



MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

Európai Unió  
Európai Szociális  
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

SZÉCHENYI 2020

# Olvasásfejlesztő könyvtári mintaprogramok

Módszertani kötetek 7.

---



Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek „Az én könyvtáram”  
EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001

# **Olvasásfejlesztő könyvtári mintaprogramok**

Szerkesztette Fehér Judit – Koglerné Hernádi Ágnes

Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár  
Budapest  
2019

**A kötetben foglalt tanulmányokat lektorálta:**

dr. Szinger Veronika

**Szerzők:**

Baginé Tóth Erika, Bakosné Mikula Edit, dr. Erdei Pálma Tünde, Fucskár Erika, Gáspárné Balázi Andrea, Gyarmati Sándorné, Istók Anna, Jeles Erzsébet, Kardos Ferenc, Kocsis-Szombathelyi Adrienn, Kukkonka Judit, Liskáné Fóthi Zsuzsanna, Mészáros Eszter, Mikolasek Zsófia, Mohácsi Bernadett, Molekné Kőrösi Beatrix, dr. Palkó Lajosné, Szabó Eszter, dr. Szabolcsiné Orosz Hajnalka, Varga Boglárka

Korrektúra: Benke Szilvia

Felelős kiadó dr. Fodor Péter főigazgató  
Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár

Tördelés, borítóterv: Kontraszt Plusz Kft., Pécs

Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Zrt.  
Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

ISBN 978-963-581-458-9

A kötet a Széchenyi 2020 Emberi Erőforrás Fejlesztési Operatív Program „Múzeumi és könyvtári fejlesztések mindenkinek” című, EFOP-3.3.3-VEKOP/16-2016-00001 kódszámú kiemelt projekt keretében megvalósuló, „Az én könyvtáram” program kiadásában jelent meg.  
További információk: [www.azenkonyvtaram.hu](http://www.azenkonyvtaram.hu)



Mintaprogramok a portálon

## ELŐSZÓ

Az én könyvtáram program köznevelést támogató könyvtári szolgáltatásokat fejlesztő tevékenységei közül kiemelkedik a mintaprogram fejlesztés. A mintaprogramok jelentős hányada – közel 90 %-a – könyvtári jó gyakorlatokból született meg. A korszerű pedagógiai módszereket integráló fejlesztési folyamat mentori támogatással valósult meg. A jó gyakorlatokból létrejött mintaprogramokat monitoring szakértők véleményezték, szakmai javaslataikkal járultak hozzá a programok tökéletesítéséhez. A fejlesztés fontos eleme volt a könyvtárakban történő kipróbálás, amely a gyakorlatban mutatta meg a mintaprogram használhatóságát, az elvárt eredmények teljesülését.

A kötet 24 olvasásfejlesztést támogató mintaprogram adatlapját tartalmazza, amely alapján a vállalkozó szellemű könyvtáros a saját könyvtárában is megvalósíthatja a programokat. A mintaprogram olyan programleírás, amelynek felhasználásával könyvtári környezetben korszerű, készségfejlesztő foglalkozásokat tarthatunk a hozzánk érkező tanulócsoportok, osztályok számára. Azért „minta”, mert minden környezet, minden gyerekcsoport és minden könyvtáros, könyvtárpedagógus más, eltérőek az igényeik, lehetőségeik. A mintaprogramot tehát alapos átgondolás után testre lehet szabni.

A mintaprogramokat a módszertanban megfogalmazott célok alapján csoportosítottuk, ez alapján alakult ki a mintaprogramok sorrendje a kötetben. A programok elé készítettünk egy adatlapot, amely a program legfontosabb ismérveit foglalja össze. A programok a kisiskolás, tini, ifi korosztály olvasásfejlesztését támogatják. A programleírás minden esetben tartalmazza a program célját, célcsoportját, a fejlesztendő kompetenciákat, amelyek összhangban állnak a Nemzeti alaptantervben leírtakkal, valamint a választott módszereket, a foglalkozások eszközigényét, a javasolt illetve felhasznált irodalmat is.

A mintaprogramok teljes leírása a módszertani kiadványon kívül *Az én könyvtáram* portálon is elérhető. A terjedelmi korlát miatt a program mellékleteiről és a felhasznált szakirodalomról csak az internetes gyűjteményben tájékozódhat, informálódhat az érdeklődő. ([www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes](http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes))

A programok fejlesztésében közreműködő mentorok: Bognár Noémi Erika, Goda Beatrix, Sikaláné Sánta Ildikó, Simon Krisztina, Hámoriné Váczy Zsuzsa.

Három olvasásfejlesztést támogató mintaprogram teljes megvalósulását kísértük végig a monitoringprogram keretében. Ezen programok adatlapján a *kiemelt monitoringprogramban részesült* felirat olvasható.

A kötet végén egy Kalendárium található, amely a mintaprogramokat jeles napokhoz kapcsolva ad ajánlást a programok alkalmazására. A kisiskolásoknak szóló tanulást támogató mintaprogramokat egy különleges órarend is népszerűsíti.

**OLVASÓVÁ NEVELÉS  
TÁMOGATÁSA**

# Olvasólétra

Fejlesztő neve	Bakosné Mikula Edit	
Célcsoport	Kisiskolás	2. osztály
Részvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Olvasóvá nevelés	
	Hatékony együttműködés kialakítása	
	Könyvtárhasználatra nevelés	
A program időtartama	6,5 óra	4 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Frontális, prezentáló ismeretközlő módszer Dialogikus szóbeli közlés Szemléltetés	
Kipróbáló neve	Árpási Tímea (Győrújbarát)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A mintaprogram célja, hogy az olvasás, a könyvek és a könyvtár számára hosszú időre megnyerje a részt vevő gyerekeket.

A szülő-tanár-könyvtáros összefogására építő folyamatban a gyermeknek egy feladata van: jól érezni magát. Itt egészen egyszerűen az a cél, hogy a gyermek leküzdje a „küszöbfélelmét”, bátran, majd örömmel, később pedig életébe beépült szokásként járjon könyvtárba, olvasson könyveket. Váljon számára természetessé az olvasás, a könyvtárba járás. A program kifejezetten a 2. osztályosokat veszi célba, hiszen ez az életkor az, amikor a többség már folyékonyan tud olvasni, és ráadásul a kisdíák érdeklődése is ekkor differenciálódik. A siker- vagy kudarcélmények hatására dől el, hogy mit fog szívesen tanulni, mivel fog szívesen foglalkozni a későbbiekben, így a központi cél az, hogy az olvasás sikerélmény legyen. A tapasztalat azt mutatja, hogy 3. és 4. osztályban is jól működik a program, pici változtatásokkal jól továbbépíthető akár a szövegértés-fejlesztés, akár a hatékony, önálló tanulás, akár az anyanyelvi kommunikációs kompetenciafejlesztés felé. Alapvetően nyilvános közkönyvtári környezetben fejlesztett módszerről van szó, melynek másodlagos célja a formális oktatás szereplői (pedagógus, diák) és a könyvtári szféra közötti együttműködés hatékonyságának növelése.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- hatékony, és önálló tanulás

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program bármikor elkezdhető a tanév során, időtartama általában 2-3 hónap. Az előkészítés során vegyüek fel a kapcsolatot az osztálytanítóval és közösen tűzzük ki a program mérföldköveit. Az Olvasólétra 4 modulból áll, ezek egymásra épülnek, egyfajta sorrendiséget is diktálnak.

Az első két modul a motiváció felkeltésével foglalkozik két különböző célcsoportban, különböző eszközökkel. Elsőként magát a kisdíákot kell megnyernünk az együttműködésre, majd a szülöket kell motiválni abban, hogy elhozzák gyermekeiket a közkönyvtárba.

A harmadik modulban domborodik ki a játék lényege (az önálló olvasás), majd a program összegző értékeléssel és ünnepléssel zárul (4. modul). Tekintettel arra, hogy közkönyvtári programról van szó, az értékelés és ellenörzés nem használja az iskolai értékelési, ellenörzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. A visszajelzéseknek, a közvetlen kommunikációnak ugyanakkor óriási jelentősége van minden tevékenység esetében. Kiemelt figyelmet kell fordítanunk a fejlesztő értékelés legmegfelelőbb formáinak kiválasztására a díákok esetében, de ugyanilyen fontos a szülök számára adott támogató, pozitív visszajelzések küldése mellett, a pedagógussal való folyamatos kommunikáció is.

### II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása, számítógép/táblagép, mobiltelefon, nyomtató.

### II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni munka, frontális, prezentáló ismeretközlés, előadás, szemléltetés, könyvtáros-díák közötti megbeszélés (beszélgetés), dialogikus szóbeli közlés.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Kapcsolat – Motiváció – Bevonás	1,5
2.	Szülöi értekezlet	1
3.	Olvasólétra a magasba	3
4.	Programzárás	1

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

A program során a díákok szabadon választhatnak a programban résztvevő olvasólétrás olvasmányok közül. Az elolvasott olvasmányról vagy rajzot, vagy a tartalmat leíró 4-5 mondatos összefoglalót kell hozniuk a könyvtárba, amikor elolvasás után visszahozzák a könyvet. Ezeket az írásokat, rajzokat a könyvtáros gyűjti. A könyvtár egyik paravánján/falán van rögzítve egy létra (papírból,

kartonból), amelynek 4 foka van. (1. melléklet – Olvasólétra minta.) A létra aljáról indul minden gyerek, színes névtáblán ide kerül a nevük. Minden könyv elolvasása után egyre magasabb fokra kerül a diák neve. Eközben fejlődik anyanyelvi kompetenciájuk, fejlődik szövegértésük, otthonosan mozognak a könyvtári térben, rutinosan, önállóan kölcsönöznek könyveket.

---

## 1. modul: Kapcsolat – Motiváció – Bevonás

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A program sikerét alapvetően befolyásolja az osztálytanító megnyerése a programnak. A kapcsolatfelvétel több módon lehetséges:

- kapcsolatfelvétel az iskolák könyvtárosaival, esetleg a település könyvtárossal történő együttműködés kialakítása;
- az osztálytanító személyes megkeresése;
- programfelhívás meghirdetése (partnerosztályokat keresünk az Olvasólétra című programhoz);
- pedagógusok számára meghirdetett rendezvényhez, továbbképzéshez való csatlakozás előadóként, ahol népszerűsíthetjük programunkat egy előadás, prezentáció formájában;
- az iskolavezetők megkeresése levélben azzal a kéréssel, hogy támogassák a programot azzal, hogy segítenek érdeklődő osztályokat találni, akik részt vennének a programban.

A sikeres kapcsolatfelvétel elején érdemes megbeszélni a teljes folyamatot és hangsúlyozni annak fontosságát, hogy az osztálytanító folyamatos figyelemmel kísérje a programot: érdeklődjön, mit olvasnak a gyerekek, inspirálja, dicsérje őket a programban való részvételért, szülői értekezlet keretében biztosítson lehetőséget a szülőkkel való személyes kapcsolatfelvétellel.

#### IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz tájékozódni a könyvtári térben, meg tudja különböztetni a nagyobb könyvtári különgyűjteményeket (mesék, ismeretközlő könyvek, ifjúsági szépirodalom) megismeri a könyvtári rend fogalmát, célját. Megismeri a program részleteit, hangos olvasási próbán vesz részt.

#### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A modul előkészítést igényel: előzetesen egyeztessük az osztálytanítóval a pontos névsort, és készítünk névkártyákat a diákok teljes nevével. Készítsük el az Olvasólétrát. (1. melléklet) Készítsük elő a szülőknek szánt levelet. (2. melléklet)

- Megérkezéskor 3 csoportba osztjuk a diákokat. Ha rövid időnk van a ráhangolódásra: minden diák húzzon egy kártyát (a kártya egyik oldala színes: piros, kék, vagy zöld), és kérjük meg őket, hogy a megfelelő színnel (piros, kék, zöld) megjelölt asztalnál foglaljanak helyet. A színek kiválasztásánál a különgyűjtemények jelölő színét vegyük alapul. Ez esetben a mesék piros, az ismeretközlő irodalom kék, az ifjúsági szépirodalom zöld színnel van jelölve, innen erednek a színválasztások. Az asztalra tegyünk megfelelő színű lapot és odaillő, életkornak megfelelő könyveket (piros csoporthoz meséket, kék csoporthoz ismeretközlő irodalmat, zöld csoporthoz ifjúsági szépirodalmat), legalább annyit, ahány diák van.



- Alternatív játékos feladat megérkezéskor, ha van időnk: Tegyük a mesék polcán található könyvek közül 6–10 kötetbe piros könyvjelzőt, az ismeretközlő könyvek közül szintén 6–10 kötetbe kék könyvjelzőt, az ifjúsági szépirodalomhoz tartozó 6–10 kötetbe zöld könyvjelzőt. A darabszámot úgy alakítsuk, hogy minden diák találjon egy színes könyvjelzős könyvet.

Feladat: *Keressetek a könyvtárban olyan könyveket, amelyekben színes könyvjelző van! Mindenki csak 1 könyvet találjon, és ha megtalálta, üljön ahhoz az asztalhoz, ahol olyan színeket lát, mint a könyvében található könyvjelző.*

Beszéljük meg közösen, hogy a piros – zöld – kék asztalnál ülő diákok milyen könyveket találtak! A könyvtár tematikus térképén jelöljék be, hol találták a könyveket. Határozzuk meg rávezető kérdésekkel az összefüggést a színek és az állományrészek között!

- Folytassuk az ismerkedést a könyvtárakkal!

*Ki járt már könyvtárban?*

*Ki van beiratkozva bármelyik könyvtárba?*

*Mit lehet, és mit nem lehet csinálni egy könyvtárban?*

*Mi a különbség a könyvtár és a könyvesbolt között?*

Mutassunk képet egy rendezett és egy rendetlen szobáról, beszéljük meg, miért fontos a rend. Megjegyzés: ha van időnk, használhatunk interaktív feladatokat, pl. <http://aries.ektf.hu/--csutika/allomany.php#> (Könyvtárhasználat kisiskolásoknak) internetes oldalról vetíthetünk feladatokat.

Nézzük meg, milyen könyveket találnak az asztalon. Néhány szóban mutassuk be könyvtárunkat, mutassuk meg, hol találhatóak és milyen színnel jelöljük a meséket, ismeretközlő könyveket és az ifjúsági szépirodalmat. (Ha játékos feladatra nem volt időnk.)

- Mondjuk el, hogy van *Olvasólétra* nevű játék, és a létra első fokára az a kisdiák léphet, aki sikerrel teljesíti az első hangos olvasási próbát. A következő fokra egy könyv elolvasása után léphet, ha 4-5 összefüggő mondatban leírja, miről szól az elolvasott könyv, vagy készít egy rajzot olvasmányélményéről, amelyről élőszóban elmeséli, hogy mit ábrázol. A könyveket, amelyek közül választani lehet, mi fogjuk adni nekik, csak ezek a könyvek vesznek részt a játékban.
- Hangos olvasási próba: külön asztalnál személyes légkörben zajlik, megkérjük a diákot, hogy olvasson fel az előkészített szövegből (pl. az egyik olvasólétrás könyvből). Figyelve a diákra, kitöltjük a Szülő levél (2. melléklet: Szülői levél minta) megfelelő részét, amely arról szól, hogyan olvas a gyermek. Kizárólag pozitív jelzőket használjunk: tempósan, pontosan, kitartóan, szépen, átérzéssel, kifejezően, odafigyelve, igyekvően, átéléssel, lelkesen, lelkesen, de gyakorlást igénylően. Dicsérjük meg a diákot és mondjuk el neki személyesen, hogy szeretnénk, ha részt venne a játékban. Adjuk oda a diáknak a szülőknek szóló levelet, és kérjük meg, hogy adja át szüleinek.

Ezalatt a többi diák csendben megnézheti az asztalra készített könyveket, örjegy használatával a polcokon is böngészhetnek. Gyakorolhatják a könyvtári viselkedés szabályait. Adhatunk vicces térképeket a böngészéshez, amelyen rajzosan jelöljük a korosztályt leginkább érdeklő témákat (dinoszauruszok, cicák, kutyák, Star Wars stb.). (3. melléklet: Térkép böngészéshez)

### IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést adunk a diákok számára. Mondjuk el, milyen ügyesen olvasnak, és bátorítsuk őket a játékban való részvétellel. Kérjük meg, hogy adják át a szüleiknek a levelet, és térjenek vissza a könyvtárba együtt, beiratkozni.

---

## 2. modul: Szülői értekezlet

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az osztálytanítóval történő egyeztetés alapján kérjünk egy rövid bemutatkozási lehetőséget a szülői értekezlet keretében. A bemutatkozás célja a személyes kapcsolat kialakítása mellett információ átadása a gyerekek olvasási szokásairól, illetve az *Olvasólétra* program rövid bemutatása.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

A szülői értekezlet legfontosabb célja: a szülők támogatásának megnyerése.

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Amiről érdemes beszélni (kulcsgondolatok, néhol csak felsorolásszerűen):

4. melléklet: PPT előadás, letölthető:

<https://drive.google.com/drive/folders/1i3Lv7wzPatEUf-tFae3bK84EJ45DCeOd?usp=sharing>

Ez a ppt bemutató a legfontosabb információkat tartalmazza, az adott könyvtár és az adott program információival szükséges bővíteni.)

- A beiratkozás és a program részletei legyenek elérhetőek a könyvtárban a könyvtárosok által.
- Kérjünk írásbeli hozzászólást a szülőktől arról, hogy a könyvtár Facebook oldalán megjelenhet a gyermek fotója az Olvasólétra Programhoz kapcsolódóan.

#### IV.2.3. Értékelés

A szülői értekezlet végeztével az elhangzottak megbeszélésére, a pedagógusokkal, szülőkkel közös értékelésre, egyéni kérésekre is biztossunk lehetőséget.

---

## 3. modul: Olvasólétrán a magasba

---

### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 3 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ez a modul több hónapon keresztül tart (2-3 hónap az ajánlott, előre határozzuk meg az időtartamát), amelynek során a diákok szabadidejükben látogatják meg a könyvtárat (szülőkkel), könyveket kölcsönöznek az előre különválogatott olvasólétrás polcra. A programban résztvevő kötetek alapvetően a Fabula Kiadó *Olvasólétra* sorozatának kötetei közül kerülnek ki.

#### IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- tájékozódni a könyvtári térben,
- olvasási élményeiről összefüggő mondatokban beszámolni (szóban vagy írásban),
- önálló feladatmegoldásra,
- információt kérni művelődéshez, tanuláshoz, szabadidő eltöltéséhez,
- elsajátítani a könyvtári viselkedés szabályait.

### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A programban használt *Olvasólétra* sorozat címe azért „létra”, mivel több nehézségi fok van: Olvasó Breki, Olvasó Cini (ez inkább óvodásoknak közös olvasásra, vagy olvasási nehézségekkel küzdő, SNI, fogyatékossgal élő gyermekeknek ajánlott); Olvasó Tigris, Olvasó Cinke, Olvasó Kalóz, Olvasó Fáni (ezek a 2. osztályosoknak megfelelő szintek); Olvasó Leó és Olvasó Boszi (3. osztályosoknak). A köteteken életkori ajánlás található, a négy lépcsőfok az életkori sajátosságokhoz igazodik. Az egyes lépcsőfokokon belül 2 különböző típusú kiadvány van: az egyik több rövidebb történetet, míg a másik egyetlen hosszabb történetet tartalmaz, amely lehetőséget ad olvasási készség szerinti differenciálásra. Nehezebben olvasóknak a több, rövidebb történet kedvezőbb lehet a sikerélmény elérése szempontjából. A sorozat nagy érdeme, hogy a könyvek témái a 6–8 éves korosztály érdeklődési körének megfelelőek, így a gyerekek olvashatnak kutyákról, lovakról, iskoláról, dinókról, fociról, rendőrökről. Mindennapi történetekkel találkozhatnak a sorozat kötetében, olyanokkal, amelyek akár velük is megtörténhetnek. A történetek szövegei színvonalasak, gazdagon illusztráltak, segítve ezzel is a jobb szövegértést.

Amennyiben ez a sorozat nem áll rendelkezésre, az alábbi, szintén az adott életkori és olvasási sajátosságokra fókuszáló sorozatokat ajánljuk a program megvalósításához:

- A hős olvasó (Manó könyvek)
- ARANYFA (3-4-5. szint)
- Már tudok olvasni (Móra Kiadó, inkább 3. osztályosoknak)
- Most én olvasok (Pozsonyi Pagony, 1-2. szint)
- Olvass magadnak (mesék 2. évfolyam)
- Olvass velem (Manó Könyvek, 3. osztály)
- Olvass velünk (Napraforgó Kiadó, 2. osztály – 2. szint, 3. osztály – 3. szint)

Ha ezek a sorozatok nem állnak rendelkezésre, akkor támaszkodjunk arra az állományra, mely könyvtárunkban elérhető. Hívjuk segítségül a gyerekeket tanító pedagógusokat a programban résztvevő könyvlista kialakításához. Ha meghívjuk őket a könyvtárba, és ismertetve a programot felkérjük őket az ajánlott könyvek kiválasztására, az nagymértékben hozzá fog járulni a program sikeréhez, hiszen őket bevonva további támogatókat szerezhetünk a szülők mellett, ráadásul a könyvtáros-pedagógus együttműködés is mélyül, gazdagodik.

A kiválasztott köteteket helyezzük külön könyvespolcra, ahonnan a diákok szabadon válogathatnak. A visszahozott könyvekkel érkező rajzokat, írásokat mindig nézzük meg, adjunk pozitív visszajelzést, ha szükséges, segítsük tanácsokkal a diákot a fogalmazás összeállításával kapcsolatban. Cél az önálló munka, de adhatunk egy kitölthető feladatlapot is. (5. melléklet)

Ha megbizonyosodtunk, hogy a gyerek valóban elolvasta a könyvet, akkor a névtábláját helyezzük a következő létrafokra. Fotózzuk le az Olvasólétra előtt, tegyük ki dicsérő szavak kíséretében a könyvtár Facebook oldalára. Ha úgy látjuk, nem olvasta el a könyvet, akkor tegyünk fel konkrét kérdéseket a történettel kapcsolatban és kérjük meg, hogy nyomozza ki nekünk a kért információt. Fontos, hogy ez játékos formában történjen, semmiképpen ne érezze magát kellemetlenül, de legyen tisztában vele, hogy a létrán való feljebb jutáshoz el kell olvasni a választott könyvet.

### IV.3.3. Értékelés

Minden egyes találkozást használjunk fel arra, hogy megismerjük a diák érdeklődését, olvasási és szövegértési képességeit. Rendszeresen konzultáljunk az osztálytanítóval és a szülővel az előreha-

adásukról. A szülők számára visszajelzéseként írhatunk pár soros levelet, ha szükségesnek látjuk. Használhatjuk a Facebook felületet is, akár nyilvános, akár személyes üzenet küldésére. Minden alkalmat ragadjunk meg a dicsőretre, pozitív visszajelzésre.

---

## 4. modul: Programzárás

---

### IV.4. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A programzárásra hívjuk meg a szülőket, az osztálytanítókat is a diákok mellett. Kiállítást is szervezhetünk az elkészült rajzokból, fogalmazásokból.

#### IV.4.1. Tanulási feladat

A diákok a programzárásra készülve képesek lesznek gondolataik, élményeik megjelenítésére, önkifejezésre, saját produktumaik bemutatására.

#### IV.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A program zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára.

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. A programzárás kiváló alkalmat teremt arra, hogy kiállítás keretében a résztvevők bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre (rajzok, fogalmazások).

Elvárás, hogy a pedagógus legyen jelen, illetve lehetőség szerint a szülőket, hozzátartozókat is hívjuk meg a zárásra. Köszönjük meg az együttműködésüket, segítségüket! Díjazzuk a gyerekeket oklevéllel, lehetőségeinkhez mérten tárgyjutalommal! Egy közös tortázás a szülőkkel, pedagógusokkal jó hangulatú zárása lehet a programnak.

#### IV.4.3. Értékelés

A program végeztével az eredmények, tanulságok megfogalmazására a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezzük!

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Minden diák olvasson el legalább egy könyvet.
- Minden diák tudjon 4-5 mondatban írni olvasmányélményéről.
- Minden diák otthonosan érezze magát a könyvtárban, önállóan, biztonságosan tájékozódjon a könyvtári térben.

## VI. ESZKÖZLISTA

- hagyományos könyvtári eszközök
- fényképezőgép vagy mobiltelefon
- olvasólétra (papírból)
- névkártyák
- számítógép, nyomtató

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

Könyvtárhasználat kisiskolásoknak  
<http://aries.ektf.hu/~csutika/allomany.php#>

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Olvasólétra minta
2. Szülői levél minta
3. Térkép böngészéshez
4. PPT előadás szülői értekezletre
5. Feladatlap minta

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Csodakunyhó klub

Fejlesztő neve	dr. Erdei Pálma (Vásárosnamény)		
Közreműködő neve	Konczné Csizmadia Borbála		
Célcsoport	Kisiskolás	1-2. osztály – szülő	3. osztály
Résztevők száma	11–20 fő		
Főbb célok	Élményközpontú olvasás		
	Tanulástámogatás		
	Könyvtárhasználatra nevelés		
A program időtartama	26 óra	10 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Páros munka Csoportmunka Irányított beszélgetés		
Kipróbáló neve	Nagyné Farkas Anita (Felsőtárkány)		
Megjegyzés	Kiemelt monitoringprogramban részesült.		

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

Élményolvasás: beszélgetés és az elolvasott könyv témájához kapcsolódó játékos feladatok, játékelmények Mary Pope Osborne „*Csodakunyhó*” sorozatának kötetei alapján.

A program elsődleges célja, hogy az olvasni frissen megtanult elsős-másodikos gyerekek nagyon korai, pozitív élményeket szerezzenek az olvasással, illetve a könyvtárlátogatással kapcsolatban, amelyek jó eséllyel teszik őket később rendszeres olvasóvá, könyvtárhasználóvá.

Céljaink közé tartozik, hogy a többhetes program során a részt vevő gyerekek az alábbi területeken szerezzenek ismereteket, tapasztalatokat:

- önálló olvasás (teljes könyvek elolvasása segítség nélkül);
- spontán (szükség szerint moderált) beszélgetés az olvasmányélményről (véleményformálás, önkifejezés, a verbális kifejezőkészség fejlődése);
- szövegértés (kvíz, valamint az olvasottak alapján megszerzett ismeretek felidézése, értelmezése);
- ismerkedés a könyvtárral (könyvtárhasználat, tájékozódás a könyvtárban, kölcsönzés);
- csoportmunka, együttműködés.

## I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- természettudományos kompetencia
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

Előkészítés – toborzás – időzítés

1. Amennyiben valóban az olvasni éppen csak megtanult gyerekek első olvasmányélményét akarjuk „elcsípní”, akkor az első osztály II. félévére érdemes időzíteni a programot. Ebben az esetben kissé tehetséggondozásos jellege lesz, hiszen márciusra még nem minden elsős olvas folyékonyan vagy majdnem folyékonyan. A programba való bekerülés – a tanító nénik javaslata alapján – egyfajta jutalomnak számít. Az időzítés ekkor:
  - február/március: toborzás, szervezés, szülői értekezlet
  - március/április/május: CsK foglalkozások hetente, kéthetente
  - június: kirándulás
2. Második osztályra elég nagy biztonsággal az összes gyerek képessé válik a részvételre, tehát a toborzás akár már szeptemberben elkezdődhet, és decemberre befejezhető a program.
3. Olvasási nehézségekkel küzdő (vagy csak olvasni nagyon nem szerető, nem motivált) második, harmadikos gyerekeknél is segíthet a program, ebben az esetben az időzítés tetszőleges.

#### Költségek

- A program alapfeltétele egy egyszerű nagyobb beruházás a könyvtár részéről: a megfelelő számú Csodakunyhó kötet beszerzése, mivel minden részt vevő gyereknek meg kell kapnia a könyveket 1-2 hétre.
- A működtetés költségei már nem nagyok:
  - Az induláshoz mi adjuk a gyerekeknek az „Útlevelet”, azaz a műanyag borítékokat, benne az előre kinyomtatott A5 méretű anyagokkal; ez mindössze néhány ezer forintos költség.
  - Érdemes készíttetni egy profi bélyegzőt a Csodakunyhó-logóval (lásd 15. melléklet), mert nagyon sokat fog dolgozni a program alatt; ez szintén néhány ezer forint.
  - Menet közben viszonylag gyakran lesz szükség színes és fekete-fehér nyomtatásra egyaránt.
  - A vendéglátás, amit a szünetekben a gyerekek kapnak (keksz, ropi, pattogatott kukorica stb. és innivaló), éppenséggel elhagyható, de kár lenne megfosztani őket tőle, mert nagyon nagyra értékelik, ha kapnak valamit.
- A zárókirándulás ugyancsak komoly évenkénti költséggel jár (nekünk 100–130 ezer Ft kiadásunk van vele, amit pályázatból fedezünk), de eddig sikerült úgy megoldanunk, hogy a részt vevő gyerekeknek egyáltalán nem kellett fizetniük.

A program három modulra bontható. A felbontás alapja a modulonként elvégzett munka célja:

- Az első modul feladata az érdemi munka előkészítése, ide tartozik minden olyan szervezési feladat, amely a program indítását megelőzi, valamint a legelső, ismerkedő-kedvcsináló foglalkozás is.
- A második modulba tartoznak azok a foglalkozások, amelyek a tanulási feladatok és kompetenciák elsajátítását célozzák.
- A harmadik modul fő funkciója a jutalmazás (és a motiváció), valamint a program, a több hónapon át zajló közös munka lezárása.

Fontos szempont, hogy a program lehető legtöbb vonásában (pl. a helyszín kialakítása, a foglalkozások levezetése, az értékelés-jutalmazás rendszere stb.) a lehető legkevésbé emlékeztessen az iskolára. Egy példa: bátorítjuk a gyerekeket, hogy aki szeret rajzolni és megihletti az elolvasott kaland, az hozzon illusztrációkat – 3-4 pecséttel is honoráljuk az alkotásaikat –, de minden alkalommal hangsúlyozzuk azt is, hogy ez nem kötelező „házi feladat”.

## II.2. A tanulást segítő eszközök

Elsősorban hagyományos könyvtári eszközök: Csodakunyhó kötetek minden résztvevő számára (1–4.; 5–8.), ifjúsági ismeretterjesztő könyvek (a Képvadászat játékhoz), gyermekatlasz, földgömb, kvízlapok, besz kennelt képek, feladatlapok, játékok, bélyegző

Technikai eszközök: Számítógép, nyomtató, internet-hozzáférés, CD-lejátszó.

Egyszerű vendéglátás a foglalkozások szünetében (szörp vagy tea, gyümölcs, nasi stb. – nem a gasztronómiai érték számít, hanem az élmény!)

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni, páros és csoportmunka; irányított beszélgetés.

Folyamatos értékelés-jutalmazás: Minden sikeresen elvégzett feladatért, de még egy különösen okos hozzászólásért is, Csodakunyhó-pecsét(ek) jár(nak). A cél adott számú (a mi gyakorlatunkban 50 db) pecsét összegyűjtése a program teljes időtartama alatt, így a gyerekek nem egymás ellen küzdenek, hanem mindenki a saját korlátai ellen. Igyekszünk elkerülni, hogy bármiféle „rangsor” alakuljon ki a gyerekek között. Büntető jellegű értékelés nincs.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Előkészítés és indító foglalkozás	2
2.	Utazások a Csodakunyhóval (1–4. és 5–8. Csodakunyhó-kötetek feldolgozása)	16
3.	Nagy Utazás (jutalomkirándulás)	8



## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Előkészítés és indító foglalkozás

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modulnak két fő része van. Az első az előzetes szervező munka, melynek részét képezi a kapcsolatfelvétel a tanítókkal, illetve a programra jelentkező gyerekek szüleivel. A második részben már a könyvtáros ismerkedik a részt vevő kisdíjakkal.

##### IV.1.1. Tanulási feladat

Ebben a szakaszban a legfontosabb feladat, hogy a gyerekek érdeklődését és lelkesedését felkeltsük az olvasandó kötetek iránt. Amennyiben még nem ismerik a feleletválasztós tesztek működését, érdemes elmagyarázni a kvíz kitöltésének szabályait.

##### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A bevezető foglalkozásnak mindenekelőtt az ismerkedés a célja:

- a csoportvezető megismeri a részt vevő gyerekeket, különös tekintettel az olvasáshoz, a könyvekhez, a könyvtárhoz való viszonyukra, a családi háttérükre;
- a gyerekek megismerkednek a program menetével, céljával; az elolvasásra váró kötetekkel, a főhősökkel, az „Útlevelük” felépítésével, működésével, a kvízlapok működésével;
- klub-eskü letétele;
- beiratkozás a könyvtárba.

Fontos, hogy sikerüljön felkelteni a gyerekek érdeklődését (lelkesedését), hogy mire hazaindulnak a kiosztott kötetekkel, már alig várják, hogy elkezdhessék az olvasást.

Feladatok, események részletes leírása:

Az induló foglalkozás részletes forgatókönyvét lásd az 1. mellékletben.

##### 1. Előzetes szervezőmunka

- Mivel mi hagyományosan az első osztály második félévére időzítjük a programot, a tanítók véleménye elengedhetetlen annak megítélésében, hogy mely gyerekek képesek már végigcsinálni a programot, azaz kiket érdemes megcélozni a „Toborzólevéllel”. Második osztályra ennek kevésbé van jelentősége, de a tanítók véleményét ekkor is érdemes kikérni.
- Ugyancsak velük kell egyeztetni a foglalkozások időpontját, ahogyan az a lehető legtöbb gyerek számára megfelelő.
- A kiválasztott gyerekek és szüleik egy „Toborzólevelet” (lásd 16. melléklet) kapnak, melynek alapján eldöntik, hogy részt akarnak/tudnak-e venni a programban.
- A jelentkező gyerekek szülei számára tartunk egy tájékoztatót a könyvtárban, ahol ismertetjük a program célját, pontos menetét; elmondjuk, hogyan segíthetik, támogathatják gyermeküket a program során (pl. eleinte segíthetnek a könyvek elolvasásában, de már az elején is legyenek önállóan olvasott fejezetek, később pedig fokozatosan vegyék rá a gyerekeket az önálló olvasásra, és persze biztassák, bátorítsák őket!).

## 2. Nyitó foglalkozás

### Ismerkedés, bemutatkozások:

- Klubvezető: név, bemutatkozás, miért vagyunk itt, miket fogunk csinálni.
- Gyerekek: név, becenév, pár szó a családról, mit szeret csinálni, játsszani otthon/a suliban.
- Névkarttyák megírása.

### Helyzetfelmérés:

- Szeretik-e a meséket? Miért? Mi a jó a mesékben? Kinek mi a kedvenc meséje? Miért? Ki a kedvenc mesehőse? Miért? Hogyan találkoztak ezzel a kedvenc mesével (TV, mozi, könyv)?
- Ki mennyit szokott tévézni? Mikor? Miket nézhet meg? Van-e, amit szeretne (mert pl. a többiek beszélnek róla a suliban), de nem engedik otthon? Kedvenc tévéműsor?
- Ki mennyit szokott számítógépezni? Miket csinál rajta? Egyedül vagy szülővel/testvérral? Mit szeret a legjobban? Mi a jó benne?
- Kinek hány saját könyve van otthon? Honnan vannak? Van-e kedvenc? Miért az? Ki olvasta el nekik? Ki olvasott már egyedül könyvet? Ha van ilyen: Mit? Hogy történt? Kinek az ötlete volt? Hogy tetszett? Ajánlaná-e a többieknek? Miért? Mit mondana róla?
- Hány könyvük van otthon? Ki szokott a családból rendszeresen olvasni (szülők, nagyobb testvér)? Kinek szoktak otthon esti mesét mondani/olvasni? Ki mesél? Milyen gyakran? Miket? Mi a kedvenc?
- Jártak-e már a könyvtárban? Ha igen: Ki hozta el? Kinek az ötlete volt? Milyen élmény volt? Mi tetszett/nem tetszett itt? Járnak-e rendszeresen? Kölcsönöznek-e? Miket? Kedvenc? HA NEM: Mit tudnak róla, mire való a könyvtár? Hogy működik? Most, hogy itt vannak, hogy tetszik? Milyen érzés itt lenni? Mi tetszik/nem tetszik itt?

### A Csodakunyhó sorozat:

- Mondjuk el, mit kell tudni a Csodakunyhó könyvekről: Kik a szereplők és miket csinálnak? Milyen korok, helyszínek vannak? Csináljunk kedvet a sorozathoz!

### Ismerkedés a sorozat kötetivel:

- Kíváncsiak lettek-e? Kedvet kaptak-e? Akkor lássuk a köteteket!
- A könyvek „leleplezése” – nézegessék meg a köteteket, lapozzanak bele!
- A cím és a címlap alapján melyik részre lettek a legkíváncsiabbak? A főszereplő gyerekek helyében hová mennének legszívesebben?

## SZÜNET

### Az útiterv:

- *Együtt fogunk utazni! Ehhez útleveél is kell!*
- Mappák kiosztása, címlapválasztás
- *Mindenki választhat egy kedvenc kötetet a 8 közül, és annak a címlapját beteheti majd az útlevelebe hátlapnak (Mi nyomtatjuk ki helyben, lásd 18. melléklet.).*
- *Pecskéteket fogunk gyűjtögetni, mert ez kell majd az év végi Nagy Utazáshoz (ha nem is Csodakunyhóval, de busszal mindenképp elmegyünk valahová!). A pecsétgyűjtő lapok kiosztása.*

### Esküdtétel: (az eszköszöveg aláírása)

- *Most pedig, hogy igazi titkos Klub legyünk, tegyünk ünnepélyes esküt. Mondjátok utánam:  
„Fogadom, hogy a Csodakunyhó Klub tagjaként minden mágikus utazáson szívvel-lé-*

*lekkel részt veszek. A kalandokkal bátran szembenézek, társaimat a legnagyobb veszélyben sem hagyom cserben, titkainkat arra érdemteleneknek soha el nem árulom. Esküszöm: .....*  
*A könyvek varázslata kísérjen minket minden utunkon!”*

### Mi van az útlevelemben?

- Az első feladatlap. Mit kell vele csinálni? Minden kérdésre csak egyetlen helyes válasz van, annak a betűjelét (A, B, C vagy D) kell bekarikázni. Már olvasás közben is figyelhetnek, hogy mikor találkoznak a helyes válaszokkal. (A helyes kitöltésért pecsét jár.)
- Olvasás közben jegyzetelhetnek is, ahogyan Jack: bármit, amit fontosnak tartanak megjegyezni a kalandból. (Az ügyes jegyzetekért is pecsét jár.)
- Vannak üres lapok is, ha valakinek kedve támad a történet alapján önállóan rajzolni. (Azért is jár pecsét.)
- Lesz még Képvadászat és sok-sok játék!
- A névkártyákat szedjük össze és mi őrizzük!
- A mappát és a kötetet a kvízzel együtt vigyék haza!
- A következő találkozó időpontjának megbeszélés

Szükséges:

- CsK bélyegző
- Névkártyák
- Filctoll a megírásukhoz
- Útlevelel-mappák, mindegyikben:
  - Kezdőlap (lásd 11. melléklet)
  - Klub-eskü (lásd 12. melléklet)
  - Pecsétgyűjtő lap (lásd 13. melléklet)
- Címlap-képek beszkenelve (igény szerint, helyben nyomtatjuk, fejenként egyet) – számítógép, színes nyomtató, olló
- Összes fellelhető kötet (akár a 8. rész utániak is) egy asztalra kikészítve, letakarva
- Első rész kötetei
- Első kvíz-kérdéssor (lásd 10. melléklet)
- Nasi, innivaló, poharak

### **IV.1.3. Értékelés**

Ebben a modulban az értékelés még nem releváns.

---

## **2. modul: Utazások a Csodakunyhóval**

---

### **IV.2. A modul adatai**

Időtartam: 8 x 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az indító foglalkozás után a köteteket 4-es blokkokban érdemes feldolgozni. Mi összesen 8 könyvet olvastunk el, de megfelelő kapacitás (idő, anyagi eszközök) híján az első 4 kötetrel is megvalósítható a program. Minden kötet elolvasására 1-2 hét áll a gyerekek rendelkezésére.

Egyik foglalkozástól a másikig a feladatuk:

- önálló olvasás (esetleg segítséggel),
- kvízlapok kitöltése (lehetőleg egyedül, esetleg kis segítséggel),
- ha van hozzá kedvük, akkor illusztráció készítése az olvasott kalandról.

#### **IV.2.1. Tanulási feladat**

- Ideális esetben a gyerekek önállóan olvassák el a kiadott köteteket a rendelkezésre álló 1-2 hét alatt, de az sem probléma, ha szülő vagy nagyobb testvér segít nekik. Azt azonban kifejezetten kérni szoktuk, hogy legalább néhány fejezetet egyedül is olvassanak. (Tapasztalataink szerint a program végére azok is megbirkóznak egyedül a könyvvel, akik az első köteteket még segítséggel olvasták.)
- Az olvasottak alapján kitöltendő kvízlap a szövegben található, könnyen azonosítható információkra kérdez rá, azaz a gyerekek szövegértését fejleszti játékos módon. A kvízlap kitöltése szintén önálló feladat lenne, de itt is elfogadhatnak otthoni segítséget (pl. szülő vagy más családtag ellenőrzi a kitöltött kvízt).
- Az olvasott kaland megbeszélése során a gyerekek elmondhatják véleményüket, kifejezhetik tetszésüket/nemtetszésüket, kiemelhetik a számukra legfontosabb részleteket, információkat. Ezáltal fejlődik a véleményalkotó, illetve a verbális kifejezőképességük.
- A kapcsolódó játékok mindig az elolvasott történet élményszerűségét erősítik, visszautalva a könyv hátterére (korszak, helyszín) és eseményeire. A cél az, hogy a gyerekek nagyon jól szórakozzanak, élvezzék a feladatokat, és a kellemes élményeket összekapcsolják az olvasott könyvvel, az olvasással mint időtöltéssel.

#### **IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- Mivel minden kötet más-más korbá és helyszínre viszi el az olvasókat, játszva-szórakozva tudjanak meg érdekes információkat adinoszaurusokról, a lovagvárakról, az ókori Egyiptomról, a kalózhajókról, a nindzsákról, a trópusi esőerdők élővilágáról, a jégkorszak ősembereiről, a Holdról.
- Fejlődjön a tájékozódó képességük térképen. Minden helyszínt megpróbálunk azonosítani atlaszban vagy földgömbön, és egyes feladatok kifejezetten térképek használatával oldhatók meg.
- A csoportmunkában megoldandó feladatokkal a gyerekek együttműködési képességét szeretnénk fejleszteni.
- A hozott illusztrációk elkészítésével az a célunk, hogy fantáziájuk és a kézügyességük fejlődjön.

Feladatok, események részletes leírása:

- Az egyes kötetek otthoni, önálló elolvasása után találkozunk. A gyerekek először mindig spontán beszélgetés keretében mondhatják el a véleményüket, élményeiket a könyvvel kapcsolatban, kiemelhetik kedvenc részeit.
- Szövegértésüket a szintén otthon kitöltött kvíz kérdéseivel tehetik próbára, amit közösen ellenőrizzük. (lásd 10. melléklet)
- Állandó programpontja foglalkozásainknak a Képvadászat, amikor az aktuális kötet témájához köthető képek pontos lelőhelyét kell megkeresniük különböző könyvtári könyvekben – így máris közelebbi kapcsolatba kerülnek számos érdekes, színes könyvvel (általában gyermeknek

szóló ismeretterjesztő könyvekről van szó), melyeket lelkesen lapozgatnak végig. (Képmintákat lásd a 25. mellékletben.)

- A program részeként minden alkalommal valamilyen „meglepetés” játékot tartogatunk számukra, mely kapcsolódik az elolvasott könyv helyszínéhez, eseményeihez.

### **Meglepetés-játékok**

- A részletes programleírásokban (lásd 2. melléklet) szereplő játékok egy része kifejezetten a saját könyvtári adottságainknak köszönhetően volt megvalósítható. Például a teljesen elsötétíthető helyiséggel vagy a barlangrajzhoz szükséges szabad falfelülettel szerencsénk volt.
- Más esetekben a klubvezető otthoni „felszereltsége” segített: például a dinós memóriakártyát, a világító földgömböt, a Playmobil építőjátékokat és még sok egyéb apróságot a saját gyerekeitől „vett kölcsön”. Ahol ugyanezek a dolgok nem megvalósíthatók, ott a program szervezőjének kreativitásán múlik, hogy mivel tudja helyettesíteni.
- A játékok egy harmadik csoportjánál (pl. Holtak Könyve keresés, Kalóz Kincskeresés, Őserdei Akadálypálya) az alapötlet ugyan bárhol megvalósítható, de a helyi viszonyoknak megfelelően módosítani kell. Ez komoly előkészítő munkát igényel, jó hír viszont, hogy elég egyszer kitárolni.
- Ugyanez vonatkozik a Képereső játéokra: nyilván módosítani kell a feladatokat annak függvényében, hogy a szervező könyvtárban milyen gyermekeknek íródott ismeretterjesztő könyvek érhetőek el a kérdéses 8 témában. A saját könyv- és képlistánkat mintaként megosztjuk, de nem biztos, hogy mindenütt használható lesz.

Részletes programleírások:

### **Első könyv: Dinoszauruszok földjén**

#### Bevezető beszélgetés:

- *Hogy tetszett a könyv? Mi tetszett benne? Mi nem tetszett?*
- *Mit gondoltok a szereplőkről: Milyen Annie? És Jack? Milyen tulajdonságokkal jellemeznétek őket? Melyiküket kedveltétek jobban? Miért?*
- *Annie melyik akciója tetszett legjobban? És a legkevésbé? Miért? Te mit csináltál volna Annie helyében? És Jack melyik tette tetszett legjobban? Legkevésbé? Miért? Mit csináltál volna a helyében?*
- *Vajon mennyit utazhattak a gyerekek az időben?*
- *Melyik dinoszaurusz tetszett legjobban? Megjegyeztétek-e a nevüket? Felismernétek-e őket képről? Miket tudtunk meg a dinoszauruszokról? (Ha jegyzeteltek, már itt is lehet dolgozni „Jack noteszén”, vagyis együtt összeszedni minden fontosat, amit megtudtak.)*
- *Melyik volt a legjobb rész?*
- *Szeretnétek-e egy ilyen csodakunyhót találni az erdőben? Milyen könyvvel kívánnátok utazni? Elmennétek a dinoszauruszok közé is?*
- *Ajánlanátok-e ezt a könyvet a barátaitoknak? Miért? Kinek ajánlanátok? Miért pont neki?*

#### Kártyák:

- *Most egy kis közvélemény-kutatás következik. Szerintetek milyen ez a könyv? Válogassátok szét a kártyákat aszerint, hogy melyik igaz erre a könyvre és melyik nem!*  
érdekes, izgalmas, vicces, bonyolult, nehéz, félelmetes, nekem való, unalmas, tanulságos, rossz, túl hosszú, könnyű, gyorsan olvasható, varázslatos, nagyobbaknak való

### Színezők:

- *Mivel ilyen ügyesek voltatok, mindenki kap jutalom-színezőket az útlevelebe! Aki visszahozza szépen kiszínezve, az pecsétet kap érte. (Dinós színezők kiosztása, lásd 17. melléklet.)*

### Kvíz-kérdések megbeszélése (minden foglalkozáson):

Hibátlanért 3 pecsét jár, 1–3 hibáért 2 pecsét, 3+ hibáért 1 pecsét, a rajzos feladatért +1 pecsét jár. Bármilyen plusz illusztrációért szintén pecsét jár.

### Jack notesze (minden foglalkozáson):

- *Szedjünk össze minden olyan fontos dolgot, amit ebből a könyvből tanultunk! (Minden alkalommal felírjuk és a program végén kinyomtatjuk.) Ti miket jegyzeteltetek a kaland során? Beszéljük meg közösen, hogy mit jegyezzünk még fel!*

## SZÜNET

### Első Képvadászat:

- *Mindenki húzzon egy képet, keressétek meg őket az előre kikészített könyvekben, és írástok fel az adatait: könyv címe, oldalszám (a sikeres dinóvadászatért pecsét jár!)*

### JÁTÉK: Dinós memóriakártya

16-16 lappal egyszerre két csapat is játszhat. Minden játszma nyertese pecsétet kap.

### Felkészülés a következő foglalkozásra:

Köttek és új kvíz-kérdések kiosztása, a következő időpont megbeszélése.

### Szükséges:

- CsK bélyegző
- Playmobilos színezők (mi osztjuk szét)
- Kártyaválogatáshoz szükséges kártyák
- Képvadászat képei beszkenelve, kinyomtatva
- A képvadászathoz szükséges könyvek + ellenőrző lista
- Második rész kötetei
- Második kvíz-kérdéssor
- Nasi, innivaló, poharak
- Játék: Dinós memóriakártya

### **Második könyv: Lovagok között**

#### Bevezető beszélgetés: (sötétben, zseblámpa fényénél)

- *Hogy tetszett a könyv? Mi tetszett benne? Mi nem tetszett?*
- *Most vajon mennyit utazhattak vissza a gyerekek az időben? Melyik földrészen járhattak? Nézzük meg a földgömbön / világtérképen! Ide szívesen elmennének? Miért? Mi tetszene ebben a korszakban? Mi az, ami nem lehetett túl jó ebben a korban?*
- *Ki járt már igazi lovagvárban? Hol? Milyen volt? Mesélj róla a többieknek!*
- *Tudtok-e említeni ugyanebben a korban játszódó történetet (film, rajzfilm, könyv)? Ha tudnak: Mondj róla pár szót a többieknek! Miről szól? Miben hasonlít erre a Csodakunyhó-történetre?*
- *Jack és Annie helyében ti elindultatok volna éjszaka?*
- *Mit gondoltatok először a fekete lovagról?*

- *Mit tettek volna a gyerekek helyében? Beosontatok volna a várba?*
- *Miért kerültek bajba a kis hőseink? Hol hibáztak? Mit kellett volna másképp csinálniuk?*
- *Vajon miért ijedtek meg az emberek a zseblámpától?*
- *Szerintetek voltak krokodilok a várárookban?*
- *Most mit gondoltok a fekete lovagról? Vajon miért segített a gyerekeknek?*
- Meseolvasás (még mindig a sötétben): Lajos lovag leckéje

Villanyt fel!

Színezők:

- *Mivel ilyen bátrak voltatok, mindenki kap jutalom-színezőket az útlevelébe!* (Lovagos színezők kiosztása, lásd 17. melléklet.)

Kvíz-kérdések megbeszélése: lásd az 1. könyvnél

Jack notesze: lásd az 1. könyvnél

SZÜNET

Képvadászat: lásd az 1. könyvnél

JÁTÉK: Playmobil

A fiúk rendezzék be egy lovagi torna helyszínét, a lányok egy királyi tróntermet.

Felkészülés a következő foglalkozásra:

Kötetek és új kvíz-kérdések kiosztása, következő időpont megbeszélése.

Szükséges:

- Sötétített helyiség!
- Zseblámpa (3-4 db)
- Világító földgömb és/vagy világtérkép
- Olvasandó mese: Lajos lovag leckéje (in: Kellemes kanyarót!)
- Névkártyák (mi osztjuk szét)
- CsK bélyegző
- Playmobilos színezők (lovagos) kinyomtatva
- Képvadászat képei beszkenelve, kinyomtatva (betűjelekkel azonosítva)
- A képvadászathoz szükséges könyvek + ellenőrző lista
- Harmadik rész kötetei
- Harmadik kvíz-kérdéssor
- Nasi, innivaló, poharak
- JÁTÉK: Playmobil figurák

**Harmadik könyv: Múmiák nyomában**

Bevezető beszélgetés:

- *Szerintetek kicsoda a titokzatos M? (A következő könyvben megismerkedünk vele!) Milyennek képzelitek? Férfi/nő? Fiatal/öreg, esetleg gyerek? Kedves lesz-e a testvérekhez vagy haragudni fog, amiért betolakodtak a csodakunyhójába? Vajon tud-e már róluk?*
- *Hogy tetszett ez a kaland? Mi tetszett benne? Mi nem tetszett?*

- *Félelmetes volt? Melyik rész volt a legfélelmetesebb? Ki hol félt/izgult a legjobban? Ki mikor nyugodott meg?*
- *Melyik volt a legjobb rész?*
- *Vajon a macska miért csalogatta be hőseinket a piramisba?*
- *Hogyan viselkedtek a gyerekek a kaland során? Ti ugyanezt tettétek volna vagy valami egészen mást? HA MAST: Mit?*
- *Ki tudja, hol van Egyiptom? Keressük meg a földgömbön/térképen!*
- *Milyennek képzelitek el a Holtak Könyvét? Könyv formájú? (Nem, egy tekercs.)*

Keressük meg mi is a Holtak Könyvét!

Húzzanak képvadászat képeket véletlenszerűen, és a betűjel alapján álljanak össze a csoportok: X, Y, W, Z csoport! A 4 csoport dolgozzon egyszerre vagy felváltva a helytől függően.

Nyomravezető jeleket hagytunk a könyvtárban!

1. lépcső – ez legyen látható helyen! (Nálunk a lépcsőházban volt.) Benne egy feladvány, ami elvezet a következő, már rejtettebb jelhez (pl. meg kell keresni a gyermekkönyvtárban egy bizonyos könyvet).
2. csónak – nyomravezető jel a kancsóhoz (a megtalált könyvben utasítás, amely a felnőtt kölcsönző egyik polcához vezet).
3. kancsó – nyomravezető jel az összehajtogatott anyaghoz (itt újabb utasítás egy fotóval arról a helyről, ahová a „Holtak Könyvét” elrejtettük).
4. összehajtogatott anyag – az eldugott könyvek helye: a feladat végén leljék meg azt a vászonba csavart könyvet, amiben a saját képvadászat képeik vannak.

Képvadászat: lásd az 1. könyvnél

SZÜNET

Jutalom az ügyes feladatmegoldásért: egyéni feladatlapok (lásd 22. melléklet). Ha kevés az idő, haza is vihetők.

Kvíz-kérdések megbeszélése: lásd az 1. könyvnél

Jack notesze: lásd az 1. könyvnél

Felkészülés a következő foglalkozásra:

Kötetek és új kvíz-kérdések kiosztása, következő időpont megbeszélése.

Szükséges:

- CsK bélyegző
- Névkártyák (mi osztjuk szét)
- Világatlasz
- Képvadászat képei beszkenelve, kinyomtatva (betűjelekkel azonosítva: X, Y, W, Z)
- A Képvadászathoz szükséges könyvek előkészítve (4 db - elrejtve!)
- Egyiptomos egyéni feladatlapok kinyomtatva A5 méretben
- Negyedik rész kötetei
- Negyedik kvíz-kérdéssor
- Nasi, innivaló, poharak
- Játék: Holtak Könyve keresés eszközei, előre elrejtett utasítások



## Negyedik könyv: Kalózok hajóján

### Bevezető beszélgetés:

- *Most mit gondoltok a titokzatos M-ről? Tetszik nektek? Szívesen találkoznátok vele? Miért/nem?*
- *Hogy tetszett a kaland? Mi tetszett benne? Mi nem tetszett? Melyik volt a kedvenc részetek? Miért?*
- *Szerintetek el akartak jutni ide a gyerekek? Miből derül ez ki? Hol követték el a hibát?*
- *Ki tudja, hol van a Karib-tenger? Keressük meg a földgömbön/térképen! Ti el akarnátok jutni ide? Miért?! Miért nem?*
- *Mit kellett volna tenniük a gyerekeknek, hogy ne kerüljenek bajba a szigeten? Ki volt a hibás abban, hogy a kalózok elfogták őket? Mit gondoltok Annie és mit Jack viselkedéséről?*
- *Minek köszönhették, hogy megkímélték az életüket? (Ugye milyen hasznos, ha tudsz olvasni?) Ti rájöttek volna, hogy hol van elásva a kincs?*
- *Mit gondoltok, mi volt a kiásott ládában?*

Kvíz-kérdések megbeszélése: lásd az 1. könyvnél

Jack notesze: lásd az 1. könyvnél

## SZÜNET

### Zenehallgatás:

Filmzene: a Karib-tenger kalózái OST (Original Sound Track), közben elindulhat a Kalóz Kincskeresés.

### JÁTÉK: Kalóz Kincskeresés

#### 1. Kalóztérkép

Alakítsunk 3-4 fős csoportokat! Minden csoport kap egy A3 méretű térképet (lásd 19. melléklet), amelyen az utasítások szerint meg kell találniuk és jól láthatóan jelölniük kell a kincs helyét. A csapatok lehetőleg külön helyiségekben vagy valami más módon elkülönítve dolgozzanak! Előtte érdemes megbeszélni velük a térképolvasás legalapvetőbb szabályait, pl. az égtájak elhelyezkedését. (Tökéletes megoldás esetén minden csapattag egyformán 3 pecsétet kap, hibás megoldás esetén kaphatnak 1 vagy 2 pecsétet, ha valameddig helyesen eljutottak.)

#### 2. Kincskeresés (Képvadászat – megfordítva)

Egyenként húzzanak egy sorszámmal ellátott térképet, amin az elrejtett „kincs” (azaz a Képvadászat neki szóló képe és a többi ajándék egy nagyobb borítékban) helye van feltüntetve a könyvtáron belül. Találják meg a térkép alapján a saját borítékjukat! Egyszerre mindig egy gyerek kutat a térképek sorszáma szerinti sorrendben.

Utána elkezdhetik a Képvadászatot az előkészített könyvekben a szokásos módon, illetve egyéni munkában megoldhatják a kalózos feladatlapokat (lásd 23. melléklet). Ha kevés az idő, haza is vihetők.

### Felkészülés a következő foglalkozásra:

Kötetek és új kvíz-kérdések kiosztása, következő időpont megbeszélése.

Szükséges:

- CsK bélyegző
- Névkártyák (mi osztjuk szét)
- Világatlasz

- Képvadászat képei beszkenelve, kinyomtatva (egyenként, számozott borítékban előre elrejtve a térképek szerinti helyekre)
- A Képvadászathoz szükséges könyvek + ellenőrző lista
- Kalózos egyéni feladatlapok kinyomtatva A5 méretben, szintén a borítékokban elhelyezve
- Kalóztérkép a csoportmunkához A3-as méretben kinyomtatva (4-5 példányban, lásd Kincses\_sziget.jpg)
- Ötödik rész kötetei
- Ötödik kvíz-kérdéssor
- Nasi, innivaló, poharak
- Játék: Kalóz Kincskeresés térképei egyenként más-más instrukciókkal
- Kisebb ajándéktárgyak a borítékokban a sikeres keresésért (matrica, könyvjelző, apró édesség)
- Zene – a Karib-tenger kalózái OST (ha technikailag megoldható).

### **Ötödik könyv: Nindzsák éjszakája**

Bevezető beszélgetés:

- *Mit gondoltok, mi történhetett Morgannal? Szerintetek mi a gyerekek feladata?*
- *Hogy tetszett a kaland? Mi tetszett benne? Mi nem tetszett?*
- *Hallottatok már a nindzsákról? És a szamurájokról? Melyik országban játszódik ez a kaland? Keressük meg a földgömbön/térképen is! Kellett-e hozzá utazniuk az időben is? Mennyit? Merre?*
- *Most kiderült, hogy hol lakik Jack és Annie. Hol? Így gondoltátok vagy máshová képzeltek őket?*
- *Hogyan állapították meg a gyerekek, hogy merre van Kelet? Mit kerestek meg először? Tudtok-e még más módszereket ugyanerre? Ha már megvan az északi irány, hogyan találod meg a Keletet? Mit gondoltok a történet alapján a nindzsákról? Mi mindenre képesek? Jók vagy rosszak? És a szamurájok?*

Kvíz-kérdések megbeszélése: lásd az 1. könyvnél

Jack notesze: lásd az 1. könyvnél

Képvadászat: lásd az 1. könyvnél

SZÜNET

JÁTÉK: Nindzsa ügyességi feladatok

- *Lássuk, ki mennyire ügyes nindzsa: mennyire jól tudtok egyensúlyozni? A könyvtáron belül egy meghatározott útvonalon kell elvinni: 1) egy vagy két pingponglabdát kanálban; 2) aztán ugyanezt tollasütőn; 3) aztán nagyobb labdát tollasütőn.*

Mindhárom egyéni feladatért 3 pecsét jár, ha egyszer sem esik le a labda; kettő, ha egyszer leesik; egy, ha kétszer leesik; nem jár pecsét, ha ennél többször esik le.

A helyi adottságtól függően más egyensúlyozós ügyességi feladatokat is ki lehet próbálni.

Felkészülés a következő foglalkozásra:

Kötetek és új kvíz-kérdések kiosztása, következő időpont megbeszélése.

Szükséges:

- CsK bélyegző
- Névkártyák (mostanra ez elhagyható, mert már tudjuk a neveket)
- Világatlasz
- Képvadászat képei beszkenelve, kinyomtatva

- A képvadászathoz szükséges könyvek + ellenőrző lista
- Hatodik rész kötetei
- Hatodik kvíz-kérdéssor
- Nasi, innivaló, poharak
- Játék: Nindzsa ügyességi feladatok (kellékek: pingponglabda, műanyag kanál, tollasütő, labdák)

### **Hatodik könyv: Őserdő mélyén**

Zene: az esőerdő hangjai (az első rész alatt végig szólni szokott)

Bevezető beszélgetés:

- *Hogy tetszett a kaland? Mi tetszett benne? Mi nem tetszett?*
- *Hol vannak a Földön ilyen esőerdők? Nézzük meg a földgömbön/térképen! Ezek közül hová utaztak a gyerekek ebben a kalandban? Kell-e hozzá időutazás is? Keressük meg az Amazonas folyót!*
- *Hányféle veszélybe keveredtek a gyerekek? Szedjük össze, hogy sorrendben milyen veszedelmek fenyegették őket! (Ezt fel is írhatjuk egy táblára vagy flipchartra.)*
- *Melyik volt a legveszélyesebb helyzet?*
- *Mit akart a kismajom? Hányféleképpen segített a gyerekeknek?*
- *Ismertek-e a mangót? Ki az, aki evett már? Milyen volt?*
- *Szívesen elmennének-e egy ilyen esőerdőbe? Miért/miért nem?*

Kvíz-kérdések megbeszélése: lásd az 1. könyvnél

Jack notesze: lásd az 1. könyvnél

Képvadászat: lásd az 1. könyvnél

### SZÜNET

#### JÁTÉK: Őserdei akadálypálya

##### 1. Papíron, csoportmunkában

Alakítsunk 3-4 fős csoportokat! Minden csoport kap egy A3-as méretű képet (lásd 20. melléklet), amelyen az utasítás szerint meg kell találniuk és jól láthatóan jelölniük kell az egyetlen veszélytelen útvonalat az esőerdőn keresztül. A csapatok lehetőleg külön helyiségekben vagy valami más módon elkülönítve dolgozzanak!

