

INFORMÁLIS, NON-FORMÁLIS TEVÉKENYSÉGEK TÁRHÁZA

A GYULAI DÜRER ALBERT ÁLTALÁNOS ISKOLA

az EFOP-3.3.7-17-2017-00024 projekthez kapcsolódóan

SZÉCHENYI 



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

TARTALOMJEGYZÉK

I. Bevezetés.....	3
II. Közösségfejlesztő játékok.....	4
A. Találd meg a helyed!.....	4
B. Impulzus	4
C. Közös tulajdonság	5
III. A kommunikációs készséget fejlesztő játékok.....	6
A. Szinkronizálás	6
B. Halandzsa	6
C. Én-vers	7
D. Nálunk így köszönnek	8
IV. Témahetek a problémamegoldó gondolkodás és a kreatív készségek fejlesztéséhez	9
A. Nem hallak, nem látok, nem beszélek - Kommunikációt fejlesztő hét.....	9
B. Utazás a mesék világában - avagy közös mesealkotás	10
C. A kortárs mesék világa.....	11
V. További játékok és gyakorlatok.....	12
A. Figyelj rám	12
B. Páros fakesés	13
C. Kisállat-mentés.....	14
D. Titkos üzenet.....	15
E. Kockacukortorony építése	16
F. Szeretem-Nem szeretem	17
G. Vigyázz magadra	18
H. Kincsvadászat	19
VI. Az intézmény pedagógusaival közösen kidolgozott tevékenységek, módszerek	20
A. Idegen nyelvi délután	20
B. Egy rendezvény forgatókönyve	22
C. Egészségnap	26
D. Pályaorientációs témanap	34
E. Témanap a Bay Zoltán Általános Iskolában.....	39
F. Családi nap a Gyulai Dürer Albert Általános Iskolában	51
VII. Ábralista.....	54

I. BEVEZETÉS

A keretrendszerhez kapcsolódik azon közösségfejlesztő programok, rendezvények, közös játékok, vetélkedők, versenyek tartalmi fejlesztése, amelyek az intézmény informális tárházának tartalmát adják. Ez a tartalmi fejlesztés a tantestület pedagógusainak bevonásával valósulhat meg hatékonyan. Az elkészítésben aktív közreműködésük által gyűltek össze az élménypedagógiai alapú tervek. Ha a saját ötleteik, gondolataik is megjelennek az elkészült anyagban, joggal érzik a magukénak, szívesebben veszik kezükbe a mindennapi feladatok megoldása során.

Az informális, non-formális tevékenységek fő célja, hogy a gyermek számos olyan dologban kipróbálhassa magát, amiben korábban nem volt része. A gyerekek az élmények által szerezzenek új ismereteket, új barátokat, kapcsolatokat, épüljenek az iskolai közösségek. A játék kiemelkedő lehetőséget biztosít az élményszerzésre. Fontos tapasztalat lehet ezáltal mind a diákok, mind a pedagógusok számára, hogyan lehet új, meghatározó élményekre szert tenni.

Az intézmény non-formális tevékenységeinek, a programoknak, rendezvényeknek, játékoknak, vetélkedőknek, tanulásszervezési eljárásoknak, módszereknek hozzá kell járulniuk a gyermekek személyiségének a fejlődéséhez, elő kell segíteniük a közösségi szellem kialakulását, valamint az önállóság és az öntevékenység fejlődését.

A keretrendszer által meghatározott fő fejlesztési területek, amelyek fejlesztéséhez a tárház ad javaslatokat, ötleteket:

1. alap- és kulcskompetenciák, továbbá munkaerő-piaci kompetenciák erősítése elsősorban projekt módszer keretében - kiemelten, (pl. kommunikációs szolgáltatások (iskolaújság, iskolai honlap, iskolarádió) vállalkozói készségfejlesztés;

2. a problémamegoldó gondolkodás és a kreatív készségek fejlesztése.

A legfontosabb tevékenység a gyermekkorban a játék és a tanulás. A felnőtt kori értékrend kialakulásának is feltétele, hogy a játékban tud a gyermek a legmegfelelőbb ütemben fejlődni. Az önállóság, a kreativitás és az aktivitásra való törekvés területén is az átélt élmények fontossága bizonyított. A játék mint a nevelés egyik fő mozgásos tevékenységformája során arra kell törekedni, hogy megjelenjenek és beépüljenek azok a feladatok, amelyek biztosítják a gyermekek fejlődését, segítik a közösségi életre való felkészítésüket és a szociálisan hátrányos helyzetben lévők felzárkóztatását.

A játék és a játékos tanulás alapja lehet a személyiségfejlesztésnek. A játék kiemelt jelentőségű élményt adó tevékenység.



1. ábra Problémamegoldó gondolkodás

II. KÖZÖSSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK

A. Találd meg a helyed!

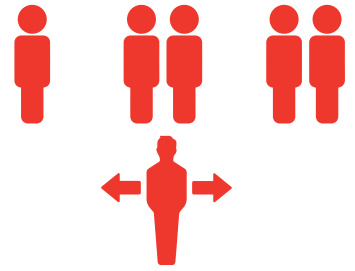
Leírás:

Feszítsünk ki egy kötelet, és a résztvevőinket kérjük meg, hogy álljanak rajta sorba. Miután ez megtörtént adjunk szempontokat (születési dátum, magasság, kisujj hossz), ami alapján sorba kell állniuk úgy, hogy nem szólhatnak egymáshoz, és senki egy pillanatra sem léphet le a kötélről.

Ha valaki szabályt szeg, kezdjük előlről.

Szükséges eszközök: Hosszú kötel, amit nem baj, ha taposnak.

Játékvezetői felkészültség: Nem igényel speciális felkészültséget.



2. ábra Találd meg a helyed!

B. Impulzus

Leírás:

Ez a gyakorlat - egy elektromos vezetékhez hasonlóan - kézfogáson keresztül továbbítja egy elektromos impulzust a kezdőpontból a végpontig.

Az a csoport nyer, amelyik gyorsabban továbbítja a helyes jeleket.

A résztvevőket két egyenlő létszámú csoportra osztjuk. Két sorban egymás mögött állnak (kb 40 cm-re egymástól), fejüket a sor eleje felé fordítják, hogy ne leshessenek.

Az egy sort alkotók megfogják egymás kezét. (Mekérhetjük őket, hogy a sor elején és végén lévőkön kívül, mindenki csukja be a szemét.)

A sor végén a játékvezető pénz dob fel. Előre megbeszéljük (meg is mutatja), hogy fejre vagy írásra kell jelet elindítaniuk úgy, hogy megszorítja a mellette álló kezét. Mindenki azon van, hogy minél gyorsabban előre adják az impulzust, vagyis kézszerítással a jelet. A sor legelején állónak az lesz a feladata, hogy a két első között középen lévő tárgyat (gyufásdoboz, plüsmaci, stb) elkapja.

Az a csoport nyer, amelyik hamarabb kapja el a tárgyat. Ebben az esetben a győztes csapat első embere hátra megy, (a csoportjában mindenki eggyel előbbre kerül) most ő fogja indítani a jelet. És így tovább körönként.

Cél, hogy a sornak sikerüljön teljesen megfordulnia, és mindenki visszakörüljön az eredeti helyére.

Amennyiben tévesen indult a jel (tehát az érem másik felére indították) vagy menetközben valaki véletlenül megszorította az előtte lévő kezét, és így az első tévedésből kapta el a tárgyat, akkor az impulzust indító megy a sor elejére.

A játékvezető (pénz feldobója) egyben a bíró is. Figyelnie kell neki is, hogy mikor van igazi jel, hogy a kétes, vitás helyzetekben dönteni tudjon.

Előkészület: nincs.

Szükséges eszközök: Egy pénzérme, egy elkapható tárgy.

Játékvezetői felkészültség: Nem igényel speciális felkészültséget.



3. ábra Impulzus



4. ábra Az egy sorban állók megfogják egymás kezét

C. Közös tulajdonság

Leírás:

Két sorban álljanak fel a résztvevők egymással szemben. A szemben lévő párok 1 perc alatt keressenek közös tulajdonságokat és 2 olyan dolgot, amiben különböznek, majd párcsere. Az egyik sor mindig eggyel arrébb csúszik.

Ezután 4-es 5-ös csoportokat alkotunk.

Feladat: Találjatok 3 olyan tulajdonságot, ami minden tagban közös és egyet-egyét, ami csak az egyes tagokra jellemző. Eredmények megosztása nagy csoportban.

Előkészület: nincs.

Szükséges eszközök: nincs.

Játékvezetői felkészültség: Nem igényel speciális felkészültséget.



5. ábra Az egyik sor mindig eggyel arrébb csúszik

III. A KOMMUNIKÁCIÓS KÉSZSÉGET FEJLESZTŐ JÁTÉKOK



6. ábra Kommunikáció

A. Szinkronizálás

Leírás:

Páros játék. A párok egyik fele, csupán nem-verbálisan fejezheti ki magát, gesztusokkal, mimikával, mozdulatokkal, stb. A párok másik fele beszél helyette, szinkronizálja a másik mozdulatait. Később cserélnek. A játék fordítva is elképzelhető: ebben az esetben nem a beszélő követi a „képet”, hanem az ő – mozdulatlanul előadott – mondanivalóját illusztrálja, fejezi ki nem verbálisan a másik fél.

Előkészület: nincs.

Szükséges eszközök: nincs.

Játékvezetői felkészültség: Nem igényel speciális felkészültséget.



7. ábra Szinkronizálás

B. Halandzsa

Leírás:

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 kitalálniuk, 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.

Előkészület: nincs.

Szükséges eszközök: nincs.

Játékvezetői felkészültség: Nem igényel speciális felkészültséget.



8. ábra A csoport két tagja halandzsa nyelven beszélget

C. Én-vers

Leírás:

Az Én-verset használhatjuk ismerkedési helyzetben is, viszont csak akkor, ha az alapvető bizalom már kialakult a résztvevők között. A cél, hogy a résztvevők megismerjék egymást, érdekességeket tudjanak meg egymásról. Jó kommunikációs gyakorlat.

Leírás: A résztvevőknek osszunk ki egy-egy példát a vers szövegéből, és adjunk időt a kitöltésre. Ha készen vagyunk kérjük meg a "költőket" hogy olvassák fel műveiket.,

Vers szövege:

Én

Én (két jellemvonás, mely illik rád) vagyok

Csodálkozom (valami, ami felkelti az érdeklődésedet)

Hallom (elképzeltem hang)

Látom (elképzeltem látvány)

Én (az első sor megismétlése) vagyok.

Úgy teszek (valami, amit most színlelsz)

Úgy érzem (egy képzetről alkotott érzés)

Megérintem (egy képzeltem érintés)

Aggódok (valami miatt, ami nagyon zavar téged)

Sírok (valami miatt, ami nagyon elkeserít téged)

Én (az első sor megismétlése) vagyok.

Megértem (valami, amiről tudod, hogy igaz)

Mondom (valami, amiben hiszel)

Álmodozom (valami, amiről most álmodozol)

Próbálom (valami, amiért erőfeszítéseket teszel)

Remélem (valami, amit remélsz)

Én (első sor ismétlése) vagyok.

Előkészület: Versek kinyomtatása, előkészítése.

