
4. FEJLESZTÉSI KERESZTMODUL

„PELOTA”

KÉSZÍTETTÉK: DR. PÁLI JUDIT, KOVÁCS ÉVA, VITÉZ GYÖNGYVÉR

MODULLEÍRÁS

Modul célja	<ul style="list-style-type: none"> • preventív célú képesség- és készségfejlesztés • tanulási nehézségek megelőzése • szocio-kognitív funkciók fejlesztése • szociabilitás fejlesztése
Időkeret	45 perc
Ajánlott korosztály	4. osztály A gyermekek funkcionális életkorához igazítottan.
Modulkapcsolódási pontok	Kapcsolódó modulok: Keresztmodulok, Fejlesztési keresztmodulok, különösen: „Longaméta”, „A zászló” fejlesztési művészeti modulok
A képességfejlesztés fókuszai	<p>Figyelmi folyamatok Emlékezeti folyamatok</p> <p>Ábrázoló kifejezés folyamatai</p> <p>Problémamegoldó gondolkodás folyamatai</p> <p>Beszéd produkció és a fogalmi gondolkodás folyamatai</p> <p>Metafolyamatok (tudatelmélet), testtudat Érzelmi, szociális és kapcsolati folyamatok</p>

AJÁNLÁS: FEJLESZTÉSI CÉLOK

A játékmertető leírás teremt gyakorló alkalmat arra, hogy a szövegfeldolgozás sikeres lehessen. Hasonlóan a szöveges példák szövegértési funkcióihoz nemcsak adatfeldolgozás történik, hanem az adatokkal történő mérő, konstruáló tevékenység sorrendjének a megállapítása, mely ítéletalkotásra is készíti a gyermekeket.

A térbeli modellkészítés tevékenységein keresztül ismerkednek meg a gyermekek a gondolkodás tervező és szervező folyamataival, amelyek a köznapi életben való hasznosíthatóság lehetőségeit teremtik meg, és kialakítják egy hosszútávon is alkalmazásképes tudás alapjait.

TÁMOGATÓRENDSZER

A modul feldolgozása előtt tanácsos a Függelékben a „SZEMLÉLETVÁLTÁS” tanulmány (alcím: „A matematikai kompetenciák fejlesztése célzott képesség-, készségfejlesztéssel FKM és BFMŰ modulokhoz”),

a TÉRKÉPÉSZET I., II. modulból „javasolt módszerek, munkaformák” szakmai anyagok áttekintése.

Néhány fontos kiegészítő gondolat a 4. osztályos gyermekeknek szóló Fejlesztési Kereszt Moduljainkhoz (kiemelten: a „Pelota”, „Longaméta”, „A zászló”-hoz)

Negyedik osztályos gyermekeknek szóló Fejlesztési Kereszt Moduljaink mindegyike **a szöveges feladatokhoz szükséges pszichikus funkciókat célozza**. Nagy hangsúlyt fektetünk arra, hogy a szövegértés, szövegfeldolgozás kellő motivációkkal, játékok megértése érdekében történjen. A nehézségeket fogalmak, gondolkodási műveletek, a logikus sorrend, a téri, idői elrendezettség, szabályok kialakítása és megtartása jelenti. Ne felejtjük el, hogy ebben az életkorban, amikor formális műveletek előkészítése történik, nehezedhet a gondolati feldolgozás belső munkája. A megfelelő tevékenységssorrendek felállítására téri, idői rendet követel, amely az idegrendszeren belül a homloklebeny funkcióihoz köthető.

A modern idegtudományok ún. végrehajtó funkciókat feltételeznek, amelyek a gondolkodás folyamatán belül érzékelők, figyelők, koordinálók, motiválók, verbalizálók. A végrehajtás lényegében azt jelenti, hogy a homloklebeny a „karmester”: a homloklebeny minden más agyterülettel együttműködő funkcióit ez az összerendező apparátus kezeli. Ebben az összerendezettségben jön létre egyfajta tudatosság, kiteljesedik a gyermek saját tudásáról nyert tudása, amely elengedhetetlen feltétele a gondolkodás formálissá válásának.

