többet megtudni arról, mi van vele. Kérdezzétek meg, kap-e eleget enni, jól kijön-e a cellatársaival, és hogy legközelebb bablevest szeretne vagy brassóit. A beszélgetést akkor kezdhettek majd, ha szólok.” Ezután ez a csoport visszamegy a terembe, a két csoport feláll páronként egymással szemben, és a pedagógus jelt ad a beszélgetés megkezdésére. Két perc múlva leállítja a gyakorlatot, visszaülnek a helyükre, és megbeszélik a feladatot. Sikerült-e minden kérdésre választ kapni? Könnyebb lett volna, ha tudják, hogy a másik is kérdezni fog? Milyen taktikával próbálkoztak, hogy hallják a másikat?</p>		10 perc
--	--	---------

Fejlesztési terület: értékrendek tisztázása		
A modul célja: a csoport és egyén értékrendjének tisztázása, ütköztetése		
<u>Gyakorlatok:</u>	Eszközök	Időkeret
<b>Aukció</b> A játékosok körben ülnek. A játékvezető közli, hogy most árverést fognak játszani. Az árverésen bárki eladhat, vagy vásárolhat valamit. Mindenki kap 100 zsetont, amiből gazdálkodhat. Ha elad valamit az ára hozzájön, ha vesz valamit az ára lejön a 100 zsetonból. Eladni bármit lehet, ami értékes számunkra, akár valóságos tárgyakat, mint autó, ház lakás, stb., akár varázstárgyakat, mint hétmérföldes csizma, három kívánság stb., akár élményeket, mint utazás, stb., akár érzéseket, mint szerelem, boldogság, stb., fogalmakat, mint egészség, karrier, kapcsolatokat, mint egy jó barát stb. Aki valamiért a legtöbbet ígéri, azé lesz az adott dolog. A licitet a csoportvezető vezeti. Kérjünk meg mindenkit, hogy pontosan vezesse a könyvelését, mit mennyiért vett, mit mennyiért adott el. Ha már senki nem akar semmit eladni, megbeszélés következik, ki mit adott, vett, mi volt az, ami a legtöbbet érte a csoportban, mi volt az, amit sokan szerettek volna megvenni, de csak egy valakinek sikerült, mi hiányzott, hogy felajánlják.	papír, ceruza	45 perc
<b>Aukció II.</b> Az előző játékhoz képest a különbség abból adódik, hogy nem a játékosok ajánlják fel megvételre a dolgokat, hanem a csoportvezető. Érdekes előre kártyákra felírni, hogy mit kínálunk megvételre (egészség, hírnév, szakmai siker, szeretet, gazdagság, tudás, népszerűség stb.). Annak, aki megvette, adjuk is oda a kártyát. Mielőtt az aukciót megkezdenénk, olvassuk fel, hogy miket lehet majd megvenni. A játékosok itt is 100 zsetonból gazdálkodhatnak. A végén beszéljük meg, ki mit vett mennyiért, miért fontos számára az adott dolog, mi az amit szeretett volna, de nem volt rá pénze, ki milyen módon gazdálkodott a zsetonjaival. A kártyákból akár piramisszerűen ki is rakhatjuk a földre, hogy mi mennyiért ment el, mi mennyire volt „drága”, és éppen ezért értékes a csoportnak.	papírkártyák, papír, ceruza	45 perc





## 7. évfolyam

### Fejlesztési terület: Ön- és társismeret

#### A modul célja:

énazonosság-tudat erősítése, egymás megismerése, elfogadása; mások rólunk alkotott véleményének megismerése, önkifejezés lehetőségeinek bővítése kreativitás által

#### Gyakorlatok:

##### **Önarckép- portré**

Mindenki készít egy önarcképet, majd a padtársak egymásról portrét készítenek. A rajzokat összehasonlítják. Megbeszélik az azonosságokat, különbségeket. Milyennek látom magam, milyennek látlak téged, milyennek látnak mások.

##### **Parola**

A játékosok körbe rajzolják a kezüket egy rajzlapon, majd kivágják a formát.  
Ráírják a nevüket, és középre teszik. Egy asztalkendővel letakarják az egészet, megkeverik, és körben mindenki húz egyet. Ha valaki véletlenül a sajátját húzta, akkor visszateszi, és újrapróbálkozik. A kihúzott papírkézre mindnyájan írnak valamit, üzennek valamit. Aki elkészült, visszateszi azt a terítő alá. Ha már az összes kéz visszakerült, mindenki kiválasztja a sajátját, és megpróbálja kitalálni, hogy ki üzent neki. Sorban mindenki elmondja, hogy a kézre írt szöveg alapján milyennek gondolja az üzenőt, és elmondja azt is, hogy milyennek látta azt a kezet, amelybe ő helyezte el az üzenetét. Az elmondásokban nem szerepelhet szó szerint az üzenet. A cél az, hogy a címzett és a feladó megtalálja egymást.  
Mikor sikerült kideríteni, hogy ki kinek üzent, ki kivel fogott jelképesen kezet, akkor a résztvevők valóságosan is megjelenítik a parolát. Úgy kell összeállni, hogy az egymásnak üzenők megfogják egymás kezét. Ha elkészültek a sokszereplős kézfogás, akkor az a feladat, hogy a játékosok fűzzék ki magukat belőle.

##### **Álmok és utak**

Minden résztvevő kap egy színes papírt, amelyből tetszőleges formákat téphet ki. (Hangsúlyozottan csak tépni szabad!) Legalább öt ilyen formát kell tépni, a felső határ nincs megszabva. Ezekből az alakzatokból egy házat kell kirakniuk a játékosoknak úgy, hogy minden darabot felhasználjanak hozzá.  
Ezt a házat elhelyezik a csomagolópapíron, és ragasztóval rögzítik. Utána mindenki tetszése szerint környezetet varázsolhat a háza köré és ki is díszítheti. Ha elkészültek, végignézik, hogy milyen rezidenciák jöttek létre, és megbeszélik, hogy miért pont olyat szeretnének maguknak, és a sajátjukon

#### Eszközök

papír,  
ceruza

papír, tollak, színesek,  
ragasztó, olló

csomagolópapír,  
filctoll, színes papír,  
ragasztó, olló, festék,  
ecset, zsírkréta

#### Időkeret

20-30  
perc

20 perc

45 perc



<p>kívül melyikben lagnának szívesen. Végül utakat rajzolnak, festenek, hogy a saját házból el lehessen jutni abba a másikba, amelyik tetszik.</p> <p><b>Újsághirdetés</b> Mindenki egy néhány soros újsághirdetést ír, amelyből remélhetőleg rá lehet majd ismerni. Válasszunk jeligét is! Az újsághirdetéseket két kategóriában írjuk: “Családtagot keresek” és “Családtagnak ajánlkozom”. A két rovat hirdetésait a teremben egy jól látható helyre (tábla, fal, stb.) tesszük fel, hogy mindenki szemügyre vehesse őket. Ezután mindenki válaszolhat egy-két neki szimpatikus hirdetésre. Utána hagyjunk időt a bőséges megbeszélőnivalókra is.</p> <p><b>Kooperatív feldolgozás, internetes információgyűjtés, beszélgető körre ajánlott témák:</b> A káros szenvedélyek veszélyei. Szendvedély és/vagy divat. A mértéktelen alkoholfogyasztás, dohányzás, internetezési szokásainak felmérése, ismerete, illetve a kortárs felelősség és segítségnyújtás különböző lehetőségeinek tudatosítása. A függőségek - projekt munka</p>	<p>papírlapok, íróeszközök</p>	<p>45 perc</p>
--	------------------------------------	----------------

<b>Fejlesztési terület: együttműködés</b>		
<p><u>A modul célja:</u> együttműködés, összetartozás erősítése, közös erőfeszítés- problémamegoldás, közös döntéshozás, együttesség élménye, közös tevékenység átélése, kötődés erősítése hasonlóságok által</p>		
<p><u>Gyakorlatok:</u></p> <p><b>Mi a közös bennünk?</b> Párokat, vagy 4-5 fős kiscsoportokat alakítunk. A csoportoknak meghatározott idő (20 perc) áll rendelkezésükre, hogy egymással beszélgetve minél több közös, mindannyiukra jellemző dolgot találjanak. Az idő eltelté után az egész társaságnak beszámolnak arról, hogy milyen közös vonásokra bukkantak.</p> <p><b>Osztályrajz</b> Az osztályban körbeadunk egy papírlapot. Erre a lapra mindenki felrajzol egy vonalat, kiegészítve ezzel a keletkező rajzot. Miután mindenki rajzolt a lapra, közösen meg lehet nézni a kész ábrát. Adjunk címet is a képnek!</p> <p><b>Hettyenpitty</b> Egy társunk szemét bekötjük és megforgatjuk úgy, hogy ne tudja, ki hol ül a körben. A játékosnak bele kell ülnie valakinek az ölébe, és azt mondania: “Hettyen.” Annak, akinek az ölébe ült, azt kell erre válaszolnia: “Pitty”. Ebből a bekötött szemű játékosnak ki kell találnia, hogy kinek az ölébe ült.</p>	<p>Eszközök</p> <p>papír, ceruzák</p> <p>kendő</p>	<p>Időkeret</p> <p>35 perc</p> <p>10 perc</p> <p>10-15</p>





<p><b>Harangjáték</b> Szorosan záró kört alkotunk. A kör közepére beáll valaki, akinek bekötjük a szemét, majd megkérjük, dőljön el valamilyen irányba. Biztosítsuk róla, hogy bármerre dől, megtartjuk. Miután eldőlt, akik eddig tartották, tovább passzolják a mellettük állónak, és így halad egészen körbe. A végén kérdezzük meg, milyen érzés volt középen lenni, és mikor érezte leginkább biztonságban magát. (Akkor érzi nagyobb biztonságban magát, ha minél nagyobb felülettel támasztják meg.)</p> <p><b>Add tovább a hangot!</b> A játékvezető kiad egy hangot. Jobb oldali szomszédja veszi a jelzést, és azonnal tovább is adja. Amikor a hang már egy kicsit eltávolodott, a játékvezető új hangot bocsát az útjára. Azt is megteheti, hogy az elsővel egy időben a másik irányba is ad hangjelzést, így négy-öt különböző hang együttes futása esetén izgalmas hang kavalkád alakulhat ki. <b>Változat:</b> úgy is lehet játszani, hogy a játékosok egymás kezét fogják, és kézszorításokkal jelzik a továbbadást.</p> <p><b>Neuron</b> A csoportot két csapatra osztjuk. A két csapat két párhuzamos sorba áll be, kézen fogva, egymásnak háttal. Csak a két első ember fordul egymással szembe, a két sor között álló játékvezető felé. A sor másik végén egy szék áll, egyforma távolságra a két csapat utolsó emberétől, rajta egy könnyen felkapható kis tárgy. A játékvezető a sor elején feldob egy pénzérmét, amit csak a két első ember lát. Ha írást dob, nem történik semmi. Ha fej, akkor az első megzorítja a mellettük álló kezét, és így végig fut a jel a soron. Ha az utolsó kezét is megzorították, felkaphatja a tárgyat a székről. Ilyenkor a gyorsabb csapat utolsó embere a sor elejére jön. Az a csapat győz, amelyik először áll vissza az eredeti sorrendjébe.</p>		perc
		5-10 perc
		5 perc
	szék kisebb tárgy (üdítő flakon) pénzérme	15-20 perc

### Fejlesztési terület: empátia

#### A modul célja:

a társadalmi nemi szerepekkel kapcsolatos érzések, beállítódások tisztázása, az osztály különböző nemű tagjai közötti kommunikáció serkentése, a másikkal való együttérzés, helyzetével való azonosulás elősegítése, visszajelzések nyújtása, értékek/ érzések tisztázása, felfedése, őszinteségre- egymás felé nyitottságra készítetés

#### Gyakorlatok:

##### **Férfiak és nők**

Az osztály lány és fiú tagjai külön csoportot képeznek és a terem két végében, vagy két külön helyiségben foglalnak helyet. Mindkét csoportnak az a feladata, hogy írják össze, a másik fél mit utál, mit nem szeret bennük – a saját elképzelésük szerint. A fiúk tehát összegyűjtik azokat a negatívumokat a táblán, vagy a tacepaon, amiről azt tartják, hogy a lányok gondolják, hiszik, mondják róluk, vagy teszik velük kapcsolatban. A lányok ugyanezt csinálják, de a fiúk szemszögéből. Ki lehet térni azokra az ellenszenvekre és elutasító beállítódások összegyűjtésére is, amelyek akadályozzák a két nem közötti kommunikációt.