(Tökéletes megoldás esetén minden csapattag egyformán 3 pecsétet kap, hibás megoldás esetén kaphatnak 1 vagy 2 pecsétet, ha valameddig helyesen eljutottak.)

##### 2. „Esőerdő élesben” (páros feladat):

Sorsoljunk ki párokat a gyerekek közül (ideális esetben 1 fiú, 1 lány, azaz egy Jack és egy Annie lesz minden párban), és határozzuk meg előre a párok sorrendjét is. A feladatok sorrendje a könyvbéli veszedelmeket követi:

1. Mász le a kunyhóból! (pl. a lépcső tetejéről)
2. Menekülj el a vándorló hangyák elől! (pl. a „kövekre”, azaz a habszivacs lapokra lépve)
3. Szállj be a kenuba! (kisszőnyeg, amiről nem lóghat le a kezük-lábuk, és így kell evickélniük)
4. Fogj ki egy piráját! (rakd ki a habszivacs halat anélkül, hogy a kenu felborulna vagy „vízbe esnél”)
5. Kapd el a kígyót, de dobd is el rögtön!
6. Érintsd meg a krokodilt, de ne hagyd, hogy elkapjon!
7. Simogasd meg a jaguárbébit! (amíg az anyukája rád nem ijeszt)
8. Szaladj vissza a csodakunyhóba!
9. Kapd el a mangót! (babzsák, amit valaki odadob)
10. Varázsold haza magadat!

Amelyik páros végigcsinálja a pályát hibátlanul, az fejenként 5 pecsétet kap! A hibákért levonás jár.

Felkészülés a következő foglalkozásra:

Kötetek és új kvíz-kérdések kiosztása, következő időpont megbeszélése.

Szükséges:

- CsK bélyegző
- Világatlasz
- Képvadászat képei beszkenelve, kinyomtatva
- A képvadászathoz szükséges könyvek + ellenőrző lista
- A3-as méretű feladatlap előre kinyomtatva, csoportonként 1 db
- Hetedik rész kötetei
- Hetedik kvíz-kérdéssor
- Nasi, innivaló (ha lehetséges, akkor valami mangóízű!), poharak
- Játék: Óserdei akadálypálya
- Zene: CD: The Rainforest

### **Hetedik könyv: A kardfogú tigris birodalma**

Bevezető beszélgetés:

- *Hogy tetszett a kaland? Mi tetszett benne? Mi nem tetszett?*
- *Mennyit mehettek vissza a gyerekek az időben?*
- *Mit tudtok a jégkorszakról? Olvastatok-elhallottatok-e már róla? Láttatok-e ilyen filmet, rajzfilmet? (Pl. Ice Age 1–4) Az ősemberekről mit tudtok? Róluk olvastatok-elhallottatok-e már? Láttatok-e ilyen filmet, rajzfilmet? (Pl. Croodék)*
- *Milyen lehetett akkor élni? Mi volt a jó abban a korban? Mi nem tetszene ott? Egy kaland erejéig szívesen elmennének? Miért/Miért nem?*
- *Mit gondoltok, mit szóltak az ősemberek a „cseréhez” (törölköző, úszószemüveg)?*
- *Vajon miért segített az őskori varázsló a gyerekeknek?*
- *Mit gondoltok Mogyoróról, a kiségeréről? Vajon tényleg tudott beszélni a varázslóval?*
- *Hogyan menekültek meg a gyerekek a kardfogú tigristől? Ismerős ez a módszer? Találkoztatok-e már olyan mesével, ahol furulyaszó szelídíti meg a veszélyes fenevadat? (Csillagszemű juhász, Harry Potter és a Bölcsék Köve)*

Kvíz-kérdések megbeszélése: lásd az 1. könyvnél

Jack notesze: lásd az 1. könyvnél

Képvadászat: lásd az 1. könyvnél

SZÜNET

### JÁTÉK 1: Legyünk mi is ősemberek!

A falra rögzített nagy csomagolópapírokra vörös, fekete, barna, fehér (zsír)krétával alkossanak őskori barlangrajzokat! Előtte segítségképpen megnézhetnek erről szóló könyveket, képeket, illetve beszéljük meg, mik szerepeltek ezeken a rajzokon, vajon miért épp ezeket a színeket használták.

## JÁTÉK 2: Pingvinek a jégablán

A jégkorszak régen elmúlt, sőt, most éppen „globális felmelegedés” van – tudja-e valaki, hogy ez mit jelent? Bizony, egyre jobban elolvadnak a sarki jégablák. Szegény kis pingvinek is épp emiatt vannak bajban: egyre kisebb a jégábla, amire fel tudnak kapaszkodni a kardszárnyú delfin elől menekülve (amikor elhangzik a figyelmeztetés vagy elhallgat a zene – vagy bármilyen egyéb jelzést kapnak). Fokozatosan vegyünk el darabokat a jégablát jelző újságpapírból vagy kartonlapokból! Kooperatív játék! Segítetek egymásnak, mert a cél az, hogy minden pingvin megmeneküljön. Mindenki 3 pecsétről indul, de valahányszor egy pingvint hagytok visszaesni a vízbe, annyiszor elveszít egyet mindenki.

### Felkészülés a következő foglalkozásra:

Kötetek és új kvíz-kérdések kiosztása, következő időpont megbeszélése.

Szükséges:

- CsK bélyegző
- Világatlasz
- Képvadászat képei beszkenelve, kinyomtatva
- A Képvadászathoz szükséges könyvek + ellenőrző lista
- Nyolcadik rész kötetei
- Nyolcadik kvíz-kérdéssor
- Nasi, innivaló, poharak
- Barlangrajz-készítéshez: sűrű csomagolópapír-ívek a falra rögzítve, (zsrí)kréta (előzetesen barlangrajzok bemutatása)
- Újságpapír vagy kartonlapok a Pingvines játékhoz

## **Nyolcadik könyv: Kaland a Holdon**

### Bevezető beszélgetés:

- *Hogy tetszett a kaland? Mi tetszett benne? Mi nem tetszett?*
- *Hová érkeztek a gyerekek a kunyhóval? Miért nagy szerencse, hogy egy épület belsejébe érkeztek?*
- *Mit tudtunk meg a Holdról? Milyen ott a táj? A levegő? A gravitáció? Laknak-e ott emberek? Mivel lehet ott közlekedni? Milyen veszélyek leselkedtek a gyerekekre? Miért nincsenek ugyanilyen veszélyek a Földön?*
- *Léteznek-e ilyen holdbázis a valóságban? Mi kellett hozzá, hogy a gyerekek mégis eljussanak oda? Merre kellett utazniuk az időben?*
- *Tudjátok-e, hogy került a Holdra az amerikai zászló?*
- *Na, most mit gondoltok Mogyorósról? Gyanakodtatok-e rá korábban, hogy ő Morgan?*

Kvíz-kérdések megbeszélése: lásd az 1. könyvnél

### Jack notesze:

- *Szedjünk össze minden olyan fontos dolgot, amit ebből a könyvből tanultunk! Ti miket jegyzeteltetek a kaland során? Beszéljük meg közösen, hogy mit jegyezzünk még fel!*
- *És elkészültek a jegyzetek! Most kinyomtatjuk és eltesszük a borítékotokba! Ennyivel lettünk okosabbak az utazásaink során...*
- *Nagyon okos dolgokat mondtatok, ezért kaptok egy kis összekötős feladatot – pont olyat, mint amit Jack és Annie kapott a holdembertől: próbáljátok meg összekötni! Ha sikerült, próbáljátok meg a*

*nehezebbet is! Mit kaptatok? (pecsét jár érte) Most segítetek az eltévedt rakétának! A jó megfejtésért szintén pecsét jár.*

Képvadászat: lásd az 1. könyvnél

## SZÜNET

### JÁTÉK: Űrbéli Üzenet

Csoportmunka: *Most ti lesztek ezek a cuki kis földönkívüliek, akik üzenetet kaptak a Földről, de nem értik. Fejtsétek meg, hogy mit üzennek nekik a földlakók!*

A csoportonként 1 db ABC-táblázatot (lásd 21. melléklet) is ők maguk töltsék ki (csoportonként más betűk hiányozzanak + a sorszámokat is ők írják be maguknak), utána fejtsék meg az üzenetet! A végső cél: tökéletes helyesírással leírni a teljes üzenetet (nagybetűk, írásjelek). Minden csapattag 5 pecsétről indul, amelyből minden helyesírási hibáért levonunk egyet.

### Föld-Hold játék

*A Hold szép szabályosan kering a Föld körül, de soha nem találkozhatnak, mert az kozmikus katasztrófa lenne. Adogassátok körbe a két égitestet, de óvatosan, mert aki elejti, az kiesik – katasztrófa esetén pedig mindenki kiesik. Az utolsó négy versenyben maradt játékos pecsétet kap.*

Pecsétek összesítése, a KIRÁNDULÁS megbeszélése.

Szükséges:

- CsK bélyegző
- Világatlasz
- Képvadászat képei beszkenelve, kinyomtatva
- A Képvadászathoz szükséges könyvek + ellenőrző lista
- Pontösszekötős feladatlapok A5-ös méretben kinyomtatva (lásd 24. melléklet)
- „Eltévedt rakéta” feladatlap A5-ös méretben kinyomtatva (lásd 24. melléklet)
- Űrbéli Üzenet (lásd 24. melléklet) feladatlap A3-as méretben kinyomtatva + hiányos ABC-táblázatok a kódfejtéshez (lásd 21. melléklet)
- Nasi, innivaló, poharak
- Föld-Hold játék (kis és nagy szivacsabda)
- Számítógép, nyomtató „Jack notesze” kinyomtatásához (ha ez nem megoldható, előre is el lehet készíteni a jegyzeteket – megelőlegezve a 8. könyv tanulságait) (1 példa: 14. melléklet)

### **IV.2.3. Értékelés**

Az értékelés a modul során folyamatos, a gyerekek egy-egy foglalkozás alatt 5–10 vagy akár több pecsétet is szerezhetnek. Ezeket érdemes menet közben is nyilvántartani a Pecsétgyűjtő lapokon (lásd 13. melléklet).

#### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 6–8 óra (1 nap)

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A könyvsorozat tematikájából adódóan az *utazás* az egész program központi motívuma, így mi egy kirándulással jutalmazzuk a programot végigcsináló gyerekeket. Ehhez a helyi önkormányzat egyik („Önszerveződő közösségek .... évi pénzügyi támogatásához”) pályázatával szerzünk pénzt már évek óta.

Ez a modul valójában elhagyható, amennyiben van más mód a résztvevő gyerekek motiválására. Mi elsősorban arra használtuk, hogy:

- ezzel motiváljuk a gyerekeket a program során a minél aktívabb részvételre, a pecsétek gyűjtésére („Az jöhet a kirándulásra, aki összegyűjti az 50 pecsétet.”),
- egy nagy, közös élménnyel zárjuk le a több hónapos munkát, amire még sokáig emlékezni fognak. (Mindkettő működött.)

##### IV.3.1. Tanulási feladat

A legfontosabb feladat, hogy mindenki nagyon jól érezze magát. Hiszen ez egy jutalom. Ugyanakkor végig törekszünk arra, hogy felidézzük a korábbi témákat, játékokat, a foglalkozásokon szerzett ismereteket. Ebben az értelemben a gyerekek feladata:

- felfedezni a kapcsolatot a kirándulás egy-egy motívuma és a foglalkozásokon átélt élmények között;
- felidézni (de semmiképp nem vizsgaszerűen) a korábban megszerzett ismereteket.

##### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

Természetesen mindig megpróbáltunk olyan programokat szervezni, amelyek kötődnek az olvasott könyvek tartalmához, így a program szerves részévé válhattak.

Ajánlatok a tapasztalataink tükrében:

Az első évben, 2014-ben Budapestre utaztunk, számos szülő, kisebb-nagyobb testvér kíséretében, hogy egy feledhetetlen élménnyel zárjuk a több hónapnyi együttolvasást. A kirándulás programja az első és az utolsó feldolgozott kötet témájához illeszkedett: az interaktív dinókiállítás a gyerekek igazi rutinnal oldották meg a kvíz feladatokat, régészkedtek, kincset mostak, dinótojásba bújtak; a Planetáriumban pedig megismerkedhettek a Nap családjával, sőt egy igazi holdraszállásban is részünk lehetett.

A további években szerényebb anyagi keretek között működtünk, így a kirándulás is közelebbre, a tiszalöki Feketeszakáll Kalandparkba vezetett, ahol a kalózos könyvet idézhettük fel újra, illetve a kötélpályákon és a mászófalon a nindzsák képességeit gyakorolhattuk. Ez a helyszín immár „hagyományossá” vált, idén negyedszer tértünk vissza.

##### IV.3.3. Értékelés

Bár az értékelés a program alatt folyamatos, és a gyerekek végig tökéletesen tisztában vannak a saját teljesítményükkel, ezen a zárókiránduláson még egy kis búcsúajándékot is szoktunk adni nekik: egy személyre szóló emléklapot, valamint egy „Mit olvassak ezután?” című könyvlistát további életkoruknak megfelelő, élvezetes olvasmányokkal.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

Mivel a program már ötödik éve fut, nem pusztán „várt”, hanem elért eredményekről is beszélhetünk:

- Bebizonyosodott, hogy ez a korosztály a körülöttünk megfigyelhető ellentétes tendenciák ellenére is sikeresen megszólítható, rávezethető az olvasás élvezetére. A kiválasztott sorozat a kicsik körében népszerű sláger témáival, szerethető hőseivel, izgalmas kalandjaival, a gyerekek tudásához illeszkedő nyelvezetével tökéletesen megfelelt a célnak.
- A projekt során alkalmazott „élményolvasás” módszerünk mindezt felerősítette, látványos hatást ért el, mely remélhetőleg hosszú távon (akár életre szólóan) megmarad majd.
- A résztvevő gyerekek értő olvasása látványosan fejlődött, a kvízkérdések révén igazi rutint szereztek (mégpedig játszva-szórakozva) a tesztmegoldás terén.
- Megtanultak mesélni olvasmányélményeikről, lényegét kiemelni, érvelni.
- A program végére otthonosan, magabiztosan mozogtak a könyvtárban (sokan már a program ideje alatt is kölcsönözni kezdtek, más könyveket is elolvastak), úgy tűnik, ezeket a gyerekeket végleg sikerült könyvtárlátogatóvá tennünk.
- Nem szerepelt ugyan kitűzött céljaink között, de remek közösséggé is formálódott mindegyik kis csapat, nagyszerűen tudtak együttműködni, összedolgozni a csoportmunkák során.

A szülők visszajelzése a program végén tartott megbeszélésünkön egyhangúlag pozitív volt, mindannyian érzékelték az eredményeket. A kedvenc idézetünk: *„Az én kisfiam azt mondta, hogy születésnapra, karácsonyra ezentúl vehetünk könyveket, nem kell játék...”*

## VI. ESZKÖZLISTA

- Csodakunyhó-emblémás bélyegző
- „Útlevél” minden gyereknek (műanyag boríték, címlappal, könyvlistával, a kinyomtatott klub-esküvel, pecsétgyűjtő lappal)
- kinyomtatott kvízlapok
- kinyomtatott képek + könyvek a Képvadászat játékhoz
- gyermekatlasz, földgömb
- tollak, filctollak
- foglalkozásonként az adott meglepetés játék eszközei (lásd a 2–9. mellékletekben)

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Az induló foglalkozás részletes forgatókönyvének nyomtatható változata
2. A könyveket feldolgozó foglalkozások részletes forgatókönyveinek nyomtatható változatai
3. Az otthon kitöltendő kvízlapok pontos szövege



4. Az előre elkészített "Útlel" címlapja a kötetek listájával és rendező elválasztólapokkal
  5. A nyitó foglalkozáson elmondott Klub-eskü színes, nyomtatható változata
  6. A folyamatos értékelésre, az összegyűjtött pecsétek nyilvántartására, összesítésére szolgáló Pecsetgyűjtő lap
  7. Egy minta a foglalkozások alatt összegyűjtött fontos információkat tartalmazó "Jack notesze"-re
  8. Csodakunyhó-embléma, amely a jutalom pecséteket osztogató bélyegzőn szerepel
  9. Egy példa a szülőknek és a gyerekeknek elküldött toborzólevélre
  10. Ajándék színezők az első és a második foglalkozásra
  11. A feldolgozott nyolc kötet címlapjának szerkesztett változata, melyből a gyerekek szabadon választhatnak egyet az Útlelünk hátlapjából.
  12. A csoportmunkában végzett Kalóz Kincskeresés játék feladatlapja, A3-as méretben nyomtatandó
  13. A hatodik kötet feldolgozásakor használt Óserdei akadálypálya feladat, A3 méretben nyomtatandó
  14. ABC-táblázat (A4) és feladatlap (A3) a nyolcadik kötet csoportmunka feladatához
  15. Egyiptommal kapcsolatos egyéni feladatlapok
  16. Kalózos témájú egyéni feladatlapok
  17. Csillagászati, ill. űrhajós témájú egyéni feladatlapok a nyolcadik kötet feldolgozásához, A5-ös méretben nyomtatandók, 2.jpg
  18. Egy minta a nyolc foglalkozás során alkalmazott Képvadászat játékhoz (beszkennelt, szerkesztett képek, valamint a pontos helyüket tartalmazó Excel táblázat)
- kepvadaszat című mappa

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

**OLVASMÁNYFELDOLGOZÁS  
ÉLMÉNYPEDAGÓGIAI  
MÓDSZEREKKEL**

# Drámapedagógia a könyvtárban

Fejlesztő neve	Mikolasek Zsófia	
Célcsoport	Kisiskolás	8–10 évesek
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Problémamegoldás fejlesztése	
	Önálló gondolkodás elősegítése	
	Játékos olvasmányfeldolgozás	
A program időtartama	3 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Drámapedagógiai módszer Páros munka Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Kovácsné Lezancsek Olga (Budapest)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja a problémamegoldás fejlesztése, az önálló gondolkodás elősegítése, a csoportban való munka erősítése a 3-4. osztályos gyerekek körében.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség
- szociális és állampolgári kompetencia
- kezdeményezőkézség és vállalkozói kompetencia

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program három modulból áll. Az első modul a foglalkozásvezető könyvtáros számára készült, alapvető „drámás” kompetenciákat fejleszt.

A második és harmadik modul egy-egy kortárs gyermekirodalmi műre fókuszál. A Békés Pál mese könnyedebb, a fiatalabb korosztály számára is megválaszolható témát jár körül. Finy Petra meséje

már komoly erkölcsi problémákat boncolgat, ezért ezt az idősebb korosztály számára javaslom. Mindenképpen célja a foglalkozásoknak, hogy a gyerekek érdeklődését felkeltsük a két szerző művei iránt.

A gyerekek a foglalkozásokra az iskolai osztályukkal jutnak el, a meghívást a könyvtáros juttatja el az iskoláknak kapcsolatain keresztül.

## II.2. A tanulást segítő eszközök

2. modul: zenelejtő vagy laptop, Békés Pál: Lomtalanítás a Fehérlófia utcában című könyve.

3. modul: zenelejtő vagy laptop, Finy Petra: A Fehér Hercegnő és az Arany Sárkány című könyve.

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Drámapedagógiai módszer, csoportmunka.

# III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Bevezetés a drámapedagógiai módszerekbe	1
2.	Békés Pál: Lomtalanítás a Fehérlófia utcában –drámafoglalkozás 3. osztályosoknak	1
3.	Finy Petra: A Fehér Hercegnő és az Arany Sárkány – drámafoglalkozás 4. osztályosoknak	1

# IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

## 1. modul: Bevezetés a drámapedagógiai módszerekbe

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul a foglalkozást lebonyolító könyvtárosoknak szól.

#### IV.1.1. Tanulási feladat

Felkészülés a foglalkozások megtartására.

## **IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

1. A drámapedagógia filozófiájának megértése:
2. Drámapedagógiai módszerek megismerése
3. A foglalkozások lebonyolítása:

Feladatok, események részletes leírása:

1. A könyvtáros a mellékelt szöveget a drámapedagógiáról önállóan elolvassa (1. melléklet).
2. A könyvtáros a mellékelt ellenőrző tesztet kitöltve számot kap arról, hogy megértette-e a drámapedagógiai módszer lényegét. (2. melléklet)
3. A könyvtáros az önellenőrző teszt segítségével ellenőrzi magát. (3. melléklet)
4. A könyvtáros lehetőségei szerint meglátogat egy drámapedagógiai foglalkozást, ha nincs jártasága még a módszerben.

---

### **2. modul: Békés Pál: Lomtalanítás a Fehérlófia utcában – drámafoglalkozás 3. osztályosoknak**

---

## **IV.2. A modul adatai**

Időtartam: 1 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Békés Pál meséje a gyermekkori álmokról, a pusztán szép dolgok szeretetéről szól. A foglalkozás során mi arra koncentrálnunk, hogy mindenáron hasznosnak kell-e lennie egy tárgynak. Hagyjuk a gyerekeket kibontakozni, fantáziájukat szárnyalni, szánjunk időt bőven a „kidolgozós” játékokra. Kérdezzünk sokat.

### **IV.2.1. Tanulási feladat**

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- önálló véleményt megfogalmazni,
- kapcsolatteremtésre alapozva együttműködni társaival,
- fantáziáját sokszínűen használni.

### **IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- Önálló vélemény megfogalmazása: az egész csoport előtt vagy kis csoportokban tudja megfogalmazni a véleményét és tudja képviselni is azt.
- Kapcsolatépítésre alapozott együttműködés: alkalmazkodás, véleménynyilvánítás, érdekérvényesítés az együttműködést igénylő tevékenységek során.
- Fantáziahasználat: El tudjon vonatkoztatni a könyvtári környezettől és szerepbe tudjon lépni a játék során.
- Többféle megközelítési módot találjon egy-egy szituáció kezelésére.

Feladatok, események részletes leírása:

### Lomtalanítás a Fehérlófia utcában

Csoportos dráma külső problémával Békés Pál meséje nyomán

Keret: Budapesten vagyunk egy tömbházban, tavasszal. A lakók lomtalanításra készülődnek.

Fókusz: Melyek azok a dolgok, amelyek bearanyozzák az életünket? Mit preferáljunk: az esztétikumot vagy a hasznosságot?

#### 1. Bemelegítés

Játék: Milyen tárgyat vinnél magaddal egy lakatlan szigetre? (A játékvezető dobja a labdát, akinél van, az mond egy tárgyat, majd tovább dobja. Az érdekesebb tárgyakkal rákérdezhettek, hogy miért.)

#### 2. Kontextusépítés

2.1. Tanári narráció: *Egy budapesti utcának, a Fehérlófia utcának a lakói vagyunk. Ez egy békés kis utcácska, kicsi a forgalom, a lakók kedvelik egymást. A ház egy udvart zár körbe, ezen az udvaron a lakók gyakran ülnek ki a padokra: a felnőttek beszélgetnek, a gyerekek játszanak. A házban hat lakás található, 3 a földszinten, 3 az emeleten.*

2.2. A szerepek kiosztása: *Húzzon mindenki egy lakáskártyát (4. melléklet), majd keressétek meg az ugyanabban a lakásban élő családtagjaitokat. Amikor mindenki megtalálta a családtagjait, keressetek családneveket magatoknak, találjátok ki, hogy ki kicsoda a családban (figyeljünk arra, hogy embereket alakítsanak a gyerekek), mi a felnőttek foglalkozása és hány évesek a gyerekek, mit szeretnek együtt csinálni? Válasszatok egy szószólót a családból, aki mindezt elmondja a többieknek!*

2.3. Kiscsoportos munka: A gyerekek a megadott feladatokat végzik, a tanár körbejár, kérdésekkel segíti őket. A családok egymás után bemutatkoznak.

2.4. Közös rajzolás: A családok egészítsék ki az előre megrajzolt képeket az elhangzottak alapján (5. melléklet). (Közben a Margaret Island együttes *Hóvirág* című dala szól):

- az utca
- a ház
- az udvar
- a gyerekek az udvaron
- a felnőttek az udvaron

Nézzük meg együtt a képeket!

2.5. Állókép: *Jelentétek meg egy állóképben, ahogyan a lakók estefelé kint ülnek az udvaron. Tapsra mozduljon és szólaljon meg a kép (egész csoportos improvizáció).*

#### 3. Bonyodalom bevitele

3.1. A tanár szerepbelépése (kalap felvételével jelzi ezt): *Szücs Sebestyén vagyok, sajnos egyedül élek itt a földszint egyben, már nyugdíjas vagyok, a hobbim a bélyeggyűjtés. Gyerekkoromban lepkéket gyűjtöttem, de a nagybátyám lebeszél róla. De tudom, hogy nem is vagytok erre kíváncsiak. Találtam egy papírt a postaládában, nézzék kedves szomszédok (felolvassa): HOLNAP A FEHÉRLÓFIA UTCÁBAN LOMTALANÍTÁS LESZ. ÉPÍTÉSI ÉS VESZÉLYES HULLADÉKOT KIRAKNI TILOS! (6. melléklet)*

#### 4. Mélyítés

4.1. Kiscsoportos improvizáció: A családok válasszanak ki három dolgot, amit ki szeretnének dobni. Írják fel egy papírra. (Minden család külön színnel!) Amikor rádobják a szemétkupacra, meg kell indokolniuk, hogy miért nem jó már semmire.

4.2. Tanári narráció: A lomtalanítás reggelén az udvaron felgyülemlt a sok limlom. A lakók kutakodni kezdtek a szemétdombon...

4.3. Kiscsoportos improvizáció: *Minden család válasszon ki egy lomot a kupacból, amit egy*

*másik család dobott ki. Találjátok ki, hogy mire lehetne használni azt a kidobott tárgyat. Mutassátok fel a cédulát, a kidobó család együtt kérdezze meg: Minek az magának? Ezután elmondhatjátok, hogy mire tudjátok használni. (Támogassuk a fantáziadús ötleteket!)*

4.4. Amikor már minden eltűnt az utcáról, csak egy törött tányér maradt az udvaron. (7. melléklet)

4.5. Tanár szerepbelépése Szűcs Sebestyénként: felemeli a tányért, nézegeti, majd magával viszi.

4.6. Egész csoportos improvizáció: Az összes lakó megkérdezi: Minek az magának?

4.7. Forró szék: *Próbáljátok meg kitalálni, hogy mire használhatja Szűcs Sebestyén az eltörött tányért. Kérdezzétek!* (Próbáljuk úgy irányítani a beszélgetést, hogy a gyerekek észrevegyék: lepkék vannak a tányéron, és Szűcs Sebestyén azért örült meg neki, mert pusztán szép.

5. Reflektív szakasz

5.1. *Keressetek olyan tárgyakat a környezetetekben, ami csak szép, amit azért tartunk meg, mert jó ránézni.*

5.2. A könyv bemutatása, esetleges felolvasása.

### IV.2.3. Értékelés

Mivel a drámafoglalkozás során folyamatos értékelés zajlik, az óra végén elég annyit mondani: *Köszönöm, hogy játszottatok velem. Én nagyon jól éreztem magam veletek, sok okos dolgot hallottam tőletek. Ti hogy éreztétek magatokat? Mi az, ami tetszett? Mi nem tetszett?*

---

## 3. modul: Finy Petra: A Fehér Hercegnő és az Arany Sárkány – drámafoglalkozás 4. osztályosoknak

---

### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához: Finy Petra meséje a másság elfogadásáról szól. A gyerekek hamar beleélik magukat a régi Kína csodálatos világába. A játék során emlékeztessük őket mindig a főszereplő hercegisasszony jellemére. Nagyon vágyódnak a hepiendre, a játék végén engedjük, hogy a saját megoldásaikat játsszák el.

#### IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- alkotó és tevékeny részvétellel drámajátékos tevékenységekben, történetek megjelenítésében;
- alapszintű improvizációra;
- konstruktív részvétellel a dramatikus tevékenységek értelmező megbeszélésében.

#### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részscélkitűzések:

1. Alkotó és tevékeny részvétel drámajátékos tevékenységekben; történetek megjelenítése: dramatikus improvizációk a tanár által megadott történetváz alapján; egy történet jelenetekre bontása; döntési helyzetek felismerése dramatikus tevékenységekkel.
2. Alapszintű improvizáció: kis csoportban, különböző színházi konvenciók segítségével.

3. Konstruktív részvétel a dramatikus tevékenységek értelmező megbeszélésében: kontextusnak megfelelő nyelvhasználat, feltevések megfogalmazása az egyének és a csoportok mozgatórugóiról.

Feladatok, események részletes leírása:

### **A Fehér Hercegnő és az Arany Sárkány**

Egy személyre épülő tanítási dráma.

Keret: Több száz évvel ezelőtt élt egy kínai herceglány, akinek a bőre más színű volt, mint a többieké. A körülötte élők nem tudták elfogadni a másságát, ő pedig elindult új hazát keresni magának. Fókusz: Mennyire vagyunk kiszolgáltatva mások előítéleteinek?

#### 1. Kontextusépítés

1.1. Bemelegítő játék: Hideg szelek fújnak – külső tulajdonságokkal.

1.2. Akinek dobom a labdát, mondjon belső tulajdonságokat!

1.3. Mi jut eszetekbe Kínáról?

1.4. Tanári narráció: *Sok száz évvel ezelőtt élt egy kínai hercegisasszony. Báinak hívták. Csodálatos volt az élet abban a korban, csupa mese, csupa varázslat. Sok-sok sárkány is élt ezen a földön, de ezek jó sárkányok voltak, akik segítették az embereket. A hercegnő legjobb barátja az Arany Sárkány volt. Az Arany Sárkány a földet és az értelmet óvta, új gondolatokat ültetett el az emberek fejében, a régi, elkorcsosultakat pedig kíméletlenül kigyomláta onnan. A hercegisasszony úgy tudta magához szólítani, ha megrázta varázslatos kolompját. Van két „dokumentumunk” ebből a korból. Az egyik a császári írnok feljegyzése (8. melléklet) a hercegisasszonyról, a másik a hercegisasszony naplója (9 melléklet). Itt van mindkettő a kezemben, kérek valakit, olvassa fel.*

1.5. A levelek felolvasása, a hallottak megbeszélése: Mit tudtunk meg a hercegnőről?

1.6. Állókép négy csoportban:

Bái és az Arany Sárkány első találkozása

Bái ételt oszt a szegényeknek

Bái az árvaházban

Bái igazságot oszt az apjával, a császárral

1.7. Szerep a falon: Milyen belső és külső tulajdonságait ismertük meg Báinak? Miután össze-szedtük a tulajdonságokat, jól látható helyen helyezzük el, hogy a játék során a gyerekek rápillanthassanak.

#### 2. Bonyodalom bevitale

2.1. Tanári narráció: *Egy szép napon, amikor az Arany Sárkány meglátogatta a hercegnőt, azt látta, hogy Bái csak sír. Meg sem tudott szólalni, csak folytak a könnyei. A sárkány kérdezgette, de Bái csak rámutatott arra a képre, amit az udvari festő készített róla.*

2.2 Csoportos megbeszélés: A kép felmutatása (10. melléklet) után próbáljunk meg rájönni, hogy Bái hercegnő miért sír. A kép Báit és az udvarhölgyeit ábrázolja. A gyerekek próbáljanak meg rájönni, hogy melyikük lehet Bái. (Az ő bőre fehér egyedül.)

#### 3. Mélyítés

3.1. Tanári narráció: *Bizony, Bái bőre egészen más színű volt, mint a többieké Kínában. De akár-milyen is volt a bőre, a hercegisasszony eladásorba került. Jöttek a kérők távoli birodalmakból, de ahogy meglátták a hercegisasszonyt, már fordultak is ki az ajtón. Vajon miért?*

3.2. Gondolatkövetés: biztassuk a gyerekeket, hogy képzeljék a kérők helyébe magukat, és fogalmazzák meg az érzéseiket. Ne ijedjünk meg az esetleges durva megnyilvánulásoktól



(Hát ennek meg milyen a bőre? Én még ilyen rondát nem láttam... Hogy néznének ki a gyerekeink? stb.)

- 3.3. Tanári narráció: *Bái nagyon kétségbeesett, megrázta a kolompját, és megkérte az Arany Sárkányt, hogy vigye el jó messzire.* (Lejátsszuk az 1. sárkányhangot – 11. melléklet). *Felpattant Bái a sárkány hátára, repültek 77 éjszakán keresztül, megettek 77 szerencsehozó sütit, megittak 77 jázminteát, és megérkeztek a fehérék birodalmába. A fehér birodalom királya szívesen fogadta Báit és rögtön összehívta a számba jöhető kérőket, de képzeljétek el, hogy ezek a kérők is rögtön kifordultak a trónterem ajtaján, ahogy a hercegnőt meglátták. Vajon miért? Próbáljátok meg kitalálni! (A ferde szeme miatt.) A hercegnő szomorúan megrázta a kolompját, a sárkány azt mondta neki:* (Lejátsszuk a 2. sárkányhangot – 12. melléklet)
- 3.4. Közös megbeszélés: Kik lakhatnak a Száműzöttek Birodalmában? Eresszétek el jól a fantáziátokat.
- 3.5. Tanári narráció: *Bái végigsétált a Száműzöttek Birodalmának a fővárosán, és hamarosan elérkezett a palotához. A palota előtt egy fiú várta: fekete volt a haja, piros volt a szája, ferde a szeme és hófehér a bőre. Bái szíve nagyot dobbant.*
- 3.6. A tanár szerepbelépése (álarccal – 13. melléklet): *A fiú azt mondta neki: Ming herceg vagyok, a Száműzöttek Országának uralkodója. Kérlek, legyél a feleségem, te szépséges leány, és osztozz velem a gyűlöletben, melyet a hétköznapiak és az átlagosak iránt érez a népem. Éljük le együtt az életünket, és bosszujuk meg a minket ért sérelmeket.*
- 3.7. Gondolatkövetés: Mit gondolhatott Bái? Mondjátok ki hangosan!
- 3.8. Forró szék: A tanár Ming herceg szerepében próbálja meggyőzni Báit arról, hogy együtt kell uralkodniuk.
4. Reflektív szakasz
  - 4.1. Tanári narráció: Mit gondoltok, hogy végződött Bái története? Milyen lehet az élete egy év múlva?
  - 4.2. Kiscsoportos improvizáció: Találjátok ki (4 kis csoportban), hogy hogyan élt Bái egy év múlva. Játsszátok el! (Miközben próbálnak a gyerekek, kicsit irányítsuk őket a lehetséges végkifejletek felé.)
  - 4.3. Finy Petra meséje végének a felolvasása (14. melléklet)

### IV.3.3. Értékelés

Mivel a drámafoglalkozás során folyamatos értékelés zajlik, az óra végén elég annyit mondani: *Köszönöm, hogy játszottatok velem. Én nagyon jól éreztem magam veletek, sok okos dolgot hallottam tőletek. Ti hogy éreztétek magatokat? Mi az, ami tetszett? Mi nem tetszett?*

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

A program során a könyvtáros megtanulja a drámás formák használatát, azok beillesztését a mindennapi gyakorlatba.

A gyerekek a program befejezése után könnyebben tudnak önálló véleményt megfogalmazni, kapcsolatteremtésre alapozva együttműködni társaikkal, fantáziájukat sokszínűen használni. Képesek lesznek alkotó és tevékeny részvételre a drámajátékos tevékenységekben és a történetek megjelenítésében. Képesek lesznek az alapszintű improvizációra, konstruktív részvételre a dramatikus tevékenységek értelmező megbeszélésében. Önismeretük fejlődik, világképük tágul. A kortárs gyermekirodalom megismerésére nyitottakká válnak.

## VI. ESZKÖZLISTA

1. modul: labda, zenelejátszó, lakáskártyák, 5 nagy, előrajzolt papír, színes ceruzák, törött, díszített tányér, felhívás lomtalanításra plakát, papírdarabok a lomok felírásához, kalap
2. modul: labda, kolomp, székek, írnok beszámolója, a hercegkisasszony naplója, flipchart tábla, flipchart toll, zenelejátszó, álarc

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Drámapedagógia a könyvtárban
2. Önellenző teszt
3. Megoldókulcs
4. Lakáskártyák
5. Alaprajz
6. Hirdetmény
7. Eltörött tányér
8. A császári írnok feljegyzése
9. A hercegkisasszony naplója
10. Az udvari festő képe
11. Sárkány hang 1.
12. Sárkány hang 2.
13. Álarc
14. Finy Petra meséjének vége

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Gondolatébresztő mesefoglalkozások

Fejlesztő neve	Fucskár Erika	
Célcsoport	Tini	5–8. osztály
Részvevők száma	12–15 fő	
Főbb célok	Alkotói tevékenység támogatása	
	Személyiségfejlesztés, kreatív önkifejezés fejlesztése	
	Szociális és állampolgári kompetencia kialakítása	
A program időtartama	6 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Drámapedagógiai módszerek Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Óréné Szabó Erzsébet (Doboz)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

Célja: közös gondolkodás a kamaszodó korosztály körében, érzékenyítés a történetben szereplő témák iránt:

- Környezetvédelem, szegénység, éhezés, magány, szeretethiány, jó és rossz, öröm és bánat az életünkben
- Önértékelés, önazonosság
- Szorongás, félelmek csökkentése
- Saját erőforrások megismerése és aktiválása

Célcsoport: 5–8. osztály

Azért ezt a korosztályt választottam célcsoportnak, mert nyitottak, érdeklődőek, fogékonyak, már kezdenek kamaszodni, bontogatják a szárnyaikat, és nem mindegy, hogy ezt milyen irányban teszik. Úgy gondolom, hogy ebben a korban már érdemes olyan témákat a kezükbe adni, ami elgondolkodtatja őket, és elfogadóvá válhatnak saját maguk és embertársaik iránt.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező képesség

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A három modul kiválogatott történetei kapcsolódó, mégis különálló témákat taglalnak, emellett a gyermekek személyére fókuszálnak, és különböző élethelyzetekben nyújthatnak segítséget. A foglalkozásoknak szorongáscsökkentő és feszültségoldó hatásuk van, töltkezést biztosítanak a gyerekek számára. Az a hosszútávú célunk, hogy a könyvtárban eltöltött idő és a történetekkel való találkozás pozitív élmény legyen számukra, hogy a későbbiekben könyvtárba járó, olvasó emberekké váljanak.

Szentendrén jó kapcsolatot ápol a Hamvas Béla Pest Megyei Könyvtár az oktatási intézményekkel, régóta fennáll ez a kölcsönös együttműködés. A helyi könyvtárostánárok tartják egymással a kapcsolatot, találkozókat szerveznek, továbbítják egymásnak a hasznos információkat, segítik egymás. Ahol azonban még nem épült ki ez a kapcsolatrendszer, ott érdemes:

- felvenni a kapcsolatot a helyi iskolák könyvtárostánáiraival, magyartanáraival;
- prospektust, szóróanyagot készíteni a meglévő foglalkozásokról és eljuttatni az iskolák részére;
- bemutató foglalkozásokat tartani az iskolákban;
- nyitott programokat szervezni: író-olvasó találkozókat, fiatalok és szüleik számára vonzó programokat hirdetni.

### II.2. A tanulást segítő eszközök

1. modul

Mi lenne, ha... című papírszínház (lásd 1. melléklet)

Papírszínház (keret+mese), laptop, projektor a YouTube videó levetítéséhez (lásd 2. melléklet), a történetben szereplő képek másolata (előnyösebb, ha laminált), újságok montázsoláshoz.

2. modul

Botocska című kortárs mese

Rémi Courgeon: Botocska című történet (lásd 3. melléklet). Újságpapír a montázsoláshoz, flip-chart vagy tábla, post-it kártya.

3. modul

Kannon ajándéka – japán népmese (lásd 4. melléklet)

Bajzáth Mária: Így megyek az iskolába című mesegyűjtemény

Újragyulladó gyertya, aszalt datolya

### II.3. A program során alkalmazott módszerek

Drámapedagógiai játékok, alkotás, papírszínház.

### III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Mi lenne, ha... című papírszínház	1
2.	<i>Botocska</i> című kortárs mese	1
3.	<i>Kanon ajándéka</i> – japán népmese	1

### IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

#### 1. modul: *Mi lenne, ha... című papírszínház*

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az ideális létszám 12–15 fő, ezért ha nagyobb létszámú az osztály, akkor érdemes két részletben megtartani a foglalkozást.

##### IV.1.1. Tanulási feladat

A gyerekek a foglalkozáson:

- összehasonlítják a pozitív és negatív viselkedésmintákat, és maguk dönthetik el, melyikhez kapcsolódnak;
- gyakorolhatják a véleményalkotást, egy-egy téma kifejtését. Itt nincs rossz válasz, csak a véleményükre vagyunk kíváncsiak;
- jobban megismerik magukat, közvetlen környezetüket, a világ működését.

##### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

1. érzékenyítés a történetben szereplő témák iránt (beszélgetés indítása);
2. pozitív élményű találkozás egy történettel, a könyvekkel, az olvasással;
3. a könyvtári terek vonzóvá tétele (könyvtár = kikapcsolódás);
4. együttműködés az iskolákkal, kapcsolódás a tantárgyakhoz (irodalom és földrajz), az osztályfőnöki órához.

Feladatok, események részletes leírása:

*A Mi lenne, ha... című papírszínháznak nagyon érdekes illusztrációja és története van. Arról szól, hogy egy kisfiú arról elmélkedik, hogy mit lát a világban: szegénységet, szennyezett vizet, a szeretet hiányát, és arra gondol, mit kéne tenni. Majd úgy dönt, hogy megszületik. Gyönyörű téma arról, hogy a sok nehézség mellett az emberek mégis próbálják megtalálni az életben a szépet, és a sok szomorúság ellenére a kisfiú mégis meg akar születni ebbe a világba. Izgalmas, és elgondolkodtató beszélgetőtémának tartom a felső tagozatosok és a tini korosztály körében.*

A foglalkozást úgy kezdtük, hogy *Mi lenne, ha?* kérdéseket osztottunk ki a gyerekek között, amit meg kellett válaszolniuk.

1. Mi lenne, ha hallanád mások gondolatait?
2. Mi lenne, ha érezhetnéd mások érzéseit?
3. Mit vinnél magaddal egy lakatlan szigetre?
4. Mi lennél, ha állat lennél?
5. Mi lennél, ha növény lennél?
6. Mi lennél, ha tárgy lennél?
7. Mivel tennéd jobbá a világot?
8. Milyen szuper képességre vágyasz?
9. Adtál már ajándékot valakinek? Kinek és mit?
10. Segítettél már valakinek valamiben? Mit? Milyen érzés volt?
11. Láttál vagy hallottál már olyan esetet, amiről tudtad, hogy rossz cselekedet? Mi volt az?
12. Mivel szoktad magadat felvidítani?
13. Volt már, hogy valakit megvigasztaltál? Kit és hogyan?

Ezután felolvastuk nekik a papírszínházat (lásd 1. melléklet) és kérdéseket tettünk fel:

1. Melyik rész tetszett, melyik rész nem tetszett?
2. Vajon ők a saját koruknak megfelelően, miben tudnák jobbá tenni a világot?
3. Vajon létezik olyan, hogy mindig minden jó? Működne ez egyáltalán?
4. Gondolták volna, hogy ez lesz a történet csattanója?

A kérdések után a papírszínház lapjaival dolgoztunk. (Érdekes a mese lapjait lefénymásolni és lamináltatni, mivel a földön dolgoznak vele a gyerekek, és laminálva többször használhatóak a képek). A lapokat letettük a földre, a gyerekeknek pedig sorba kellett rakniuk. Majd mindenkinek választania kellett egyet, és ahhoz a képhez kellett állnia, ami a leginkább megragadta, ami a leginkább elgondolkodtatta, majd meg is kellett magyaráznia, hogy miért azt a képet választotta. Majd vetítettünk egy rövid YouTube videót (lásd 2. melléklet), amiben egy kisfiú jó cselekedete elindít egy egymást segítő folyamatot az emberek körében.

Végül kézműveskedéssel zártuk a foglalkozást. A gyerekek montázsokat készítettek csoportonként, kiselejtezett újságokból újrahasonosítás gyanánt. Olyan montázst készítették a világról, amilyenben ők is szívesen beleszületnének.

### **IV.1.3. Értékelés**

Gyerekekkel:

A zárókör rendkívül fontos egy ilyen foglalkozás végén. Mindenki egy mondatban elmondja, hogy érezte magát, melyik rész tetszett leginkább, eljönnének-e legközelebb is? Milyen témával foglalkoznának még szívesen?

Pedagógus értékelése:

Amennyiben a pedagógus is részt vesz a foglalkozáson, fontos, hogy a könyvtáros visszajelzést kapjon attól a személytől, aki jobban ismeri a gyerekeket, naponta találkozik velük, ezáltal a foglalkozás hatását is fel tudja mérni.

Közreműködő könyvtárosok értékelése:

A foglalkozások után mindenképpen érdemes leülni és összegezni a látottakat, hallottakat, tapasztaltakat, esetleg milyen változtatásokra van szükség, hogy a következő foglalkozás még jobb és hatékonyabb legyen.

## IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

### IV.2.1. Tanulási feladat

A gyerekek a foglalkozáson:

- Mesélnek a becenevükről, családtagjaikról, hobbiáról, sportról, ezáltal jobban megismerhetik egymást;
- Beszélnek arról, hogyan nyugtatják le magukat, ha félnek, izgulnak egy verseny vagy megmérettetés előtt;
- Megismerik saját erősségeiket, és mások történetéből is tanulni tudnak;
- Gyakorolhatják a véleményalkotást, egy-egy téma kifejtését. Itt nincs rossz válasz, csak a véleményükre vagyunk kíváncsiak;
- Lehetőséget kapnak arra, hogy beszéljenek érzéseikről, hogy kifejezzék magukat, ezáltal jobban rálátnak értékeikre, hogy mi fontos, és mi az, ami töltekezést, kikapcsolódást nyújt számukra;
- A történet és a hozzá tartozó feladatok, játékok segítséget nyújtanak stresszoldásban, pályorientációban. Valamint fontos, hogy konkrétan, határozottan tudják kifejezni magukat a későbbiekben: középiskolában, felsőoktatásban, majd a munkahelyen, magánéletben egyaránt.

### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

- A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:
- önbizalom, bátorság növelése
- önértékelés fejlesztése, önazonosság elérése
- félelmek, szorongás csökkentése
- tisztelet kivívása, szabad akarat kulturált érvényesítése
- fel tudja ismerni, hogy „hol a helye a családban, hol a helye a világban”
- empátikus képesség fejlesztése
- saját maga és környezete megismerése
- véleményalkotás, önkifejezés, „önvédelem”

Feladatok, események részletes leírása:

Problémakör indoklása:

A gyerekek gyakran vannak tele szorongással, félelemmel, elvárásoknak kell megfelelniük. Sokszor nehezen vagy egyáltalán nem tudják megvédeni magukat az őket ért támadásoktól. Ez a korosztály nyitott, de nagyon sérülékeny is. Érzékenyíteni kell őket abba az irányba, hogy odafigyeljenek egymás érzéseire, empátikusabbá váljanak, felismerjék egymás értékeit. Egy-egy biblioterápiás foglalkozás segítségével, lehetőséget, eszközt adhat számukra, hogy védett környezetben megismerjék, megértsék magukat és egymást. Ezáltal megtanulhatják, hogyan értékeljék magukat és a másikat, töltekezni tudjanak magukból, és segítséget, erőt adhassanak a másiknak.

Irodalmi mű választása:

Több okból választottam a *Botocska* című művet:

- Gyönyörűen írja le a főszereplő győzelmét, miként vívta ki magának a tiszteletet, hogyan szedte össze bátorságát és erejét, hogyan tudta azokat megfelelően használni, és mindemellett tudta, hogy mikor kell „felvenni a kesztyűt”, és mikor kell letenni.
- A történet rövid, mégis részletes leírást kapunk a szereplőkről, azok személyiségéről.
- Számos más téma is rejlik benne, nem csupán Botocska személyes története. (pl. erőviszonyok, családi viszonyok, édesanya hiánya a családban, testvérharcok, felnőtté válás, hogyan tudunk kikapcsolódni, erőt gyűjteni).

Módszertan

### Ráhangoló játékok:

**1. „Te voltál? Nem én voltam!” koncentrációs játék:** körben állva felelgetünk egymásnak, tekintettel és rámutatással továbbadva a válaszolás jogát.

A foglalkozásvezető is beáll a körbe, ő kezdi a játékot. Rámutat tetszőlegesen valakire, határozottan felé irányítva a kezét és tekintetét is, és azt kérdezi: „Te voltál?” – akire rámutat, azt válaszolja, hogy „Nem én voltam!”, és egyből mutat is valaki másra, akinek ismét ugyanazt kell válaszolnia, és így tovább, míg ritmikussá és dinamikussá nem válik a folyamat. Ez a játék arra való, hogy megérkezzenek a gyerekeket a jelenbe. Egymás szemébe nézve koncentrálnak a kérdésekre és a válaszadásra, ezáltal ki tudják zárni a külvilágot. A mondatokkal, hangerősséggel, hangsúllyal és hanglejtéssel lehet játszani, lehet kérdésként, vagy felkiáltásként is használni. Ha belejöttek a játékba, akkor lehet bonyolítani azzal például, hogy halkán kezdik a mondatokat, majd felhangosodnak, és egy ponton visszacsöndesednek.

**2. „Tenyeres, ujjas” játék.** A gyerekek körbe állnak, a jobb tenyerüket kinyitják, a bal kezük mutatóujját pedig beleteszik a mellettük lévő osztálytársuk tenyerébe. Majd tapsra ki kell húzni a bal ujjukat a társuk tenyeréből, a jobb tenyerükkel pedig el kell kapni a mellettük lévő ujját. Ezt a két mozdulatot egyszerre kell teljesíteni, ezért is nagyon jó koncentrációs reflexjáték, ami még a történethez is kapcsolódik.

**Nyitókör:** Mindenki mondja meg a nevét (vagy a becenevét), és hogy van-e testvére. Ha van, akkor milyen viszonyban vannak? Akinek nincs testvére, az a barátjáról meséljen.

**Történet felvezetése:** a történetben, amit hoztam, egy lány szerepel, akinek szintén van beceneve, és testvérei is.

**Történet felolvasása** (lásd 3. melléklet)

### Történethez kapcsolódó kérdések:

- Milyennek láttad a történet elején Botocskát? Miért ez a beceneve?
- Milyenek voltak a testvérei?
- Milyen volt az apukája?
- Változott a történet során a szereplők magatartása? Ha igen, akkor kinek, és hogyan?
- Szerepel a történetben Botocska édesanyja? Mikor? És hogy érintheti ez Botocskát?
- Emlékeztek Botocska igazi nevére?
- Hogyan csillapította félelmét Botocska? Ti hogyan szokátok? Hogyan kapcsolódtok ki?
- Hogyan érezhette magát Botocska a mérkőzés előtt?
- Mit talált a bokszesztyűjében?
- Kitől kapta őket? Mi volt rajta, emlékeztek?
- Hogy érezhette magát, miután elolvasta az üzeneteket?



- Kinek köszönhette a győzelmét?
- Szerintetek miért hagyta abba a bokszot Paulina, azaz Botocska?
- Mit jelenthet az a válasz, amit arra adott, hogy miért nem bokszol többé?

*Az ököl arra való, hogy kinyitljon,  
az ujjak pedig arra, hogy  
szabadon szálljanak!*

#### **Alkotás:**

Képzeljék magukat Botocska helyébe, amikor megnyerte a bokszmérkőzést. Készítsenek montázst magukról, a győztes pillanatban! Mindenféle újságot használhatnak az alkotáshoz. Végül a montázs mellé írják le, hogy milyen új becenevet adnának maguknak. A keresztnévük kezdőbetűjét is használhatják, pl.: Erős Erus.

#### **Zárókör:**

„Post-it” kártya. Mindenki kap post-it lapokat, amire legalább 3 osztálytársának kell írnia egy vagy több biztató, pozitív, jó tulajdonságára rámutató üzenetet, majd odaadhatják egymásnak.

### **IV.2.3. Értékelés**

A foglalkozást zárókörrrel fejezzük be. Hogy érezték magukat, mi tetszett a legjobban? Szeretnének-e legközelebb is egy témát átbeszélni? Mi lenne az a téma, amivel szívesen foglalkoznának?

A pedagógusok, kollégák körében is érdemes átbeszélni a foglalkozáson tapasztaltakat. Személyes tapasztalatom, hogy kisebb változtatásokat kellett az óratervből végrehajtani. A gyerekek véleményére voltam kíváncsi, de nehezen tudták kifejezni magukat. A következő foglalkozáson egy másik csoportnak ugyanazokat a kérdéseket tettem fel, csak annyit változtattam, hogy egyesével szólítottam fel és hívtam őket ki a (flipchart) táblához. Sokkal jobban ment nekik a válaszadás. Ezért is lenne fontos, hogy megtanuljanak kötetlenebbül beszélgetni és véleményt formálni.

## **3. modul: Kanon ajándéka – japán népmese**

### **IV.3. A modul adatai**

Időtartam (óra): 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A harmadik alkalomra hagytam a népmesét, mert mélyebb tartalmú, nehezebb nyelvezetű és elvontabb gondolkodást igénylő műfajról van szó. De azért, hogy két alkalommal már gyakorolhatták a szavak mögött rejlő tartalmak megismerését, úgy gondolom, hogy dolgozhatunk a gyerekek körében népmesékkal.

#### **IV.3.1. Tanulási feladat**

A gyerekek a foglalkozás során:

- egy japán népmesével ismerkedhetnek meg, ami olyan témákat taglal, mint a saját erőforrások aktiválása, az újrakezdés lehetősége, a hit, kitartás és a lelki gazdagodás;
- ráhangolódhatnak a népmesék és mondák világára, ami ötödik osztályos tananyag, így kapcsolódik a könyvtári foglalkozás a tanórákhoz is.

### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

#### **Problémakör indoklása:**

Egy ember életében gyakori a csalódás, vesztesség, szomorúság, tanácstalanság. A felső tagozatos korosztály számára sem ismeretlenek ezek a fogalmak. Az iskolában, iskolán kívül is előfordulhatnak sikeres és kevésbé sikeres próbálkozások, tapasztalások. Épp ezért segíteni kell őket, rávilágítani, miként lehet a vesztéséből nyereséget kovácsolni, újrakezdeni, felállni, saját erőforrásaikat újrahasznosítani, és egyre gyakrabban aktiválni.

#### **Irodalmi mű választása:**

A népmesék kiválóak az előbb felsorolt problémakör feloldására. A mesében nincsen lehetetlen, és a mesék szereplői számára természetes a ciklikus változás, a fent és lent. A hegymenet, völgymenet. A mesében mindig úton vannak, ismeretes az a mondás, hogy ha nem lépsz, lép helyetted a sors. A Kannon ajándéka című mese főszereplője hét nap hét éjjel fohászodik, és imái meghallgatásra talál. Tanácsot kap, segítséget, és ő kihasználja ezt a lehetőséget. Kezét nyújtja a segítség felé. És jól használja azt, nem csügged, mikor rosszakarói elvágják az erőforrásait, kivágják a datolya fáját. Új erőforrások után néz, kinő a datolya helyére a gomba. De azt újra lenyesik. Ekkor forrás fakad a gomba helyén. Harmadjára már a rosszakarók is felismerik, hogy olyan emberrel van dolguk, aki mindig tud új erőt nyerni saját magából.

#### **Módszertan**

**Nyitókör:** körben ülnek a gyerekek, és arra kérem őket, hogy üljenek kényelmesen, lazuljanak el, a lámpát is lekapcsolom. Egy gyertyát gyújtok a kör közepén. Ez a gyertya speciális gyertya, amit ha elfújnak, pár másodperc múlva újra kigyullad. A gyerekeknek pár másodpercig az a feladatuk, hogy figyeljék erősen a gyertya lángját, majd próbálják meg elfújni. A gyertya újra lángra kap.

**Körkérdés:** Kapnak pár perc gondolkodási időt, hogy ha lenne rá lehetőségük, milyen szuper erőt szeretnének maguknak, milyen tárgyat tudnának elképzelni, ami mindig újratermelődik. Mire lenne szükségük, amitől mindig tudnának boldogulni az életben?

**Történet elmesélése** (lásd 4. melléklet)

#### **Kérdések:**

- Miért ment el ez az ember a templomba imádkozni? Miért imádkozott?
- Milyennek ismertétek meg ezt az embert?
- Mit tanácsolt neki az Istennő? Megfogadta a tanácsát? Mit talált?
- Mi történt vele, amikor megtalálta a datolyát? Onnantól kezdve boldogan élt, míg meg nem halt?
- Honnan nőtt ki a datolya, a gomba és a forrás? Mit gondoltok, miért pont onnan?
- Elkeseredett, mikor lefűrészelték a datolyát?
- Volt joga bárkinek is lefűrészelni a fejről a datolyát?
- A forrás miért nem apadt ki? Vagy miért nem akarták az emberek betapasztani?

#### **Zárás:**

*„Ha egy szép élet vágyát őrzöd,  
A múlttal nem szabad törődöd,  
S mindig úgy tégy, ha vesztesség ér,  
Mint hogyha újjászüldenél.*

*Mit akar? - kérd meg minden naptól.  
És minden nap felel majd akkor:  
Tetteidnek tudjál örülni,  
Más tetteit tudd megbecsülni;  
Főként ne gyűlölj egy embert se,  
S a többit hagyd az Istenre!”  
(Johann Wolfgang von Goethe)*

Búcsúzáskor mindenki vehet egy aszalt datolyát a tálból, persze csak ha szeretik.  
„Az Isten ad, de az embernek ki kell nyújtania a kezét.”

### **IV.3.3. Értékelés**

A foglalkozást záró körrel fejezzük be. Hogy érezték magukat, mi tetszett a legjobban? Amennyiben a gyerekek lelkesek és igényt tartanak további találkozókra, akkor el lehet dönteni közös meg-egyezőssel, hogy milyen keretek között folytatjuk a foglalkozásokat. További 3 mese is lehetőséget biztosít gondolatébresztő, érzékenyítő foglalkozások tartására. Pl.:

1. Tóth Krisztina: Majdnem százéves bácsi (Felhőmesék)
2. Böszörményi Gyula: Emberke színe
3. Ellenség óra, az Amnesty Internation önkénteseinek az érzékenyítő órája

A gyerekek a tanárokkal, osztályfőnökkel eldönthetik, hogy esetleg osztályfőnöki óra keretén belül folytatják a foglalkozásokat, és akkor a könyvtár, könyvtáros a foglalkozás terveket továbbítja a tanárok számára, vagy pedig a továbbiakban is könyvtári keretek között zajlik a biblioterápiás, meseterápiás foglalkozás.

Amennyiben a három alkalom után nem folytatódnak a találkozók, akkor is lehet egy szép keretet adni az eddigi foglalkozássorozatnak. Megbeszéljük egy külön alkalommal, hogy mi volt közös a három történetben, és egy új mesét állíthatnak össze a második és harmadik modul történetéből, amit megrajzolnak és Papírszínházzal elmesélnék.

## **V. VÁRT EREDMÉNYEK**

Amennyiben a modulok sikeresen lezajlottak, számos pozitív eredménnyel zárhatjuk a projektet:

1. A könyvtár aktív együttműködése az iskolákkal
2. Gyerekek számára élmény a könyvekkel, könyvtárral való találkozás
3. Hónapról hónapra játékos kikapcsolódás biztosítása
4. A könyvtár segíti a gyerekek önismereti fejlődését. A 3 modul 3 története fokozatosan közelíti a mélyebb tartalmakhoz:
  - a. 1. modul: külső környezet,
  - b. 2. modul: belső érzelmek,
  - c. 3. modul: archaikus nyelv, erőforrások megismerése.

## VI. ESZKÖZLISTA

### 1. modul

Mi lenne, ha... című Papírszínház (lásd 1. melléklet)

Papírszínház (keret+mese), laptop, projektor a YouTube videó levetítéséhez (lásd 2. melléklet), a történetben szereplő képek másolata (előnyösebb, ha laminált, mert a földre tesszük a feladat során), újságok montázsoláshoz.

### 2. modul

Botocska című kortárs mese

Rémi Courgeon: Botocska című történet (lásd 3. melléklet). Újságpapír a montázsoláshoz, flip-chart vagy tábla, post-it kártya.

### 3. modul

Kannon ajándéka – japán népmese (lásd 4. melléklet)

Bajzáth Mária: Így megyek az iskolába című mesegyűjtemény

Újragyulladó gyertya, aszalt datolya

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

GABNAI Katalin: *Drámajátékok – bevezetés a drámapedagógiába*. Budapest : Helikon kiadó, 2015.

KAPOSI László (szerk.): *Játékkönyv, Színházi füzetek IV*. Budapest : Marczibányi Téri Művelődési Központ, Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, 1993.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Mi lenne, ha... YouTube videó: Szabó Imola Julianna előadásában
2. Érzékenyítő YouTube videó a Mi lenne, ha... foglalkozáshoz.
3. Rémi Courgeon: Botocska (Fordította: Szabó T. Anna)
4. Kannon ajándéka – japán népmese (Bajzáth Mária: Így megyek az iskolába című mesegyűjteményéből)

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

**KORTÁRS IRODALOM  
NÉPSZERŰSÍTÉSE**

# Rumini Kupa

## Könyves kalandok Berg Judit *Rumini* című meseregénye alapján

Fejlesztő neve	Dr. Erdei Pálma (Vásárosnamény)		
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	4-5. osztály
Résztevők száma	11–35 fő		
Főbb célokkal	Könyvtárhasználatra nevelés		
	Kortárs irodalom népszerűsítése		
	Szövegfeldolgozási képesség fejlesztése		
A program időtartama	8–10 óra	4 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka		
Kipróbáló neve	Gábor Istvánné (Egyek)		

### I. A PROGRAM ALAPADATAI

#### I.1. A program célja, célcsoportja

A program legfontosabb célja „visszacsbítani” a 10–12 éves gyerekeket az olvasáshoz, mint szabadidős tevékenységhez – a ma megfigyelhető ellentétes tendenciák ellenére.

Olyan vetélkedősorozat ez, amelynek során a résztvevő gyerekek több száz oldalt elolvasnak, mégpedig egy nagyon érdekes és színvonalas meseregény-sorozatból, majd az izgalmas feladatok megoldása közben számot adnak szövegértési, kommunikációs, stratégiai, problémamegoldó, illetve együttműködési készségeikről/képességeikről.

A program nem titkolt szándéka, hogy minél vonzóbbá tegye az olvasást, a könyvtárba járást – akár annyira, hogy a tévzés vagy a számítógépes játékok alternatívájaként is számításba jöhessen.

#### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia

Mindemellert a feladatok számos olyan területen teszik próbára a gyerekeket, amelyeket a PISA tesztek is mérnek: elsősorban természetesen a szövegértés; az alkalmazott matematikai műveltség; valamint az egyes mérési években kiemelt szerepet kapó keresztkompetencia, az általános problémamegoldó készség területén is.

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program három modulra bontható. A felbontás alapja a modulonként elvégzett munka jellege/célja, még ha az időbeli megoszlásuk meglehetősen kiegyensúlyozatlan is.

- Az első modul feladata az érdemi munka, a vetélkedősorozat előkészítése. Ide tartozik minden olyan szervezési feladat, amely a program indítását megelőzi, a csapatok toborzása, valamint a Nevezés címet viselő legelső találkozó, ahol a résztvevő gyerekek megkapják az olvasandó köteteket.
- A második modulba tartoznak a vetélkedősorozat fordulói (összesen három).
- A harmadik modul fő funkciója az értékelés-jutalmazás.

### II.2. A tanulást segítő eszközök

Elsősorban hagyományos könyvtári eszközök:

Rumini 1–3. kötetek minden résztvevő számára: Rumini; Rumini Zúzmaragyarmaton; Rumini és a négy jogar. Kvízlapok, feladatlapok, könyvborító képek az első 3 kötethez, Rumini társasjáték és kártyajáték (opcionális, elhagyható). Gyűjthető zsetonok, azaz „aranyak” (saját készítésű is lehet, pl. kartonból).

### II.3. A program során alkalmazott módszerek

A legfőbb módszer az iskolai tanulmányi versenyekről (és talán a tanórákról is) jól ismert csoportmunka. Ugyanakkor fontos szempont, hogy ettől eltekintve a program a lehető legkevésbé emlékeztessen az iskolai tanulmányi versenyekre vagy mondjuk egy dolgozatírásra.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Toborzás és nevezés	1-2
2.	Rumini Kupa csapatverseny I–III. forduló	7–9
3.	Eredményhirdetés	1

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Toborzás és nevezés

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modulnak két fő része van. Az első az előzetes szervező munka, melynek részét képezi a feladatlapok és egyéb játékeszközök elkészítése, a verseny meghirdetése/versenyzők toborzása, ideális esetben együttműködve az iskolával és a pedagógusokkal. A második részben a résztvevő gyerekek regisztrálására (szükség esetén könyvtári beiratkozására), illetve a kötetek kiosztására kerül sor.

##### IV.1.1. Tanulási feladat – motiválás

Ebben a szakaszban a legfontosabb feladat, hogy felébresszük a gyerekekben a versenyszellemet, s ezáltal felkeltsük érdeklődésüket és lelkesedésüket az olvasandó kötetek iránt, valamint rávegyük őket az illusztrációkészítésre, esetleg a további böngészésre.

##### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

A Nevezés címet viselő bevezető foglalkozásnak mindenekelőtt az ismerkedés a célja:

- a program vezetője regisztrálja az induló csapatokat, felveszi legfontosabb adataikat, különös tekintettel a Rumini-sorozattal kapcsolatos korábbi élményeikre;
- a gyerekek beiratkozhatnak a könyvtárba, hogy megkaphassák az elolvasásra váró köteteket;
- a csapatok megismerkednek a verseny menetével, az elolvasandó kötetekkel, az első fordulóig elvégzendő feladataikkal.

Fontos, hogy sikerüljön felkelteni a gyerekek érdeklődését (sőt, lelkesedését), hogy mire hazaindulnak a kiosztott kötetekkel, már alig várják, hogy elkezdhessék az olvasást. Biztassuk őket minél több illusztráció elkészítésére és a könyvtárba való eljuttatására is, mert ezzel máris jobb induló helyzetbe hozhatják csapatukat.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Előzetes szervezőmunka:

A verseny a könyvtárban is meghirdethető, de nagyobb hatékonysággal érhető el a gyerekek, ha a felhívást az iskolai osztályokban is kihirdettjük (Toborzó felhívás: lásd 1. melléklet). Fontos a jó kapcsolat az iskolával, a tanárokkal – a mi esetünkben az összes, ötödikeseket tanító magyartanárt sikerült meggyőznünk az ügy támogatásának fontosságáról, így még azt is elértük, hogy a versenybe benevező (és persze azt lelkiismeretesen végigcsináló) gyerekek magyar irodalomból kapjanak egy-egy ötöst az egyéb nyereményeik mellé.

Ebbe a modulba tartozik a szükséges feladatlapok és egyéb játékeszközök elkészítése is (nyomtatás, laminálás, kivágás stb), ami nem kevés munka, de az eszközök egy része szerencsére újra felhasználható. Tapasztalataink szerint ez egy emberrel számolva fordulónként 3-4 órányi munkát igényel.



Az egyes fordulókban a csapatok küldetése egy-egy 20 darabra szétvágott címlapkép kirakása a darabokból. Az ehhez szükséges képeket (3 db) az illusztrátor, Kálmán Anna jóvoltából tudtuk megszerezni. Anna felhatalmazta rá a mintaprogram fejlesztőjét, hogy erre a célra bármely könyvtárnak jogszerűen átadhassuk a nagy felbontású eredeti képeket, melyeket megfelelő minőségben ki lehet nyomtatni és használni lehet a verseny során. Mintaként mellékelünk egy-egy vízjeles képet (lásd 28–30. melléklet), de minden programszervezőt kérünk, hogy vegye fel velünk a kapcsolatot az [erdei.p.t@gmail.com](mailto:erdei.p.t@gmail.com) e-mail címen, és kérje a képek elküldését.

A csapatok eredményeit folyamatosan vezetjük az Értékelőlapon (lásd 27. melléklet).

## 2. Nevezés:

Rövidebb összefoglaló (kb. 30–40 perces) a könyvtárban, a majdani verseny helyszínén. Alapvetően a versenyző csapatok regisztrálását szolgálja, illetve módot nyújt arra is, hogy a könyvtáros kissé tájékozódjon a résztvevő gyerekek olvasási háttéréről, különös tekintettel a Rumini-sorozatra.

Előfordulhat, hogy valamelyik gyerek olvasta már a sorozatot – ez nem kizáró ok –, de ebben az esetben is érdemes a következő hetekben újraolvasni, feleleveníteni. Akinek van otthon saját példánya, értelemszerűen nem kölcsönöz kötetet. Amelyik gyerek nincs beiratkozva, az most megteheti. (Nevezőlap minta: lásd 2. melléklet)

## FORGATÓKÖNYV

### Nevezés

*Köszöntöm az elszánt versenyző csapatokat! Biztosan kíváncsiak vagytok, miféle verseny ez.*

*Annyi biztos, hogy kicsit más, mint amit az iskolai tanulmányi versenyeken megszokhattatok.*

*Három remek könyvet fogunk elolvasni, három nagyon izgalmas vetélkedőn fogtok megmérkőzni, és a végén értékes nyereményeket kaptok majd.*

1. *Először is kérlek benneteket, hogy minden csapat válasszon egy csapatnevet.*

2. *Most pedig töltsétek ki az alábbi nevezőlapot, mert az értékeléshez nekünk is szükségünk lesz néhány információra.*

3. *Aki még nincs beiratkozva a könyvtárba, most megteheti.*

4. *Íme a könyv, amit a verseny első fordulójának napjáig el kellene olvasnotok – ne aggódjatok, nagyon szórakoztató, élvezni fogjátok!*

5. *Fontos, hogy a csapat minden tagja olvassa el a könyvet, mert akkor tud igazán hozzájárulni a csapata győzelméhez.*

6. *Az olvasáson kívül segítséget nyújthat, ha az interneten böngésztek kicsit az alábbi linken: [www.bergjudit.hu](http://www.bergjudit.hu)*

7. *Ván rá lehetőség, hogy már az első fordulóban egy kis előnnyel indulhasson a csapatotok. Ha olvasás közben ihletet kaptok, és szeretnétek illusztrációt rajzolni a kaland bármelyik részletéről, a helyszínről, a szereplőkről, az eseményekről, akkor rajta! Az első forduló napjáig behozott illusztrációk értékes aranyakat érnek a csapatnak! Fontos, hogy a csapatnév mindenképpen szerepeljen a leadott illusztrációkon!*

8. *A verseny állásáról a könyvtár hirdetőtábláján tájékozódhattok már holnaptól.*

*Jó szórakozást! Találkozunk .....( dátum, időpont)..... az első fordulón!*

*Hozzátok majd magatokkal az elolvasott könyvet – és mindent, ami belőle a fejetekbe került. Addig is: várjuk a szebbnél szebb illusztrációkat!*

### IV.1.3. Értékelés

Ebben a modulban az értékelés még nem releváns.

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 7–9 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Fontos tudni, hogy a verseny lebonyolításához a programszervezőnek/játékmesternek néhány segítőre is szüksége lesz. Egy fő mindenképpen kell a Bazar működtetéséhez. Emellett minél több csapat versenyez egyszerre, annál valószínűbb, hogy lesznek apró-cseprő kérdéseik, problémáik, amelyekkel a játékmester nem tud foglalkozni, mivel közben a versenyt irányítja, vagy a feladatokat javítja. Ebben lehet szerepük a segítőknél.

Az is megoldás lehet, ha kifejezetten a feladatlapok kijavításába vonunk be segítőket, akár többet is, a részletes megoldókulcsoknak köszönhetően ez is egy járható út.

A szervező mindenképpen számítson arra, hogy ez nem egy percről percre jól megtervezhető, lineáris menetrenddel előre jól leírható esemény. Az első kvízlapok kiosztásától kezdve „elszabadul a káosz”, azaz minden csapat mást és mást fog csinálni, más és más stratégia szerint. A játékmester részéről ez nagyfokú rugalmasságot, figyelemmegosztást és koncentrációt igényel – viszont remek szórakozás.

Minden kötet elolvasására 3-4 hét áll a gyerekek rendelkezésére.

Egyik találkozótól a másikig a feladatuk:

- önálló olvasás – a kötetet mindenképp be kell fejezni a verseny napjáig;
- ha van hozzá kedvük, akkor illusztráció készítése az olvasott kalandról, a rajz eljuttatása a könyvtárba;
- böngészés a megadott weblapon
- (az első forduló után társasjáték a könyvtárban – opcionális).

#### IV.2.1. Tanulási feladat

- ismeretszerzés
- szövegalkotás szóban és írásban
- problémamegoldás

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- Figyelmesen és élvezettel olvassák el a kijelölt kötetet, legyenek képesek értelmezni és felidézni a könyvben található információkat, eseményeket, szereplőket és egyéb motívumokat.
- A hozott illusztrációk elkészítésével az a célunk, hogy fejlődjen a fantáziájuk és a kézügyességük, ugyanakkor a csapatszellemet is erősíti, ha már olvasás közben, a valódi versenyhelyzet előtt is dolgoznak a közös, jobb helyezésért.
- Fejlődjen a szövegértésük/értő olvasásuk, valamint a tesztmegoldó képességük (erre szolgál elsősorban a 35 kérdéses kvízlap, de természetesen az összes többi feladatlap is).
- A megoldandó feladatok megvásárlása és a megszerzett aranyakkal való gazdálkodás a verseny során a hétköznapi alkalmazott matematikai, illetve a stratégiai gondolkodást hivatott fejleszteni.

- Mivel a verseny folyamán egyidejűleg több dolog is történik, elengedhetetlen a figyelem és a feladatok megosztása a csapattagok között, amivel a gyerekek együttműködési képességét szeretnénk erősíteni.
- Mindeközben végig nagyon fontos cél marad, hogy az egész verseny egy óriási „buli” legyen, azaz maradandó pozitív élményként maradjon meg a versenyzőkben, izgulják végig és élvezzék minden percét, jussanak sikerélményekhez, és szívesen meséljenek róla otthon, illetve az iskolatársaiknak.
- A verseny kiválóan alkalmas arra, hogy az erőforrásokkal való gazdálkodás alapjait is megtanítsa a résztvevő gyerekeknek: hogyan gazdálkodjanak az arányaikkal, az idejükkel, a csapattagok képességeivel, stb. (Pl. ha egy megvásárolt feladatot túl nehéznek vagy időigényesnek találnak, viszont van még sok aranyuk, megtehetik, hogy egyszerűen félreteszik és vásárolnak egy másikat, hátha azzal könnyebben boldogulnak.)

Feladatok, események részletes leírása:

## FORGATÓKÖNYV

### I. forduló – Rumini Kupa

Minden csapatnak kisorsolunk egy előre berendezett „kikötőt”, ahol a verseny során tanyáznak majd (egy asztal székekkel, írószerszámokkal, piszkozatként használható papírlapokkal, ragasztóval felszerelve).

Kiosztjuk az illusztrációkkal már előzetesen elnyert aranyakat. Minden leadott, igényes illusztráció 10 aranyat ér, a kisebbek/egyszerűbbek 5 aranyat.

- *Az aranyaitokra nagyon vigyázzatok, mert a Küldetés teljesítéséhez szükségetek lesz rájuk.*
- *A Küldetés nem más, mint ennek a gyönyörű képnek a kirakása a minta szerint. (Az A3-as méretben kinyomtatott képet tegyük jól látható helyre, mert ezen tudják ellenőrizni a munkájukat.) Ismerős? Igen, ez az olvasott könyv címlapjául szolgáló kép. Ahhoz, hogy ki tudjátok rakni, meg kell szereznetek a részeit. Elmondom, hogyan.*
- *Szabálytalan időközönként megnyitjuk a Nagy Bazárt, ahol az aranyakért minden csapat feladatokot vásárolhat. Figyeljétek a Bazár jelzését (megmutatjuk, milyen fény- és/vagy hangjelzésre figyeljenek), mert ha elbambultok, várnotok kell majd a következő nyitásig!*
- *Minden így megvásárolt feladat helyes megoldásával újabb aranyakra tehetek szert.*
- *Az, hogy mit vásároltok, teljesen tőletek függ, a csapat dönt arról, hogy mikor, mire és mennyit költ. Egyszerre több feladatot is meg lehet venni, ha valamelyik túl nehéz, akkor akár azt is megtehetitek, hogy „hagyjátok a csudába” és másikat vásároltok. A cél az, hogy minél több aranyat összegyűjtsétek a különleges feladatokra.*
- *Lesznek ugyanis különleges feladatok is, amelyekért arannyal fizettek, de a helyes megfejtésért már nem aranyat kaptok, hanem valami mást: egy kirakós darab pontos lelőhelyét. Ezekért a darabokért el kell majd menni a megadott helyre – mindig máshová.*
- *Ha megszerzitek az összes darabot, kirakhatjátok a képet, és ezzel teljesítitek a csapat első Küldetését.*
- *Vigyázat! Ha túl hamar kezdtek el különleges feladatokat vásárolni, előfordulhat, hogy elfogy a pénzetek, és a következő fordulóig már nem is tudtok újat szerezni. Jól gondoljátok meg a vásárlásokat!*
- *Számít a sorrend, a Küldetését leggyorsabban teljesítő csapatok jutalompontokat is kapnak.*
- *Figyelem! Azért vagytok csapat, hogy ha kell, megosszátok egymás közt a feladatokat!*

1. feladat: Rumini-kvíz (3. melléklet)

- *Ez egy egyszerű négyválasztós teszt. Azaz minden kérdésre négy válaszlehetőséget kaptok, amelyek közül ki kell választani – és egyértelműen jelölni – az egyetlen helyes választ.*
- *Ha elbizonytalanodtok, a könyvet használhatjátok segítségként, de vigyázzatok, hogy ne vesztegetek el túl sok időt efféle keresgéléssel!*
- *Összesen 30 percetek van a kvíz kitöltésére. Amelyik csapat ennél hamarabb elkészül, az hozhatja kijavítani, és máris megkapja az elnyert aranyakat.*
- *A kvíz 15 + 10 + 10 kérdéses részekből áll. Részletekben is kihozható – máris javítjuk és kifizetjük az adott részért járó aranyakat.*
- *A kvízzel összesen 35 aranyat lehet megszerezni, ha minden kérdésre jól választotok. Ebből már Rumini is egész jól be tudna vásárolni a Bazárban!*

Ha van értelme, akkor a Bazár már a kvíz kitöltése közben is nyisson ki legalább egyszer, akár többször is (különösen, ha van csapat, amelyik már illusztrációkkal is gyűjtött aranyat)!

Bármennyit lehet egyszerre vásárolni, bármilyen típusú feladatból – attól függően, hogy kinek mennyi aranya van. A sorrend szabadon választható, a saját stratégiáját minden csapat maga határozza meg. Ha a Bazár úgy látja, hogy valamelyik csapat elhamarkodottan vásárol (azaz túl korán költené el az összes aranyát különleges feladatokra), EGYSZER figyelmeztetheti.

Vásárolható feladatok: ár – szerezhető aranyak

- Széllkirálynő legénység – Nevek-feladatkörök-jellemvonások (4. melléklet) 20 – 40 arany
- Varázsszerek – Mi annak a varázsszernek a neve, amelyik így működött a könyvben? (5. melléklet) 4 – 12 arany
- Sárkány-trükk – Milyen megállapodást kötöttek a patkány-kalózok a háromfejű sárkánnyal? (6. melléklet) 5 – 10 arany
- Egy kis földrajz – Gyűjtsetek össze minél több földrajzi nevet, ami szerepelt a könyvben! Aztán válasszatok ki egyet, és írjatok róla egy wikipedia szócikket! (7. melléklet) 3 – 21 arany
- Ki kicsoda? – Válogassátok szét a szereplőket aszerint, hogy melyik néphez (állatfajhoz) tartoznak! (8. melléklet) 10 – 34 arany
- Hogy is volt? – Események időrendbe rakása (9. melléklet) 10 – 30 arany

Vásárolható különleges feladatok: ár – 5 arany

- Ki mondta? – Találjátok ki, hogy a lapon található idézet kinek a szájából hangzott el a történet során! (10. melléklet)

Minden helyes megfejtés egy kirakós lelőhelyet ér!

Minden lelőhely egy könyv legyen, melyet vagy szerző/cím vagy ETO–jelzet segítségével kell megkeresniük. Nagyobb könyvtárak esetén a helyszín leszűkíthető egy részlegre/helyiségre. A lelőhelyes cédulán a helyszín (pl. felnőtt kölcsönző), a részleg (pl. szépirodalom), a könyvtári jelzet, a szerző neve, a könyv címe és egy oldalszám szerepeljen (pl. K49 Karinthy Ferenc: Epepe, 125. o.) – ide rejtettünk el előzőleg egy kirakós darabot.

A Bazár kiszámíthatatlan rendszer szerint, de többször is nyisson ki! Amíg van vásárló, addig tartson is nyitva! Csak olyankor zárhat be, amikor épp mindegyik csapat a kikötőjében dolgozik a feladatokon, és senki nem akar vásárolni.

A játékmester (és segítői) minden feladatot azonnal javítson és fizessen ki, torlódás esetén a csapatok érkezési sorrendjében.

A „Ki mondta?” különleges feladatok esetében azonnal javítsa a feladatot és adja át a lelőhelyet.

Csapatonként összesen 20 lelőhely van, és ott csak az adott csapat sorszámaival ellátott kirakós darabok lehetnek.

A forduló akkor ér véget, ha

1. az összes csapat teljesíti a Küldetést, azaz kirakja a 20 darabból álló képet.

- Ebben az esetben megkapják a Küldetésért járó 200 + 50 pontot, amit az eredményjelző táblán is jelölünk.
- A csapatok sorrendje szerint is járnak bónusz pontok: az utolsó előttiként elkészülő csapat +10 pontot kap, az őket megelőző +20 pontot és így tovább. (Az utolsó nem kap bónuszt.)
- Emellett összeszámoljuk a vásárlások után megmaradt aranyait, melyek számát szintén jelöljük az eredményjelző táblán. Ezt az arany mennyiséget átviszik magukkal a II. fordulóba.

2. Letelik a vetélkedőre szánt 2-3 óra.

- Ha lejár az idő, minden csapat abbahagyja a munkát, és összeszámoljuk, hány darabot sikerült kirakniuk a 20 kirakósból. Minden megszerzett és jó helyre rakott darab 10 pontot ér, amit az eredményjelző táblán is jelölünk. A megszerzett, de rossz helyre rakott, vagy még fel sem rakott kirakós darabok 5-5 pontot érnek.
- Emellett összeszámoljuk a vásárlások után megmaradt aranyait, melyek számát szintén jelöljük az eredményjelző táblán. Ezt az arany mennyiséget átviszik magukkal a II. fordulóba.

(A forduló során – az illusztrációkkal szerzett aranyak nélkül! – összesen 182 arany szerezhető meg, és erre 52 aranyat lehet elkölteni. A 130 arany különbséget 26 db különleges feladatra elegendő. Természetesen nem valószínű, hogy minden feladat megoldása hibátlan lesz, és az sem biztos, hogy egy-egy csapatnak lesz ideje/pénze minden arannyal fizető feladatot megvásárolni. Ennek ellenére jó eséllyel meg tudnak venni 20 db „Ki mondta?” különleges feladatot, ami a kép kirakásához szükséges. (Az előrelátóbb, szorgalmasabb csapatok, akik illusztrációkkal már szereztek aranyakat, jobb eséllyel indulnak.)

A részeredmények ismertetése után 5–10 percben beszéljük meg, hogy milyen volt a verseny, hogy érezték magukat, mit találtak nehezebbnek/könnyebbnek, jó stratégiát választottak-e, mit kellene a következő fordulóban másképp csinálniuk (pl. munkamegosztás a csapaton belül, a vásárlásaik átgondolása, stb.) Vegyük vissza az első köteteket és osszuk ki a második részt!

*Figyelem! Még egy fontos tudnivaló a II. forduló előtt. Most már ti is láthatjátok, milyen jó az, ha jó sok arannyal kezditek a versenyt. Ezért továbbra is szeretettel várjuk az illusztrációkat – de van még egy módja annak, hogy aranyat gyűjtögetsetek a következő fordulóig.*

*Készült a Rumini könyvek alapján két aranyos társasjáték, egy nagy táblás és egy kisebb kártyajáték is. A versenyek közben nagyon időigényes lenne játszani velük, de 2 forduló között bármikor bejöhettek a könyvtárba kipróbálni őket. Amellett, hogy remek szórakozás mindkettő, mi még fizetünk is nektek, ha játszatok!*

*A szabályok a következők:*

- *Bármelyik csapat bármennyi alkalommal bejöhet játszani, de csakis teljes létszámban, azaz mindhárman itt kell, hogy legyetek.*
- *A kettő közül bármelyik játékkal annyit játszhattok, amennyi kedvetek / időtök van.*
- *Amikor kikérik a játékot a könyvtáros nénitől, ő felírja, hogy ez mikor történt, ahogy azt is, hogy mikor fejeztétek be, és jelzi nekem, hogy melyik csapat hány percet játszott.*
- *Legalább 20 perc játékkal 20 aranyat lehet szerezni! Ha ennél tovább játszatok, a fizetség is nő.*

- *Mivel mindegyik játékot négyen is játszhatják, hívhattok még magatokkal valakit a csapaton kívül is. Ha ő is veletek játszik, akkor az még 20 aranyat szerez nektek. Tehát jó olvasást, rajzolást, a játékokhoz pedig jó szórakozást! Találkozunk .....( dátum, időpont)..... a második fordulón!*

## II. forduló – Rumini Kupa

Ismét kisorsolunk minden csapatnak egy előre berendezett „kikötőt”.

Kiosztjuk a két forduló között megszerzett + az első fordulóból áthozott aranyakat.

- *Az aranyaitokra nagyon vigyázzatok, mert a Küldetés teljesítéséhez ismét nagy szükségetek lesz rájuk.*
- *A Küldetés ezúttal ennek a képnek a kirakása. (Tegyük jól látható helyre ezt a képet is.)*
- *A Nagy Bazár az előző fordulóban már megismert rendszer szerint fog nyitva tartani, úgyhogy legyetek résen! Figyeljétek a Bazár jelzését (megmutatjuk, ezúttal milyen fény- és/vagy hangjelzésre figyeljenek – érdekesebb a játék, ha most más jelzést használunk), mert ha elbambultok, várnotok kell majd a következő nyitásig!*
- *Minden így megvásárolt feladat helyes megoldásával újabb aranyakra tehetek szert.*
- *Most is lesznek különleges feladatok, amelyekért arannyal fizettek, de a helyes megfejtésért már nem aranyat kaptok, hanem egy kirakós darab pontos lelőhelyét.*
- *Ha megszerzték az összes darabot, kirakhatjátok a képet – és ezzel teljesítitek a csapat második Küldetését.*
- *A múltkori tapasztalataitok alapján eldönthetitek, hogy ugyanazt a stratégiát alkalmazzátok-e vagy éppen teljesen másképp csináltok mindent. Ezt minden csapat maga dönti el.*
- *Vigyázzat! Ismét szeretném felhívni a figyelmet, hogy ha túl hamar kezdtek el különleges feladatokat vásárolni, előfordulhat, hogy elfogy a pénzetek, és a következő fordulóig már nem is tudtok újat szerezni. Jól gondoljátok meg a vásárlásokat!*

Előfordulhat, hogy egyes csapatok túl sok aranyat gyűjtenek össze még a forduló előtt, így igazából nincs szükségük a feladatok megvásárlására és megoldására, hiszen máris meg tudják venni az összes különleges feladatot. Ebben esetben a forduló kezdete előtt kihirdethetjük például, hogy különleges feladatot addig nem lehet vásárolni, amíg meg nem vetek és meg nem oldottak egy (vagy 2, 3) egyszerű feladatot is.

- *A Küldetést leggyorsabban teljesítő csapatok jutalompontokat is kaphatnak.*
- *Figyelem! Azért vagytok csapat, hogy ha kell, megosszátok egymás közt a feladatokat!*

1. feladat: Rumini-kvíz (11. melléklet)

- *A már ismert négyválasztós teszt. Most is minden kérdésre négy válaszlehetőséget kaptok, amelyek közül ki kell választani – és egyértelműen jelölni – az egyetlen helyes választ.*
- *Ha elbizonytalanodtok, a könyvet most is használhatjátok segítségként, de vigyázzatok, hogy ne vesztessetek el túl sok időt efféle keresgéléssel!*
- *Összesen 30 percetek van a kvíz kitöltésére. Amelyik csapat ennél hamarabb elkészül, az hozhatja kijavítani, és máris megkapja az elnyert aranyakat.*
- *A kvíz 15 + 10 + 10 kérdéses részekből áll. Részletekben is kihozható – máris javítjuk és kifizetjük az adott részért járó aranyakat.*
- *A kvízzel összesen 35 aranyat lehet megszerezni, ha minden kérdésre jól válaszoltok.*

A Bazár már a kvízkitöltés közben is nyisson ki legalább egyszer.

Vásárolható feladatok: ár – szerezhető aranyak

- Ország-város – Melyik országnak mi a fővárosa, és kik élnek ott? (12. melléklet) 4 – 14 arany
- Hol járunk? – Mi a neve annak a földrajzi helynek, amiről a leírás szól? (13. melléklet) 5 – 15 arany
- Hogyan legyünk... sirálylovakos/kiváló hómenyét-lovasok? (14. melléklet) 13 – 39 arany
- Egyszerű! – A látószelence-csel (15. melléklet) 5 – 9 arany
- Ki-ki a helyére! – Válogassátok szét a zúzmaratörpe és az ércmanó szereplőket két külön csapatba! (16. melléklet) 10 – 20 arany
- Hogy is volt? – Események időrendbe rakása (17. melléklet) 10 – 30 arany

Vásárolható különleges feladatok: ár – 5 arany

- Ki mondta? – lásd az 1. fordulónál.

A forduló akkor ér véget, ha

1. az összes csapat teljesíti a Küldetést, azaz kirakja a 20 darabból álló képet
  2. letelik a vetélkedőre szánt 2–2,5 óra
- (Lásd az 1. fordulónál.)

A forduló során – a két forduló között szerzett és az előző fordulóból áthozott aranyak nélkül! – összesen 182 arany szerezhető meg, és erre 47 aranyat lehet elkölteni. A 135 arany különbszet 27 db különleges feladatra elegendő. Ehhez jönnek még az előző fordulóból áthozott és a két forduló között megszerzett további aranyak.

A részeredmények ismertetése után 5–10 percben beszéljük meg, hogy milyen volt a verseny, hogy érezték magukat, mit találtak nehezebbnek/könnyebbnek, jó stratégiát választottak-e, mit kellene a következő fordulóban másképp csinálniuk (pl. munkamegosztás a csapaton belül, a vásárlásaik átgondolása stb.). Vegyünk vissza a második köteteket és osszuk ki a harmadik részt!

*Jó szórakozást! Találkozunk .....(dátum, időpont)..... a harmadik fordulón!*

*Addig se felejtsetek el, hogy a következő forduló előtt behozott illusztrációkkal és a társasjátékokkal még mindig gyarapítani tudjátok a csapatotok vagyonát!*

*Márpedig az aranyakra még szükségetek lehet...*

### **III. forduló – Rumini kupa**

Ismét kisorsolunk minden csapatnak egy előre berendezett „kikötőt”.

Kiosztjuk a két forduló közt megszerzett + az előző fordulóból áthozott aranyakat.

- *Mostanra már biztosan tisztában vagytok az aranyak értékével, úgyhogy gazdálkodjatok okosan!*
- *A Küldetés ezúttal ennek a képnek a kirakása.* (Tegyük jól látható helyre ezt a képet is.)
- *A Nagy Bazár az előző fordulóokban már megismert rendszer(telenség) szerint fog nyitvatartani, úgyhogy legyetek résen! Figyeljétek a Bazár jelzését* (megmutatjuk, ezúttal milyen fény- és/vagy hangjelzésre figyeljenek – érdekesebb a játék, ha most ismét más jelzést használunk), *mert ha elbambultok, várnotok kell majd a következő nyitásig!*
- *Minden megvásárolt feladat helyes megoldásával újabb aranyakra tehetek szert – vagy egy kirakós darab pontos lelőhelyére.*
- *Ha megszerzték az összes darabot, kirakhatjátok a képet – és ezzel teljesítitek a csapat harmadik, utolsó Küldetését.*
- *A múltkori tapasztalataitok alapján eldönthetitek, hogy ugyanazt a stratégiát alkalmazzátok-e vagy éppen teljesen másképp csináltok mindent. Ezt minden csapat maga dönti el.*

- *A Küldetést leggyorsabban teljesítő csapatok jutalompontokat is kaphatnak.*
- *A vásárlásoknál vegyék figyelembe, hogy több forduló már nem lesz, tehát a megmaradt aranyaknak nem veszitek már hasznát. (Azaz takarékoskodni már nem érdemes.)*

1. feladat: Rumini-kvíz (19. melléklet)

- *A szokásos négyválasztós teszt. Most is minden kérdésre négy válaszlehetőséget kaptok, amelyek közül ki kell választani – és egyértelműen jelölni – az egyetlen helyes választ.*
- *Ha elbizonytalanodtok, a könyvet most is használhatjátok segítségként, de vigyázzatok, hogy ne vesztegessetek el túl sok időt efféle keresgéléssel!*
- *Összesen 30 perctek van a kvíz kitöltésére. Amelyik csapat ennél hamarabb elkészül, az hozhatja kijavítani, és máris megkapja az elnyert aranyakat.*
- *A 15 + 10 + 10 kérdéses részből áll. Részletekben is kihozható – máris javítjuk és kifizetjük az adott részért járó aranyakat.*
- *A kvízzel most is összesen 35 aranyat lehet megszerezni, ha minden kérdésre jól választotok.*

A Bazar már a kvízkitöltés közben is nyisson ki legalább egyszer, akár többször is!

Vásárolható feladatok: ár – szerzhető aranyak

- Királyok és alattvalók – Melyik népnek ki a királya? És ki nem? (20. melléklet) 8 – 16 arany
- Egy kis földrajz / Gyűjtsetek össze minél több földrajzi nevet, ami szerepelt ebben a könyvben! Aztán válasszatok ki egyet, és írjatok róla egy wikipedia szócikket! (21. melléklet) 10 – 27 arany
- Ki kicsoda? / Válogassátok szét a szereplőket aszerint, hogy melyik néphez (állatfajhoz) tartoznak! (22. melléklet) 14 – 27 arany
- Hírharang / Mi az és hogy működik? (23. melléklet) 10 – 27 arany
- A pergamél / Mi az és hogy működik? (24. melléklet) 5 – 10 arany
- Hogy is volt? / Események időrendbe rakása (25. melléklet) 10 – 30 arany

Vásárolható különleges feladatok: ár: 5 arany

- Ki mondta? / Találjátok ki, hogy a lapon található idézet kinek a szájából hangzott el a történet során! (26. melléklet)

A Bazar kiszámíthatatlan rendszer szerint, de többször is nyisson ki! Amíg van vásárló, addig tartson is nyitva! Csak olyankor zárhat be, amikor épp mindegyik csapat a kikötőjében dolgozik a feladatokon, és senki nem akar vásárolni.

A forduló akkor ér véget, ha

1. az összes csapat teljesíti a Küldetést, azaz kirakja a 20 darabból álló képet
  - Ebben az esetben megkapják a Küldetésért járó 200 + 50 pontot.
  - A csapatok sorrendje szerint is járnak bónusz pontok: az utolsó előttként elkészülő csapat +10 pontot kap, az őket megelőző +20 pontot és így tovább. (Az utolsó nem kap bónuszt.)
2. letelik a vetélkedőre szánt 2–2,5 óra
  - Ha lejár az idő, minden csapat abba hagyja a munkát, és összeszámoljuk, hány darabot sikerült kirakniuk a 20 kirakósból. Minden megszerzett és jó helyre rakott darab 10 pontot ér. A megszerzett, de rossz helyre rakott, vagy még fel sem rakott kirakós darabok 5-5 pontot érnek.



(A forduló során – a két forduló között szerzett és az előző fordulóból áthozott aranyak nélkül! – összesen 172 arany szerezhető meg, és erre 56 aranyat lehet elkölteni. A 115 arany különbséget 23 db különleges feladatra elegendő. Ehhez jönnek még az előző fordulóból áthozott és a két forduló között megszerzett további aranyak.)

A verseny lezárása után számoljuk össze a csapatok megmaradt aranyait is, ha vannak ilyenek. A helyzettől függően átválthatjuk őket pontokra is (pl. 5 arany ér egy pontot), de igazából nem érdem a sok megmaradt arany, mert azt is jelezheti, hogy egy csapat rosszul gazdálkodott, ha csak az aranyait kuporgatta, és közben nem ért el sok pontot.

Az aranyak mennyisége azonban fontos lehet pl. holtverseny esetén, vagy amikor az eredményhirdetésen ki kell emelni egy-egy csapat érdemeit.

### **IV.2.3. Értékelés**

Az értékelés a modul során folyamatos:

- a gyerekek már az első forduló előtt is szert tehetnek előnyre (aranyakra), a csapatuk helyzetéről pedig folyamatosan tájékozódhatnak a könyvtár hirdetőtábláján;
- minden feladatról rögtön visszajelzést kapnak, hiszen a jól megoldott feladatok azonnal aranyra válthatók;
- a forduló végén a csapatok megkapják pontjaikat és bónuszpontjaikat annak függvényében, hogy mennyire sikerült teljesíteniük a Küldetést (azaz kirakni a címlap-képet);
- ugyancsak összeszámoljuk a megmaradt, illetve a két forduló között illusztrációkkal szerzett arányaikat, amiről szintén tájékozódhatnak az eredményjelző táblán;
- különösen az első forduló végén (de ha szükséges, akkor mindhárom forduló végén) szánjunk rá 10–15 percet, hogy a gyerekekkel közösen értékeljük a versenyt:
  - milyen volt a verseny,
  - hogy érezték magukat,
  - mit találtak nehezebbnek/könnyebbnek,
  - jó stratégiát választottak-e,
  - mit kellene a következő fordulóban másképp csinálniuk (pl. munkamegosztás a csapaton belül, a vásárlásaik átgondolása, stb.).

---

## **3. modul: Eredményhirdetés**

---

### **IV.3. A modul adatai**

Időtartam: 1 óra (a III. forduló után közvetlenül)

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Valószínűleg nem érdemes külön időpontra tenni, egyszerűbb a harmadik forduló utánra szervezni. Mivel a versenyek során az értékelés folyamatos, a végső eredmények összesítéséhez egy 10–15 perces szünet is elegendő a játékmesternek, így utána elkezdhető az Eredményhirdetés. Mi ezt a szünetet arra használtuk fel, hogy kitöltessünk a gyerekekkel egy anonim kérdőívet, amelyben a vetélkedőt értékelték (lásd 31. melléklet).

#### **IV.3.1. Tanulási feladat**

Ebben a modulban nem releváns.

### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

- Ez a modul a csapatok három fordulón keresztül nyújtott teljesítményének értékeléséről és jutalmazásáról szól. Győztest mindenképpen hirdessünk, de törekedjünk arra, hogy az összes résztvevő csapat teljesítményét méltassuk.
- Például a végső helyezésétől függetlenül emeljük ki mindegyik csapat legjobb, legeredményesebb megmozdulását (pl. a legtöbb/legszebb illusztrációkat hozták be; a legjobb kvízt írták valamelyik fordulóban; a legtöbb aranyat gyűjtötték, stb. Az egyik csapatunk például csodás Szélkirálynő-makettet hozott be a II. forduló előtt; ők 6. helyezést értek el, de mindannyiuk oklevelén szerepelt, hogy ők voltak a „legkreatívabb hajóépítő csapat”). Fontos, hogy a nem győztes csapatok is pozitív élményként emlékezzenek vissza a Rumini Kupára!
- A szervező könyvtár anyagi lehetőségeihez alkalmazkodva, de minden gyerek kapjon legalább valami jelképes jutalmat a részvételért (pl. könyvet, személyre szabott emléklapot).
- Jó ötlet lehet (nálunk bevált) egy közös tortázást/sütizést/fagyizást rendezni a modul végén az összes csapat részvételével, ami ugyancsak pozitív emlékként marad meg a gyerekekben, akkor is, ha nem győztesként zárták a versenyt.
- Ha van rá mód, szervezzünk kiállítást a könyvtáron belül a fordulók előtt leadott illusztrációkból.

### IV.3.3. Értékelés

Külön pontként nem releváns, hiszen a modul lényege maga az értékelés.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

Szeretnénk elérni, hogy a Rumini Kupa csapatversenyben résztvevő gyerekek az élmény hatására pozitívabban viszonyuljanak a könyvekhez, a könyvtárhoz, és „kötelező nyűg” helyett vonzó szabadidős tevékenységnek tekintsék az olvasást.

A verseny folyamán elvégzett feladatoknak köszönhetően legyenek képesek

- önállóan befogadni, élvezni és értékelni a koruknak megfelelő irodalmi műveket;
- az olvasott szöveg információtartalmát megfelelően értelmezni és felidézni (azaz fejlődjen az értő olvasásuk);
- csoportban való együttműködésre, munkamegosztásra;
- a könyvtárban való tájékozódásra;
- valamint javuljon az általános problémamegoldó képességük.

## VI. ESZKÖZLISTA

- címlapképek a három Küldetéshez (színesben kinyomtatva, laminálva, 20-20 darabra szétvágvá), egy laminált lappal, amelyre felragasztják – csoportonként egy szett
- egy-egy A3 méretű, színes minta
- játék pénzérmék (pl. kartonból kivágva) 1 arany, 2 arany, 5 arany, 10 arany címletekben
- kinyomtatott kvízlapok, feladatlapok, kártyák
- Rumini társasjáték / kártyajáték (opcionális)

- ceruzák, tollak, filctollak a versenyre
- ragasztó (blue stick vagy bármilyen lemosható ragasztó, hogy a laminált lapok újra-felhasználhatók legyenek)
- eredményjelző tábla
- ajándéktárgyak, könyvek a jutalmazáshoz

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Toborzó – Felhívás a Rumini Kupa csapatversenyen való részvételre (minta)
2. Nevezőlap minta
3. Rumini kvíz / I. forduló (megoldókulccsal)
4. Szélkirálynő legénység (feladatlap megoldókulccsal)
5. Varázsszerek (feladatlap megoldókulccsal)
6. Sárkány-trükk (feladatlap megoldókulccsal)
7. Egy kis földrajz / I. forduló (feladatlap megoldókulccsal)
8. Ki kicsoda? / I. forduló (laminált kártyák és tasakok + megoldókulcs)
9. Hogy is volt? / I. forduló (laminált kártyák és rendezőlap + megoldókulcs)
10. Ki mondta? / I. forduló (laminált kártyák + megoldókulcs)
11. Rumini kvíz / II. forduló (megoldókulccsal)
12. Ország-város (feladatlap megoldókulccsal)
13. Hol járunk? (feladatlap megoldókulccsal)
14. Hogyan legyünk... (feladatlap megoldókulccsal)
15. Egyszerű (feladatlap megoldókulccsal)
16. Ki-ki a helyére! (feladatlap megoldókulccsal)
17. Hogy is volt? / II. forduló (laminált kártyák és rendezőlap + megoldókulcs)
18. Ki mondta? / II. forduló (laminált kártyák + megoldókulcs)
19. Rumini kvíz / III. forduló (megoldókulccsal)
20. Királyok és alattvalók (feladatlap megoldókulccsal)
21. Egy kis földrajz / III. forduló (feladatlap megoldókulccsal)
22. Pergamél (feladatlap megoldókulccsal)
23. Hírharang (feladatlap megoldókulccsal)
24. Ki kicsoda? / III. forduló (laminált kártyák és tasakok + megoldókulcs)
25. Hogy is volt? / III. forduló (laminált kártyák és rendezőlap + megoldókulcs)
26. Ki mondta? / III. forduló (laminált kártyák + megoldókulcs)
27. Értékelőlap a csapatok eredményeinek folyamatos követéséhez
28. Címlapkép a II. forduló Küldetéséhez
29. Címlapkép a III. forduló Küldetéséhez
30. Kérdőív minta a vetélkedősorozat értékeléséhez

**A mellékelték <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Pletykaanyu – Kortárs irodalmi vetélkedő

Fejlesztő neve	Istók Anna (Gödöllő)	
Közreműködők neve	Karácsony Katalin, Csabai Ágnes	
Célcsoport	Ifi	9–12. osztály
Részvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Anyanyelvi, esztétikai, művészeti kompetencia fejlesztése	
	Kortárs irodalom népszerűsítése	
	Új kreatív tartalmak létrehozása	
A program időtartama	6 hét + 3 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Önálló munka Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer	
Kipróbáló neve	Balázs Ildikó (Szolnok)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A „Pletykaanyu” című olvasóvetélkedő olvasásfejlesztési célból készült középiskolai 11–12. osztályos tanulók részére, akik szabadidős tevékenységként végzik el a vetélkedő feladatait. 3–5 fős baráti társaságok számára ideális a jelentkezés.

A vetélkedő középpontjában Grecsó Krisztián *Pletykaanyu* című novelláskötete áll azért, hogy közelebb hozza a magyar kortárs irodalmat a majdnem felnőtt tanulókhöz.

Másodlagos cél, hogy a pletyka, mint társadalmi jelenség és a mindennapok részét képező téma, is terítékre kerüljön.

A vetélkedő 2 fordulós, amelyet 3 közösségi alkalom tesz személyessé. A fordulók előtt nem szükséges könyvtári órát tartani, mert a tanulók – bármikor a vetélkedő folyamán – segítségért fordulhatnak a könyvtárhoz, amely segítség elsősorban a könyvtárhasználati ismeretek elmélyítését jelenti.

Az olvasóvetélkedő a könyvtár honlapján, valamint a környék középiskoláiban plakátokon, illetve személyes megszólítással (diákokat, pedagógusokat egyaránt) kerül meghirdetésre.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kompetencia
- idegen nyelvi kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia

- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező képesség

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A Pletykaanyu 2 fordulóból álló, kortárs irodalmat feldolgozó olvasásfejlesztési vetélkedő, mely alapvetően csoportmunkára épül.

Az első forduló egy több feladatot tartalmazó, feldolgozandó munkafüzetből áll, amelynek feladatait tegyük online is közzé a könyvtár saját honlapján. A munkafüzetet úgy állítsuk össze, hogy legyen lehetőség az időközi pontozásra, a részeredmények megismerésére. Erre kiváló alkalmat nyújt az első modulban ismertetett három közösségi találkozó, ahol az adott téma feldolgozása mellett lehetőség van az eredmények ismertetésére, segítségnyújtásra a feladatokkal kapcsolatban. A közösségi alkalmak helyszíne mindenképp a könyvtár legyen, törekedjünk a közösségépítésre a fiatalokkal.

A második forduló egy, a könyvtárban lebonyolítandó, a legjobb 8 csapat részvételével zajló döntő forduló.

- Vetélkedő meghirdetése: plakát, szóróanyagok eljuttatása az érintett iskolákba, magyartanárokhoz, igazgatókhoz. Hirdessük meg a könyvtár online felületein, közösségi oldalain, hírlevelen keresztül (ha van). Helyi sajtóban helyezünk el hirdetést, és a könyvtárban személyes megkereséssel ösztönözzük a jelentkezésre a fiatalokat. (Felhívás mintát lásd az 1. mellékletben.)
- Nyeremény: igyekezzünk szponzorokat találni, vagy pályázati forrásból biztosítani a vetélkedőhöz szükséges nyereményeket, melyek lehetnek értékes könyvcsomagok, élmények, esetlegesen digitális eszközök.
- Pontozás: az elődöntő során érdemes három határidőt beállítani, mellyel ösztönözzük a fiatalokat arra, hogy folyamatosan dolgozzanak. Kéthetente legalább két feladattal el kell készülniük, ezt választhatják tetszés szerint az elődöntő feladatlapjából, vagy felállíthatunk sorrendet is. A kéthetes szakaszokban 3 közösségi alkalmat szervezünk, ahol lehetőség van a feladatok átbeszélésére, a részeredmények megtekintésére is. A döntőre a 8 legjobb csapatot érdemes benevezni. A feladatlapokat személyesen és elektronikusan is be lehet kérni, amelyekre nagyobb az igény. A digitálisan szerkesztett feladatokat a könyvtár e-mail címére kérjük elküldeni. Amennyiben van rá lehetőség, hozzunk létre Facebook csoportot a játék számára, és oda is töltsük fel a feladatokat.
- Technikai feltétel: a vetélkedő lebonyolításához ideális létszám a két fő könyvtáros, illetve a zsűrizéshez kulturális partnerek bevonására is szükség van. Felkészülési idő: a feladatlap elkészítéséhez egy hét elegendő, a vetélkedő meghirdetésére hagyjunk egy hónapot, igyekezzünk úgy időzíteni, hogy a diákok iskolai feladataik mellett is tudják végezni.

## II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása, számítógép/táblagép, hagyományos könyvtári eszközök, interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka; csoportmunka; páros munka. A játék leginkább a csoportmunkára épül.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Pletykaanyu – elődöntő	6 hét
2.	Pletykaanyu – döntő	2 óra

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Pletykaanyu – elődöntő

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 6 hét

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az első forduló hosszúsága miatt 2 heti rendszerességgel érdemes megszervezni a bemutatásban szereplő közösségi alkalmakat, így mind a háromra sor kerülhet. Minden találkozónál a csapatok jobban megismerik egymást, egy új közösség alakulhat ki kamaszokból. Ezekben a találkozókön ismertessük a részeredményeket, hol állnak a csapatok, szükség szerint nyújtunk segítséget a feladatok megoldásához akár forrásokkal, akár lelki támasszal.

#### IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a program befejezése után legyen képes

- tájékozódni a könyvtári állományban;
- szótárakat, lexikonokat, enciklopédiákat használni;
- a kapott információkat értékelni, összehasonlítani;
- önállóan, párban vagy csoportban a feladatokat megoldani;
- az összegyűjtött információkból egy rövid szöveg megalkotására;
- megismerni saját korosztályának jellemzőit;
- egy-egy témakörből rövid prezentációt tartani;
- a tematikákhoz kapcsolódó honlapokat, adattárakat használni.

## IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

Az első forduló során a kamaszok végig csoportmunkában dolgoznak. A cél, hogy a csapatban való véleménynyilvánítást, a közösen összegyűjtött információk rendszerezését, és abból egy egységes anyag létrehozását gyakorolják és készség szintre fejlesszék.

Fontos célunk a kortárs irodalom népszerűsítése. Így a címadó novella mellett más ifjúsági novelákat, írásokat is megismerhetnek. Saját maguk keressenek kortárs irodalmi műveket, amelyek a kamaszokat érintő problémákkal foglalkoznak.

Önállóan dolgozzanak fel irodalmat, készítsenek a korosztályuk számára könyves ajánlókat.

Feladatok, események részletes leírása:

### Pletykaanyu I. forduló – Elődöntő

2 fordulós kortárs irodalmi vetélkedő 11-12. osztályosok részére. A játék alapját Grecsó Krisztián *Pletykaanyu* című novellája képezi.

A feladatokat az első forduló során a csapatok munkafüzet formájában kapják meg. A feladatok elkészítési ritmusa a csapatokra van bízva. Emellett a feladatok felkerülhetnek a könyvtár saját oldalára, online formában.

Javasolt elkészítési határidő: 6 hét

- Közösségi alkalmak: kéthetente a könyvtárban
- Döntőbe jutás: a legeredményesebb 8 csapat
- Leadás után egy héttel: 2. forduló – döntő (a könyvtárban)

**„A pletyka igen rossz hírnévnek örvendett évszázadokon keresztül: rosszindulatú beszédnek tartották, amely aláassa mások jó hírnevét s az igazságot is elfedi.”**

1. feladat: Mi a pletyka?

*Hogy mi a pletyka? Ti mit gondoltok erről? Hol találkoztatok vele? Kikerülhetjük-e, árt vagy használ? Készítetek rövid leírást róla! Használhattok segítséget vagy leírhattok saját élményt, tapasztalatot!*

Segítség: Pusztai Ferenc: Magyar értelmező kéziszótár, Akadémiai Kiadó, 2014; Magyar Értelmező Kéziszótár; Szveteleszky Zsuzsa: A pletyka

Értékelési szempontok a pontozásnál: tartalmi pontosság, kitekintés, összefüggések felismerése, érvelési technika.

*Hogy mi igaz egy pletykából?*

Történelmi pletykák

„Könnyebben elhisszük azt, amit igaznak óhajtunk.” (Francis Bacon)

*Nincs új a nap alatt. Bizony a régi korokban sem tettek lakatot a szájukra az emberek. Ha a hírforrások nem voltak megbízhatóak (márpedig...), az írni, olvasni sem tudó emberek könnyen átvették, továbbadták, elferdítették a híreket. Az akkori „celebek” élete is komoly veszélybe kerülhetett emiatt.*

*Pár kérdésre válaszoljatok, szerintetek igaz-e?*

1. Néro felgyújtotta Rómát.
2. Bíborban született Konstantin bizánci császár szerint a magyarokat a besenyők és bolgárok az utolsó emberig kiirtották.
3. Báthory Erzsébet igazi női Drakula volt, ezért megérdemelte, hogy Csejtej várába befalazzák.

4. A vikingek fedezték fel Amerikát.
5. Könyves Kálmán betiltotta a boszorkányégetést.
6. Lucretia Borgia gyilkos méregkeverő volt.
7. Mátyást felesége, Beatrix mérgezte meg.
8. A Mohácsi vész a magyar nemesség bűne.
9. A napkirály mondása: „Az állam én vagyok!”
10. Marie Antoinette kijelentése: „Ha nem jut a népnek kenyér, miért nem esznek kalácsot?”
11. Napóleon az alacsonyágának köszönhetette sikereit, kisebbségi érzése miatt volt nagyra-  
vagyó.
12. Erzsébet magyar királyné verseket írt, melyeket fekete kazettákban rejtett el.
13. Mata Hari volt minden idők legnagyobb kémnője.
14. Drakula alakja teljesen képzeletbeli személy.

Segítség:

Hahner Péter: 33 szerelmi háromszög a történelemben. Budapest, Animus, 2011

Hahner Péter: 100 történelmi tévhit, avagy amit biztosan tudsz a történelemtől – és mind rosszul tudod... Budapest, Animus, 2016

Hahner Péter: Újabb 100 történelmi tévhit, avagy amit biztosan tudsz a történelemtől – és mind rosszul tudod... Budapest, Animus, 2016

Értékelési szempontok a pontozásnál: tartalmi pontosság.

### **„A pletyka azé, aki megműveli!”**

1. feladat: Legyél TE is újságíró!

*Készítetek újságcikket Jordán Tibi, betanított villanyszerelő „csodájáról” egy bulvár napilap számára! Lehet pl. vezércikk, interjú, tudósítás. Használjátok a szenzációkeltés eszközeit az írásban!*

Segítség:

10 ötlet a tökéletes cikk írásához: <https://www.usernet.hu/blog/10-otlet-a-tokeletes-cikk-irasahoz>

Az ütős cikkírás alapjai: <http://www.onlinesikertitkok.hu/az-utos-cikkiras-alapjai/>

Az újságcikk és a „blikkfangírás” tudománya: [https://nyelves.blog.hu/2012/06/24/az\\_ujsgcikk\\_avagy\\_a\\_blikkfangiras\\_tudomanya](https://nyelves.blog.hu/2012/06/24/az_ujsgcikk_avagy_a_blikkfangiras_tudomanya)

Értékelési szempontok a pontozásnál: kreativitás, fogalmazási készség, műfaji követelmények betartása, a téma bulvárossága.

### **A „pletyka” definíciója: egy ismerhető szereplőről szóló, nem publikus információ, aminek a legfőbb jellegzetessége a terjedés és az átalakulás.”**

1. feladat: Jellemtár

Grecsó Krisztián Pletykaanyuja mindent tud, ami a faluban történik, az író viszont adós marad a főszereplő leírásával.

a) *Jellemezd Te Pletykaanyut! Ki lehet ő, hány éves, hogy néz ki, mit dolgozik, hogyan telhet el egy napja?*

Értékelési szempontok a pontozásnál: kreativitás, fogalmazási készség, humor.

b) *Rajzold meg, vagy bármilyen formában jelenítsd meg Pletykaanyu alakját! Készíthetitek kézzel, vagy digitális formában. Bármilyen eszközt, kreatív megoldást használhattok!*

Lehet képregény egy napjáról, fal graffiti, arckép, fotómontázs, gúnyrajz vagy karikatúra



Segítség:

Hogyan írjunk jellemzést?

[https://interneteskorrepetalas.blog.hu/2008/10/24/hogyan\\_irjunk\\_jellemzest](https://interneteskorrepetalas.blog.hu/2008/10/24/hogyan_irjunk_jellemzest)

McCloud: A képregény mestersége

Millburne, Anna: Rajzoljunk képregényt!

<https://www.muveszhaz.com/hirek/karikatura-rajzolas-hogyan-kezdjunk-hozza/>

Értékelési szempontok a pontozásnál: kreativitás, digitális technika, művészi ábrázolásmód, humor.

- ***Mi az abszolút pletyka?***

- ???

- ***Amikor a néma elmondja a süketnek, hogy a vak látta a bénát szaladni!***

1. feladat: Az én naplóm, avagy # Munkácsy

Grecsó Krisztián *Pletykaanyu* című novellájában feltűnik Munkácsy Mihály alakja, aki többször nyaralt a falu kastélyában, és ilyenkor naplót vezetett. Mit jegyezhetett le a híres festő arról a pár napról, amit a falu kastélyában töltött, ahol „egy s más megragadta és ez nem is meglepő”?

a) *Készítsd el Munkácsy Mihály korabeli stílusú naplóbejegyzését!*

Értékelési szempontok a pontozásnál: kreativitás, fogalmazási készség, korhű információk felhasználása, korabeli nyelvezet használata.

b) *Ma milyen Facebook/ Instagram/ Twitter bejegyzést írna? Fogalmazd át és jegyezd le újra a közösségi oldalak stílusában, szöveggel és fotóval!*

Segítség:

Munkácsy Mihály

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Munk%C3%A1csy\\_Mih%C3%A1ly](https://hu.wikipedia.org/wiki/Munk%C3%A1csy_Mih%C3%A1ly)

Írjunk naplót! De hogyan?

[https://szinkronrendezo.blog.hu/2014/01/30/kerdezz\\_felelek\\_a\\_naplolor](https://szinkronrendezo.blog.hu/2014/01/30/kerdezz_felelek_a_naplolor)

Facebook trükkök, amiket neked is ismerned kell:

<https://viragutazo.hu/facebook-trukkok-amiket-neked-is-ismerned-kell/>

Értékelési szempontok a pontozásnál: kreativitás, digitális technika, művészi ábrázolásmód, humor.

***„Az alábbi három csillagjegy imád a legjobban pletykálni: Ikek, Mérleg, Vízöntő.”***

1. feladat: Sírfelirat

Piri néni temetésén – aki nem kért katolikus szertartást – melyik szereplő milyen verssel/beszéddel búcsúzhatott a falu nevében Piri nénitől?

Írjátok meg legalább 2 szereplő búcsúztatóját verses vagy prózai formában!

*Készítsétek el Piri néni sírfeliratát a műfajra jellemző módon! Ti mit írnátok rá?*

Segítség:

Epigrammák – sírversek és affélék:

<https://www.brarit.hu/olvasosarok/versek/epigramma.html>

Szentiványi Tibor: Fiktív sírversek

[http://www.napkut.hu/naput\\_2003/2003\\_01/032.htm](http://www.napkut.hu/naput_2003/2003_01/032.htm)

Értékelési szempontok a pontozásnál: kreativitás, fogalmazási készség, műfaji követelmények betartása, humor.

2. feladat: Veled is megtörténhet...

A pletyka kártékony hatása mindannyiunk életében jelen lehet. Akár szóban, akár online találkozhatunk vele, kikerülni, szembeszállni nehéz vele. Egy jó könyv sok esetben segíthet nekünk a helyzet megoldásában.

a) *Gyűjtsetek össze olyan könyveket, amelyek a pletykázkodás, az online vagy szóbeli zaklatás, a kiközösítés, a másság témáját dolgozzák fel. (Legalább 10 regény és/vagy novella legyen!)*

Segítség:

<https://konyvsu-go.gvik.hu/>

Értékelési szempontok a pontozásnál: témához kapcsolódás.

b) *Készítsd el az egyik kiválasztott könyv könyvajánlóját a „Könyvsú-go – Válassz könyvet könnyen” könyvválasztó oldalon lévő könyvajánlók szempontjai szerint!*

*A Könyvsú-go egy olyan interaktív könyvválasztó oldal, ahol más fiatalok ajánlanak neked szuper olvasnivalót. (A Könyvsú-go! használatának bemutatását lásd a 2. mellékletben.)*

Segítség:

<https://konyvsu-go.gvik.hu/>

Értékelési szempontok a pontozásnál: digitális technika, szövegértés, tartalmi pontosság.

### **Közösségi alkalmak 2 hetente:**

Ezek az események alkalmasak a részeredmények ismertetésére, a pontozások és a feladatok megbeszélésére is. Alapvető célja a közösségépítés, illetve könyvtárismeret, a fellelhető szakirodalom megosztása, tájékoztatás.

1. alkalom: Jelen!

Szervezzünk a csapatok számára felolvasó délutánt, egyszeri olvasókört (lehet folytatása is).

Válasszunk ki a *Jelen!* című kötetből 2 novellát, és közösen dolgozzuk fel az olvasókör keretein belül! Leginkább közös beszélgetés legyen személyes élmények megosztásával. A cél a témára való ráhangolódás, a továbbgondolás.

(Dávid Ádám, Gaborják Ádám: *Jelen!* Kortárs ifjúsági novellák. Móra, 2016.)

2. alkalom: Védőháló nélkül?

A *Safer Internet* program keretében hívjunk előadót (javasolt: Fülöp Hajnalka)! Közösen hallgassuk meg az előadását a biztonságos internethasználatról, az online kommunikáció előnyeiről és veszélyeiről, a cyberbullying jelenlétéről. Az előadás végén adjunk lehetőséget a személyes élmények megbeszélésére is.

3. alkalom: Az író is ember...

Író-olvasó találkozó Grecsó Krisztiánnal. A csapatok felolvassák Pletykaanyuról írt jellemzésüket, illetve levetítjük a róla készített grafikákat. A csapatok plusz pontot szerezhetnek ezért.

### IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára. Az 1. forduló zárásaként a munkafüzetek a beadás után teljes javításra kerülnek. A csapatok által elkészített és benyújtott feladatokat ne csak pontokkal, hanem sok-sok dicsérő szóval is értékeljük.

A 2 hetente megrendezésre kerülő közösségi alkalmakon tartunk értékelő beszélgetéseket, teremtünk lehetőséget a problémák megbeszélésére, esetleg segítsük a csapatok előrehaladását. Az eredményeket tegyük közzé a könyvtár honlapján. Az első 8 csapatot értesítjük ki a döntőbe jutásról.

---

## 2. modul: Pletykaanyu – döntő

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A döntő fordulót a könyvtárban rendezzük meg. Zsűrinek érdemes a városi, települési kulturális kapcsolati hálóból választani. Létszáma tetszőleges. A döntőbe jutott csapatok kiértékelésénél hívjuk fel a figyelmüket az előzetes feladat elkészítésére, amit a döntőn fognak bemutatni.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz

A használható információk felismerésére; a talált információk bemutatására; csoportban való munkára; szituációs játék bemutatására.

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A döntő feladatai játékos formában vezetik a gyerekeket a kortárs irodalom megismeréséhez. A cél, hogy a megadott és elolvasott novellák mellett kedvet kapjanak más, a korosztályukat érdeklő kortárs irodalom megismeréséhez.

Feladatok és események részletes leírása:

#### **Pletykaanyu II. forduló – Döntő a legeredményesebb 8 csapat számára**

A döntőn az első három helyezettet díjazzuk. Minden csapat kap ajándékot és emléklapot. A döntő eredményébe az első és második forduló pontjai is beleszámítanak.

0. feladat: Ki vagyok én?

A csapatok nulladik feladatot is kapnak, ami azt jelenti, hogy előzetesen megküldjük nekik ezt az egy feladatot, hogy fel tudjanak készülni rá: egy tetszőlegesen választott jelenetet kell előadni a Pletykaanyuból. A döntő során a jelenetek előadása párosával történjen, felváltva egy-egy írásbeli feladat megoldásával. Így pörgősebb és izgalmasabb lesz.

Segítség:

Vatai Éva: *Legyünk drámaírók!* – Dramaturgiai játékok

[http://epa.oszk.hu/03100/03124/00069/pdf/EPA03124\\_dpm\\_2012\\_2\\_027-032.pdf](http://epa.oszk.hu/03100/03124/00069/pdf/EPA03124_dpm_2012_2_027-032.pdf)

Értékelési szempontok a pontozásnál: karakterek megformálása, jelmez ötletessége, a jelenet hossza.