Szükséges eszközök: Kinyomtatott versek, tollak, írótaáblák.



9. ábra Én-vers

D. Nálunk így köszönnek

Leírás:

Készítsünk egy plakátot, amin a különböző országok napszaknak megfelelő köszöntése van feltüntetve (angol, dán, finn, litván). Mutassuk meg egyszer a résztvevőknek a megfelelő kiejtést.

Kérjük meg a csoport tagjait, hogy a teremben bókászva találkozzanak társaikkal, egy egy pillantásra nézzenek egymás szemébe. És köszöntsék egymást angolul, aztán finnül...stb.

Minél izgalmasabb köszöntéseket találunk ki, annál érdekesebb, viccesebb a feladat.

Előkészület: A köszöntések összegyűjtése

Szükséges eszközök: feliratok a köszöntésekkel.



10. ábra Köszönések

Hej!
Good morning!
Labas rytas!
Hyvää päivää!
Godmorgen!

11. ábra Jó napot!

IV. TÉMAHETEK A PROBLÉMA MEGOLDÓ GONDOLKODÁS ÉS A KREATÍV KÉSZSÉGEK FEJLESZTÉSÉHEZ

A közösségépítés jó eszközéül szolgálhatnak a jól megszervezett intézményi napok, témanapok, témahetek. A kooperativitás, az együttműködés fejlesztését is szolgálják a pedagógiai módszerekkel kidolgozott tevékenységek. A szolidaritás és együttműködés érzésének kialakulása a későbbi együttműködések alapjait hordozhatja magában.

A. Nem hallak, nem látok, nem beszélek - Kommunikációt fejlesztő hét

Tábori hét programja is lehet!

Leírás:

Ennek a hétnek a fókuszában a kommunikáció fejlesztése áll. Fokozatosan haladunk a páros kommunikációtól a nagycsoportos kihívások felé.

A tartalmi és pedagógiai célok, illetve a várható eredmények:

Az első napon a program kereteit alakítjuk ki közösen, a résztvevők elvárásai mentén. Majd párosával, utána kiscsoportban és végül teljes résztvevői létszámban kell kommunikációs problémákon alapuló helyzeteket megoldani.



12. ábra Nem lát, nem hall, nem beszél

Heti tervezet

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
D.E.	Programnyitás; Szabályok, keretek tisztázása	Páros kommunikációs gyakorlatok	Komplex, csoportos kommunikációs problémamegoldó délelőtt	A nagy kihívás - City Bound	Csoportos kreatív tevékenység
D.U.	Elvárások tisztázása, bemutakozás	Csoportos Kommunikációs gyakorlatok	Drámás önkifejezés gyakorlás	A világ megmentése	Programzárás: Visszatekintés a hétre, visszajelzés egymásnak



13. ábra A világ megmentése

B. Utazás a mesék világában - avagy közös mesealkotás

Tábori hét programja is lehet!

Leírás:

Utazzunk el a saját mesevilágunkba! A heti programok a gyermekekkel közösen megalkotott mese története köré épülnek. Kreativitás, kommunikációs és kapcsolatépítő készségek fejlesztése játékosan, valamint megismerkedés a néphagyomány különböző színtereivel (természetjárás, kézműveskedés, népdalok, népi játékok) játékba integrált tevékenységeken keresztül.

A tartalmi és pedagógiai célok, illetve a várható eredmények:

A program az ismerős játéktevékenységek felelevenítése, újrajátszása révén a magyar néphagyomány, a kulturális identitásunkat meghatározó tevékenységek irányába építkezhet.



14. ábra Közös mesealkotás

Heti tevezet

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
D.E.	Nyitó program - szóbeli szövegalkotás	Drámapedagógiai szerepjáték	Kimozdulás	Barkácsolás terményekből	Szövegértő hallgatás
D.U.	Kézműveske- dés - textil	Gasztronómia, népi ételek	Népi játékok	Néptánc és zenekultúra élményprogram	Program- zárás - Illusztráció



15. ábra Maszkok

C. A kortárs mesék világa

Tábori hét programja is lehet!

Leírás:

A programsablon célja a kortárs mesék feldolgozásán keresztül az, hogy a tanulók megismerkedjenek a korosztályuknak szóló kortárs szövegek nyelvi és formai jellemzőivel, valamint az, hogy ezen szövegekkel kapcsolatos művészeti foglalkozásokon keresztül megtanulják jobban kifejezni különböző érzelmeiket, érzéseiket, és ezeket másokban is legyenek képesek felismerni.

A tartalmi és pedagógiai célok, illetve a várható eredmények:

Az általunk választott kortárs mesék – a népmesékkal ellentétben – nem cselekményközpontúak, hanem fogalmakat és érzéseket állítanak a fókuszba, éppen ezért nem lehet a szokásos módon megközelíteni a szövegeket. A vizuális foglalkozások során a különböző textúrájú és minőségű felületeket, különböző rajz- és festőeszközöket hívunk segítségül ahhoz, hogy a bizonyosság/bizonytalanság érzését a Volt egyszer egy köd című Máté Angi mesén keresztül megtapasztalhassuk. A filmes feladat során a szöveg témájául szolgáló természeti jelenséggel dolgozunk tovább – animációs film elemzésével. A filmhez kapcsolódó hangfelismerős és zenés feladatok pedig egy újabb művészeti ágat bevonva segítenek a gyerekeknek abban, hogy érzéseikhez hangokat, zörejeket, zenét társítsanak. Az egész napos kimozdulás során készített útinapló egyrészt megfigyeléseiket rögzíti, másrészt megőrökíti azokat a pillanatokat, élményeket, melyekre szívesen emlékeznek majd vissza az együtt töltött öt nap után is.



16. ábra Kortárs mesék

Heti tervezet

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK
D.E.	A választott mese feldolgozása vizuális eszközökkel	Filmnézés, Hangok és zörejek felismerése, érzések gyűjtése tapintás útján	Egész napos kimozdulás	Drámajáték, szövegfeldolgozás, animációs film megnézése	Készülődés, visszacsatolás
D.U.	Kollázs, Hangvadászat	Zenére alkotás	Egész napos kimozdulás	Szószerző készítése	Kiállítás, a hét lezárása

V. TOVÁBBI JÁTÉKOK ÉS GYAKORLATOK

A. Figyelj rám

A feladat/ módszer célja:

A Figyelj rám feladat egyfajta kommunikációs küzdelem három fél között a figyelemért, ilyen módon a társas hatékonyság szintjének mérője is lehet.

A feladat / módszer leírása:

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. Érdemes előre meghatározni az idői keretet mondjuk 2-5 perc között. Utána más csoporttagok is kipróbálhatják magukat a „beszélgető” és a „megzavaró” szerepkörében is.

Idő:

2-5 perc

Létszám:

20-30 fő

Eszközök:

Nincs. Lehetséges párnákat rakni a földre félkörívben.

Helyszín :

Osztályterem, de a szabadban is megvalósítható

Javaslatok:

A gyerekek figyeljenek egymásra.

Megbeszélés – értékelés:

A játék végén beszéljük meg kinek hogyan sikerült megoldani a feladatot, mi jelentett nehézséget. Okozott-e nehézséget a figyelem megtartásában a zavaró tényező?

Kompetenciák

anyanyelvi kommunikáció; - kezdeményező és vállalkozókészségek; - asszertivitás; - koncentrációs készségek; - megfigyelő készségek ; - előadói készségek.



17. ábra Figyelj rám!

B. Páros fakeseresés

A feladat/ módszer célja:

Az egymás közötti kooperáció, bizalom erősítése. A másság elfogadásának érzékenyítése.

A feladat / módszer leírása:

Kérjük meg a gyerekeket, hogy válasszanak maguknak párt.



18. ábra Páros fakeseresés

Az egyiküknek bekötjük a szemét, a másikuk óvatosan, vigyázva "vak" társára, vezesse oda egy kiszemelt fához társát. Olyan fához, amit valami miatt neki szán. Nem kell, hogy a legrövidebb úton vezesse, sőt, bátran tehet vele egy-két kisebb vargabetűt.

A fához érve engedje a bekötött szemű társának, hogy alaposan megtapasztalja a fáját. Tapogassa meg a kérgét, simogassa meg a leveleit, szagolja meg, hallgassa a lomb susogását, szagolja és tapogassa végig a fa közvetlen környékét, akár meg is rázhatja a fát.

Ha végzett, vezesse vissza a kiinduló helyre, és megint csak nem kell, hogy a legrövidebb úton tegye azt.

A feladat, hogy a bekötött szemű újra látva segítség nélkül megtalálja a saját fáját.

Ezután szerepcseré.

Ha mindketten megtalálták a fájukat csendben várják meg a többieket. Miután minden páros végzett, érdemes együtt megbeszélni, összegezni a tapasztalatokat.



19. ábra Találjuk meg ugyanazt a fát nyitott szemmel

Idő:

15-25 perc.

Létszám

20-30 fő

Eszközök:

szembekötő kendők

Helyszín:

Szabadban

Javaslatok:

A vakvezetőknek nagyon kell figyelniük társaikat, csak ők tudnak rájuk vigyázni.

Megbeszélés – értékelés:

Ha mindketten megtalálták a fájukat csendben várják meg a többieket. Miután minden páros végzett érdemes együtt megbeszélni, összegezni a tapasztalatokat.

Kompetenciák:

- együttműködés; - asszertivitás; - problémamegoldó képesség; - kreativitás; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - aktív hallgatás.

C. Kisállat-mentés

A feladat/ módszer célja:

Az egymás közötti kooperáció, bizalom erősítése. Közösségfejlesztő játék

A feladat / módszer leírása:

Helyezd el a plüssöket a terem – vagy játéktér – egyik sarkában, s mondd el a gyerekeknek, hogy a játékokat elrabolták, nekik kell kiszabadítaniuk, és eljuttatniuk a biztonságos helyre (a terem másik sarka, vagy egy hely kb. 10-12 m-re).

Csak úgy tudják kiszabadítani az állatokat, ha azokat kézről kézre adogatva – vagy egyedül is vihetik – eljuttatják a helyre. Az ŐR (ez Te vagy) ott sétál köztük, árgus szemekkel figyel – már amikor. Ha éppen háttal van a játékosoknak, ők csak akkor mozoghatnak. A figurákat is rejtve kell egymásnak átadniuk, ha az ŐR észreveszi bármelyik plüsst valakinek a kezében, vagy bárhol a területen, azt vissza kell rakni a „börtönbe”. Ha egy mozgó játékost észre vesz az ŐR, neki vissza kell mennie a rajtvonal mögé (vagy le kell guggolnia, ülnie, s csak akkor mehet tovább, ha a társai közül valaki megérinti).

Idő:

5-30 perc

Létszám:

20-30 fő

Eszközök:

12-15 db plüss állatka

Helyszín :

Osztályterem, Iskolaudvar, Kirándulás

Javaslatok:

-

Megbeszélés – értékelés:

A szerepekben hogy érezték magukat a gyerekek? Mi a játék lényege?

Hogyan figyeltél a másakra?

Mi volt a nehézség?