#### Eszközök

műszaki  
karton

#### Időkeret

20-30  
perc



<p>Amikor a két csoport elkészült, helyet cserélnek és megismerkednek a másik csoport listájával, megvitatják azt. Ezek után a teljes csoport összeül és megbeszéli a gyakorlat általánosítható tanulságait.</p> <p><b>Mi lenne, ha</b> A tagok körben ülnek. A játék lényege, hogy egy csoporttag kimegy, ő lesz a kitaláló. A többiek megegyeznek egy bizonyos személyben a bennmaradók közül, akit ki kell találni. A kitaláló bejön és megkérdezi, mi lenne az illető személy, ha mondjuk, növény lenne. A többiek mind válaszolnak. A kitaláló ezután megismétli a kérdését más kategóriákkal (például növény, állat, használati tárgy, étel, természeti jelenség stb.) addig, amíg ki nem találja, hogy kiről van szó. Ha kitalálta, akkor a „kitalált” személy megy ki.</p> <p><b>Szeretem - nem szeretem</b> A játékosok körben ülnek. Minden játékos ír egy listát öt olyan dologról, amit szeret és öt olyan dologról, amit nem szeret. Ezek bármi lehetnek, tárgyak, tulajdonságok, események, stb. Ha kész vannak, összehajtogatják a papírokat, és a csoportvezetőnek adják. A csoportvezető felolvassa a listákat és a játékosok feladata kitalálni, ki írta az adott papírt. Megbeszélés: tudtad-e róla, miért nem tudtad róla, honnan származott információd a másiktól; meglepett-e az egyes személyek listája...</p>		15 perc
	papír, ceruza	30 perc

### Fejlesztési terület: praktikus kreativitás

#### A modul célja:

az alkotó gondolkodás fejlesztése, ismeretek- készségek mozgósítása hétköznapi helyzetek megoldására, problémamegoldás rugalmas gondolkodásmóddal, divergens gondolkodásra készítés

#### Gyakorlatok:

##### **Játék a vonalakkal**

Mindenki kap egy lapot, melyen különböző vonalak láthatók. A gyerekek feladata, hogy fejezzék be a vonalakat geometriai alakzatokká, köznapi jelekké, valami értelmezhető ábrává. A képek alá írják oda az alkotás nevét. A képekből készüljön kiállítás, vitassák meg; válasszák ki a legtalálékonyabb, esetleg a legeredetibb ábrákat

##### **Tárgykészítés**

A gyerekeknek különböző nyersanyagokat adunk, minden gyereknek egyenlő mennyiséget. Ezután a gyermekek a kapott anyagokból saját elképzelésük szerint tárgyat készítenek (valós, elképzelt, absztrakt), majd bemutatják társaiknak alkotásukat, megnevezve azt, annak célját, felhasználási területét.

#### Eszközök

Képbefejezés- tesztlap  
(1. Melléklet)

bármilyen nagyobb mennyiségben rendelkezésre álló anyag (vatta, vécépapírtekercs, színes papír, gemkapocs...

#### Időkeret

45 perc

45 perc



<p><b>Tintafoltjáték</b> A gyerekek papírra szabadon készíthetnek színes foltokat, majd a papírlapot összehajtva hagyják a foltot szimmetrikusan elkenődni. A papírt kihajtva a foltok egy ábrát alkotnak, melyet a tanulók elneveznek aszerint, hogy mit látnak bele a foltba. A formát, a színek keveredését, a keltett hangulatot, a kép mondanivalóját mindenki megnevezi saját alkotásán. A képekből kiállítás készülhet.</p> <p><b>Szokatlan tárgyhasználat</b> A gyermekek azt a feladatot kapják, hogy időhatáron belül (pl. 5 perc) sorolják fel, mire tudnának használni a megszokott használaton túl egy hétköznapi tárgyat. Az a gyerek győz, aki több szokatlan felhasználási lehetőséget tud felsorolni.</p>	<p>rajzlap vízfesték, tempera</p> <p>Szokatlan tárgyhasználat- tesztlap (2. Melléklet)</p>	<p>45 perc</p> <p>45 perc</p>
--	--	-------------------------------

<b>Fejlesztési terület: Pályaorientáció- pályaismeret</b>		
<b>A modul célja:</b> pályaismeret bővítése, foglalkozások tevékenységkörének ismerete, egy- egy szakmacsoporton belül minél több szakma megismerése a későbbi választáshoz elegendő mennyiségű ismeretszerzéssel, foglalkozások képesség/ készség igényének megismerése		
<b>Gyakorlatok:</b>	<b>Eszközök</b>	<b>Időkeret</b>
<p><b>Top 10-es lista</b> Az osztályt 4-5 fős csoportokra osztva, az általuk legjobbnak ítélt foglalkozási rangsor összeállítására kérjük. Minden csoport ismerteti a listáját, indokolva azt, megnevezve a rangsor általuk választott szempontját (kereset, hiányszakma, érdekesség stb.) Az osztály megvitatta a listákat, véleményt fűz hozzá.</p> <p><b>Foglalkozási Activity</b> Az ismert játék osztálykeretben, tematikusan való felhasználása. A gyerekeknek el kell mutogatniuk a feladatkártyán lévő foglalkozást.</p> <p><b>Pályákról röviden</b> Az osztályt 4-5 fős csoportokba soroljuk. Minden csapat borítékban 5 foglalkozást, valamint azok rövid leírását kapja. A csoport feladata a foglalkozások azonosítása. Miután minden csoport elkészült az egyeztetéssel, feladványként felolvassanak 1-1 kiválasztott leírást, a többi csapatnak kell megnevezni a foglalkozást.</p> <p><b>Tabu</b> Az ismert játék osztálykeretben, tematikusan való felhasználása. A tanulóknak a feladatkártyán lévő foglalkozást kell körülírnia társai számára, oly módon, hogy a tabuként megjelölt szavakat a leírásában nem használhatja.</p>	<p>Lista- űrlap</p> <p>3. Melléklet</p> <p>feladvány kártyák</p>	<p>20-25 perc</p> <p>15 perc</p> <p>20-25 perc</p> <p>15 perc</p>



<p><b>Foglalkozások szakmacsoportba sorolása</b> A gyerekek közösen készítenek egy tablót. A szakmacsoportokat felragasztják a kartonra, majd a foglalkozásokat elrendezik a tablón, a megfelelő szakmacsoportba sorolva azokat. A közös munkát folyamatos megbeszélés kíséri- kitérve a szakmacsoport lényegére, elhelyezkedési lehetőségekre, a foglalkozások tevékenységi körének megnevezésére stb..</p> <p><b>Képességek/ készségek</b> Az osztályt 5 csoportra osztjuk. Minden csoport néhány foglalkozást, valamint egy képességeket/ készségeket tartalmazó listát kap. A gyerekek feladata az egyes foglalkozásokhoz szükséges képességek/ készségek kiválogatása a listából, esetleg saját ötletekkel gyarapítva a listát. Minden csoport ismerteti a listáját, a többi csoport véleményezi, kiegészíti azt.</p>	<p>4. Melléklet</p> <p>karton ragasztó 5. Melléklet</p>	<p>30 perc</p> <p>45 perc</p>
--	---	-------------------------------

## 8. évfolyam

<b>Fejlesztési terület: Önismeret</b>		
<u>A modul célja:</u> a társadalmi beilleszkedéshez - alkalmazkodáshoz szükséges ön-azonosság, identitás megalapozása, az önkifejezés, önjellemzés, önábrázolás, önmegfigyelés fejlesztése, visszatükrözött és tulajdonított én- kép gazdagítása, az önismereti tudatosság fokozása		
<u>Gyakorlatok:</u>		
<p><b>Szabálytalan önéletrajz</b> Minden gyerek kap egy lapot, amelyre egy szokatlan önéletrajzot kell írnia, Felhívjuk a figyelmüket, hogy nem az adatok, az évszámok és a konkrét események a fontosak, hanem olyan személyes közlése vagy jellemző történetek, amelyeket maguk fontosnak tartanak az életükben. Az önéletrajz legyen rövid, csak a legfontosabbnak ítélt élményeket, eseményeket, jellemzőket emeljék ki! Megbeszélés: mindenki elmondja, miért a leírt eseményt tartotta említésre méltónak.</p>	<p>Eszközök</p> <p>papír, toll</p>	<p>Időkeret</p> <p>30-35perc</p>
<p><b>Névjegykártya</b> Minden gyermek készít magáról egy névjegykártyát (bemutakozás-önjellemzés)</p>	<p>karton, toll, ceruzák</p>	<p>20-25 perc</p>
<p><b>Szívesen lennék</b> Mindenki leírja egy lapra, hogy mi az az 5 dolog, ami szívesen lenne, és ami semmiképpen sem szeretne lenni. Mindenki felolvassa a személyes listáját, és indokolja választásait.</p>	<p>papír, toll</p>	<p>15-20 perc</p>
<p><b>3 kívánság</b></p>		



<p>Mindenki megnevez 3 hőst, akinek szívesen lenne a helyében. Válaszaikban megindokolják, milyen előnyök, tulajdonságok miatt választották az adott ideált. (lehet, film- meseszereplő, sportoló, híresség, tudós stb..)</p> <p><b>Ilyennek lát engem...</b> Mindenki kiválaszt egy hozzá közelálló, és egy kevésbé közelálló személyt. Nem szabad elárulni a kiválasztottakat. Mindkét személy nevében le kell írni, mit mondana róla, hogyan jellemezné őt, hogyan szólna hozzá a kiválasztott illető. Az osztály megpróbálja kitalálni, ki beszél éppen a társukról, ki mondhatta róla az elhangzottakat. Az osztály kiegészítheti az elhangzottakat a kiválasztott- és már kitalált- személy nevében.</p> <p><b>Jövőkép</b> A tanulók leírják, hogyan szeretnék élni 20 év múlva, milyen lesz az életük, mivel rendelkeznek majd, hol dolgoznak, mivel töltik a szabadidejüket, van- e családjuk stb... Mindenki felolvassa elképzeléseit, megindokolják; társaik véleményezik.</p> <p><b>Kooperatív feldolgozás, internetes információgyűjtés, beszélgető körre ajánlott témák:</b></p> <p><b>Az előítéletek</b> Az emberek közötti különbségek. (Kulturális, anyagi, vallási, politikai, szexuális orientáltság...) Nem mindegy, hová születünk...</p> <p><b>Felelősségvállalás</b> Filmek megtekintése feldolgozással: Franco Zeffirelli: Napfivér, Holdnővér című filmje (a szerzetesi életforma, a szerzetesi közösségek, szociális munkát végző egyházi szervezetek életének bemutatása) Szabó Magda: Abigél című film Kertész Imre: Sorstalanság Ingmar Bergman: Fanny és Alexander Karen Levine: Hana bőröndje Anna Frank naplója Spielberg: Schindler listája Polanski: A zongorista Radványi Géza: Valahol Európában Benigni: Az élet szép Csokoládé – film az idegenekkel szembeni előítéletről.</p>	<p>papír, toll</p> <p>papír, toll</p> <p>papír, toll</p>	<p>15-20 perc</p> <p>45 perc</p> <p>10-15 perc</p>
--	--	--

**Fejlesztési terület: együttműködés**

**A modul célja:**

önérvényesítés- a társas hatékonyság sikerét és kudarcát, a csoporton belüli rokonszenvi viszonyokat



tükrözni; egymáshoz való viszonyulások, érzések feltárása; összehangolt munka lehetőségének megteremtése; alkalmazkodás- szerepvállalás erősítése

### Gyakorlatok:

#### **Állatkombinációk**

Az osztály 4- 5 fős csapatokra oszlik. A csapatok feladata, hogy ismert állatnevekből összevonással komikus, új neveket alkossanak (pl: kanárigó, kecskenguru, macskanári..)  
A folytatásban a kitalált „új” állatot lerajzolják, leírják jellemző tulajdonságait (méret, táplálkozás, élőhely, mozgása stb)  
A csapatok ismertetik a többiekkel alkotásaikat.

#### **Tárgyrajzoló játék**

Az osztály 4 csapatot alkot. A játékvezető előtt 4 halom tárgy van (annyi tárgy alkotja a halmot, ahányan vannak a csapatban), letakarva. Minden csoport első embere a játékvezetőhöz megy, megtekint egy- egy tárgyat. Ezt követően egyszerre indulnak vissza csapataikhoz, és csapattársaik részére lerajzolják a látott tárgyat. (beszélnie nem lehet, csak bólogathat, fejét rázhatja) A rajzolás kezdetekor az óra elindul, minden csapat idejét mérjük, ha jelzik, hogy kitalálták a tárgyat, az idejüket csapatonként rögzítjük. Így sorban minden játékos sorra kerül. A végén a csapatok idejét összeadjuk. A legkevesebb időt felhasználó csapat nyer.

#### **Aprópénz**

A játék leírása: A csoporttagok az asztal körül ülnek. Az asztal közepére kiborítjuk a pénzt. A csoporttagok jeladás után annyit vehetnek el a közepén levő pénzből, amennyit csak tudnak, vagy akarnak. Ezután megszámloljuk, kinek hány darab jutott és ezt felírjuk. A következő körben sorban egymás után mindenki két társától elvehet annyi pénzt, amennyit akar. Ez után újra számloljuk a pénzt, és felírjuk, kinek mennyije maradt. A harmadik körben sorban egymás után mindenki két társának adhat aprópénzt, annyit, amennyit jónak lát. Ezután újraszámoljuk a pénzt, kinek mennyi lett a végére. A végén megbeszéljük, ki mit gondolt, mit érzett a játék közben.