A szöveges feladat adatainak elrendezése, a feladatmegoldás lépéseinek sorrendje már nem lehet esetleges, a gyermekeknek fel kell ismerniük a szövegben rejlő műveleteket vagy a műveleti sorrendeket. Műveletek alatt a gondolkodás műveleteit értjük. (A pszichológiai szakirodalom szerzői meg egyeznek abban, hogy a következők alkotják ezeket a fogalmi gondolkodási–műveleti folyamatokat)

Amikor a beszédfunkciók fogalmi folyamatokká válnak, a szabálytanulás lépésein keresztül vezetnek oda, hogy a műveleti sorrendek logikai sorrendeket is jelentsenek.

A kooperatív tanulás sok lehetőséget teremt az együttgondolkodásra. A gyermekek csoportjai megértik a technikai leírásokat, amelyek logikailag is fontos sorrendeket közvetítenek, képzeletben elővételzik a játszás menetét és szabályait, és a gyakorlatban is eljutnak a megvalósításig. A gondolkodási stratégia kiépítésével, a hasonlóság és a különbözőség felismerésével, analízissel, szintézissel, a tárgyak, jelenségek különböző adatok alapján történő csoportosításával, meghatározások és leírások készítésével, analógiák, egyenértékűségek alapján osztályoznak, induktív és deduktív következtetéseket vonnak le.

Fejlesztő moduljaink ezeknek a logikai sorrendeknek megértésére, a tervező, szervező lépések fontosságára irányítják a gyermekcsoportok figyelmét.

Minden modul kér ellenőrzést, bizonyítást, gyakorlattal való összevetést, ösztönzi az ok és okozati összefüggések megértését, ösztönzi a felismerést, eszköz-cél kapcsolatok megállapítását, tehát összetett gondolkodási műveletekkel segíti a tanítás-tanulás folyamatát, serkenti a gyakorlati alkalmazásban megmutatkozó kompetenciák fejlődését.

TOVÁBBÁ AZ ALÁBBI TANFOLYAMOK:

dr. Páli Judit – Kukucs Stúdió akkreditált pedagógus-továbbképző tanfolyama:

A játék (a közös játék) szerepe az idegrendszer fejlődésében és a szocializációban pal.judit@vnet.hu

Dyscalculiás, Dyslexiás Gyermekekért Alapítvány keretében:

A matematikai nehézségekkel/zavarokkal küzdő gyermekek fejlesztése matematika órán és azon kívül – pedagógus-továbbképzés, ismételt akkreditálása folyamatban. Kovács Éva, 06/70/3310808, koveva.dys@gmail.com)

Dyscalculiás, Dyslexiás Gyermekekért Alapítvány keretében:

A matematikai zavarokkal küzdő/fejlődési dyscalculiás gyermekek vizsgálata – 18 éves korig – pedagógus-továbbképzés, ismételt akkreditálása folyamatban.

Prof. Ph.Dr. Ladislav Košč CSc. Kalkulia III. tesztcsomag (DYS Alapítvány standardizálta magyarországi reprezentatív minta alapján. A tesztcsomag a DYS Alapítvány gondozásában van (1022 Bp., Rókushegyi lépcső 7/b). A dyscalculia vizsgálatok: Kovács Éva, 06/70/3310808, koveva.dys@gmail.com)

A PELOTÁ-hoz érdekes képanyag az interneten:

en.wikipedia.org/wiki/Pelota

From Wikipedia, the free encyclopedia

[Valencian pelota](#)

[Basque pelota](#)

[Mesoamerican ballgame](#)

[Baseball](#)

