

## Játékterv

**Az óvodapedagógus-hallgató neve:** Székely Noémi

**A mentor-óvodapedagógus neve:**

**Az óvoda neve, címe:**

**Csoport neve, életkori jellemzői:** Százszorszép Csoport, Vegyes (3-7 évesek)

**Tevékenységi forma:** Játék

Kikelet – Papírszínházi előadás a gyermekek aktív részvételével

**A tevékenység időpontja:** 2018. 04.18.

**A tevékenység előzményei:**

***1. téma/élmény szerint:***

- irodalmi foglalkozás: Vízcsepp (papírszínházi előadás)

- Kollektív tavaszi kép készítése

***2. képességfejlesztési szintje szerint:***

- finommotorika fejlesztése a bábok mozgatásával

- szem-kéz koordináció differenciálása a vágás gyakorlásával

**A tevékenység tartalma/témája:**

- A szabadon kialakult játékokban „nyuszikának” segítségnyújtás, ötletek adása: Kikelet Nyuszis papírszínház eljátszása

**A tevékenység célja:**

Örömszerzés, a meglévő élmények újraélése fantáziájukkal újraalkotva

Feladatai:

***1. Nevelési feladatok:***

***1.1. Az egészséges életmód alakítása:***

- természetvédelem, egészséges környezet kialakítására ösztönzés a mese tartalmával, beszélgetéssel

- állat- és növényvédelemről beszélgetés a nyuszis képek színezése közben

***1.2. Az anyanyelvi-, értelmi fejlesztés és nevelés megvalósítása:***

- mondókák felidézése (Nyuszi fülét hegyezi)nyuszi életmódjáról ismeretek felelevenítése

- új szavakkal ismerkedés,élmények felelevenítésével beszédkedv élnékitése

***1.3. Az érzelmi, az erkölcsi és a közösségi nevelés:***

- a természethez való pozitív viszonyulás a természet szépségeinek megláttatásával

- egymás segítése a játék folyamán
- közösségi érzés fejlesztése a közös játék alkalmával

## **2. Didaktikai feladatok**

Új ismeretek szerzése, gyakorlása, ellenőrzés és értékelés, motiváció, feladattartás gyakorlása

## **3. Képesség- és készségfejlesztés**

### 1.1. Kognitív:

- megismerő tevékenységek ( figyelem és koncentráló képesség a jelenetváltásoknál)
  - emlékezet fejlesztése mondóka felidézésével
  - logikus gondolkodás ösztönzése (Tangram játéknál)
  - problémamegoldó gondolkodás a Gyümölcs kaland című játéknál

### 1.2. Szociális:

- együttműködés a szerepjátékoknál (egy kedvezőtlen szerep elvállalása)
  - egymáshoz való alkalmazkodás a tevékenységek során

### 1.3. Érzelmi, akarat:

- türelem, egymás kivárása a fejlesztő játék (célbagurító ) alkalmával
- feladattudat erősítése a szabályjátékkal

### 1.4. Mozgás:

- nagymozgás, lépkedés meghatározott szempontok szerint (Gyümölcs kaland)
  - térben való tájékozódás (golyókkal való játék)
- finommotorika fejlesztése gyurmázás során( ujjpercek erősítése)
  - szem-kéz koordináció nyuszis képek színezésénél, vágásnál

### 1.5. Nyelvi-kommunikációs készségek:

- spontán beszédkészség fejlesztése (gyümölcsök és állatokról élmények felelevenítése)
  - állatok hangjának utánzása (csibe tangram)
- anyanyelvi játékok (hangutánzó szavak)

### **A tevékenység kapcsolata más területekkel;**

- Ének-zene: „ Süss fel nap” (gyurmázás)
- Mondókák: „ Nyuszi fülét hegyezi” (nyúl figura kirakásánál)
- Matematika: Tangra-geometriai formák (állat formák kirakásánál)
- Vizuális: színezés, gyurmázás
- Külső világ:gyümölcsök, állatok ismeretek, élmények felelevenítésénél

**A tevékenység során alkalmazott módszerek, eljárások:**

Új ismeretek nyújtása, magyarázat, beszélgetés, gyakorlás, bemutatás, bemutattatás, ellenőrzés és értékelés