#### **Elefánt és pálmafa**

A résztvevők körbeállnak, egy pedig közülük beáll a kör közepébe. A kör közepén álló rámutat a körben állók egyikére és azt mondja, hogy „elefánt”, vagy azt, hogy „pálmafa”. A kiválasztott személynek erre úgy kell reagálnia, hogy a tőle jobbra és balra levő személyekkel megformázza a kívánt tárgyat illetve állatot. Az elefántot például a következőképpen lehet megformálni: a közepén álló személy két kezét egymás mellé teszi és előrenyújtja, amivel az elefánt ormányát kapnánk meg, míg a mellé állók külső karjukat felemelik úgy, hogy kezükkel a fejüket érintik, amivel az elefánt füleit jelzik. Pálmafa esetén a közepén álló személy egyenesen áll és kezeit a magasba emeli; a

### Eszközök

rajzlap  
rajzeszközök

hétköznapi tárgyak  
rajzlap  
ceruza  
stopper

10-150 db. 1-2 forintos  
aprópénz, egy nagy  
asztal, papír, ceruza

### Időkeret

30-35  
perc

30-35  
perc

15-20  
perc

10-15  
perc





<p>mellette állók külső karjukat félkörívesen meghajlítva felemelik – ezek lehetnének az ágak. A játék különböző csoporttagok kiválasztásával folytatódik, lehetőleg minél rövidebb idő alatt. A hármasnak azonnal meg kell formálnia az elefántot vagy a pálmafát méghozzá mindannyiuk részvételével. Ha hibáznak, kiesnek.</p> <p><b>„4 áll”</b> Mindenki üljön körbe. Szabály: bármely pillanatban 4 személy állhat, és egy ember egyfolytában legfeljebb 10 másodpercig maradhat állva. Az emberek nem kommunikálhatnak egymással, de mindenkinek figyelni kell, és mindenki felelős azért, hogy egyszerre 4 ember áll, se több, se kevesebb. Tippek az irányító számára: Pár percbe telik, amíg a csoport rájön a játék lényegére, utána jó ritmusban fognak felállni, leülni, és együtt dolgozni. Nagyon izgalmas, és jó közérzetet biztosít a csoportban. Megkérdezhetjük a játékosokat, hogy honnan tudták, mikor kell felállni.</p>		
<p><b>Mi van a tető alatt?</b> (A csomagolópapírra egy kettéosztott ház körvonalait rajzoljuk.) Csoportos feldolgozás is lehet! A gyerekek a ház egyik oldalára az iskolával kapcsolatos örömeiket, jó dolgokat írnak, a másik oldalra mindaz, ami problémát, gondot jelent, amit a gyerekek szeretnének megváltoztatni. Közösen megbeszéljük a leírtakat. Azokat a problémákat, amelyek gyakran konfliktusok forrásai, kiemeljük, megvitatjuk. A feldolgozáshoz a következő lépések ajánlottak: szükségletek tisztázása, ötletek gyűjtése a megoldásra, kiválasztás a javaslatok közül, a tennivalók elosztása, kipróbálás és értékelés. Továbbtanulás esetén hogyan tudják kivédeni a negatív hatásokat/ elérni a pozitívumokat- a felelősség kérdése...Mi múlik rajtad?...</p>	csomagolópapír filctoll	5-10 perc
<p><b>Csoportos, néma puzzle-játék</b> 4 csoportot kell alkotnunk. A játék nagyobb helyet igényel: minden csapat 2-2 széket kap. Az egyik székre minden csapat egy szétvágott képet (puzzle) kap. A csapattagok egymás után sorakoznak fel, majd körbejárják a saját széküket. Mindig csak az érhet a kártyákhoz, aki a két szék előtt van. Egyszerre csak 1 puzzle lehet megfogni, és áttenni a másik székre, ahol a kép összerakása történik. Nem lehet beszélni, mutogatni és ahogy sem kommunikálni. Ha valaki hibát fedez fel, a módosítást 3 ember tudja elvégezni. Az egyik kiveszi a rosszat, a második a jót beteszi, a harmadik a megfelelő helyre teszi a rosszat. A körben járásnak az az értelme, hogy így mindenki látja a kép alakulását, mérlegelheti a következő lépést. Amelyik csapat előbb elkészül,</p>	csoportonként 2 szék összevágott kép, puzzle	20 perc
		15-20 perc



<p>az a nyertes. A játék végeztével megbeszéljük, ki- mit érzett, hogyan sikerült megoldani a feladatot, mi volt könnyű- nehéz stb.</p> <p><b>Szövegmontázs</b></p> <p>Az előzővel azonos a játékszabály, csak most szöveget, egy értelmes mondatot kell összerakni a csapatoknak. A szöveg a következő lehet, amely részekre van vágva és lefordítva a széken: Nem az győz, aki először ér célba, hanem akkor győzünk, ha mindannyian célba érünk.</p> <p><b>Közös montázs</b></p> <p>A gyerekek színes újságokat kapnak. Lehet válogatni az újságok közül. Mindenki válasszon ki 3 olyan képet, amit szívesen kivágna. A 3 képet, miután kivágták, helyezték el maguk előtt úgy, hogy a többiek is jól lássák. Mindenki keresse meg azt a 2 embert, akikkel közös montázst tudnának alkotni. Miután a kiscsoportok kialakulnak, hozzákezdenek a montázsok készítéséhez. Minden csapat bemutatja a munkáját, indokolják, miért egymást választották- remélhetőleg a képek számítottak, nem a személyek-, hogyan járultak hozzá az egyének a csoport sikeréhez. Az alkotások az osztályt díszítik!</p>	<p>csapatonként 2 szék szócsíkok</p> <p>színes újságok olló, ragasztó</p>	<p>10 perc</p> <p>30-35 perc</p>
--	---	--------------------------------------

<b>Fejlesztési terület: kommunikáció</b>		
<p><u>A modul célja:</u> nonverbális kommunikáció fejlesztése, vizuális csatorna értelmezése, alkalmazása, vizuális csatornát kizáró információáramlás megtapasztalása, egyirányú és kétirányú kommunikáció különbségének vizsgálata, visszajelzés fontossága a kommunikáció során, tapasztalatok párhuzamba állítása a hétköznapi élettel</p>		
<p><u>Gyakorlatok:</u></p> <p><b>Nonverbális üzenet</b> A gyakorlat kezdetén állítsuk az osztályt 6-8 fős oszlopokba, mert különböző feladatokat fognak kapni. Hívjuk fel a tanulók figyelmét, hogy igyekezzenek pontosan közvetíteni az „információt”, és egyúttal próbálják azt megfejteni, saját maguk számára értelmezni. A legutolsó megfordul, és ő kapja az instrukciót (írásban egy lapon felmutatva számára), ami lehet egy érzés kifejezése, tevékenység, állat stb. A tanuló megfordul, és az utolsó előtti tanulónak (aki szintén megfordul és így lesz szembe az utolsóval, valamint háttal a többieknek) továbbadja az adott érzélem, tevékenység, állat stb megjelenítését. Így halad előre a feladvány közvetítése. A megbeszélés fázisában kitérünk arra, hogy egyrészt a pontos tükrözés, másrészt a mimika dekódolása milyen mértékben okozott nehézséget, félreértést, hiszen sokan másképpen fogják értelmezni az adott látványt.</p>	<p>Eszközök</p> <p>feladat-kártyák</p>	<p>Időkeret</p> <p>15-20 perc</p>





<p><b>Néma televízió</b> Előre megválasztott filmrészletet (lehetőleg nem magyar) vetítünk a tanulóknak, de a hangot teljesen kikapcsoljuk (lehalkítjuk) a televízión. Az osztály feladata, hogy próbálja megfejteni a nonverbális jelzések értelmezése alapján, hogy mi is történik, és mit mondhatnak egymásnak a szereplők. A vélemények megbeszélése után ismét meg kell nézni a filmet, de most már hanggal együtt, és ha van ezután vélemény vagy vita alakul ki, meg lehet beszélni.</p> <p><b>Pozitív/negatív visszajelzés</b> Két önként jelentkező kimegy a teremből, a többieknek a tanár elmondja a feladatot: először az egyiket fogják visszahívni, neki az lesz a feladata, hogy mesélje el a Hófehérke és a hét törpét. A csoport a mese közben látványosan unatkozik, nem figyelnek rá, mintha ott se lenne. A végén megkérik a mesemondót, értékelje teljesítményét 1-10-ig. Ezután behívják a másikat: neki is ugyanez a feladata, de neki mindenki csügg a szavain, érdeklődve, mosolyogva néznek rá. A végén összehasonlítják kettőjük teljesítmény-értékelését. A mesemondók elmondják, milyen érzés volt ilyen hallgatóság előtt beszélni, és hogy tudták-e, mire megy ki a gyakorlat. Ezután az osztály beszélget a jelenségről, a visszajelzések fontosságáról, aki szeretne, személyes példát is említhet.</p> <p><b>Szokványos beszélgetés</b> A játékokban kettesével vesznek részt a tanulók. A beszélgetőpartnerek egy kis cetlin egy titkos mondatot kapnak, amit meg kell jegyezniük. A pár beszélgetésbe kezd. Mindkét fél célja, saját mondatát belerejteni a beszélgetésbe, előbb, mint a másik. Ha az ellenfél úgy sejtí, a mondat elhangzott, tippelhet. Mindegyiküknek három tippje van. Ha a mondatra az ellenfél rájött, vagy ha a mondat elhangzott anélkül, hogy az ellenfél felfedezte volna, a játéknak vége van, és két új játékos megy ki. <i>Javaslatok:</i> Emlékeztessük őket, hogy először beszélgessenek, mielőtt megpróbálják beszúrni a mondatukat. Példamondatok: „Amikor a lazac ívik, világító vörösre változik.” „Az emberi lényeknek negyvenmillió agysejtjük van.” Jó játék arra, hogy egymással ritkán szóba álló gyerekeket összepárosítsunk.</p> <p><b>Egyirányú és kétirányú kommunikáció</b> A pedagógus egy önként jelentkezőt kér a demonstrátor szerepére. A többiek két üres lapot kapnak, melyekre 1-es, illetve 2-es számot írnak. A demonstrátor két ábrát kap (mindkét ábrán síkidomok szerepeljenek – lehetőleg a két lapon ugyanazok a síkidomok, csak más elhelyezési sorrendben), amit a többieknek le kell rajzolniuk, a demonstrátor instrukciói alapján: az első ábrát úgy kell elmagyarázni a csoport többi tagjának, hogy azoknak hátat fordít, és csak saját magára hagyatkozhat (egyirányú kommunikáció). (A rajz lehet például 4-5 egymással érintkező négyzet.) Amikor elkészült az első rajz, akkor a demonstrátor szembefordul a csoporttal, és ismerteti a második ábrát, amit a csoporttagoknak ismét le kell rajzolniuk. Eközben bárki bármit kérdezhet a demonstrátortól, aki minden kérdésre válaszol, de az ábrát</p>	filmrészlet	20-25 perc
		10-15 perc
	mondat-kártya	10- 15 perc



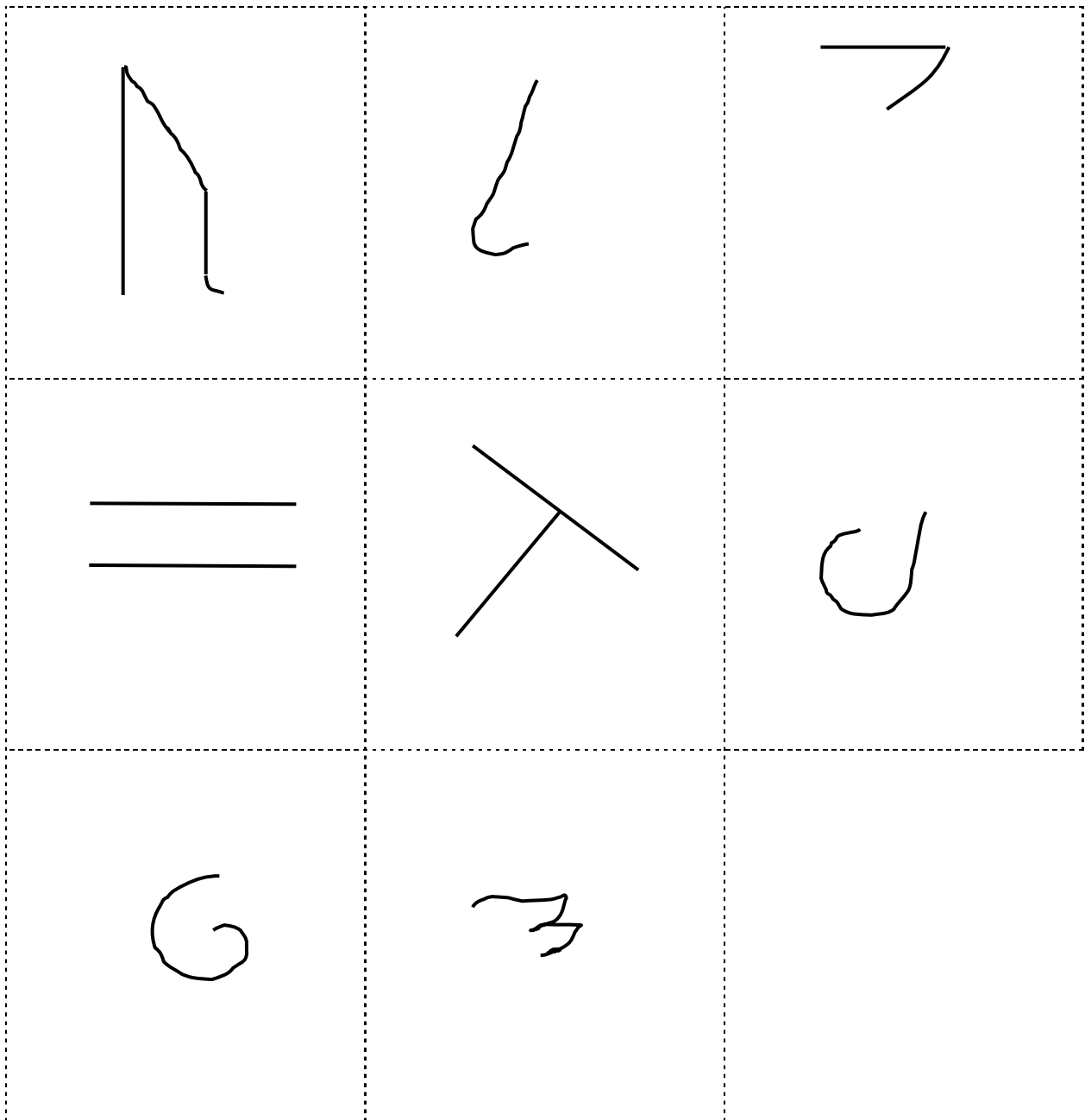
természetesen nem mutathatja meg (kétirányú kommunikáció). Amikor a 2-es ábra lerajzolása is megtörtént, a csoportvezető kifüggeszti az eredeti ábrákat. Így mindenki megállapíthatja, hogy az 1-es és a 2-es ábránál hány négyzet lerajzolása sikerült megfelelően. (Az számít sikeres lerajzolásnak, ha a négyzet oldalainak viszonya a papír oldalaihoz és kapcsolódása az előző négyzethez ugyanaz, mint az eredeti ábrán.) Összehasonlítják a két ábra adatait, és megbeszélnek a gyakorlat tanulságait. Milyen problémákkal kellett szembenéznie a demonstrátornak, és milyennel a csoporttagoknak? Miért sikerült jobban a második feladat? Miért tartott tovább a második feladat? Milyen hibákra kell odafigyelni a kommunikációnk során? Érdemes felhívni a csoporttagok figyelmét arra, hogy hányféleképpen értelmeztek egy információt, és ennek a jelenségnek milyen gyakorlati vetületével találkozhatnak a mindennapi életben.	két ábra személyenként 2 lap ceruza	30-35 perc
--	--	---------------