MODULVÁZLAT

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képessegek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag-tar- talmak)
				Munkaformák	Módszerek	
I. Ráhangolódás, a feldolgozás előkészítése						
	Kooperatív csoportok kialakítása, előkészületek 15 perc 1. Csoportok kialakítása, csoportszerepek kiosztása, megbeszélése <i>eszközfelelős</i> <i>szóvivő</i> <i>jegyző</i> <i>időfelelős</i>	Csoportmozgás tervezése, szervezése, vita, döntés, kompromisszum, konszenzus, tolerancia	Csoportalakítási módok A csoportszerepek kiosztásának módja: önálló, irányított	Frontális		Szerepkártyák
	2. Szükséges eszközök kiosztása	Mozgás csoportos tervezése, szervezése, reakcióidő, észlelés, kategorizáció, mentális térkép, együttműködés		Csoportmunka	Csoportos feladatszervezés	1-1 ív csomagolópapír, olló, vonalzó színes, vonalzó, ragasztó, kemény papír

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag-tar- talmak)
				Munkaformák	Módszerek	
	3. Labdajátékok gyűjtése, a különbözők megbeszélése, táblára helyezése, csoportosításuk	Hosszútávú memória azonosság-különbség, összehasonlítás, differenciálás, generalizáció, általánosítás, egyenértékűség, kategorizáció, a gondolkodás rugalmassága, folyékonyága, megfogalmazás- definiálás, kérdés-válasz	Tanító által meghatározott szempontok szerint csoportosítás szempontok pl.: • meghatározott és kijelölt játéktéren játsszák • csapatjáték • játékosok száma	Csoportmunka	Ötletroham Szóforgó	papírcsíkok
	4. A tanító ismerteti (felolvassa) a játék történetét	hallási figyelem, beszédészlelés, beszédfeldolgozás, általános tájékozottság fantázia		Frontális		
II. Az új tartalom feldolgozása						
	II. Játéktér modellezés 25 perc 5. Minden csoport egy TERVEZŐ IRODA A csoportok kézhez kapják a játéktér leírását. A csoportok feladata azonos. Feladat: A leírásnak megfelelően modellezni (100:1) kell a „Pelota” játékterét	Grafomotoros koordináció, finommotoros koordináció, térbeli irányok észlelése, kódolása, térbeli irányok alkalmazása, relatív pozíció, minta- és méret egyeztetés,	• Az arány fogalmának magyarázata,	Projekt	Tervezés- szervezés	

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag-tar- talmak)
				Munkaformák	Módszerek	
	<p>A játék leírása A pálya különbözik a tenispályától, hiszen itt a labdát a fal adja vissza, s nem a szemben álló játékos. Talaja göngyölt agyag, hosszúsága 60 méter, szélessége 16 méter, kétoldalt és hátul széles kifutókkal. A pálya szemközti rövid oldalán egy sima fal áll, amely 18 méter széles, és 9 méter magas. A földtől 80 centiméterre egy jól látható fehér vonal húzódik rajta, ez jelzi a „hálót”. A pályán 16 méterre a faltól, ugyancsak egy vonal van, amely az adogatómezőt a játéklemezőtől elválasztja.</p>	<p>Figyelem tónusa, koncentrációja, figyelmi váltás, megosztás, a figyelem terjedelme, feladat-tartás, szabálykövetés, mechanikus, rövid idejű emlékezet, ábrázoló-kifejező készség: irány, arány, szög, relatív pozíció, grafomotoros mozgás, képi megjelenítés rajz (síkbeli vonalas ábrázolási mód) által, mennyiségegyeztetés, síkbeli ábra térbeli megoldása, átfordítás, analízis-szintézis, a gondolkodás tervező, szervező funkciói, hallottak leképezése rajzban, téri, idői relációs szókinccs, minőségfogalmak, szövegfeldolgozás, összetett utasítások megértése, téri tájékozódás a saját testtel összefüggésben, mások szándékállapotának megértése, fantázia többszemponúság, együttműködési készség</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terület-kerületszámítási feladatokkal történő kiegészítés • A játéktér udvaron-falon történő megrajzolása • Más-más arány megadása 			<p>Csoportonként 1-1 ív csomagoló-papír, olló, vonalzó színes ceruzák, vonalzó, olló, ragasztó, keményebb papír</p>