Kompetenciák:

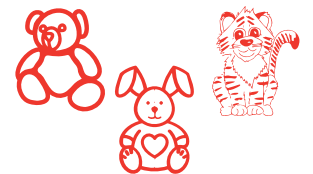
együttműködés; - asszertivitás; - gyors problémamegoldó képesség; - kreativitás; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - aktív hallgatás; -



20. ábra Kisállat mentés



21. ábra Bizalom



22. ábra Plüss állatkák

D. Titkos üzenet



A feladat/ módszer célja:

A módszer célja, hogy a tanulók koncentráció képességét és anyanyelvi kifejező képességét fejlesszük. Mozgásos és szórakoztató játék.

A feladat / módszer leírása:

A gyerekeket 6-8 fős, egyenlő létszámú csoportokba osztjuk. Kijelölünk egy 30-50 méter átmérőjű, kör alakú ösvényt, de használhatunk erdei csapást is. A csapattagok az ösvény mellett felsorakoznak.

23. ábra Titkos üzenet

A startjelre a játékvezető minden csapat első tagjának átnyújt egy üzenetet. A csapat első tagja megpróbálja megjegyezni az üzenetet, majd odafut a társához, aki pár méterre áll tőle és emlékezetből továbbadja az üzenetet. Ez így megy tovább, míg a csapat utolsó embere is megkapja az üzenetet. Az utolsó csapattag elmondja az üzenetet a játékvezetőnek, vagy leírja. Az idő és a pontosság alapján lehet értékelni a hírvivőket.

Idő:

10-40 perc

Létszám:

10-50 fő

Eszközök:

Nincs

Helyszín :

Iskolaudvar, kirándulás

Javaslatok:

Előkészület: Üzenetek megfogalmazása minden csoportnak.

Megbeszélés – értékelés:

Az értékelés maga az üzenet átadása

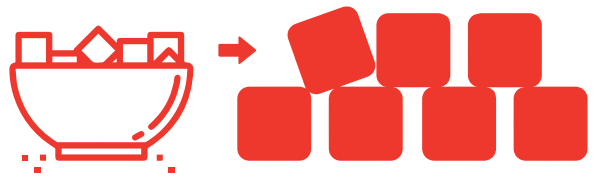
Kompetenciák:

anyanyelvi kommunikáció; - asszertivitás; - előadói készségek; - gyors problémamegoldó képesség; - kreativitás; - koncentrációs készségek;

E. Kockacukortorony építése

A feladat/ módszer célja:

A játék az együttműködés és bizalom fejlesztését segíti. A családmoddell a felnőtt értékrend elfogadását, követését határozhatja meg.

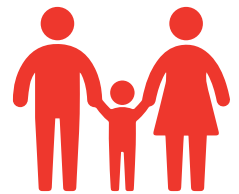


24. ábra Kockacukor torony építése

A feladat / módszer leírása:

„A játék több variációban játszható.”

1. Háromfős csapatokat alakítunk. A csapat egyik tagjának bekötjük a szemét. Minden csapat kap kb. 10 - 20 db sima fehér kockacukrot. A csapat tagjai a családmoddellt szimbolizálják: a bekötött szemű a gyermek, a közepén ülő az anya, az anya másik oldalán az apa. A bekötött szemű játékosnak úgy kell tornyot építenie a cukrokból, hogy az apa belesúgja az instrukciót az anya fülébe, az anya pedig mondja az utasítást a "gyereknek". Egy - két percig dolgozhatnak. A játékot megismétljük úgy, hogy minden játékos minden szerepben lehessen. Utána beszélgetést kezdeményezünk arról, hogy melyik szerepben hogyan érezték magukat a játékosok. Milyen érzés volt irányított /irányítónak lenni? Melyik szerepben érezték a legjobban / legkevésbé jól magukat a játékosok?



25. ábra Családmoddell

2. Kétfős csapatokat alakítunk. Minden csapat kap egy-egy adag tollal megírt kockacukrot. (A cukrok minden oldalán egy-egy különböző betű szerepeljen.) Az egyik csapattag szemét bekötjük. A társa irányítja őt a toronyépítésben. A feladat: értelmes szavakat kell kirakni a kockacukrokból. (Úgy írjuk meg a kockákat, hogy a kirakható szavak az adott témához kapcsolódjanak.) Ha egy szót sikerült kirakni, akkor a pár másik tagjának kötjük be a szemét, és a társa lesz az irányító.

Idő:

10-30 perc

Létszám:

3-30 fő.

Eszközök:

kockacukrok, kendők, asztalok, székek

Helyszín :

Osztályterem

Javaslatok:

A játékot megismétljük úgy, hogy minden játékos minden szerepben lehessen.

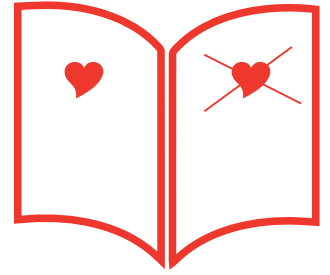
Megbeszélés – értékelés:

A játék után beszélgetést kezdeményezünk arról, hogy melyik szerepben hogyan érezték magukat a játékosok. Milyen érzés volt irányított /irányítónak lenni? Melyik szerepben érezték a legjobban / legkevésbé jól magukat a játékosok?

Kompetenciák:

együttműködés; - asszertivitás; - gyors problémamegoldó képesség; - kreativitás; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek;

F. Szeretem-Nem szeretem



A feladat/ módszer célja:

Ez a játék segíthet abban, hogy a csoporttagok egymás személyiségét jobban megismerjék, még hozzá szórakoztató és élvezetes módon. Egymás megismerésére, véleményformálásra alkalmas módszer.

A feladat / módszer leírása:

Minden játékos felír egy listára öt olyan dolgot, amit szeret, és öt olyan dolgot, amit nem szeret. Ez bármi lehet, attól függően, hogy mennyire akarunk „mélyre hatolni”: lehetnek tréfás, felszínes dolgok, ételek, színek vagy bármi más, de lehetnek fontos, az illetőt mélyen érintő dolgok is, vagy persze ezek vegyesen. Mindenki maga döntheti el, hogy melyik utat választja. A papírok, amelyeket használnak, lehetőleg legyenek egyformák, hogy ne lehessen már arról felismerni a szerzőt. A listákat összehajtogatjuk, és bedobjuk egy kupacba (esetleg kalapba, zacskóba stb.). Amikor mindenki készen van, a játékvezető vagy egy ehhez kedvet érző játékos egyesével felolvassa a listákat, a többi játékos, pedig megpróbálja kitalálni, ki lehet a lista szerzője. A játék kimenete nagymértékben függ attól, hogy a játékosok mennyire ismerik egymást. Ezért ez a játék inkább olyan csoportoknak javasolt, akik már egy ideje rendszeresen találkoznak, együtt játszanak. Amennyiben az írás nehézséget okoz, „írtnak” fel lehet kérni a játékba bekapcsolódó önkénteseket is.

26. ábra Szeretem- nem szeretem

Ötletek témákra: ételek, állatok, növények, tulajdonságok, színek, stb.

Idő:

40-60 perc.

Létszám:

15-30 fő

Eszközök:

Papír, toll

Helyszín:

Osztályterem, kirándulás

Javaslatok:

Ügyeljünk arra, hogy a listák felolvasásakor ne minősítsük egymást!

Megbeszélés – értékelés:

A folyamat végén nem szükséges értékelést tartani, hiszen a listák felolvasása alatt mindenki folyamatosan elmondja az érveit, a csoport közösen dönt a személyekről.

Kompetenciák:

anyanyelvi kommunikáció; - kezdeményező és vállalkozókészségek; - szociális és állampolgári készségek; - együttműködés; - asszertivitás; - előadói készségek; - gyors problémamegoldó képesség; - kreativitás; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - aktív hallgatás; - véleménynyilvánítási készségek; - logikai gondolkodás; - asszociációs képesség; - kritikai szemléletmód.

G. Vigyázz magadra



A feladat/ módszer célja:

Fontos, hogy a diákok elsajátítsák, illetve begyakorolják az intézmény szabályait. Érdemes kiváltani osztályfőnöki órákon a házirend ismertetését. Ha probléma adódott az intézményben, az osztály életében a szabályok megszegésével hasznos lehet ilyen játékok alkalmazása.

27. ábra Vigyázz magadra

A feladat / módszer leírása:

Célba dobás – A csapatok (10-esével) egymás mögé felállnak. A pedagógus felolvassa az első szabályt, melyet az elől álló gyerek ismételi, majd megpróbál bedobni egy labdát a célba. Ha sikerült betalálni, a csapat kórusban ismétli a szabályt, s a következő játékosnak a tanár felolvassa a soron következő szabályt. Ha nem sikerült, a sorban következő ugyanazt a szabályt ismétli el és megpróbál betalálni. A csoport akkor végzett, ha minden szabálynál betaláltak. Több csoportra osztva lehet versenyezni, ki végez először. Bármilyen szabályokkal el lehet játszani.

Példa szabályokra: szabályok

Szót fogadok: Tanároknak, igazgatóknak. Véleményemmel nem bántok meg senkit. Vigyázok a tábor eszközeire és a szálláshelyre. Ha valami megrongálódik, jelzem a tanáromnak. Vigyázok magamra. Az alkoholtól és dohányzástól tartózkodom. Az iskola területét önállóan, engedély nélkül nem hagyhatom el. Rendszeresen tisztálkodom (fogmosás, tusolás). Mosolygok! Az okos gyermek nem szemetel, a többieknek pedig tilos!

Idő:

15-20 perc

Létszám:

20-30-40 fő /10es csoportokban

Eszközök:

Célba dobáshoz labda. Szabályok listája beszámozva. Célterület: felfordított zsámoly, kilyukasztott lepedő, célba-dobó háló focikapura, hullahopp karika, stb. babzsákok, vödrök/kosarak papír ceruza a pontok vezetéséhez

Helyszín:

Osztály, udvar, stb.

Javaslatok:

Fontos, hogy ismételjék a szabályokat, közösen is, külön is.



28. ábra Célbadobás elemei

Megbeszélés – értékelés:

A programelem végén beszéljük meg a sikerült-e megjegyezni a szabályokat, beszéljük át, érthető-e mindegyik. Beszélgessünk a szabályokról.

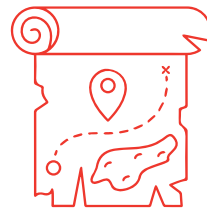
Kompetenciák:

anyanyelvi kommunikáció; - együttműködés; - helyzetfelismerő képesség; - problémamegoldó képesség; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - megfigyelő készségek ;

H. Kincsvadászat

A feladat/ módszer célja:

Bármilyen tanórához könnyedén kapcsolható. Tematikája könnyedén változtatható. Az együttműködést, a kreatív gondolkodást egyaránt fejlesztő játék.



29. ábra Kincses térkép

A feladat / módszer leírása:

Ez valójában nem egy önálló feladat, hanem lehet több feladat bármilyen kombinációja. Találjunk ki 8-10 különböző állomást, izgalmas feladatok várják a gyereket. Néhány ötlet az állomásokra:

- alapszintű tájékozódási feladatok (3 lépés balra, 4 előre típusú)
- Kötelekből építhetünk mini labirintust.
- Tehetünk fel találós kérdéseket.
- Hozhatunk vissza a hétből feladatot.
- Titkosírással készült levél .
- A pontok akár egymásra is utalhatnak, hogy ne lehessen előre tudni, merre is kell menni
- Új csapategyüttműködést igénylő feladatok ("sérült" kimentése)

Idő:

A feladatok számától függ

Létszám:

Nincs sem alsó, sem felső korlát

Eszközök:

Kincsek" - lehetőleg olyan tárgyak, amik a csoporttagok számára eszmei értéket képviselnek.