<b>Fejlesztési terület: Pályaorientáció- érdeklődés, foglalkozási motiváció</b>		
<b>A modul célja:</b> érdeklődés, motiváció vizsgálata; a foglalkozásokkal kapcsolatos elvárások tisztázása		
<b>Gyakorlatok:</b>	<b>Eszközök</b>	<b>Időkeret</b>
Foglalkozási érdeklődésvizsgáló teszt- <b>Bognár</b> Teszteredmények megbeszélése; tervekkel való összevetése	teszt+ kiértékelő (6.Melléklet)	30- 40 perc
<b>Super-</b> próba Teszteredmények megbeszélése; tervekkel, előző teszttel való összevetése	teszt+ kiértékelő (7.Melléklet)	30-40 perc
<b>Holland-</b> féle érdeklődés Teszteredmények megbeszélése; tervekkel, előző tesztekkel való összevetése	teszt+ leírás (8.Melléklet)	20-25 perc

## A PROGRAMELEM MELLÉKLETEI

### 1. MELLÉKLET

- Az alábbiakban minden egyes dobozban egy-egy vonalat látsz. Egészítsd ki a vonalakat úgy, hogy minden dobozban egy-egy értelmes ábra kerekedjen ki belőle. Használd a fantáziádat! Öt perc áll rendelkezésedre!**



## 2. MELLÉKLET

**Képzeld el, hogy hányféle, a megszokottól eltérő módon lehet felhasználni az alábbi tárgyakat. Írj annyiféle használati lehetőséget, amennyit csak tudsz!**

**Öt perc áll rendelkezésedre!**



Kossuth Lajos Általános Iskola és Alapfokú Művészeti iskola,  
5525 Füzesgyarmat, Széchenyi u. 2.  
OM azonosító: 201088

---

---

**TÉGLA:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**CERUZA:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**KULCS:**

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

### 3. MELLÉKLET

<b>Állatgondozó</b>	Feladata az állatok és környezetük ápolása, gondozása. Elvégzi az etetési, itatási, legeltetési feladatokat, tisztán tartja az állatokat és lakhelyüket (trágyátlanítás,almozás).Fontos, hogy jó fizikai teherbírással és kezűgyességgel rendelkezzen.
<b>Állattenyésztési gépkezelő</b>	Feladata az állattartó telepeken működő gépek, berendezések (pl. etetők, takarmányszállítók, trágyaeltávolítók) kezelése és karbantartása, a folyamatos üzemeltetésű berendezések (fűtés, szellőzés) ellenőrzése, nyomásmérők, automatikus és mechanikus kapcsolók kezelése, a felmerülő hibák kijavítása. Fontos, hogy jó kezűgyesség mellett megfelelő térbeli gondolkodással és fizikai teherbírással rendelkezzen.
<b>Bőrtárgykészítő</b>	Különböző használati tárgyakat és öltözködési kellékeket állít elő állati bőrből vagy műbőrből (pl. pénztárcák, levéltárcák, tokok, mappák, övek, táskák, kazetták, bőróndök) Az elkészítés mellett a javítás is feladatai közé tartozik.Fontos, hogy az átlagosnál jobb kezűgyességgel rendelkezzen.
<b>Cipőjavító</b>	Hibás cipőket javít, pl. sarkat készít, bőrsérülést javít stb. Dolgozik bőrrel, műanyaggal, különböző ragasztókkal és egyéb eszközökkel. Fontos, hogy jó kezűgyességgel rendelkezzen.
<b>Dísznövénytermelő</b>	Szaporítja, neveli, gondozza a virágokkal és a zöld vagy színes levelekkel rendelkező szabadföldi és növényházi növényeket, esztétikus csokrok, koszorúk (virágkötés, ikebana, teremdíszítések stb.) készítése is a feladatai közé tartozhat. Fontos, hogy az átlagosnál jobb kezűgyességgel és jó fizikai teherbírással rendelkezzen.
<b>Gombatermelő</b>	Feladata gombatenyésztő telepeken a termesztés során adódó ápolási, szedési és tárolási munkák elvégzése. Gondoskodik a termesztés megfelelő körülményeiről (pl. hőmérséklet, páratartalom). Tevékenységeinek része a gomba értékesítésre való előkészítése, osztályozása, csomagolása.Fontos, hogy jó fizikai teherbírással és kezűgyességgel rendelkezzen.
	Elsősorban természetes anyagokból (cirok, vessző, lószőr), esetleg



<b>Kefe-és seprűkészítő</b>	műanyag szálakból keféket és seprűket készít. Főleg kézzel dolgozik, de egyszerű eszközöket, gépeket is alkalmaz. Fontos, hogy jó kezűgyességgel és térbeli gondolkodással rendelkezzen.
<b>Késes és köszörűs</b>	Feladata életlen konyhai és egyéb kések, ollók újraélezése. Köszörűkő segítségével géppel vagy kézzel megélezi a vágóéleket. Fontos, hogy jó kezűgyességgel és térbeli gondolkodással rendelkezzen.
<b>Kosárfonó és fonottbútorkészítő</b>	Nádat és különböző fák vesszőit használja fel kosár, illetve ülő bútorok, fekhelyek illetve tároló szekrénykéek és asztalok készítéséhez. Természetes anyagokat használ még kiegészítőként. A kész bútorokat színezi vagy lakkozza. Fontos, hogy kezűgyességgel és jó fizikai teherbírással rendelkezzen.
<b>Mézeskalács-készítő</b>	Feladata kis- ill. nagyüzemi körülmények között mézeskalács előállítás. Az alapanyagokat összedolgozza, nyújtja, a tésztából különböző formákat vág ki, majd megsüti és díszíti az elkészült süteményt. Kézzel vagy géppel egyaránt dolgozhat. Fontos, hogy jó kezűgyességgel és térbeli gondolkodással rendelkezzen.
<b>Szövettenyésztő</b>	Laboratóriumi körülmények között növények szaporítását végzi. A szövettenyésztés a növények szaporításának korszerű módja, ahol a szövettenyésztő apró növényi részekből (sejtekből) új növényeket állít elő. Fontos, hogy jó kezűgyességgel és térbeli gondolkodással rendelkezzen.
<b>Tavinád feldolgozó, nádtető fedő</b>	A nád tisztítását, azonos méretű csíkokra vágását és felületkezelését végzi. A rostokból kézzel vagy géppel kévétet készít és a tetőszerkezetre erősíti. Többnyire kéziszerszámokkal dolgozik. Fontos, hogy jó térbeli gondolkodással és kezűgyességgel rendelkezzen.
<b>Üvegező</b>	Üvegtáblákból ablakokhoz, ajtókhöz méretes üveglapokat vág ki, illetve tükröket készít méretre. Ezeket az üveglapokat illeszti, rögzíti az adott keretbe, mennyezetre, falakra stb. A közlekedési járművek üvegezése is feladata lehet. Fontos, hogy jó kezűgyesség mellett megfelelő számolási képességgel rendelkezzen.
<b>Zöldség-, fűszernövénytermesztő</b>	Zöldségfélék termesztéséhez végzi a talajelőkészítést, vetést, ültetést, növényápolást és betakarítást, ill. szükség szerint elvégzi az elsődleges feldolgozást (tisztítás, szárítás, adagolás) és az elszállításra való előkészítést. Fontos, hogy jó fizikai teherbírással és kezűgyességgel rendelkezzen.
<b>Települési hulladékgyűjtő és szállító</b>	Feladata egy adott településen a háztartási és egyéb hulladékok begyűjtése, elszállítása. Ismeri a hulladékkezelés szabályait és jelentőségét, kezeli a gyűjtéshez, szállításhoz szükséges eszközöket, gépeket. Fontos, hogy jó fizikai teherbírással rendelkezzen.
<b>Nemszöttkelmegyártó</b>	Természetes és mesterséges alapanyagokból (pl. szálfátyol, cérna, fonál) „nem szőtt” eljárással (például összeöltéssel) kelmét készít.



	Fontos, hogy jó kezűgyességgel és térbeli gondolkodással rendelkezzen.
<b>Borász (Vincellér)</b>	Feladata a szőlő feldolgozása, borkészítés, tárolás és palackozás. Irányítja, ellenőrzi az erjedés, fejtés, szűrés, derítés műveleteit, elemzi és javítja a borok, habzóborok, pezsgők szín- és savtartalmát, szabályozza szesztartalmát. Fontos, hogy fejlett íz- és színérzékkal rendelkezzen.
<b>Díszműkovács</b>	Mások, és saját tervei alapján vasból, vagy más fémekből készít használati és dísz tárgyakat, eszközöket. Ezen kívül fémek melegalakítását végzi kézi erővel vagy gépi berendezések segítségével, különböző fémtárgyak előállítása, javítása céljából. Fontos a jó szem-kéz koordináció, kezűgyesség, rajzkészség, teherbíró képesség.
<b>Elektronikai műszerész</b>	Különböző célú elektronikai eszközök tervezését, építését végzi kapcsolási és műhelyrajzok alapján. A készülékeket beméri, beszabályozza, karbantartja a rendeltetés szerű használatnak megfelelően. Felméri a rendellenességeket, hibákat és kijavítja azokat. Fontos a pontosság, a jó megfigyelőképesség, ötletesség, térlátás, logika, matematikai készségek, kezűgyesség.
<b>Építész</b>	Lakóépületeket, középületeket ipari és mezőgazdasági épületeket, városrészeket és tájképi rendszereket tervez, szerkezeteket méretez, illetve meghatározza a kivitelezéshez szükséges építéstechnológiát. Fontos a jó kezűgyesség, rajzkészség, térlátás, fizikai-matematikai- számolási készségek, kreativitás, precizitás.
<b>Erdészeti technikus</b>	Az erdő és fafeldolgozó gazdaságokban, társulásoknál illetve különböző hivataloknál (pl. önkormányzat) dolgoznak. Gyakorlati feladatokat (pl. csemetekert kezelés, rakodógép kezelés), irányítói, ellenőrző feladatokat (pl. vágásvezetés, kerületvezetés, szállításirányítás) és adminisztratív feladatokat (pl. számlakészítés, megrendelések ügyintézés, könyvelés) egyaránt ellátnak. Fontos a jó fizikum, jó látás, hallás, jó állóképesség, edzettség, teherbírási, kreativitás, rugalmasság.
<b>Szobafestő-mázoló, tapétázó</b>	Épületek külső és belső felületét pl. vakolatát, finomítás, simítás után különböző anyagú festékekkel (tapétával, falkárpittal) vonják be, továbbá festékekkel vonják be az épületek nyílászáró szerkezetét, esetleg más fából vagy vasból (fémből) beszerelt elemeit. Fontos a szorgalom, kezűgyesség, pontosság, térelképzelés, jó szemmérték, kreativitás, kiváló állóképesség.
<b>Számítástechnikai szoftverüzemeltető</b>	Feladata: szövegszerkesztés, táblázatkezelés, adatbáziskezelés. Fontos az önállóság, kreativitás, műszaki érzék, technikai érzék, matematikai készségek.
<b>Stylist</b>	Stílustanácsadó, image-alkotó, arculattervező, divattanácsadó. Fontos a jó fantázia, a kreativitás, a merészség, a jó kommunikációs- és empatikus készség, rajzkészség, kezűgyességgel és ami fő: nyelvtudás.
	Kórházak, klinikák, rendelőintézetek, gyógycentrumok, fürdők



