**Önismeret/Drámajáték**

**1-4. évfolyam**

4.évfolyam

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

**Az Önismeret/Drámajáték alapjai:**

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

**Az Önismeret/Drámajáték tárgy célja:**

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

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

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

**Az Önismeret/Drámajáték tantárgy értékelése:**

A tanulókat a félév befejezésekor, valamint a tanév végén szövegesen értékeljük. Az értékelésnél tartózkodjunk a metrikus, szintes értékeléstől, soha ne osztályozzunk! Az értékelésnél a részvételt jelezzük, valamint pozitív, személyre szabott szöveges tájékoztatást nyújtsunk a gyerekeknek a sikereikről és jelezzük számukra a fejlesztendő területeket is.

**Az Önismeret/Drámajáték megvalósításának lehetőségei:**

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

Mivel a sportiskolai osztályokban foglalkozunk ezzel a tantárggyal, kézenfekvő a sport szerepének előtérbe helyezése. Ne gondoljuk azonban, hogy csak a sport válhat az önfejlesztés eszközévé. A sportiskolai osztályokba járó gyerekek motivációs bázisaként használhatunk sporttal kapcsolatos eszközöket, filmeket, sportágakat, sporteseményeket arra, hogy könnyebben érzékeltessük az adott feladatot, és annak megoldásait.

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

**Az Önismeret/Drámajáték tantárgyi koncentrációi:**

* magyar nyelv és irodalom

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

* matematika

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

* környezetismeret

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

* idegen nyelv

Különböző országokban élő népek nyelve, számok idegen nyelven

* történelem

Magyarország kultúrája, népszokásai, más népek szokásai

* vizuális kultúra

Kézzel készített, különböző eszközökkel papírra vetett alkotások

* digitális kultúra

Elektronikus eszközökkel készített rajzok, egyéb munkák, filmek megtekintése

* technika és tervezés

Szabadon tervezett vagy irányított munkák elkészítése, különböző eszközök összeépítése

* etika/hit- és erkölcstan

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

* ének-zene

Ritmusgyakorlatok, hangképzés, érzékszervek használata

* testnevelés

Mozgásos feladatok, koordináció, téri tájékozódást fejlesztő feladatok

**4. évfolyam**

A tematikai egységek áttekintő táblázata

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tematikai egység/**  **Fejlesztési cél** | **Érzékelés-megjelenítés** | | **Órakeret**  **4 óra** |
| **Előzetes tudás** | érzékszervek tudatos használata, ritmus értelmezése a sportban | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | Ritmus és érzékszervek összegzése. Zene és tánc, a mozgások összehangolása. | | |
| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | | | |
| 1. Érzékszervek összefoglalása   Használatuk a sportban  Érzékszerveket finomító játékok  Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül   1. Ritmus összefoglalása   Használatuk a sportban   * ciklikus sportok * aciklikus sportok   Ritmusjátékok.  Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül   1. Zene és tánc alapjai  * zenei stílusok * mozgások zenére   Zenés mozgásos játékok. | | | |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | | érzékelés, ritmus, mozgás, koordináció, | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tematikai egység/**  **Fejlesztési cél** | | **Társas kapcsolatok - tevékenységek** | **Órakeret**  **4 óra** |
| **Előzetes tudás** | | verbális és nonverbális kommunikációs fajták, társas kapcsolatok kialakítása | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | | Kommunikációs fajták aktív használata különböző szituációban. | |
| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | | | |
| 1. Társas kommunikációs játékok különböző alkalmazási formái 2. beszéd 3. kézzel végzett 4. testbeszéd  * üdvözlések, búcsúzások, szurkolások, sportszituációk, vicces jelenetek, baráti viszonyok, alá-fölé rendeltségi esetek, állati találkozások, szakmák, iskola, áruház, étterem, orvosi rendelő, stb.   Improvizatív feladatok eszközzel és eszköz nélkül   1. Bizalomjátékok:  * társ irányítása kézzel- megfogással, tolással, húzással * társ irányítása beszéddel * társ irányítása jelekkel | | | |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | társ, együtt, bizalom, irányítás, kapcsolat, közös | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematikai egység/**  **Fejlesztési cél** | **Önkifejezés** | | **Órakeret**  **5 óra** | |
| **Előzetes tudás** | önkifejezés szóban, önkifejezés eszközökkel, csoportos együttműködés | | | |
| **A tematikai egység**  **nevelési-fejlesztési céljai** | Kreatív csoportmunkában a gyerekek alkossanak önálló produktumot. | | | |
| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | | | |
| 1. Mese vagy történet kitalálása-eljátszása   - csoportok kialakítása  - szabadon kitalált történet(ek) vagy mese(k) - leírás, szereplők kitalálása  - szerepek kiosztása, kiválasztása  - díszlet, illusztráció készítése  - gyakorlás  - történet eljátszása  Az elmondottak, eljátszottak, megrajzoltak tapasztalatainak megbeszélése  Egyéni és csoportfeladat | | | |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | | tulajdonság, eljátszás, kifejező alkotás, tapasztalat, ötlet | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tematikai egység/**  **Fejlesztési cél** | | **Megismerés – feldolgozás – befogadás** | **Órakeret**  **5 óra** |
| **Előzetes tudás** | | különböző helyzetek, tevékenységek, szituációk felismerése, azokban való tevékenykedés | |
| **A tematikai egység**  **nevelési-fejlesztési céljai** | | A tanuló legyen képes egy adott szituációban feltalálni magát, illeszkedni a csoporthoz és az adott történethez. Legyen képes a szükség szerinti változtatásra. | |
| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | | | |
| 1. Helyzetgyakorlatok-élőképek-szituációs játékok  * általános * sport * szabadon választott  1. Rögtönzésés feladatok  * általános * sport * szabadon választott  1. Önismereti játékok  * Ajándék * Akadémiai díj * Az egész világ így csinálja * Bogozd ki a csomót * stb. | | | |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | alkalmazkodás, kreativitás, együttműködés, önbizalom, tevékenység, hangulat | | |

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

Együttműködő részvétel a feladatokban, játékokban.

Alkotó részvétel minden kreatív feladatban.

Legyen tisztában érzékszerveinek speciális használati lehetőségeivel.

Tudja alkalmazni a különféle kommunikációs formákat.

Legyen igénye a társas kapcsolatokra.