Helyszín:

Iskolaudvar, kirándulás közben bárhol.

Javaslatok:

Előre ki kell alakítani a játékteret, a "kincseket" el kell rejteni.

Megbeszélés – értékelés:

A gyűjtés végén megnézzük, kinek mit sikerül gyűjteni. Aztán az összegyűjtött dolgokról lehet beszélni.

Kompetenciák:

anyanyelvi kommunikáció; - együttműködés; -- helyzetfelismerő képesség; - problémamegoldó képesség; - közös gondolkodás; - koncentrációs készségek; - megfigyelő készségek ;

VI. AZ INTÉZMÉNY PEDAGÓGUSAIVAL KÖZÖSEN KIDOLGOZOTT TEVÉKENYSÉGEK, MÓDSZEREK

A. Idegen nyelvi délután



30. ábra Idegennyelv

1. A projekt szinopszisa

Helyszín	Dürer Albert Ált. Isk.
Célcsoport életkora	11 – 12 év
Célcsoport száma	15 fő
Időtartam	3 óra
Kellékek	recept, liszt, tojás, cukor, sütőpor, alma, muffin forma, tál, kés, kanál, sütő, robotgép
Költségek	2.000 Ft

2. A projekt pedagógiai célja

Interkulturális ismeretek tanítása 5. 6. osztályos gyerekeknek. Yorkshire pudding készítése, az angolszász desszertekkel való ismerkedés. Szociális képességek és nyelvi ismeretek, szókincs fejlesztése.

3. A projekt előkészítése

a. Tervezés

Időpont, helyszín kijelölése

Program meghirdetése, plakátok

Az angol nyelvű recept kinyomtatása, sokszorosítása.

Alapanyagok beszerzése

Főzéssel kapcsolatos szókincs előkészítése

Eszközök beszerzése

b. Szervezés

A tanterem berendezése

Tankönyha lefoglalása

Szükséges eszközök előkészítése

Munkafolyamatok kijelölése, feladatok felosztása

Felelősök kijelölése

c. Gyermek bevonásának lehetőségei

Alapanyagok megvásárlása

Mennyiségek kimérése

Eszközök előkészítése
Recept lefordítása magyar nyelvre
Terem berendezése

4. A projekt lebonyolítása

a. A projekt megnyitása

Angol nyelvű köszöntés
A délután programjának ismertetése
Vizualizáció (a Yorkshire pudding megmutatása internetről előhívott képek segítségével)

b. A projekt menete, programja, folyamata

Receptek kiosztása, olvasás, fordítás, értelmezés
Alapanyagok összegyűjtése, kimérése, eszközök kiosztása, megnevezése
A sütést megelőző folyamat fázisokra bontása:
alma hámozása, reszelése, hozzávalók összekeverése, sütő, sütőformák előkészítése

Az elkészült massa megsütése muffin formákban

c. A projekt lezárása

Az elkészült finomságok elfogyasztása az angol 5 órás tea hagyományai szerint fekete teával, tejjel

d. Gyermek bevonásának lehetőségei

Alma hámozása, reszelése
Massza készítése, mérleg, háztartási robotgép használata
Sütés
Alapanyagok, konyhai eszközök, munkafolyamatok megnevezése angol nyelven, szótárazás



31. ábra Muffin forma



32. ábra Almahámozás

5. Utómunkálatok

Mosogatás, tankonyhában rendrakás, eszközök helyére pakolása
Tanterem visszarendezése

6. Lehetséges forrásanyagok

Internet
Jamie Oliver főző videói a youtube-ról

7. Mellékletek

Recept
Eszközlista
Alapanyag lista

B. Egy rendezvény forgatókönyve



A rendezvény címe: Fő az egészség!

33. ábra Fő az egészség!

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	Gyulai Dürer Albert Általános Iskola
Célcsoport életkora	6-10 éves tanulók és a meghívott nagycsoportos óvodások
Célcsoport száma	180 fő
Időtartam	3 óra
Kellékek	hosszabbító, feladatlapok, meghívott lebonyolítók maguk hozzák az eszközöket, zöldségek, gyümölcsök, tornateremben eszközök
Költségek	20000 Ft (intézmény által biztosított önerő)

2. A rendezvény pedagógiai célja

A felnövekvő nemzedék szemléletformálása az egészség védelme, az egészséges életmód viselkedésbe épülése érdekében.

Ismeret, készség, képesség, attitűd hármasságának a megteremtése egy hosszú folyamat eredménye, amely már intézményes keretek között óvodás korban elkezdődik, és kisiskolás, iskolás korban folytatódik.

Életkori sajátosságaiknak megfelelő feladatok során valósul ez meg, ahol az információ befogadásán túl kreativitásukat megmozgatva, interaktív tevékenységek segítenek ebben. Évente megrendezésre kerülő program, ami bővül és folyamatosan változik.

Célunk, hogy a kisdíjak jól érezzék magukat, és élményen keresztül egyre több hasznos információhoz jussanak az egészséges életmóddal kapcsolatosan, amit alkalmazni fognak a mindennapjaikban.

3. A rendezvény előkészítése

a. Tervezés

- helyi emberi erőforrások számbavétele, áttanító kollégák figyelembe vétele
- időpont kiválasztása
- eszköz és anyagigény megtervezése
- külső partnerek számbavétele
- feladathelyül szolgáló tanterem kiválasztása, vonulási útvonal megtervezése
- előzetes feladatok a gyerekeknek
- technikai lebonyolítás, hangosítás végig gondolása, tornaterem, ebédlő biztosítása
- költségigény felmérése és a fedezet biztosítása, illetve a megadott költségből kell gazdálkodni
- lehetséges szponzorok keresése: LIDL, TESCO

b. Szervezés

- egyeztetés a külső partnerekkel
- forgatókönyv összeállítása a felkért felelősökkel
- helyszínek figyelemfelkeltő feliratainak elkészítése
- tíz helyszín interaktív foglalkozásainak megtervezése
- felelősök feladatai
- szükséges kellékek, feladatlapok elkészítése
- óvodások fogadása
- Tv meghívása, fényképkészítés az iskolai honlapra
- köszönőlevél a partnereknek a program után

c. Gyermek bevonásának lehetőségei

- előzetes feladatként rajzok, zöldség-, gyümölcszobrok készítése meghatározott időpontra
- dal megtanulása, amit a programzárón közösen elénekelnek
- a délelőtti órák tananyagainak feladatai az egészség témaköré csoportosulnak
- pedagógus irányításával kiállítás rendezése a rajzokból, a zöldség-, gyümölcszobrokból a tornateremben és a tornaterem előtti részen

4. Rendezvény lebonyolítása

a. Rendezvény megnyitása

b. Osztályonként gyülekezés a tornateremben, a meghívott óvodások fogadása

13.00 Igazgató asszony ünnepélyes megnyitója

c. Rendezvény menete, programja, folyamata

13:10 Programok kezdete: A két korcsoport az életkori sajátosságainak megfelelő tevékenységekben vesznek részt.

1-2. évfolyam és óvoda

13:10-13:40 A virágportól a mézig– Méhész interaktív előadása a könyvtárban

Felelősök: X,Y

időpont 5*20perc	6. terem ÁNTSZ interaktív foglalkozása	7. terem Egészséges táplálkozás	8. terem Helyes fogápolás	9. terem Vöröskereszt sebkötözés, újra élesztés	Tornaterem Akadálypálya
13:40-14:00	óvoda	1.a	1.b	2.a	2.b
14:00-14:20	2.b	óvoda	1.a	1.b	2.a
14:20-14:40	2.a	2.b	óvoda	1.a	1.b
14:40-15:00	1.b	2.a	2.b	óvoda	1.a
15:00-15:20	1.a	1.b	2.a	2.b	óvoda

Óvodásokat fogadja és kíséri: X,Y

Zöldségek és gyümölcsök feldarabolása és tálalása: X,Y



15:20-15:25 Gyülekező a tornateremben (1-2. évfolyam és óvoda)



34. ábra Zöldség/gyümölcs

3-4. évfolyam

13:10-13:40 Tornaterem –akadálypálya (3-4. évfolyam)

Felelősök: X,Y

időpont 4*25 perc	5. terem (kis tornat.) Vöröskereszt újra élesztés, sebkötözés	4.terem Egészséges életmód - Puzzle	3. terem Táplálkozási piramis	2.terem Egészséges életmód - Totó
13:40-14:05	4.a	3.b	3.a	4.b
14:05-14:30	4.b	4.a	3.b	3.a
14:30-14:55	3.a	4.b	4.a	3.b
14:55-15:20	3.b	3.a	4.b	4.a

15:20-15:25 Gyülekező a tornateremben (3-4. évfolyam)

d. Rendezvény lezárása

15:25 A főszervező irányításával:

- az egészséges életről animáció közös megtekintése
- előre megtanult dal eléneklése
- meglepetés zöldség- és gyümölcsköstoló

Bevonulás a tantermekbe.

5. Utómunkálatok

tornaterem, tanterem visszarendezése, hangosítás elpakolása

köszönőlevelek megírása és eljuttatása

cikk megírása a honlapra, fényképek feltöltése

C. Egészségnap



35. ábra Egészségnap

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	Gyulai Dürer Albert Általános Iskol
5700 Gyula, Szt. István út 29.	
Célcsoport életkora	alsó tagozatos diákok
Célcsoport száma	186
Időtartam	4 óra
Kellékek	íróeszközök, paraván, kivetítő, laptop, mikrofon, fényképezőgép
Költségek	20 000 Ft.

2. A rendezvény pedagógiai célja: Az egészséges életmódra nevelés

3. A rendezvény előkészítése

a. Tervezés

Előzetes feladatok a témanap szervezése során:

- programterv, forgatókönyv elkészítése.
- a dokumentáció leadása, koordinálás.
- szponzorok lehetőségeinek átgondolása
- ajándékok elkészítése, csomagolás.
- hanganyag, képanyag keresése.
- hangosítás: rendszergazda, időpont egyeztetés.
- Gyula Tv
- a kollégák megismertetése a program menetéről, felkérésük az aktív munkára.
- a testnevelést tanító kollégákkal egyeztetés a programok idejéről.
- dűreres pólót kérni a gyerekektől
- A tanulók felkérése a rajzkészítésre. Lehet osztályszinten, egyéni, páros, csoport munkában, (a A/4, A/3, de lehet plakát méret is.) A munkákat készítő, készítőik nevével, osztállyal ellátva kérjük eljuttatni nov. 20-ig a 6. terembe.