<b>Fizioterápiás asszisztens</b>	fizioterápiás részlegén dolgozik. A betegség (diagnózis) megállapítása után az orvos utasításait követve önállóan, vagy a szakorvossal közösen ellátja, kezeli a betegeket. Leggyakrabban a gyógytornát, elektro-photo,- hidro- és hőterápiát alkalmaznak. A fizikai alkalmasság, emberszeretet, tolerancia, felelősségérzet, együttműködési készség elengedhetetlen.
----------------------------------	---

#### 4. MELLÉKLET

### Kézműves, ipari/ kereskedelmi, mezőgazdasági munkát végzők

<b><u>Kreatív munkát végzők</u></b>
<b><u>Tudományos, technikai munkát végzők</u></b>
<b><u>Szociális, segítő munkát végzők</u></b>

<i>Gépipar</i>	<i>Szolgáltatóipar</i>
<i>Építőipar</i>	<i>Kiadóvállalat</i>
<i>Mezőgazdaság, erdészet</i>	Előadóművészek: táncos, zenész, színész
<i>Szolgáltatóipar</i>	Jelmeztervező, sminkes, dízlettervező
Szerszámkészítő	Zenei szerkesztő
Esztergályos	Festő
Hegesztő	Szobrász
Géplakatos	Keramikus
Festő és mázoló	Illusztrátor
Kőműves	Grafikus
Vízvezeték- szerelő	Bemutatótervező
Burkoló	Virágkötő





Faiskolai kertész	Belsőépítész
Állatkitömő	Riporter
Kertépítő	Fordító
Műszerész	Szerkesztő
Szakács	Eladó
Szabó	PR munkatárs
Hűtőgépszerelő	Menedzser
<u>Oktatás</u>	<u>Kereskedelem</u>
<u>Társadalmi szolgáltatóipar</u>	<u>Reklámpiar</u>
<u>Rekreáció</u>	<u>Szolgáltatóipar</u>
<u>Egészségügy</u>	Tulajdonos
Tanár	Reklámszakember
Óvónő	Termékbemutató
Szociális munkás	Étteremvezető
Nevelőtiszt	Ingatlanügynök
Tanácsadó	Utazási ügynök
Gyermekügyi dolgozó	Pénzügyi tanácsadó
Rekreációs vezető	Biztosítási ügynök
Fitness edző	Laboratóriumi kutató
Sportedző	Tudós
Ápolónő	Biológus
Segédápoló	Csillagász
Fogorvos asszisztens	Orvos
<u>Szórakoztatóipar</u>	Fogász
<u>Galériák és múzeumok</u>	Állatorvos
<u>Reklámgrafika</u>	Állategészségügyi szakember



<u>Egyetemek és kutatóközpontok</u>	Laboráns
<u>Égészségügyi központok</u>	Mérnök
<u>Mérnöki vállalatok</u>	Technológus kutató

## 5. MELLÉKLET

### KÉPESSÉGEK/ KÉSZSÉGEK

- Nyelvi kifejezőképesség, készség
- Számolási képesség, készség
- Térbeli tájékozódó képesség, készség
- Szem-kéz koordináció
- Kézügyesség
- Ujjügyesség
  
- Alak és formaérzék
- Megfigyelőképesség
- Empátiakészség
- Gyermekszeretet
- Íz- és szagérzék
  
- Információ felvétel és feldolgozás képessége
- Problémaérzékenység és problémamegoldás
- Együttműködés
- Kreativitás
- Önálló munkavégzés
- Szervezési készség
- Vezetési készség
  
- Állóképesség
  
- Térlátás
- Logikai készség
  
- Egyensúlyérzék
- Összefüggések felismerésének képessége
  
- Gyors reakcióidő
- Teherbíró képesség
  
- Szervezőkészség
- Zenei képességek
  
- Fantázia
- Intelligencia
  
- Fogalmazási készség
- Fizikai erőnlét
  
- Türelem
- Tanulási képességek



- Íráskészség
  - Olvasási Készség
  - Eszztétikaiérzék
  - Segítőkézség
  - Figyelem
  - Emlékezet
  - Koncentrációs képesség
  - Pontosság
  - Rajzkészség
- Nyelvérzék
  - Monotónia tűrés
  - Szemmérték
  - Abszoluthallás
  - Képzelőerő
  - Mozgáskoordinációs képesség
  - Alkalmazkodóképesség

#### Rendőr/ nyomozó

.....

.....

.....

.....

#### Gyermekorvos

.....

.....

.....

.....

#### Ács- Állványozó

.....

.....

.....

.....

#### Szakács



Fazekas

.....  
.....  
.....  
.....

Fodrász

.....  
.....  
.....  
.....

Ügyvéd

.....  
.....  
.....  
.....

Festő- és mázoló

.....  
.....  
.....  
.....

Színész

.....  
.....  
.....  
.....



Kossuth Lajos Általános Iskola és Alapfokú Művészeti iskola,  
5525 Füzesgyarmat, Széchenyi u. 2.  
OM azonosító: 201088

---

Idegenvezető

.....

.....

.....

.....

.....

Erdész

.....

.....

.....

.....

.....

Keramikus

.....

.....

.....

.....

.....



### Programozó

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### Asztalos

.....  
.....  
.....  
.....

### Tanár

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### Könyvelő

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### Kőműves



Borász

Pincér

Varrónő

Kamionsofőr



Cukrász

.....  
.....  
.....  
.....

Autószerelő

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Pilóta

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Zongoraművész

.....  
.....  
.....





Kossuth Lajos Általános Iskola és Alapfokú Művészeti iskola,  
5525 Füzesgyarmat, Széchenyi u. 2.  
OM azonosító: 201088

---

.....

.....



## 6. MELLÉKLET

### Foglalkozási érdeklődés vizsgálati teszt

E kérdőívben 50 állítást fogsz találni különböző tevékenységekről és munka típusokról, amelyeket lehet, hogy kedvelsz, lehet, hogy nem. Mindegyik állításra ugyanaz az öt válaszlehetőség van. Írd be a választott számot mindegyik kérdés melletti oszlopba.

1 – egyáltalán nem jellemző rám

2 – nem igazán illik rám

3 – nem biztos / bizonytalan

4 – eléggé jellemző rám

5 – teljesen rám illik

1.	Szeretek hosszú időn át ugyanazzal a munkával foglalatoskodni.	
2.	Szeretek létrehozni dolgokat és/vagy megjavítani őket.	
3.	Szeretem mélyen megismerni a dolgokat, hogy problémákat oldjak meg.	
4.	Szeretem befejezni az egyik munkát, mielőtt a következőbe belefognék.	
5.	Örömet lelem mások tevékenységének az irányításában.	
6.	Olyan állást szeretnék, ahol egyenletes ütemben dolgozom egész nap.	
7.	Az olyan tevékenységet szeretem, amelyek lehetőséget adnak próbatétele és a megméréstésre valamilyen módon.	
8.	Szeretnék felelős lenni egy tevékenység megszervezéséért, és mindenkinek tervezni valami tennivalót.	
9.	Szeretek segíteni a barátaimnak problémáik megoldásában.	
10.	Szeretnék felelős lenni egy tervezetért vagy tevékenységért, és szeretném, ha a befejezéséhez sok különböző apró részlet megoldásával is hozzájárulhatnék.	



11.	Nagyon szeretem azokat a könyveket és televíziós programokat, amelyek tudományos témákról szólnak, mint például csillagászat és biológia	
12.	Szeretek szerszámokkal és gépekkel dolgozni.	
13.	Szeretek előírt megoldások, minták szerint dolgozni.	
14.	Szeretem magam megoldani a problémákat, és a saját ötletem alapján tervezni, dolgozni.	
15.	Amikor egy tervet vagy más feladatot készítek, óvatosan, lépésenként végzem.	
16.	Olyan állást szeretnék, ahol megtervezném, irányítanám és ellenőrizhetném más dolgozók tevékenységét.	
17.	Szeretek magamra vállalni dolgokat, és elvégezni őket.	
18.	Valaminek a megvalósításában vagy egy probléma megoldásában szeretek különböző módszerekkel kísérletezni.	
19.	Olyan foglalkozást szeretnék, ahol egész nap gépeket kell vezérelni, figyelni.	
20.	Olyan foglalkozást szeretnék, ahol felelős vagyok a berendezések vagy gépek működéséért.	
21.	Olyan foglalkozást szeretnék, amellyel a közösséget is szolgálhatom.	
22.	Olyan munkát szeretnék, ahol mindig tudom, mit várnak tőlem.	
23.	Olyan foglalkozást szeretnék, ahol egész nap emberekkel kell foglalkoznom.	
24.	Olyan munkát szeretnék, ahol valamilyen technikai munka részeként matematikai számításokat végeznek.	
25.	Olyan munkát szeretnék, amely szociális helyzetek javulását segíti elő.	
26.	Szeretek a két kezemmel dolgozni, olyan dolgokat csinálni, mint a vízvezeték-szerelés, varrás, autószerelés, tapétázás.	
27.	Szeretem tévéprogramokból vagy könyvekből kitalálni, hogy a dolgok hogyan készülnek vagy működnek.	
28.	Olyan munkát szeretnék, ahol közvetlenül ellenőrzik és minősítik a munkámat.	
29.	Szeretek segíteni az embereken, amikor betegek vagy bajban vannak.	
30.	Az emberekkel való közös munkát és a velük való kooperálást könnyűnek találom.	
31.	Szeretek olyan anyagokkal dolgozni, mint a fa, az agyag, a textil vagy a fém.	
32.	Szeretem, ha sok dolgról kell gondolkodnom.	



33.	Voltam már vezetője egy klubnak, egyesületnek, csapatnak vagy szervezetnek.	
34.	Képes vagyok segíteni olyan embereken, akik nyugtalanok vagy feldúltak.	
35.	Szeretem, ha bevált szabályok szerint kell dolgoznom.	
36.	Szeretek szerszámokkal, berendezésekkel vagy technikai eszközökkel dolgozni.	
37.	Olyan foglalkozást szeretek, ahol inkább gépekkel vagy tárgyakkal kell dolgoznom, mint emberekkel foglalkoznom.	
38.	Jobban szeretek irányítani egy csoportot, mint egyszerűen csak egy tagja lenni.	
39.	Önkéntes munkát végzek olyan szervezetknél, amelyek az embereken segítenek.	
40.	Kutatási terveken szeretnék dolgozni.	
41.	Olyan állást szeretnék, ahol döntéseimért felelősséget vállalhatok.	
42.	Rendszerint sikeresen rá tudom venni az embereket arra, amit akarok.	
43.	A problémákat bizonyításokon keresztül szeretem megoldani.	
44.	Szeretem az emberek gondját viselni.	
45.	Képes vagyok parancsokat elfogadni.	
46.	Olyan állást szeretnék, ahol interjút készítek az emberekkel, hogy megtudjam a véleményüket a dolgokról vagy eseményekről.	
47.	Olyan foglalkozást szeretnék, ahol én vagyok a felelős a saját tevékenységem megszervezéséért úgy ahogyan jónak látom.	
48.	Olyan tervezetekben szeretnék dolgozni, amelyek lehetővé teszik, hogy új tényeket vagy gondolatokat fedezzek fel.	
49.	Szeretem ugyanazt a feladatot csinálni addig, amíg be nem fejezem.	
50.	Az olyan elfoglaltságot szeretem, amit egyedül végezhetek, mint például modelleket készíteni, kertészkedni, régi bútorokat felújítani vagy fényképeket előhívni.	



Értékelő lap

Név: \_\_\_\_\_

### Kérdésszám

#### *Irányító*

**5      8      10      16      17      33      38      41      42      47**

---

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Σ

#### *Innovatív*

**3      7      11      14      18      24      32      40      43      48**

---

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Σ

#### *Módszeres*

**1      4      6      13      15      22      28      35      45      49**

---

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Σ



<i>Tárgyas</i>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>31</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>50</b>
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
										Σ
<i>Szociális</i>	<b>9</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>34</b>	<b>39</b>	<b>44</b>	<b>46</b>
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
										Σ

Az **irányító** típusú személyek olyan tevékenységet és munkát részesítenek előnyben, ahol felelősséget vállalhatnak a dolgokért és ellenőrizhetik azok menetét. Szívesen végeznek olyan feladatokat, amelyek szervezést, döntéshozatalt és mások munkájának koordinálását igénylik. Nagymértékben megszervezik saját tevékenységüket, függetlenek és önállóak a munkavégzés folyamatában.

Átlag: 30.52

A **tárgyas** beállítottságú emberek szívesen dolgoznak gépekkel, berendezésekkel vagy szerszámokkal. Szeretnek előírások szerint megjavítani vagy előállítani tárgyakat különféle anyagokból. Érdeklí őket, hogyan működnek és hogyan épülnek fel azok az eszközök, amelyekkel dolgoznak vagy azok a tárgyak, amelyeket előállítanak.

Átlag: 28.08

Az **újító** személyek a munkafolyamatokban szeretnek a dolgok mélyére látni és a problémák megoldásához kísérletezés során eljutni. Fontos a munkavégzés során, hogy új megoldási módokat találjanak ki, új technikákat dolgozzanak ki és kezdeményezzék ezek elterjedését. Érdeklődnek a tudományos témák iránt. Örülnek az új és váratlan feladatok kihívásának, könnyen alkalmazkodnak a változásokhoz.