1. feladat: Kubikus a kredencen

*A Pletykaanyu kötet vidéki környezetben játszódik, a szövegben sok helyen találkozni olyan szavakkal, melyek használata már kiveszett a mai köznyelvből. Magyarázzátok meg az alábbi szavak jelentését: bakter, böllér, fákabát, kredenc, kubikus, ondolálat, povedál, süldő, tisztaszoba.*

A szavak feladatlapra kerülnek, a feladat megoldására 5 perc áll a játékosok rendelkezésére.

Segítség: Pusztai Ferenc: Magyar értelmező kéziszótár, Akadémiai Kiadó, 2014

Értékelési szempontok a pontozásnál: tartalmi helyesség, megfogalmazás.

A feladatlap megoldása után ismét két csapat jelenetének előadása következik. A jelenet alatt lehetőség van a beszedett feladatlapok kijavítására is.

2. feladat: Csók Feri

Kiss Ferit – az exszippantós, később vatikáni klímaszerelőt – a svájci testőrök felvilágosították, hogy a neve „csók”-ot jelent. Ennek mintájára fordítsátok vissza az ötletesen angolra fordított magyar helységneveket (pl. Sixty – Hatvan, lásd a 4. mellékletben). A helységnevekből készítsünk a döntőre egy ppt-t, és időzítsük be, hogy max. 15 másodpercig láthassák a szavakat a gyerekek, tehát ez egy gyorsasági feladat is. A játékosok a kiosztott feladatlapra írják a magyar helységneveket, melyet a könyvtáros a vetítés után azonnal összeszed.

Értékelési szempontok a pontozásnál: gyorsaság, tartalmi helyesség.

A feladatlap megoldása után ismét két csapat jelenetének előadása következik. A jelenet alatt lehetőség van a beszedett feladatlapok kijavítására is.

3. feladat: Totó

A kitöltendő totót lásd a 3. mellékletben.

Értékelési szempontok a pontozásnál: tartalmi helyesség, gyorsaság.

A feladatlap megoldása után ismét két csapat jelenetének előadása következik. A jelenet alatt lehetőség van a beszedett feladatlapok kijavítására is. Így az utolsó két csapat is előadta a jelenetét. A döntő lezárult.

### **IV.2.3. Értékelés**

A játék a döntővel véget ér. A pontok összeszámolása és a jó megoldások közös átnézése után sor kerülhet a zsűri eredményhirdetésére.

Érdemes a döntő végén az egész játékról szóbeli értékelést tartani. Állítsunk össze egy prezentációt a legjobb feladatmegoldásokból, amelyek az első forduló során születtek. Ezt mutassuk be és nézzük meg közösen.

Ezután következhet a jutalmak kiosztása. Hívjuk meg a döntőre az összes csapat képviselőjét, és jutalmazzuk minden, a játékban részt vevő csapat munkáját.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

A 2 fordulós olvasásfejlesztési irodalmi vetélkedő szándékaink szerint közelebb hozza a fiatalokhoz az ifjúsági kortárs irodalmat, ösztönzi őket továbbiak elolvasására.

Megismerik a könyvtár állományát, a Könyvsúgó könyvválasztó oldalt, ahol a korosztály ajánl számukra olvasnivalót. Motiváljuk őket, hogy a csapat által az I. fordulóban elkészített könyvajánlójukat töltsék fel az online oldalra.

Erősíti a csapatban való dolgozás élményét, a siker és kudarc közös megélését.

## VI. ESZKÖZLISTA

- számítógépek az információgyűjtéshez
- esetleg rajzoló tábla a grafikai feladatok segítéséhez
- könyvek, lexikonok
- a döntőn a feladatok megjelenítéséhez szükséges eszközök (megvalósítástól függ)

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Felhívás minta
2. Könyvsú-go! adatbázis használatának bemutatása
3. Totó
4. Településnevek magyarul és angolul

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Trendi Tinik Társasága: avagy hogyan fejlesszük az olvasást a kortárs irodalom segítségével

Fejlesztő neve	dr. Palkó Lajosné (Battonya)
Célcsoport	Tini
Résztevők száma	11–35 fő
Főbb célok	Olvasóvá nevelés
	Kortárs irodalom népszerűsítése
	Olvasmányélmény kreatív feldolgozása
A program időtartama	25–55 óra
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés
A program során alkalmazott módszerek	Projekt módszer
Kipróbáló neve	Rajné Nagy Erzsébet (Cegléd)

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja az olvasásra nevelés. Közismert, hogy a mai általános iskolás korosztály meglehetősen keveset olvas. Ezen szeretnék javítani ezzel a programmal. A címmel azt kívánom sugalmazni, hogy trendi dolog az olvasás. Ahhoz, hogy szokássá váljon a tanulók körében a mindennapi olvasás, a játékoság mellette a kezükbe adott irodalomnak is megfelelőnek kell lennie. Mind tartalmában, mind formájában, szóhasználatában a mai kor gyermekeihez kell szólnia. Érzelmileg így tudjuk megszólítani őket. A program törekszik arra, hogy élményszerűen hasson a gyerekekre, szocializációs, oktatási, ismeretterjesztő és személyiségfejlesztő funkciókat felvállalva. Cél továbbá a közös olvasás és az olvasmány feldolgozása általi kreativitásfejlesztés, valamint kortárs szerzőkkel való ismerkedés, találkozás.

A program célcsoportja az általános iskolai korosztály. A megvalósításban érintettek a könyvtárosok és a pedagógusok.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia

- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező képeség
- hatékony és önálló tanulás

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A programot 3 modulra osztottam. Az első modulban foglalom össze azokat az elemeket, amelyek az általam elképzelt olvasást népszerűsítő program alapos megtervezéséhez adnak a megvalósítók számára szempontokat. Itt kerül kidolgozásra az olvasmányok kiválasztásának mikéntje, az előkészítő tevékenységek sorrendje. Ez a rész nem a tanulási feladatokról szól, hanem az előkészítésről. A második modul az irodalmi alkotások hangos olvasásával kapcsolatos instrukciókat tartalmazza. Az ide vonatkozó ok-okozati összefüggések, tudnivalók kerülnek megvilágításra.

A harmadik modulban az olvasmányélmények alapján készítendő alkotásokkal kapcsolatos tudnivalókat dolgozom fel.

Az olvasmányélmény alapján elkészült illusztrációkat ünnepélyes keretek között mutatjuk be a könyvtárban egy kiállítás során. Azok a szerzők kerülnek meghívásra a program zárásaként, akiknek a műveiből a legötletesebb bemutatók készültek el. (Feltéve, hogy elérhető az alkotó.)

### II.2. A tanulást segítő eszközök

Könyv, rajzeszközök, digitális eszközök, számítógép/tablet.

### II.3. A program során alkalmazott módszerek

A program során alkalmazott módszer: projekt módszer

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Program előkészítése	5
2.	A művek felolvasása	40
3.	Kreatív feladatok elkészítése	10

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Program előkészítése

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

1. Gondosan összeállított olvasmányjegyzék elkészítésére van szükség a korcsoportok figyelembevételével.
2. Ügyelnünk kell arra, hogy a kiválasztott művek felolvasása, olvasása élményt jelentsen a tanuló számára, mert csak a megszerzett élmények által tud kialakulni az olvasásszeretet, illetve ezek segítik elő a személyiségfejlődést.
3. A felhívás során ötleteket kell adnunk az olvasmányok feldolgozásának módjára a fantázia beizzítása érdekében.
4. A feladatokat gondosan egyeztetni szükséges az iskolában tanító kollégákkal, őket is motiválni kell, hiszen az elvégzendő feladat időben sem kevés, és az ő munkájukra és támogatásukra is nagy szükség van. Be kell mutatni számukra azokat az előnyöket és pozitívumokat, amelyek a játék során megtapasztalhatók.
5. Igyekezzünk kortárs irodalmat választani olvasmányként az ajánlólistára, mert – tapasztalatom alapján – könnyebb azt befogadni, így nagyobb kedvvel történik az olvasás, illetve a szerzőt el tudjuk hívni író-olvasó találkozóira.

Ebben a modulban a könyvtáros feladata a program előkészítése, a fogalmak tisztázása, a célok megfogalmazása, kommunikáció az iskolákkal.

##### IV.1.1. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

1. A könyvtáros, könyvtárostanárnő, valamint a programban dolgozó pedagógusok megfelelő szintű együttműködése.
2. Korosztályoknak megfelelő olvasmányok kiválasztása és a könyvlista összeállítása.
3. A játékfelhívás és a jelvények elkészítése.
4. A feldolgozási módok sokszínűsége.

Feladatok, események részletes leírása:

A program meghirdetésre kerülhet egy, vagy akár több általános iskolában is. Ha több iskola van, akkor nagyobb a versenyzési láz. (Levél az iskolák részére: 2. melléklet)

Célszerű a játékot ősszel meghirdetni, mivel hosszabb időt vesz igénybe a program lebonyolítása (a könyvekkel való ismerkedést követően azok kiválasztása, felolvasása, befogadása, feldolgozása, könyvnap kiállítás megszervezése, író-olvasó találkozók tartása).

A választható művek listáját egyeztetjük az iskolában vagy a magyar nyelv és irodalom munkacsoporttal vagy az osztályfőnökökkel.

A programban résztvevő tanulók megkapják a *Trendi Tinik Társasága jelvényt* (4. melléklet), amit használhatnak nap mint nap, valamint az osztályterem ajtajára is elhelyezhetik, hogy látható legyen: ők azok, akik részt vesznek a programban.



Minden korcsoport kiválasztja azt az irodalmi alkotást, amit el szeretne olvasni, és majd ezen irodalmi élményen alapuló alkotást közösen elkészíteni.

A kiválasztott műveket tanári segítséggel, hangos olvasás formájában ismerik meg a tanulók. Ha nemcsak a felnőtt (tanár) olvas, akkor célszerű előre kiadni a gyerekek részére a felolvasandó szöveg részt, hogy be tudják azt gyakorolni.

A lista korcsoportok szerint tartalmazza az ajánlott irodalmi alkotásokat, a könyv borítójával, esetleg recenziójával ellátva. Elkészítjük a játékfelhívást (1. melléklet), a jelentkezési lapot (3. melléklet), s kezdődhet a játék.

Segítség a könyvek kiválasztásához:

- A gyermekkönyvek titkos kertje: tanulmányok, esszék, kritikák/Komáromi Gabriella.- (Bp.): Pannonica, 1998.
- Navigátor: kortárs gyerekirodalmi lexikon/ szerk. Lovász Andrea – Szentendre: Cerkabella, 2011.
- [http://dia.jadox.pim.hu/pim\\_lists/gyim\\_authors2.html?\\_ga=1.220286872.126758550.1480160734](http://dia.jadox.pim.hu/pim_lists/gyim_authors2.html?_ga=1.220286872.126758550.1480160734)
- <http://hunra.hu/>
- Gyerekirodalmi Adatbázis: <http://ki2.oszk.hu/gyerekirodalom/>
- Kerületünk Könyvkirálya: <https://konyvkiraly.blog.hu/>
- Kaméleon Könyvközösség: <http://www.rainbowkatalogus.hu/>
- Könyvek korcsoportonként <http://csimota.hu/hu/konyveink>
- <https://www.pagony.hu/>
- <http://www.gyermekirodalom.hu/>

## IV.1.2. Értékelés

A résztvevő pedagógusokkal való konzultációt követően tesszük közzé az olvasmánylistát.

---

### 2. modul: A kiválasztott művek felolvasása

---

## IV.2. A modul adatai

Időtartam: max. 40 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ismernünk kell a felolvasás arany szabályait, a sikeres felolvasás titkát.

### IV.2.1. Tanulási feladat

A tanulónak a tanulási feladatok elvégzése után:

- Fejlődik a memóriája (a hosszútávú memória az ismeretek és készségek tartós raktározásának helye).
- Irodalmi szövegek megértése könnyebbé válik.
- Fejlődik a képzelőereje.
- Fejlődik a szókincse.
- Fejlődik az érzelmi és értelmi intelligenciája.
- A nyelvi megértés tágul: a nyelvi tudás (nyelv formális szerkezetének ismerete) és a háttértudás (a környezettel való interakciók során elsajátított ismeretek, tapasztalatok) fejlődik.
- Kognitív tényezők, mint a figyelem és emlékezet, előtérbe kerülnek.
- Kulturált szórakozási képessége pozitív irányba változik.

## IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- a felolvasásra kiválasztott irodalmi szöveg megértése,
- a főhőssel való azonosulás,
- a negatív és pozitív szereplők tulajdonságainak összegyűjtése.

Feladatok, események részletes leírása:

A választott irodalmi alkotás felolvasása közben folyamatosan figyelniük kell arra, hogy a gyerekek magukévá tegyék az olvasott szöveget.

Készítsünk elő egy kis noteszt (5. melléklet), amiben gondolatokat lehet feljegyezni az olvasmány-nal kapcsolatban.

Az irodalmi szövegnek címe van.

*Mit gondolsz a címről?*

*Mi jut eszedbe róla? Milyen élmény?* – Csak egy-két szóval jegyezzük le.

Tekintettel arra, hogy felolvasásról van szó, mindenkor álljunk meg az olvasással, ha valamit nem értenek a gyerekek. Beszéljük meg az ismeretlen szót.

Jegyezzük le a jegyzetfüzetbe a fejezetekre vagy a legfontosabb részekre vonatkozó gondolatokat.

Sokszor próbáltam és nagyon-nagyon hasznosnak gondolom, amikor azt mondjuk a gyerekeknek, hogy csukják be a szemüket és képzeljék el a történetet.

Ezeket utána megosztjuk egymással és össze is hasonlítjuk. Fontos, hogy működtessük a fantáziájukat.

Feladatötletek az elolvasás után:

Miután befejeztük az olvasást, megbeszéljük, hogy kit mi ragadott meg a legjobban a történetből. Meséljük el, kulcsszavazzák, majd a meghatározott kulcsszavakhoz találjanak szinonimákat. Ezután:

- Írjanak olyan kérdéseket, amelyeket interjúkészítés alkalmával tennének fel a főhősnek.
- Írjanak újságcikket egy fontos eseményről, ami a történet része volt.
- Készítsenek díszlettervet a legfontosabbnak tartott könyvbéli jelenethez.
- Készítsenek térképet a regény helyszíneivel kapcsolatban.
- Rajzoljanak le négy jelenetet egy lapon négy mezőben.
- Tervezzék meg a legjobbnak ítélt jelenet színpadi előadását, majd próbálják eljátszani azt.

## IV.2.3. Értékelés

A program végén kártyákat osztunk ki, amelyek a könyv olvasása közben szerzett élményekre vonatkoznak. A kártyán a következő mondatok szerepelnek (a gyerekek tesznek egy pipát ahhoz a mondathoz, amelyekkel egyetértenek):

- gördülékeny történet
- el fogom olvasni a történet folytatását is
- a szerzőtől más olvasmányt is fogok olvasni
- tetszett a történet humora
- példaként áll előttem a történet főhőse
- jól sikerült a felolvasás
- alig vártam a következő foglalkozást, amikor folytattuk a felolvasást
- jobban szeretek egyedül olvasni
- tetszett, hogy közösen olvastunk
- jó ötlet volt megbeszélni a számomra ismeretlen szavakat

## IV.3. A modul adatai

Időtartam: 10 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ebben a modulban készül az olvasmányélményen alapuló produktum. Célszerű feltérképezni, hogy a gyerekek mit szeretnének készíteni. Segítségként felvázoljuk a lehetőségeket, és konszenzusos döntéssel kiválasztjuk az olvasottak alapján a legjobbnak vélt megoldást. Megengedett egy-egy önálló produktum, és több olvasmányrészlet feldolgozása is.

### IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

1. a kreativitás fejlesztésére szolgáló feladatok elvégzése során az olvasmányoknak új módon történő megközelítésére;
2. fejlettebb esztétikai érzékkel szemlélni a világot, hiszen fejlesztjük az esztétikai megnyilvánulásait;
3. a regény, történet befogadását elősegítő feldolgozás során végbemenő érzelmi folyamatok, hatások beépítésére saját (érzelmi, gondolkodási, valóságot értékelő) világába;
4. hatékonyabban együttműködni a társaival és a pedagógusokkal.

### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részscélkitűzések:

- az olvasottak felidézése;
- fantáziafejlesztés;
- megismerkedés néhány feldolgozási formával;
- az együttlézés öröme, mint pozitív befolyásoló erő.

Az előző modul végére sajátunkká lesz az irodalmi alkotás. Ebben a modulban közösen eldöntjük, hogy milyen módon haladjunk tovább, mi legyen a projektmunkánk.

A gyerekek számára felvázoljuk a lehetőséget, amelyből kiválasztják, hogy hogyan dolgozzák fel az olvasott irodalmi művet. Az is megengedett, hogy ne csak egyféleképpen történjen az meg. Több csoport is dolgozhat, akik más-más részt dolgoznak fel az olvasmányból.

A választást követően meg kell tervezni a munkát, majd elkészíteni azt.

Feldolgozási ötletek: papírszínház, vers (ezt egyénileg is lehet készíteni), zenemű, bábok készítése, bábjáték videója, drámajáték videón, képregénykészítés, puzzlekészítés, animációs film, bélyegsorozat-készítés, könyvajánló készítése (ez is lehet egyéni), makettkészítés stb.

Segítő oldalak:

Az olvasmányok feldolgozása történhet papírszínház készítése során is, ehhez ad segítséget a következő kötet:

- Papírszínház: módszertani kézikönyv.- Bp.: Csimota, 2016.
- Az animáció készítéséhez ezen az oldalon találunk programokat:
- <https://csillagpor.hu/remek/programok/animacio-keszito-programok>
- A képregény készítésével kapcsolatban ezeken az oldalakon találunk információkat, programokat:
- <https://techwok.hu/2016/06/02/sajat-kepregeny-keszítése-ingeny/>
- <http://tanarblog.hu/tiz-weboldal/2646-tiz-weboldal-kepregeny-kesziteshez>
- Képkirakókat is készíthetünk az olvasottak inspirálta rajzokból, ebben segít a következő oldal:
- <https://www.jigsawplanet.com/?rc=createpuzzle&ret=%2F%3Frc%3Dplay%26pid%3D-3113d877aeaa>
- Nagyon jól alkalmazható a bábozás és bábkészítés is a feldolgozás során:
- [http://adattar.vmmi.org/fejezetek/125/09\\_hogyan\\_keszitsunk\\_babokat.pdf](http://adattar.vmmi.org/fejezetek/125/09_hogyan_keszitsunk_babokat.pdf)
- [http://ofi.hu/sites/default/files/ofipast/2013/11/szin\\_bab\\_modszertani\\_segedlet.pdf](http://ofi.hu/sites/default/files/ofipast/2013/11/szin_bab_modszertani_segedlet.pdf)
- Az izgalmas könyvismertetések elkészítéséhez a következő oldalon találunk segítséget

<http://tudasbazis.sulinet.hu/hu/magyar-nyelv-es-irodalom/magyar-nyelv/nyelvtan-6-osztaly/a-konyvismertetes-irasanak-gyakorlasa/konyvismertetes-tartalmi-jellemzoi>

Az elkészült munkákból kiállítást szervezünk a könyvtárban, egységes betűtípussal jelölve az alkotó nevét, osztályát, a feldolgozott művet, annak íróját. Így a kiállítás megtekintői is kedvet kaphatnak további művek olvasására.

A program végén 3 korcsoportban történik a helyezett kiválasztása a látogatók szavazatai alapján. Díjak (ajándékkönyvek) ünnepélyes átadása. Az elkészült művek a könyvtárat díszítik, illetve megőrzésre kerülnek.

Az első három helyezett alkotás szerzője kerül meghívásra, mely találkozóra természetesen minden érdeklődő eljőhet.

### IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk a gyerekek és a pedagógusok számára. Megkérdezzük őket, hogy hogyan vélekednek a közös munkáról, hogyan érezték magukat. Igazi könyvünnepet rendezünk, minden résztvevő meghívást kap, a gyerekek elhozhatják a szüleiket is.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Szeretnénk elérni, hogy a diákok kötődjenek az olvasáshoz, megszeressék azt.
- Szeretnénk elérni, hogy fejlődjön a fantáziájuk, fejlődjön a kifejező képességük.
- Szeretnénk, ha a program során igénnyé válna a mindennapos szépirodalom-olvasás.
- Szeretnénk, ha ízelítőt kapnának a kortárs magyar irodalomból.

## VI. ESZKÖZLISTA

- könyvek
- számítógép/tablet
- rajzeszközök, papírdobozok

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Játékfelhívás
2. Levél az iskolák részére
3. Jelentkezési lap
4. Jelvények
5. Jegyzetfüzet borítólapja
6. Vélemény a játékról

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

**„KÖTELEZŐ”  
OLVASMÁNYOK JÁTÉKOS  
FELDOLGOZÁSA**

# Könyvtári „KFT”: ajánlott irodalom feldolgozása a könyvtárban

Fejlesztő neve	Gyarmati Sándorné	
Célcsoport	Kisiskolás	3. osztály
Részvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Értő olvasás elsajátítása	
	Természetközponitú gondolkodásmód kialakítása	
	Olvasmányélmény kreatív feldolgozása	
A program időtartama	10 óra	5 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés Szövegértés fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Frontális munka Egyéni munka Páros munka Kooperatív csoporttevékenység Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer	
Kipróbáló neve	Fodor Beatrix (Budapest)	
Megjegyzés	Kiemelt monitoringprogramban részesült.	

## I. A PROGRAMFÜZET ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A szívesen olvasó és az olvasás iránt közömbös gyerekek részére egyaránt létrehozott olvasóköri, az úgynevezett Könyvtári „KFT” célja az olvasás iránti igény felkeltése, az olvasás megszerettetése, a gyerekek olvasóvá nevelése, szókincsük fejlesztése egy ajánlott irodalmi mű feldolgozásán keresztül. Egyszerre bír tehetség gondozó és fejlesztő szereppel. A program ösztönzi, hogy a résztvevő gyerekek váljanak rendszeres olvasókká, ezáltal könyvtárlátogatókká és -használókká. Tudják az olvasottakat értelmezni, gondolkodjanak tovább a tartalomról, alakítsanak ki saját – a korosztálynak megfelelő szintű – véleményt az olvasottakról, a megismert szereplőkről. Szerezzenek tapasztalatot, jártasságot a művel kapcsolatosan az önálló kutatásokban, konkrét információk keresésében és önálló produktumok létrehozásában a könyvtár nyújtotta lehetőségek kihasználásával. Ehhez tanulják meg használni a különféle forrásanyagokat, mint pl. az online szótárakat, lexikonokat és az internet adta lehetőségeket. A fantázia, a gyermeki játékoság szabadon szárnyalása és használata is fontos a feladatok elvégzése során. Tanulják meg egy irodalmi mű tartalmi feldolgozását és a hozzá köthető olvasónapló elkészítését. Ismerjék meg a Fekete István művek által a természetet, a bennünket körülvevő élővilágot, annak védett természeti kincseit. Ismerjenek meg a természettel, természetvédelemmel kapcsolatos honlapokat.

A program célcsoportja: 3. osztályos gyerekek.

A könyvtáros feladata megismertetni a gyerekeket az egyszerű szövegfeldolgozási módszerekkel, lehetőségekkel. Játékos feladatsorok biztosításával motiváljuk a gyerekeket az ajánlott olvasmányok olvasására, feldolgozására, továbbgondolására. A természet megszerettetésére és védelmére ösztönzés is feladatként jelenik meg.

## **I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák**

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- természettudományos kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

# **II. HASZNOS TUDNIVALÓK**

## **II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere**

A Könyvtári „KFT” egy gyerekekből álló társulás az iskolában kapott ajánlott olvasmányok feldolgozására. A foglalkozássorozat bármely ajánlott olvasmány feldolgozására alkalmas, bármely korosztálynál, az ugyanilyen típusú feladatok és munkamódszerek használatával.

A 3. osztályos korosztály még épphogy csak ismerkedik a nagyobb terjedelmű irodalmi művekkel, azok feldolgozásának mikéntjével. Ebben kíván mintát adni, segítséget nyújtani a program a gyerekek számára. A foglalkozásokon minden gyermek elkészíti a saját olvasónaplóját könyvtárosi iránymutatással és egységes segédanyagokkal. Figyelembe kell venni a tervezésnél a korosztály terhelhetőségét és tudásuk, képességük szintjét.

A Könyvtári „KFT” foglalkozások sorozatából álló projekt. A foglalkozásokat fél éven keresztül, havi egy alkalommal célszerű megtartani kétórás időtartamban, esetleg foglalkozásonként 10–15 perces szünet beiktatásával. Tanácsos az iskolai tanév második félévétől, januártól elkezdni, mert addigra bizonyos fogalmakkal, ismeretekkel tisztában lesznek a gyerekek a 3. osztályos tanterv szerinti fogalmazástanulásban.

A programban a foglalkozásokon az elsődleges, levezető, irányító szerepe a könyvtárosnak/könyvtárostanárnak van. Nagyon fontos azonban, hogy a tanító a tanítási órákhoz legalább a megemlékezés szintjén kapcsolja a könyvtárat, mint információs bázist, kutatási lehetőséget, tehát segítse a könyvtárba szoktatást. Elképzelhető, hogy a vázlat, vagy az olvasmánynapló egyes részeit a tanítóval a tanórákon, vagy a délutáni napköziben kell befejezni, esetleg díszíteni, amennyiben a „KFT” foglalkozáson kicsúsznának az időből.

A program foglalkozásanyagát modulokra osztottuk. A modulok egymásra épülnek, de önállóan is elvégezhetőek. A 2. modul a *Vuk* című regény tartalmi feldolgozására fókuszál, több órára (3x2 óra) lebontva, változatos képességeket és készségeket fejlesztő feladatokkal.

A modulok végén kézzelfogható összegzésként az olvasmánynapló mutatja a foglalkozások eredményességét. E programban és általában a könyvtári foglalkozásokon mindig ösztönző, bátorító, pozitív értékelés használatos. Teljesen eltérően az iskolai szummatív értékeléstől, a gyerekek tárgyi jutalmakat (matricák, könyvjelzők, közösen elkészített tárgyi produktumok) kapnak, vagy az egyéb formatív értékelések közül hasznosak szoktak lenni a foglalkozásvezetőtől és a társaktól kapott vélemények, visszajelzések, de akár a tanulói önértékelés is.



Előzetes feladatok:

Pedagógus-könyvtáros kapcsolatban/szinten

1. A gyerekeket kísérő pedagógussal minden esetben előzetesen megbeszélésre, egyeztetésre kerül a kiválasztott mű, a téma felosztása, a tartalmi feldolgozás mikéntje, a foglalkozások időpontjai.
2. Megbeszélésre kerül, hogy adott feladattípusokban mennyire jártasak a kisiskolások, milyen a szociális és az egyéb képességük, fejlettségük, készségük (olvasás, szövegértés, szövegalkotás, fogalomalkotás, csoportban való ténykedés) szintje.
3. Tájékozódni kell könyvtárosként, hogy bizonyos nyelvtani, irodalmi tényanyag (pl. főnév, melléknév, hangutánzó, hangulatfestő szavak fogalmai) ismeretében milyen szinten vannak a gyerekek. A Nemzeti alaptanterv (Nat) követelményei szerint 3. osztályban magyar nyelvből már sok előzetes ismerettel rendelkeznek a szavakról, szófajokról.
4. Tudni kell, hogy az adott gyerekcsoport hogyan viselkedik feladathelyzetben, csoportos vagy önálló tevékenység során.
5. Megegyezés kérdése, hogy a Könyvtári „KFT” program szorosan tanórai keretben, vagy délutáni szakkör keretében működjön-e. Bármelyik esetben a könyvtáros kezében van a program levezetése, megvalósítása. A pedagógus abban segít, hogy a gyerekek mindegyike elolvassa a művet, illetve a foglalkozásokon jelenlétével támogatja a gyerekeket, biztosítja a foglalkozásra a tanórát, ha annak keretében zajlik.
6. A mű könyvtári feldolgozása független lehet az iskolai elvárástól és követelménytől, olykor jobb is, ha azt kiváltja, így az irodalmi művekkel és azok feldolgozásával még éppen csak ismerkedő kisiskolásnak nem jelent dupla terhet.

Könyvtáros-gyerekcsoport kapcsolatban/szinten

1. A könyvtáros az előkészületek, a tervezés során a regény szövegét tematikus egységekre bontja fel. Ezekhez a játék- és rajzfilmekből a megfelelő részek kiválasztása is szükséges.
2. A gyerekek körében felhívást kell közzétenni. A „KFT”-be való jelentkezések után tudatni kell az első foglalkozás, illetve a foglalkozássorozat valamennyi időpontját.  
(A felhívás és a jelentkezési lap szövege és a foglalkozások időpontjairól szóló értesítő minta az 1. számú mellékletben található.)

## II.2. A tanulást segítő eszközök

- Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása, pontosabban számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó, projektor.
- Hagyományos könyvtári eszközök, szépirodalmi művek.
- Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.
- Az irodalmi mű nyomtatott példánya minden gyereknek szükséges a mű elolvasásához.
- A könyvtárban elérhető Dargay Attila Vuk című rajzfilmje DVD-n vagy hozzáférés megléte a NAVA-hoz: <https://nava.hu/id/1767228/>

Mivel kicsi gyerekekről van szó, akik csak most tanulják az információkeresést, ezért az interneten való kereséshez vagy pontos keresőkérdést, vagy pontos linket kell megadni minden esetben.

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Frontális munka, egyéni munka, páros munka és kooperatív csoporttevékenység.

### III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Könyvtári „KFT” és Fekete István	2
2.	A Vuk című regény tartalmi feldolgozása	3 x 2
3.	Vuk az interneten: Záró, értékelő, játékos foglalkozás	2

A modulok óraszama szükség szerint módosítható (pl. további bontás rövidebb egységekre).

### IV. A PROGRAM TANANYAGA

A program során Fekete István *Vuk* című regényének feldolgozása történik könyvtári környezetben. Kiegészítheti, de ki is válthatja az iskolai feldolgozást. Fontos, hogy a gyerekek minél több érdekes részletet tudjanak meg a regényről, hogy közelebb érezzék magukhoz a művet. Különféle tevékenységek során jutnak el a tartalmi mondanivaló megértéséhez. Eközben fejlődik az anyanyelvi kommunikációjuk és a digitális kompetenciájuk is. Képesekké válnak alkotó, tevékeny ismeretszerzésre. Kiepül a gyerekekben az érzelmi szintű és tudatos kötődés a természethez. A program lezárásakor az olvasási kedv, a gyerekek szókincse, szövegértési és feldolgozási képessége magasabb szintre jut.

---

#### 1. modul: Könyvtári „KFT” és Fekete István

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az első modulban fontos ismertetni a gyerekekkel a társulásunk célját, feladatait, tennivalóit, a várható játékos feladatokat, az időterveket. Elengedhetetlen Fekete István *Vuk* című regényének elolvasása. Külön kérni kell, hogy a gyerekek ne nézzék meg a rajzfilmet. Persze kevés az a gyerek, aki ne látta volna már, de újra semmiképpen ne tekintsék meg. Ígéretet teszünk, hogy majd részleteket választunk ki, és közösen nézzük meg a filmből a szöveg elolvasása után.

A gyerekeknek szükséges elmagyarázni, hogy az író a természethez közeli foglalkozása és a természet szeretete miatt is, emberi tulajdonságokkal felruházott állatszereplőkről és a természetben élő, dolgozó emberekről írta művei nagy részét. Fontos tudatni, hogy az állatok neve sajátosan egy-egy állatfajt jelöl Fekete Istvánnál.

##### IV.1.1. Tanulási feladat

A gyerekek ismerjék meg Fekete István életének főbb pontjait és az állatokról szóló regényeit. Tájékozódjanak a könyvtár szabad polcán a Fekete István művek között, használva a Cutter számot. Tudjanak lényeges információkat megjegyezni, felhasználni egy prezentációból. Ismerjék meg az olvasmánynapló fogalmát.

## IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék Fekete István korát, életének főbb állomásait, tevékenységét. Az ismeret szintjén tudjanak az állatregényeiről, megismerjék a beszélő állatneveket.

Feladatok, események részletes leírása:

Motiváció: Dargay Attila: Vuk című rajzfilm főcímdalának meghallgatása.

Megfigyelhetők a gyerekek első reakciói a dal hallgatásakor. A gyerekek hangot adhatnak, elmondhatják honnan, miért ismerős a dal. Az egyéni megnyilvánulásokból leszűrhetjük a művel kapcsolatos elsődleges ismeretszintjüket, ami valószínűleg csak a rajzfilmre korlátozódik.

### Mi is az a Könyvtári „KFT”?

Bevezetés – felvezető tájékoztatás (frontális munkaforma)

A könyvtáros ismerteti, elmagyarázza a gyerekeknek a Könyvtári „KFT” társulást

- elnevezését: a Könyvtári „KFT” egy olvasókör, amely könyvtárban szervezett foglalkozássorozat gyerekek számára. Egy szövetség arra, hogy egy – esetleg az iskolában is ajánlott – irodalmi művet elolvassanak, azt tartalmilag közösen dolgozzák fel.
- célját: a Vuk című mű elolvasása, arról olvasmánynapló készítése, a szövegrészletek összevetése egy-egy filmrészlettel.
- feladatait, tennivalóit: minden foglalkozásra a regény felosztott egységeit el kell olvasniuk.
- várható játékos feladatait: dramatikus játék, memóriajáték, dominó, szőrejtvény, online játékok, Activity.
- időterveit: havonta egyszer találkozunk 2 órás időtartamra, otthon kell elolvasni a regény általunk felosztott és jelölt egységeit.

A könyvtáros utalást tesz a közösen elkészítendő olvasmánynapló filmszalagszerű formájára. A hagyományos füzetalak helyett ketercsszerű formátuma lesz. Külön kérni kell, hogy a gyerekek ne nézzék meg a rajzfilmet. Ígéretet teszünk, hogy közösen majd részleteket választunk ki és nézünk meg a filmből!

A fentiek értelmében a könyvtáros kötetlen beszélgetésben megkérdezi a gyerekeket, hogy hallották-e már a „KFT” kifejezést? Előfordulhat, hogy valamelyik gyermek már hallott a kifejezésről a szüleitől, a munkájukkal kapcsolatban.

Elmondja, hogy egy szövetséget kötnek, és ebben a társulásban, szövetségben egy fontos irodalmi művet – a Vuk című ifjúsági regényt – könyv, film, és sokrétű tevékenység segítségével ismernek meg és dolgoznak fel együtt.

Megmagyarázza a gyerekeknek, hogy a „KFT” úgynevezett mozaikszó, betűszó, tehát magában rejt a **könyv**, a **film** és a gyerekek által végzett tevékenység kezdőbetűit.

A gyerekek tudtára adja, hogy a regényt mindenkinek magának, otthon kell elolvasni, de a „KFT” foglalkozásain közösen fogják a filmrészletek és érdekes tevékenységek segítségével feldolgozni. A regényről egy olvasmánynaplót is együtt készítenek, melynek formája egy filmszalagra emlékeztet, tartalmilag pedig a regénynek a legérdekesebb részleteit emeli ki. Így egy kissé formabontó lesz a gyerekek első olvasmánynaplója.

Mindazok, akik a fentieket vállalják, egyfajta szerződéssel meg is pecsételik a közösségbe tartozást és a feladatok vállalását (szerződésminta az 1. sz. mellékletben).

### Ki is az a Fekete István?

Prezentáció – Fekete István élete

### 1. feladat: Powerpoint bemutató megtekintése (frontális munkaforma)

Az író, Fekete István életének, főbb műveinek vázolása, bemutatása történi (ppt a 2. mellékletben).

El kell mondani, hogy Fekete István minden regényében emberi tulajdonságokkal ruházza fel az állatszereplőit.

Ki kell térni az életrajzi regényére, a *Ballagó idő* című műre, amelyben főként a gyermek- és ifjúkorát írja meg. Utalás történhet arra, hogy a következő tanévek javasolt olvasmánya a *Tüskevár* és a *Téli berek* című könyv lehet, és e regények főszereplőit is – Matula, Tutajos – megnevezheti a könyvtáros.

Megfigyelési szempont(ok) adható(ak) a gyerekeknek, amelyekre adott válaszok a további feladatok megoldását segítik majd.

1. Melyik korban élt Fekete István?

A helyes válasz: 1900–1970, vagy két világháborút is megélt az író.

2. Milyen állatokról írt regényeket az író?

A helyes válasz: róka, gólya, bagoly, egér, sárgarigó, tyúk, puli kutya, fecske, vidra.

A diavetítés után a kérdések közös megválaszolása, megbeszélése, ismeretek elraktározása történik a megfigyelési szempontok alapján.

A várható válaszok pontossága függ a gyerekek figyelmétől és emlékezőképességétől, érdeklődési szintjétől.

A könyvtáros finoman jelezheti, hogy nem iskolai feleletekre számít a program során. Mindenki bátran mondhatja el gondolatait, szabad tévedni, hibázni, hiszen azért vagyunk együtt, hogy valamit – egy irodalmi mű feldolgozásának menetét – megtanuljunk. Hangsúlyozhatja, hogy fontos a közösségünkben az egymás segítése.

### 2. feladat: Kutatómunka – a ppt információinak hasznosítása

A kutatómunka mint feladat, a foglalkozások során történhet a szövegben, a filmrészletek megfigyelésével, vagy az interneten. A modulok során ez is visszatérő feladattípus.

Csoportalakítás:

Véletlenszerű csoportalakítást végeznek a max. 12 gyerekből baglyot, gólyát, pulit ábrázoló képek húzásával – azonos képet húzókat egy csapatba kerülnek, de a könyvtáros is beoszthatja a gyerekeket a csoportokba, amennyiben ismeri a jelenlévőket, vagy vannak korábbi tapasztalatai, megfigyelései abban a körben.

Meg kell tanítani a gyerekeknek, hogy mindig legyen a csapatban egy kutató, egy szóvivő, egy írnok és az idő- vagy feladatfelelős (koordinátor, irányító).

A csoportok húznak egy-egy borítékot, melyben a feladatokat találják.

A csoportoknak eleinte konkrét linkeket adunk meg a feladat elvégzéséhez a tanulói számítógépen egy-egy munkamappában. Ezt a munkamappát használják a modulok mindegyikén. A könyvtáros megmutatja a gyerekeknek, hogy hol és milyen név alatt helyezte el a mappát (a csoport nevét viselje) és benne a linkeket. Be kell mutatni azt is, hogy miként kell egy adott linket bemásolva megnyitni egy honlapot. Természetesen vannak olyanok, akik ezt már tudják, de az ismeretük eléggé szórt lehet e téren.

Lehetséges csoport és feladatpárosítás:

A Bagoly csoport feladata:

*A látottak, hallottak alapján mivel tölthette az író a gyerekkorát, mi lehetett a kedvenc időöltése,*

*játéka? Csoportosítsd a játékok nevét a halmazokba! Segítségül, ellenőrzésül nézd meg az interneten az alábbi oldalt:*

<http://www.danyikronika.hu/node/8588>

A halmazábrát (lásd 3. melléklet) előre kinyomtatjuk a gyerekeknek, amelyet a szókártyákkal és a feladatkiírással együtt borítékban kapják kézhez. A feladattal érzékeltetni szeretnénk, hogy Fekete István sokkal régebben élt és volt gyerek, mint a foglalkozáson jelen lévők. Előfordulhat, hogy a megadott honlap nélkül is könnyen megoldják a feladatot.

A Gólya csoport feladata:

*Keressetek rá az interneten (a megadott linken), hogy Fekete István hogyan nevezte el műveiben az alábbi állatszereplőket:*

EGÉR, MALAC, MENYÉT, VERÉB, NYÚL, TYÚK, KAKAS, TEHÉN, MACSKA, LÓ, KÍGYÓ, KACSA, BÉKA, KUTYA, LÉGY

Helyes válaszok: Cin, Csám, Csirik, Csurri, Kalán, Kata, Kurri, Mu, Nyau, Paták, Szú, Tás, Unka, Vahúr, Zu

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Fekete\\_Istv%C3%A1n\\_%C3%A1llatneveinek\\_list%C3%A1ja](https://hu.wikipedia.org/wiki/Fekete_Istv%C3%A1n_%C3%A1llatneveinek_list%C3%A1ja)

A csoport előre kinyomtatott szócédulákon kapja meg az állatneveket, melyek így később is felhasználhatóak. A gyerekek a válasz neveket szintén kis kartoncédulákra vagy egy írólapra írják fel.

A Puli csoport feladata:

*A gyermek és ifjúsági részleg polcain keressétek meg, válogassátok ki és tegyétek le az asztalra Fekete István műveit, amelyek megtalálhatóak a könyvtárunkban!*

A feladat megoldásához szükséges egy emlékeztető megbeszélés, a feltételezett korábbi könyvtárhelyes használati ismeretek felelevenítése.

Emlékeztető, megbeszélendő kérdés:

*Mi alapján keressük a polcokon a műveket?*

Helyes válasz: a szerzők nevének betűrendjében. Itt, most az F betűnél keressük!

A gyerekek ezután kiválogatják a könyvtárban meglévő Fekete műveket a gyermek- és ifjúsági részleg polcairól. Remélhetőleg valamennyi állatokról szóló regénye fellelhető a könyvtárban.

Az elvégzett feladatmegoldás ellenőrzése, részértékelés:

Az egyes csapatok felolvassák/elmondják a feladataikat és a válaszokat, bevonva a többieket is az ellenőrzési folyamatba, így a csapatok a saját feladatuk mellett a többi csapat feladataira is rálátnak, abból is új információkat szerezhetnek, véleményt alkothatnak. Az állatnevek ellenőrzésekor kitérhetünk a Fekete Istvánra jellemző *beszélő nevek* jellegzetességére. A Gólya és a Puli csapat munkájának ellenőrzése összekapcsolódva történik, oly módon, hogy a beszélő állatnevekhez a gyerekek vagy a könyvtáros a kiválogatott művek közül a megfelelő könyvet bemutatja.

Ehhez a feladathoz kapcsolva fűzzük tovább a foglalkozás menetét és térünk át egy közös játékra.

**3. feladat:** Közös játék – Dominó játék a Fekete István művekkel

Az előző feladatok ismereteinek hasznosítása és ellenőrzése történik ebben a feladatban.

Fekete István művei címének és a szereplőinek a párosítása lesz a feladat. A három csoport közösen játszik a könyvtáros által készített dominóval.

Ebben a játékban az asztalon lévő Fekete művek borítófedele is segíti a gyerekeket. Várhatóan azok a gyerekek lesznek az ügyesebbek, akik a bemutatóból (ppt) is megjegyeztek információkat, hiszen a *Ballagó idő*, a *Tüskevár* és a *Téli berek* főszereplőjét nem feltétlenül árulja el a könyvborító.

Ugyanakkor az egyéb könyvek és szereplők azonosításánál a vizuálisabb gyerekek érvényesülnek jobban a képi megfigyelés miatt.

(Dominó minta a 4. számú mellékletben)

A dominó illesztékei a megoldáshoz:

Csí – fecske

Lutra – vidra

Bogáncs – pulikutya

Vuk – róka

Ci-Nyi – egér

Ballagó idő – Fekete István

Tüskevár – Matula bácsi

Téli berek – Tutajos

Kele – gólya

Huszonegy nap – tyúk

Aranymálinkó – sárgarigó

A játék közben kiderül, hogy a gyerekek mennyire tudták megjegyezni az egyes könyvcímek mögött rejlő szereplőket. Ezzel a játékkal mintegy lezárjuk a modul első részét és ellenőrizhetjük a szerzett ismereteket. Ebben az életkorban az oly fontos manualitás, finommozgás is fejleszhető az ilyen apró dominók, cédulák rakogatásával.

### **Hogyan és miről készül egy olvasmánynapló?**

4. feladat: Tájékoztató megbeszélés a Könyvtári „KFT”-ről.

A modul következő egységében a foglalkozásvezető kitér a Könyvtári „KFT”-ben feldolgozandó irodalmi műre. Elmondja, hogy a gyerekek legkedveltebb állatregénye Fekete Istvántól a *Vuk*.

Előzetes ismeretek felmérése kérdések segítségével:

- *Ki és honnan ismeri a Vuk című művet?*
- *Mit tudtok a regényről, a szereplőiről?*
- *Ki látta a könyv alapján készült rajzfilmet?*

Lesz egy-két gyerek, aki nem tudja, hogy a rajzfilm egy regényre épül. Minden előzetes ismeretet érdemes meghallgatni, és engedni a gyerekeket megnyilvánulni. A továbbiakban megbeszéljük, hogy a Könyvtári „KFT”-ben ezzel a történettel fognak a következő fél évben foglalkozni. Ezt követően az alábbi munkafolyamatokra térnek rá.

A regényt három fő részre osztják fel, bejelölik a könyvben ceruzával a részek kezdőpontjait, kezdőmondatait:

1. egység: 1. mondatól „Amikor a lárma elült és melegen tűzött...”-ig (addig, míg Vuk egyedül elalszik a tóparton, ahova anyja kivitte).
2. egység: „Amikor a lárma elült és melegen tűzött...”-tól a „Közben megnőtt a fű a réten.”-ig (addig, amikor kiköltöznek a búzatáblába Karakkal).
3. egység: „Közben megnőtt a fű a réten.”-tól az utolsó mondatig.

A jelenlévő tanító segít a könyvtárosnak, hogy minden gyermek könyvében pontosan legyenek bejelölve a tartalmi egységek. Ez azért fontos, mert a foglalkozások közötti időben, 3-4 hét alatt el kell olvasniuk egy-egy tartalmi egységet.

Megbeszéljük a gyerekekkel is, hogy a regény egységeinek, részeinek elolvasása mindig a következő foglalkozásra kell. Minden egység olvasásakor figyeljék meg a szereplőket, a főbb eseményeket, az időt. Megígérjük, hogy megtekintjük a Dargay Attila-féle rajzfilmet is.

### 5. feladat: Olvasmánynapló készítése

Ennek a foglalkozásonként visszatérő feladatnak a során mindenkor a napló készítésével foglalkozunk. A könyvtáros instrukciók nyújtásával, segédanyagok átadásával segíti az önállóan készítendő napló létrejöttét. A séma mindenkinél azonos, ám mégis egyedi lesz a kézműves munkák miatt. A folyóírást az írásbeliség szintjétől függően kiválthatjuk előre nyomtatott anyaggal. A filmszalagszerű napló elkészítését kezdik meg a résztvevők.

A könyvtáros tájékoztatja a gyerekeket:

*Egy „filmszalagszerű” olvasmánynaplóban rögzítjük majd a legfontosabb ismereteket a regényről. Beleírjuk a főbb szereplőket, eseményeket, érdekesebb információkat. Egy picit rendhagyó olvasmánynaplónk lesz. Készítsük is el az első kockákat!*

Miközben ismerteti a napló készítését, lépésről lépésre be is mutatja a tennivalókat a könyvtáros. *A fénymásoló papírlapokat (A/4-es) keresztben félbe hajtjuk, félbe vágjuk, és több lapot összeragasztunk. Hosszú csíkot kell kapnunk, amit feltekerceselünk hengerré. (Vagy hengerben készen kapható papírtekerceset használunk.)*

A még üres olvasmánynapló oldalainak elkészítésekor a jelenlévő tanító segítségét is igényelhetjük, de a gyerekek is szívesen nyújtanak segítséget társaiknak, erre buzdíthatjuk is a gyorsabb, ügyesebb gyerekeket. A kölcsönös egymásra számítás a foglalkozásokon hangsúlyt kap, és fokozatosan természetessé válik mindenki számára a közösségi szellem.

Az olvasmánynapló összeállítása egységesen történik a könyvtáros vezetésével, iránymutatásával.

- Az első lap belső felére ragasszuk fel Fekete István kinyomtatott arcképét. A ppt alapján a legfontosabbakat írjuk fel a kép köré: születése, lakhelye, foglalkozása, kedvtelése; állat- és ifjúsági regényei borítófedelének mini fénymásolatait illesztik a gyerekek a költő képe köré, vagy csak köré írják a regénycímeiket
- az első lap külső oldalára írjuk fel: VUK. Ez az olvasmánynapló címe.

A PPT képeit kinyomtathatjuk kis méretben a gyerekek számára a fentiek elkészítéséhez. Írástempójuk még lassú, ezért jobb, időtakarékosabb a ppt-ből előre kinyomtatott képek használata. A gyerekek figyelmét felhívjuk arra, hogy törekedjenek a helyes és szép írásra egyaránt. Ehhez segítségként a PPT adott diáit újra kivetíthetjük. Adjunk időt és lehetőséget a javításokra, legyen törekvés az igényes munkára.

### **IV.1.3. Értékelés**

A foglalkozás során a gyerekek munkáját és a filmszalag olvasmánynaplót a foglalkozást vezető könyvtáros értékeli szóbeli pozitív, vagy segítő, javító szándékú megjegyzéseivel. Elmondjuk a gyerekeknek, hogy a legjobban sikerült olvasónaplókat az utolsó foglalkozáson kiállítjuk a könyvtárban. Nem célszerű verseny elé állítani ebben a gyerekeket, de a kiemelés megcsillantása a külalakot tekintve minőségi munkát fog eredményezni. A gyerekeket is megkérjük, hogy értékeljék a foglalkozást és a könyvtárost: mi újat és érdekeset kaptak a foglalkozástól, volt-e benne különösen nehéz dolog, vagy izgalmas feladat?

Mindenki kap egy nyomtatott Vuk-puzzle részletet, amit meg kell őrizni a záró foglalkozásig. (Vuk képe a 9. számú mellékletben). A záró foglalkozásra összeáll a kirakós minden darabkája, melyet az olvasmánynapló borítófedelére, a Vuk címfelirat alá ragasztanak fel.

A jelenlévő pedagógus értékeli a gyerekek iskolán kívüli munkáját, jellemfejlődését, milyennek látta a gyerekek munkáját az iskolai környezetből kilépve.

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 3x2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához

A 2. modul három foglalkozásból áll, havonta egy-egy alkalmat jelent. Mindenkorai megfigyelési szempont a szövegre vonatkozóan a klasszikusnak számító helyszín, esemény, szereplők megfigyelése, az időrendiség a cselekményben. A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik jól ismerik, elolvasták Fekete István *Vuk* című regényét. A feladatok változatosak, de foglalkozásonként tipikusan visszatérőek, így bizonyos rendszert adnak a regény feldolgozásában. A foglalkozásokon a feladatokat változó munkaformában, a monotonitást elkerülve oldják meg a tanulók. Célszerű figyelni arra, hogy a különböző teljesítményszintű tanulók segítséget kapjanak, akár egyénileg, akár csoportban dolgoznak, ezzel is növelve az önbizalmukat. Mindenképpen szem előtt kell tartanunk, hogy ez a korosztály most ismerkedik az ajánlott olvasmányok feldolgozásának módszereivel, lehetőségeivel, az olvasmánynapló fogalmával, formájával. A foglalkozásvezetőnek legyen célja, hogy a gyerekek érdeklődését mindvégig felszínen tartsa. Ezt szolgálja a változatos feladatsor, ami a tevékenykedtetést helyezi előtérbe. A többféle játékkal szinte észrevétlenül juttatjuk el a gyerekeket a hasznos ismeretek elsajátításához, az egyes kompetenciák gyakorlásához.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

A három foglalkozást is felölelő modul széleskörű ismeretszerzésre ad lehetőséget:

- értő olvasás elsajátítása a válogató olvasás és a kérdésekre adott válaszadás segítségével;
- szövegfeldolgozási módszerek megismerése;
- a szóbeli és írásbeli szövegalkotási módszerek, lényegkiemelés elsajátítása;
- a vázlat fogalmának megismerése, rövid vázlatpontok írása;
- internethasználat, tájékozódás a honlapokon linkek segítségével.

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Az első modulban a foglalkozáson három részre osztottuk fel a regényt. A második modulban a regény három egységét három különálló foglalkozáson dolgozzuk fel.

A három foglalkozás az alábbi tematikus egységekre bomlik:

1. *Vuk* és a rókcacsalád
2. *Vuk* és Karak
3. *Vuk* és Iny

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- A feladatok célja a regény tartalmi egységeinek feldolgozása.
- Válogató olvasással információk kigyűjtése a szövegből.
- Változatos feladatokkal a szövegben való tájékozódás képessége, a memória, a figyelem és az olvasási tempó, a gyorsaság fejlesztése is cél.
- A szóbeli és írásbeli szövegalkotás eszközeinek, módjainak bemutatása.
- Ismerkedés az interneten való kereséssel.
- Bővüljenek a természettel, azon belül a természeti jelenségekkel, változásokkal és az állatokkal kapcsolatos ismereteik.



## 1. foglalkozás: Vuk és a róka család

Az első foglalkozáson történik meg a találkozás a regénybeli róka családdal.

### 1. feladat: Csoportalakítás

Az előzőekben megalakult csoportok újraszerveződnek.

### 2. feladat: Kutatómunka a szövegben – fogalomkörök (csoportos munkaforma)

Ez a feladat egy adott szövegrészben való keresésre irányul. Az események helyszínének, idejének és a szereplők kilétének megállapítása lesz a feladat.

Feladat, hogy olvassák el az 1–6. bekezdést. Fénymásolva megkapják a pontos szöveget a csapatok, de ki is vetíthetik.

Borítékban lévő 3 feladat közül húznak a csoportok. A gyerekeknek a szövegrészletből kell bizonyos fogalmakat, kifejezéseket, neveket megkeresni, azokkal további tevékenységet elvégezni. Lehetséges csoport és feladat párosítás:

#### A Bagoly csoport feladata:

Állapítsátok meg, milyen évszakban és azon belül melyik napszakban kezdődik a történet? Válasszátok ki a képek közül, amelyik megfelelő a válaszhoz!

A helyes válasz: tavasz, este

A gyerekeknek elsősorban ki kell szűrniük a szövegrészből, hogy mikor játszódik a történet. Majd az előre kinyomtatott 4 évszak és 4 napszak – reggel, dél, este, éjszaka – képei közül kiválasztják a szöveghez illőt. (5. melléklet)

A feladatban a fogalom és kép azonosítása szükséges. Ennek a korosztálynak még fontos az idő fogalmait gyakorolni, a feladat segíti azok elmélyítését.

#### A Gólya csoport feladata:

*Gyűjtsétek ki a szövegből az állatok nevét, és válasszátok ki a képek közül, amelyik szerepel a részletben!*

A gyerekeknek elsősorban ki kell szűrniük a szövegrészből, hogy hányféle és milyen állatok szerepelnek. Majd az előre kinyomtatott állatok képeit vizsgálva kiválasztják a szöveghez illőt. Legalább 1–3 db képpel több szükséges, mint ahány állatra találunk utalást a kezdőszövegben.

A feladatban az állatnév és kép azonosítása is szükséges. (6. melléklet)

A helyes válasz:

Állatok: gerlék, méhek, feketerigó, békák, gémek, bogarak, denevérek

#### A Puli csoport feladata:

*Milyen hangutánzó szavakat találtok a szövegben? Párosítsátok a szócédulákat: mit csináltak, milyen hangokat adtak ki az állatok?*

A gyerekeknek a szövegben lévő szókapcsolatok segítenek a szócédulákon lévő állatnevek és a hangutánzó vagy cselekvésre utaló kifejezések összepárosításában.

gerlék	kurrogtak
méhek	zúmmögtek
feketerigó	nótáztak
békák	kiabáltak
gémek	veszekedtek
bogarak	szálltak
denevérek	szálltak

A pedagógustól az előzetes egyeztetés során megtudható, hogy a nyelvtani fogalmak előfordultak-e a korábbi tanórákon, ha igen, akkor csak emlékeztető utalás történik a hangutánzó szó és a rokon értelmű szó fogalmára, ha még nem, akkor röviden azt kérdezzük meg, hogy milyen hangokat adnak ki az állatok.

A feladat elvégzésekor ennek a csoportnak is két dologra kell figyelni. Egyrészt a szövegben meg kell találni az állatok nevét és a hozzájuk tartozó hangutánzó és a cselekvésre utaló szavakat, majd az állatnév és a hangutánzó kifejezések szócédlúait megfelelően kell párosítani.

Az elvégzett feladatok ellenőrzése:

A Bagoly csoport elmondja a feladat megoldását. A 2. és a 3. csoport összedolgozva ellenőriz (mely állatok szerepelnek, és milyen hangot adnak ki), a Bagoly csoport megfigyel és értékeli a két csoport munkáját és viszont. Mindegyik csoport figyeli a másik csoport válaszait és elraktározza az új információkat, vagy helyesbít, ha szükséges.

A könyvtáros alábbi összegző kérdései is segíthetnek az ellenőrzésben, vagy a lényeg összefoglalásában:

- *Mikor játszódik a történet eleje? – tavasszal, este*
- *A szövegből és a válaszaitokból következtetve hol történnek az események? – erdőben*
- *Kikkel találkozunk az első bekezdésben? – többféle állattal és Kaggal, a rókával*
- *Mire készülnek az állatok? – alvásra, éjszakai pihenésre, elbújniak*
- *Ki jelenik meg az erdőben az állatok esti készülődésekor? – Kag, a róka*
- *Szerintetek hova készül Kag, a róka? – vadászatra, élelemszerzésre*
- *Mit gondoltok, Kag miért épp este indul vadászni?*

A gyerekek egyéni véleményyt, korábbi ismeretet osztanak meg.

3. feladat: Opcionális feladat

Arra az esetre, ha az eddigi feladatok során gyorsak voltak a gyerekek és előreláthatólag belefér a foglalkozás két órájába. Be lehet mutatni és meg lehet hallgatni néhány madár hangját a YouTube-ról. Esetleg próbára lehet tenni a gyerekeket, ki ismeri fel az állatok hangját. A gyerekek számára élményt nyújt egyrészt a madárhangok hallgatása, másrészt, ha sikerül felismerniük az egyes hangot, és meg tudják nevezni, melyik állathoz tartozik.

Gerle, rigó hang: <https://www.youtube.com/watch?v=zNa7eQ3oeDc>

Erdei madarak hangja: <https://www.youtube.com/watch?v=d68OITW1Y4k>

Rovarok hangja: <https://www.youtube.com/watch?v=dGFh0ieIY68>

Kerti madarak hangja: [https://www.youtube.com/watch?v=KGXuC4\\_vdDw](https://www.youtube.com/watch?v=KGXuC4_vdDw)

4. feladat: Filmrészlet megtekintése (A rókavár és a család bemutatása 00'12"–03'00")

A feltüntetett időtartam a DVD esetében áll fenn, a vetített részlet időtartamát jelenti.

A gyerekek megfigyelési szempontként a rókalakás helyének, környezetének megfigyelését kapják. Ez a feladat a következő feladatok elvégzését készíti elő és segíti, amelyre a részlet megtekintése után azonnal rátérünk.

5. feladat: Kutatómunka a szövegben (egyéni munka)

Miután a rajzfilm által bemutatott rókalakást megtekintették, a feladat itt szintén az, hogy megkeressék a könyvben, az író hogyan mutatja be a róka család lakását. Aki elsőként megtalálja és kézfel-

tartással jelzi, felolvassa hangosan. A filmrészlet megtekintése után tehát a szövegből is felolvassák a rókcasalád lakhelyének leírását.

*„Íny besurrant az öreg rókaárvába, melynek bejáratát apró bokrok fogták körül, dombján pedig egy óriási tölgy állott, melynek gyökerei szinte markukban tartották a kis homokhalmot. Régi rókatanya volt.”*  
Végül a filmrészlet és a felolvasott szöveg alapján saját szavaikkal összegzik a gyerekek, hogy milyenek képzelik a rókcasalád lakását és benne az állatok életét. A feladattal a szóbeli szövegalkotást gyakoroltatjuk.

**6. feladat:** Kutatómunka a szövegben – fogalomkör (egyéni munkaforma)

A gyerekek feladata itt az, hogy megkeressék, hányféleképpen nevezi el a rókalakást az író ugyanabban a szövegrészben. Keressék meg a rokon értelmű kifejezéseket. Az első modulban már tisztázásra, felelevenítésre került a rokon értelmű kifejezés mint fogalom, most használniuk kell.

*Keressétek meg a regényben a rókalakás szó rokon értelmű megfelelőit!*

Helyes válasz:

rókaár, rókatanya, lyuk, barlang

Ebben a feladatban is a gyorsaság dönti el, hogy ki válaszol a kérdésre. A gyerekek önállóan kutatnak a szövegben és keresik meg a rokon értelmű szavakat. A leggyorsabb felolvassa a kifejezéseket, a többiek szükség szerint kiegészítik.

A két feladatban rejlő apró versengés lelkesítőleg hat a gyerekekre. A fenti feladatok elővezetik az olvasmánynapló folytatását, segítik a következő feladat elvégzését.

**7. feladat:** Olvasmánynapló készítése (Egyéni munkaforma)

A naplót önálló munkával folytatják a gyerekek az előző feladatok megoldásainak segítségével. Az első tartalmi egység lényegi pontja, a rókcasaládot és a lakhelyüket bemutató ábrázolás kerül a „filmszalag” olvasmánynapló 2. kockájába.

A könyvtáros segítséget ad a napló folytatásához:

- *A filmrészletből és a megkeresett szövegből megtudtuk, hogy miből áll a rókatanya, kik éltek benne?*
- *Rajzjátékot le úgy, ahogy elképzelték a rókcasaládot és lakhelyüket! Írjátok köré a családtagok nevét is!*

A gyerekek elkészítik a rajzot a saját „filmszalag” naplójuk második kockájaként. Várhatóan elkészített rajz: Kag, Íny és a 7 rókaakölyök ábrázolása a rókaakölyökben.

Az elkészített munkákat egy-két rövid, méltató szóval értékelni kell, majd a könyvtáros egy a cselekményre utaló mondattal átvezet a következő feladathoz:

- *A regény szerint Kag újra vadászni indul. Vadászata közben több mindenkivel találkozik.*

**8. feladat:** Memória játék

Egyszerű kérdésre adnak szóbeli választ a gyerekek, egyénileg, emlékezet alapján.

- *Emlékezz vissza, kikkel találkozik Kag a regényben a hazafelé tartó útján?*

Helyes válasz:

Csirikkel, a menyéttel, Kalánnal, a nyúllal, a vadással, Fináncsal, a kutyával

A filmrészlet megtekintésével ellenőrizhető a memória játék: 11'50"–12'30"

A filmrészletben Kalánnal, valamint a vadással meg a kutyájával való találkozás jelenik meg.

Azok a gyerekek, akik jól emlékeztek a regénybeli találkozásokat illetően, szóbeli dicséretet kapnak.

### 9. feladat: Activity játék

A gyerekek által is jól ismert társasjáték egy-egy részfeladatát alkalmazzuk a modulok foglalkozásai során. Itt mutogatással kell gondolkodásra bírni a másik csoport tagjait.