(DINA-ba beírás)

Témák:

1. Táplálkozz egészségesen!
2. Ápold a fogaidat!
3. A tisztaság fél egészség
4. Mozdulj, úgy élj!

- a 3. és 4. osztályosok tolltartót, színes ceruzát vigyenek magukkal.
- alkossanak 4-5 főből álló csoportok

b. Szervezés

- szponzorok keresése, e-mailben, személyesen egyeztetés, beszerzés.
- személyes, telefonos egyeztetés a program résztvevőivel.
- vásárlás lebonyolítása
- hanganyag, képanyag átadása a rendszergazdának.
- fotózás, vendégek, előadók fogadásának megszervezése.
- paravánok a rajzokkal, a tornaterem berendezése.
- a Gyula Tv meghívása.
- az eszközök kiosztása a kollégáknak.
- a délelőtti zöldségek feldarabolása, feltálalása

c. Gyermek bevonásának lehetőségei

- A tanulók felkérése a rajzkészítésre. Lehet osztályszinten, egyéni, páros, csoport munkában, (a A/4, A/3, de lehet plakát méret is.) A munkákat készítő, készítőik nevével, osztállyal ellátva kérjük eljuttatni nov. 20-ig a 6. terembe.
A munkákból kiállítás rendezése a tornateremben.

4. Rendezvény lebonyolítása

a. Rendezvény megnyitása

- 13.45-kor megnyitó minden alsós osztály részvételével a tornateremben (vezetőség, alsós osztályok, tanítók, védőnő, méhész, mentősök).
- Megnyitó igazgató asszony.
- A vendégek bemutatása.
- Programok ismertetése.
- Motiváció:
Közösen egy videó megnézése (melléklet).
Mese meghallgatása (melléklet).
- Közös bemelegítés: kolléganő.
- A tanulók elkezdik a feladatok megoldását.

b. Rendezvény menete, programja, folyamata

- A délelőtti folyamán a tanítási órák az alsó tagozaton órarend szerint zajlanak.
- Tízórai mellé zöldségekkel megvendégelés.
- 11.30-13.30-ig ebéd a Mintamenza finom ebédjével.

1-2. évfolyam programja:

Idő	Fogápolás kolléganő 8. terem	Mentősök sebellátás 6.terem	Táplálkozási piramis puzzle kolléganő 3.terem	Sorverseny kolléganők Tornaterem
13.55-14.15	1.a	2.b	2.a	1.b
14.15-14.35	1.b	1.a	2.b	2.a
14.35-14.55	2.a	1.b	1.a	2.b
14.55-15.15	2.b	2.a	1.b	1.a

3-4. évfolyam programja:

Idő	Mézkóstolás méhészt 7. terem	Elsősegély nyújtási alapismeretek Mentősök 4. terem	Védőnői előadás 10. terem	Fogápolás kolléganő 9.terem
13.55- 14.15	3.a	4.b	4.a	3.b
14.15- 14.35	3.b.	3.a	4.b	4.a
14.35- 14.55	4.a	3.b	3.a	4.b
14.55- 15.15	4.b	4.a	3.b	3.a

15.15-15.30. szünet- uzsonna

15.30. programzárás a tornateremben.

1.a osztály kísérése: osztályfőnökök

1.b osztály kísérése: osztályfőnökök

4.a osztály kísérése: osztályfőnökök

4.b osztály kísérése: osztályfőnökök

A többi osztály önállóan megy az állomásokra, a koordinátor pedagógusok segítségével.

c. Rendezvény lezárása

15.30. programzárás a tornateremben: Igazgató asszony.

- Ajándékok kiosztása az osztályoknak.
- Köszönet a vendégeknek, szponzoroknak.
- Közös filmnézés a helyes fogmosásról.

Gyermekek bevonásának lehetőségei: Hogyan érezted magad? Tetszett a délután? Közös tapssal értékeljük a napot!

5. Utómunkálatok

A termék visszarendezése. A paravánok visszahelyezése a zsibongóba.

A fotók, cikk írása, az iskola honlapjára.

6. Lehetséges forrásanyagok:

a) Zöldség, gyümölcs dal: https://www.youtube.com/watch?v=jGx_bGY2Gfl

b) Bemelegítés: <https://www.youtube.com/watch?v=-FJD0mS47l4>

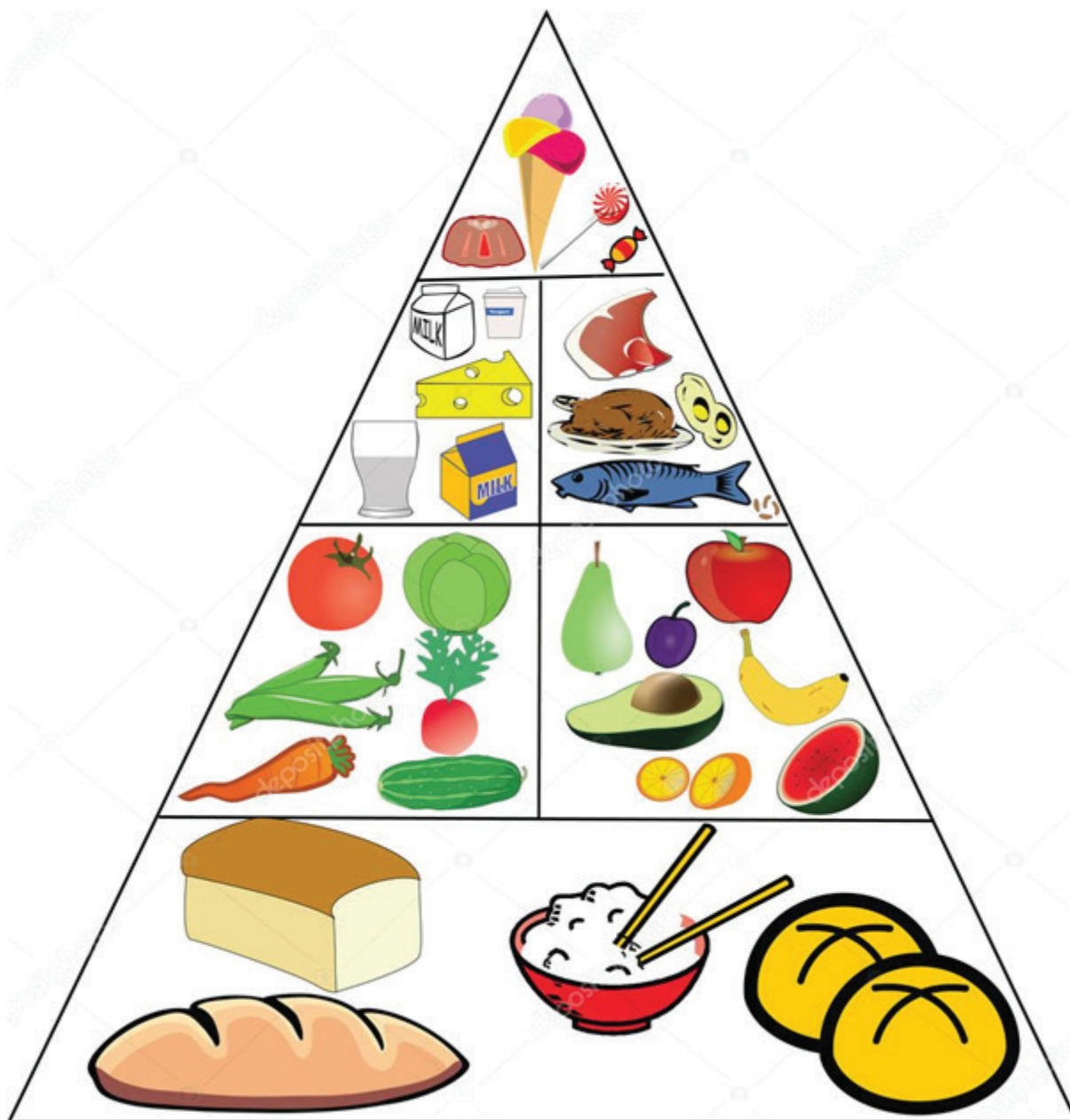
c) KicsiGesztenyeKlub-Fogmosó: <https://www.youtube.com/watch?v=impLbwKzrFI>

d) EGÉSZSÉGES TÁPLÁLKOZÁS TOTÓ : https://www.google.hu/search?ei=KAcTWvmFszOwALb5Z_gDg&q=egészség+totók&oq=egészség+totó&gs_l=psy-ab.1.2.0l2j0i22i30k1l2.41312.64527.0.69773.3

e) Egészségpiramis: <https://www.google.hu/>

f) Mese a táplálkozásról: A legfinomabb falat: http://egyszervolt.hu/estimese/a-legfinomabb-falat-nepmese_20110405.html

g) Mellékletek:



https://www.google.hu/search?rlz=1C1CAFA_enHU774HU774&biw=1536&bih=759&tbm=isch&sa=1&ei=-iaXWravJ9L5wQKthrnIDA&q=eg%C3%A9sz%C3%A9g-nap&oq=eg%C3%A9sz%C3%A9gnap&gs_l=psy-ab.3..0l7j0i30k1l3.44087.45324.0.46156.3.2.0.1.1.0.210.310.0j1j1.2.0....0...1c.1.64.psy-ab..0.3.325....0.oEOtZtJgPfg

h) Feladatlap

- 1. Mikor marad a legtöbb C-vitamin a citromos teában?**
 1. Ha mézet is teszünk hozzá.
 2. Ha cukrot teszünk hozzá.
 3. Ha nem a forró teába tesszük a citromot
- 2. Melyik tápanyag állandó bevitele a legfontosabb a fejlődő szervezetnek?**
 1. Szénhidrát.
 2. Fehérje.
 3. Zsír.
- 3. Melyik étellel jut a szervezet a legtöbb vitaminhoz?**
 1. Sósкамártás.
 2. Nyers gyümölcssaláta
 3. Burgonyafőzelék.
- 4. Miért a rozs- és a barna kenyér a legegészségesebb a kenyerek közül?**
 1. Mert jobban emésztődik.
 2. Magas liszttartalma miatt.
 3. Sok rostanyagot tartalmaz.
- 5. Hogyan érhető el az ideális testsúly?**
 1. Naponta egyszer kiadós étkezés.
 2. Naponta 3-4 alkalommal alacsony energia tartalmú étkezés.
 3. Másnaponként energiadús étkezés.
- 6. Válaszd ki a legegészségesebb reggelit!**
 1. Gyümölcslé, barna kenyér, vaj, sajt, retek.
 2. Kávé, szalonna, fehér kenyér.
 3. Tea, zsíros kenyér, hagyma.
- 7. Melyik ebédmintát tartod egészségesnek?**
 1. Rántott leves, mákos tészta, szörp, fagylalt.
 2. Gulyásleves, rántott hús, rizs, kóla.
 3. Teflonban sült hal, párolt zöldség, rostos ivólé.
- 8. Egészséges táplálkozás szempontjából mi a legfontosabb?**
 1. Kevés só fogyasztása
 2. Sok friss zöldség és gyümölcs fogyasztása
 3. Csípős ételek fogyasztása
- 9. Mi a legfontosabb higiéniai szempontból?**
 1. Cipő tisztán tartása
 2. Kézmosás
 3. Rendszeres zuhanyzás

10. A gabonafélék közül melyek az egészségesebbek?

1. Fehérkenyér, kifli, zsemle
2. Teljes őrlésű lisztből készült kenyérfélék, péksütemények többféle gabonamaggal
3. Chipsek, burgonyaszirom, sós kekszek

11. A húsfélék milyen vitamin és ásványi anyagokat tartalmaznak?

1. A napi B12-vitamin szükséglet 70%-át, valamint a B6-vitamin-, a vas, és cinkszükségletet fedezi.
2. A-, D-, és legtöbb B-vitamint tartalmazza
3. D-, E-, B-vitamint tartalmaz, valamint kalcium-, vas-, cink- és magnéziumforrás.