Átlag: 32.35

A **módszeres** személyek szeretik, ha világos szabályok szerint és szervezeten végezhetik munkájukat. Elfogadják mások irányítását és felügyeletét, szívesen dolgoznak megadott utasítások alapján. Szeretnek addig foglalkozni egy feladattal, amíg befejezik, sőt zavarja őket, ha a munkavégzés folyamatát meg kell szakítani. Szívesen alkalmaznak rutin eljárásokat. Olyan munkát részesítenek előnyben, ahol a munkafeladatok előre láthatóak, kiszámíthatóak és kevés váratlan eseményre kell reagálniuk.

Átlag: 30.81

A **szociális** típusú emberek szeretnek emberekkel foglalkozni, akár üzleti-kereskedelmi, akár segítő helyzetekben. Szívesen törődnek másokkal és segítenek problémáik megoldásában. A munkában együttműködnek, szeretnek csoportban dolgozni.

Átlag: 32.99





## SUPER PRÓBA

Az alábbiakban munkával kapcsolatos állításokat olvashat. Arra kérjük, hogy mindegyik állítás mellett jelölje meg, saját maga szempontjából mennyire érzi fontosnak az adott állítás tartalmát. Itt tehát nincs jó vagy rossz válasz. Egyedüli helyes válasz az, amit sajátjának tart.  
A válaszolás módja a következő:

Ha az adott állítást	egyáltalán nem érzi fontosnak, akkor az kicsit fontosnak érzi, akkor a eléggé fontosnak érzi, akkor a fontosnak érzi, akkor a nagyon fontosnak érzi, akkor az	1-est jelölje. 2-est jelölje. 3-ast jelölje. 4-est jelölje. 5-öst jelölje.
----------------------	---	--

Mindegyik állítás azzal kezdődik, hogy:

## OLYAN MUNKÁT SZERETNÉK, AHOL AZ EMBER.....

1. ... szüntelenül új, megoldatlan problémákba ütközik.	1	2	3	4	5
2. ... másokon segíthet.	1	2	3	4	5
3. ... sok pénzt kereshet.	1	2	3	4	5
4. ... változatos munkát végezhet.	1	2	3	4	5
5. ... szabadon dönthet a saját területén.	1	2	3	4	5
6. ... tekintélyt szerezhet munkájával.	1	2	3	4	5
7. ... akár művész is lehet.	1	2	3	4	5
8. ... a többiek közé tartozik.	1	2	3	4	5
9. ... pillanatnyi kedve dönti el, hogy mit csináljon.	1	2	3	4	5
10. ... megvalósítja önmagát.	1	2	3	4	5
11. ... tisztelheti a főnökét.	1	2	3	4	5
12. ... tehet valamit a társadalmi igazságosságért.	1	2	3	4	5
13. ... nem beszélhet mellé, mert csak jó vagy rossz megoldások léteznek.	1	2	3	4	5
14. ... másokat irányíthat.	1	2	3	4	5
15. ... új elképzeléseket alakíthat ki.	1	2	3	4	5
16. ... valami újat alkothat.	1	2	3	4	5
17. ... objektíven lemérheti munkája eredményét.	1	2	3	4	5
18. ... vezetője mindig helyesen dönt.	1	2	3	4	5
19. ... olyat is csinálhat, ami más szemében fölöslegesnek tűnhet.	1	2	3	4	5
20. ... szebbé teheti a világot.	1	2	3	4	5
21. ... önálló döntéseket hozhat.	1	2	3	4	5
22. ... gondtalan életet biztosíthat.	1	2	3	4	5
23. ... új gondolatokkal találkozhat.	1	2	3	4	5
24. ... vezetői képességeire szüksége lehet.	1	2	3	4	5
25. ... sikerét vagy kudarcát csak a következő nemzedék döntheti el.	1	2	3	4	5
26. ... személyes életstílusa érvényesülhet.	1	2	3	4	5
27. ... munkatársai egyben barátai is.	1	2	3	4	5
28. ... biztos lehet afelől, hogy munkájáért a többiek megbecsülik.	1	2	3	4	5
29. ... nem kell minduntalan ugyanazt csinálnia.	1	2	3	4	5
30. ... jót tehet mások érdekében.	1	2	3	4	5
31. ... más emberek javát szolgálhatja.	1	2	3	4	5
32. ... sokféle dolgot csinálhat.	1	2	3	4	5
33. ... -re mások felnéznek.	1	2	3	4	5
34. ... jól kijön munkatársaival.	1	2	3	4	5
35. ... olyam életet élhet, amit legjobban szeret.	1	2	3	4	5
36. ... -nek konfliktusokat kell vállalnia.	1	2	3	4	5
37. ... mások munkáját is irányíthatja.	1	2	3	4	5
38. ... szellemileg izgalmas munkát végezhet.	1	2	3	4	5
39. ... magas nyugdíjra számíthat.	1	2	3	4	5
40. ... munkájába másnak nincs beleszólása.	1	2	3	4	5
41. ... szépet teremthet..	1	2	3	4	5
42. ... olykor játszhat is.	1	2	3	4	5
43. ... -nek megértő vezetője van.	1	2	3	4	5
44. ... szüntelenül fejlesztheti, tökéletesítheti önmagát.	1	2	3	4	5
45. ... új ötleteire mindig szükség van.	1	2	3	4	5



## SUPER PRÓBA

### ÉRTÉKELÉS

15 skálája van a kérdőívnek, mindegyikbe 3-3 kérdés tartozik. Az adott skála pontszámát az egyes kérdésekre adott válaszok összpontszáma adja (így a skála minimuma: 3, maximuma: 15). Az értékelőlapra átvézetve az egyes kérdésekre adott válaszokat összesíthetők az eredmények, és felállítható a skálák rangsora adott személyre nézve. (Melyek a legfontosabb, és a kevésbé fontos értékei a munkájában.)

#### szellemi ösztönzés

1: 1 2 3 4 5   
23: 1 2 3 4 5  
38: 1 2 3 4 5

#### játékosság

9: 1 2 3 4 5   
19: 1 2 3 4 5  
42: 1 2 3 4 5

#### altruizmus

2: 1 2 3 4 5   
30: 1 2 3 4 5  
31: 1 2 3 4 5

#### önérvényesítés

10: 1 2 3 4 5   
26: 1 2 3 4 5  
35: 1 2 3 4 5

#### anyagiak

3: 1 2 3 4 5   
22: 1 2 3 4 5  
39: 1 2 3 4 5

#### hierarchia

11: 1 2 3 4 5   
18: 1 2 3 4 5  
43: 1 2 3 4 5

#### változatosság

4: 1 2 3 4 5   
29: 1 2 3 4 5  
32: 1 2 3 4 5

#### humán értékek

12: 1 2 3 4 5   
25: 1 2 3 4 5  
36: 1 2 3 4 5

#### függetlenség

5: 1 2 3 4 5   
21: 1 2 3 4 5  
40: 1 2 3 4 5

#### munkateljesítmény

13: 1 2 3 4 5   
17: 1 2 3 4 5  
44: 1 2 3 4 5

#### presztízis

6: 1 2 3 4 5   
28: 1 2 3 4 5  
33: 1 2 3 4 5

#### kreativitás

15: 1 2 3 4 5   
16: 1 2 3 4 5  
45: 1 2 3 4 5

#### esztétikum

7: 1 2 3 4 5   
20: 1 2 3 4 5  
41: 1 2 3 4 5

#### irányítás

14: 1 2 3 4 5   
24: 1 2 3 4 5  
37: 1 2 3 4 5

#### társas kapcsolatok

8: 1 2 3 4 5   
27: 1 2 3 4 5  
34: 1 2 3 4 5



## 8. MELLÉKLET

### Holland féle érdeklődés

#### Mi iránt érdeklődöm?

Az itt következő tevékenységek / R, I, M, Sz, V, K / közül írjon „A”-t azok mellé, amelyeket szeret vagy szeretne gyakorolni, és „N” –t azok mellé, amelyek hidegen hagyják, soha nem gyakorolta, nem szereti, és nincs is kedve kipróbálni őket.

R.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. elektromos eszközök javítása, szerelése</li><li>2. autószerelés</li><li>3. különböző szerelési munkák</li><li>4. asztalosmunkák</li><li>5. traktort vagy teherautót vezetni</li><li>6. fémmel vagy szerszámgépen dolgozni</li><li>7. autót vagy motorkerékpárt szerelni, átalakítani</li><li>8. szakmai tanfolyamra járni</li><li>10. asztalos-tanfolyamra járni</li><li>11. autószerelő tanfolyamra járni</li></ol>	I.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. tudományos folyóiratokat vagy könyveket olvasni</li><li>2. laboratóriumban dolgozni</li><li>3. tudományos terveken dolgozni</li><li>4. rakéta-modelleket készíteni</li><li>5. kémiai kísérleteket végezni</li><li>6. különféle témákkal foglalkozó munkákat olvasni</li><li>7. matematikai példákat megoldani, sakkozni</li><li>8. fizikai órákra járni</li><li>9. kémiai órákra járni</li><li>10. geometriai órákra járni</li><li>11. biológia órákra járni</li></ol>
M.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. vázlatokat készíteni</li><li>2. színházba járni</li><li>3. épületeket, bútorokat tervezni</li><li>4. együttesben, zenekarban játszani</li><li>5. valamilyen hangszeren játszani</li><li>6. szólóestekre, koncertekre járni</li><li>7. kitalált történeteket olvasni</li><li>8. portrékat, fényképeket készíteni</li><li>9. színdarabokat olvasni</li><li>10. verseket olvasni vagy írni</li></ol>	Sz.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. levelet írni a barátomnak</li><li>2. vallási szolgálatban részt venni</li><li>3. társasághoz, egyesületekhez tartozni</li><li>4. gyerekekkel foglalkozni</li><li>5. összejövetelekre járni</li><li>6. táncolni</li><li>7. pszichológiai könyveket olvasni</li><li>8. sportrendezvényekre járni</li><li>9. új barátokat szerezni</li><li>10. gyűlésekre és előadásokra járni</li></ol>



	11. művészeti órákra járni		11. segíteni másoknak személyes problémáik megoldásában
V.	1. másokat befolyásolni 2. eladni 3. politikáról beszélgetni 4. előadásokra járni 5. előadásokat tartani 6. egy csoportot irányítani 7. mások munkáját felülvizsgálni 8. fontos emberekkel találkozni 9. politikai kampányokban részt venni 10. saját vállalkozásba fogni 11. egy csoportot vezetni valamilyen cél érdekében	K	1. íróasztalomat, környezetemet szép rendben tartani 2. szövegeket, leveleket gépelni 3. irodai gépekkel dolgozni 4. részletesen vezetni kiadásokat 5. leveleket, beszámolókat, dossziékat osztályozni , 6. üzleti leveleket írni 7. összeadás, kivonás, szorzás, osztás, könyvvitel 8. gépirótanfolyamra járni 9. üzleti ügyekkel kapcsolatos tanfolyamra járni 10. könyvviteli tanfolyamra járni 11. matematikai, kereskedelmi tanfolyamra járni

1. Számolja meg az „A” válaszokat minden egyes kérdéscsoportban. / R, I, S, V, M, K/  
és írja a számukat minden egyes kérdéssor mellé, baloldalra.

2. Írja ide a kérdéscsoportokat jelölő betűket, aszerint, hogy melyikbe talált a legtöbb „A” választ. /csökkenő sorrendben /:

Az egyes kérdéscsoportokat jelölő betűk személyiségjegyeknek felel meg, amelyeket konkrét állástípusokkal kapcsolhatunk össze.

### **R** (realista)

Szeret saját kezűleg tárgyakat készíteni, jó mozgáskoordinációval és készséggel rendelkezik, fizikai ereje kiemelkedő. Szereti a következő munkaköröket: szerelő, építőmunkás, labortechnikus, szaktechnikus, földművelő, szakmunkás

### **I** (kutató)

Szeret kutatásokat folytatni, próbálja megérteni a világ különböző jelenségeit. Általában szívesebben dolgozik egyedül vagy kis csoportban, mint a nyilvánosság előtt. A következő





állásokat kedveli: biológus, mérnök, tudományos kutató, meteorológus, közgazdász, csillagász, állatpreparátor, dietetikus, tv-szerelő, pszichiáter, kémikus, számítógépes programozó, statisztikus, üvegszálás termékeket ellenőrző szakember

### **Sz** (szociális)

Olyan állásokat keres, ahol másokkal kapcsolatba léphet, segíthet másokon. ezt teheti, mint tanár ápoló /nő/, egy játéktér szervezője, pályaválasztási tanácsadó, csapos, szállodatulajdonos, felszolgáló, úszómester, panasziroda alkalmazott, pszichoterapeuta, házmester, társalkodónő, portás, nyomozó, mentős

### **V** (vállalkozó)

Könnyen fejezi ki magát és győz meg másokat. Olyan állásokat keres, ahol hatalomhoz és presztízshoz juthat. Gyakran lesz ingatlanügynök, eladó, sportmenedzser, felvásárló, anyagbeszerző, szállodavezető, gyáriparos, hitelbank-vezető, ügyintéző, művezető, konyhafőnök, képviselő, szervező

### **M** (művész)

Művészeti alkotásain keresztül fejezi ki magát. Nem szereti, ha merev struktúra keretei közé szorítják, általában introvertált, és egyáltalán nem vonzzák a szociális jellegű tevékenységek. Zárkózott természetű és érzelmei vezérlik. Színész, zeneszerző, író, költő, tánctanár, karmester, operatőr, bohóc, asztrológus, rendező, díszlettervező, lakberendező, fényképész-fotóművész, fordító, kirakatrendező.