	Lépések, tevékenységek (a mellékletekben részletesen kifejtve)	Kiemelt készségek, képességek	Célcsoport / A differenciálás lehetőségei	Tanulásszervezés		Eszköz (mellékletben: a feladatok, gyűjtemények, tananyag-tar- talmak)
				Munkaformák	Módszerek	
	6. Bemutató-prezentáció A csoportok bemutatják az elkészült műveket	hallási figyelem, felidézés, mechanikus rövid idejű emlékezet, képzelet, relációs szókinccs (aktív, passzív), minőség-, mennyiség fogalmak, beszédészlelés, beszédmegértés, beszédprodukció, beszédfeldolgozás, saját tudásról való tudás	A játéktérre vonatkozó területkerületszámítási feladatok 1:1 (vagy más aránnyal) megszerkesztés arra alkalmas iskolaudvar területen		Prezentáció	
III. Ellenőrzés						
	<p>III. Összehasonlítás, ellenőrzés, a következtetések levonása 5 perc</p> <p>7. A csoportok összehasonlítják a modelleket, az ellenőrzés után a legjobban sikerültet kiállítják</p> <p>8. Kutatás - Prezentáció adott határidőre, differenciálás lehetőségével</p>	tárgy több oldalról való megvizsgálása, saját és mások szándékállapotának megértése, saját tudásról való tudás, ítéletalkotás, szocializációs és érzelmi összetevők, pl. frusztrációs tolerancia, szocializációs, érzelmi, gondolkodási és viselkedési stratégiák, ellenőrzés, vita, többszemponúság	<ul style="list-style-type: none"> • A „Pelota” játék menetének leírását felkutatják vagy • Összehasonlítják a „Pelotát” a squashesal • Gyűjtenek „Pelotához” hasonló labdajátékot más nemzetek játék készletéből • „Játéknév-csikok” további gyűjtése, csoportosítása 		Költs el egy húszast!	

A FELDOLGOZÁS MENETE

I. Ráhangolódás, a feldolgozás előkészítése	
Tanítói tevékenység	Tanulói tevékenység
<p>Az órai tanári feladat meghatározása – A modul feldolgozása előtt tanácsos a „SZEMLELETVÁLTÁS” tanulmány, továbbá a „Térképészet I. II.” modulokban definiált munkaformák, módszerek és az „értékelés”-ről írtak áttekintése is. – Képanyag interneten: en.wikipedia.org/wiki/Pelota</p> <p>I. Kooperatív csoportok kialakítása, előkészületek</p> <p>1. A tanító kialakítja a csoportokat, kiosztja a munkához szükséges csoportszerepeket (szerepkártyán: <i>eszközfelelős, szóvivő, jegyző, időfelelős</i>), és tisztázza a szerepek tulajdonosainak feladatát <i>eszközfelelős</i>: beszerzi az eszközöket, munka után visszaviszi a helyére, rendet rak az asztalon <i>szóvivő</i>: beszámol a csoport munkájáról, a csoporton belüli hangulatról, stratégiáról, közli a kapott eredményeket <i>jegyző</i>: főszereplője a rajzolásnak, makettkészítésnek, az írásos csoportfeladatokat ő rögzíti a közös lapra <i>időfelelős</i>: a rendelkezésre álló időre figyelmeztet, betartatja a csoporttal a munka-időt</p>	<p>Az órai tanulói feladat meghatározása</p>
<p>2. Szükséges eszközöket a tanító előkészíti Csoportonként 1-1 ív csomagolópapír, olló, vonalzó színes ceruzák, vonalzó, ragasztó, keménypapír</p>	<p>Az eszközfelelősök elviszik a kapott eszközöket a csoportasztalhoz</p>
<p>3. Labdajátékok gyűjtése Meglévő ismeretek felelevenítése Tanítói utasításra a gyermekek a papírcsíkokra nyomtatott nagy betűkkel (hogy a táblára helyezés alkalmával mindenki által olvasható legyen) felírnak minél több már ismert játékot. Közösen megbeszélnek a gyűjtött játékokat, és a különbözőket felhelyezik a táblára, hogy mindenki jól láthassa. (A csíkok felhelyezésével előkészítünk egy későbbi feladatot, amely során - valamely tanító által közölt szempont(ok) szerint - csoportosíthatjuk később a játékokat. Fent hagyjuk a falon vagy a táblán a csomagoló papírt (plakátot), hogy a későbbiekben még bármikor helyezhessenek a gyermekek újabb papírcsíkokra felírt játék-ötleteket</p>	<p>A csoportokban a gyermekek a papírcsíkokra minél több dobójátékot gyűjtenek. Szóforgóval közösen megbeszélnek az ötleteket, majd egy nagy csomagoló papírra a közös megbeszélés alapján a különbözőket felhelyezik (mágnes, blue-teck segítségével).</p> <p>A munka során a gyermekek újabb csíkokat helyeznek fel.</p>