A gyerekek egy adott szereplőt a jellemző tevékenységével, mozgásával mutatnak be.

Cédulákra előre felírja a könyvtáros a szereplőt és a tevékenységét. A csapatok egy cédulát húznak, és egy-két csapattagnak elő kell adnia a tevékenységet, úgy, hogy a másik csapatból kitalálják, mely szereplőről és tevékenységről van szó. Eggyel több a feladat, mint a csoportok száma, hogy az utolsóként cédulát húzóknak is legyen választási lehetősége.

Segítségül elmondható, hogy Kag találkozásainak szereplőiről lesz szó a játékban.

Az eljátszandó szereplők és tevékenységek:

- Csirik megfogja és kiszívja a tyúk vérért.
- Kalán, a nyúl megugrik, menekülőre fogja, és ide-oda cikázva szalad.
- Finánc szimatol és előszedi a lúdszárny maradványát.
- A vadász füttyörészve, jókedvűen ballag, vállán egy puskával.

A csoportok munkáját dicséri, ha a másik csoport tagjai kitalálják a megjelenített cselekvést és szereplőt.

### 10. feladat: Memória játék (frontális csoportmunka)

A foglalkozásvezető kérdéseket tesz fel a további eseményekkel kapcsolatban, a gyerekek felidézik az olvasottakat.

- *Kit csapott be vadászata során Kag?* Helyes válasz: Vahúrt.
- *Mi okozta Kag vesztét?* Helyes válasz: A nyúl után eredt, és a kakast megtalálja a vadász kutyája.
- *Mi történt a rókcacsaláddal?* Helyes válasz: Az ember megtalálta és feldúlta a rókavárat, a kutyák megölték a rókákat.
- *Volt-e, aki megmenekült?* Helyes válasz: Vuk, akit anyja kimenekített, és egy másik kis róka, akit elvitt a vadász.

### 11. feladat: Szövegalkotás írásban (egyéni munka)

Tudósítás, hír írása

Írásbeli szövegalkotásként ebben a feladatban a gyerekek hírt fogalmaznak meg.

Írjatok egy tudósítást, újsághírt 3–5 mondatban egy képzeletbeli, rókáknak szóló újságba a rókacs család tragédiájáról, a rókacs család esetének kidomborításával!

A gyerekek egyéni, önálló munkában végzik el a feladatot. Mivel a 3. osztályban ismerkednek a fogalmazás, az írásbeli szövegalkotás tudnivalóival, ezért nyújtunk segítséget a felhasználható kifejezések megadásával. A magabiztos, kreatívabb gyerekek saját, önálló elképzelés szerint is dolgozhatnak, de mindig legyen „mankó” a szövegalkotásokhoz.

Segítő szavak, kifejezések, amelyeket felhasználhatnak a gyerekek:

tragédia, váratlanul, hazatérvén, zörgő szörnyűség, nem volt bátorsága, kétségbeesve, elvitte a szél, csak egy kisoróka, emberek, kutyák, tacsó, a rókapár küzdelme, harcias, véres, elpusztultak, elásták stb.

Az elkészült fogalmazásokat felolvastatjuk a gyerekekkel. Ne tegyük kötelezővé a felolvasást, de a modulok során jó, ha minél többen vállalják a saját hangjukat és a hangos felolvasást. Ezt is meg kell tanulniuk a gyerekeknek. Ügyelni kell arra is, hogy helyesírási hiba ne maradjon az írásmunkákban.

Végül mindenki beragasztja a filmszalag-napló következő oldalára az elkészített tudósítást, hírt. Az események fontos pontja ez – a rókacsaládot elpusztítja az ember.

## 12. feladat: Olvasmánynapló folytatása (frontális csoportmunka)

Projektossal kivetített vázlatpontokat kell rendezniük ebben a feladatban a gyerekeknek. A vázlatpontok időrendileg össze vannak keverve. A kivetített képen számozással rendezik a mondatokat, miután közösen megvitatják a sorrendiséget. A rendezett pontokat minden gyerek bemásolja az olvasmánynaplója következő kockájára, de előre kinyomtatott cédulaként is beragaszthatják a naplóba.

Projektoron 7 vázlatpontot vetítünk ki, amelyeket időrendi sorrendbe kell tenniük a gyerekeknek:

- A Simabőrű és a kutyája megtalálja a rókaárat.
- Kag a Simabőrű házánál.
- Iny kimenekíti Vukot.
- Egy életben maradt kis rókaát magával visz a vadász.
- A rókaárat elpusztul.
- Kag becsapja Vahurt.
- A kutyák és a rókaák harca.

A helyes válaszok:

1. Kag a Simabőrű házánál.
2. Kag becsapja Vahurt.
3. A Simabőrű és a kutyája megtalálja a rókaárat.
4. Iny kimenekíti Vukot.
5. A kutyák és a rókaák harca.
6. A rókaárat elpusztul.
7. Egy életben maradt kis rókaát magával visz a vadász.

Az első foglalkozás értékelése:

A Vuk 2. puzzle darabját a gyermekeknek kiosztja a könyvtáros.

A résztvevők szóbeli értékelést kapnak a foglalkozásvezetőtől, majd a gyerekek is értékelik a foglalkozást (mi tetszett, mi volt nehéz).

A könyvtáros megdicséri a tetszetős munkákat az olvasmánynaplóban.

## **2. foglalkozás: Vuk és Karak – Élet kettesben**

### 1. feladat: Filmrészlet megtekintése: (Frontális munka)

13'15"–15'00"

Ebben a feladatban a résztvevők filmrészletet néznek meg. A részlet megtekintése az első tartalmi egység záró képének hangulati megfigyelését célozza meg. Ugyanakkor arra is irányul, hogy majd a következő feladatban összehasonlítsák a gyerekek a könyv és a film egyes jeleneteit.

Megfigyelési feladat a filmrészlet megtekintéséhez:

*Figyeljétek meg, mi történik, amikor Vuk magára marad, a családtól távol!*

A helyes válasz: Vuk egyedül várakozik anyjára. Fél és éhes is.

### 2. feladat: Memória játék (frontális munkavégzés)

A feladatban a korábban olvasott könyv és látott filmrészlet jeleneteit hasonlítják össze a gyerekek. Felhívjuk a figyelmüket arra, hogy az irodalmi mű és a film gyakran eltérően jeleníti meg a tartalmat.

Az összehasonlítást segítő könyvtárosi kérdések a tartalmi feldolgozást is támogatják:

- *Milyen a filmrészlet és a regény első tartalmi egység utolsó képének hangulata?* Helyes válasz: szomorú, lehangolt

- *Mi a lényeges különbség a film és a könyv között Vuk megmenekülését tekintve?*
- Helyes válasz: Vuk elcsavargott a filmben, a könyvben anyja vitte ki a rókavárból.
- *Ki talál rá Vukra?* Helyes válasz: Karakkal találkozik
- *Hova viszi el Vukot Karak?* Helyes válasz: Elindulnak Karak lakása felé.

A további események érdekes pillanatait dolgozzák fel a következő, különféle képességeket, készségeket fejlesztő gyakorlatok.

### 3. feladat: Szövegalkotás írásban (egyéni munkavégzés)

A feladatban az írásbeli szövegalkotást gyakorolják a gyerekek.

Írjatok 2-3 mondatos lakáshirdetést Karak barlangjáról – emlékezzetek vissza a történetre, ahogy az író Karak lakását mutatta be!

A gyerekeknek segíthet a regény szövege is, jó, ha használják. Ha a regényben kerestetjük a fogalmazáshoz a kiinduló részletet, segítsük navigálással a keresést:

*A regényben ott találd a szövegrészt Karak lakásáról, amikor a lelőtt Tást elfogyasztja Karak és Vuk!*

Az idővel való takarékoskodás céljából azonban ki lehet nyomtatni vagy vetíteni a szövegrészt.

A feladat elvégzéshez adható instrukciók:

*Képzeld el, hogy Karak kiadja otthonát a nyári időszakra albérletbe. Becsületesen írd le, miért ajánlanád a barlangot, és mi a hátránya. Miért érdemes kibérelni és mely jellemzője miatt nem.*

Fontos a kezdő kifejezések megadása, hiszen a 3. osztályos gyermek csak most ismerkedik a fogalmazással. Ezeket is kivetítjük. (Jobb képességűeknél ez elmaradhat.)

Segítő kezdőmondat a lakáshirdetés megírásához:

*Kiadom kedvenc lakásom, amelynek kedvező tulajdonságai..., ...hátránya....*

Helyes válaszként elfogadható megfogalmazás a regény alapján például:

Kiadó kedvenc lakásom a nyári időszakra. Ajánlom, mert biztonságos, száraz, tágas, több lakrészből álló otthon. Nem érheti el sem az ember, sem a kutyák. Hátránya: nehezen megközelíthető, nyáron meleg, sok a bolha benne.

A feladat ellenőrzése:

A gyerekek felolvassák a saját lakáshirdetésüket, az esetlegesen hiányzó jellemzőket megbeszéljük, azokkal kiegészítjük a hirdetést. A helyesírási javítás után beragasztjuk az olvasmánynaplóba a tartalmi feldolgozás következő pontjaként.

### 4. feladat: Kutatómunka a szövegben (egyéni munkaforma)

Ebben a feladatban egyénileg keresnek választ a szövegből a gyerekek. A válaszmondatok egyúttal az ember jellemzését adják meg az állatok szemszögéből.

*Keresd meg a szövegben, hogyan látják és minek nevezték el az embert a rókák?*

A szöveg behatárolása után (egyéni kereséssel) az elsőként jelentkező gyerek olvassa fel a választ:

- „Otromba két lábán úgy megy, mint Kele...”,
- „Nincs orra, nincs lába, nincs szeme, nincs füle. Csak nagy szája van...”,
- Simabőrű Embernek nevezték el.

A felolvasott mondatokat közösen értelmezzük.

- *Hogyan kell értenünk Karak szavait?*
- *Mit jelenthet, amit Karak az emberről mond?*

Helyes válaszok, Karak szavainak értelmezése:

- Az ember nem tud szaglászni, nem tud élesen látni, nem jól hall, de mindent meg akar enni, mert azt hiszi, az övé minden állat.
- Csak két lábon botladozik.
- Csupasz a teste, nem takarja szőr.

Felhívjuk a gyerekek figyelmét arra, hogy az állatoknak létszükségletük a fejlett érzékszervük! Megbeszélésre kerül, hogy az állatok mindegyike az éles hallás és látás, vagy az érzékeny, jó szimatú orr segítségével szerzi táplálékát.

5. feladat: Olvasmánynapló készítése (egyéni munkaforma)

Az előző feladat megoldásának felhasználásával a regény lényeges szereplőjét, az embert illusztrálják a naplóban a gyerekek az állatok szemszögéből. Hagyjuk, hogy a gyerekek fantáziájuk szerint szabadon alkossanak.

*Rajzoldjátok le az olvasmánynaplóba („filmszalag” napló következő kockájára) Karak szavai után, hogyan képzelhetjük el az embert, azaz Karak milyennek látja az embert? Írd a rajzod mellé: Simabőrű.* Helyes válasz (rajzmunka): egy érzékszervek nélküli, nagyszájú, 2 lábon álló lény.

6. feladat: Dramatikus (szituációs) játék: (páros tevékenység)

A csoportok két-két tagja cédulán kihúzott helyzetet, jelenetet játszik el. A cselekmény fontos részleteit kell megjeleníteniük az olvasottak alapján. Célszerű a párbeszédre, mozgásra helyzetetni a hangsúlyt. A többi csapattagnak fel kell ismernie, melyik helyzetről, eseményről van szó a dramatikus játékban. Ezzel a feladattal a kommunikáció, a beszédkészség fejleszthető. A gyerekek a saját érzelmeikkel tehetik gazdagabbá a megjelenített szövegrészt.

Megjelenítendő helyzetek:

*Játszd el Karak és Vuk első találkozását, kiemelve Karak Vuk iránti jóságát!*

*Játszd el Karak és VUK párbeszédét, amikor a lelőtt Tást nem hiszi el Karak!*

*Játszd el Sut és Vuk találkozását kiemelve Sut pálfordulását!*

A feladat ellenőrzéseként bemutatjuk a filmben is az utolsó jelenetet!

7. feladat: Filmrészlet megtekintése (34'15"–36'25")

Azt a részletet tekintik meg, ahol Vuk Tást megfogja és Suttal találkozik.

A dramatikus játék és a filmrészlet alapján a morális kérdések megbeszélése is fontos. Miért gondolják a gyerekek helyesnek, helytelennek a szereplők tetteit? A következő beszélgetés segítségével a szereplők jellemeit rögzíthetik és igazolhatják a véleményeiket.

A gyerekek mondják el, mit gondolnak:

- Karakról, amikor magához veszi az árva kis rókát;
- Karakról, amikor nem vallja be, hogy nem érezte Tás illatát;
- Sutról, amikor még nem látja meg Karakot, csak a gyenge, kölyök Vukot.

A gyerekek válaszaiban megjelenhetnek a következő vélemények:

- Karak kedves és jó róka, mert befogadta és felneveli Vukot. Otthonába fogadja a kis rókát.
- Karak szégyellte, hogy Vuk jobb szaglású, mint ő. Nem szép Karaktól, hogy nem vallotta be Vuknak a tévedését.
- Sut csak a gyengébb, kisebb, hiszékeny Vukkal szemben volt bátor, ám Karaktól már félt. Visszaélt azzal, hogy ő nagyobb.

8. feladat: Memória játék (csoportos munkaforma)

Az egyes jelenetekre visszaemlékezve szócédulákat kell társítani. A cédulákon belső tulajdonságok

és szereplők neve van feltüntetve. A szereplőkhöz a megfelelő tulajdonságot, jellembeli jelzőt kell kapcsolniuk a gyerekeknek.

Az egyes csapatok csak egyik szereplő nevét, de valamennyi jellembeli tulajdonságát megkapják szócédlúdon. A szereplőre jellemző szavakat társítják majd az adott szereplőhöz.

Helyes megoldás a csoportonként:

Sut: gonosz, nagyképű, ravasz, gyáva

Karak: védelmező, dühös, szeretetteljes, igazságos

Vuk: bátor, dühös, őszinte, hiszékeny, okos, kedves

A feladat közös megbeszélése során megkérdezhető a gyerekektől:

*Te melyik szereplő lennél szívesen? Miért?*

A gyerekek saját véleményüket mondják el. Utalás történhet az erkölcsi elvárásokra. Megvitatható, hogy ők mit tettek volna másképpen az egyes szereplők helyében.

9. feladat: Filmrészlet megtekintése (Frontális munkaforma, 23'35"–30'30")

A filmrészlet megtekintése előtt megfigyelési szempontot adunk:

*Vuknak mi mindent kell megtanulnia ahhoz, hogy jó vadász legyen?*

Az észrevételeiket a következő feladatban gyűjtik össze a csoportok.

A könyvtáros felhívja a figyelmet arra, hogy a könyv és a film azonosan jeleníti meg a történetek a továbbiakban. Megbeszélésre kerül: Karak és Vuk együtt indul vadászatra. Vuk, a kölyökróka tanulásának, próbálkozásának lehetünk tanúi. Sok mindent tanult meg az életben maradáshoz Vuk.

10. feladat: Memória játék (Csoportos munkavégzés)

A résztvevőknek vissza kell emlékezniük, hogy a regényben illetve a rajzfilmben hányféle dolgot kellett Vuknak elsajátítania.

*A filmrészlet és a regény alapján állítsátok össze, írjátok le a róák szabad népének képzeletbeli törvénykönyvét/házirendjét!*

*Hogyan kell a rókáknak viselkedniük, élniük, hogy életben maradjanak, ehhez Vuknak mit kell megtanulnia?*

A gyerekek a saját szavaikkal fogalmazzák meg és írják le a „törvénykönyvbe” a szabályokat, amiket majd felolvas a csoport egy-egy tagja. Ha valamelyik gyermek pontosan tudja a regényt vagy a filmszöveget idézni, hallgassuk meg. A megoldások közös megvitatásra, kiegészítésre kerülnek.

A helyes válasz:

A gyerekek megfogalmazásai	A könyvben olvasott idézetek	A filmrészletben látott idézetek
A saját otthonába sem léphet óvatlanul a róka!	„A rókák törvénye tiltja az elhamarkodott berohanást, még ha saját várukról van is szó.”	
El kell túrni az éhséget!		„...túrni az éhséget”
Nappal aludni kell, a róka a sötétben vadászik.	„...a felnőtt róka inkább nappal alszik...”	„A jó vadász legjobb barátja a sötétség.”



Le kell hunyni a szemed a vadászat közben.	„a szem csukva tartása vadászat közben”	„...a zsákmány előtt le kell hunyni a szemed, mert másképp észrevesz minden...”
Fontos az éles hallás!		„Füleid nyeljék el a halk hangokat is.”
Fontos a jó szimatú orr!		„Figyeld, hogy a szél merről fúj.”
Csendben kell vadászni, óvatosan, puhán járj!		„Osonni, mint az árnyék!”
Kerülni kell az embert és kutyáját!	„Óvakodj tőle! Tőle és Vahurtól, aki elárulta a szabad népet, és az orrát kölcsönözte neki.”	
Meg kell védeni magunkat!	Találkozás Suttal	

A fenti táblázat a könyvtárosnak segítség a feladat ellenőrzése céljából, hiszen a gyerekek várható válaszai mellett látszik az is, hogy hol és miként jelenik meg a művekben az adott szabály, segítséget nyújt a pontos idézetekhez.

A gyerekeknek átadható a táblázat kinyomtatva is az olvasmánynaplóba rögzítéshez.

#### 11. feladat: Olvasmánynapló folytatása (egyéni munkaforma)

Az előző feladat táblázatát készen megkapják a gyerekek, és beragasztják a napló következő oldalára. Ezt követően a 2. tartalmi egység kivetített vázlatpontjainak hiányos mondatait egyéni munkával pótolják. Átlagos képességű közösségnél hagyatkozhatunk a szavak pótlásakor a gyerekek emlékezetére.

Hiányos vázlatpontok:

- Vukra rátalál ...
- A kistróka elejti ...
- Karak ...viszi Vukot
- Karaktól megtanulja Vuk a ...törvényeit
- Vuk egyre ügyesebb és önállóbb ... növekszik

Beillesztendő szavak (melyeket összekeverve kapnak meg a gyerekek):

- Karak
- Tást
- barlangjába vagy magához
- vadászat vagy a rókák
- rókává

A közös tartalmi és helyesírási ellenőrzés után bekerül az olvasmánynaplókba a 2. szövegegység vázlata is.

A második foglalkozás értékelése:

A Vuk 3. puzzle darabját a gyermekeknek kiosztja a könyvtáros.

A résztvevők szóbeli értékelést kapnak a foglalkozásvezetőtől, majd a gyerekek is értékelik a foglalkozást (mi tetszett, mi volt nehéz, mit tartottak mulatságosnak vagy szomorúnak a rajzfilmben).

Az olvasmánynapló szépen és helyesen elkészített írásbeli munkáit is kiemeli a könyvtáros. A jelen lévő tanító is véleményt alkot a gyerekek munkájáról.

### 3. foglalkozás: Vuk és Iny – Élet hármásban

Bevezető, ismétlő megbeszélés

A könyvtáros a gyerekekkel a foglalkozás bevezetéseként feleleveníti az eddig történeteket:

*Vuk és Karak együtt élte az életét. A kis róka felnövekedett, és sok mindenben önállóvá, ügyes rókává vált. Jól megérti egymást a két róka. A most sorra kerülő tartalmi egységben újabb helyszín, másik évszak és újabb szereplő lép be. Az események is izgalmas fordulatokat vesznek. Lássuk, milyen élmények érik a két rókát!*

#### 1. feladat: Memória játék (Frontális munkaforma)

A könyvtáros a gyerekek emlékezetét teszi próbára a feladat során. Odahaza minden foglalkozásra el kell olvasniuk egy-egy tartalmi egységet a könyvből. A feltett kérdések megválaszolásához az utolsó tartalmi egység szükséges, annak is az első bekezdése. A kérdésekre emlékezetből kell megadni a választ. A kérdésekre adott válaszok ellenőrzéséhez, a válaszok helyességének bizonyításához, kinyomtatott kis cédulán megkapják a gyerekek a szövegrészt. Az ellenőrzés tehát a válaszáadás után kérdésenként történik. Aki elsőként megtalálja a szövegben a választ igazoló mondatot, és jelzi, az felolvassa.

A tartalmi emlékeiket ellenőrző kérdések, amelyeket a könyvtáros tesz fel:

- *Melyik évszakban játszódik a 3. rész eleje, amikor Karakék elköltöznek a barlangból?* Helyes válasz: Nyár eleje van.
- *Miből tudhatjuk, hogy tavaszról nyárba fordult az idő?*
- Helyes válasz: Búzatáblában mennek, a földi bodza épp virágjában volt.
- *Miért költöztek el Karakék a barlangból?*
- Helyes válasz: Meleg és sok bolha volt a barlangban.

Felhasználható szövegrész a válaszok igazolására:

*„Közben megnőtt a fű a réten. A vetések erdeje úgy hullámozott, mint a tó vize, hol Lutra, a vidra van otthon. A földön fészkelő madarak kiröptették fiaikat, hiába kereste őket Szi, aki hideg és gonosz, mint a csapda vasa, melyet Vuk messze elkerült, amikor azt mondta Karak:*

*– Reggel nem jövünk haza, mert a barlang már nagyon meleg, és amiúgy sem lehet pihenni a kis fekete ugró néptől. Egész nap csak nem vakaródzhatunk...*

*És akkor hajnalban beosont a két róka egy hatalmas búzatáblába, mely az erdő mellett zizegett a szélben. A búzaszálak engedelmesen szétnyíltak, hogy le ne tiporják őket a rókák, de mielőtt összezárultak volna, megcsóválták fejüket, mert nem szerették az idegent suttogó, békés országukban.*

*Új világ volt ez Vuknak, ki úgy ment Karak nyomában, mint a nagy róka kis árnyéka. Egy helyen nagy, zöld levelű földi bodzák ringatták magukat. Karak itt megállt. ...A földi bodza éppen virágjában volt.”*

A könyvtáros alábbi kérdése az események és a foglalkozás menetének továbbgörgetését, a következő feladat előrevetítését szolgálja:

*Milyen nem várt esemény történt a nyári lak fölött?*

Helyes válasz: Megjelennek a madarak. A madarakat észreveszi az ember.

A könyvtáros felvezeti, hogy a további feladatokban a madarokról mint szereplőkről, de mint állat-

fajokról is lényeges dolgokat, információkat keresnek meg a gyerekek a szövegben és az interneten. Ezekkel a feladatokkal a tartalmi feldolgozást és a madarakkal kapcsolatos ismereteiket is bővítik. Megemlítendő, hogy Fekete István többnyire egy egész állatfajt nevez el, nem egy állatot. Fekete István fajmegjelölő állatneveiben legtöbbször hangutánzó vagy hangfestő szavakat használ. Ezeket az elnevezéseket általánosítja, kiterjeszti az egész állatfajra.

**2. feladat:** Kutatómunka a szövegben (Csoportos munkaforma):

A korábban szerveződött csoportok újraszerveződnek. A csoportoknak a szövegben, a Vuk Innyel való találkozása utáni részben kell keresniük a helyes válaszokat, amikor a madarak megjelennek a nyári lak fölött.

A lehetséges csoport és feladat párosítás

A Bagoly csoport feladata:

*Keressétek meg a szövegben és nevezzétek meg, melyik tulajdonnevet adta az író a madaraknak?*

A helyes válasz:

- fecskék -----Csi
- szürkevarjú -----Rá
- kabasólyom -----Karr

A Gólya csoport feladata:

*Párosítsd a párbeszédet! Melyik madár mondta a regényben?*

*Kösd össze az idézetet azzal a szereplővel, aki mondta! (7. melléklet)*

A helyes válasz:

Mit kiabálnak a fecskék?

Itt vannak, Itt vannak!

Itt voltak! Itt voltak!

Sicsü- sicsü, Itt voltak!

Zsivány, zsivány!

Mit károg Rá?

Megnézem, kire kiabál Csi népe!

*Káár, kár! Mi az, mit láttok?*

*Ne sivalkodjatok!*

Gyilkos, útonálló! Segítség!

A Puli csoport feladata:

*Ki, kit támadott meg? Húzd a nyilakat a támadás irányába a madárnevek közé!*

(7. számú melléklet)

RÁ

Csí

Karr

A helyes válasz: Rá a fecskéket támadta, Karr Rát támadta meg.

A részfeladat ellenőrzése:

A csoportok felolvassák feladatukat, elmondják a helyes válaszokat. A másik csoport tagjai figyelemmel kísérve ellenőrzik a megoldás helyességét, szükség szerint javítják a megoldásokat.

A továbbiakban a tartalom lényegét kiemelő kérdések és meglévő tapasztalatok megvitatására kerül sor. Engedjük az egyéni vélemények, élmények megjelenését, azok megosztását. Ezzel is fejlődik a szóbeli szövegalkotási kompetenciája a gyerekeknek.

*Valójában miért volt veszélyes a rókák számára a madarak jelenléte?*

*Ki melyik madárral találkozott már?*

A könyvtáros felhívja a gyerekek figyelmét a madarak védelmére, hogy a fecskék fokozott védettséget élveznek, mert számuk egyre csökken.

### 3. feladat: Olvasmánynapló készítése (egyéni munkaforma)

Ebben a feladatban a harmadik tartalmi egység kezdő helyzetét, az események fordulátát rögzítik rajzos formában a gyerekek a naplójukba. A könyvtáros segítségül kivetíti az események menetét szöveges formában. A gyerekeknek a szöveges formát kell átalakítaniuk képi formára. Előfordulhat, hogy a gyengébb képességeket bátorítani kell. Ne várjunk el „művészi” ábrázolást. A gyerekek elkészíthetik az eseményképeket teljes képként, de részletképenként is.

*Rajzoljuk le az események láncreakcióját a „filmszalag” olvasmánynaplóba!*

Kivetített mondatok az eseményekről:

Karak és Vuk a bokor alatt lapul megjelennek a fecskék Rá, a varjú felfigyel a fecskék ricsajára Karr, a sólyom lecsap az elvakult varjúra Mindenki megmenekül

### 4. feladat: Kutatómunka (csoportos munkaforma)

Internet használata megadott link alapján.

A feladatban mindhárom csapat az interneten keresi a három madár fajtáit. Korosztályukat tekintve megadott linkeken kell megkeresniük, hány fajtája van a sólyomoknak, a fecskéknek és a varjaknak? Melyek élnek Magyarországon?

A gyerekeknek a megadott linken lévő honlapokon az információk közül ki kell tudni keresni néhány fajtát a kihúzott madárféléknél. Fontos, hogy válogató olvasással tájékozódjanak a honlapok szövegében, tudjanak válaszokat találni, azokat összegyűjtve felsorolásszerűen leírni. A könyvtáros és a jelen lévő tanító segíti a gyerekek keresőmunkáját.

*A könyvben szereplő madaraknak hány fajtája létezik? Gyűjtsetek ki és írjatok le néhány (5-6) madárfajtát egy írólapra!*

A csoportok a cédulákra írt madárnevek közül húznak. A megadott linkek a korábban használatos mappájukban vannak a számítógépeken.

Sólyom: A Wikipédia Sólyomfélék honlapján a tartalomjegyzék 5. pontja alatt keresik a gyerekek a válaszokat.

<https://hu.wikipedia.org/wiki/S%C3%B3lyomf%C3%A9l%C3%A9k>

A helyes válasz: törpe, kaba, kerecsen, vándor, kígyász, erdei, veréb, sivatagi sólyom vagy berber sólyom, rozsdámellű sólyom, Taita-sólyom, denevérsólyom, északi sólyom prérisólyom, Feldegg-sólyom, kerecsensólyom, Altaj sólyom, indiai sólyom, fekete sólyom, hosszúlábú sólyom, új-zélandi sólyom, kis sólyom, vörösnyakú sólyom.

Fecske: A link alatt a fecskefélék alacsonyabb rendszertani kategória címszó alatt a képtárban találják meg a válaszokat a gyerekek.

[https://www.google.com/search?client=firefox-b&sa=X&q=fecskef%C3%A9l%C3%A9k+alacsonyabb+rendszertani+kateg%C3%B3ria&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgFuLUz9U3MEwp-N61SQjC1LLOTrfSTMvNz8tMr9fOL0hPzMotz45NzEouLM9MykxNLMvPzrHLyy1OLFFAFiwEHDY4zUwAAAA&ved=0ahUKEwjapMrq84\\_cAhVQYVAKHdGn-By8QMqjASgAMBo&biw=1366&bih=611](https://www.google.com/search?client=firefox-b&sa=X&q=fecskef%C3%A9l%C3%A9k+alacsonyabb+rendszertani+kateg%C3%B3ria&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgFuLUz9U3MEwp-N61SQjC1LLOTrfSTMvNz8tMr9fOL0hPzMotz45NzEouLM9MykxNLMvPzrHLyy1OLFFAFiwEHDY4zUwAAAA&ved=0ahUKEwjapMrq84_cAhVQYVAKHdGn-By8QMqjASgAMBo&biw=1366&bih=611)

A helyes válasz: brazza, álarcos, karolinai fecske, déltengeri fecske, füstí fecske, partifecske, molnárfecske.

Varjú: A link alatt a varjú jellemző fajok címszó alatt a képtárban találják meg a válaszokat a gyerekek.

<https://www.google.com/search?q=varj%C3%BA+fajt%C3%A1k&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b>

A helyes válasz: dolmányos varjú, havasi varjú vagy vöröscsőrű csóka, indiai varjú, kormos varjú, rövidcsőrű varjú, vetési varjú, szürke varjú.

A feladat ellenőrzésekor a gyerekek felolvassák a talált válaszokat. Itt fontos rámutatni, észrevétni velük, hogy a természet, az állatvilág gazdagságát, színességét jelzi a három madárfajta gazdagsága is.

Megoszthatják a saját élményüket is, ki melyik madárral találkozott már, mit tudnak róluk. A könyvtáros felhívja a figyelmüket, hogy a madarak közül mindhárom védett.

Míg a korábbiakban adott link segítségével, a következő feladatban a honlap nevének megadásával próbálnak utánajárni a három madár tekintetében a Magyarországon élő fajtáknak. Ezzel az interneten való keresés önállóbb lépéseire tanítjuk meg őket.

A feladathoz mindhárom csoport a Magyar Madártani és Természetvédelmi Egyesület honlapján tud utánakeresni a Magyarországon előforduló madaraknak.

A könyvtáros ennél a keresésnél bemutatja a honlapot, annak a felületén megmutatja a keresési módokat.

↗Kereső

Tudástár →Magyarország madarai

→Betűrendes kereső

↘Családkereső

Célszerű a *kereső*be beírni a madár nevét. A súlyom kivételével a *családkereső* segítségével is lesz találatuk a kérdésre, de a *betűrendes kereső* is használható.

Ennél a feladtnál a csoportok tehát ismerkednek a kereséssel, és kipróbálják a lehetséges keresési módokat, a honlapon való tájékozódást.

<http://www.mme.hu/magyarorszagmadarai>

A talált információkat a magyarországi madarokról megosztják a csoportok szóvivői a társaikkal. Felhívjuk újra a figyelmet a madarak védettségére, számuk csökkenésére.

A könyvtáros az események további menetére utalva elmondja, hogy a madarak ricsaja után éjszaka vihar érkezik, és Karak elindul Vukkal Inyt kiszabadítani a Simabőrű udvarából. Az események további fordulata a kiszabadítás.

A foglalkozás további részében megnézik, hogyan történik Iny kiszabadítása a rajzfilmben.

5. feladat: Filmrészlet megtekintése (45' 00":52'20")

Megfigyelési szempont:

*Iny kiszabadításában mi lesz a rókák segítségével a rajzfilmben?*

A gyerekek elmondják a kérdésre a választ, ami a következő feladathoz is szükséges lesz.

6. feladat: Memória játék (frontális munkaforma)

A fenti filmrészlet megtekintése után a regény és a film tartalmi, eseményekre vonatkozó összehasonlítását végzik el. A könyvtáros észrevétni a gyerekekkel, hogy nem azonos módon történnek az események a két műben. A feladattal érzékeltetni akarjuk a regény és a film közti tartalmi különbséget.

A feltett kérdések is erre irányulnak.

*Mi az azonos és mi a különbség Iny kiszabadítása esetében a filmben és a könyvben?*

A helyes válasz:

- Azonos: Iny sikerül kiszabadítaniuk.
- Különbség: A filmben a vihar és egy szekér segítségével mentik ki, a könyvben ki tudták ásni a ketrec aljánál.

*Mi az azonos és mi a különbség a menekülés a búzatáblából rész esetében a filmben és a könyvben?*

A helyes válasz:

- Azonos: A filmben és regényben egyaránt kimenekülnek mindhárman a búzatáblából.
- Különbség: A filmben a varjú meglátja a 3 rókát, de azok kiszöknek gépekkel szembe rohanva, a könyvben kaszások voltak kombájnok helyett, és nem várta meg a fővadász, míg kimenekülnek a rókák.

A könyvtáros javasolja a gyerekeknek, hogy más művek esetében is az írott művet olvassák el először, csak utána tekintsék meg a belőlük készült filmet.

7. feladat: Olvasmánynapló folytatása (egyéni munkaforma)

A feladatban a gyerekek illusztrálják a cselekmény lényeges pontját, Iny kiszabadítását a fantáziájuk és kreativitásuk szerint. Elfogadható a regény vagy a rajzfilm szerinti kimenekítés ábrázolása. Tetszésük szerint választhatnak a két lehetőség közül. A feladat elvégzése után mindenképpen dicsérik, értékeljük a munkájukat.

8. feladat: Kutatómunka a szövegben (frontális munkaforma)

A könyvtáros a foglalkozás menetének továbbléptetésére elmondja, hogy az események tovább folytatódtak, a három róka együtt élt, Vuk egyre önállóbb lett és sok borsot tört az ember orra alá. Az idő öszre fordult, és egy fontos esemény újabb változást hozott a rókák életébe. Megbeszélésre kerülő kérdés:

*Melyik esemény hozott fordulatot a békés rókaéletbe?*

A helyes válasz:

Őszi vadászatot rendezett az ember. A rókák bajba kerülnek és Karak megsebesül.

A feladat ettől a ponttól kezdődik gyerekek számára.

Keressék meg a regény szövegrészletében, az író hogyan fejezi ki a lentebbi, mai nyelven leírt fogalmakat.

Egyfajta villámolvasásként pásztázzák a szöveget a könyvben, és aki elsőként találja meg a köznyelvi kifejezést, jelentkezik. A feladattal érzékeltetni akarjuk a köznyelv és az írói képek, kifejezések közti hangulati különbséget. A gyerekek szóincse is fejlődik a feladat elvégzésével. Egyúttal az események fordulópontjára, Karak halálára térünk ki a feladattal. A gyerekek úgynevezett néma olvasással tájékozódnak, kutatnak a szövegben. Most a gyorsaság is számít, de a lassabban olvasók esetén előfordul, hogy az emlékeik kisegítik őket.

A szövegrészt együtt megkereshetjük a könyvben. Ott találjuk, amikor a bokor alatt megbújva várakoznak a rókák, és Karak ki akar törni, de ismét kiadható fénymásoltan is a gyerekeknek.

Megadott köznyelvi fogalmak, szavak:

Puska, nagyon megijedt, gyorsan kifutott, meglőtték, érezte, hogy meg fog halni.

Keresendő írói képek:

villámló botok, elvesztette a fejét, kirohant a sűrűből, mint a villám, valami belémart az oldalába, vagy megmart a Simabőrű, meglátta az elmúlás közelségét.

Közös megvitatásra kerülő kérdés:

Állapítsátok meg, melyik kifejezések a beszédesebbek? Az író által írt szavakat, vagy a köznyelvi, ma használatos kifejezést tudod jobban elképzelni, ha elolvasod?

Az írói kifejezéseket közösen elemzik. A gyerekek egyéni véleményüket fogalmazzák meg a kifejezésekkel kapcsolatban, például, hogy mit jelent számukra, a „bot”, a „belemart”, „megmart” kifejezés. Kitérhetünk az „elvesztette a fejét” beszédes szókapcsolatra, ami arra az állapotra utal, amikor, nem tud gondolkodni valaki. Ezek a megbeszélések fontosak ahhoz, hogy lássák a gyerekek nyelvünk sokszínűségét, különösen a magyar nyelv beszédes jellegzetességét.

### 9. feladat: Olvasmánynapló folytatása (egyéni munkaforma)

Az előző feladathoz kapcsolva a gyerekek rajzzal illusztrálják a cselekmény utolsó pillanatait. Képileg jelenítik meg a naplóban egy következő pontként Karak halálát és az azt megelőző vadászatot. Ábrázoljátok a vadászatot és Karak halálát a naplótokban!

A gyerekek saját fantáziájukat használva készítik el a rajzukat.

A tartalom és a foglalkozás lezárásaként, a tartalomra vonatkozó beszélgetés jótékony hatású, melynek során a gyerekeket felszabadítjuk az elmúlás miatti esetleges rossz érzéseiktől.

*Mi történt az őszi vadászat során Karakkal?* Helyes válasz: elpusztult, meghalt, lelőtte az ember.

*Te mit tettél volna Vuk és Iny helyében ahhoz, hogy Karak ne rohanjon ki?*

*Mit gondolsz, miért fontos, hogy a két fiatal róka életben maradjon a regényben?*

A két utolsó kérdés esetében az egyéni véleményeket, érveket mondják el a gyerekek. A könyvtáros a pozitív végkicsengésre hívja fel a figyelmet azzal, hogy az utolsó kérdésre feltehetőleg megfogalmazza valamelyik gyerek: „a rókák szabad népének tovább kell élnie”, vagy „az emberen bosszút kell állni”.

### 10. feladat: Olvasmánynapló folytatása (egyéni munkaforma)

Az illusztráció és a megbeszélés után rögzítik az olvasmánynaplóba a 3. tartalmi egység vázlatát is. Az időrendileg összekevert és hiányos vázlatpontokat kell rendezniük, kiegészíteniük a gyerekeknek a megadott szavak segítségével.

A kiegészítendő mondatokat és a beillesztendő szavakat kivetíti a könyvtáros. A gyerekek megoldásként az olvasmánynapló következő pontjaként leírják.

*Egészítsd ki és állítsd időrendi sorrendbe az esemény vázlatpontjait!*

- Nyári lakás a....
- Vuk bátor, okos legénnyé növekszik.
- Az éjszakai vihar.
- ... kiszabadítása.
- Aratás – Menekülés a búzatáblából.
- Őszi ...
- Karakot ....
- Vuk ..... esküszik.

A beillesztendő szavak: bosszú, búzatáblában, Iny, lelövik, vadászat

A helyes válasz:

- Nyári lakás a búzatáblában.
- Vuk bátor, okos legénnyé növekszik.
- Az éjszakai vihar.
- Iny kiszabadítása.
- Aratás, menekülés a búzatáblából.
- Őszi vadászat.
- Karakot lelövik.
- Vuk bosszút esküszik.

A feladat tartalmi és helyesírási ellenőrzését közösen végzik el. A feladat összetettebb a korábbi vázlat írásánál, több önállóságot is igényel, ezért adjunk segítséget annak, aki kéri. Várhatóan az időrendiség okoz gondot egyeseknél.

### 11. feladat: Filmrészlet megtekintése (1 11':30"–1 12'18")

A rajzfilm részletének megtekintése után a regény és a film tartalmi, eseményvezetési összehasonlítását végzik el. A korábbi feladat gyakorlatát követve a könyvtáros észrevéteti a gyerekekkel, hogy nem azonos módon történnek az események a két műben. Valószínűleg lesz olyan gyerek, aki ezt már magától is jelezni fogja. A feladattal ismét érzékeltetni akarjuk a regény és a film közti tartalmi különbséget.

A feltett kérdések a két mű összehasonlítására irányulnak:

- *Mi a különbség a két alkotás – regény és film – között a záró képet tekintve?*
- *Hogyan folytatódik a regényben és a filmen Vuk és Iny élete?*
- *Ki lett Vuk illetve Iny párja, hogy hívják őket?*
- *Milyen a rokoni kapcsolat köztük, milyen rokonságban állnak az újonnan megismert rókák?*

A helyes válasz:

- Vuk és Iny útja különválik, más-más párt találnak a könyvben, de a filmben egymással alapítanak családot!
- Vuknak Csele, Inynek Bark lett a párja.
- Csele és Bark szintén testvérek.

Végül egy összegző, a regényt értékelő, válaszra váró kérdés is feltehető:

*Szerintetek hogyan végződött Vuk története? Megnyugtató-e, kedvező-e a történet befejezése számotokra?*

A gyerekek saját véleményüket mondják el a történet zárásáról. Továbbgondolják az eseményeket, kicsit beleélik magukat a történetbe. Hagyjunk időt minden megnyilvánulni akaró gyermeknek. A könyvtáros végül tájékoztatja a gyerekeket, hogy Fekete István fia, ifjú Fekete István megírta Vuk történetének folytatását *Vuk és a Simabőrűek* címen. A regényt be is mutatja. Javaslatot tesz a könyv elolvasására.

### A 3. foglalkozás értékelése

A Vuk 4. puzzle darabját a gyermekeknek kiosztja a könyvtáros.

A résztvevők szóbeli értékelést kapnak a foglalkozásvezetőtől, majd a gyerekek is értékelik a foglalkozást érzelmi vonalon (mi tetszett, mi volt nehéz, mit tartottak mulatságosnak vagy szomorúnak regényben, a rajzfilmben).

A könyvtáros kiemeli a foglalkozás során a legérdekesebb, előremutató egyéni véleményeket mondó gyerekeket, bátorítja és megdicséri a kevésbé aktív gyerekeket is.

A jelenlévő tanító hozzászólását is meghallgatják.

### IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként összefoglaló értékelésként a résztvevők áttekintik az olvasmánynapló oldalait. A gyerekek a napló segítségével kiemelik a számukra legkedvezőbb, legérdekesebb feladatot. Értékelik, véleményt mondanak a saját tevékenységükről, munkájukról is.

A könyvtáros kitér azokra az internetes kutató feladatokra, amelyekben jártasságot szereztek a gyerekek, és ügyességüket bizonyították. Kiemeli az egyéni véleménynyilvánítás során felmerülő ötleteket, a nyelvileg helyesen, szépen megfogalmazott meglátásokat.

A jelenlévő tanító a gyerekek felé ajánlatot tehet érdemjeggyel való értékelésre.

A könyvtáros és a tanító megbeszéli a munka során tapasztaltakat.



### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ebben a modulban az internet és a játék a főszerep. A foglalkozással a gyerekek digitális kompetenciájának kialakulásához, fejlesztéséhez járulunk hozzá. A modul során egyfajta ellenőrzés, lezárás a legfőbb tennivaló. Ellenőrizhetjük, hogy a gyerekek milyen mélységben ismerték meg a *Vuk* című ifjúsági regény tartalmát, szereplőit.

A modul elvégzéséhez elengedhetetlen eszköz a számítógép vagy a tablet. A könyvtár adta lehetőségek szerint a gyerekek csoportokban, de párokban is dolgozhatnak. A gyerekek ismereteit bővítjük és rögzítjük a rókákról általában is az internet segítségével. Erről egy tablót vagy leporellószerű dokumentumot is összeállítanak, amelyet kiállíthatnak a könyvtárban. A zárófoglalkozásra, a kiállított anyagok megtekintésére meghívható az iskola igazgatója és a szülők. A tanító mindvégig jelen van a foglalkozásokon.

#### IV.3.1. Tanulási feladat

- Legfőbb feladat a gyerekek digitális kompetenciájának fejlesztése, az eszközhasználat, az internet nyújtotta széles lehetőségekkel való ismerkedés.
- Hasznos weboldalak bemutatása, azokon való tájékozódás gyakoroltatása.
- A záró modulban a gyerekek lássák meg a regény egységét, vegyék észre a történetek, események összefüggéseit, a tartalmi mondanivalóját tudják megérteni, önállóan megfogalmazni.
- Fel tudják idézni az előző modulokban kiemelt ismereteket a műről, az elraktározott tartalmi emléket elő tudják hívni az online játékok során.
- El tudják fogadni saját ismereteiknek az értékelését.
- A feladatok elvégzése alatt a gyerekek megismernek néhány internetes oldalt, amelyeken irodalmi művekkel kapcsolatos játékokat tudnak játszani. A megismert játékokat a későbbi tanulmányaik során is tudják majd alkalmazni ismereteik ellenőrzésére.
- Ismereteiket összemérik társaikkal, de a felnőtt résztvevőkkel is a *Vuk* című regény tartalmára vonatkozóan.

#### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- A gyerekek a foglalkozásokon szerzett ismereteiket a gyakorlatban is próbálják ki.
- Szerezzenek jártasságot a regényhez tartozó online játékokban, az internetes oldalakon való tájékozódásban, keresésben megadott link alapján.
- Szerezzenek ismeretet az irodalmi tematikus honlapokról.
- Általában is szerezzenek információkat, ismereteket a rókákról.
- Tudják párokban összemérni tudásukat internetes játékok segítségével.
- A munkájukat összefoglaló tabló készítésében legyenek aktívak.

Bevezető: (frontális munkaforma)

A könyvtáros elmondja, hogy az utolsó foglalkozáson néhány internetes honlappal ismerteti meg a gyerekeket, amelyek a rókákkal is foglalkoznak. Ezek a honlapok a későbbiekben is hasznosak

lehetnek a tanulmányaikhoz. Elmondja, hogy további, Vukkal kapcsolatos játékdallal is megismerteti őket, amely segítségével ellenőrizhetik magukat, szerzett tudásukat, hogy a *Vuk* című mű tartalmáról mi mindent jegyeztek meg.

Kutatómunka az interneten a rókákról

A könyvtáros mindenekelőtt egy térképet mutat be a gyerekeknek érdekességként.

- **Prezentáció:** A vörös róka elterjedtségének bemutatása az internet segítségével.

A könyvtáros tájékoztatásul elmondja, hogy Vuk egy róka, aki a regény szerint, a történet szerint Magyarországon élt. A vörös róka azonban nagyon elterjedt a Földön.

*Egy térkép segítségével nézzük meg, hogy hol élnek még a vörös róka.*

Az alábbi honlapon elérhető a térkép: <http://rokabaratklub.hu/cikkek/voros-roka>

A foglalkozásvezető megnyitja az internetes oldalt. A földrészeket megnevezik, és a térképen a jelöléseket közösen értelmezik a gyerekekkel. A piros szín a vörös róka élőhelyét jelzi. Következtetés levonása: Kiterjedten élnek a Földünkön a róka.

A továbbiakban a könyvtáros bemutat néhány honlapot, ahonnan a rókákról általában is több információ megtudható. Ezekhez a felületekhez önállóan is csatlakozhatnak gyerekek a természetvédelem és a természetismeret jegyében. Bemutatja a menü- és az almenüpontokon való lépegetést, az ábécérendben való keresést.

Elsőként bemutatja az előzőleg használt <http://rokabaratklub.hu> honlapot, annak is a későbbiekben szükséges menüpontjait, illetve almenüpontjait.

(→Tudástár →Ismertetők→Általános tudnivalók→Vörösróka)

Majd további honlap felületeket mutat be a könyvtáros.

A <https://www.arcanum.hu/hu/> honlapon bemutatja a Digitális Tudománytár honlapját, amelyet széleskörű keresésekre használhatnak majd a későbbi tanulmányaik során a gyerekek, bármely tantárgy kapcsán. Jelen feladat esetében a szólások és közmondások témakör miatt lesz szükség a honlapra.(→Kézikönyvtár→Lexikonok→Régi magyar szólások és közmondások)

1. feladat: Kutatómunka az interneten (Csoportos munkaforma)

Előrebocsátja a foglalkozást vezető könyvtáros, hogy a következő munkából egy rókaéről szóló tabló/lepirellő készül.

A gyerekek a korábban létrehozott csoportokba szerveződnek. Minden csoport húz egy feladatot. A feladat elvégzéséhez az előzőekben bemutatott honlapokat javasoljuk nekik kipróbálásra, de segítségként – tekintve, hogy ez a korosztály még csak most ismerkedik az internetes kereséssel – megadjuk a pontos linkeket is a mappájukban.

Csoport és feladat lehetséges párosítása:

A Bagoly csoport feladata:

*Hányféle róka faj él a vörös rókán kívül? Kutass a Természetjár honlapon! Keress és gyűjts ki néhány róka fajt a vörös rókán kívül! Írd össze a nevüket egy lapon!*

Segítségül megadható link:

<https://hu.wikipedia.org/wiki/R%C3%B3ka%C3%A1k>

Helyes válaszok: indiai róka, afgán róka, ezüsthátú róka, pusztai róka, tibeti róka, sarki róka, fakó róka, homoki róka, préri róka, vörös róka, sivatagi róka

A Puli csoport feladata:

*A Rókabarát honlapon található ismeretanyag segítségével állítsatok össze egy rókaétlapot! (lásd 8. melléklet)*

*Mivel táplálkoznak a róka? Rajzold le és írd is oda a táplálék nevét az írólapra!*

Segítségül megadható link: <http://rokabaratklub.hu/cikkek/voros-roka#taplalkozas>

A könyvtárosi bemutatóból kivetíthető a menüpontokon való navigálás.

Helyes válaszok rajzos formában:

Rókaéltap: rovarok, apró rágcsalók, egerek, pockok, zöldségek, gyümölcsök, elhullott állatok, madarak, madártojás, háziállatok, tyúk, liba, kacsa, nyúl, emberi ételmaradék

#### A Gólya csoport feladata:

*Keress az Arcanum adatbázisában a kézikönyvtár címke alatt szólásokat, közmondásokat a rókaról! Írj le néhányat egy lapra!*

Segítségül megadható link:

<https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/Szolasok-regi-magyar-szolasok-es-kozmondasok-1/dr-margalits-cde-magyar-kozmondasok-es-kozmondasszeru-szolasok-5222/roka-6787/>

#### Várható válaszok:

- Egy rókaról nem lehet két bőrt lenyúzni. Jelentése: Nem lehet ugyanabból a dologból kettős hasznot húzni.
- Ravasz, mint a róka. Jelentése: Csalafinta, leleményes valaki.
- Róka fogta csuka, csuka fogta róka.
- Alvó róka nem fog csirkét/nyulat. Jelentése: Tétlenül, munka és erőfeszítés nélkül nem érthetjük el célunkat, nem boldogulhatunk az életben.
- Kitészik a róka farka, akárhogy is dugdossa. Jelentése: Kiderül, hogy valójában milyenek vagyunk.
- Nehéz az agg rókát törbecsalni. Jelentése: Tapasztalt embert nehéz becsapni.
- Szaladj róka, inadban az igazság.
- Róka a törbe/cspadába kétszer nem esik. Jelentése: Saját kárán tanul az ember.

#### **Közmondások:**

<https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/Szolasok-regi-magyar-szolasok-es-kozmondasok-1/sirisaka-andor-magyar-kozmondasok-konyve-6BD6/r-84DC/>

#### Helyes válaszok:

- Róka farkát billegeti, násznagy akar lenni. Jelentése: Ravaszkodik, mert valamit ki akar vinni.
- Róka, róka marad.
- Róka is addig jár az ólba, míg ott hagyja foga fehérit.
- Róka halálát egy tyúk sem gyászolja.
- Róka csak szőrét, nem bőrét változtatja.
- Róka is a maga farkát dicséri.
- Róka koma, kutya sógor. (Mit sem érő rokonság.)
- Róka módra kert alatt kullog. (Ólalkodik, leselkedik valami után.)
- Róka bőrével fizet.

Még több válasz kapható ugyanennek a honlapnak az alábbi felületén:

<https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/Szolasok-regi-magyar-szolasok-es-kozmondasok-1/erdelyi-janos-magyar-kozmondasok-konyve-2E62/r-47D5/?page=2>

A gyerekek ebben a témában további forrásokat találhatnak az Arcanum Digitális Tudománytárban.

Az első feladat értékelése:

Az első feladat bemutatása, értékelése, rögzítése során a csoportok elmondják, hogy mi volt a feladatuk, hogyan és hol találtak válaszokat a kéréseikre, bemutatják, felolvassák a megoldásokat. A talált közmondásokat, szólásokat közösen értelmezik, magyarázzák. A foglalkozáson végzett munkákból tablót készítenek a gyerekek.

Az ellenőrzés során a rókafigyelt neveit elhelyezik az előre kinyomtatott térképen. Koruknak megfelelően, a könyvtáros segítségével a főbb földrészeket, földrajzi pontokat jelölik, pl. indiai, afgán, tibeti, sarki, sivatagi róka neve kerülhet a térképre. Közösen elrendezik, felapplikálják egy kartonra vagy leprellőszerűen hajtogatott műszaki rajzlapra a csoportok összegyűjtött anyagait.

2. feladat: Írásbeli szövegalkotás (csoportos munkaforma)

*Készítsetek egy kiáltványt, felhívást, megállapodást az emberekhez a róka névben az együttélés, a béke érdekében!*

Ebben a feladatban a gyerekek fantáziájára bízva, némi stilisztikai terelgetés mellett hagyjuk, hogy a regény érzelmi hatásai, a foglalkozások során szerzett ismereteik, érzelmeik megmutatkozzanak a kiáltvány megfogalmazásakor.

A természetes élővilág és az állatok védelme, valamint annak tudatosítása, hogy az ember csak része a természetnek, már ebben a kisiskoláskorban is követelmény kell, hogy legyen. Ennek a szemléletnek az elsajátítását a Nat is követelményként tűzi ki természetismeret tantárgyból. A feladattal a fenti szemlélet kialakítása is erősíthető.

A feladatra adott helyes válaszok, szókapcsolatok, amelyek megfogalmazódhatnak a kiáltványban:

- ne vadásszák feleslegesen a rókaikat,
- télen lássák el edellel a vadetetőben,
- a lányok, asszonyok ne hordják magukon a róka bundáit,
- zárják be jól a baromfiakat,
- ne állítsanak fel csapdákat,
- hagyják meg az élőhelyüket stb.

A tablóra a legsikerültebb kiáltványt (esetleg többet is) felragasztjuk, majd a könyvtár közösségi terében kiállítjuk.

A közösen elkészített rókaokról szóló tabló, gyűjtemény mellé egy-két jól sikerült olvasmánynapló is kerülhet közszemlére, amelyet a zárófoglalkozáson résztvevő szülők, az iskola igazgatója megtekinthet a gyerekek munkái között.

Kvízjátékok, tesztek, online játékok Vukról az interneten

3. feladat: Internetes játékok, tesztek (lehetőség szerint páros munkavégzés)

A könyvtáros elmondja, hogy a foglalkozás utolsó részében a korábbi foglalkozásokon szerzett ismereteket, tudást ellenőrizheti ki-ki saját maga, vagy a párjával.

Felvezeti a feladatot:

*Tegyük próbára emlékezetünket néhány internetes kvíz vagy teszt megoldásával. Válasszatok párt magatok mellé! (Esetleg a jelenlévő szülők közül is lehet párt választaniuk.)*

Írjátok fel, ki hány találatot ér el a kvíz és a teszt során!

A gyerekek párokat alakítanak, bevonhatóak a jelenlévő tanítók és szülők. Továbbra sem verseny elé állítjuk a gyerekeket, de az érdekesség kedvéért jegyezni lehet, ki hány találatot ér el a játékban. Az alábbi linkeken a *Vuk* című művel kapcsolatos játékos kérdések találhatóak. Ezek közül válo-

gathatnak a gyerekek tetszésük szerint. A kvíz-, teszt- és játékdalok linkjeit a csoportmappájukban találják meg.

Elsőként a könyvtáros bemutatja a gyerekeknek, pedagógusoknak és a szülőknek a [www.azolo.hu](http://www.azolo.hu) honlapot. Ez a honlap a gyerekeket segíti az egyes irodalmi művek tartalmi ellenőrzésében, felidézésében. Bemutatja a honlap sokszínűségét, megmutatja, hogy az egyes fülek megnyitása után hova juthat felhasználóként az érdeklődő. A jelen foglalkozáson a *Játék a könyvekkel* címszót nyitják meg. A felületen kipróbálják a kereső funkciót a szerző és a cím beírásával. A *Vuk* című könyvről szóló kérdőív regisztrálás nélkül is elvégezhető. A könyvtáros javasolja a honlapon lévő kérdőív kipróbálását.

A linkeket a megszokott módon, a felhasználói gépen lévő mappájukban találják a gyerekek. További játékdalok kipróbálása is élményt jelenthet a résztvevőknek.

Kérdőív:

<http://www.azolo.hu/azolo/konyvek-listaja.html/neki/3>

<http://www.azolo.hu/azolo/kerdoiv/13>

<http://www.azolo.hu/azolo/iras/mi-az-azolo---diakoknak.html>

Kvízek:

<https://kozepsuli.hu/vuk-kviz/>

<http://zsuzsatanitoneni.lapunk.hu/?modul=kviz&t=25837>

<http://zsuzsatanitoneni.lapunk.hu/?modul=kviz>

VUK szókereső online:

<https://wordwall.net/resource/26642/vuk-%C3%B6sszefoglal%C3%A1s-sz%C3%B3keres%C3%B5-sz%C3%B3keres%C5%91>

<https://learningapps.org/watch?id=phtmt25mj17>

<https://learningapps.org/3761147>

A gyerekek szabadon, kedvük szerint próbálhatják ki a teszteket, kvízeket. A könyvtáros és a tanító segíthet a honlapok, játékfelületek megjelenítésében, azokban való eligazodásban.

Az időt csak a foglalkozás végéhez számítva korlátozzuk, egyébként a gyerekek gazdálkodják ki maguknak, hogy mire jut idejük, mivel szeretnének játszani.

A foglalkozás részfeladatának megbeszélése, értékelése:

A gyerekek beszámolnak az internetes játékokban elért eredményeikről. Sikerélményeiket, esetleges kudarcaikat megosztják egymással. Értékelik önmagukat, a korábbi foglalkozásokon szerzett ismereteik találati pontokban megmutatkozó mélységét. Megbeszélésre kerül a párok közti esetleges versengés eredménye, kinek mi volt az erőssége.

A könyvtáros értékeli a gyerekek munkáját, lelkesedését, aktív részvételét, sikerüket, eredményességüket a játékokban.

### IV.3.3. Értékelés

A modul elvégzése után a gyerekek mindegyike megkapja az utolsó, 5. Vuk puzzle részletet. Ezen a foglalkozáson a darabokat összeállítva a „filmszalag” olvasmánynapló címdalára a Vuk felirat alá/főlé/mellé felragasztják a puzzleből összeállított Vuk képet.

Az olvasmánynaplójuk elkészült, a saját és a közösség munkáját tükrözve őrzi a foglalkozássorozat lényegét, a *Vuk* című mű tartalmi feldolgozását. A kész olvasmánynapló egyfajta jutalom a gyerekek számára. Formája és tartalma nem szokványos, de elsősorban a gyerekek kedvének, lelkesedésének fenntartása volt a cél a napló vezetésével is. Korosztályuknak megfelelőbb, tőlük elvárhatóbb a rajzos, vázlatos dokumentum formátum, amelyben a napló íródott.

A legszebb küllemű, legigényesebb munkák közül néhányat kiállíthatunk a könyvtár olvasóterében, de mindegyikben található egy-egy sajátosan szép rész, ami miatt közszemlére jogosult lehet mindegyik napló.

A könyvtáros minden gyermek számára kiállít egy oklevelet a „KFT”-ben nyújtott teljesítményükért, az elvégzett munkáért. (10. számú mellékletben az oklevél minta)

A mindvégig jelenlévő tanító érdemjegyekkel is értékelheti magyar irodalom tárgyánál a tanulók olvasmánynaplóját, munkájukat, de ez el is maradhat.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

- A programban munkálkodó gyerekek tapasztalják meg az élményalapú tanulást.
- A játékok, rendhagyó gyakorlatok kellő motivációként működtessék a gyerekeket.
- A regény által kialakult érzelmeiktől vezérelve kerüljenek közelebb a természethez, amit remélhetőleg óvni, védeni fognak a programban résztvevők.
- A modulokon résztvevő gyerekek megismerkednek egy ismeretlen szöveggel.
- Elsajátítják a szöveg, a regény feldolgozásának lépéseit.
- Képesek lesznek egy irodalmi mű kitartó, értő olvasására, a tartalom továbbgondolására.
- Igényük alakul ki a szereplők megismerésére, azok jellemző tulajdonságainak értékelésére.
- Elsajátítják az internetes honlapokon való tájékozódást, a megadott linkek alapján eljutnak az információt nyújtó oldalakra. Az adott internetes honlapokon képessé válnak a fontos, releváns információk kiszűrésére.
- Megismerik az olvasmánynapló fogalmát, jellemzőit, lehetséges szerkezetét.
- Elsajátítják egy irodalmi mű tartalmának rögzítését rövidített formában, rajzokkal megtűzve egy olvasmánynapló formájában.
- Korosztályuknak megfelelő, változatos szókincs használatával saját, bátor véleményt fogalmaznak meg az olvasott mű tartalmáról, szereplőiről.
- Könnyen és toleráns módon működnek majd együtt társaikkal a csoporttevékenységekben.

## VI. ESZKÖZLISTA

- az olvasott mű nyomtatott példánya
- digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök
- hagyományos könyvtári eszközök: szótárak
- interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek
- előre nyomtatott képek, adatok, térképmásolat
- szó- és képkártyák
- fénymásoló papír, színes lapok, kartonok, műszaki rajzlapok
- színes ceruza, ragasztó, olló

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. A gyerekeknek kiosztandó nyomtatványok: felhívás, foglalkozás időpontok, szerződés minta
2. Diasorozat Fekete Istvánról
3. Halmazábra
4. Dominó
5. Évszak és napszak képei
6. Állatképek
7. Feladatlapok
8. Rókaéltap – minta
9. Vuk puzzle kép – minta
10. Oklevél minta
11. Az olvasmánynapló képanyaga

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Védjük meg a grundot!

Fejlesztő neve	Mohácsi Bernadett	
Célcsoport	Tini	5. osztály
Részvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Könyvtárhasználatra nevelés	
	Olvasmányélmény feldolgozása	
	Tanulás ámogatás	
A program időtartama	60 óra + 4,5 óra	10 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Projektmunka Projektmódszer Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Páros munka Egyéni munka	
Kipróbáló neve	Szabó Tünde (Kesznyéten)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy az 5. osztályos tanulók megismerjék *A Pál utcai fiúk* című regényt. A program segítséget nyújt a regény feldolgozásához. A program kiemelt célja, hogy a tanulók képesek legyenek önállóan tájékozódni a könyvtárban. Szerezzenek jártasságot a könyvtár tájékoztató forrásaiban, a lexikonok, szótárak, illetve az enciklopédiák használatában. A tanulók képesek legyenek önállóan kigyűjteni az információkat egy adott témában, az internetes források között tudjanak megfelelően válogatni. A párban vagy csoportban elvégzendő feladatok során a tanulók képesek legyenek együtt dolgozni, segíteni, kiegészíteni társaikat. A közös munka során a tanulók bővítik ismereteiket, fejlődnek az alapkompenciáik, teret kap fantáziájuk és megismerik az alkotás örömeit.