### **K** (hagyománytisztelő-konvencionális)

A rendet, aprólékosságot, a rendszeres jól körülhatárolt munkát kedveli. Azokat az állásokat becsüli, ahol a szabályok és utasítások világosak, ahol próbára teheti azon képességét, hogy gondosan elvégzi, amit tőle kérnek. Gyakran találjuk olyan munkahelyen, amelyek üzleti élettel kapcsolatosak, irodai alkalmazott, leltárkészítéssel megbízott hivatalnok, adófelosztó, számítógépes programozó, titkár(nő), pénztáros, tűzőmunkás, könyvelő, dokumentációs tisztviselő, telefonkezelő, raktáros



## **Osztálymentori rendszer működtetése**

### **A programelem célja:**

Osztályfőnök (pedagógus)- diák kapcsolatok bővítése. Pedagógusok egymás közötti tapasztalatátadása.

### **A programelem tartalma:**

Az osztályonként kijelölt mentor jelenléte, bevonása az osztály közösségi programjaiba. Két pedagógus által nyert lehetőséget kihasználva több, színvonalasabb program szervezése.

### **Felelősök, határidők:**

Az osztálymentorok kijelölése az osztályfőnöki munkaközösség véleményének kikérése után az intézményvezetés feladata.

### **Osztálymentorok 2014-15:**

5. a Gál Ágnes

5. b Sáfián Ágnes

5. c Babai Sándor

6. a Törökné Szalai Gabriella

6. b Mészáros Zoltánné

6. c Vámosi Tünde

7. a Makráné Borbíró Eszter

7. b Kovács Gabriella

7. c Fülöp Sándor



## **Rendszeres tanórán kívüli közösségépítő játékok, foglalkozások, gyermekszervezeti rendezvények.**

### **A programelem célja:**

A havi két alkalommal megrendezésre kerülő játékos osztály és intézményi programokkal egymást elfogadó, toleráns, segítő baráti közösségek kialakítása osztály és intézményi szinten. A foglalkozásokon megvalósuló közösségépítő munka következményeként a csoportokban előforduló konfliktusok számának minimalizálása.

### **A programelem tartalma:**

Évfolyamonként, osztályonként, kéthetente szervezett közösségi programok.

### **A programelem tervezetének végrehajtása**

A tervezet végrehajtása az osztályfőnökök feladata. A tervezet nem kötelező érvényű, hasonló jellegű programokkal egyes elemei cserélhetőek.

### **Felelősök, határidők:**

A programtervezetet az évfolyam osztályfőnökei készítik, aktualizálják minden évben a munkaterv elfogadásáig. Az elfogadott tervezet az osztályfőnöki munkaközösség munkatervének része. A programelemhez szükséges eszközök, anyagok biztosítása az intézményvezető feladata.





## Programtervezet 2015:

### 5. évfolyam

Hónap		Program neve	Lehetőségek	Forma	Felelős
szeptember	1.	Bocsavató	A három osztály tanulói fogadalmat tesznek játékos vetélkedő formájában.	évfolyam	osztályfőnökök
	2.	Főzés	Felső tagozat	felső	osztályfőnökök
október	3.	Teremdekoráció	Az osztályterem széppé tétele.	osztály	osztályfőnökök
	4.	„Megmozdul az iskola”	Közös séta és sportvetélkedő	iskola	iskolavezetés, osztályfőnökök
november	5.	Játékdélután	közösségi játékok	osztály	osztályfőnökök
	6.	Sportdélután	Sorversenyek, labdarúgó torna az osztályok között	évfolyam	Testnev. mk.. vezető, osztályfőnökök
december	7.	Mikulás-buli	Vetélkedő, egymás megajándékozás	osztály	osztályfőnökök
	8.	Karácsonyi készülődés	Kézműveskedés	osztály	osztályfőnökök
január	9.	Játékdélután	Társasjátékok	évfolyam	osztályfőnökök
	10.	Smink- és amőbaverseny	gyermekszervezeti rendezvény	felső	osztályfőnökök DÖK vezető
február	11.	télúzó felvonulás	Szalabáb égetése	felső	of mk vezető
	12.	Környezetvédelmi délután	Hulladékból dísz tárgy készítése	évfolyam	osztályfőnökök
március	13.	Játékdélután	Társasjátékok	osztály	osztályfőnökök
	14.	Húsvétváró	Kézműves délután	osztály	osztályfőnökök
április	15.	Föld napja vetélkedő	Gyermekszervezeti rendezvény	felső	DÖK vezető
május	16.	osztálykirándulás	Tanulmányi kirándulás	osztály	osztályfőnökök
	17.	Iskolai gyereknap	gyermekszervezeti rendezvény	iskola	iskolavezetés, osztályfőnökök
június	18.	„Búcsú a tanévtől”	Évbúcsúztatás	osztály	osztályfőnökök



## 6. évfolyam

Hónap		Program neve	Lehetőségek	Forma	felelős
szeptember	1.	Ismét együtt!	Gyalog- vagy kerékpártúra vagy teremdekorálás	osztály	osztályfőnökök
	2.	főzés	gyermekszervezeti rendezvény	felső	osztályfőnökök
október	3.	Játékdélután	Tantermi társasjátékok	évfolyam	osztályfőnökök
	4.	megmozdul az iskola	Közös séta és sportvetélkedő	iskola	iskolavezetés, osztályfőnökök
november	5.	Játékdélután	Közösségi játékok	osztály	osztályfőnökök
	6.	PÁR-BAJ	Játékok vetélkedő jelleggel (amőba, sakk stb.)	évfolyam	osztályfőnökök
december	7.	Mikulás-buli	Vetélkedő, egymás megajándékozás	osztály	osztályfőnökök
	8.	Készülődés karácsonyra	Dekorációkészítés, teremdíszítés, ajándékozás	osztály	osztályfőnökök
január	9.	Játékdélután	Tantermi társasjátékok	évfolyam	osztályfőnökök
	10.	Smink- és amőbaverseny	gyermekszervezeti rendezvény	felső	DÖK vezető
február	11.	télúzó felvonulás	Szalmabáb égetése	felső	of mk vezető
	12.	Valentin-nap	gyermekszervezeti rendezvény	felső	DÖK vezető, osztályfőnökök
március	13.	FOCI	Évfolyamszintű futball-bajnokság	évfolyam	Testnev. mk.. vezető, osztályfőnökök
	14.	Húsvétváró	Népszokások; locsolóvers-tanulás, kézműveskedés	évfolyam	osztályfőnökök
április	15.	Föld napja vetélkedő	gyermekszervezeti vetélkedő	felső	DÖK vezető
május	16.	osztálykirándulás	Tanulmányi kirándulás	osztály	osztályfőnökök
	17.	Iskolai gyereknapi	gyermekszervezeti rendezvény	iskola	iskolavezetés, osztályfőnökök
június	18.	„Búcsú a tanévtől”	Évbúcsúztatás	osztály	osztályfőnökök

## 7. évfolyam



Hónap		Program neve	Lehetőségek	Forma	Felelős
szeptember	1.	szalonnasütés		osztály	osztályfőnökök
	2.	főzés	gyermekszervezeti rendezvény	felső	DÖK vezető
október	3.	osztályterem dekorálás	Az osztályterem széppé tétele.	évfolyam	osztályfőnökök
	4.	megmozdul az iskola	Közös séta és sportvetélkedő	iskola	iskolavezetés osztályfőnökök
november	5.	játékdélután	társasjáték	osztály	osztályfőnökök
	6.	„oszinasi”	pl. melegszendvics készítés, gofri sütés	osztály	osztályfőnökök
december	7.	Mikulás-buli	Vetélkedő, egymás megajándékozás	osztály	osztályfőnökök
	8.	karácsonyi kézműveskedés	ajándékkészítés	osztály	osztályfőnökök
január	9.	filmvetítés	ismeretterjesztő film megtekintése, majd TOTÓ a filmről	osztály v. évfolyam	osztályfőnökök
	10.	játékdélután	játékos évfolyam-vetélkedő	évfolyam	osztályfőnökök
február	11.	télúzó felvonulás	Szalnabáb égetése	felső	of mk vezető
	12.	smink és amőba verseny	gyermekszervezeti rendezvény	felső	DÖK vezető
március	13.	március 15.- ünnepi műsor	az ünnepi műsor összeállítása	évfolyam	osztályfőnökök
	14.	március 15.- ünnepi műsor	az ünnepi műsor megtartása	évfolyam	osztályfőnökök
április	15.	Föld napja vetélkedő	gyermekszervezeti vetélkedő	felső	DÖK vezető
május	16.	osztály vagy évfolyam kirándulás	Tanulmányi kirándulás	osztály	osztályfőnökök
	17.	Iskolai gyereknapi	gyermekszervezeti rendezvény	iskola	iskolavezetés, osztályfőnökök
június	18.	„Búcsú a tanévtől”	Évbúcsúztatás	osztály	osztályfőnökök

## 8. évfolyam



Hónap		Program neve	Lehetőségek	Forma	felelős
szeptember	1.	tanévköszöntő	szalonnasütés, strandolás, kerékpározás	osztály	osztályfőnökök
	2.	főzés	gyermekszervezeti rendezvény	felső	DÖK vezető
október	3.	osztályterem dekorálás	Az osztályterem széppé tétele.	évfolyam	osztályfőnökök
	4.	megmozdul az iskola	Közös séta és sportvetélkedő	iskola	iskolavezetés osztályfőnökök
november	5.	játékdélután	kockapóker	osztály	osztályfőnökök
	6.	sportdélután	váltóverseny, közös bemelegítés után	évfolyam	osztályfőnökök
december	7.	Mikulás buli	Vetélkedő, egymás megajándékozása	osztály	osztályfőnökök
	8.	kézműveskedés	ajándék készítése, vásárra termék készítése	osztály	osztályfőnökök
január	9.	Iskolai DISCO előkészítése	programok megtervezése, feladatok kiosztása	osztály	osztályfőnökök
	10.	Iskolai Disco lebonyolítás		osztály	osztályfőnökök
február	11.	télüző felvonulás	Szalnabáb égetése	felső	iskolavezetés
	12.	smink és amőba verseny	gyermekszervezeti rendezvény	évfolyam	osztályfőnökök
március	13.	fotózás		osztály	osztályfőnökök
	14.	játékdélután	kártya, sakk, táblajátékok	osztály	osztályfőnökök
április	15.	Föld napja vetélkedő	gyermekszervezeti vetélkedő	felső	DÖK vezető
május	16.	bankett előkészítése	forгатókönyv készítése	évfolyam	osztályfőnök
	17.	Iskolai gyereknapi	gyermekszervezeti rendezvény	iskola	iskolavezetés, osztályfőnökök
június	18.	„Búcsú az iskolától”	Évbúcsúztatás	osztály	osztályfőnökök

**Reggeli „Beszélgető körök”.**



### **A programelem célja:**

A gyermekek és a pedagógusok számára feszültségoldó, a napi tevékenységekre motiváló, érzelmileg ráhangoló tevékenységet jelentsen. Napi szintű kapcsolattartás az osztály és az osztályfőnök, osztálymentor között.

### **A programelem tartalma:**

Reggel az első óra előtti kiegyensúlyozott, nyugodt légkörben történő konstruktív beszélgetés, tájékozódás az osztályfőnök, az osztálymentor és az osztály között. Időpont: 7.45-8.00.

### **A programelem végrehajtása**

A „beszélgető kör” napi szintű működtetése az osztályfőnökök közösségépítő munkájának szerves része.

### **Felelősök, határidők:**

A programelem hatékony működéséért egy személyben az osztályfőnök a felelős.



## **Az „Arizona program”**

(kísérleti jellegű bevezetés)

### **A programelem célja:**

Az egymás iránti tisztelet, tolerancia és az egyéni felelősségérzet kialakítása. Az órai magatartási problémák kezelése, a tanórai munka zavartalanságának biztosítása. A következő három alapelv megértetése és elfogadtatása tanulóinkkal:

1. Minden tanulónak joga van a zavartalan tanuláshoz.
2. Minden tanárnak joga van a zavartalan tanításhoz.
3. Mások jogait mindig tiszteletben tartom.

### **A programelem bevezetésének oka:**

A mind gyakrabban előforduló nevelési, fegyelmezési gondok egyre több időt vesznek el a tanórától, és a tanulni vágyóktól. Az e jelenség próbára teszi a pedagógusokat, és a tanulni vágyó gyermekeket egyaránt.

Intézményünk feladata, hogy erre a problémára megoldást keressen.

Ennek a problémának egy lehetséges megoldásaként, enyhítéseként dolgozták ki az Arizona programot, melyet kísérleti jelleggel ez évtől kezdve mi is bevezetünk.

### **A program folyamata, tartalma:**

A program végrehajtása a céloknál felsorolt három alapelv tanulók által történt megismerése, értelmezése és elfogadása után kezdődhet el. (Az alapelvek elfogadás után az összes tanteremben kifüggesztésre kerülnek.)

A kifüggesztés után felmerülő órai rendzavarás esetén, a program szerint a következő eljárásrend valósul meg:



A pedagógus rákérdez a fegyelmezetlenkedő tanulóra, hogy az említett három alapszabály közül melyiket szegi meg éppen.