4. A tanító ismerteti a játék történetét.

Ez a spanyol – pontosabban baszk – népi játék a legrégebb labdajátékok egyike.

Spanyolországban a középkor vége óta ismert.

(Egyes feltevések szerint már az aztékok is játszották az ősi Mexikóban, és – feltételezések szerint – Cortez onnan hozta Európába. Valószínű azonban, hogy a játék Földközi-tenger melléki, és innen terjedt el más világrészekbe. Ehhez hasonlót ugyanis már a római korban is játszottak.)

(A játék eredeti baszk neve: Jai-Alai, ejtsd: hi-li; a tengeren túl ezen a néven terjedt el.)

Spanyolorzágon kívül ma Franciaországban, Belgiumban, Németországban, Egyiptomban, Kubában és Mexikóban is játsszák. Innét áterjedt az Egyesült Államokba és Dél-Amerikába is, sőt a Fülöp-szigeteken és Kínában is ismert. Hazája azonban mindmáig Baszkföld, ahol népi játék formájában él most is.

Ebben a teniszszerű, de fálnál játszott labdajátékban eredetileg kézzel ütötték a labdát, majd bőrkesztyűt használtak, s csak az újabb korban alakult ki a pelotautűtő mai különös formája (kivájt kifli forma). Az ütő hánccsfonatból készül, görbén meghajlított, és görbülete kanálszerűen kimélyített. Fogóját a játékosok gyakran az alkarjukhoz kötik, hogy ütőbiztonságukat fokozzák.

A labda hat és fél centiméter átmérőjű; anyaga gumival burkolt tömött rongy és kóc. Ennél fogva meglehetősen súlyos, és csak mérsékelten rugalmas, vagyis nagy erővel kell ütni, hogy visszapattanjon.

A játékot ketten vagy négyen játsszák.

A tanulók hallgatják a történetet, és próbálják elképzelni a játékot.