A feladatok összeállításánál az egyik szempont az volt számunkra, hogy az olvasás mellett kutatómunkát is végezzenek a tanulók, amely során a számítógép, illetve az internet használatát is gyakorolják. Ez a kutatómunka a digitális kompetenciát fejleszti, hiszen az internet használatával jutnak az adott információhoz.

Célunk továbbá a tanulók szociális kompetenciáinak fejlesztése is, amelyek a megélt élmények alapján finomodnak: elismerik egymás munkáját, kitartóan végzik a feladatot. Az együttműködés során a tanulók megtapasztalják, hogy hogyan kell közös véleményt, élményt kialakítani, hogyan lehet hatékonyan, egy közös célért dolgozni, és végül a sikert, az örömet közösen átélni. Cél a közösségi érzés erősítése, annak hangsúlyozása, hogy milyen egy jó csapat tagjának lenni. A tanulók asszociatív gondolkodása is fejlődik a modulok során.



A program a tanulók, a pedagógus, valamint a könyvtáros szoros együttműködésére épül. A projekt során közös produktumot, egy társasjátékot állítunk elő. A társasjáték elkészítésében való részvétel fejleszti a vállalkozói kompetenciát, amely szintén erősíti a sikerélményt a tanulóknál. A feladatok elvégzéséhez nélkülözhetetlen a mű ismerete, előzetes elolvasása. A program során alkalmazható a tanórai ismeretek színesítésére, a tanulók érdeklődésének felkeltésére.

## **I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák**

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- önálló tanulás
- szociális és állampolgári kompetencia
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia
- esztétikai-művészi tudatosság és kifejezőképeség

## **II. HASZNOS TUDNIVALÓK**

### **II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere**

A program tananyagát 4 modulra bontottuk. A modulok önállóan alkalmazhatóak. A modulokra bontás alapját a korosztályok életkori sajátosságai adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra.

Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében alkalmazunk fejlesztő értékelést csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

### **II.2. A tanulást segítő eszközök**

Jellemző a hagyományos könyvtári eszközök, úgymint lexikonok, szótárak, illetve digitális eszközök alkalmazása, azaz számítógép vagy laptop. Használjuk az interneten elérhető adatbázisokat, oktatást segítő linkeket, főleg a Google keresőprogram segítségével hozzáférhető adatokat.

### **II.3. A program során alkalmazott módszerek**

Kooperatív munka; projekt módszer; csoportos, egyéni és páros munka; frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer a foglalkozás vezetőjétől;

### III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Felkészítő modul	60 óra
2.	A Pál utcai fiúk összefoglalása	4 x 45 perc
3.	Dramatizálás	3 x 45 perc
4.	A társasjáték összeállítása	3 x 45 perc

### IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

#### 1. modul: Felkészítő modul

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 60 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A Felkészítő modul célja, hogy a könyvtáros egyeztessen a pedagógussal annak érdekében, hogy minél több élményt tudjon hozzáadni az iskolai feldolgozáshoz.

A könyvtár, illetve a könyvtáros támogatja az iskola pedagógiai programjában és helyi tantervében megfogalmazott célokat.

A könyvtáros együttműködik az iskola pedagógusával és tanulóival a pedagógiai program megvalósításában.

A könyvtáros együttműködik a pedagógussal annak érdekében, hogy a tanulók szilárd alpműveltséget, készségeket, szakmai ismereteket, alkalmazható tudást kapjanak.

Mindig könyvtári környezetben történjen a könyv- és könyvtárhasználati ismeretek/gyakorlatok tanítása. Ellenkező esetben kevésbé lesz hatékony.

Fontos a könyvtárostanárral való rendszeres konzultáció, időpont egyeztetés, a szervezési kérdések megbeszélése, vagyis a különböző könyvtári foglalkozások gondos előkészítése. Alapvető elvárás, hogy minden tanulónak legyen helye, és tudjon jegyzetelni.

Az eredményes és hatékony médiatári önművelés egyik alapfeltétele, hogy megfelelő minőségű és mennyiségű dokumentum (könyv, folyóirat) álljon a tanulók rendelkezésére csoportfoglalkozásokon.

Fontos oktatási (módszertani) követelmény, hogy lehetőség szerint mindig olyan dokumentumokat adjunk a foglalkozásokon a tanulók kezébe, amelyek az életkori sajátosságaiknak legjobban megfelelnek, és amelyeket előzőleg már közelebbről tanulmányoztunk.

A konzultációk során a könyvtáros és a pedagógus megbeszéli, hogy milyen háttérrel, eszközöket kell biztosítani a tanulók számára; a könyvtári foglalkozás tevékenysége mindig a tanulók teljesítményéhez igazodjon.

A pedagógus segít a könyvtárosnak, hogy a választott feladatok és munkaformák kellően motiváltak legyenek, a felfedezés, a rátalálás élményével hassanak a tanulók eltérő érdeklődésére. A hatékonyság érdekében a könyvtári foglalkozásokban is alkalmazzuk a tanulósszervezés különböző munkaformáit (frontális, csoport, egyéni).

A könyvtárba érkező tanulók, tanulócsoporthoz tartozó csoportok összetétele eltérő lehet, így differenciáltság jellemezheti az egyes tanulók viszonyulását a könyvhöz, olvasáshoz, könyvtárhoz. Tervezéskor mindezt figyelembe kell vennie a könyvtárosnak és a pedagógusnak egyaránt. Fontos pedagógiai cél, hogy minden tanulóban alakuljon ki a könyv, az olvasás és a könyvtár iránti pozitív attitűd. Váljon számukra mindennapi szükségletté, igényé az olvasás öröme, feloldódást hozó gyönyörűsége. Érezzék a személynek szóló törődést és a segítő szándékú beavatkozást olvasmányaik helyes kiválasztásakor.

A konzultációk során a könyvtáros és a pedagógus megbeszéli, hogy a könyvtári foglalkozás a Nat könyvtárhasználati követelményrendszeréhez igazodjon.

A konzultációk során a könyvtáros és a pedagógus megbeszéli, hogy a könyvtári foglalkozás hogyan tudja segíteni a tanulók felkészülését az információs társadalom kihívásának fogadására a digitális kompetencia fejlesztésével. Nagyon fontos, hogy a könyvtáros ismerje a legfrissebb szakirodalmat.

A foglalkozás után a tanulók képesek legyenek az információszerezés lehetőségeinek felhasználására, kiválogatására, a kapott információkat feldolgozni, értékelni, majd a megszerzett információt megfelelően alkalmazni, továbbadni.

A szakmai terv a regény mind a tíz fejezetére vonatkozik. A részletes bemutatás alapján fejezetekre bontva is be lehet mutatni.

Javaslatok a fejezetek bontására: 1-2., 3., 4., 5-7., 8-9., 10. fejezet.

A foglalkozások megkezdése előtt az eszközök, segédletek elkészítése és előkészítése szükséges (lásd Eszközlista).

---

## 2. modul: A Pál utcai fiúk összefoglalása

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 4 x 45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult kizárólag olyan tanulókkal végezhetjük el sikeresen, akik olvasták, illetve jól ismerik Molnár Ferenc *A Pál utcai fiúk* című regényét. Az 2. modulban ellenőrizhetjük, hogy mennyire alaposan olvasták el a regényt. Az olvasmány ismertetése során a tanulók bevonásával megbeszéljük a regény főbb cselekményét, mondanivalóját. Ebben a modulban a tanulók csoportmunkában dolgoznak.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

1. eligazodni a könyvtár tereiben;
2. tájékozódni a könyvtár állományában;
3. használni a szótárakat, lexikonokat, enciklopédiákat;
4. használni a megismert dokumentumok tájékoztató apparátusát;
5. a kapott információkat feldolgozni, értékelni;
6. a talált információk bemutatására;
7. önállóan, párban illetve csoportban a kapott feladatokat megoldani;
8. az összegyűjtött információkból egy rövid szöveg megalkotására;
9. a társaival való együttműködésre;
10. szert tenni könyvtárhasználati tudásra;
11. megismerni és alkalmazni a könyvtárhasználat szabályait, követni a könyvtárban való viselkedés normáit.

## IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul célja, hogy a tanulók megismerjék a regény főbb cselekményét, mondanivalóját. Ismereteket szerezzenek a 19. század végi Budapestről és a szereplők jelleméről.

A tanulók a modulban elvégzett feladatok után képesek lesznek a könyvtári állomány segédletei (lexikonok, szótárak, enciklopédiák) között eligazodni, tájékozódni az adott város térképén. Önállóan használni tudják az interneten keresztül elérhető szótárakat (Wikipédia, Magyar Nyelv Értelmező Kéziszótára, Idegen Szavak Szótára). Képesek lesznek helyes keresőkérdések megfogalmazására, valamint egy rövid összefoglalást, illetve egy szereplő jellemzését szóban ismertetni.

Feladatok, események részletes leírása:

### **1. feladat: A ráhangoló beszélgetésben a foglalkozásvezető ismerteti a foglalkozás címét.**

Kérdés: *Mik a regény főbb eseményei, történései?*

Lehetséges válasz:

Bevezetés:

Az iskolai környék, a Pál utcaiak bemutatása, einstand.

Fő rész:

Áts Feri ellopja a zászlót a Grundról. Elnökválasztást tartanak a Grundon.

Csónakos, Boka és Nemecek elmegy a Fűvészkertbe. Geréb elárulja a Pál utcai fiúkat.

Nemecek kétszer megfürdik. A gittegyeletet felosztatja Rác tanár úr. Nemecek harmadik fürdése a Fűvészkertben. Nemecek megbetegszik. Gerébet visszafogadják a Pál utcai fiúk. A csata lezajlása a Grundon. A Pál utcai fiúk győzelme. Befejezés: Nemecek Ernő halála. A grundot beépítik, a vörössingeket elzavarják a Fűvészkertből.

### **2. feladat: A foglalkozásvezető elmondja a diákoknak, hogy ebben a modulban A Pál utcai fiúk című regény szereplőivel, valamint az ezzel kapcsolatos helyszínekkel fognak részletesebben megismerkedni.**

A foglalkozás a regény mind a 10 fejezetét magában foglalja. Amennyiben lehetőség van arra, hogy a tanulók többször vegyenek részt a programon, az egyes fejezetekre is ki lehet dolgozni a feladatokat. Javaslatok a fejezetek bontására: 1-2., 3., 4., 5-7., 8-9., 10. fejezet.

### **3. feladat: Csoportbontás**

A tanulókat 4 fős csoportokra osztjuk úgy, hogy minden diák húz egy kártyát, amelyen egy-egy üveggolyó szerepel (kék, zöld, piros, sárga). Aki ugyanazt a szót húzza ki, egy csoportba kerül.

A kártyák az 1. mellékletben találhatóak.

## **I. feladatcsoport**

A feladat célja *A Pál utcai fiúk* szereplőinek megismerése, jellemzése.

A feladat célja *A Pál utcai fiúk* tematikus weboldal és a Google Térkép használatának megismerése, valamint a regény helyszíneiről részletesebb információ megszerzése.

Az internetes forrás a Petőfi Irodalmi Múzeum által készített tematikus portál (<https://pim.hu/archivum/puff/>). A honlapon összegyűjtve található információkat magáról a regényről, az íróról (Molnár Ferenc), a helyszínekről, érdekességekről. A weboldal meglátogatásának célja, hogy érdekességek megismerése közben ismereteket szerezzenek erről a honlapról, az oldalon való navigálást, az információk megtalálását gyakorolják a tanulók. A foglalkozásvezető előre kiválaszt négy regénybeli szereplőt: Boka, Nemecek, Áts Feri, Geréb.

A honlap meglátogatása, bemutatása

A könyvtáros bemutatja a tanulóknak a tematikus oldalt. Megmutatja, hogy milyen menüpontok vannak a honlapon:

- Molnár Ferenc
- A regény élete
- Éljen a Grund!
- Érdekességek
- Budapesti helyszínek
- Üzenőfal

Példaként megmutatja a Szereplők menüponton belül a Pásztorok aloldalt: <https://pim.hu/archivum/puf/object.f4317a21-4553-4872-bbb7-588b840fdf49.ivy.html>

A foglalkozásvezető ezután bemutatja a Wikipédia (<https://hu.wikipedia.org/wiki/Kezd%C5%91lap>) használatát. Kereső kifejezés: Pál utcai fiúk. Majd ezen oldalak, ill. a regényben olvasottak alapján bemutatja a Pásztorokat.

*Minta egy szereplő bemutatására (Pásztorok)*

A Pásztorok a vörösingesek tagjai. A gyengébbekkel szemben erőszakosak, pl. Nemecek elleni einstand a Múzeumkertben. Legfontosabb esemény a regény cselekménye alatt az einstand, illetve hogy meglátogatták és bocsánatot kértek Nemecektől. A Grundon zajló csatában hősiessé részt vettek. Konfliktusuk volt Nemecekkel (einstand), vezérükkel, amikor Áts Feri fürdetésre kényszeríti őket.

A regény kezdetekor durvák, erőszakosak voltak, majd láthattuk, hogy mégis van lelkiismeretük, mert felkeresik a beteg Nemeceket otthonában, és bocsánatot kérnek tőle, vagyis a regény végére becsületessé váltak.

Csoportmunka

Az előzőleg kialakított csapatok együtt dolgoznak, közösen keresik, ill. beszélnek meg a szereplők jellemzését. Csapatonként közösen egy rövid bemutatót készítenek az adott szituációból. A honlap bal oldali Szereplők menüpontjából a csapatok kiválasztják a sajátjukat. Csoportmunka során minden csapat információt gyűjt a kapott szereplőről, majd a regényben olvasottakat felidézzi az adott személlyel kapcsolatosan.

Az oldalon található információk, a foglalkozásvezető által bemutatott Pásztorok és az alábbi kérdések segítségével csapatonként közösen egy rövid bemutatót vagy prezentációt készítenek. A felkészülés és az előadás időtartamát a foglalkozásvezető szabja meg. Erről értesíti a csapatokat. Minden csoport bemutatja az elkészített anyagokat. Az előadások végén megbeszélik a könyvtárossal az adott helyzetet, konfliktushelyzet eljátszásával kapcsolatban a lehetséges jó hozzáállást. Amennyiben a csapat elakad a keresésben, segítségünk. A tanulókat a feladat végén a foglalkozásvezető dicséretben részesíti.

Feladat:

*A Petőfi Irodalmi Múzeum által készített tematikus honlap és a Wikipédia segítségével mutassátok be a regény szereplőit!*

Az oldalon található információk és az alábbi kérdések segítségével a csapatok készítenek közösen egy rövid bemutatót vagy prezentációt.

Kérdések:

Milyen fontos események történtek az adott szereplővel? Milyen főbb konfliktusai voltak?

Milyen tulajdonságai vannak? Milyen jellemfejlődésen esett keresztül az adott szereplő? Változott-e az adott szereplő jelleme? Melyik csapatnak volt tagja? Mutassátok be, hogy igazságos, becsületes volt-e vagy sem!

1. csapat – Boka János
2. csapat – Nemeček Ernő
3. csapat – Áts Feri
4. csapat – Geréb Dezső

## II. feladatcsoport

A foglalkozásvezető bemutatja, hogy a Magyar Értelmező Kéziszótárban és az Idegen Szavak Szótárában hogyan lehet értékes információkhoz jutni; rámutat azok jellemzőire, használati módjára. A foglalkozásvezető bemutatja, hogy az egyik online Idegen Szavak Gyűjteményében:

<https://idegen-szavak.hu/>

[http://www.tintakiado.hu/dictionary\\_idegenszotar.php](http://www.tintakiado.hu/dictionary_idegenszotar.php)

és a Magyar Értelmező Kézi Szótárában

<https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/Lexikonok-a-magyar-nyelv-ertelmezo-szotara-1BE8B/?list=eyJmaWx0ZXJzJjogeyJNVSI6IFsiTkZPX0xFWF9MZXhpa29ub2tfMUJFOEliXX0sICJxdWVyeSI6ICJnaWdlcmxpIn0>

[http://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/elolap.php](https://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/elolap.php)

hogyan lehet értékes információkhoz jutni.

Minden csoport kap egy példányt a művekből. A foglalkozásvezető szemléltetésként megkeresi a *gigerli* címszót és felolvassa. <https://idegen-szavak.hu/keres/gigerli>

<https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/Lexikonok-a-magyar-nyelv-ertelmezo-szotara-1BE8B/g-2CDF3/gigerli-2D445/?list=eyJmaWx0ZXJzJjogeyJNVSI6IFsiTkZPX0xFWF9MZXhpa29ub2tfMUJFOEliXX0sICJxdWVyeSI6ICJnaWdlcmxpIn0>

<http://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/kereses.php?kereses=gigerli>

[http://www.tintakiado.hu/dictionary\\_idegenszotar.php](http://www.tintakiado.hu/dictionary_idegenszotar.php)

Minden csoport megkeres négy-négy címszót. Ha megtalálták, egy csoporttag felolvassa a többieknek.

1. csoport: prűnella, verkli, antracén, méta
2. csoport: szalutál, gukker, szekerce, diskurál
3. csoport: fez, egylet, sánc, cövek
4. csoport: heccel, lóvasút, préri, citadella

Amennyiben a csapat elakad a keresésben, segítsünk. A tanulókat a feladat végén a foglalkozásvezető dicséretben részesíti.

## III. feladatcsoport

A feladat célja A Pál utcai fiúk tematikus weboldal és a Google Térkép használatának megismerése, valamint a regény helyszíneiről részletesebb információ megszerzése.

Az internetes forrás a Petőfi Irodalmi Múzeum által készített tematikus portál, amelynek témája A Pál utcai fiúk (<https://pim.hu/archivum/puf/>). A honlapon összegyűjtve található információ-

ókat magáról a regényről, az íróról (Molnár Ferenc), a helyszínekről, érdekességekről. A weboldal meglátogatásának célja, hogy érdekességek megismerése közben ismeretet szerezzenek erről a honlapról, az oldalon való navigálást, az információk megtalálását gyakorolják a tanulók. A foglalkozásvezető előre kiválaszt négy regénybeli helyszínt: a Pál utcai fiúk iskoláját, a Grundot, a Múzeumkertet és a vörösingesek iskoláját.

Példaként megmutatja a Budapesti helyszínek menüponton belül a Fűvészkert aloldalát: <https://pim.hu/archivum/puff/object.db9b7e16-4746-4e13-84eb-ff100bc6c03f.ivy.html>

Ezután a Google Térkép (<https://www.google.com/maps>) segítségével rákeres a napjaink Fűvészkertjére. Kereső kifejezés: Budapest Fűvészkert. A foglalkozásvezető megmutatja a diákoknak az utcaképet és beszélgetést kezdeményez a regényben ezen a helyszínen zajló eseményekről.

A foglalkozásvezető ezután rámutat a nyomtatott térkép használatára is. Megkeresi a térképen az utcajegyzék segítségével a Fűvészkertet.

Kérdés: Milyen fontos események történtek itt, a Fűvészkertben?

Válasz: a vörösingesek gyűlései, játéka, a három Pál utcai fiú látogatása, Nemecek kémkedése, a Pásztorok megfűrésztése.

Kérdés: Milyen napszakban láthattuk a Fűvészkertet?

Válasz: többnyire este, a sötétben járunk ezen a helyszínen.

Kérdés: Mit jelentett a Fűvészkert a vörösingesek számára? Válasz: szabadság, játszóhely.

### Csoportmunka

Az előző feladat során kialakított csapatok újra együtt dolgoznak, közösen kiosztják a szerepeket, feladatokat az adott szituációban. Csapatonként rövid bemutatót, idegenvezetést készítenek az adott szituációból. A honlap Budapesti helyszínek menüpontjából a csapatok kiválasztják a sajátjukat. Csoportmunka során minden csapat információt gyűjt a kapott helyszínről, majd a regényben olvasottakat felidézi az itt zajló eseményekkel kapcsolatosan.

Az oldalon található információk, a foglalkozásvezető által bemutatott Fűvészkert, a Google Térkép weboldal és az alábbi kérdések segítségével csapatonként közösen egy rövid bemutatót vagy prezentációt készítenek. A felkészülés és az előadás időtartamát a foglalkozásvezető szabja meg. Erről értesíti a csapatokat.

Minden csoport bemutatja az elkészített anyagokat. Az előadások végén megbeszélik a könyvtárossal az adott helyzetet, konfliktushelyzet eljátszásával kapcsolatban a lehetséges jó hozzáállást.

### Feladat:

A Petőfi Irodalmi Múzeum által készített tematikus honlap és a Google Térkép segítségével mutassátok be a regény főbb helyszíneit!

Az oldalon található információk, a Google Térkép weboldal és az alábbi kérdések segítségével a csapatok készítenek közösen egy rövid bemutatót vagy prezentációt.

### Kérdések:

Milyen fontos események történtek itt?

Milyen napszakban láthattuk?

Mit jelentett a gyerekek számára?

1. csapat: A Pál utcai fiúk iskolája (Budapest IX. kerület, Lónyay u. 4/c)
2. csapat: Grund (Budapest VIII. kerület, Pál utca 2-4. és Mária utca sarka)
3. csapat: Múzeumkert (Budapest VIII. kerület, Múzeum krt. 14-16.)
4. csapat: A vörösingesek iskolája - Zerge utcai Reáliskola (Budapest VIII. kerület, Horánszky u. 11.)

### IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezzünk mindenki számára. A program végén legalább egy félórát szánjunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre (képek, rajzok, tárgyak, leírások, keresések találatai, prezentációk stb.)

Elvárás, hogy a pedagógus legyen jelen! A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezzünk!

A 3. modul előtt otthoni munkának javasoljuk, hogy a tanulók beszélgessenek a családtagokkal, ismerőseikkel, tanáraikkal, hogy melyik regénybeli jelenet vagy esemény volt a legemlékezetesebb.

---

## 3. modul: Dramatizálás

---

### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 3 x 45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult kizárólag olyan tanulókkal végezhetjük el sikeresen, akik olvasták, illetve jól ismerik Molnár Ferenc *A Pál utcai fiúk* című regényét. Az 2-3. modulban ellenőrizhetjük, hogy mennyire alaposan olvasták a regényt. Az olvasmány ismertetése során a tanulók bevonásával megbeszéljük a regény főbb cselekményét, mondanivalóját. Ebben a modulban a tanulók csoportos munkában dolgoznak.

#### IV.3.1. Tanulási feladat – Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban

A tanuló a program befejezése után legyen képes:

- a kapott információkat feldolgozni, értékelni;
- önállóan, párban, illetve csoportban a kapott feladatokat megoldani;
- az összegyűjtött információkból egy rövid szöveg megalkotására;
- a társaival való együttműködésre;
- a kapott instrukciók alapján egy-egy jelenet bemutatására;
- a foglalkozáson feldolgozott dramatizálandó helyzethez hasonló feladatok leírására, kitalálására;
- megismerni/alkalmazni a könyvtárhasználat szabályait, és követni a könyvtárban való viselkedés normáit.

#### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul célja, hogy a tanulók megismerjék a regény főbb cselekményét, mondanivalóját. Ismereteket szerezzenek a 19. század végi Budapestről, a korabeli iskolai rendszerről, életmódról, használati eszközökről, gyermekjátékokról.

A tanulók a modulban elvégzett feladatok után képesek lesznek a regény legfontosabb eseményeit, jeleneteit dramatizálni, illetve maguk is képesek lesznek majd ilyen dramatizálandó helyzet leírására, kitalálására; egy rövid összefoglalást adni, illetve egy szereplő jellemzését szóban ismertetni.



**1. A ráhangoló beszélgetésben a tanulók elmondják, hogy milyen emlékezetes eseményeket, jeleneteket hallottak a családtagoktól, ismerőseiktől, tanáraiktól.**

**2. A foglalkozásvezető elmondja a diákoknak, hogy ebben a modulban *A Pál utcai fiúk* című regénnyel kapcsolatos főbb jelenetek dramatizálása a feladat.**

A foglalkozás a regény mind a tíz fejezetét magában foglalja. Amennyiben lehetőség van arra, hogy a tanulók többször vegyenek részt a programon, az egyes fejezetekre is ki lehet dolgozni a feladatokat. Javaslatok a fejezetek bontására: 1-2., 3., 4., 5-7., 8-9., 10. fejezet.

**3. Az előző modulban kialakított csoportok újra együtt dolgoznak. A továbbiakban a regényből egy-egy központi jelenetet fognak bemutatni a regény könnyebb megértése érdekében.**

A csapatok a továbbiakban feladatcsoportokat (projekt) kapnak, amelyeket a foglalkozásvezető oszt ki.

A feladatcsoportok a következők lesznek:

Az I. feladatcsoportban a csapatok tagjai megbeszélik egymás között az adott jelenetet, a legjobb, ha egy rövid kis vázlatot is írnak. Kiválasztják maguk közül, hogy ki melyik szereplőt alakítja majd.

A II. feladatcsoportban a csapatok tagjai megbeszélik egymás között az adott jelenetet, a legjobb, ha le is írják. Kiválasztják maguk közül, hogy ki adja majd elő. Az előadás után beszéljünk az adott jelenet emberi viszonyairól, érzelmeiről! Hallgassuk meg a csapatok véleményét!

A foglalkozásvezető járkaljon a csapatok között, amennyiben elakadnak, segítse munkájukat. Konfliktushelyzetben segítse megoldásukat. Adjon tanácsot a jelenetek feldolgozásához. Folyamatosan biztassa a csoportokat, hogy az improvizatív felidézés a feladat, így a gesztusokra és a szereplők közötti kapcsolatra érdemes fókuszálni, nem pedig a szövegmondásra. Amennyiben a csapat elakad a keresésben, segítsünk. A tanulókat a feladat végén a foglalkozásvezető dicséretben részesíti.

### **I. feladatcsoport: Jelenetek bemutatása**

1. Mutasd be a törökméz vásárlásának jelenetét!

Kommunikációs helyzet: A Pál utcai fiúk kirohannak az iskolából, és Csele alkudozik az édességáruval.

Szereplők: Csele, Geréb, Boka, édességárus

2. Mutasd be az einstand jelenetét!

Kommunikációs helyzet: A Múzeumkertben a Pásztorok erőszakkal elveszik az üveggolyókat.

Szereplők: Nemecek, Richter, Weisz, Kolnay, Pásztorok

3. Mutasd be azt a jelenetet, amikor Áts Feri kérdőre vonja és megfűroszti a Pásztorokat a múzeumkerti einstand ügyében! Áts Feri próbál igazságos lenni.

Kommunikációs helyzet: A Fűvészkertben a tónál a vörösingések megbeszélik a csatát, amit a Pál utcaiak ellen fognak indítani. Nemecek egy fáról kihallgatja az egészet, majd bátran a vörösingések elé áll. Ekkor az is kiderül, hogy a Pásztorok einstandot csináltak a Múzeumkertben. Áts Feri nagyon mérges lesz, mert megtiltotta nekik, hogy a gyengébb fiúktól elvegyék a játékaikat; büntetésül bele kell merülniük a tóba. Szereplők: Áts Feri, Pásztorok, a többi Vörösinges

4. Mutasd be azt a jelenetet, amikor Rác tanár úr kérdőre vonja a Gittegyelet tagjait! Kommunikációs helyzet: Óra végén Rác tanár úr egy papírról felolvassa Weisz, Richter, Csele, Kolnay, Barabás, Leszik, Nemecek nevét. Nekik óra után maradniuk kell, a tanár úr kérdőre vonja őket, mert tudomására jutott, hogy egyeletet alapítottak. Szépen lassan minden kiderül.

Szereplők: Rác tanár úr, Weisz, Richter, Csele, Kolnay, Barabás, Leszik, Nemecek.

**II. feladatcsoport: Monológok eladása (E/1-ben)**A II. feladatcsoportban a csapatok tagjai megbeszélik egymás között az adott jelenetet. Kiválasztják maguk közül, hogy ki adja majd elő. Az előadás után beszéljessünk az adott jelenet emberi viszonyairól, érzelmeiről! Hallgassuk meg a csapatok véleményét!

A foglalkozásvezető járkaljon a csapatok között, amennyiben elakadnak, segítse munkájukat. Konfliktushelyzetben segítse megoldásukat. Adjon tanácsot a jelenetek feldolgozásához. Folyamatosan biztassa a csoportokat, hogy az improvizatív felidézés a feladat, így a gesztusokra és a szereplők közötti kapcsolatra érdemes fókuszálni, nem pedig a szövegmondásra. Amennyiben a csapat elakad a keresésben, segítsünk. A tanulókat a feladat végén a foglalkozásvezető dicséretben részesíti.

1. „Én is kaptam három szavazatot!” Add elő Geréb szemszögéből az elnökválasztás történetét!  
Kommunikációs helyzet: A Grundon elnökválasztás van, Geréb három szavazatot kap. Szereplő: Geréb  
Emberi viszony, érzelmek: irigység, csalódottság, bosszúvágy
2. „Én azért jöttem, hogy jóvátegyem a hibámat.” Add elő Geréb szemszögéből az árulás és a megbánás történetét!  
Kommunikációs helyzet: A Grundon Geréb Bokával beszél, bocsánatot kér tőle. Ekkor még Boka nem fogadja vissza a csapatba.  
Szereplő: Geréb  
Emberi viszony, érzelmek: árulás, megbánás, hűtlenség, büntudat, lelkiismeret-furdalás
3. „Nehéz döntés van szívemen...”. Add elő Nemecek szemszögéből azt a történetét, amikor választania kell a két tagsága között!  
Kommunikációs helyzet: A Gittegyület tagjai közgyűlést tartanak a Grundon. Nemecek meglátja Gerébet, amint Janóval tárgyal (ekkor történik a megvesztegetés), a farakás tetejéről kihallgatja őket. Ezután elmondja Bokának. Közben a Gittegyület tagjai árulónak nyilvánítják.  
Szereplő: Nemecek  
Emberi viszony, érzelmek: hűség, barátság
4. „Remélem, meggyógyul a barátom!” Add elő Boka szemszögéből azt a történetet, amikor aggodízik a beteg barátja (Nemecek) miatt!  
Kommunikációs helyzet: A csata után Boka már sejti, hogy mi lesz Nemecek megfázásának következménye. Ám az ember a végsőkéig remél.  
Szereplő: Boka  
Emberi viszony, érzelmek: hűség, barátság

### III. feladatcsoport: Elmélkedés a szereplők további sorsáról

Csoportmunka

Az előző feladat során kialakított csapatok újra együtt dolgoznak, közösen megbeszélik az alábbi kérdéseket, amelyek segítségével csapatonként közösen egy rövid bemutatót vagy prezentációt készítenek. A felkészülés és az előadás időtartamát a foglalkozásvezető szabja meg.

Minden csoport bemutatja az elkészített anyagokat. Az előadások végén megbeszélik a könyvtárossal az adott helyzetet, konfliktushelyzet eljátszásával kapcsolatban a lehetséges jó hozzáállást.

Mi történhetett a szereplőkkel 5, 10, 15 év múlva? Hogyan alakult Áts Feri, Boka, a Pásztorok és Geréb élete?

- 10 év múlva osztálytalálkozót tart a két csapat. Szerintetek miről beszélgethetnek?
- Hogyan fejeznéd be másképpen a történetet?

### IV.3.3. Értékelés

Zárásként a tanulók egy kört formálva röviden elmondják, hogy milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat tetszett nekik a legjobban és miért. Ezután a csapatok (csoportok) értékelik saját teljesítményüket. A foglalkozásvezető minden csoport munkáját elismeri, értékeli.

A 4. modul előtt otthoni munkának javasoljuk, hogy a tanulók beszélgessenek a családtagokkal, ismerőseikkel, tanáraikkal, hogy milyen iskoláskori játékaik voltak.

---

## 4. modul: A társasjáték összeállítása

---

### IV.4. A modul adatai

Időtartam: 3 x 45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult kizárólag olyan tanulókkal végezhetjük el sikeresen, akik olvasták, illetve jól ismerik a regényt. A tanulók bevonásával megbeszéljük a regény főbb cselekményét, mondanivalóját. Ebben a modulban a tanulók csoportos munkában dolgoznak.

#### IV.4.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a program befejezése után legyen képes:

- a kapott információkat feldolgozni, értékelni;
- önállóan, párban, illetve csoportban a kapott feladatokat megoldani;
- az összegyűjtött információkból egy rövid szöveg megalkotására;
- a társaival való együttműködésre;
- a kapott instrukciókat követni;
- a produktum (jelen esetben társasjáték) összeállítására.

#### IV.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul célja, hogy a tanulók megismerjék a regény főbb cselekményét, mondanivalóját. A regény feldolgozása során a tanulók képesek lesznek helyes, pontos kérdések megfogalmazására. Képesek lesznek csoportokra bontva, ám mégis közösen dolgozva egy irodalmi társasjáték összeállítására.

**1. A ráhangoló beszélgetésben a tanulók elmondják, hogy milyen iskoláskori játékokat halottak a családtagoktól, ismerőseiktől, tanáraiktól.**

**2. A foglalkozásvezető elmondja a diákoknak, hogy ebben a modulban A Pál utcai fiúk című regényhez egy társasjátékot fognak elkészíteni.** A társasjáték a regény mind a tíz fejezetét magában foglalja. A tanulókat 4 fős csoportokra osztjuk úgy, hogy minden diák húz egy kártyát, amelyen egy-egy üveggolyó szerepel (kék, zöld, piros, sárga). Aki ugyanazt a szót húzza ki, egy csoportba kerül. A kártyák az 1. mellékletben találhatóak.

A foglalkozásvezető ismerteti a csoportokkal a társasjáték szabályát. A Játékszabály a 2. mellékletben található.

### 3. A kialakított csoportok a továbbiakban egy társasjátékot fognak elkészíteni.

A csapatok a továbbiakban feladatcsoportokat (projekt) kapnak, amelyeket a foglalkozásvezető oszt ki.

#### I. feladatcsoport: A játéktábla összeállítása

1. csoport feladata: Rajzokon lévő helyszínek beazonosítása internet segítségével, majd azok színezése, kivágása.

A csoport tagjai egyenként vagy párban megpróbálják a rajzokon lévő helyszíneket beazonosítani az internetes keresőprogram segítségével, majd azokat kiszínezik, kivágják. A játéktáblára a regény legfontosabb helyszínei kerülnek fel. Ezek a következők: a Pál utcaiak gimnáziuma, a vörösingsek reáliskolája, a Fűvészkert medencéje, Janó kunyhója, egy farakás és a Magyar Nemzeti Múzeum.

A csapat egy számítógép vagy laptop segítségével a Google ([www.google.hu](http://www.google.hu)) keresőprogramban megkeresi a Pál utcaiak gimnáziumát, a vörösingsek reáliskoláját és a Magyar Nemzeti Múzeumot. Cél a megfelelő keresőkérdés összeállítása és a kapott találatok szűrése. Keresőkérdés: Pál utcai fiúk gimnázium. Keresőkérdés: Pál utcai fiúk reáliskola. Keresőkérdés: Magyar Nemzeti Múzeum.

A helyszínek a 3. mellékletben találhatóak.

2. csoport feladata: A kártyák színezése, kivágása.

A csapat a foglalkozásvezető által kiadott kártyákon szereplő üveggolyókat kiszínezi, majd a kártyákat kivágja. Összesen 80 db kártyát kell kiszínezniük, kivágniuk.

A kártyák a 4. mellékletben találhatóak.

3. csoport feladata: A játémezők színezése, kivágása, számozása.

A csoport tagjai egyenként a foglalkozásvezető által kiadott lapokon szereplő üveggolyókat kiszínezik, majd számozzák, végül kivágják. Összesen 60 db játémezőt (üveggolyót) kell kiszínezniük, kivágniuk.

A játémezők az 5. mellékletben találhatóak.

4. csoport feladata: A társasjáték elemeinek elhelyezése, ill. felragasztása a kartonlapra

A csoport tagjai egyenként felragasztják – a kártyák kivételével – az előző három csoport munkáit a nagy kartonra. Cél, hogy az összes játémezőt, helyszínt, start és cél mezőt elhelyezzék a kartonon a tanulók. Így áll össze a játéktábla.

Ezt a feladatot felcseréljük a következő csoportmunka utolsó feladatával (IV. feladatcsoport: Dramatizálás.). Erre azért van szükség, mert a tanulók addig nem tudnak ragasztani, amíg a többi csapat el nem készül, így nem tudnának dolgozni.

#### II. feladatcsoport: A feladványok elkészítése

A kártyákra kerülő kérdések megírása. A csapatok feladata, hogy az előző projektben, a 2. csoport által elkészített kártyákra ráírják a saját kategóriájuk feladatait. Cél, hogy a 80 db kártya elkészüljön.

#### Csoportmunka

Az előző feladat során kialakított csapatok újra együtt dolgoznak. Csapatonként közösen írják meg a feladatokat. A kártyára kerülő lehetséges kérdések, illetve azok megoldásai a 8. mellékletben találhatóak.

#### 1. csoport feladata: Villámkérdések

A csoport tagjai megbeszélik, majd egyenként a kártyákra írják fel azokat a kérdéseket, amelyekre gyorsan lehet válaszolni. Például: Mivel vesztegette meg Geréb Janót?

Cél, hogy a regénnyel kapcsolatban 25 db kérdést írjanak rá a kártyákra a tanulók.

#### 2. csoport feladata: Ki vagyok én?

A csoport tagjai megbeszélik, majd egyenként a kártyákra írják fel a feladványokat. E/1-ben (egyedül) legyenek megfogalmazva a feladványok, úgy, hogy rá lehessen ismerni a regény szereplőire. A játék során ki kell találni, hogy kiről vagy miről szól a feladvány. Például: *Nagyon szeretek hatalmasakat füttyenteni.*

Cél, hogy a regénnyel kapcsolatban 25 db feladványt írjanak rá a kártyákra a tanulók.

#### 3. csoport feladata: Mesélő tárgyak

A csoport tagjai megbeszélik (szükség szerint le is írhatják), majd egyenként a kártyákra írják fel a feladványokat. A kártyákon a feladat úgy kezdődik, hogy „Miről mesélne Neked a / az ...?” A játékosnak el kell mondania majd a játék során, hogy mi jut erről a tárgyról eszébe a regény kapcsán. Például: *Miről mesélne Neked a levátia?*

Cél, hogy a regénnyel kapcsolatban 25 db mesélő tárgyat írjanak rá a kártyákra a tanulók.

#### 4. csoport feladata: Dramatizálás

A csoport tagjai megbeszélik (szükség szerint le is írhatják), majd egyenként a kártyákra írják fel a regényben történő fontos eseményekről kitalált feladványokat.

A játékosoknak elő kell majd adniuk a játék során ezeket a feladványokat, jeleneteket. Olyan jeleneteket válasszanak, hogy a csoport minden tagja szerephez jusson majd a dramatizálás során. Például: *Adjátok elő, ahogy Rácz tanár úr kérdőre vonja a Gittegyelt tagjait!* Cél, hogy a regénnyel kapcsolatban 5 db mesélő dramatizálandó jelenetet írjanak rá a kártyákra a tanulók.

Ezt a feladatot felcseréljük az előző csoportmunka utolsó feladatával (IV. feladatcsoport – A társasjáték elemeinek elhelyezése, ill. felragasztása a kartonlapra). Erre azért van szükség, mert az előző feladatban azok a tanulók, akik a ragasztásos feladatot kapták, nem tudnának dolgozni.

Ezeket minden csoport egyenként ráírja a kártyák hátuljára (Az I. feladatcsoportban a 2. csoport feladata volt ezek színezése), a 4. csoportét az a csoport írja meg, aki leghamarabb elkészül a saját feladatával, mert ők ekkor ragasztják fel a társasjáték elemeit a játéktáblára.

### IV.4.3. Értékelés

Zárásként a tanulók egy kört formálva röviden elmondják, hogy milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat tetszett nekik a legjobban és miért. Ezután a csapatok (csoportok) értékelik saját teljesítményüket. A foglalkozásvezető minden csoport munkáját elismeri, értékeli.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Minden tanuló elolvassa, ismeri Molnár Ferenc *A Pál utcai fiúk* című regényét.
- Minden tanuló tevékenyen, lelkesen részt vesz a regény feldolgozásában.
- Minden tanuló képes lesz egyéni, illetve csoportmunkában dolgozni.
- Minden tanuló hozzájárul munkájával a produktumok (jelen esetben a társasjáték) elkészítéséhez.
- Minden tanuló biztonsággal közlekedik, tájékozódik a könyvtárban.

## VI. ESZKÖZLISTA

### Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök:

nyomtató, számítógépek vagy laptopok (csapatonként legalább egy darab)

### Hagyományos könyvtári eszközök: (csapatonként legalább egy darab)

- BAKOS Ferenc: Idegen szavak és kifejezések szótára. 3. kiad., utánnny. Budapest : Akadémiai Kiadó, 2015. 723 p.
- JUHÁSZ József [et al.] (szerk.): Magyar értelmező kéziszótár. 5. kiad. Budapest : Akadémiai Kiadó, 1982.
- MOLNÁR Ferenc: A Pál utcai fiúk. 17. kiad. Budapest – Uzsgorod : Móra - Kárpáti K., 1970. [184] p.

### Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek:

- Google ([www.google.hu](http://www.google.hu))
- Wikipédia ([www.wikipedia.hu](http://www.wikipedia.hu))
- Petőfi Irodalmi Múzeum által összeállított tematikus oldal (<https://pim.hu/archivum/puf/object.046ada3c-27ef-4864-8ac3-d50cc1e28841.ivy.html>)
- Google Maps – Google Térkép (<https://www.google.com/maps>)
- Magyar Értelmező Kéziszótár (<http://ertelmezo.oszk.hu/elolap.php>)
- Idegen Szavak Szótára (<https://idegen-szavak.hu/>)

### Tárgyi feltételek:

- A/4-es fénymásoló papírok
- tollak (16 db)
- színes ceruzák (csapatonként legalább egy csomag, kb 16 db)
- ollók (csapatonként legalább egy darab)
- stift ragasztó (csapatonként legalább egy darab)

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Kártyák csoportalakításhoz
2. A társasjáték leírása, szabálya
3. A rajzokon lévő helyszínek (gimnázium, reáliskola, Magyar Nemzeti Múzeum, a Fűvészkert medencéje, faház, farakás)
4. Kártyák, ebből 10 lapot szükséges kinyomtatni (amelyeknek a hátoldalára kell írni a kérdéseket)
5. Játékmezők, 2 db nyíl, START mező, CÉL mező
6. A rajzokat színesben, hasonlóan kellene kiszínezni, hogy valóságghű legyen (gimnázium, reáliskola, Magyar Nemzeti Múzeum, Fűvészkert medencéje, faház, farakás)
7. A kész társasjáték színesben
8. A kártyára kerülő lehetséges kérdések, ill. azok megoldásai

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# TANULÁSTÁMOGATÁS

# Időutazó

## Kalandozás a történelemben gyermekszemmel

Fejlesztő neve	Tóth Renáta		
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	4–6. osztály
Részvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Szövegfeldolgozási képesség fejlesztése		
	Tanulástámogatás		
	Kreatív önkifejezés fejlesztése		
A program időtartama	3 óra	2–4 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés Szövegértés fejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Kooperatív struktúrák Csoportmunka		
Kipróbáló neve	Vargáné Ládonyi Erzsébet (Veszprém)		

## I. A PROGRAMFÜZET ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A szövegértés összetett fogalom, mely magába foglalja a szövegek értelmezését, az olvasó tapasztalatainak integrálását és az egymásra épülő gondolkodási műveletek alkalmazását. A feladatok elvégzése során a tanulók műveleteket hajtanak végre, amelyek különböző nehézségűek: egyesek egészen egyszerűek, mások komplexek.

A foglalkozás célcsoportja a 4–6. osztályos tanulók. Alsó tagozatban fontos, hogy a későbbiekben tantárgyként megjelenő történelmi ismereteket megalapozzuk és felkeltjük az érdeklődést más kultúrák, népek, civilizációk iránt. A program célja, hogy a hagyományok, mítoszok és legendák világát, színes és érdekes kortárs olvasmányrészletekkel, tegyük vonzóvá a gyermekek számára.

Erősítsük a már meglévő ismereteiket, és egészítsük ki további (pl. képírás), elsősorban nem lexikális jellegű ismeretanyaggal. A szövegrészletek legyenek érthetőek, a gyermek nyelvén íródjanak, értelmezésük és elemzésük a könnyed feldolgozást segítse. A regényrészletek egyszerűbb szövegértési feladatokat kínáljanak, amelyek sikerélményt és pozitív feladatmegoldást eredményezhetnek. A felső tagozatban 6. osztályban a tanulók ismereteiket kibővíthetik a 19. század híres szülötteinek életével, találmányaival; az irodalom, a sport (Hajós Alfréd), a földrajz (Vámbéry Ármin), a tudomány (titkosírás feltalálása), valamint a művészetek gazdag és színes világát is megismerhetik. Mindkét modulban – játékosan és kreatív formában – „időutazást teszünk” egy-egy történelmi korba. Cél, hogy játékosan tegyük lehetővé (adott szövegrészek alkalmazásával) a képzelet és fantázia kibontakoztatását. Mindez történelmi ismeretanyagokkal bővítve alkalmas a szövegértés és a szövegfeldolgozás képességének fejlesztésére.

A modulokban a különböző feladattípusok erősíthetik a szövegértést, annak komplex módon történő feldolgozását.



## I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- hatékony és önálló tanulás
- szociális és állampolgári kompetencia

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A szövegértés fejlesztése koncentrikusan bővülő didaktikai feladat, ez azt jelenti, hogy az életkorra jellemző sajátságokat (különösen a gondolkodási formák fejlődését) figyelembe kell venni a feladatok kiválasztásakor. Célszerű a fejlesztési folyamatban a szövegek témáit úgy tervezni, hogy a konkrét, szubjektív szövegek felől haladjunk az elvontabb, objektívebb szövegek felé. Minden esetben figyelembe kell vennünk, hogy milyen szövegfajta értelmezésével boldogul könnyen a tanuló, és milyen típusú szöveg értelmezése okoz számára nehézséget. A szövegtípusok arányait a gyermek tudásának függvényében kell alakítani.

A program tananyaga 3 modulban kerül feldolgozásra. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési forma: kérdések, feladatok találhatóak, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítani a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén azok tananyagára épülő feladatok találhatóak, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan.

A modulok szerkezetének áttekintése:

- Az első modul felkészítő ismereteket és módszertani ötleteket tartalmaz a foglalkozások kivitelezéséhez.
- A második modul egy külföldi kortárs szerző regényének részletével indul. (Maria Maneru: *Kleopátra bosszúja*, Mindentudók klubja sorozat, 8-9. oldal; 13–15. oldalig). Célja az egyiptomi kultúra iránti érdeklődés felkeltése, az olvasmányélmény kihathat a későbbi olvasási szokásokra, elősegítheti az olvasási kedv erősödését.
- A harmadik modul a századfordulós Magyarországra, illetve Európa városaiba viszi el a tanulókat egy kortárs magyar szerző, Dávid Ádám *A potyautas* (Millennium expressz sorozat) című regénye által. (Részlet: 5–10 oldalig; 37–42. oldalig)

### II.2. A tanulást segítő eszközök

- hagyományos eszközként a könyv és a feladatokhoz használt regényrészletek
- digitális illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása, internet hozzáférés (pl. YouTube videó/filmrészlet bejátszása)

A 2. modulban felhasznált kortárs meseregény:

- Maria Maneru: *Kleopátra bosszúja* (Mindentudók klubja sorozat). Napraforgó Könyvkiadó, Budapest, 2018. 138 oldal
- Facskóné Németh Csilla – Takácsné Kiss Anikó: *Játéközön*. Logopédia kiadó, 2017. Budapest. 320 oldal.

A 3. modulban felhasznált ifjúsági regény:

- Dávid Ádám: *A potyautas* (Millennium expressz sorozat), (Tilos az Á könyvek sorozat) Pagonyi Pagony Kft. 2013. 243 oldal.

### II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív struktúrák; csoportmunka; frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer a foglalkozás vezetőjétől.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Felkészítő modul	3 nap
2.	Időutazók a múmiák világában	2 tanóra (2x 45 perc)
3.	Időutazók a századfordulón – Millenniumi kalandok	2 tanóra (2x45 perc)

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Felkészítő modul

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 3 nap

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

- A foglalkozások 4. és 6. osztályos diákok számára készültek. A programok időtartama 2x45 perces tanóra. A modulokban, a feladatok időarányos elosztásával a foglalkozások 45 percben is megvalósíthatók.
- A modulokban a feladatok játékoságon, változatos szöveg- és ismeretfeldolgozáson, valamint pozitív érzelmeket keltő tevékenységeken alapulnak, elősegítve ezzel a szövegértés kompetenciájának fejlesztését.
- A modulok kortárs olvasmány-/regényrészleteket használnak fel.
- A foglalkozások könyvtári környezetben kerülnek megvalósításra, támogatva a könyvtárhasználatot és az olvasásfejlesztést és -népszerűsítést.

- A foglalkozásban résztvevők létszáma minimum 10 fő, maximum 20 fő. A feladatok megoldása csoportmunkában történik. A csoportok kiválasztása játékos feladatok segítségével történik.
- Az elkészített modulok ismeretkiegészítésként, szakköri anyagként is használhatók, de versenyek, vetélkedők alapját is képezhetik.
- A szövegértési modulok célja tehát, hogy elősegítsük a tanulók számára az értő olvasás fejlesztését; változatos és játékos feladatokkal komplex szövegértési gyakorlatot valósítsunk meg; erősítsük az anyanyelvi kommunikációt, szókincsbővítéssel járuljunk hozzá a nyelvműveléshez.
- A tantárgyközi feladatok (pl. természetismeret, rajz és vizuális kultúra) megoldása során a diákok logikai és szövegkohéziós összefüggéseket tárhatnak fel.
- Tágabb értelemben célunk, hogy a diákokat felkészítsük az információs társadalom kihívásaira.
- A szöveges, írásbeli feladatokon túl motivációs gyakorlatokkal, önismereti és drámajátékokkal, kézműves foglalkozással komplex módon segíthetjük elő az ismeretbefogadást.
- Csoportdinamikai szempontból a foglalkozásokon az egymástól tanulás, a véleménynyilvánítás, vitakészség is fontos szerepet kaphat.
- A tanulási módszerek közül a leghatékonyabb a csoportban végzett munka, emellett pedig a páros munka; ezek a módszerek kihívást és kreatív hajtóerőt kínálnak a feladatok megoldásához, lehetővé teszik a differenciált munkavégzést, feladatmegoldást.
- A foglalkozások során kortárs szerzők regényrészleteivel felkelthetjük/erősíthetjük az olvasási kedvet.
- Kiemelt cél, hogy a gyermekeknek a rendszeres olvasás természetes igénnyé váljon.
- Járjanak rendszeresen könyvtárba, sajátítsák el életkoruknak megfelelően az önálló ismeretszerzés képességét.
- A kortárs, elsősorban magyar írók a gyermekek életkori sajátosságainak, olvasási szintjüknek megfelelő sorozataikkal támogathatják az élményalapú olvasást.

#### **IV.1.1. Tanulási feladat**

Felkészülés a foglalkozások megtartására.

#### **IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A modulok szerkezetének áttekintése:

- Az első modul felkészítő ismereteket és módszertani ötleteket tartalmaz a foglalkozások kivitelezéséhez.
- A második modul egy külföldi kortárs szerző regényének részletével indul (Maria Maneru: *Kleopátra bosszúja*, Mindentudók klubja sorozat, 8-9. oldal; 13–15. oldalig). Célja az egyiptomi kultúra iránti érdeklődés felkeltése, az olvasmányélmény kihathat a későbbi olvasási szokásokra, elősegítheti az olvasási kedv erősödését. Tantárgyközi ismeretek kiegészítése (földrajz, anyanyelvi kultúra, szókincs- és fogalombővülés). A sorozat mint műfaj ismertetőjegyeinek megismerése. Könyvtári ismeretek bővülése.
- A harmadik modul a századfordulós Magyarországra, illetve Európa városaiba viszi el a tanulokat egy kortárs magyar szerző, Dávid Ádám: *A potyautas* című regényének részlete által.

#### **IV.1.3. Értékelés**

Alapvető cél, hogy a foglalkozások során hangsúlyt kapjon a tanulók önértékelésének fejlesztése, kritikus gondolkodásuk kialakítása, egymás munkájának elismerése, a hibák kíméletlen, javító szándékkal történő megfogalmazása. A tévedések megbeszélése, kijavítása közösen, együtt átbe-

szélve történik. A hibák elfogadása, a tanulási folyamat részeként való kezelése a biztonság érzését nyújtja, mentesíti a gyerekeket a szorongástól, az esetleges teljesítménykényszersztől. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem! „*A foglalkozásban az tetszett...*” – a gyerekek, elmondhatják, hogy melyik feladat volt könnyű, vagy nehéz, tetszett-e a könyvrészlet, szívesen hallanának-e még erről a kultúráról. Majd a foglalkozásvezető és a gyerekek is értékelik a napot. Dicséretkártya vagy motivációs lap alkalmazása minden modul lezárásakor szükséges!

---

## 2. modul: Időutazók a múmiák világában

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2x 45perc, 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

- A programban a 4. osztályos tanulók szövegértési és értő olvasási kompetenciáját erősítő, támogató foglalkozás megvalósítása a cél.
- A modulban Maria Maneru: Kleopátra bosszúja (Mindentudók klubja sorozat) című meseregényének részleteit dolgozzuk fel, (8-9. oldal; 13–15. oldalig).
- A foglalkozások előtt fontos, hogy a foglalkozásvezető a tanulók osztályfőnökével, tanítójával előzetesen egyeztessen, hogy a diákok a tananyagban hol tartanak, illetve az alsósok esetében van-e előzetes ismeretük.
- A modulok a szövegértés kompetenciáját erősítik. A feladatok játékosan, pozitív érzelmeket keltő tevékenységeken alapulnak.
- A modulok ismeret- és tudásanyaga kortárs külföldi és magyar regényrészleteket használ fel.
- A sorozat mint fogalom megismertetése.
- A foglalkozások könyvtári környezetben kerülnek megvalósításra, támogatva a könyvtárhasználatot és az olvasásnépszerűsítést.
- A foglalkozásban résztvevők létszáma minimum 10 fő, maximum 20 fő.
- Az elkészített modulok ismeretkiegészítésként, szakköri anyagként is funkcionálhatnak, de versenyek, vetélkedők alapját is adhatják. A feladatok száma, illetve az arra fordított idő változtatható.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- koncentráltabb figyelemre;
- többcsatornás tanulásra (hallás, látás, vizualitás, mozgás);
- társas-páros munkában való részvételre;
- az irodalmi szövegolvasások során részinformáció gyűjtésére, részletekben történő szövegolvasásra, és a hallott ismeretek komplexebb visszaadására;
- a dramatizációs feladatok kapcsán önkifejezésre, valamint személyiségük elfogadására;
- életkorhoz közel álló olvasmány-, szövegrészletek megismerésére, a kortárs irodalmi ismeretek elsajátítására;
- humor mint irodalmi stílus felismerésére a szövegekben;
- a sorozat műfajának, stílusjegyeinek felismerésére.

## IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A tanulók ismerjék meg játékos formában egy képzeletbeli időutazás segítségével az egyiptomi kultúra, civilizáció jelentőségét, hatását a mai kultúrára; társadalmi és gazdasági újíto szerepét, az írás és hagyomány világ, az építészet, tudományok, technikai újítások tekintetében; a ránk hagyott örökség (piramisok, múmiák és egyéb régészeti emlékek) értékét és kulturális formagazdagságát.

Feladatok, események részletes leírása:

A foglalkozás időtartama: 45 perc

Kezdő foglalkozásforma: a székek (min. 10 db; max. 20 db + 1 db a foglalkozásvezetőnek) körben elhelyezve, a foglalkozásvezető is a sorban ül. A gyerekeket már az előre berendezett teremben várjuk. Megkérjük őket, hogy üljenek le érkezési sorrendben!

### I. Köszöntés, bemutatkozás, motivációs közeg megteremtése:

Zenehallgatás (Mindenki csukja be a szemét, engedje le a karjait, figyeljen a nyugodt légzésre. Teremtsük meg a belső csendet!)

<https://www.youtube.com/watch?v=EOmt542XwD4> (1percig)

vagy: [https://www.youtube.com/watch?v=0oNs\\_BrnKNE&list=PLAQYifBwe94\\_3rBoT7xry-SY\\_nGChtd7Fa](https://www.youtube.com/watch?v=0oNs_BrnKNE&list=PLAQYifBwe94_3rBoT7xry-SY_nGChtd7Fa) (2 perc 16mp -ig)

Foglalkozásvezető kérdez: *Ki hova képzeletben magát ennek a zenének a hallgatásakor? Mi jut eszetekbe a zenéről?*

Ráhangelő játégyakorlatok:

a.) Majomjáték. Fejlesztendő területek: vizuális szeriális emlékezet, vizuális figyelem, utánzóképeség, szabálytudat.

Facskóné Németh Csilla – Takácsné Kiss Anikó: *Játéközön*. Logopédia kiadó, 2017. Budapest. 320 oldal. (Játékleírás 180. oldal/340-es játék)

A gyerekek körben állnak vagy ülnek úgy, hogy jól lássák a játékvezetőt (először a foglalkozásvezető lesz az). A játékvezető több, különböző mozdulatot végez. A többiek feladata azokat helyes sorrendben, emlékezetből visszaadni. A legjobb utánzó lehet a következő játékvezető.

b.) A nagy utazás. Fejlesztendő területek: szókinccs, fogalmi ismeretek, auditív figyelem, auditív szeriális emlékezet, szabálytudat.

Facskóné Németh Csilla – Takácsné Kiss Anikó: *Játéközön*. Logopédia kiadó, 2017. Budapest. 320 oldal. (Játékleírás 188. oldal/359-es játék)

*Nagy utazásra készülünk, gondolatban be kell csomagolnunk! Mindenki egy valamit rakhat a közös bőröndbe, de meg kell jegyeznie azokat a dolgokat, melyeket mások előtte beletettek.*

Például:

Első tanuló: *Beleteszek a bőröndbe egy fésűt*. Második tanuló: *Beleteszek a bőröndbe egy fésűt és egy csomag zsebkendő*t stb. Nehezítés: Ha csak egy bizonyos főfogalom alá tartozó dolgokat lehet becsomagolni (ruhaneműt, játékot, élelmiszereket stb.), illetve ha az ábécé betűinek sorrendjében kerülhetnek dolgok a bőröndbe (pl. alma, ágy nemű, bohóc stb.).

c.) Motivációs film bejátszás:

<https://www.youtube.com/watch?v=DImFO4QCYN0>

## II. Az első birodalmak: Egyiptom

Foglalkozásvezetői közlés: rövid ismertető az ókori Egyiptomról (lásd 18. melléklet).

Előzetes szóbeli ismeretfelmérés:

- *Ki az, aki halott már Egyiptomról? Járt-e esetleg ott valaki a családjával?*
- *Mit tudtok a múmiákról?*
- *Ki volt Kleopátra?*
- *Mik azok a piramisok?*

A csoportot visszarendezzük az asztalok köré, csoportalakító játékkal kiválasztjuk az egyes csoportokat.

## III. Csoportalakító játék

Mindenki húz egy-egy lapot, és felirat szerint (Kleopátra, Egyiptom, piramisok, múmiák) rendeződnek egy csapatba (akik ugyanazt húzzák, azok lesznek együtt!). Miután a csoportok kialakultak, kapnak egy-egy A/4-es borítékot, amelyek a feladatokat tartalmazzák. (Csoportalakító kártyákat lásd az 1. mellékletben)

a.) Kortárs regényrészlet megismerése. Maria Maneru: *Kleopátra bosszúja* (Mindentudók klubja sorozat, részlet: 13–15. oldal. Fénymásolatban kiosztjuk a gyerekeknek. (lásd 2. melléklet)

b.) Az ókori kelet című feladatlap (lásd a 3. melléklet). Feladat: a fogalmak összekötése a leírással.

**2. Meséljétek el röviden, hogy szerintetek miről fog szólni a történet és kik a szereplői!** A csapatokból egy-egy kapitányt választanak a többiek, akik ismertetik a történet lényegét, a szereplőket.

## 3. Keress-kutass!

Feladat: *keressétek ki a táblázat szavaiból a helyes választ, írjátok be a szövegbe! Amit felhasználtatok, húzzátok át! Használjátok a szövegrészleteket!* (lásd a 4. melléklet)

## 4. Egyiptom kultúrája:

Foglalkozásvezető közlése: *Egyiptom, az első civilizációk egyike időszámításunk előtt 5000 évvel alakult ki. Az ókori civilizációról igen sokat tudunk. Mit gondoltok, hogyan lehetséges ez?* (tárgyi és írásos emlékek segítségével)

a.) Térkép kirakása A/4-es méretben puzzle módszerrel. Minden csapat kap egy másolatot. (lásd 5. melléklet)

## 5. Villámkérdések!

A foglalkozásvezető teszi fel a csoportoknak. A válaszokat a térképről olvashatják le.

- *Mely tengerek választják el őket az Arab illetve az Európai országoktól?*
- *Európa: Földközi-tenger; Arab vidék – Szaud-Arábia: Vörös-tenger*
- *Sorolj fel sivatagokat!* – Líbiai-sivatag, Arab-sivatag
- *Milyen az éghajlat a sivatagban?* – meleg, forró a sivatagi területeken, a tengerek mellett a sivatagban nagyon meleg van a tenger mellett szubtrópusi
- *Megtalálod-e a térképen Egyiptom egykori fővárosát!* –Memphisz
- *Tudja-e valaki, mi Egyiptom mostani fővárosának a neve?* – Kairó

Foglalkozásvezetői közlés:

*Tudtad? Az országnak az ókorban több neve is volt, egyik legismertebb a Kemet („fekete ország”), amely nevet a Nilus által lerakott termékeny fekete iszap után kaptak.*

A főváros neve hieroglifákkal leírva szintén legyen benne a csapatok borítékjában. Kivágva kapják meg, és ragasszák rá egy A/4-es rajzlapra, amit előre beletettünk a borítékba. (Lásd 6. melléklet.)