12. Mekkora a gyerekek nátrium szükséglete naponta?

1. 5 gramm
2. 2 gramm
3. 1 gramm

13. A tej és tejtermékek fogyasztása esetén a szervezetünk kalcium szükségletének hány %-át fedezi?

1. 50 %
2. 75 %
3. 80 %

+1. A normális életműködéshez kb. hány liter folyadék fogyasztása szükséges?

1. 3 liter
2. 1,5 liter
3. 2 liter

i) Kivetítőre fotók (internetről)



https://www.google.hu/search?q=egészség+nap&rlz=1C1CAFA_enHU774HU774&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwIom4nSssPZAhWKFywKHeSmDbkQ_AUICigB&biw=1536&bih=759



https://www.google.hu/search?q=egészség+nap&rlz=1C1CAFA_enHU774HU774&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiom4nSssPZAhWKFywKHeSmDbkQ_AUICigB&biw=1536&bih=759

Az egészség



https://www.google.hu/search?rlz=1C1CAFA_enHU774HU774&biw=1536&bih=759&tbm=isch&sa=1&ei=-iaXWravJ9L5wQKthrnIDA&q=eg%C3%A9szs%C3%A9gnap&oq=eg%C3%A9szs%C3%A9gnap&gs_l=psy-ab.3..0l7j0i30k1l3.44087.45324.0.46156.3.2.0.1.1.0.210.310.0j1j1.2.0....0...1c.1.64.psy-ab..0.3.325....0.oEOtZtJgPfg

D. Pályaorientációs témanap



36. ábra Pályaválasztás

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	Gyulai Dürer Albert Általános Iskola
Célcsoport életkora	11-14 év
Célcsoport száma	140 fő
Időtartam	1 nap
Kellékek	Megnyitó: hangosítás, 1 db mikrofon áramforrás, elosztó (rendszergazdával egyeztethető) Virtuális valóság: áramforrás, 4 db asztal, 6 db szék (ebédlőből) Szakmák utcája: áramforrás, 2 db elosztó, 6 db asztal, 12 db szék (ebédlőből) Látvány fizika-kémia: 4 db asztal, hangfal, áramforrás Osztályfőnökkel eltöltött idő: Íróeszközök, csomagolópapír, feladatlap a „Lehetetlen küldetés” játékhoz szükség esetén egyeztethető
Költségek	Pályázat alapján

2. A rendezvény pedagógiai célja

Az egynapos rendezvényen a diákok hasznos információkat szerezzenek a továbbtanulással, munkavállalással kapcsolatban.

Iskolánkban megerősíteni a pályaorientációt a pedagógusok és szakmai partnerek bevonásával.

A matematikai, természettudományos, műszaki és informatikai pályák (MTMI) választásának népszerűbbé tétele.

3. A rendezvény előkészítése

Tervezés

A rendezvény célja, témája: Az egynapos rendezvényen a diákok hasznos információkat szerezzenek a továbbtanulással, munkavállalással kapcsolatban.

Iskolánkban megerősíteni a pályaorientációt a pedagógusok és szakmai partnerek bevonásával.

A matematikai, természettudományos, műszaki és informatikai pályák (MTMI) választásának népszerűbbé tétele.

Célcsoport életkora: 11 -14 év

Célcsoport száma: 140 fő

Időpont kijelölése: 2017. 04. 27.

A helyszín kiválasztása: Gyulai Dürer Albert Általános Iskola

Szervezők kiválasztása

Költségvetés készítése

Szervezés

A rendezvény lebonyolításához felkért külsős szervezetek és személyek meghívása:

Szent-Györgyi Albert Agóra Látványlaboratórium

HOLO Szoba – Virtuális világ

GYSZC Harruckern János Szakgimnázium, Szakközépiskola, Szakiskola és Kollégium

Gyulakonyha Nonprofit Kft.

Békés Megyei Pedagógiai Szakszolgálat

M-Event Rendezvényszervező Iroda

Art Copy Studio

A program lebonyolításához szükséges előkészületek:

Eszköz, anyagigény felmérése, beszerzése

Érintettek tájékoztatása

Feladatlapok kiosztása

Gyermekek bevonásának lehetőségei

Meghívók, plakátok elkészítése

Helyszín berendezése

Ajándéktárgyak készítése

Köszönőlevelek

4. Rendezvény lebonyolítása

Rendezvény megnyitása

Helyszínek berendezése, dekoráció

Vendégek fogadása

Programok koordinációja

Biztonsági előírások figyelembe vétele

Média fogadása



37. ábra Médiumok

5. Rendezvény menete, programja, folyamata

Idő	Program	Helyszín	Felelős	Eszközök
7 00 – 8 00	Előkészületek	Iskola épülete	Vezetőség	
8 00 – 8 20	Vers, megnyitó, program ismerte- tése	Tornaterem	Dekoráció: Vers: Megnyitó: Program ismerte- tése: Hangosítás:	Hangosítás, 2 db mikrofon
8 20 – 12 00	Pályaorientációs téma nap külön táblázat szerint	Tornaterem, tanterem, futball pálya	Virtuális valóság: Szakmák utcája: Osztályfőnökök Látvány fizika-ké- mia:	(az egyes helyszí- nek eszközeiről a kiírt felelősök gondoskodnak – áramforrás, elosz- tó rendszergazdá- val egyeztethető) Virtuális való- ság: áramforrás, 4 db asztal, 6 db szék (ebédlőből) Szakmák utcá- ja: áramforrás, 2 db elosztó, 6 db asztal, 12 db szék (ebédlőből) Lát- vány fizika-kémia: 4 db asztal, hang- fal, áramforrás Osztályfőnök- kel eltöltött idő: Íróeszközök, csomagolópapír, feladatlap a „Le- hetetlen küldetés” játékhoz szükség esetén egyeztet- hető (határidő: 04.24.)
12 00 – 13 30	Értékelés	Tantermek	Osztályfőnökök	
13 30 – 13 45	Zárás	Tornaterem		Hangosítás, 1 db mikrofon
13 45 -	Ebéd	Ebédlő	Osztályfőnökök	

Osztály	Virtuális valóság Hely:tornaterem	Szakmák utcája Hely: Futball pálya (eső esetén:tornaterem)	Osztályfőnökkel eltöltött idő (közben két szünet, a szünetek időpontjáról az of dönt) Hely: tantermek	Látvány fizika-kémia Hely: tornaterem
5.a.	8 20 – 8 40	8 40 – 9 00	9 00 – 11 00	11 00 – 12 00
5.b.	8 40 – 9 00	8 20 – 8 40	9 00 – 11 00	11 00 – 12 00
6.a.	9 00 – 9 20	9 20 – 9 40	8 20 – 9 00 9 40 – 11 00	11 00 – 12 00
6.b.	9 20 – 9 40	9 00 – 9 20	8 20 – 9 00 9 40 – 11 00	11 00 – 12 00
7.a.	9 40 – 10 00	10 00 – 10 20	8 20 – 9 40 10 20 – 11 00	11 00 – 12 00
7.b.	10 00 – 10 20	9 40 – 10 00	8 20 – 9 40 10 20 – 11 00	11 00 – 12 00
8.a.	10 20 – 10 40	10 40 – 11 00	8 20 - 10 20	11 00 – 12 00
8.b.	10 40 – 11 00	10 20 – 10 40	8 20 - 10 20	11 00 – 12 00

6. Rendezvény lezárása

Helyszín rendbetétele
Pénzügyi elszámolás

Gyermekek bevonásának lehetőségei:

Helyszín rendbetétele
Diabemutató készítése

7. Utómunkálatok

- Reflexió
- Beszámolók elkészítése
- Fényképek feltöltése
- Köszönőlevelek

8. Lehetséges forrásanyagok

[http://www.bekszi.hu/taszi/sites/bekszi.hu.taszi/files/5.%20sz.%20mell%C3%A9klet%20\(rendezv%C3%A9nyszervez%C3%A9si%20fogat%C3%B3k%C3%B6nyv\).pdf](http://www.bekszi.hu/taszi/sites/bekszi.hu.taszi/files/5.%20sz.%20mell%C3%A9klet%20(rendezv%C3%A9nyszervez%C3%A9si%20fogat%C3%B3k%C3%B6nyv).pdf)

9. Mellékletek

Mission impossible

- 1) 40 dolog, amiért szeretjük az iskolát (mindenki tegyen hozzá)
- 2) Jelenet egy osztálykirándulásról (mindenki vegyen részt benne!)
- 3) Tv és rádióreklám készítése egy szakmáról
- 4) Legalább 45 foglalkozás/szakma összegyűjtése (mindenki tegyen hozzá!)
- 5) Élkép a főnök és beosztott viszonyáról egy választott munkahelyen (mindenki vegyen részt benne!)
- 6) Milyen hosszú a csoport haja? (adjátok össze)
- 7) A csoport indulója (a csoport közösen énekelje el!)
- 8) Egy plakát készítése a továbbtanulásról
- 9) Írjátok le és olvassátok fel minél több nyelven: munka
- 10) kellékekkel 3 percben
- 11) Számolják össze, hogy a csoportnak hányas a lába. (adjátok össze)
- 12) Minél több szakmát ábrázoló élszobor készítése
- 13) Milyen foglalkozást választanál? (5 fős csoportokban mutassátok be)
- 14) Írjátok 15 frappáns jelmondatot (max 5 szó!) a tökéletes munkahelyről!
- 15) Hozzatok be 20 élőlényt a terembe.
- 16) A jövőm című vers megírása (Egy első osztályos tanuló verse.)
- 17) Kedvenc játékaik. Gyűjtsetek 50 játékot, mindenki tegyen hozzá, azonos ne legyen benne.
- 18) 3 felvonásos dráma előadása a múlt, a jelen és a jövő iskolájáról. Mindenki szerepeljen benne.
- 19) Válasszatok egy példaképet és mutassátok be!
- 20) Készítsetek csoportképet, amin mindenki rajta van és küldjétek el MOST a durer@dureriskola.hu e-mail címre.

E. Téma nap a Bay Zoltán Általános Iskolában

A téma nap céljai:

A téma nap középpontjában a család áll. A Családi nap elnevezésű téma napunk alapvető célja, hogy az intézmény tanárai, a diákok és a tanulóink szülei egy kötetlenebb formában szorosabb kapcsolatot ápoljanak egymással, erősítsék a közösségi összetartást, fejlesszék a közösségi szellemet.



38. ábra Családi nap

Rohanó világunkban sajnos egyre kevesebb lehetőség van a szülők és a pedagógusok kapcsolatainak ápolására, egymás megismerésére. A szülői értekezletek és a fogadóórák is igen szűkös időkeretet biztosítanak arra, hogy az aktualításokon kívül a hatékonyabb együttműködés érdekében kötetlenebb és időkorlátok nélküli közös programokon vegyünk részt. A gyermekek fizikai, szellemi, szociális és intellektuális fejlődésében mind az iskola, mind pedig a család igen fontos szerepet játszik. Azonban csupán akkor nevelhetünk egészséges, nyitott gondolkodású, érdeklődő, helyes értékrenddel rendelkező gyermekeket, ha a nevelés folyamatában a család is és az iskola is következetesen, együttműködve részt vesz. A Családi napunk megrendezésével lehetőséget szeretnénk biztosítani, hogy bár az iskola területén belül, de színes programokkal, játékos vetélkedőkkel, kötetlen formában erősítsük meg ezt a kapcsolatot a felek között.