II. Az új tartalom feldolgozása	
<p>5. II. Játéktér-modellezés Minden csoport egy TERVEZŐ IRODA A csoportok kézhez kapják a játéktér leírását. A csoportok feladata meggyezik. Feladat: A leírásnak megfelelően modellezni (100:1) kell a „Pelota” játéktérét. A játék leírása A pálya különbözik a tenispályától, hiszen itt a labdát a fal adja vissza, s nem a szemben álló játékos. Talaja göngyölt agyag, hosszúsága 60 méter, szélessége 16 méter, kétoldalt és hátul széles szabad területtel, úgynevezett kifutókkal. A pálya szemközti rövid oldalán egy sima fal áll, amely 18 méter széles, és 9 méter magas. A földtől 80 centiméterre egy jól látható fehér vonal húzódik rajta, ez jelzi a „hálót”. A pályán pedig 16 méterre a faltól, ugyancsak egy vonal van, amely az adogatómezt a játéktérrel elválasztja.</p>	<p>A gyermekek értelmezik a játéktér leírását, kigyűjtik a modellezéshez az adatokat. A csoportok megszerkesztik a játéktér térbeli modelljét. További csíkokat helyeznek a táblára (pl. tenisz, squash) Az eszközfelelősök kiegészíthetik a csoport készletét</p>
<p>6. Bemutató-prezentáció A csoportok bemutatják az elkészült műveket</p>	<p>A csoportok szóvivői bemutatják a műveket</p>
III. Ellenőrzés	
<p>III. Összehasonlítás, ellenőrzés, a következtetések levonása</p> <p>7. A csoportok összehasonlítják a modelleket, az ellenőrzés után a legjobban sikerültet kiállítják</p> <p>Szorgalmi/differenciált 8. Kutatás – Prezentáció A játék történetének elmondásával és a pálya modellezésével a tanító felkeltette a gyermekek érdeklődését: Hogy kell játszani a „Pelotát”? Kutatási témák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A „Pelota” játék menetének leírását felkutatják és/vagy • Összehasonlítják a „Pelotát” a squash-sal és/vagy • Gyűjtenek „Pelotához” hasonló labdajátékot más nemzetek játékkészletéből és <p>A tanító felhívja a gyermekek figyelmét arra, hogy csíkokra további, a meglévőktől különböző játékneveket gyűjtsenek (a kutatómunka során valószínű továbbiakat találnak), és helyezzék azokat a plakátra.</p>	<p>A csoportok összehasonlítják a modelleket, az ellenőrzés után a legjobban sikerültet kiállítják (pl. Költs el egy húszast! módszerrel / lásd: „Szemléletváltás” tanulmányban)</p> <p>A csoportok vagy ugyanazt a feladatot, vagy differenciáltan - a tanító választásának megfelelően – kutatómunkát végeznek. A gyűjtőmunka során talált újabb labdajáték-nevekkal kiegészítik az eddig gyűjtött (csoportosított) játékneveket a plakáton.</p>

MELLÉKLET

PELOTA (a kutatás eredménye)

A játékot ketten vagy négyen játsszák. Ha ketten játsszák (és ez a gyakoribb), akkor így megy a játék menete:

Az egyik játékos a hátsó az adogatómezőbe lép, a labdát a földre dobja, és ha felpattant, ütőjével a „háló” (megrajzolt vonal) felett a falnak vágja, olyan erősen, hogy az visszapattanva a játékmezőben érjen földet, ahol is a fogadó-játékos várja. A labdának a játékmezőben le kell esnie, s csak amikor felpattan, akkor ütheti meg a fogadó-játékos. Az ütés után visszapattanó labdát ismét az adogató-játékos kapja, aki megüti azt.

Így ütnek felváltva, amíg valaki nem hibázik.

Hibát követ el az a játékos:

aki a labdát nem tudja fogadni,

vagy akkor üti meg, amikor az még nem érte a földet

vagy pedig már kétszer is felpattant

vagy, ha a labdája a vonal alatt éri a falat.

Minden elhibázott ütés egy nyert labdát jelent az ellenfélnek, a tenisz szabályok szerint.

A játékosok előre megállapodnak, hogy időre játszanak-e vagy bizonyos számú nyert játékra. Ennek megfelelően vagy a kiszabott idő alatt nyert játékok száma dönt vagy pedig az, hogy ki nyerte meg előbb a kikötött játékszámot.

A játék igen gyors, nagy koncentrációt, de rendkívüli erőt és ügyességet is igényel, mert a nehezen pattanó labdát nagy lendülettel kell a falnak ütni, hogy visszapattanjon.

Lukácsy András (1977): Népek játéakai, Móra Kiadó Bp.