## 6. Keresztrejtvény feladat

Ehhez a csoportok kapjanak egy-egy kinyomtatott példányt a rejtvényhez kapcsolódó képekből, melyek szintén legyenek benne a csapatok borítékjaiban. Segítik a megoldást! A rejtvényt és a képeket lásd a 7. mellékletben.

## 7. Csapatnév hieroglifákkal

*Vágjátok ki és ragasszátok fel a kapott rajzlapra a csapatneveketek a hieroglifák táblázat segítségével!* (Lásd 7. melléklet.)

A feladatok elvégzése után beszéljük meg a megoldásokat, a helyes válaszokat!

## IV. Kalandok Egyiptomban. 2. Könyvrészlet

A szövegrészletet fénymásolva odaadjuk a csoportoknak! Majd közösen felolvassuk (a csoportból mindenki olvas), így megismerjük a történetet. (részlet: 58-59. oldal. 8. melléklet)

Csoportfeladatok – activity feladat (a borítékban benne van minden csoportnak egy-egy activity feladat, amit el kell mutogatnia). Ezeket előzőleg papírra felírjuk és betesszük a csapatok borítékjaiba. (max. 5 csapat)

- Kincset kerestek egy barlangban! (Milyen eszközök, felszerelés van nálatok?)
- Kleopátrát megmarja a kígyó.
- Kleopátrát eltemetik egy sírboltba.
- Kleopátra férjhez megy Marcus Antoniushoz.
- Octavianus rabszolgaként el akarja Kleopátrát adni.

## V. Érdekességek Egyiptom világából

a.) Minden csapat kap egy-egy KÍVÁNCSISÁG KÁRTYÁT (lásd 9. melléklet), amin egyiptomi érdekességek van. Ezeket felolvassák egymásnak a csoportok ismeretátadás céljából.

b.) Kódfejtős feladat! *Fejtsd meg, hogy milyen betűket rejtenek a számok! Írd be a betűket a táblázatba, majd egészítsd ki a szavakat!* (lásd 10. melléklet)

## VI. Kézműves foglalkozás (Választható, hogy melyiket végezzük el, 11. melléklet.)

a.) Kiosztjuk az egyiptomi fáraó sablont, amit előtte lefénymásoltunk és kemény kartonra ragasztottunk; kiszínezik a gyerekek, majd kivágják, kalapgumival rögzíthető.

b.) A gyerekek készíthetnek egyiptomi vízkiemelő rendszert – sadufot! (Ez a magyar gémeskút megfelelője). A leírást minden csoportnak adjuk oda kinyomtatva!

### IV.2.3. Értékelés

Fontos, hogy a gyerekek megismerjék ezt a kultúrát, hiszen a művészet és a tudás bölcsője az ókori Egyiptom, ráadásul izgalmas, érdekes és meglehetősen misztikus is ez a művészettörténeti korszak. A komplexebb feladatok szemléletesen dolgozzák fel az egyiptomi kultúrát, úgy, hogy a gyerekek minél jobban megértsék és átélhessék az akkor élt emberek életét, beleképzelhessék magukat az ókori ember bőrébe. A lényeg, hogy megértsék, elődeink nem különböztek tőlünk olyan nagyon, hiszen ők is házakban éltek, ők is álmodtak, nekik is voltak gondjaik, problémáik.

A „*Mi tetszett a foglalkozásban?*” kérdésre válaszolva elmondhatják, hogy melyik feladat volt köny-

nyű/nehéz, tetszett-e a könyvrészlet, szívesen hallanának-e még erről a kultúráról. Majd a foglalkozásvezető is értékeli a napot.

Motiváció: Az óra végén a foglalkozásvezető kiosztja az egyiptomi hieroglifával ellátott könyvjelzőt. Ha van lehetőség, ezeket le is lehet előtte laminálni, mert akkor tartósabb (lásd 11. melléklet).

---

### 3. modul: Időutazók a századfordulón – Millenniumi kalandok

---

## IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

- A programban a 6. osztályos tanulók szövegértési és értő olvasási kompetenciáját támogató foglalkozás megvalósítása a cél.
- A foglalkozások előtt fontos, hogy a sikeres, élményt adó program megvalósítása érdekében a foglalkozásvezető a tanulók osztályfőnökével, tanítójával előzetesen egyeztessen, hogy a diákok a tananyagban hol tartanak, illetve az alsósok esetében van-e előzetes ismeretük.
- A modulok a szövegértés kompetenciáját erősítik. A feladatokat játékosan, pozitív érzelmeket keltő tevékenységeken alapulnak.
- A modulok ismeret- és tudásanyaga kortárs külföldi és magyar regényrészleteket használ fel.
- A sorozat mint fogalom megismerése.
- A foglalkozások könyvtári környezetben kerülnek megvalósításra, támogatva a könyvtárhasználatot és az olvasásnépszerűsítést.
- A foglalkozásban résztvevők létszáma minimum 10 fő, maximum 20 fő.
- Az elkészített modulok ismeretkiegészítésként, szakköri anyagként funkcionálhat, ugyanakkor versenyek, vetélkedők alapját is adhatják. Az időkeret és a feladatok száma szabadon változtatható.

### IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- koncentráltabb figyelemre;
- többcsatornás tanulásra (hallás, látás, vizualitás, mozgás);
- társas-páros munkában való részvételre;
- az irodalmi szövegolvasások során részinformáció gyűjtésére, részletekben történő szövegolvasásra, és a hallott ismeretek komplexebb visszaadására;
- a dramatizációs feladatok kapcsán önkifejezésre, személyiségük elfogadására;
- életkorukhoz közel álló olvasmány/szövegrészletek megismerésére, a kortárs irodalmi ismeretek elsajátítására;
- a humor mint irodalmi stílus felismerésére a szövegekben;
- a sorozat műfajának, stílusjegyeinek felismerésére (egyedi sorozatjel, sorozatcím);
- történelmi kapcsolódásokon keresztül az irodalom, sport és művészetek területén ismeretanyag gyűjtésére.



### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részscélkitűzések:

A tanulók ismerjék meg játékos formában – egy képzeletbeli időutazás segítségével – a századfordulós Magyarország kulturális, társadalmi, technikai környezetét. A kor híres irodalmárjainak, természetbúvárjainak, sportolójainak és művészeinek felidézésével távlati képet kaphatnak a XIX. századi Magyarországról. Az utazás során hazánk határain kívülre is ellátogathatnak, megismerkedhetnek Törökország, Görögország, valamint a Vaskapu környékével is.

A legendás Orient expressz történetét is meghallgathatják. Képet kaphatnak az első olimpiai győzelem háttéréről is. Az első léghajó és más technikai vívmányok kapcsán megismerhetik a korszak virágzó gazdasági életét. Az irodalmi-történelmi helyszínek – változatos ismeretanyaggal kiegészítve, szórakoztató ifjúsági nyelven – elevenítik fel a tanulóknak az 1890-es évek végét.

Feladatok, események részletes leírása:

A foglalkozás időtartama: 2x 45 perc, 2 tanóra

Felhasznált irodalom: Dávid Ádám: *A potyautas* (Millennium Expressz), illusztrálta: Futaki Attila. Tilos az Á könyvek, (Pozsonyi Pagony Kft.) 2013., 246 oldal

Kezdő foglalkozásforma: a székek (min. 10 db; max. 20 db + 1 db a foglalkozásvezetőnek) körben elhelyezve, a foglalkozásvezető is a sorban ül. A gyerekeket már az előre berendezett körformában várjuk. Megkérjük őket, hogy foglaljanak helyet érkezési sorrendben!

#### I. Köszöntés, bemutatkozás, motivációs közeg megteremtése:

Videó bejátszása:

<https://www.youtube.com/watch?v=kLLlrnUnTew>

(részlet a Jumanji /2018/ című filmből)

Motivációs kérdések:

- *Ki az, aki szívesen elutazott volna egy másik korbá?*
- *Kivel utaztatok volna?*
- *Hova utaztatok volna?(múlt, jelen, jövő?)*
- *Miért pont azt a korszakot választották?*

Csoportalakító játék (minimum 10 fő, maximum 20 fő, maximum 5 csoport lehetséges). Előre elkészített kártyákat kell húzniuk a tanulóknak, amin az alábbi szavak/kifejezések vannak: Millennium expressz, Dávid Ádám, A potyautas. Ezeket külön lapokra nyomtatjuk, majd két képet ábrázoló kártyából (Hajós Alfréd, a Dracula című könyv borítója) is húznak (lásd 12. melléklet).

Foglalkozásvezetői közlés

*Tudtad? Hajós Alfréd az 1896-os athéni olimpián ünnepelhette az első magyar aranyérmet a játékok történetében.*

*Tudtad? 1890-ben Bram Stoker találkozott Vámbéry Ármin magyar professzorral, aki először mesélt neki a havasalföldi uralkodó, III. Vlad Ţepeş Dracula legendájáról. E karakter nyomán hatévi kutatómunkával alkotta meg az író a vámpír figuráját. Habár hihetetlen, de Stoker sosem járt Kelet-Európában. A regény a négy fal között íródott. Sokáig gondolkozott a cselekményen. Többek közt a British Libraryben és a Whitby könyvtárban kutatott. A regény 1897-ben jelent meg és nagy sikert aratott.*

## II. Korjáték:

Mindenki egy A/5-ös méretű lapot kap, majd a következő kérdésekre kell válaszolni írásban:  
*Ki? Mikor? Kivel? Miért? Mit csinált?*

A csapatok egymás között adják tovább a papírt. Az első tanuló ráírja az első kérdés válaszát, majd ráhajtja a papírt, és továbbadja a csapattársának.

(pl. Drakula gróf a középkorban büntetésből rosszul bánt a szolgálójával.)

*A mai alkalom során egy különleges időutazást teszünk, visszaforgatjuk az idő kerekét 1896-ba, a századfordulós Magyarországra.*

<http://davidadam.hu/millennium/millennium-mozi/>

vagy

<https://www.youtube.com/watch?v=3dKSYT1tnUs>

(Dávid Ádám: Millennium Mozi I. Epizód – Vonat az Oktogonon)

Foglalkozásvezető közlése: *Ismerkedjünk meg a regénnyel!* (A példányt körbe lehet adni, és miközben nézik, mondják el, hogy mit gondolnak?)

- *Milyen lehet a regény?* (izgalmas, unalmas, tudományos, szórakoztató)
- *Ki a szerzője?* (Dávid Ádám)
- *Melyik kiadó adta ki?* (Pozsonyi Pagony Kft.)
- *Melyik könyvsorozatban jelent meg?* (Tilos az Á)
- *Ki rajzolta?* (Futaki Attila)

## III. Az 1. regényrészlet

Minden csoport számára kiosztjuk fénymásolatban Dávid Ádám *A potyautas* (Millennium expressz) egy részletét, az 5–10. oldalig. (lásd a 13. melléklet)

Feladatlap kiosztása: A vágány mellett, kérjük, vigyázzanak! (lásd 14. melléklet)

Beszéljük meg a helyes válaszokat, egyeztessük, melyik csapat volt a legügyesebb eddig!

## IV. Nézzük meg az alábbi videót!

<https://www.youtube.com/watch?v=FYmWi43Nw08&t=50s>

Hajós Alfréd olimpiai bajnok (0.40 másodpercig)

a.) A 2. szövegrészletet (Dávid Ádám: Millennium expressz – A potyautas. 37–42. oldalig, lásd 15. melléklet) kiosztani a csapatoknak, előre kinyomtatva legyen meg max. 5 példányban (max. 5 csapat lehetséges).

b.) Feladatok megoldása (lásd a 16. melléklet)

### IV.3.3. Értékelés

Megköszönjük a diákoknak a tanórai részvételt, és a feladatok megoldásában való közreműködést. A diákok és a foglalkozásvezető közösen értékelik az órát.

Ajándékként az 1896-os Millenniumi ünnepségekhez kapcsolódóan a léghajó bemutató plakátját adjuk a tanulóknak könyvjelzőként. A képet 7x8 cm-es kartonlapokra nyomtatjuk (lásd 17. melléklet).

Ha marad még idő, a Millennium expressz 2. kötetének bemutatóját vetítjük le. <https://www.youtube.com/watch?v=hyhggCIPTLA&t=62s>

A foglalkozásvezető elmondhatja, hogy a sorozat eddig 3 kötetben jelent meg. Akit érdekel, az az óra után megnézheti a többi kötetet is, ezeket előre készítsük ki, hogy az óra végén meg tudjuk mutatni a gyerekeknek.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

1. Minden tanuló elolvasta Maria Maneru *Kleopátra bosszúja* című kortárs meseregény részletét.
2. Minden tanuló elolvasta és megismerte Dávid Ádám Millennium expressz sorozatából *A potyautas* című ifjúsági regényét.
3. Minden tanuló tevékenyen részt vett a regényrészlet feldolgozásában.
4. Minden tanuló hozzájárult a feladatok elkészítéséhez, a csoportos munka sikeréhez.
5. Minden tanuló megismert egy magyar és egy külföldi kortárs író.
6. Minden tanuló ismeretterjesztő tudásanyagot kapott az egyiptomi civilizációról, valamint a századfordulós Magyarországról.
7. Minden tanuló megismerkedhetett a sorozat mint műfaj ismertetőjegyeivel.

## VI. ESZKÖZLISTA

- kivetítő, projektor, internetkapcsolat
- kartonpapír, A/4-es boríték, rajzlap, ceruza, radír, olló, színes ceruza, ragasztó (min. 5 db)

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Csoportalakító kártyák a 2. modulhoz
2. Kortárs regényrészlet megismerése: Maria Maneru: *Kleopátra bosszúja*
3. Az Ókori Kelet feladatlap
4. Keress-kutass feladatlap
5. Egyiptom térképe
6. A főváros neve hieroglifákkal leírva
7. Keresztrejtvény és segédletek
8. Kortárs regényrészlet 3. rész
9. Kíváncsiság kártyák
10. Kódfejtés feladat
11. Kézműves feladat sablonjai
12. Csoportalakító kártyák a 3. modulhoz
13. Kortárs regényrészlet: Dávid Ádám Millennium expressz – *A potyautas*, 5–10. oldal
14. Feladatsor a regényrészlethez
15. Kortárs regényrészlet 2. rész
16. Feladatok a regényrészlethez
17. Könyvjelző minta
18. Szöveges ismertető az ókori Egyiptomról

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# „Verslábáló” – irodalmi séta

Fejlesztő neve	Kukkonka Judit (Szeged)	
Célcsoport	Ifi	
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Helyi identitás erősítése	
	Tanulástámogatás	
	Könyvtárhasználati jártasság fejlesztése	
A program időtartama	4 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Projekt módszer Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Csoportmunka Páros munka Projektmunka	
Kipróbáló neve	Vadász Zsófia (Csurgó)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy az érettségire felkészülő tanulók megismerjék a szűkebb lakókörnyezetükhöz kötődő tudástartalmakat, pl. településük kultúráját, a helyi történeti, irodalmi emlékeket. Az ott lakók közös múltjával való megismerkedés elősegíti a magyarság tágabb hazájának megismerését is.

Az elkészült mintaprogram Szeged irodalmi emlékhelyeit bemutatva kalauzolja el a diákokat a város sokszínű kulturális értékei, emlékei között. Megismerhetik a felkészülő munka során, hogyan kereshetünk információkat, forrásokat saját településünk múltjának kutatásához. Mindezt az itt olvasható irodalmi vonatkozású modulok keretein belül.

Célunk, hogy a tanulók elsajátítsák azokat az ismereteket, gyakorolják azokat az egyéni és közösségi tevékenységeket, amelyek megalapozzák az otthon, a lakóhely, a szülőföld, a haza és népei megismerését, megbecsülését. Alakuljon ki bennük a közösséghez tartozás, a hazaszeretet érzése. Keltsük fel érdeklődésüket a kutatómunka, forráselemzés, információszerezés módszereinek használatára. Szerezzenek jártasságot a tájékoztató források, a lexikonok, enciklopédiák használatában. Képesek legyenek információkat gyűjteni egy adott témában az interneten, a szerzett információk között tudjanak szelektálni.

## **I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák**

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia

## **II. HASZNOS TUDNIVALÓK**

### **II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere**

A program során a középiskolás korosztály 3 modulra bontva ismerkedik meg szűkebb lakókörnyezete irodalmi-helytörténeti múltjával. Az első részben könyvtári környezetben, nyomtatott dokumentumok, írott és digitális források segítségével ismerkedhetnek az adott tematikával, valamint elsajátíthatják ezen tájékoztató eszközök használatát.

Második alkalommal terepen (külső helyszínen) ismerkedünk meg a településünk értékeivel. Amennyiben a településen nem lehetséges külső helyszín bevonása, akkor a modulban bemutatott Szeged város irodalmi emlékhelyeink virtuális bemutatására kerülhet sor a második modulban. Művészeti, építészeti emlékek megismerésével, bemutatásával is fejlesztve a vizuális kultúra kompetencia elemeit.

A csoportos városi séta során fejleszthetők a szociális kompetencia elemei, a közös közlekedés, együttműködés által a kialakított csoportokon belül.

Harmadik alkalommal megrendezésre kerülő modulban a kiadott feladatok bemutatása és közös értékelése történik. Az utolsó modulban tudjuk ellenőrizni, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

### **II.2. A tanulást segítő eszközök**

Felkészüléshez:

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása, úgymint számítógép/laptop táblagép, hanganyag-lejátszó, hagyományos könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak, monográfiák, térképek. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

Külső helyszínen található források (emléktáblák, szobrok, nevezetes lakóépületek, híres helyi vagy országos ismertségű személyekhez köthető közterületi alkotások, személyes, esetleg családi emlékek (magánszemélyek tulajdonában lévő fotók, levelek, hagyatékok vagy helytörténeti gyűjtemények, múzeumok anyagai).

### **II.3. A program során alkalmazott módszerek**

Csoportos és páros munka; projekt módszer; frontális, ismeretközlő előadás a foglalkozás vezetőjétől, meghívott előadótól.

### III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	„Verslábáló” – irodalmi séta virtuális térben	1–1,5
2.	Helyi emlékek nyomában a terepen	2
3.	Az Én „értékem”	1

### IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

#### 1. modul: „Verslábáló” – irodalmi séta virtuális térben

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1–1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A helyi dokumentumok felderítése és gyűjtése (szóbeli információk rögzítése, fotók készítése) értékmentésnek minősülő tevékenység, amely fejleszti a tanulók önálló gondolkodását, alkotó- és előadóképességét. Előmozdítja a helytörténeti ismeretek öntevékeny elsajátításának lehetőségét. A modul olyan tanulókkal végezhető sikeresen, akik érdeklődnek szűkebb környezetük múltja iránt. Érdemes a kapcsolattartó iskolával előre egyeztetnünk, hogy a gyermek pozitív motivációval érkezzon a foglalkozásra. Az új információszerzés lehetősége, külső helyszín és a jó társas légkör, a kreativitás lehetőségének hangsúlyozása is fontos szerepet játszhat, hogy elfogadó, együttműködő legyen a kis közösségünk, ebben döntő szerepet játszik a tanár személye is.

##### IV.1.1. Tanulási feladat

1. A forráskeresés módszereinek megkedveltetése a tanulókkal.
2. A virtuális térben található információk alkalmazásának megismertetése.
3. A talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítése.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

1. Önállóan ismereteket szerezni keresőprogramok segítségével az internetről.
2. A könyvtár állományában eligazodni a segédletek (lexikon, szótár, enciklopédia) területén. Képes lesz tájékozódni egy adott város térképén.
3. Képes lesz rövid ismertetőt megfogalmazni és bemutatót készíteni.

##### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- érzékenyítés: a tanulandó ismeretek tudatosítása (pl. érettségi tétel kidolgozásához segítség a modulban való részvétel, lokálpatriotizmus, irodalmi ismeretek és interneten elérhető ismeretek bővülése);
- csapatalkotás;

- ismeretközlés és -átadás, melynek célja, hogy a tanulók megismerjék a 18-19. századi Szeged irodalmi életét, újabb ismereteket szerezzenek a magyar irodalom jeles személyeiről a virtuális adattárak és könyvtári dokumentumok segítségével, emellett hasznosítani tudják az elhangzott információkat saját településük közéletének felfedezéséhez.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Bemutakozás a vezető könyvtáros részéről (Név, titulus).
2. A foglalkozás vezetője elmondja, mi a célja ennek a programnak:
  - segítség nyújtása az érettségire való felkészüléshez;
  - magyar irodalmi ismeretek kibővítése;
  - helytörténeti ismeretek elsajátítása;
  - a település történetével, az itt lakók életével való megismerkedés;
  - tárgyi környezeti kultúra megismerése (szobrok, emléktáblák, közterületi alkotások).
3. Tanulói bemutatkozás.  
Mivel felsőbb évesek körében hasznos ez az óra, fel kell tenni azt a kérdést is, ki helyi lakos, ki az, aki ott született, ki érkezett más településről, s ezen információkat is érdemes majd figyelembe venni a kiadott feladatok értékelésekor. A tanulók, ahogyan helyet foglaltak az asztalok mellett, sorban mutatkozzanak be az alábbi szempontok szerint: név, kedvenc író/költő, születési hely.
4. Csoportalkotás
  - legalább 3-4 fős csoportok kialakítása;
  - keressünk és nyomtassunk ki a településünkkel kapcsolatos ismert helyi személyekről, épületekről, szobrokról fotókat A/5-ös méretben (pl. Szeged esetében Juhász Gyula szegedi emlékei feladatnál a költő lebontott Ipar utcai szülőházának fotója);
  - a képeket a tanulók előtt tépjük szét 4 darabra;
  - tegyük egy dobozba, kalapba, zsákba a darabokat;
  - minden tanuló húzzon ki 1 darabot;
  - az azonos képet kirakók kerülnek 1 csoportba.
5. „Én” értékem feladat kisorsolása  
A csoportok feladatai a csoportalkotásnál kapott széttépett fotókhoz kapcsolódnak.  
Feladatjavaslatok:
  - Szeged irodalmi élete (Juhász Gyula, József Attila, Mórá Ferenc, Babits Mihály)
  - Saját megyéd irodalmi élete
  - Saját településem életével, történeti, irodalmi, közéleti emlékeivel kapcsolatos tárgyak, tények ismertetése
6. Forrásbemutató – közös használatlaltal – nyomtatott hagyományos dokumentumokkal és virtuális térben egyaránt (már a kiosztott feladatokra is fókuszálva)

A csoportok a továbbiakban közösen dolgoznak a foglalkozásvezető által bemutatott kötetekkel, adatbázisokkal. Témájuk a már előzetesen a csoportalakításnál kapott fotóhoz kötődik. A bemutatott mintapéldán Juhász Gyula irodalmi emlékeit keressük Szeged városában, interneten és nyomtatott dokumentumok használatával. A költőhöz köthető megtalált köztéri alkotásokat, épületeket, helyszíneket várostérképen bejelöljük, összeállítjuk az optimális útvonalat. A 2. modulban ezeket a helyszíneket élőben felkeressük. A felkészülés során talált helyszínekhez köthető verseket elsajátítják a tanulók.

1. feladat: Múlttal történő ismerkedés, a csoportalakító feladatkérdéshez kapcsolódó életrajzi adatok kibővítése.

Minta *Juhász Gyula Szegedi irodalmi emlékei*

A feladat elvégzéséhez szükséges: fénymásolt várostérkép max. A/3-as vagy A/4-es méretben, ceruza, számítógép, internetelérés.

A csoportalakításnál kapott személy életének feltérképezése az interneten található és a könyvtárban fellelhető, ajánlott szakirodalom alapján.

pl.: *Hol volt Juhász Gyula szülőháza?*

Juhász Gyula hova járt iskolába / melyik iskolában tanított?

*Merre található Juhász Gyula síremléke?*

További kérdések tehetők még fel:

– Járt-e a keresett személy a településen?

– Hozzá tartozója, családtagja településünkhöz köthető-e?

– Lakása, iskolája, munkahelye, sírja itt található-e?

Javaslat azoknak, akik saját helyi témában kutatnak

Érdeemes a Google és az adatbázisos keresésnél minél pontosabban megfogalmazni kérdőszavainkat, keresőszavainkat ahhoz, hogy minél pontosabb találatot kapjunk. A különféle internetes adatbázisok használati útmutatóit nézzük át előre a felkészülésünk során (legtöbbször a Gy.I.K., azaz a gyakori kérdések menüpont alatt található). A könyvtári, múzeumi és levéltári adatbázisok keresőmezői automatikusan kiegészítik, átírják vagy felajánlanak pár betű után egy általuk pontosított keresőkérdést.

Igyekezzünk minél pontosabb kifejezést megadni, hogy pontosabb találatokat kapjunk. Pl. *név* mellé mindig írjuk ki a *településünk nevét*, majd innen még tovább szűkítjük a kérdésünk: pl. Juhász Gyula Szeged; Juhász Gyula Szeged lakóháza; Juhász Gyula költő Szeged lakóháza; József Attila szobor Makó.

Előfordulhat, hogy még a pontosan megadott keresőkifejezésre is rengeteg találatot kapunk.

Érdeemes ilyenkor időzőjelbe tenni a kérdésünket, hogy ugyanúgy írva jelenjen majd meg a találatok mindegyikében: pl. „Juhász Gyula Szeged lakóháza”; „József Attila szobor Szeged”.

Bizonytalanság esetén érdemes a \* -ot használni, s így lezárni a keresésünket, további új találatokat kaphatunk ezzel a módszerrel: pl. Juhász Gyula iskol\*; Juhász Gyula lakás\*; József Attila Makó emlék\* ; József Attila szegedi iskol\*.

A feltett kérdések az alábbi internetes portálokon kereshetők:

a. <https://hungaricana.hu/hu/>

A Hungaricana portál ingyenesen használható portál. Otthonról is elérhető országos napilapokat, folyóiratokat, tanulmányköteteket, tematikus évkönyveket tartalmaz.

→ a keresőmezőbe írjuk be a kérdésünket, pl. Juhász Gyula Szeged;

→ a kapott találatok megjelennek, és bővebb adatokhoz jutunk, ha elolvassuk a felajánlott tanulmányokat, újságcikkeket;

→ a kapott információk kijegyzetelése, kinyomtatása, lementése.

b. <http://mandadb.hu/>

A Manda 180 közintézmény anyagát tartalmazza: „... a magyarországi múzeumok, könyvtárak, levéltárak, magángyűjtemények, civil szervezetek, kulturális- és oktatási profilú intézmények digitalizált kulturális javait egy közös felületen publikáló, nyilvános online gyűjtemény. Az adatbázis



célja a digitalizált értékek gyűjtése, rendszerezése, és a szerzői jog keretei között a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tétele...”

Ingyenesen elérhető portál.

→ a keresőmezőbe írjuk be a kérdésünket, pl. Juhász Gyula Szeged;

→ a kapott találatok megjelennek, és bővebb adatokhoz jutunk, ha elolvassuk a felajánlott tanulmányokat, újságcikkeket.

→ a kapott információk kijegyzetelése, kinyomtatása

A Manda oldalán több híres író közgyűjteményben őrzött levele, verse, műve megtalálható. A diákok digitális másolatban olvashatnak eredeti verseket és egyéb szépirodalmi munkákat.

A találati oldalon a bal oldali menüben a Típus menü alatt a szöveg előtti kis négyzetet bejelölve kapjuk meg a szöveges dokumentumokat.

c. Juhász Gyula szegedi életével kapcsolatos interneten elérhető adatok megkeresése a

<http://virtualis.sk-szeged.hu/kiallitas/juhaszgy/index.html> című portálon.

Feladat:

1. Keressétek meg a ma már nem látható, a költőhöz köthető szegedi helyszíneket!

2. A megtalált egykori helyszíneket azonosítsátok be régi szegedi várostérképek segítségével!

Ma hol lenne megtalálható?

A <https://maps.hungaricana.hu/hu/> oldal közös megnyitása.

A Hungaricana portál ingyenesen használható portál. Térképeket is tartalmaz.

" Keresőkérdés: Szeged;

→ a találatok közül kiválasztjuk a 19. századi térképet;

→ megkeressük az adott utcát, területet;

→ összehasonlítjuk a mai településtérképpel;

→ a *Mi változott?* kérdésre a diákok 2-3 mondattal bemutatják, milyen különbséget fedeztek fel.

2. Feladat: A számítógép segítségével a Google keresőprogramban megkeresik a köztérkép (<https://www.kozterkep.hu>) oldalt, és Szegedre, illetve saját településükre szűkítik az oldalon a keresőkérdést.

Cél a megfelelő keresőkérdés összeállítása és a kapott találatok szűrése.

Keresőkérdések: „köztérkép”.

→ Keresőkérdés a kapott felületen: <https://www.kozterkep.hu>

→ A felső sorban a *Műlapok* szóra kattintva egy keresőfelületet kapnak

→ Itt kitöltik a keresett író, költő, szent, személy stb. nevét a szövegmezőben, és a település nevét is hozzáadják, ahol keresni szeretnének, pl. Juhász Gyula, Szeged.

3. Feladat: A keresőkérdésre kapott válaszok térképen történő elhelyezése.

A feladat elvégzéséhez szükséges: fénymásolt várostérkép max. A/3-as vagy A/4-es méretben, ceruza.

Az 2. feladatnál feltett keresőkérdésre kapott találatokat megnyitják, elolvassák az információkat, értelmezik és bejelölik a kinyomtatott településtérképen.

A keresőkérdés többször ismételtető más-más témában/tárgyban (pl. költők, írók nevei, s ezáltal a település térképén bejelölhető a talált helyszínek.

4. Feladat: A településjáró térkép útvonalának kibővítése.

További – interneten és ajánlott könyvtári dokumentumokban elérhető – adatok gyűjtése a következő cél.

Feladat: további információgyűjtés irodalmi emlékekről, híres emberekhez köthető helyszínekről. A feladat elvégezhető a Google portálon feltett célirányos szűréssel vagy hagyományos könyvtári dokumentumállományban történő kereséssel.

Pl. Juhász Gyula szegedi emlékeiről az alábbi kötetekben található még plusz információ:

Péter László: Szeged irodalmi emlékhelyei (Szeged, 1974)

Péter László: Csongrád megye irodalmi öröksége (Szeged, Bába, 2008)

Szeged útikalauzok, útikönyvek

Érdemes elolvasni, átlapozni saját településünkről szóló útikönyveket, megyei útikalauzokat, mert fontos adatokat tartalmazhatnak.

5. Feladat: A felkeresendő helyszínekhez köthető versgyűjtés.

pl. Juhász Gyula Tisza-parti szobrán mely versből található részlet?

Keressétek meg a már előzőleg használt Google vagy a köztérkép oldalakon – illetve a teljes verset a Juhász Gyula összes versei című kötet használatával vagy internetes keresőportálon lehet megtalálni: <http://mek.oszk.hu/00700/00709/html/>.

A verset a későbbi bejáráson közösen elmondhatjuk, vagy 1 kiválasztott tanuló elszavalhatja a szobor előtt.

6. Segítség a helyes prezentáció elkészítéséhez.

A tanulók eligazítása a kapott önálló feladattal kapcsolatban. Jó tanácsként pár gondolat a helyes prezentáció készítéséhez:

- minden csoport maximum 10 diából álló prezentációt készítsen;
- a prezentáció bemutatása max.10 percben történjen meg;
- a diákon fotókat/ képi illusztrációt mutassanak be;
- ne olvassák fel a diákra leírt szöveget;
- a bemutatókat szöveges, zenés háttér kísérik;
- lehet videós/filmes bemutatót is készíteni.

### IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként felmerülő kérdések tisztázása. A tanulók feltehetik kérdéseiket az elhangzott információkkal, ismeretekkel és a kapott feladattal kapcsolatban. A modul utolsó 5 percében lehetőséget kell adni minden csoportnak, hogy tegye fel a saját témájával kapcsolatban felmerült kérdését, fejtsse ki véleményét, illetve lehetősége van plusz adatot hozzátenni az elhangzottakhoz.

Javasolhatjuk, hogy a tanulók beszélgessenek idősebb családtagokkal, nagyszülőkkel, esetleg szomszédokkal, ismerőssel, hogy minél többet megtudjanak arról, mire emlékeznek az idősök a településük múltjából, ismertek-e a közösség életében jeles helyi szereplőt. Bemutatójukat illusztrálhatják otthoni saját fotókkal, dokumentumokkal is.

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Külső helyszínen, a településen található irodalmi emlékek (szobrok, lakóépületek, emléktáblák) megkeresése a csoportvezető könyvtáros/tanár által vezetett sétán. Figyelmeztetni kell a tanulókat és felhívni a figyelmüket a helyes és szabályos közlekedésre!

A helyes közlekedés és a sétatartás irányelvei:

- Mindig az út jobboldalán közlekedünk, nem foglaljuk el az egész járdát.
- Nem hangoskodunk.
- A zebrán körültekintően kelünk át, amennyiben nincs kijelölt gyalogos-átkelőhely, úgy a vezető tanár megáll az úttest közepén és megvárja, míg a diákok átértnek az út túloldalára.
- Séta közben nem érdemes információkat mondani a tanulóknak, mert nem fogják hallani az utcazajtól.
- Az adatokat, információkat mindig a célhelyszíneknél csoportban, kör alakba állva továbbítjuk a diákok felé.

Mellékletben a bemutató témájának útvonala (1. melléklet: Útvonalterv feladattal – Juhász Gyula és József Attila irodalmi emlékek Szegeden).

Ha nem végezhető el a 2. modul helyben, akkor virtuális térben is megtartható a bemutató a *Szeged irodalmi életéről a 18–20. században* című prezentáció segítségével (lásd 3. melléklet).

#### IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

1. a használható információk felismerésére,
2. a talált információk bemutatására.

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- Magyar irodalmi ismeretek elmélyítése a 18–20. századra vonatkozólag.
- Közlekedési szabályok betartása, közlekedési kultúra.
- Építészeti, művelődéstörténeti ismeretek bővítése.
- Helyi értékek megismerése.

#### IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként a következő alkalomra készülő feladatokkal kapcsolatos kérdések tisztázása.

### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az első modulban kapott „feladat” alapján prezentáció bemutatása csoportonként.

#### IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

1. a talált információk bemutatására,
2. a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

#### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- Az elkészült prezentációk megfelelő szintű ismeretekkel készüljenek.
- A tanulók tudjanak csoportban dolgozni.

A tanulók 4 fős csoportokban 10-10 perces bemutatóval készültek. A prezentáció témája sorsolás útján került a csoportokhoz. A téma kidolgozásához segítségükre voltak a virtuális adattárak, oldalak és a hagyományos könyvtári dokumentumok.

A bemutatókat minden csoport papíron kiosztott szempontok alapján értékeli/pontozza.

Értékelési szempontok:

- információtartalom
- kivitelezés
- elvégezte-e a feladatot a csoport
- a megadott feladat mellett valamilyen plusz megoldást is hozott-e

Lehet pontozást is bevezetni 1–5-ig terjedő skálán, mely alapján a legtöbb pontot szerző csoport jutalomban részesül (pl. könyvjutalom).

Az értékeléseket, felmerülő hibákat, tévedéseket a vezető pedagógus, könyvtáros foglalja össze a csoportvezető diákokkal.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

- közösséghez tartozás, hazaszeretet kialakulása
- magyar irodalmi ismeretek bővítése
- a tanulók történet szemléletének, történeti látásmódjának formálása
- önálló gondolkodásmód elsajátítása
- digitális kompetencia fejlődése
- művészeti és vizuális kultúra formálása

## VI. ESZKÖZLISTA

- tablet, okostelefon, pendrive vagy más adathordozó eszköz, laptop, projektor, kivetítő
- írószerek, papír
- hangfal
- asztalok, székek

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Útvonalterv feladattal – Juhász Gyula és József Attila irodalmi emlékek Szegeden (irodalmi séta a terepen)
2. Juhász Gyula és József Attila irodalmi emlékek Szegeden (irodalmi séta virtuálisan)
3. Szeged irodalmi életéből a 18–20. században (ppt)

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Természettudományok a könyvtárban

Fejlesztő neve	Kocsis–Szombathelyi Adrienn (Jánossomorja)	
Célcsoport	Ifi	12. osztály
Résztevők száma	7–11 fő	
Főbb célok	Természettudományok népszerűsítése	
	Tanulástámogatás	
	Kommunikációs készség fejlesztése	
A program időtartama	2,5 óra	2 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív struktúrák Informális tanulási módszerek Prezentáló ismeretátadás	
Kipróbáló neve	Válé Judit (Pécs)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a biológia érettségi és felvételi előtt álló 12. osztályos diákok a számukra előírt szakmai forrásokat használni tudják, az érettségi vizsga során elvárt kompetenciákkal (szaknyelv használata, lényegkiemelés, soralkotás) rendelkezzenek; a tudományos szövegek sajátosságait felismerjék, a szövegekben lévő fontos információkat meghatározzák, összegyűjtsék. A program végén maguk is képesek legyenek tudományos szöveg létrehozására, összefoglalására és prezentálására. A program lehetővé teszi a különböző tanórákon elsajátítandó ismeretek (nyelvi kompetenciák és természettudományos ismeretek) összehangolását, mely növeli a résztvevők komplex látásmódját.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 2 modulra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a szövegértés és szövegalkotás fázisai adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részckitűzések szerint kerültek felosztásra.

A program folyamán a résztvevők kis csoportokban dolgoznak, szövegeket elemeznek, közös kutatást végeznek, majd ezeket a másik csoport eredményeivel egybevetik. A csoportmunka során fontos, hogy minden résztvevő aktívan járuljon hozzá a feladat megoldásához, ehhez a 3 fős csoportlétszám az ideális. Az alacsony résztvevőszám lehetővé teszi, hogy a program során bizalmas, támogató légkör alakuljon ki a résztvevők és a foglalkozásvezető között, ami megalapozhatja az esetleges további közös munkát.

A program nem kíván konkrét szaktantárgyi (biológia) ismereteket átadni, az ismeretek megszerzési módjaira, megértésére, feldolgozására és rendszerezésére fókuszál.

Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési forma (kérdések, feladatok) tartozik, melyek segítségével a résztvevő, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén összefoglalás és ismétlés található, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a résztvevő előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan, a résztvevők pedig képet kaphatnak a foglalkozás során végzett munkájukról.

Különös gondot kell fordítania a foglalkozás vezetőjének arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás stb. pozitív eszköztárából válassza ki a legalkalmasabbakat és odaillőket a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

### II.2. A tanulást segítő eszközök

Az új és meglévő ismeretek vizuális megjelenítéséhez ún. flipchart táblát használunk, mert az egyes lapok visszakereshetőek, bármikor kiegészíthetők. (Hasznos lehet, ha van rá mód, hogy a korábbi foglalkozáson készített papírokat a falra kiragasztjuk, és azokat a program végéig a helyükön hagyjuk.)

Az információkereséshez internetes keresőt (Google) használunk, mivel a természettudományos ismeretek változása napjainkban leginkább digitalizált változatban érhető el. A prezentáció során használjuk a szükséges szoftvereket, és a szóbeli előadás segíti a verbális kommunikációt.

### II.3. A program során alkalmazott módszerek

A program során előtérbe helyezzük a kooperatív struktúrák és informális tanulási módszerek által biztosított lehetőségeket, hogy a résztvevőkben tudatosítsuk, hogy „kívül vannak” a közoktatás hagyományos keretein. Ezért igyekezzünk a foglalkozások során alkalmazott terminológiát úgy kialakítani, hogy az ne használja a közoktatásban használatosakat, pl. tanuló/diák helyett *résztvevő*, jelentkezés helyett inkább a szemkontaktus megteremtésével adjunk szót, kerüljük a „*Most az lesz a feladat, hogy...*” kifejezéseket, helyettük használjuk a „*Most azt fogjuk csinálni, hogy.../az lesz a játék, hogy...*”

A programot a prezentáló ismeretátadás eszközével zárjuk, közönség előtt bemutatva a program során szerzett kompetenciákat. Törekedtünk az interaktív, a fiatalok aktivitását ösztönző módszerek alkalmazására.

### III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Szakirodalmat olvasok!	1,5
2.	Szakirodalmat írok!	2

### IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

#### 1. modul: Szakirodalmat olvasok!

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégzését olyan diákoknak ajánljuk, akik biológiából kívánnak érettségi vizsgát tenni vagy tanulmányaikat természettudományos szakokon kívánják folytatni. A csoportos feladatok miatt a program során alacsony résztvevőszámmal dolgozunk, ezzel is segítve a bizalmi légkör kialakulását.

Előkészületek:

- A foglalkozásvezető bekészíti a következő eszközöket: 2 darab flipchart tábla a hozzá tartozó tollakkal, orvosi szakszótárak, lexikonok, papír, ceruza/toll, tábla, számítógép.
- A foglalkozásvezető kinyomtatja az 1–7. mellékleteket. (Az 5. számú mellékletet két példányban.)

#### IV.1.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- egy adott témával kapcsolatos meglévő ismereteinek összegyűjtésére;
- információkeresésre a könyvtár állományában és az interneten;
- a használható, releváns információk felismerésére;
- a talált információk bemutatására;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére;
- egy szöveg struktúrájának elemzésére;
- szakszövegek jellemzőinek felismerésére;
- szakszavak, szakkifejezések jelentésének meghatározására, a szükséges források használatára (lexikonok, szótárak);
- egy szakszöveg lényegi elemeinek kiemelésére;
- szakszavak használatára;
- saját és mások munkájának reális értékelésére.



## IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A feladatok célja, hogy a résztvevők képessé váljanak meglévő ismereteik összegyűjtésére, rendszerezésére. Új ismereteket szerezzenek a szakirodalmi szövegek sajátosságairól, szakszavakat sajátítsanak el. Képessé váljanak az elektronikus könyvtári katalógusok és a könyvtár fizikai állományának használatára, a talált információk bemutatására, és a már meglévőkkel való összehangolásra.

Feladatok, események részletes leírása:

- A foglalkozásvezető és a résztvevők (6 fő) bemutatkoznak egymásnak. A foglalkozásvezető elmeséli a program célját. (5 perc)
- A foglalkozásvezető rávezető kérdésekkel bevezeti a foglalkozás témáját. (5 perc)

Kérdések – Válaszok

- Mi kell ahhoz, hogy valaki orvos vagy biológus legyen? → Egyetemet végezni.
- Hogyan lehet elvégezni az egyetemet? → Tanulni kell.
- Mi kell a tanuláshoz? → Könyv, jegyzet.
- Ami ugye, szöveg. Ezeket hogy hívjuk? → Szakszövegek.
- Melyik szakszöveg és miért? A foglalkozásvezető kioszt 4 szöveget (lásd 1. melléklet), melyekről a csoportnak el kell dönteni, hogy szakszöveg vagy nem. (10 perc)

Szövegek:

1. számú szöveg: Miner, Horace: Az iakirema törzs testi rítusai → A szöveg az amerikai társadalom szokásait írja le külső, kutatói szempontból. Arra hívja fel a figyelmet, hogy a tudományos megfigyelés nagyon pontos módszertant követel, hiszen kívülről megfigyelve minden kulturális szokás, viselkedés furcsának tűnhet. Társadalomtudományi szakszöveg, nem természettudományi.

2. számú szöveg: A hemofília nevű betegség leírása, de ez nem szakszöveg, hanem ismeretterjesztő. (A szakszövegre jellemző nyelvtani formák, pl.: szakszavak, összetett mondatok, definíciók hiányoznak belőle.)

3. számú szöveg: Varjas Tímea: *Természetes alapanyagú potenciális kemopreventív készítmények hatásának molekuláris biológiai vizsgálata* című Ph.D. értekezése, ez orvosi szakszöveg.

4. számú szöveg: Lénárt Gitta interjú. Áltudományos szöveg: olyan szöveg, amely tudományosan nem igazolható vagy a tudományos kutatásoknak ellentmondó információkat tartalmaz, nyelvi felépítése hasonló a valódi szakszöveghez.

- A szakszöveg elemzése: a teljes csoport (6 fő) összegyűjti, hogy mit gondol, mik azok a szövegtulajdonságok, amik a többi szövegtől megkülönböztetik a természettudományos szakszöveget, ezeket a tulajdonságokat a flipchart táblára írják zölddel. Itt nem használnak forrást. (5 perc)

Kérdés – Válasz:

Írjátok fel azon szövegtulajdonságokat, amelyek megkülönböztetik a szakszövegünket a többi szövegtől! Mitől szakszöveg a szakszöveg? (Milyen szavakból áll, milyen mondatokból, hogyan kapcsolódnak ezek és milyen egyéb elemek vannak benne (segítség) → Szakszavakat, rövidítéseket, összetett mondatokat, ábrákat, diagramokat tartalmaz.

A 2. számú szöveg nem szaknyelvi szöveg, hanem ismeretterjesztő szöveg, a 3. számú viszont már szaknyelvi. Milyen eltérések figyelhetők meg a kettő között?

→ Szakirodalom:

- Az adott tudományterület által legitimált/elfogadott témákat dolgoz fel.
- A benne foglalt állítások a szakmai szempontoknak megfelelően elvégzett kutatásokkal igazolhatóak.
- Szigorú formai követelményei vannak: a mástól/máshonnan származó idézetek helyét pontosan fel kell tüntetni, és a kutatáshoz vagy az adott szöveghez felhasznált minden irodalmat tartalmaznia kell a bibliográfiának.

- Az összegyűjtött információk ellenőrzését és kiegészítését is a résztvevők végzik úgy, hogy a könyvtár forrásait használják. (10 perc)  
A foglalkozásvezető elmondja, hogy az ilyen általánosabb, leíró jellegű információkat kézikönyvekben, átfogó munkákban érdemes keresni, (pl. az Akadémiai Kiadó Akadémiai Kézikönyvek sorozata), majd a résztvevőket sorsolással két darab, háromfős csoportra osztja. A csoportok a feladatok elvégzése után a talált információk alapján az előző flipchartra írottakat pirossal kiegészítik. (Így az új információk könnyebben beépülnek a meglévők közé.)  
Az 1. csoport a *Magyar nyelv* című könyv alapján ellenőrzi és javítja a korábban felírtakat.  
A 2. csoport egy számítógép segítségével a Google keresőprogramban megkeresi a szakszövegek tulajdonságait.  
Keresőkérdés: „szakszöveg tulajdonságai”
- A foglalkozásvezető házi versenyt hirdet a résztvevőknek. A pontozás egyéni, a feladat közös. Pontozás: az adott feladatra kapott pontot minden résztvevőhöz beírjuk a táblázatba (lásd 2. melléklet), majd a végén összeadjuk, példákat lásd a feladatoknál.  
Az előző feladat során összegyűjtött információkból kiolvasható, hogy a szakszövegek meghatározó elemei a szaknyelvi kifejezések, más néven szakszavak. Ezekhez kapcsolódik a következő játék. A foglalkozásvezető sorsolással két darab háromfős csoportra osztja a csoportot, majd mindkét csoportnak odaadja a Válogasd szét! nevű feladatlapot (lásd 4. melléklet). A résztvevők 3 percet kapnak a táblázat kitöltésére, segítséget nem használhatnak.  
A 3 perc elteltével összeszámoljuk, hogy hány jó megoldás született (a foglalkozásvezető dönt, hogy melyik választ fogadja el).  
A résztvevők – amennyiben volt olyan szó, amit egyáltalán nem ismertek – kapnak még 2 percet, és segédeszközt használhatnak a megoldáshoz (ez általában a Google).  
Ezután újra összeszámolják a pontokat, és minden résztvevő nevéhez beírjuk a csapat pontszámát. (5 perc)
- A szavak szintjét átlépve, a szövegen belüli információtartalom kiemelése következik. A résztvevőket sorsolással két darab háromfős csoportra osztja a foglalkozásvezető, majd mindkét csoportnak odaadja a Sokkoló fagyasztás! című szöveget (lásd 5. melléklet), melyet csupán el kell olvasni.  
5 perc múlva két flipchart táblát egymásnak háttal állítunk, a két csapat arra írja a megoldásait. A foglalkozásvezető feltesz 5 kérdést (lásd 6. melléklet), a válaszokat felírják a táblákra úgy, hogy a másik csapat ne hallja.  
A foglalkozásvezető felírja, hogy melyik csapat hány jó választ adott, és minden résztvevő anynyi pontot kap a táblázatába (2. a ponthoz), amennyi a jó válasz.  
A foglalkozásvezető segítséget ad a lényegkiemeléshez:
  - a fontos információkat aláhúzással érdemes kiemelni,
  - jegyzetet kell készíteni.

Ezután a résztvevők kapnak még 5 percet, majd 5 új kérdést, melyekre a választ továbbra is egymásnak háttal állva írják fel a táblára, majd összeszámolják, hogy ki hány pontot kapott. (Ezeket a foglalkozásvezető beírja a 2. b ponthoz.)

A feladat végén a résztvevők megbeszélik, hogy milyen szempontok segítik a lényegkiemelést. Kérdés-válasz

Mi segített? – Aláhúzás, jegyzet, figyelmesebb olvasás.

Mire figyelünk szakirodalom olvasása közben? – Számokra, adatokra, rész-egész viszonyokra, ok-okozati viszonyokra. (15 perc)

- Az utolsó játék egy mozgásos játék. A játék felépítése: a résztvevők egy folyamat vagy körforgás egy-egy elemét képviselik, és a megfelelő sorrendbe sorakoznak. A játék menete: minden résztvevő húz egy cetlit, melyen egy folyamatrész/állomás olvasható, majd megkeresik az adott folyamathoz tartozó többi résztvevőt, és a folyamatban megfigyelhető sorrendbe állnak. A gyorsabban sorrendbe álló csapat tagjai 2 pontot kapnak, a másodikok 1-et. (pl. a résztvevők a pete, lárva, báb szavakat húzzák, megkeresik egymást, és ebbe a sorrendbe állnak fel.) A ki húzandó cetliket lásd a 7. számú mellékletben.

### IV.1.3. Értékelés

Zárásként a tanulók egy kört alkotva elmondják röviden, hogy milyen új ismereteket szereztek, és értékelik a csoport teljesítményét.

A foglalkozásvezető minden tanulónak a nevét előzetesen felírta egy flipchartra, melyet a falra/asztalra ragaszt. Minden tanuló értékeli a többieket a következő módon:

- piros pöttyöt rajzol annak a tanulónak a nevéhez, aki a legszorgalmasabb volt a foglalkozás alatt;
- zöld pöttyöt rajzol annak a tanulónak a nevéhez, aki a legjobb ötletet mondta a foglalkozás alatt;
- kék pöttyöt rajzol annak a tanulónak a nevéhez, akire a legbüszkébbek az adott napon.

(Az értékelőlapot a tanulók mindkét alkalommal kitöltik, ezt a lapot a program zárásáig a foglalkozásvezető megtartja.)

Közösen áttekintik a feladatokra kapott pontokat és napi győztest/eket hirdetnek, őket a foglalkozásvezető egy apró ajándékkal jutalmazza. (toll, ceruza, könyvjelző, lemosható tetoválás stb.)

A foglalkozásvezető a csoport munkáját elismeri, egy-egy magasabb teljesítményt kiemel.

---

## 2. modul: Szakirodalmat írok!

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégzését olyan diákoknak ajánljuk, akik biológiából kívánnak érettségit tenni vagy tanulmányaikat természettudományos szakokon kívánják folytatni, és az előző modult elvégezték.

Előkészületek:

- Célszerű, hogy a foglalkozás és az értékelés a bemutató helyszínétől eltérő helyiségben történjen, hogy amíg a résztvevők a feladatokat oldják meg, addig az osztály (aki a nézőközönséget alkotja) egyéb könyvtári foglalkozáson vehessen részt.

- A foglalkozásvezető bekészíti a következő eszközöket: papír, ceruza/toll, értékelő tábla, számítógép, prezentációkészítő szoftver, projektor, vetítövászón.
- A foglalkozásvezető kinyomtatja a 9. számú mellékletet (annyi példányban, ahány pedagógussal a program során találkozott).
- A foglalkozásvezető elkészíti az „Értékelő-pizzát”. (lásd 8. melléklet)

### IV.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a használható információk megkeresésére és felismerésére;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére;
- szakszöveg létrehozására írásban, biológia témakörben;
- egyszerű prezentáció készítésére és bemutatására.

### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A feladatok célja, hogy a résztvevők képessé váljanak meglévő ismereteik összegyűjtésére, rendszerezésére. Új ismereteket szerezzenek a szakirodalmi szövegek sajátosságairól, szakszavakat sajátítsanak el. Képessé váljanak az elektronikus könyvtári katalógusok és a könyvtár fizikai állományának használatára; szakirodalmi szöveg alkotására csoportban; a talált információk bemutatására, és a már meglévőkkel való összehangolásra; az összegyűjtött információkból egyszerű prezentáció készítésére és bemutatására. Reális értékelést tudjanak adni saját és mások munkájáról.

Feladatok, események részletes leírása:

#### 1. Gyors ismétlés

Kérdés – Válasz:

Mik a szaknyelvi szövegek sajátosságai? – Szakszavak, rövidítések, összetett szavak, összetett mondatok, logikai összetételek.

Az előző alkalommal készített ábrát használhatja a csoport. (5 perc)

#### 2. Szakszöveg alkotása: a résztvevőket sorsolással két darab háromfős csoportra osztja a foglalkozásvezető, majd mindkét csapat kap egy-egy „fura” állatot, melyről egy tudományos leírást (1 oldal terjedelemben) kell készíteni. A csoportok csak az állat nevét kapják meg. A szövegek megalkotása során figyelni kell, hogy a szöveg tartalmazza a szakszövegek jellemzőit. A munka során bármilyen releváns forrás használható (pl. lexikonok, szótárak, internetes szakforrások). (30 perc)

1. csoport állata: *axolotl*

2. csoport állata: *csupasz turkáló*

#### 3. Prezentáció készítés: (5 perc, 5 dia) a prezentáció egy ismeretterjesztő előadás az előző feladatban kapott állatokról laikusok számára. A prezentációra a csoport tanárát és a teljes osztályt (amelyikből a résztvevők jöttek vagy egyéb iskolai csoportot) hívjuk meg! (20 + 15 perc)

### IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

Nagyon fontos, hogy a tanulók közösen értékeljék a programot, a saját és a többiek munkáját. Fontos, hogy minden tanuló visszajelzést kapjon saját munkájáról, csoportban betöltött szerepéről.

A tanulók körbe ülnek, és a foglalkozásvezető irányításával a következőket beszélük át:

- Ki hogyan érezte magát a foglalkozások alatt?
  - Mik voltak a legemlékezetesebb pillanatok? (Jók és rosszak is!)
  - Mi az, ami 1 év múlva eszetekbe jut erről a programról?
  - Kinek mi volt a kedvenc feladata? (Ezt esetleg feljegyezheti a foglalkozásvezető, hogy a későbbiekben felhasználhassa.)
  - Mik voltak a kedvenc itt tanult szavaitok?
  - Könnyű volt csoportban dolgozni? Miért? Hogyan lehet ezen javítani?
1. A foglalkozásvezető elkészíti az „Értékelő-pizzát”: egy nagy kört rajzol egy flipchart papírra, amelyet pizzához hasonló módon 8 szeletre oszt. (lásd 8. melléklet) Minden szelet a foglalkozások egy-egy részét jelképezi, ezeket a foglalkozásvezető felírja:
    - Feladatmegoldásra kapott idő;
    - Eszközök (papírok, ceruzák, számítógépek stb.);
    - Foglalkozásvezető (milyen munkát végzett)
    - Kidolgozott ötletek (nekem mennyire tetszett);
    - Értékelés (a foglalkozások végén lévő megbeszélések);
    - Helyszín (a könyvtár terei, fények, kényelem stb.);
    - Csoportmunka (mennyire tudott együtt dolgozni a csoport);
    - Így éreztem magam.

A tanulók egy pötty/csillag/szívecske elhelyezésével tudják értékelni az adott témát úgy, hogy a pizza közepére kerül a jelzés, ha elégedett a résztvevő, és a körcikkek legszélére, ha egyáltalán nem.

2. Az értékelőlapot közösen átnézik, és elemzik (ki milyen színű pöttyöket kapott és mennyit). A legtöbb pöttyöt kapott tanulót nagyobb ajándékkal díjazzuk, de a többi résztvevő is kapjon apró ajándékot!
3. A program értékelése a pedagógussal/okkal:  
A *Projektértékelő* lap pedagógusoknak című kérdőívet (lásd 9. melléklet) a pedagógus/ok kitöltik, amennyiben szükséges, 5–10 percben szóban értékelnek.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

A résztvevő a program befejezése után képes lesz:

- új ismeretek hatékony gyűjtésére, és a meglévő ismeretei közé illeszteni azokat;
- az ismeretek viszonyainak vizuális ábrázolására;
- csoporton belüli hatékony kommunikációra, érdekvényesítésre;
- szakmai (természettudományos) szövegalkotásra szóban és írásban;
- egy biológia témájú, tudományos írás rövid, tömör, kifejező összefoglalására;
- a helyesírás szabályainak megfelelő írásbeli kommunikációra;
- a könyvtárban található dokumentumtípusokról, szolgáltatásokról tájékozódni;
- egy feladatról/témáról/dologról minőségi értékelést adni;
- feladatok részfeladatokra bontására;
- csoportdöntések meghozatalára és elfogadására;
- csoportcélokkal való azonosulásra.

## VI. ESZKÖZLISTA

- 2 db flipchart tábla, 20 db nagyméretű flipchart papír, 4 db különböző színű, vastag filctoll/flipchart toll (zöld, piros, kék, fekete)
- 6 db grafitceruza/toll, 1 db radír
- 10 db A4-es méretű papír
- 2 db számítógép/tablet a keresésekhez és szerkesztéshez
- 1 db prezentációkészítő szoftver (vagy erre internetes felület)
- 1 db projektor, 1 db vetítövászón
- orvosi szakszótárak, lexikonok

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. 1–4. számú szöveg
2. Pontozólap
3. Válogasd szét! – megoldás
4. Válogasd szét! – feladat
5. „Sokkoló fagyasztás” – Kapás László: Kriogén fagyasztási eljárások az élelmiszeriparban
6. Kérdések
7. Körforgások/folyamatok
8. „Értékelő pizza”
9. Projektértékelő lap pedagógusoknak

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

**„IFI-OLVASÓK”  
– IRODALOM ÉS  
OLVASÁSNÉPSZERŰSÍTÉS**

# Fanatik Rídörz olvasóklub

Fejlesztő neve	Szabó Eszter (Eger)		
Célcsoport	Tini	Ifi	14–18 évesek
Résztevők száma	7–10 fő		
Főbb célok	Olvasmányélmény befogadás, feldolgozás		
	Személyiségfejlesztés, közösségépítés		
	Kortárs irodalom népszerűsítése		
A program időtartama	6 óra	3 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Frontális prezentáló, ismeretközlő módszer Kooperatív struktúrák Projektmunka Csoportmunka Páros munka Egyéni munka		
Kipróbáló neve	Waldinger Dóra (Szombathely)		

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a könyvtár falain belül klub formában működő közösséget hozzon létre 14–18 éves fiatalok részére. A klubfoglalkozások alkalmával a közösség tagjai rendszeresen találkoznak, minimum havonta egyszer. Az olvasóklub célja a különböző irodalmi alkotások mélyebb megismerése, ezáltal közelebb kerülve önmagunkhoz, társainkhoz, a bennünket körülvevő, kissé bonyolultnak tűnő világhoz. Cél továbbá segíteni és támogatni tini olvasóinkat az életben való elindulásban irodalmi alkotásokon keresztül. Teret adni értékes találkozásoknak olyan személyiségekkel, akik példaként állhatnak a tini olvasók előtt.

A klubfoglalkozások alkalmával alkalmazunk biblioterápiás, drámapedagógiai módszereket, amelyek elősegítik az irodalmi művek sikeres befogadását, értelmezését.

A biblioterápiás módszerek alkalmazása nem igényel előzetes biblioterápiás végzettséget, mivel csak néhány olyan elemmel dolgozunk, amely elősegíti az irodalmi mű hatékonyabb befogadását.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező képesség
- digitális kompetencia
- kezdeményező készség és vállalkozói kompetencia



## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzés, önértékelési, értékelési forma: kérdések, feladatok találhatóak, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat. A modulok végén azok tananyagára épülő feladatok találhatóak, melyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés (dicséret, biztatás) pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és leginkább odaillőket a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

### II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása, pontosabban számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó, hagyományos könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

### II.3. A program során alkalmazott módszerek

A program során hosszabb időn keresztül dolgozunk ugyanazzal a csoporttal kooperatív és csoportos munka keretében.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Fanatik Rídörz – kezdő foglalkozás	2
2.	Fanatik Rídörz – foglalkozás biblioterápiás módszerekkel	2
3.	Fanatik Rídörz – foglalkozás olvasmányélmény alapján	2

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

A foglalkozások során a fiatalok számos kortárs regénnyel, novellával, verssel ismerkednek meg, a művek értelmezését, értő befogadását segítjük elő sok beszélgetéssel, és ami még fontosabb, nagyon sok játékkal.

Az elmúlt évek tapasztalatai alapján sok fiatalnak a könyvtár és az olvasás egyfajta menedék az iskolai, a családi vagy magánéleti problémák elől. Nyilván ezek hosszabb foglalkozássorozat és sok beszélgetés után derülnek ki.

Fontos ezeknek a fiataloknak egy olyan menedék, ahol az olvasmányokon túl kötetlenül beszélgethetnek iskolai, magánéleti gondokról. Megismerve a fiatalokat, egy-egy olvasmányon keresztül lehetőségünk lesz bizonyos társadalmi jelenségekről, problémákról beszélgetni.

---

### 1. modul: Fanatik Rídörz – kezdő foglalkozás

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az előzetes igényfelmérés és „toborzás” után a kijelölt időpontban megtörténik a nyitó foglalkozás, aminek nagy szerepe van a későbbi hangulat, arculat kialakításában. Az egyik legfontosabb dolog, hogy a klub arculatát mindenki saját maga alakítsa ki, sőt, ez szinte kötelező is. Legyen egyedi, tükrözze a fiatalok egyéniségét, a könyvtár hangulatát. Érezzék a fiatalok, hogy helyük van a könyvtárban, ezért fontos, hogy a klub alakítása előtt legyen egy, a számukra kialakított zug vagy sarok, amit a sajtójuknak érezhetnek.

A klub indulása előtt a legszerencsésebb, ha személyesen szólítjuk meg a fiatalokat, elsősorban azokat, akik rendszeresen látogatják a könyvtárat. Természetesen hirdethetjük plakáton, különböző közösségi portálokon, hogy olvasóklub indul, de a személyes a kommunikáció a leghatékonyabb ebben az esetben.

A könyvtáros részéről fontos a tájékozódás, hogy olyan irodalmi művet válasszon (regény, novella, vers), amely olyan témát, élethelyzetet mutat be, amihez közük van a fiataloknak, valamilyen módon érintettek a témában. Amennyiben ilyen művet dolgoznak fel, a mű feldolgozása során alaposabban körbe lehet járni az adott témát, de ehhez fontos a könyvtáros felkészültsége. Keressünk fel szakembert, kérjük ki a véleményét, ha úgy érezzük, hogy nem vagyunk teljesen kompetensek egy adott témában.