Intézményünk pedagógiai programjának fontos részét képezi a sokszínű látásmódra és egészséges életmódra nevelés, a helyes magatartás szabályainak, az elfogadásnak, a kulturált viselkedésnek, és tanulóink aktivitásának kialakítása és fejlesztése. A Családi napunkkal szeretnénk helyes mintát mutatni a tanulóink számára a közösséghez tartozás fontosságáról, a közös családi programok kapcsolatépítő szerepéről, a szabadidő hasznos és kellemes eltöltéséről. Az esemény programjai elősegítik a szociális kompetenciák pozitív irányú fejlődését, az együttműködést, a generációs különbségek leküzdését.

Szándékaink szerint számos programunk ösztönözi a tanulóinkat az új ismeretek megszerzésére, a kreatív alkotás fejlesztésére, az egészségük megőrzésére és a kulturált, hasznos szabadidő eltöltésére is. A meghívott előadók, szakmák bemutatói által tapasztalati úton szerzett ismereteik is bővülnek, ezáltal nyitottabbá válnak a világ megismerésére.

A tervezett létszám

A Családi nap, mint a településrész kötetlen kapcsolatépítésének céljából megrendezett programja, ami a közösség összetartásának, az iskola és a családok együttműködésének megerősítésének céljából jött létre, első sorban a tanulók és szüleik megjelenésére számít. A minimális létszámot ezért megközelítőleg 120 diákra és hozzávetőlegesen 300 családtagra terveztük. Természetesen a résztvevők száma az időjárás függvényében nem szignifikánsan, de eltérhet, hiszen rossz idő esetén a kisgyermekes családok nem minden tagja vesz részt a részben kültéri rendezvényeken.

A célkorosztály

A téma napunk megrendezésével az általános iskolásainkon kívül családtagjaikat is meg kívánjuk szólítani, ezért a célcsoportunk gyakorlatilag minden korosztályt érint. A programelemek is olyan szortimentet alkotnak melyben a legfiatalabbaktól kezdve az idős nagyszülőig mindenki talál az érdeklődési körének és korcsoportjának megfelelő elfoglaltságot. A családi sportvetélkedővel és a kézműves foglalkozásokkal terveink szerint még közelebb tudjuk hozni a generációkat, a közösen eltöltött ebéddel pedig egy igazi, meghitt családias légkört kívánunk megteremteni. Reményeink szerint a programok színes palettája minden érdeklődőnek korosztálytól függetlenül egy élményekkel teli, aktív időtöltést nyújt.

A Családi nap megvalósításának helyszínei

A témanap foglalkozásainak valamennyi helyszíne a Gyulai Dürer Albert Általános Iskola Bay Zoltán Általános Iskola Tagintézményének felső tagozata által használt épülete, az udvar, valamint a műfüves focipálya.

A tervezett időkeret

A Családi nap egy szombati napon 10-16 óráig tartó eseménysorozat, melynek egyes elemei a rendezvény ideje alatt folyamatosan igénybe vehetők, bizonyos programok viszont időpontokhoz kötöttek. A tervezett kezdési időpontok és időtartamok az előadók érkezésének, illetve a résztvevők érdeklődésének függvényében változhatnak.

A „Családi Nap” programjai

- focibajnokság
- kézműveskedés
- karate bemutató
- solymász bemutató
- sütemény - sziget
- egészség - sziget (orvosi, védőnői tanácsadás)
- szakmák bemutatása
- aszfaltrajzverseny
- családi vetélkedő
- rendőrségi, tűzoltósági bemutató
- drift bike bemutató
- óriás buborékkészítés
- arcfestés
- tombola
- bolhapiac
- zsákbamaczka
- ugrálóvár
- trambulin

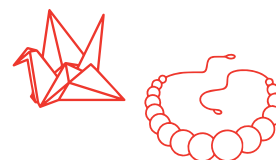
I. Focibajnokság



39. ábra Focibajnokság

Javasolt életkor	5-60
Javasolt csoportméret	5+1 fő
Időkeretek	2*15 perc / forduló
Helyigény	műfüves pálya
Eszközigény	focilabda, oklevelek, kupa
A foglalkozás célja	csapatépítés, mozgás
Várható eredmények	kellemes időtöltés, egészséges életmódra nevelés
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	a foci alapszabályai
Javasolt továbbhaladás	jó hangulat biztosítása, a „Baynok” csapat
Tantárgyi kapcsolódás	testnevelés
Felhasználható források	pályázati beszerzés, önerő

J. Kézműveskedés



40. ábra Kézműves termékek

Javasolt életkor	3-6 év, 6-10 év, 10-16 év
Javasolt csoportméret	1 személyes foglalkozások
Időkeretek	5-20 perc
Helyigény	10 négyzetméter (5 asztal)
Eszközigény	Dekorgumi, mágnesszalag, ragasztó, kétoldalú ragasztó, ceruza, filc, arcfesték, tál, ecset, szivacs, vatta, csipesz, kisütött mézeskalács, szalvéta, tojás, porcukor, zacskó, befőtt gumi, kásagyöngy, gumidamil
A foglalkozás célja	Otthoni dekoráció készítése, hangulat megteremtése, gyerekek „átalakulása”, többféle anyag megismerése, ezek felhasználásával játékok, ékszerek készítése
Várható eredmények	Hűtőmágnesek, ablakdíszek, repülőgép modellek, mézeskalács díszítés, kész arcfestés minták, gyöngyékszerek készítése
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	Helyes ceruzatartás, biztonságos ollóhasználat, takarékos anyaghasználat. De kisebbeknél pedagógus segítségnyújtása.
Javasolt továbbhaladás	A gyermek jó hangulatának biztosítása
Tantárgyi kapcsolódás	Technika, rajz
Felhasználható források	Pályázati beszerzés, önerő

Tevékenység időigény	A tevékenység	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek		
			Diák		Foglalkozás vezető
I.					
1.	kb.5 perc személyenként	Arcfestés	Egyéni foglalkozás	-	Arcfesték, tál, ecset, szivacs, vatta, választható minták
2.	kb.10 perc	Mézeskalács díszítés	Egyéni munka	-	Kisütött mézeskalács figurák, szalvéta, kész minták, díszítő cukormáz, zacskó, olló, befőttes gumi
II.					
1.	kb.15 perc	Hűtőmágnes készítése	Egyéni munka	-	Dekorgumi, mágnesszalag, sablonok, ragasztó, olló, ceruza, filc
2.	kb.15 perc	Ablakdísz készítése	Egyéni munka	-	Dekorgumi, sablonok, kétoldalú ragasztó, olló, ceruza, filc
III.					
1.	kb.20 perc	Repülőgép modell készítése	Egyéni munka	-	Csipesz, ragasztó, dekorgumi, olló, filc, sablon, kész mintadarab
2.	kb. 15 perc	Gyöngyfűzés	Egyéni munka	-	Kásagyöngy, gumidamil, olló, tál, kész ékszerek

Mellékletek

1. Felhasználandó szakmai anyagok

Ssz.	A melléklet címe	Formátum	Forrás
I/1.		Könyv	Janja Grossmann: Arcfestés
		Könyv	N. Wolfanger: Arcfestés
I/2.		Könyv	Joanna Farrow: A mézeskalács készítésének kiskönyve
		Könyv	Milner Angéla: Mézeskalács
II/1.		Könyv	Kontra Beatrix: Hűtőmágnese
II/2.		Könyv	Gudrun Hettinger: Dekorgumi a gyerekszobában, és a kertben
III/1.		Könyv	P.Pedevilla: Csipeszfigurák
III/2.		Könyv	Vincze Eszter: Gyöngyfűzés alapjai
		Könyv	Vincze Eszter: Gyöngyfűzés gyerekeknek

Minden kézműves foglalkozáshoz interneten található képeket néztünk meg ötletgyűjtés, és a feladatok könnyebb megvalósítása érdekében.

K. Karate bemutató

Javasolt életkor	5-50
Javasolt csoportméret	az egyesület tagjai
Időkeretek	30 perc
Helyigény	60 m2 szőnyeges terület
Eszközigény	ytong törőanyag
A foglalkozás célja	a harcművészet bemutatása, a küzdősportok megismerése, a diákok ismereteinek bemutatása
Várható eredmények	a diákok érdeklődésének a felkeltése a karate iránt
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	karate edzéseken és tanórákon elsajátított ismeretek
Javasolt továbbhaladás	az egészséges életmódra való törekvés
Tantárgyi kapcsolódás	testnevelés
Felhasználható források	pályázati beszerzés, önerő



41. ábra Karate

L. Solymász bemutató – külső előadó



42. ábra Solyom

Javasolt életkor	0-99 év
Javasolt csoportméret	korlátlan
Időkeretek	30-60 perc
Helyigény	füves terület, szabad légtérrel
Eszközigény	sólymok
A foglalkozás célja	A solymászat bemutatása, a sólyomreptetés kipróbálása
Várható eredmények	A résztvevők ismereteinek kibővítése, érdeklődés felkeltése
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	nincs
Javasolt továbbhaladás	
Tantárgyi kapcsolódás	természetismeret
Felhasználható források	pályázati beszerzés

M. Egészség-sziget

Javasolt életkor	0-99 év
Javasolt csoportméret	egyéni
Időkeretek	5 perc / igény szerint
Helyigény	2 asztal
Eszközigény	külső előadó saját felszereléssel
A foglalkozás célja	az egészséges életmód bemutatása, egészségi állapot felmérése, tanácsadás
Várható eredmények	helyes táplálkozási szokások kialakítása, egészséges életmódra való törekvés
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	nincs
Javasolt továbbhaladás	további állapotfelmérések szükség szerint
Tantárgyi kapcsolódás	biológia, egészségtan
Felhasználható források	önerő

N. Családi vetélkedő

Javasolt életkor	5-75 év
Javasolt csoportméret	3-6 fős családok
Időkeretek	30 perc
Helyigény	szőnyeggel borított terület
Eszközigény	tálapok, tészták, kövek, labdák, hullahopp karikák, sálak, ugrókötel, oklevelek, kupa
A foglalkozás célja	egészséges életmódra nevelés, a közös sportolás élménye
Várható eredmények	a „legBaynokabb család” kupa elnyerése
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	nincs
Javasolt továbbhaladás	kellemes hangulat megteremtése
Tantárgyi kapcsolódás	testnevelés
Felhasználható források	pályázati beszerzés, önerő

O. Szakmák bemutatkozása – külső előadók



43. ábra Szakmák

Javasolt életkor	0-99 év
Javasolt csoportméret	korlátlan
Időkeretek	folyamatos / igény szerint
Helyigény	aszfaltpálya, 4db asztal
Eszközigény	saját eszközökkel érkeznek (tűzoltóság, rendőrség, méhészet, fafaragás)
A foglalkozás célja	a különböző szakmák bemutatása, érdeklődés felkeltése
Várható eredmények	a szakmák iránti érdeklődés, új ismeretek szerzése
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	nincs
Javasolt továbbhaladás	a méhészet fontosságának megismerése, fafaragás, pályaorientáció
Tantárgyi kapcsolódás	biológia, természetismeret
Felhasználható források	önerő