**A tevékenység során alkalmazott eszközök:**

**A.:**- báb, varázstáska, színgorongok, varázsszőnyeg

- színező, színesceruza, olló

- készített új eszközök: napocska, répa készítése gyurmából

**A tervezethez felhasznált források:**

- *Az Óvodai nevelés országos alapprogramja. 363/2012. (XII. 17.)  
Kormányrendelet 4*
- *Forrai Katalin: Ének az óvodában*
- *Százszorszép csoport Csoportnaplója*
- *Óvoda pedagógiai programja*

A tevékenység (foglalkozás) kidolgozása		
Idő	A fejlesztő tevékenység felépítése (a foglalkozás menete) és az óvodapedagógus közlései	A fejlesztés módszerei, foglalkoztatási formák, eszközök. Megjegyzések az adott feladat fejlesztő-nevelő hatásáról, az esetleges differenciálási lehetőségekről
	<i>Előkészítés, szervezés, motiváció:</i>	
5-10'	<p><b>Spontán alakult játszócsoportokban tevékenységek:</b></p> <p>Két féle fejlesztő játék (Tangram, Memória játék) Célba gurítós játék Ábrázoló (asztalnál gyurmázás) Mozgásos fejlesztő játék (Gyümölcs kaland) Kígyós játék, lépegető Konstruáló játék</p> <p><b>Motiváció:</b> Kikelet, Nyuszis színház - Szomorúan megjelenik a nyuszika, aki nem találja a barátját. - Felajánlom neki, hogy van egy varázstáskám, amelyben lakik egy nyuszika, aki szívesen barátkozna vele.</p>	<p>Megfelelő hely, eszköz, nyugodt légkör biztosítása</p> <p><b>Kikelet</b> <b>Módszer:</b> magyarázat, beszélgetés <b>Foglalkoztatási forma:</b> egyéni és csoportos</p> <p><b>Eszköz:</b> Báb Problémahelyzet teremtése Gondolkodtató kérdések <b>Készség- és képességfejlesztés:</b> - fantázia fejlesztése az új barát keresésével, mondatalkotás, beszédképesség</p>
	<p><b>Játéktér kialakítása</b></p> <p>- Aktív gyermekek ötleteinek segítségével a játék helyének kialakítása. „Hová tegyük a varázstáskánkat?” „Melyik és hol legyen a varázsszőnyegünk?”</p>	<p><b>Módszer:</b> beszélgetés, szemléltetés, bemutatás, ellenőrzés és értékelés <b>Foglalkoztatási forma:</b> csoportos</p> <p><b>Eszköz:</b> szőnyeg, varázstáska</p> <p><b>Készség- és képességfejlesztés:</b> térlátás fejlesztése (mit hová rakjunk) - együttműködési készség fejlesztése</p>

	<p><b>Új eszköz felkínálása a játék kialakulásához, bővítéséhez</b></p> <p><i>„Ki szeretne színpöttyöket a tenyerére, amivel jókat tudunk majd játszani?”</i></p>	
	<i>A téma kidolgozása</i>	
10-20'	<p><b>A játéktéma felkínálása kijátszásra, szerepek kiosztása</b></p> <p>- Kinyitjuk a varázstáskát, ahol a „Tavaszi nyúl” című mesére lelünk. <i>„Ki szeretné meghallgatni a papír varázsos nyusziról szóló mesét?”</i></p>	<p><b>Módszer:</b> ismétlés, beszélgetés, ellenőrzés-értékelés</p> <p><b>Foglalkoztatási forma:</b> csoportos</p> <p><b>Eszköz:</b> szőnyeg, varázstáska, síkbáb</p>
	<p><b>További közlések, kérések a gyermekek ötleteinek beépítésével, a gyermeki reakciók figyelembe vételével, szükség esetén szerepvállalással</b></p> <p><i>„ A nyuszi, akiről a mesét halljátok nagyon szeretne veletek játszani.”</i> <i>„ Ha azt halljátok a mesében hogy nyuszi, akkor rakjátok fel a nyuszi füleiteket.”</i> <i>„ Ha látjátok azt a színt a képen, amilyen a tenyereteken van, akkor álljatok fel és emeljétek magasba a kezeteiket.”</i></p>	<p><b>Módszer:</b> ismétlés, beszélgetés,gyakorlás. ellenőrzés-értékelés</p> <p><b>Foglalkoztatási forma:</b> csoportos és egyéni</p> <p><b>Eszköz:</b>színeskorongok, papírszínház, szőnyeg</p> <p><b>Készség-és képességfejlesztés:</b> Gyors reagálóképesség(színek felmutatásánál) kompromisszum képesség (szőnyegre ülésnél) beleélés képesség fejlesztése</p> <p><b>Differenciálás:</b> színezőknél a fiatalabbak rajzolják és színezik, míg a nagyobbak kivágják</p>