A diák, válasza után lehetőséget kap viselkedése megváltoztatására – ekkor benmaradhat -, vagy ha ezt nem óhajtja - saját döntésére – kimehet az Arizona szobába. Ez utóbbi esetben a pedagógus egy információs lapot (1. melléklet) ad a tanulónak, melyet az Arizona szoba ügyeletesének köteles átadni.

**A program lényege ezen a saját döntésen alapul. Nem a pedagógus küldi ki a tanulót, ő dönt a kimenetelről és vállalja a döntésével járó következményeket.**

Az Arizona szobába érkező tanulót az itt ügyeletes pedagógus várja. Rövid megbeszélés után a kiküldött tanuló önállóan tölti ki a „Tervkészítő lap” című nyomtatványt (2. melléklet), ahol olyan kérdések szerepelnek, melyek a zavart okozó viselkedésre, annak okaira, következményeire, a megszegett szabály azonosítására, a viselkedésváltoztatás hogyanjára és egy segítő tanár megnevezésére vonatkoznak. (A segítő tanár a tanuló által kiválasztott pedagógus, akiben a tanuló legjobban megbízik.)

A „Tervkészítő lap” kitöltése, megbeszélése és ennek ügyeletes tanári elfogadása után a tanuló a „Visszaküldési” lappal (3. melléklet) tér vissza az órára, vagy a szünetre. (A lap tartalma: a diák neve, osztálya, dátum, az ügyelő pedagógus neve és a visszaküldés pontos időpontja)

#### **Egyéb szabályok:**

Az órán történő másodszori rendbontás a diák önálló döntésén alapuló óraelhagyásnak minősül, automatikus Arizona teremmel jár.

A következő tanórát a tanuló az órarendnek megfelelően kezdi.

Az Arizona szobában töltött idő nem minősül hiányzásnak, a nem hallott, látott anyag pótlása kötelező.

**Három** Arizona szobás óra után a diáknak segítő beszélgetésen kell részt vennie, ahol az osztályfőnök, az érintett pedagógus, a gyermek által megnevezett segítő tanár és az iskolapszichológus vesz részt.

**Hat** Arizona szobás óra után a diáknak segítő beszélgetésen kell részt vennie, ahol az osztályfőnök, az érintett pedagógus, a gyermek által megnevezett segítő tanár az iskolapszichológus, gyermekvédelmi felelős, intézményvezető és a szülő is vesz részt.





Kossuth Lajos Általános Iskola és Alapfokú Művészeti iskola,  
5525 Füzesgyarmat, Széchenyi u. 2.  
OM azonosító: 201088

---

10 óra után a Családsegítő és a Gyermekjóléti Szolgálat felé is kell jelezni a problémát.

15 alkalom után pedig a Rendőrség Ifjúságvédelmi Osztályát is be kell vonni a megbeszélésekbe.

A Családsegítő és Gyermekjóléti Szolgálattal, a Rendőrség Ifjúságvédelmi Osztályával a program működtetése érdekében együttműködési megállapodások készülnek.

**Felelősök, határidők:**

Az Arizona szoba helyiségének és az ügyeletnek megszervezése az intézményvezetés feladata

Az Arizona terem adatainak az összegzése havonta történik az intézményvezetés által.



## 1. melléklet

### ARIZONA PROGRAM

Információk a tréningzsoba felügyelője számára

Tanuló: \_\_\_\_\_

Osztály: \_\_\_\_\_

- Közbeakiabált, beszélt
- Megtagadta a munkát, a pedagógus kérését
- Verekedett
- Tárgyakat dobált az osztályban
- Zavarta padtársát, környezetét
- Illetlenül válaszolt a tanárnak
- Engedély nélkül elhagyta a helyét
- Megsértett másokat
- Megrongálta az iskola felszerelését

Egyéb:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Tanár: \_\_\_\_\_

Tanóra: \_\_\_\_\_

Dátum: \_\_\_\_\_

Idő: \_\_\_\_\_



## 2. Melléklet

### Felelősségteljes gondolkodás és cselekvés

Név: \_\_\_\_\_

Osztály: \_\_\_\_\_

Dátum: \_\_\_\_\_

**Mit tettem:**

.....  
.....  
.....  
.....

Mi az oka annak, hogy így viselkedtem:

.....  
.....  
.....  
.....

Azért kerültem a tréning szobába, mert a következő alapszabályt nem tartottam be:

.....  
.....

Az lesz a tettem következménye, hogy:

.....C  
.....  
.....  
.....

**Tervem:**

Mit változtatnék a viselkedésemen, hogy ne sértsem meg az alapszabályokat:

.....  
.....  
.....  
.....

Kinek a segítségét kérem ehhez:

.....



Kossuth Lajos Általános Iskola és Alapfokú Művészeti iskola,  
5525 Fűzesgyarmat, Széchenyi u. 2.  
OM azonosító: 201088

---

### 3. Melléklet

Információs lap az osztályba való visszatéréshez

Tanuló: \_\_\_\_\_

Osztály: \_\_\_\_\_

Dátum: \_\_\_\_\_

Idő: \_\_\_\_\_

Ügyeletes tanár: \_\_\_\_\_

Visszatérés időpontja: : \_\_\_\_\_

Tanár: \_\_\_\_\_

Reflexió:



## **Konfliktuskezelő tréning osztály, évfolyam és egyéni szinten.**

### **A programelem célja:**

Konfliktuskezelő módszerek elsajátíttatása, intézményünkben is előforduló agresszív cselekedetek számának minimálisra csökkentése.

### **A programelem tartalma:**

Alapszinten: ötödik évfolyamon az iskolapszichológus által közvetlenül irányított, hat órában lebonyolított tréningyszerű program osztálykeretben.

Szükség esetén:

osztályszintű probléma esetén az iskolapszichológus által meghatározott időtartamban és keretben, a szükséges tartalommal.

egyéni probléma esetén az iskolapszichológus által meghatározott időtartamban és keretben, a szükséges tartalommal.

### **A programelem végrehajtása**

A tréninget minden ötödikes osztályban a tanév első két hónapjában szükséges elvégezni.

Probléma esetén a további beavatkozásról az iskolapszichológus, osztályfőnök, gyermekvédelmi felelős és az iskolavezetés egy tagja dönt.

### **Felelősök, határidők:**

A programelem működéséért, tartalmáért egy személyben az iskolapszichológus a felelős.



Az alapszintű konfliktuskezelő tréning tematikája 5. évfolyamon:

Óra	Fejlesztési terület	Célok, feladatok	Alkalmazott módszerek, gyakorlatok
1.	Bevezetés Feszültségoldás	A foglalkozások rendjének, céloknak, feladatoknak a megbeszélése Elvárások tisztázása A feszültségoldás lehetőségeinek, szükségességének ismertetése	Légzésbeállítás- bemelegítés léggzéssel Hangkitartás- 'ó' hangoztatás Ritmus- ritmusutánzás „Villámrelaxáció”
2.	Kommunikáció	A verbális- nem verbális kifejezőképesség fejlesztése, érzelmek nem verbális kifejezése, felismerése, a korlátozott kommunikáció hatásának átélése, információ-torzulás megtapasztalása Erőszakmentes- társas hatékonyságot növelő kommunikáció fejlesztése	Utasítás szavak nélkül 1-2-3-4 szavas kommunikáció adott szituációban Pletyka
3.	Empátia	Mások szándékainak, érzéseinek, reakcióinak felismerése, értelmezése, megfelelő reakció alkalmazása, segítségnyújtás	Utánzás Ki a karmester? Adj hozzá egy mozdulatot!
4.	Együttműködés	Együttműködés, összetartozás erősítése, közös erőfeszítés-problémamegoldás, közös döntéshozás, együttesség élménye, közös tevékenység átélése	Csináld meg! (Közös montázs készítése- megoldási mód keresése, amikor nem állnak rendelkezésre egyenlő mértékben az erőforrások...)
5.		Meggyőzés- befolyásolás- konfliktushelyzet megoldása asszertív módon	Sziget (A csoportnak a feladat megoldásához közös megegyezésre kell jutnia, az egyes személyeknek „áldozatokat” kell hoznia a csoport közös érdekeiért, így a feladat a csoport együttműködését, és az összetartozás érzését fejleszti.)
6.	Értékkrendek	A csoport és egyén értékkrendjének tisztázása, ütköztetése- az önérvényesítés lehetőségeinek fokozása	Szívszakadva (A csoporton belüli konfliktus, véleménykülönbség megtapasztalása. Mivel a cél egy közös döntés létrehozása, így a tagok saját társas hatékonyságukat is megtapasztalhatják. A felállított sorrend a csoport értékkrendjének tisztázásában is segíthet.)



## **Közösségi csoportnapló alkalmazása osztályszinten**

### **A programelem célja:**

Az osztályközösség építésének, formálásának tudatos, tervszerű meghatározása, dokumentálása. A tanulók tevékenységének a nyomon követése.

### **A közösségi osztálynaplók javasolt tartalma:**

osztályfőnöki tanmenetek 5-8.évfolyam

csoportprofil 5. évfolyamon és évente történő rövid kiegészítése, reflexiója

szociometriai mérés és az ehhez tartozó rövid értékelés 5. és 7. évfolyamon

rendszeres tanórán kívüli közösségépítő foglalkozások leírása, gyermekszervezeti rendezvények tematikája és a programokhoz fűződő rövid reflexiók

esetleírások, reflexiók

a negyedikes osztályfőnökök jellemzése a leendő ötödikes tanulókról

### **A programelem végrehajtása**

A napló vezetése az osztályfőnöki tevékenység szerves része. (A bevezetés évében választható tevékenység, a tapasztalatok alapján tartalma módosítható.) Javasolt elemeken kívül tartalma szabadon bővíthető.

### **Felelősök, határidők:**

A programelem megvalósításáért az osztályfőnökök a felelősök.



### **Csoportprofil javasolt tartalma:**

A tanulók/gyerekek száma, a nemek aránya és más, pl. szociokulturális jellemzők

Az osztály története (pl. hogyan alakult ki az osztály, változások az osztály összetételében), az osztályfőnökkel, az osztály korábbi tanárával/nevelőjével való konzultáció (amennyiben ez befolyásolja a munkáját).

A pedagógus lépései a csoport megismerése, a csoporttal való megfelelő viszony kialakítása érdekében.

Közösen kialakított vagy a pedagógus által felállított szabályok és azok betartásának szintje, aktivitás, együttműködés a csoportban, egyes tanulók szerepe, a pedagógus tevékenysége a megfelelő csoportdinamika kialakítása érdekében.

A csoport szaktárgyi fejlődésének megvilágítása: a pedagógus és a csoport által eddig kitűzött célok, eredmények, jelenlegi célok, a csoport erősségei, a főbb nehézségek és megoldásuk lehetséges útjai.

A csoportra jellemző kölcsönösségi táblázat, valamint szociogram a társas kapcsolatok kérdőív alapján.(1. melléklet)

Az osztályok legnépszerűbb tanulói által kitöltött IKON kérdéssor (2. melléklet) értékelése.

### **Az esetleírások javasolt tartalma:**

Az eset leírása: az eset tényszerű ismertetése (pl. állandó fegyelmzési problémák egy tanulóval/csoporttal; egy gyerek szociális/családi/iskolai problémája; szülőkkel való kapcsolati probléma; a nevelőtestület összefogását igénylő intézményi szintű helyzet stb.), ha van dokumentum, annak csatolása.

Az eset értelmezése (a tényszerű ismertetésbe ágyazva, vagy külön pontban): az okok azonosítása, a szükséges adatok, információk összegyűjtésének módja.

A probléma, a helyzet megoldására tett lépések.

Az eset megoldása, eredménye (siker, rész-/átmeneti eredmény, kudarc, stb.); okok, levonható következtetések, további feladatok meghatározása.

Reflexió





## Társas kapcsolatok mérése – javasolt tartalom

Név:.....

osztály: .....

A kérdések segítségével azt szeretném megtudni, hogyan alakulnak ebben az osztályban a baráti kapcsolatok. Kérlek, hogy az alábbi kérdések mindegyikére lehetőleg 3-3 osztálytársad teljes nevével válaszolj! Lehet több vagy kevesebb nevet is beírni.

### 1) Ha volna egy problémád, kinek a tanácsára hallgatnál szívesen az osztálytársaid közül?

1.: ..... 2.: ..... 3.: .....

### 2) Ha egy kisebb csoport hétvégén kirándulni menne, kikkel mennél legszívesebben kirándulni az osztálytársaid közül?

1.: ..... 2.: ..... 3.: .....

### 3) Ha befejezed az iskolát, kikkel találkoznál szívesen az osztálytársaid közül?

1.: ..... 2.: ..... 3.: .....



## **Szülői klub**

### **A programelem célja:**

A szülőkkal való kapcsolat szorosabbra fűzése rendszeres összejövetelek során, információcsere, aktualitások megbeszélése olyan témakörök érintésével, melyek az iskola-családi környezet közelítését, a nevelési módszerek harmonizálását, a kommunikáció gyakoriságának- intenzitásának növelését teszik lehetővé.

### **A program végrehajtása:**

minden hónap első szerdája, 17 órai kezdettel

### **A program tematikája a 2014-15-ös tanévben:**

- Tanulási motiváció
- Agresszivitás
- Szorongás
- Nevelési módszerek hatása a személyiség alakulására
- Tabu témák a családban- mit, mikor, hogyan közöljünk a gyermekkel
- Kamaszkor
- Családi szocializáció

### **Felelősök, határidők:**

A program szervezéséért, lebonyolításáért az iskolapszichológus felelős.