P. Drift bike – külső előadók



44. ábra Drift bike

Javasolt életkor	7-50 év
Javasolt csoportméret	egyéni
Időkeretek	5 perc
Helyigény	aszfaltpálya
Eszközigény	drift bike-ok (külső résztvevők)
A foglalkozás célja	közlekedési / sporteszköz megismerése, kipróbálása
Várható eredmények	új ismeretek szerzése, sport megszeretése
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	nincs
Javasolt továbbhaladás	kellemes időtöltés, sportos életmódra való igény
Tantárgyi kapcsolódás	testnevelés
Felhasználható források	önerő

Q. Óriás buborékkészítés

Javasolt életkor	0-99 év
Javasolt csoportméret	egyéni
Időkeretek	nincs
Helyigény	20m ² szabad terület
Eszközigény	speciális folyadék, eszközök (külső előadó)
A foglalkozás célja	kézügyesség fejlesztése, fizikai tulajdonságok megfigyelése
Várható eredmények	új ismeretek szerzése, kellemes időtöltés
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	nincs
Javasolt továbbhaladás	a fizikai ismeretek további bővítése, ügyességi feladatok
Tantárgyi kapcsolódás	fizika, kémia
Felhasználható források	önerő

R. Ugrálóvár / trambulin

Javasolt életkor	2-15 év
Javasolt csoportméret	maximum 20 fő / 2 fő
Időkeretek	5 perc / 2 perc
Helyigény	120 m ² + 15 m ²
Eszközigény	ugrálóvár, trambulin
A foglalkozás célja	mozgáskultúra fejlesztése, kellemes időtöltés
Várható eredmények	testmozgás, sportos életmód
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	a biztonsági előírások ismerete
Javasolt továbbhaladás	alternatív sportok kipróbálása
Tantárgyi kapcsolódás	testnevelés
Felhasználható források	pályázati beszerzés, önerő



45. ábra Trambulin

S. Közös ebéd

Javasolt életkor	0-99 év
Javasolt csoportméret	férőhelyek szerint
Időkeretek	nincs
Helyigény	100 fő elhelyezésére alkalmas terület
Eszközigény	sörpadok, asztalok, alapanyagok, italok, műanyag evőeszközök
A foglalkozás célja	a közösségi kapcsolatok erősítése
Várható eredmények	kommunikáció fejlődése, együttműködés meg-erősítése
Javasolt előzmények (elvárt előzetes tudás)	nincs
Javasolt továbbhaladás	kellemes hangulat kialakulása
Tantárgyi kapcsolódás	szociális kompetenciák fejlesztése
Felhasználható források	pályázati beszerzés, önerő

12. Egyéb programelemek:

A Családi nap programjai egyéb kiegészítő elemeket is tartalmaznak. A sütemény-szigeten az osztályok által felajánlott sütemények kóstolhatók meg. Az aszfaltrajzverseny keretein belül a gyermekek kidíszíthetik a szabad felületeket, majd apró jutalomban részesülnek a résztvevők. Tanulóink számára lehetőséget és helyet biztosítunk a számukra már feleslegessé vált játékaik, eszközeik elcserélésére. A Családi nap lezárásaként tombolasorsolással kedveskedünk a résztvevő családoknak.

Anyagszükséglet:	
Gulyástál 750ml	500
Kanál, műanyag	500
pohár 2 dl	500
Ytong törőanyag	100
Dekorgumi - normál A/4-es	150
Dekorgumi - csillámos A/4-es	150
Mágnesszalag 19mm*3m	5
Kétoldalú ragasztó	5
Pritt kenőfejes ragasztó	15
Pritt sulifix folyékony ragasztó	15
Üvegmatrica festék 12db* 10,5ml	5
Kontúrfesték - fekete 20ml	10
Flitter - vegyes	100
Csillámpor	20
Arcfesték	20
Színes fagyöngy	50
Bórszík minimum 75cm	150
Gumidamil 0,7mm	10
Emlékeződrót	10
Irattartó fólia	200 db
Szódabikarbóna	2 kg
Kukoricakeményítő	4 kg
Kókuszszír	2 kg
Illóolaj	4
Ételfesték	6
Mona Lisa akrilfesték készlet, 6x70 ml	5
Oklevélpapír	20
Kupa / serleg	1
Zsenília	250 db

13. Melléklet :

MEGHÍVÓ PLAKÁT

F. Családi nap a Gyulai Dürer Albert Általános Iskolában

1. A rendezvény szinopszisa

Helyszín	Gyula, Szent István u. 29. iskolaépület, helyiségek, udvar
Célcsoport életkora	5-75 év
Célcsoport száma	400 fő
Időtartam	5 óra
Kellékek	udvar: Hangosítás , mikrofon,asztalok, székek, színpad, sörpadok, utánfutó állomásokon: műhelymunkához szükséges eszközök, festékek üvegek a 100 Ft adomány összegyűjtéséhez, flip-chart tábla, asztalok, székek Sportudvar: játékbábuk, Grasroots pályák, Síp, focilabda, Kávézó asztal, szék, kávégép , papírzacskó, papírtányérok, evőeszközök Tombola, zsákbamacska: becsomagolandó tárgyak, zsákbamacskák, borítékok, Tombola tárgyak, csomagoló tombola tömbök Érmek, oklevelek
Költségek	Tombolatárgyak: 90 000 Ft Vacsora: 335 000 Ft Oklevelek, jutalmazás: 5000 Ft Ugrálóvár: 40 000 Ft

2. A rendezvény pedagógiai célja

hagyományápolás, egészségnevelés, családi életre nevelés, közösségépítés, személyiségformálás, kreatív készségek fejlesztése, szabadidő hasznos eltöltése

3. A rendezvény előkészítése

1. Program: Az est fővédnökének kiválasztása,

2. Ötletbörze tantestületi értekezleten, programajánlatok begyűjtése

3. Forгатókönyv összeállítása: Megnyitó, bemutatkoznak iskolánk tanulói, Játsszunk együtt!(Kézműves műhelyek 4 állomáson), arcfestés, udvari játékok/sportjátékok/Grasroots, játékonysági sütívásár, kávézó, ugrálóvár, zsákbamacska, tombolahúzás, családi vetélkedő, eredményhirdetés, vacsora, diszkó

4. Helyszín tervezése a programelemek függvényében:

Udvar: Megnyitó, bemutatkoznak iskolánk tanulói, Játsszunk együtt!(Kézműves műhelyek 4 állomáson), arcfestés, udvari játékok/sportjátékok/Grasroots, ugrálóvár, zsákbamacska, tombolahúzás, családi vetélkedő, eredményhirdetés, vacsora

Tornaterem: diszkó

Ebédlő: sütívásár, kávézó

a. Szervezés:

Fővédnök felkérése, meghívók gyártása, kézbesítése, tanulók fellépési igényeinek, sütifelajánlások felmérése, sajtómeghívás, felelősök kijelölése, vacsorajegyek árulása, vacsorarendelés, szolgáltatások megrendelése (ugrálóvár, arcfestés, diszkó) műhelyek előkészítése, anyagszükséglet leadása, anyagok beszerzése, bepakolás, udvar és érintett helyiségek berendezése, tombola felajánlások gyűjtése, tombolatömb- tombolatárgyak vásárlása, vetélkedők feladatainak összeállítása, oklevélnyomtatás,

b. Gyermek bevonásának lehetőségei

ötletbörze, műhelyek előkészítése, pakolás, családi vetélkedő lebonyolítása, tombolaárusítás, szereplés

4. Rendezvény lebonyolítása

a. Rendezvény megnyitása:

A rendezvényt megnyitja az iskola vezetője, köszönti megjelent vendégeinket, igény szerint lehetőséget biztosít a VIP vendégek köszöntőinek, megnyitóbeszéd írása, narrátor kijelölése, narrátori beszéd a forгатókönyv alapján

b. Rendezvény menete, programja, folyamata

16:00 Megnyitó, Programismertetés

16:10-16:45 „Tiéd a színpad!” bemutatkoznak iskolánk tanulói

16:45-18:45 Játsszunk együtt! benne: Kézműves műhelyek, Arcfestés, „Ki nyer ma?” udvari játékok, Grasroots, focibajnokság, családi vetélkedő

18:45-19:00 Tombolasorsolás, eredményhirdetés

19:00 Vacsora

19:30-21:00 Diszkó

Folyamatos: Dürer kávézó, Zsákbamacska, Tombola árusítás, Ugrálóvár

c. Rendezvény lezárása:

A rendezvény hivatalos része az eredményhirdetésekkel, valamint a köszönetnyilvánítással zárul, utána diszkó, a kollégák számára pakolás után levezető „munkaértekezlet”

5. Utómunkálatok:

Az iskola helyiségeinek visszarendezése, sörpadok, színpad elszállíttatása.

Újságcikk, honlapon való megjelenés, írásbeli köszönetnyilvánítás, számlák rendezése, költségvetési mérleg készítése, családinap bevételeinek átadása az iskolai alapítványnak, értékelés, következtetések levonása

6. Lehetséges bevételi források:

tombolatárgy-felajánlások, vacsora jegyek bevételei, tombolajegyek, zsákbamacskák, támogatójegyek ellenértékei,

VII. Ábralista

1. ábra Probléma megoldás	3
2. ábra Találd meg a helyed!.....	4
3. ábra Impulzus.....	4
4. ábra Az egy sorban állók megfogják egymás kezét.....	4
5. ábra Az egyik sor mindig egyvel arrébb csúszik.....	5
6. ábra Kommunikáció	6
7. ábra Szinkronizálás.....	6
8. ábra A csoport két tagja halandzsa nyelven beszélget.....	6
9. ábra Én- vers	7
10. ábra Köszönések.....	8
11. ábra Jó napot!.....	8
12. ábra Nem lát, nem hall, nem beszél.....	9
13. ábra A világ megmentése.....	9
14. ábra Közös mesealkotás	10
15. ábra Maszkok	10
16. ábra Kortárs mesék.....	11
17. ábra Figyelj rám	12
18. ábra Páros fakesés	13
19. ábra Találjuk meg ugyanazt a fát nyitott szemmel	13
20. ábra Kisállat mentés	14
21. ábra Bizalom	14
22. ábra Plüss állatkák	14
23. ábra Titkos üzenet	15
24. ábra Kockacukortorony- építés.....	16
25. ábra Családmodell.....	16
26. ábra Szeretem- nem szeretem.....	17
27. ábra Vigyázz magadra.....	18
28. ábra Célbadobás elemei.....	18
29. ábra Kincses térkép	19
30. ábra Idegennyelv.....	20
31. ábra Muffin forma.....	21
32. ábra Alma hámozás	21
33. ábra Fő az egészség	22
34. ábra Zöldség/gyümölcs	24
35. ábra Egészségnap	26
36. ábra Pályaválasztás.....	34
37. ábra Médiumok	35
38. ábra Családi nap	39
39. ábra Focibajnokság	41
40. ábra Kézműves termékek.....	41
41. ábra Karate	44
42. ábra Sólóyom.....	45
43. ábra Szakmák	47
44. ábra Drift bike.....	47
45. ábra Trambulin	48