<p><b>A kiemelt feladatot célzó problémahelyzet felvetése, kialakítása</b></p> <p><u>Cél:</u> Új helyzet felismerése, tér és eszközigeny változtatása</p> <p>A nyuszika ajándékba kapott színtelen mese jeleneteket. „Tudnátok segíteni a nyuszikának abban, hogy színössé váljanak a képek?”</p> <p><b>A gyermeki ötletek, próbálkozási lehetőségek elfogadása, támogatása</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- az egyéni ötletek figyelembevétele</li> <li>- a megvalósítások ösztönzése</li> <li>- probléma helyzetek megoldása gondolkodtató kérdésekkel</li> <li>- támogató, segítő szerepvállalás</li> </ul> <p><b>A játék kibontakozását, hangulatát segítő nevelési területek kihasználása</b></p> <p><u>Ének, zene, énekes játék, gyermektánc és Verselés-mesélés nevelés:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A mese végén, amikor megjelenik a Napocska „Süss fel nap” eléneklése.</li> </ul> <p><u>Irodalom,vers:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- „Nyuszi fülét hegyezi” című vers elmondása a tangramnál.</li> </ul> <p><u>Matematika:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tangram játéknál számolás. (hány geometriai test van)</li> </ul> <p><u>Környezet megismerése:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gyümölcsök ismerete, mivel táplálkozik a nyúl.</li> </ul> <p><u>Mozgás:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gyümölcs kaland játék (nagy mozgás)</li> </ul> <p><u>Munka jellegű tevékenység:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eszközök elrendezésében naposok bevonása</li> <li>- Önkiszolgálás gyakorlása a játék pakolásnál és elővételnél</li> </ul>	<p>Problémahelyzet teremtése</p> <p><b>Módszer:</b> beszélgetés (gondolkodtató kérdések) szemléltetés, magyarázat</p> <p><b>Foglalkoztatási forma:</b> csoportos</p> <p><b>Eszköz:</b> színezők, színes ceruzák, olló</p> <p><b>Készség-és képességfejlesztés:</b> fantázia, , beszéd-készség, rajkészség fejlesztése a képek színezésénél, kiegészítésénél finommotorika fejlesztése</p> <p><b>Differenciálás:</b> A csoport és a gyermekek egyéni képessége szerint történik az adott szituációhoz igazodva.</p> <p>Nagy mozgás, térben tájékozódás és szabálytudatosság megjelenése.</p> <p>Szabálytudat erősítése</p> <p>Kölcsönös segítségnyújtás szokásának kialakítása</p>
---	---

	- Terem elrendezése Vizuális: -Gyurmázás, a mese jeleneteinek színezése és/vagy vágása	
	<i>Tevékenység lezárása, átvezetés más tevékenységbe</i>	
<b>3-5'</b>	Nyuszikának elmondjuk a „Nyuszi fülét hegyezi” című verset és megtanítjuk neki.	
		Szabad játék továbbélése, folytatása

## **Szempontokatevékenységelmzéséhez, ezmajd a gyakorlatonsegít**

- A hallgató tudja meghatározni a foglalkozás céljait a követelmények ismeretében!
- Értékelje reálisan saját pedagógiai stílusát, interakciós magatartását!
- Tudjon felsorolni a foglalkozáshoz kapcsolódó szakirodalmat, forrásmunkát!
- Elemzésében igyekezzék helyesen alkalmazni a pedagógia és a pszichológia szakterminológiáját!

### **Speciális szempontok**

- A tervezett, az irányított és a spontán kialakult játék leírása (típusa: társas, értelmi vagy mozgásos; a játék menete, eredményjelzők stb.)
- A gyermek játékának elemzése:
  - a játék öröme és kihívása
  - kapcsolat a társsal, vagy társakkal
  - az eredmények egyértelmű visszajelzése
  - tapasztalatszerzés a játszás során stb.
- A felnőtt/hallgató
  - részvevő – irányító szerepe
  - játéktanítása: a bonyolultabb játékok fokozatos bevezetése, a szerepek-szabályok módosítása, igazítása a játszó életkorához, képességeihez
  - a részvétel önkéntességének biztosítása
  - a versengés mérséklése, a győzelem-veszteség feldolgozása stb.
- Szubjektív benyomások, gondolatok a gyermek játékaról.