Adjunk hírt magunkról a közoktatási intézményekben, elsősorban az iskolai könyvtárosokkal, irodalomtanárokkal vegyük fel a kapcsolatot.

Amennyiben időnk, és energiánk engedi, menjünk el személyesen a középiskolákba, beszéljünk személyesen a fiatalokkal, mit tud nekik adni a könyvtár, az ott működő közösségek. Mi ezt kipróbáltuk és működik!

Bármennyi idő is töltenek a virtuális térben a fiatalok, a személyes megszólítást, a közvetlen kommunikációt nem helyettesítheti semmi. A megszólított pedagógusokkal, iskolai könyvtárosokkal tartuk folyamatosan a kapcsolatot, minden, a fiatalokat érintő programról értesítjük őket, érezzék, hogy támaszkodhatnak a könyvtárra, a könyvtáros munkája kiegészítheti tevékenységüket.

### **Mi így szólítottuk meg őket:**

FANATIK RÍDÖRZ. Egy csapat, ahol az olvasást kedvelők, szeretők, imádók... függők találkoznak, ismerkednek, beszélgetnek, mélnéznek, rácsodálkoznak. Játszanak sokat... próbálják megfejtetni az Univerzum....ööö...vagyis egy-egy könyv üzenetét, ami elragad, felemel, lenyom, felszabadít,...de mindenképp hat ránk! Gyere, ha úgy érzed „ufo” vagy és nem érted, mi van körülötted. Gyere, ha ki akarsz kapcsolni és kíváncsi vagy, más mit gondol ugyanazon szövegről! Gyere, ha fanatikus vagy és hatnak Rád a dolgok! Gyere! Mi várunk!

### **..és így is:**

Sziasztok Fanatikusok!! Szabó Eszter vagyok, és függő. Könyvtár-, olvasás-, és könyvfüggő. A sors és még nem tudom, hogy mi, de nagyon sok minden úgy hozta, hogy a Bródyban dolgozhatok mint könyvtáros, és sok minden mást is csinállok. Erről később. Zolival már készülünk az összejavitelekre, és én már nagyon kíváncsi vagyok Rátok, várom a beszélgetéseket, az élményeiteket, és a dolgok jelenlegi állása szerint sok minden mást is fogunk csinálni. Kapaszkodjatok!!!

## **IV.1.1. Tanulási feladat**

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- hatékonyabb kommunikációra;
- hatékonyabb problémamegoldásra;
- konfliktuskezelésre;
- ön- és emberismerete gazdagítására;
- közösségben, a közösségért tevékenykedni;
- alkotni, önállóan és rugalmasan gondolkodni.

## **IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A tini olvasók képesek legyenek csoportban dolgozni, illetve a foglalkozások alatt adjunk lehetőséget mindenkinek a megszólalásra, a véleménynyilvánításra, a saját gondolatok közlésére, vélemények ütköztetésére.

Feladatok, események részletes leírása:

### **Fanatik Rídörz – kezdő foglalkozás:**

1. Helyszín előkészítése:

Ideális esetben rendelkezésünkre áll egy olyan hely, amelyet a későbbiekben is folyamatosan lehet használni. Ez a hely legyen elkülönítve a kamaszok részére, vagy akár a kamaszokkal együtt keresztelhetjük el a foglalkozások során (Tini-sarok, Tini-Zug stb.). Fontos, hogy magukénak érezzék a környezetet, őket érdeklő könyvek, újságok, filmek vegyék körbe őket. A foglalkozások során készült fotók is itt kaphatnak helyet.

Amennyiben lehetőség van rá, a bútorok legyenek kényelmesek, lehessen földön ülni, elnyújtózni, ejtőzni. Szerencsés, ha zárható a hely, vagy legalábbis elkülönül a könyvtár többi részétől. A lényeg, hogy ne legyen átjáróház, tartsuk fent az intim légkört végig a foglalkozás időtartama alatt. Főzzünk teát, gondoskodjunk egy kis nasiról. A lényeg az otthonosság megteremtése.

## 2. Nyitókör

A fiatalok köszöntése, a könyvtárunk bemutatása (ha van már számukra létrehozott külön hely, sarok, zug, elmondjuk nekik, miért tartottuk fontosnak az életre hívását).

Röviden elmondjuk, hogy miről szól ez a klub, milyen programokat, eseményeket tervezünk, hogyan szeretnénk őket aktívan bevonni a könyvtár életébe. Beszéljük meg, hogy milyen időközönként tudunk összejönni, próbáljuk meg összehangolni a résztvevők napirendjét.

Ismerkedés:

Legtöbbször a fiatalok különböző helyekről érkeznek, és mi sem ismerjük őket. Meghatározó, hogy jó „ismerkedő” játékokat használjunk, hiszen nagyon fontos az első benyomás. Az egyik legkedveltebb, bár kicsit meghökkentő ismerkedő játék a következő:

Ismerkedj egy guriga WC papíron keresztül

Előjáróban csak annyit, a kamaszok szeretnek meghökkenni, használjuk ki ezt.

Körbeadunk egy guriga WC papírt, és megkérünk mindenkit, hogy annyit tépjen le belőle, amit a „nagydolgához” el szokott használni. Ilyenkor persze nevetés, kuncogás, értetlenkedés.

Ezután mindenki kap egy filctollat, és arra kérjük őket, minden egyes papírra írjanak magukról valamit. Egy jellemvonást, hobbit, kedvenc könyvet. Néhány szót, amin keresztül kicsit jobban megismerhetjük a másikat. Ilyenkor elcsendesedik a társaság, és elkezdenek írni. Hihetetlen, hogy néhány papírkockán keresztül milyen jól be lehet mutatkozni. Ilyenkor ugyanis tényleg a legfontosabb információkat fogják magukról közölni. Érdemes nagyon odafigyelni, és akár megőrizni a papírokat (esetleg elővenni az egy éves születésnapon).

Mutassuk be a másikat!

Az előző játék után már egy kicsit lazább lesz a hangulat. Megkérjük őket, hogy figyelmesen nézzék meg egymást, és válasszanak párt szemkontaktus alapján, ehhez körbe ülünk.

A pár kiválasztása után elkezdődik az ismerkedés. 3-3 percben be kell mutatkozni a másiknak, hogy hívnak, hol laksz, hol tanulsz, hobbit, család, iskola stb.

Miután kölcsönösen lezajlott az interjú, bemutatjuk a másikat.

Nagyon szeretik a fiatalok ezt a játékot, ugyanis nem saját magukról kell beszélni sokszemközt, nekik csak a másiknak kell bemutatkozni négy szemközt.

Kollázsban az életünk:

Gyűjtünk össze különböző témájú képes magazinokat, majd mindenki kap egy A3-as méretű kartont, ollót és ragasztót. A feladat az, hogy mindenki vágjon ki olyan képet, képeket, amelyek hangulata vagy üzenete passzol a személyiségükhöz, életükhöz, és alakítsanak ki belőle egy személyes kollázst. Ismeretlen társaságnál a művek elkészülte után mindenki elmondja, hogy miért pont azok a képek kerültek fel a kollázsra. Erre a játékra azonban időt kell szánni, minimum két órát. Ezért ez lehet egy önálló klubfoglalkozás témája, programja.

Az első foglalkozás végén még ne is foglalkozunk konkrét olvasmánnyal. Éreztessük a fiatalokkal, hogy jó helyen vannak, jó dolgok várnak majd rájuk, ezt a feelinget alapozzuk meg az első két-három foglalkozáson.

Hozzunk létre Facebookon egy zárt csoportot, de csak akkor, ha folyamatosan tudjuk működtetni, ha folyamatosan tudunk kommunikálni velük, tudunk tartalmat, idézeteket, képeket feltölteni.

## 3. Zárókör (lásd az értékelésnél)

### IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

Az első összejövetel után tartunk egy zárókört. Mindenkit kérdezzük meg, hogyan érezte magát, milyenek az első benyomások. Próbáljuk meg kitalálni a következő foglalkozás időpontját. Középkisokrol lévén szó, nagyon elfoglaltak, nehéz mindig a megfelelő időpontot megtalálni. Ragaszkodjunk a rendszerességhez, és mindenkivel igyekezzünk egyeztetni.

Fontos, ha ketten tudnak eljönni, akkor is tartuk meg a foglalkozást, hiszen ennek a két embernek valószínűleg nagyon fontos, hogy itt lehessen.

A legfontosabb személyiségjegye egy foglalkozásvezetőnek a rugalmasság. Próbáljunk alkalmazkodni, ne féljünk eltérni a megszokott forgatókönyvtől. Ezt nagyra értékeli a fiatalok. A legfontosabb, hogy azt érezzék, törődünk velük, odafigyelünk rájuk.

---

## 2. modul: Fanatik Rídörz – foglalkozás biblioterápiás módszerekkel

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A fiatalok már ismerik egymást, persze előfordulhat, hogy jönnek új csatlakozók, főleg ha híre megy, hogy ez egy jó hely. Ebben az esetben kérjük mindig egy új bemutatkozást az új résztvevőtől, de csak röviden.

Ebben a modulban egy novella feldolgozása történik meg biblioterápiás módszerekkel. Az alábbiakban egy konkrét novella feldolgozása történik, de ezt bármilyen más novellával végig lehet vinni. A lényeg a mű alapos ismerete, a cél pedig felkelteni az érdeklődést a mű iránt.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- felismerés szintjén tájékozódni a kortárs magyar és világirodalom korosztályuknak szóló alkotóiról, íróiról, költőiről;
- önálló feladatmegoldásra, véleményformálásra, csoportban való tevékenykedésre;
- folyamatosan és fokozatosan elmélyíteni tudását a megismert irodalmi alkotásokkal kapcsolatban;
- a megismert művekhez kapcsolódó forrásanyagok felkutatására interneten, egyéb forrásanyagok között;
- az információkat a klubtársakkal megosztani.

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A tini olvasók legyenek képesek csoportban dolgozni, illetve a foglalkozások alatt adjunk lehetőséget mindenkinek a megszólalásra, a véleménynyilvánításra, a saját gondolatok közlésére, vélemények ütköztetésére.

A fiatalok a foglalkozás során megismerkednek a novellával, azokkal a problémákkal és konfliktusokkal, amelyekkel a főhős találja magát szembe. Kivándorlás, családi nehézségek, a beilleszke-

dés nehézségei. Lehetséges megoldásokat keresünk, hogyan cselekednénk az ő helyében, hogyan tudjuk az adott problémát kezelni, hogy teljes életet élhessünk egy új élethelyzet megjelenésével, amelybe saját hibánkon kívül kerülünk. Számptalan új helyzetbe kerülünk nap mint nap. Vannak helyzetek, amiket pillanatok alatt meg tudunk oldani, de vannak élethelyzetek, amiknek elfogadása, feldolgozása ennél sokkal több időt vesz igénybe. A novellán keresztül megismerjük a főhős megváltozott élethelyzetét, amit a novella elején teljesen érthető módon nem tud és nem is akar elfogadni. A novella végén azonban egy olyan súlyos konfliktussal találja magát szembe, ami talán elindít benne egy változást.

Felhasznált mű:

Jelen! – kortárs ifjúsági novellák

Válogatta: Dávid Ádám, Gaborják Ádám (Móra Könyvkiadó/József Attila Kör 2016)

„A végeredmény mintázata minket is meglepett. Szinte minden novellában előkerülnek próbára tett barátságok, iskolai szívások (és szívatások), a dögunalmas tanévnyitótól a kabátságos zsi-  
letpengén át az igazságtalan kirúgásig. Olvashatunk hajnalig tartó táncos, drogozó bulikról, egy szelfi széthulló, hamis illúziójáról, vagy arról, amikor egyszerűen csúnyának érezzük magunkat. A legtöbb szerző zűrés családi viszonyokat is felvillant: például egy alkoholista apa véget nem érő monológjait, egy Londonba szakadt csonka család beilleszkedési nehézségeit és egy szülő elvesztésének fájdalmas gyász munkáját.

A Jelen! novelláit tizenégy év felett minden korosztálynak bátran ajánljuk, mert friss hangon, őszintén és humorral szembesítenek hétköznapjaink boldog vagy éppen tragikus pillanataival.” /  
Dávid Ádám és Gaborják Ádám/

A kötetben található novellák – szinte kivétel nélkül – alkalmasak az alábbi módszerekkel történő feldolgozásra aktualitásuk és fiatalos hangvételük miatt.

A foglalkozáson Molnár T. Eszter *Present, perfect* című novellájával ismerkedünk meg.

Foglalkozás biblioterápiás módszer alkalmazásával

Bevezető, ráhangolódo játék:

**„Nem én voltam, te voltál!”:**

Körbe állunk, majd határozottan rámutatunk valakire, és azt mondjuk: Nem én voltam! Válasz: Te voltál! Akire rámutattunk, szintén rámutat egy harmadik személyre, aki az elejéről kezdi. (Nem én voltam!) Lehet variálni. Halkan indítunk, aztán ameddig tudunk, hangosítunk. Lehet kedvesen, szerényen, agresszívan, biztatóan, flegmán. A fiatalok mindig nagyon élvezik a játékot a gyors érzelmi váltások miatt. A játék behoz a jelenbe, koncentrációt fejleszt, játszunk a hangunkkal, próbálunk többféle érzelmet a felszínre hozni ezen a két mondaton keresztül.

A játék után leülünk, felvezetem a foglalkozást, de nem hangzik el a novella címe, és a szerző sem.

**Előzetes elemzés:**

Molnár T. Eszter (*Present, perfect*) középiskolás hősnőjének a közösségi oldalak nyújtanak menedéket. A lány az anyjával Angliába költözött: míg utóbbi szerencsésen talált már munkát és igyekszik beilleszkedni, addig a lány egyszerűen nem találja a helyét, és görcsösen próbálja tartani a kapcsolatot az otthon maradt barátaival és a szerelmével:

„Hiába csetelünk mindennap, egyre kevésbé értem a poénjait, és néha, mikor megkérdezem, hol van éppen, csak annyit ír, hogy semmi, meg hogy hosszú.”

A lány óhatatlanul mindent a Magyarországon hátrahagyott életéhez mér, miközben ellenséges nemcsak a befogadó közeggel, hanem azokkal is, akik ugyanazt az utat járják be, mint ő. Szemléletén egy rosszul végződött városi bolyongás csavarhat egy nagyot.

## Foglalkozás:

Idézet a novellából:

*„A konyhánk akkora, mint egy próbafülke otthon, a Mammutban. Közben itt, a Primarkban akkorák a próbafülkék, mint az otthoni konyhánk volt. Az ablak előtt állva eszem meg a lekváros kenyereket. Odakint esik.”*  
(112. oldal)

A helyszín London, a fent említett kicsi lakás, ami a főhős új életének helyszíne. A főhős nincs nevesítve, annyit tudunk meg róla, hogy egy középiskolás lány. Talán így jobban is tudunk vele azonosulni.

„Most senki sem aktív, otthon már javában tart az első óra. Töri. Elképzelem Podonyit, amint a térkép felé fordulva magyaráz.” (113. oldal)

„Otthon vártam a szüneteket, itt viszont gyűlölöm őket. A többi lány évek óta ismeri egymást, mindenki tudja, hol a helye. Van egy társaság, akik senkivel sem állnak szóba, és maguk között is csak félzavakban beszélnek.” (114. oldal)

Kérdések: Hol játszódhat a történet? Hány éves lehet a hős? Mi történhetett vele? Találjunk ki neki egy sorsot!

A főhős folyamatosan a múltban él, hiszen eddigi élete minden emléke és élménye oda köti. Itt még nem talált kapaszkodót. A lány nem találja a helyét. Elveszítettnek és magányosnak érzi magát ebben a metropoliszban, ahol se rokonok, se ismerősök, se barátok.

„Aisa rámköszön, mosolyog, mintha örülne, hogy lát, megjegyzi, hogy esik az eső. Ugyanaz a ruha van rajta, mint tegnap. Lehajol, pakolja a könyveit, én meg félrehúzódok, nehogy hozzám érjen. Kevés fejkendő jár ide, legalább ennyi előnye van annak, hogy ez egy katolikus iskola.” (114. oldal)

„A maradék tulajdonképpen egész kedves, odahívnak az asztalukhoz az ebédlőben, megkérdezik, lehet-e kapni kólát Magyarországon. Mikor válaszolok, az egyikük forgatja a szemét. Biztos rossz szót használtam, vagy béna volt a kiejtésem. Hallgatok inkább, némán kanalazom a levest.” (115. oldal)

Kérdések:

- Valaki kapcsolatba próbál lépni velünk. Hogyan reagálnánk egy hasonló helyzetben?
- Ha nem lenne kendője, vagy más a bőrszíne, elfogadnánk a közeledést?
- Meddig lehet bezárkózni?
- Minek kell történnie, hogy valami változzon?

„Suli után nem a metró felé indulok, hanem az ellenkező irányba. Elállt az eső, csak a szél fúj egyre erősebben, de most nem zavar az se. Dögunalmas környék, csupa sorház, vörös téglák, elől kis kert, hátul kis kert, az ablakok körül cukormáz.

„Nem merek letérni az útról, tartok tőle, hogy a mellékutcákban kirabolnak vagy megerőszakolnak. Bár ez egy jó környék, szerintem itt csak fogorvosok meg banktisztviselők laknak. Elérek Golders Greenig, nem zöld, de itt legalább van pár magasabb ház. Széles út megy keresztbe, elindulok rajta bal felé. Adele-t hallgatok. Nem nézem már az embereket, csak a táblákat néha, hogy tudjam, merre járok. Vég út, ez tetszik, mára ez pont jó lesz nekem. (116. oldal)

Kérdések:

- Ez egy váratlan séta, a lány ellenkező irányba indul el. Vajon miért?
- Széles ez az út, vagy valóban VÉG út?

„Keresek egy emotikont, amit visszaküldhetnék válaszul. Nem hallok zajt a hátam mögött, csak az ütést érzem. A fejem szétrobban, de csak az első rúgástól esem a földre. Akkor látom meg a támadóm arcát. Fiatalabb, mint én, de már profi. A táskám csatja orrba vág. A telefonom erősen markolom, de egy újabb rúgás után elengedem azt is. Hiába húzom össze magam a sárban, kapok még kettőt búcsúzóul. Egy autó elhúz mellettem az úton, de a vezető nem lát, eltakarnak a bokrok. (117-118. oldal)

Kérdések:

- Mit gondoltok, lesz kiút ebből a helyzetből?
- Mi lehet a vége a történetnek?

Az utolsó részt nem olvasom el, inkább arról beszélünk, hogy mi történhet ezután a lánnyal, lehetséges befejezéseket próbálunk kitalálni. A fiatalok megkapják a novellát, otthoni elolvasásra.

### **Lezáró játék:**

Üzenetküldés:

Egymás mögé ülünk. A játékvezető egy mértani formát ábrázoló képet ad az utolsó embernek, aki ezt a formát fogja az előtte lévő hátára rajzolni, majd így tovább (pl. kör, háromszög, csillag, nap). Mindenki azt fogja rajzolni az előtte lévő hátára, amit a hátán érzel. A legutolsó lerajzolja egy papírra, és összehasonlítjuk az eredetivel.

## **IV.2.3. Értékelés**

Levezető játék

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

---

## **3. modul: Fanatik Rídörz – foglalkozás olvasmányélmény alapján**

---

## **IV.3. A modul adatai**

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A fiatalok megismerték egymást, megismerkedtek egy olvasmánnyal, jelen esetben egy novellával. Az előző foglalkozáson beszélgettünk a novelláról, megismerkedtünk a történettel, részletek hangzanak el belőle, de teljes egészében nem olvassuk el, ez a foglalkozás után történik otthon.

### **IV.3.1. Tanulási feladat**

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a használható információk felismerésére;
- a talált információk bemutatására;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.



### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részscélkitűzések:

A foglalkozás most is egy bevezető körrel indul. Az elmúlt időszak legrosszabb és legjobb történéseit osztja meg mindenki. Ez a kör nem kötelező, de jó, ha mindenki megszólal.

Ezután ismét előkerül az olvasmány, amivel előzőleg foglalkoztunk, és amit otthon el is olvasott mindenki. Ezúttal részletesen megbeszéljük az alábbi szempontok alapján: *barátság, bátorság, önfeláldozás, műveltség, őszinteség, elgondolkodtató történet, erőszak, izgalom, mindennapi történet, nevettem rajta, szerelem, sírtam rajta, tetszett, varázslatos történet.*

Végigmegyünk a fenti szempontokon, amiket 1 és 10 közötti skálán lehet értékelni. A csapat közösen ad egy pontszámot. Ehhez beszélgetés, vita és érvelés szükséges. Ezen szempontok alapján alaposan át lehet beszélni a történetet, mindenki hozzáteheti a szubjektív véleményét. Az értékelést egy flipchart táblára írjuk. Amíg tart az esemény, lehet a véleményeken, pontszámon is változtatni. Az értékelés után közös játék, majd zárókör.

A drámajátékokon kívül számos könyvvel, olvasással kapcsolatos játék létezik, érdemes minél többet kipróbálni.

#### 1. MadLibs (hiányzó szöveg)

Előre megírt vagy általunk kiválasztott szövegből kihagyunk szavakat, majd azonos szófajú, de természetesen más szóval fogjuk kiegészíteni. A szöveg lehet saját élmény, vagy abból a könyvből, szövegből kiemelve, amivel éppen foglalkozunk. Nagyon szórakoztató szövegeket lehet így alkotni!

#### 2. „Van képünk hozzá”

Könyv tartalma vagy könyv borítója, idézetek alapján különböző installációk készítése, amivel bárki fotózhat. Ezeket a könyvtár honlapján, Facebook oldalán közzé lehet tenni a fiatalok beleegyezésével. Ezeket az alkotásokat a későbbiekben is fel lehet használni kiadványainkhoz, cikkekhez, marketing anyagokhoz. Lehet az aktuális könyvhöz is kötni, de időközönként el lehet merülni egy mindenki által szeretett könyv világában (Harry Potter, Gyűrűk Ura, Trónok Harca, Jane Austen világa).

#### 3. Éjszaka a könyvtárban

Töltsetek egy éjszakát a könyvtárban, rejtsetek üzeneteket különböző könyvekbe. Csak pozitív üzenet lehet, spoiler tilos! A könyvtárban való éjszakai tartózkodás végtelen sok játéklehetőséget rejt magában. Társasjáték, végre van idő rá! Barangolás a könyvtárban elemlámpával, maratoni filmnézés, ha van rá anyagi keret, lehet előadót hívní, de szigorúan csak 21.00 óra után!

#### 4. Piknikezz akárhol vagy bárhol!

Találjatok ki szokatlan helyszíneket, akár ez lehet meglepetés is, de közösen is megegyezhettek. Tópart, park, patakpart, vár. Ajánljátok egymásnak kedvenc nyári olvasmányaitokat, tartsatok felolvasást, miközben nemcsak irodalmi, hanem egyéb csemege is elfogyasztásra kerül.

#### 5. Minden, ami angol, francia vagy skót

Beszéljük meg, hogy ki melyik nemzetre van rákattanva, hozzon mindenki ehhez kapcsolódó irodalmi alkotást, ételt, tárgyat, idézetet, bármit. A délután teljen ebben a stílusban.

#### 6. Aktiváljuk magunkat!

Fontos, hogy minden nagyobb könyvtári rendezvényen képviseltesük magunkat. Ez nem kötelező, de mivel a könyvtárhoz tartozunk, és ő hozzánk, akkor hajrá. Menjünk, olvassunk fel, játsszunk, csináljunk flashmobokat!

## **7. Kézműves praktikák**

Aktuális olvasmányhoz kézműves foglalkozás is köthető, ezt a tinik is nagyra értékelik, főleg ha kellően érdekes és extrém dolgot alkotunk. Varázspálca, mandragóra gyökér, könyves amulettek és egyéb érdekességek.

## **8. Ünnepek minden mennyiségben**

Míndegy, hogy Halloween, Valentin-nap, Húsvét vagy Szent Iván-éj, bármelyik jeles naphoz kereshetünk olvasmányokat. Itt kerülhet képbe a kedvenc rémtörténetünk, ami alatt közösen borzonghatunk, vagy Rómeó és Júlia erkélyjelenetének bemutatása Valentin-nap alkalmából.

### **IV.3.3. Értékelés**

Zárókör: Fontos ismét megkérdezni mindenkit, hogyan érezte magát, esetleg volt-e olyan dolog, amiről nem esett szó, vagy amit szeretne még elmondani. Minden vélemény számít, nagyon jó több aspektusból megközelíteni egy-egy történetet.

## **V. VÁRT EREDMÉNYEK**

Egy olvasóklub eredményessége természetesen csak hosszabb távon mérhető. A lényeg, hogy sikerüljön olyan csapatot létrehozni, akik az idő folyamán közelebb kerülnek önmagukhoz, társaikhoz, értően tudnak egy olvasmányt feldolgozni. Kérdéseket tudnak megfogalmazni, véleményt tudnak formálni, hatékonyabb csapatmunkára lesznek képesek.

Iskolai keretek között nincs sok lehetőség a kötetlen beszélgetésre, vitára, érvelésre, önkifejezésre. Ezért fontos küldetésünk, hogy iskolákkal, pedagógusokkal, magyartanárokkal együttműködve sikerüljön kialakítani klub formájában működő kis közösségeket, amelyek segítségével az iskolában megszerzett tudást itt kötetlenebb formában lehet elmélyíteni. A tudás, információszerzés megtörténik, kiegészülve olyan készségek megszerzésével és emberi kapcsolatokkal, amelyek egész életre szóló élményeket nyújthatnak az idelátogató fiataloknak.

## **VI. ESZKÖZLISTA**

- írószerek: toll, filctoll, papír, olló, ragsztó, A3-as karton, stb.
- wc papír guriga
- képes magazinok
- társasjátékok
- számítógépek, projektor

## **VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK**

DÁVID Ádám, GABORJÁK Ádám (vál.) Jelen! – kortárs ifjúsági novellák. Budapest : Móra Könyvkiadó : József Attila Kör, 2016.

## **VIII. MELLÉKLETEK**

-

# Könyvsú-go!

## Válassz könyvet könnyen!

Fejlesztő neve	Liskáné Fóthi Zsuzsanna		
Közreműködő neve	Bautista Soldevila Katalin		
Célcsoport	Tini	Ifi	12–16 éves
Részvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Könyvtárhasználati ismeretek elmélyítése		
	Infokommunikációs eszközhasználat elsajátítása		
	Olvasmányélmények kreatív feldolgozása		
A program időtartama	3 óra	3 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés Digitális írástudás fejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Projekt módszer Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer		
Kipróbáló neve	Baksa Melinda (Lenti)		

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program elsődleges célja az olvasásfejlesztés, valamint a digitális írástudás fejlesztése. A modulok megvalósítása során az olvasási készség, a szövegértés-fejlesztés mellett elmélyítjük a könyvtárhasználati ismereteket. A 2. és a 3. modul megvalósításával a digitális kompetenciák kerülnek előtérbe. Az elektronikus adatbázisban való keresés, új ajánlók készítése, hozzászólások írása során gyakorlásra kerül különböző infokommunikációs eszközök használata.

A program megvalósítása során a résztvevőknek lehetőségük nyílik a Könyvsú-go könyvválasztó adatbázis megismerésére, új könyvajánlók készítésére, a meglévő, közel 400 ajánléhoz hozzászólások írására, kreatív könyves feladatok elvégzésére.

A cél, hogy a diákok a program végére magabiztosan használják az adatbázist. Képesek legyenek önállóan, saját olvasmányélményeik alapján könyvajánlót készíteni és ezeket feltölteni az online felületre. Az olvasottak feldolgozásához különböző kreatív feladatokat végezzenek csoportban.

A program célcsoportja a 12–16 éves tanulók.

## I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- digitális kompetencia

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

2015-ben nagy sikerrel és pozitív fogadtatás mellett zajlott Gödöllőn a digitális olvasásfejlesztési játék, az Olvasók Diadala. A játékot hosszas előkészítő munka előzte meg, amelynek során már sokat foglalkoztunk a vetélkedő utóéletével. Már az indulás előtt tudtuk, hogy a gyerekek által elolvasott, véleményezett, kreatív feladatok által illusztrált könyveket egy könnyen elérhető, jól kereshető, használható felületen egybegyűjtjük, hogy mások is láthassák a játék eredményét. A feldolgozott anyagok bemutatása mellett a másik és legfontosabb célunk az volt, hogy létrehozzunk egy *könyvválasztó oldalt*, ahonnan a gyerekek és felnőttek egyaránt tudnak olvasnivalót választani maguknak, illetve a szülők 12–16 év közötti kamasz gyerekeiknek. Így jött létre a *Könyvsú-go* adatbázis, amelyet 2016 januárjában nyitottunk meg: <https://konyvsu-go.gvik.hu/>

Az Olvasók Diadala játék során a csapatok 12 körzetet jártak be, ezzel párhuzamosan 12 műfaj könyveit olvasták el. Ez a 12 csoport meghatározó volt a Könyvsú-go könyvcsoportjainak kialakításában. A témák még bővültek. A hagyományos zsáner műfajok helyett könyvcímek adják a könyvcsoportok nevét. Emellett egy érzelmi skálán történt értékelés segít a választásban.

A Könyvsú-go használatakor a kamaszokat érdeklő 13 műfajból választhatunk, amely kategóriákat könyvcímekkel ruháztunk fel. A műfaj kiválasztása mellett egy másik oszlopban meghatározhatjuk, hogy milyen érzelem legyen a könyvben, amit szeretnénk olvasni. Ezek kiválasztása után megjelennek azok a könyvek, amelyeket a témákban ajánlanak a gyerekek. A borítóra kattintva pedig olvashatjuk a személyes ajánlót, valamint a könyvhöz készített kreatív feladatokat nézhetjük meg. Lehetőség nyílik a hozzászólásra, véleményezésre minden használónak.

A Könyvsú-go jelenleg is aktívan működő, mindenki számára hozzáférhető interaktív könyvválasztó oldal, amely 0–24 órában elérhető. Folyamatosan bővül a gyerekek által készített újabb könyvajánlók, valamint a meglévő könyvajánlókhoz készített hozzászólásokkal.

A Könyvsú-go nemcsak a fiataloknak ad segítséget az olvasmányok kiválasztásában, hanem szülőknek, pedagógusoknak is megkönnyíti a könyvajánlást. Segít a pedagógusoknak abban, hogy a kamaszok által kedvelt és ajánlott olvasmányokon keresztül szerettségükkel meg az olvasást a fiatalokkal, akár tanórai vagy könyvtári óra keretében. Az irodalomoktatás kereteibe jól beilleszthető a program; a pedagógus akár a gyerekekkel közösen is eldöntheti, hogy mi legyen a közösen olvasott regény. Ennek a nem hagyományos módon történő feldolgozása, és ezáltal az adatbázis megismerése, még közelebb hozza a kamaszokat az újabb olvasmányélmény megszerzéséhez.

A program megvalósítása nem igényel külön informatikai előkészítést, hiszen az adatbázis, amelyekre a modulok épülnek, egy aktív, folyamatosan épülő könyvválasztó oldal.

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. A program

összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás, stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és leginkább odaillőket a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

## II.2. A tanulást segítő eszközök

A modulok megvalósításához szükséges: internethálózattal ellátott számítógépek (4 db); kivetítő; okostelefonok vagy fotókamera; író- és rajzeszközök, ragasztó, olló, egyéb kreatív díszítő elemek; ha rendelkezésre áll, grafikai programok + Power Point.

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csoportmunka; projekt módszer; frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	<b>Benne leszek a Könyvsú-góban!</b> Ismerkedés az adatbázissal Könyvajánló készítése	1
2.	<b>Töltekezés</b> Hogyan tudom elkészíteni és feltölteni saját könyvajánlóm a Könyvsú-go adatbázisba?	1
3.	<b>Csak kreatívan!</b> Kreatív könyves ajánlók készítése	2

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Benne leszek a Könyvsú-góban!

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul során a diákok 4 csoportra bontva egy közös olvasmányélményt dolgoznak fel. Lehet ez egy előzetesen közösen kiválasztott könyv, a pedagógus vagy könyvtáros által ajánlott, mindenki által elolvasott regény vagy kötelező olvasmány.

### IV.1.1. Tanulási feladat

Olvasás és szövegértés, vita módszerének alkalmazása, véleményalkotás szóban és írásban.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz önállóan használni a Könyvsú-go könyvválasztó adatbázist, ahol keresést is tud végezni. Motivált lesz további olvasmányok kiválasztására. Gyakorolja a csoportban való véleményalkotást, a konszenzus létrehozását. A csoport véleményét képviseli, azt prezentálja szóban a többi csoport előtt. Képes lesz a közös olvasmányélmény egyedi szempontok szerinti feldolgozására.

### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

#### I. Könyvsú-go! Válassz könyvet könnyen elnevezésű, kamaszok által készített könyvválasztó oldal megismertetése – motiváció

Módszer: frontális beszélgetés, a foglalkozásvezető prezentációja

*A Könyvsú-go egy olyan interaktív könyvválasztó oldal, ahol más fiatalok ajánlanak neked szuper olvasnivalót. Most lépünk be az oldalra és nézzük meg!*

[https://konyvsu-go.gvik.hu/mi\\_a\\_konyvsugo](https://konyvsu-go.gvik.hu/mi_a_konyvsugo)

A könyveket 2015-ben gödöllői gyerekek értékelték, készítettek hozzá kedvcsináló ajánlót és rengeteg kreatív illusztrációt az Olvasók Diadala vetélkedőben.

Az adatbázis folyamatosan bővül az Iskolai Közösségi Szolgálat keretében dolgozó diákok által.

A Nagy Könyves Beavatás című országos olvasásnépszerűsítő játék keretében feldolgozott könyvek 2017-ben és 2018-ban gyarapították adatbázisunkat.

Egy konkrét könyv ajánlója így néz ki a Könyvsú-góban:

Pl.: Rick Riordan: Villámtolvaj

[https://konyvsu-go.gvik.hu/rick\\_riordan\\_a\\_villamtolvaj\\_.html](https://konyvsu-go.gvik.hu/rick_riordan_a_villamtolvaj_.html)

A könyveket 13 kategóriába soroltuk egy-egy könyv címe alapján.

*1. Válaszd ki a bal oldali menüsorból a kedvenc műfajodat. Ha a kurzoroddal megállsz egy-egy műfajon, „buborékban” láthatod a pontosabb meghatározását.*

Alkonyat	misztikus történetek
Állati elmék	állatokkal, állat és ember kapcsolatával foglalkozó könyvek
Az élet játéka	a felnőtté válás problémáiról szóló írások
Családom és egyéb állatfajták	családregegyek, humoros családi sztorik könyvei
Az éhezők viadala	fantasy és a legnépszerűbb könyvek csoportja
Kalandos vakáció	szünidőre, nyári kalandokkal teli könyvek
Most akkor járunk?	romantikus, kamasz szerelemmel foglalkozó regények
Négyen egy gatyában	barátsággal, összetartozással kapcsolatos könyvek
Rossz voltam!	iskolai zaklatás, a kiközösítés, a „másság” könyvei
Röhög az egész osztály	humoros, szórakoztató történetek
Sivatagon és vadonban	kalandregények
Titokzatos bűntény	krimik, nyomozós könyvek
Totál titkos naplóm	naplóregények

2. *A jobb oldalon kiválaszthatod, melyik érzelm legyen jelen a műben.*

- barátság
- elgondolkodtató történet
- erőszak
- izgalom
- mindennapi történet
- nevettem rajta
- szerelem
- sírtam rajta
- tetszett
- varázslatos történet

3. *Ha kész vagy, kattints a könyvek borítójára, láthatod a könyv rövid leírását és a diákok értékelését.*

4. *Ha megtetszett, irány a könyvtár, és köszönöld ki! Te is ajánlj olvasnivalót, szólj hozzá, értékelj! Próbáld ki, sugunk neked!*

A diákok a foglalkozásvezető irányításával próbálgatják a keresést az adatbázisban, kedvenc könyveik ajánlói és a hozzájuk készült kreatív feladatok megtekintésével.

## **II. A közösen kiválasztott olvasmány feldolgozása a Könyvsú-go oszempontjai alapján**

Módszer: csoportmunka

Retorikai módszer: vita, konszenzus

A foglalkozásvezető 4 csoportra osztja a jelenlévőket. (Ennek módját maga választja ki.)

1. *Gondoljátok végig, hogy a megismert speciális műfaji besorolásban hol helyeznétek el az olvasott könyvet? Többet is jelölhettek!*
2. *Milyen érzelmekben gazdag, miben kevésbé? A megismert érzelmi skálán melyiket jelölnéd meg? Hány csillagot adnál az adott érzelmre, ha 5 a maximum? Több érzelmet és tulajdonságot is jelölhettek!*
3. *Hogyan fejeznéd be a következő mondatokat?  
Azért volt jó olvasni, mert...  
Lennék / nem lennék a regényben főhős, mert...  
Annak ajánlom, aki...  
Ne olvassa el, aki...*
4. *Vitassátok meg mind a három kérdéssort, és alakítsatok ki egy közös véleményt! Válasszátok ki, hogy ki képviseli a csoport véleményét, amelyet prezentálni kell majd a többi csoport véleménye mellett.*

## **III. A mi könyvünk, a mi véleményünk – a közös könyvajánló elkészítése**

Módszer: frontális munka, szóbeli prezentáció

A foglalkozásvezető irányításával minden képviselő prezentálja a csoport véleményét a könyvről. Az előre elkészített értékelési táblázatba, amelyet kivetít, bejegyzeteli a műfaji kategóriákat, az érzelmi meghatározásokra adott pontszámokat/csillagokat. A foglalkozás végén ismerteti a kialakult közös értékelést és véleményt = elkészül a könyvajánló, amelyet a következő modul alkalmával megtanulnak rögzíteni az adatbázisban a diákok.

### IV.1.3. Értékelés

A modul végén a tanulók munkáját értékeljük. Beszéljük meg frontális munkában, hogy hogyan folyt a csoportokban a munka? Hogyan jutottak egységes véleményre?

Értékeljük a csoportokat képviselő diákok szóbeli prezentációját.

A diákok mondják el a véleményüket a többi csoport munkájáról és az elkészült könyvajánlóról!

---

## 2. modul: Töltekezés – Hogyan tudom elkészíteni és feltölteni saját könyvajánlómát a Könyvsú-go adatbázisba?

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul az 1. modulra épül, de önállóan is elvégezhető. A feldolgozott olvasmányélmény feltöltése az adatbázisba frontális és csoportmunkában történik. Kérjük a pedagógus segítségét, hogy digitális írástudás vonatkozásában különböző képességű tanulók kerüljenek egy csoportba.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

Multimédiás alkalmazások használata a számítógépen, biztonságos internethasználat.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz önállóan könyvajánlókat és hozzászólásokat feltölteni a Könyvsú-go könyvválasztó adatbázisba.

Kollaboratív tanulás során gyakorolja a multimédiás alkalmazások használatát számítógépen.

Készséggé fejleszti a biztonságos regisztráció végzését az interneten.

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

##### I. Regisztráció és feltöltés a Könyvsú-go adatbázisba

Módszer: frontális munka

*Látogassuk meg a <https://konyvsu-go.gvik.hu> webcímet.*

1. Válasszunk egy számítógéphasználatban jártas diákot. A foglalkozás vezetője segíti, irányítja a tanulót. Kivetítőn mutatva az oldalt, a jobb felső sarokban a bejelentkezésre kattintva végezzük el a regisztrációt. Szükség lesz egy e-mail-címre és egy választott névre. Hívjuk fel a figyelmet a biztonságos jelszó és a biztonsági kód használatára. Profilkép feltöltése nem szükséges. Önálló munkában egy tetszőleges, szabadon felhasználható kép feltölthető. A kapott e-mailben erősítjük meg a regisztrációt.

2. A regisztráció után lépünk be az oldalra. Az 1. modulban közösen kiválasztott könyv szerzőjét, címét, rövid tartalmát és borítóképét töltjük fel az adatbázisba. Ezután az előzőleg megfogalmazott véleményeket és „érzelmi” pontokat az alsó sorban lévő „feltöltés” gombra kattintva lehet feltölteni.

*Azért volt jó olvasni, mert...*

*Lennék / nem lennék a regényben főhős, mert...*

*Annak ajánlom, aki...*

*Ne olvassa el, aki...*

*1–5-ig pontozzuk az érzelmeket...*

3. Az oldal alján az „elküldés” gombbal véglegesítjük a munkánkat.



## II. Regisztráció és hozzászólás a Könyvsú-go adatbázisban

Módszer: csoportmunka

Alakítsunk 4 csapatot, lehetőleg számítógéphasználatban jártas tanuló minden csoportba kerüljön.

Feladat:

A bemutatottak szerint végezzék el a regisztrációt. Az internetről válasszanak szabadon felhasználható képet, melyet profilképként feltöltenek.

A leggyakrabban használt szabadon felhasználható fotókat tartalmazó oldalak pl.:

<https://pixabay.com>

<https://unsplash.com>

Ezen kívül jó összefoglalók találhatóak a következő helyeken:

<https://techwok.hu/kkv-linkek/>

<http://cegarculat.hu/igy-lesz-jogtisztta-keped-ingeny-az-internetrol/>

<https://haszon.hu/cegvezetes/107375-22-hely-ahonnan-ingeny-toelthetsz-le-fotokat.html?s-tart=0>

Hívjuk fel a figyelmet, hogy mindig nézzék meg a felhasználására vonatkozó aktuális licenc feltételeket az adott oldalon!

Készítsenek a csapatok hozzászólást!

A csapatok válasszanak ki az adatbázisból egy általuk ismert könyvet, kattintsanak a könyvborítóra. Olvassák el a könyvajánlót, majd alakítsanak ki egy közös véleményt és írják meg hozzászólásként. Minimum 500 karaktert kérünk szóközökkel, bővített mondatokkal.

Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy az általuk választott név meg fog jelenni, az e-mail címük viszont nem lesz látható!

## III. Zárás

Módszer: frontális osztálymunka

A foglalkozásvezető irányításával minden csapat képviselője elmondja, melyik könyvet választották ki, miért, és mi lett a közös véleményük.

A 3. modul bevezetéseként mondjuk el, hogy munkájuk a könyvtárosok engedélyezése után lesz látható az adatbázisban, amit a következő alkalomkor láthatnak majd.

A 2. modul végén ismertessük a gyerekekkel a 3. modul témáját. Mivel a fotók készítéséhez jelmezre, okostelefonokra van szükség, ezeket beszéljük meg az előkészítés során. A csapatok készüljenek előzetesen a feladatra.

## IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként gratulálunk a tanulók munkájához. Kérjük meg őket, hogy egyénileg regisztráljanak az oldalra, és legkedvesebb könyvüket otthon, az iskolában vagy a könyvtárban töltsék fel az adatbázisba. Amennyiben az már szerepel, írják meg véleményüket hozzászólásban.

A csapatok mondják el észrevételeiket az óráról. Mi tetszett, mi okozott nehézséget, milyen javaslataik vannak.

### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A program harmadik modulja során kreatív feladatokat végeznek a csoportok a csoportvezető irányításával. A Könyvságó könyvválasztó oldal lényege az, hogy a fiatalok elsősorban korosztályuk számára figyelemfelkeltő módon készítsenek könyvajánlót. Az adatbázis alapját képező Olvasók Diadala játék során a gyerekek a szöveges könyvajánlók mellé kreatív feladatokat is készítettek az olvasmányokhoz. Ezek még inkább érdekessé és színessé tették a szöveges ajánlót.

#### IV.3.1. Tanulási feladat

A tanulási folyamat során a szövegalkotás, a kreativitás és a digitális kompetencia kerül fejlesztésre. A munka során a gyerekek több eszköz használatát is gyakorolják.

#### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul megvalósítása során az a célunk, hogy a gyerekek csoportban dolgozva, kreativitásukat kihasználva különböző érdekes módon dolgozzák fel az olvasmányélményüket. Olyan kreatív feladatokat végeznek, olyan eszközöket használnak, amelyek közel állnak a korosztályukhoz, így a végrehajtásuk során észrevétlenül kerülnek közelebb az olvasás, a közös élmény öröméhez. A végső cél az olvasás népszerűsítése.

A modul során a közösen feldolgozott könyvhöz kreatív könyvajánlót készítenek a csoportok:

- fotóillusztráció, ahol beöltöznak a könyv egyik jelenetét megelevenítve
- a könyv történetének összefoglalása SMS-ben + fanfiction írása
- képregény rajzolása a kedvenc jelenetek megelevenítésével
- a könyv borítójának újratervezése

#### I. Csak kreatívan!

Kreatív feladatok lehetőségeinek ismertetése

Módszer: csoportok feladatainak megbeszélése – frontális munka, korábban készített kreatív feladatok bemutatása

Az előző foglalkozások alkalmával elkészítettük közösen az elolvasott könyvünk szöveges könyvajánlóját, amit fel is töltöttünk a Könyvságóba. A mai foglalkozáson kreatív ajánlót fogunk csoportmunkában készíteni az olvasottakhoz.

A következő lehetőségekből választhatnak a csoportok:

1. *Készítetek kreatív fotót/fotókat a könyv valamelyik kedvenc jelenetéhez! Öltözzetek be, alakítsátok ki a környezetet! A fotó elkészítéséhez használhattok fényképezőgépet, okostelefont, tabletet stb. Képszerkesztő programmal még érdekesebbé tehetitek.*

Íme néhány korábbi példa:

[https://konyvsu-go.gvik.hu/stephenie\\_meyer\\_a\\_burok.html/search/a+burok](https://konyvsu-go.gvik.hu/stephenie_meyer_a_burok.html/search/a+burok)

[https://konyvsugo.gvki.hu/rejto\\_jeno\\_p\\_howard\\_a\\_három\\_testor\\_afrikaban.html/search/a+h%E1rom+test%F5r+afrik%E1ban](https://konyvsugo.gvki.hu/rejto_jeno_p_howard_a_három_testor_afrikaban.html/search/a+h%E1rom+test%F5r+afrik%E1ban)

2. Foglaljátok össze egy SMS szövegében a regény tartalmát! Készíthettek vicces és komoly változatot is! Vegyétek figyelembe az SMS jellemzőit: tömör, lényegre törő, teljes összefoglalást nyújtó. Írjatok fanfictiont a regény történetéhez! (Tisztázzuk a *fanfiction* fogalmát!)

A fanfiction vagy fan fiction szó (ejtsd: [ˌfænfikʃn]) a magyar nyelvben is meghonosodott angol kifejezés. Szó szerint „*rajongói irodalom*”-nak lehetne fordítani. Használatos rá a 'fanfic' rövidítés is. A fanfiction valamely rendkívül nagy népszerűségnek örvendő műalkotás rajongók általi „továbbírását” jelenti. Ezekben a művekben hol magát a történetet folytatják, hol csupán az eredeti történet szereplőit mozgatják, az eredeti cselekménytől adott esetben homlokegyenest eltérő történetvezetéssel.

A fanfictionök jellemzője, hogy többnyire nem papíron publikálják őket, hanem az interneten e célra létesített oldalakon gyűjtik össze őket. Ez egyben azt is jelenti, hogy fanfictiont kivétel nélkül mindenki írhat, s ennek egyenes következménye az így született művek nagymértékű műfaji és tartalmi heterogenitása. A fanfictionök között találhatóunk négy-öt soros blódit is, de készülnek komplett regények is. Az elkészült művek hossza azonban – csakúgy, mint a „kanonikus” irodalomban – nem feltétlenül korrelál azok irodalmi kidolgozottságával.

Íme néhány példa az SMS-re a Könyvsúgóból:

[https://konyvsu-go.gvki.hu/fekete\\_istvan\\_tuskevar.html/search/t%FCskev%E1r](https://konyvsu-go.gvki.hu/fekete_istvan_tuskevar.html/search/t%FCskev%E1r)

[https://konyvsu-go.gvki.hu/j\\_r\\_r\\_tolkien\\_a\\_gyuruk\\_ura.html/search/a+gy%FBr%FBk+ura](https://konyvsu-go.gvki.hu/j_r_r_tolkien_a_gyuruk_ura.html/search/a+gy%FBr%FBk+ura)

[https://konyvsugo.gvki.hu/alexandre\\_dumas\\_a\\_három\\_testor.html/search/a+h%E1rom+-test%F5r](https://konyvsugo.gvki.hu/alexandre_dumas_a_három_testor.html/search/a+h%E1rom+-test%F5r)

*Melyik könyv lehet ez, ki ismeri fel a tartalma alapján?* (1. Tüskevár, 2. A gyűrűk ura, 3. A három testőr)

3. *Rajzoljátok vagy szerkesszétek meg képregényben a könyv kedvenc jelenetét/jeleneteit A/4-es formátumban! A munka megkezdése előtt ismerkedjétek a képregény jellemzőivel*

*Bevezetőként elmondható:*

<https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A9preg%C3%A9ny>

A képregény az irodalom és a képzőművészet sajátos keveréke, amit gyakran a *kilencedik művészetnek* neveznek. Egymás után következő képek sorozata, amelyek egy történetet mesélnek el. A képeket rendszerint (elbeszélő vagy párbeszédés) szöveg egészíti ki, ami általában úgynevezett *szóbulorékokban* helyezkedik el. Eredetileg csak egyszerű, szórakoztató történeteket díszítettek képsorozatokkal, mára azonban széles körben kedvelt műfajjá nőtte ki magát és számos alműfajra tagozódott.

[xig-ma.blogspot.com/2015/12/a-kepregeny-mufaji-jellemzoi.html](http://xig-ma.blogspot.com/2015/12/a-kepregeny-mufaji-jellemzoi.html)

*Amennyiben szeretnétek, készülhet digitálisan is a képregényetek!*

<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

Képregény készítéséhez:

<http://tanarblog.hu/search?term=k%C3%A9preg%C3%A9ny>  
<https://techwok.hu/2016/06/02/sajat-kepregeny-keszitese-ingen/>  
<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

Gödöllői példák:

<https://nezdkiivanitt.wordpress.com/category/feladatbekuldes-2-feladat/>

Nézzük a *Nagy Könyves Beavatás* című országos játékban elkészített képregényt:

<http://nagykonyvesbeavatas.hu/node/1830>

4. *Tervezd újra* – készítsetek új könyvborítót az olvasmányunkhoz! Tervezzétek meg közösen!

*Milyen a jó könyvborító? (frontális beszélgetés)*

*Az új borító készülhet papír formában valóságos méretben! Használjatok hozzá díszítőelemeket, különböző kreatív technikákat!*

*Amennyiben ismertek ilyet, használhattok digitális tervezőprogramot!*

Javaslat:

Könyvborító készítéséhez:

Paint program használata

[http://hvg.hu/tudomany/20080206\\_dobozkepek\\_keszitese](http://hvg.hu/tudomany/20080206_dobozkepek_keszitese)

Egy inspiráló újratervezett könyvborító a *Nagy Könyves Beavatás* játékból:

<http://nagykonyvesbeavatas.hu/2016/node/828>

## II. Csak kreatívan! – Kreatív illusztrációk elkészítése csoportmunkában

Módszer: csoportmunka

A csoportok a kiválasztott kreatív feladatot önállóan végzik, folyamatos ellenőrzés és tanácsadás jellemző a foglalkozásvezető részéről.

1. Fotó/k készítése az olvasmányhoz okostelefonnal, fotókamerával; feltöltése egy közös tárhelyre, ami elérhető a foglalkozás helyszínén.
2. SMS és fanfiction írása: közvetlen a számítógépen írva, feltöltés a közös mappába.
3. Képregénykészítés: számítógépen vagy papíralapon (a csoport dönti el), szkennelés után vagy közvetlen feltöltés a közös mappába.
4. Könyvborító újratervezése: számítógépen vagy papíralapon (a csoport dönti el), szkennelés után vagy közvetlen feltöltés a tárhelyre.

## III. Csak kreatívan – az elkészült munkák bemutatása

Módszer: prezentáció. A csoportok képviselői mutatják be az eredményeket.

A dupla óra végére készülnek a csoportok a kreatív feladatokkal. A számítógép és a kivetítő segítségével bemutatják az olvasmányhoz készített munkákat. Beszéljenek a tervezés és a megvalósítás folyamatáról!

Zárás:

Érdeemes kinyomtatni a munkákat, egy közös felületen az osztályteremben elhelyezni az első modul során írt könyvajánlóval együtt. (A kreatív feladatok feltöltésére a Könyvsúgóba még nincs lehetőség.)

### **IV.3.3. Értékelés**

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára. Minden lépés után beszéljük meg az eredményeket.

A 3. modul zárásakor térjünk ki az 1-2. modul során végzett munka újbóli rövid összefoglalására és értékelésére.

Dicsérjük meg a csoportot! Értékeljük a létrejött komplex könyvajánlót! (szöveges ajánló + kreatív illusztrációk)

Frontális beszélgetés formájában hallgassuk meg a csoportok képviselőit a csoport munkájáról.

## **V. VÁRT EREDMÉNYEK**

Egy osztály közösen kiválasztott könyvet olvas el és dolgoz fel közösen = közös olvasmányélmény. Minden tanuló megismeri és használni tudja a Könyvsú-go adatbázist, jártas lesz az interneten való biztonságos regisztrációban.

Minden tanuló gyakorolja a közös véleményformálást, a csapatban való munkát és az eszközhasználatot.

## **VI. ESZKÖZLISTA**

- projektor
- internet hálózattal ellátott 4 db számítógép (a csoportok nagyságától függően)
- okostelefonok, esetleg fotókamera, letöltő kábelek
- kreatív feladatokhoz kézműves kellékek (papír, íróeszközök, díszítő elemek stb.)

## **VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK**

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztés> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## **VIII. MELLÉKLETEK**

-

# Szélel slamben

Fejlesztő neve	Istók Anna (Gödöllő)	
Közreműködők neve	Karácsony Katalin	
Célcsoport	Ifi	9–12. osztály
Részvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Anyanyelvi, esztétikai, művészeti kompetencia fejlesztése	
	Kortárs irodalom népszerűsítése	
	Új kreatív tartalmak létrehozása	
A program időtartama	1,5 óra	2 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Önálló munka Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer	
Kipróbáló neve	Balázs Ildikó (Szolnok)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a középiskolások megismerjék a kortárs irodalmat, valamint bemutassuk azt, hogy az olvasás, a költészet, az irodalom ma is menő dolog. Sok példát hozunk hazai múzeumok, irodalmi szervezetek úttörő gyakorlataiból, hogy közelebb hozzuk az irodalmat a korosztályhoz. Bemutatjuk a slam poetryt és hazai képviselőit, a közösségi oldalakon terjedő instant költészetet, és rávilágítunk arra, miként lehet a költészetet élővé tenni, valamint felhasználni az internet világát a költészet megújítására. A program során fejlesztjük a középiskolások anyanyelvi, esztétikai, művészeti kompetenciáit, kifejezőképességét, tágítjuk érdeklődési körüket, szemléletüket, és ösztönözzük őket arra, hogy az internetet kreatívan, jó célokra használják. A program egy elméleti és kreatív feladatokkal tarkított könyvtári óra, melynek a második modulja egy könyvtár-ismereti és -használati csapatjáték.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A könyvtáros működjön együtt az iskolával, az ismertetett könyvtári órákat ajánlja ki a helyi középiskolákban. A mintaprogram jól illeszkedik az irodalomoktatásba, annak egy kiegészítő eleme lehet, hasznos ismeretekkel a diákok számára.

### II.2. A tanulást segítő eszközök

- digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök: számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó, projektor
- hagyományos könyvtári eszközök, vagyis könyvek, lexikonok, adattárak
- könyvtári integrált rendszer, katalógus
- interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok

### II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csoportmunka, önálló munka, frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Széllal slamben – A költészet, az irodalom és az olvasás új irányzatai	60 perc
2.	Instant polc – könyvtárhasználati játék	30 perc

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Széllal slamben

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul során a diákok részt vesznek egy 60 perces könyvtári órán, melyen képet kapnak a költészet, az irodalom és az olvasás új irányzatairól. Megismerkednek a slam poetryvel és hazai képviselőivel, a költészettel, mint a szórakoztatóipar egy új területével, a legnevesebb hazai kortárs költőkkel, akik közelebb hozzák a fiatalokhoz az irodalmat. A frontális elméleti oktatás helyett a

foglalkozás interaktív, sok kreatív szövegalkotási feladattal, melyben a résztvevők kipróbálhatják magukat költőként. Javasoljuk a foglalkozás vezetőjének, hogy készítsen előre egy PowerPoint vagy Prezi előadást, ahova a legfontosabb tudnivalókat, valamint a megosztani kívánt képeket, videókat, zenei fájlokat, linkeket beilleszti, így az óra menete gördülékeny. Javasoljuk továbbá, hogy az óra előtt egyeztessen a diákok magyartanárával, és kérje el azokat a verseket, melyeket az elmúlt időszakban tanultak. Az ezzel kapcsolatos játékos feladatok sokkal sikeresebbek lesznek, ha már ismert verseket dolgoznak fel.

#### **IV.1.1. Tanulási feladat**

- Ismeretszerzés, szókincs bővítés, olvasás és szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban.
- Elvont gondolkodás fejlesztése: képi ábrázolás és írás kapcsolata.
- Gyakorolja a csoportban való közös munkát, véleményalkotást, a konszenzus létrehozását.
- Retorika.

#### **IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók ismereteket szerezzenek, érdekességeket tudjanak meg a kortárs irodalomról, költészetéről, annak legújabb irányzatairól. Bemutatjuk a slam poetryt és hazai képviselőit, a közösségi oldalakon terjedő instant költészetet, és rávilágítunk arra, miként lehet a költészetet élővé tenni, valamint felhasználni az internet világát a költészet megújítására. A program egy elméleti és kreatív feladatokkal tarkított könyvtári óra, melyben a tanulók interaktivitására nagy hangsúlyt helyezünk.

Feladatok, események részletes leírása:

##### **1. Mi, magyarok – kiállításbemutató a Magyarság Házában a honlapjukon keresztül**

A kiállítás a Kosztolányi-féle 10 legszebb magyar szóra épül. A Gyöngy teremben kaptak helyet a magyar irodalom legszebb gyöngyszemei, valamint az első slam kísérletek itt hallgathatók meg. A foglalkozásvezető ismertesse a kiállítást, részletesen a Gyöngy termét. <http://mimagyarok.com/> A Konferenciasorozat a 12 legszebb magyar versről dr. Fűzfa Balázs szervezésében, még 2007-ben indult. A 12 vers slam átirata a Savaria Slam Poetry szervezésében valósult meg. A szombathelyi diákok slamversei a Gyöngy teremben meghallgathatóak.

##### **2. Interaktív feladat: gyűjtjük össze közösen a foglalkozáson a 10 legszebb magyar szót**

A foglalkozásvezető papírt oszt ki minden résztvevőnek, akik egy perc alatt összeírják egyénileg a szerintük legszebb magyar szavakat. Ezután közösen felolvassák és egy táblára felírják egy szófelhőbe az összegyűjtött szavakat, vagy kiragasztják egy flipchart táblára.

##### **3. Vetítés – az egyik slam átirat levetítése Youtube-on keresztül**

A vetítés tartalmát a korosztálytól függően változtathatjuk, a 12 versből több átirat is van az interneten. <http://www.12legszebbvers.hu/cikkek/a-12-vers.html>

A foglalkozásvezető előre válassza ki az alábbi listából, lehetőleg olyan verset válasszon, melynek az eredetijét nemrégiben tanulták a diákok.



#### 4. A slam poetry bemutatása

Kérdés – válasz: Ki hallott már a slamról, esetleg ki jár slam estekre?

A slam poetry eredete és hazai elterjedése. A műfaj jellemzői – interaktív beszélgetés keretében gyűjtjük össze. Vers, dalszöveg, rap vagy színház, vagy mindez egyszerre?

- Van benne politika, de csak annyi, mint fröccsben a bor: változó mennyiségben;
- Bármiről szólhat: a mosómedvék életéről, magánéleti problémáról, vagy egy Spiró drámáról;
- Társadalmi probléma általában megjelenik benne, cenzúrázatlan és demokratikus;
- Őszinte, érzelmileg megérinti a hallgatóságot;
- 10 – 99 évesig mindenkit megszólít;
- Nincs éles határ közönség és előadó között: első hallásra hatnia kell;
- A közönség hangulata is befolyásolja az előadókat;
- Alapvetően azért egy szórakoztató műfaj, kell bele a humor, még ha groteszk is.
- Eszközei:
- Storytelling – elmesél egy történetet;
- Reflexió: szétírni, újraírni, átírni, félreolvasni, újraértelmezni korábbi verseket, akár nagy elődökét;
- Intertextualitás – mémeket, idézeteket, verssorokat beépíteni akár elferdítve – ez a legnépszerűbb;
- Lehet prózavers, de jól működnek a rímek, akár belső rímek;
- Játék a szavakkal: innovatívan használja a magyar nyelvet, új szavakat gyárt, összevon, szétszed;
- Költői kiszólás: a közönség bevonása;
- Közhelyek kifordítása;
- Többszörösen összetett szavak generálása. Pl. sebtapasztalat, dohányinger, sörhabcsók, nikotinta;
- Egy betű megváltoztatásával mögöttes értelem: hangzatvíz, undorfin, kőménymagány;
- A nyelvtani szabályok bravúros felrúgása: „a gyerek betegség, de a gyermek áldás”.

#### 5. Slam videók bejátszása

A legismertebb hazai slammerek egy-egy videójának lejátszása. Kemény Zsófi, Simon Márton, Závada Péter, Süveg Márk, stb. A foglalkozásvezető a magyar slampoetry.hu oldalon tájékozódva keressen a legismertebb slammerek videói közül. Akár a helyszínen is betölthető az oldal, és a tanulók megkérdezése után, a megnevezett slammer nevét választják ki az oldalon és játszanak le az ott megosztott videók közül.

<http://slampoetry.hu>

<http://felonline.hu/2018/07/05/minden-valami-kemeny-zsofi>

#### 6. Az irodalom visszavág – internet az irodalom szolgálatában

*Költők a Facebookon* – Vajda Éva, a budapesti Madách Imre Gimnázium irodalomtanárának projektje 11. osztályosokkal. Elkészült több költő és családtagjaik profilja, ezek egy része ma is elérhető, de bármikor újrahasznosítható.

Kérdés: ismernek-e a tanulók ilyen ál-oldalakat?

Baranyai András – Vincze Tamás *Vaker* című kötetének bemutatása, mely a jelnyelvről szól.

A Facebook saját jelnyelvének használata az irodalomban.

Kreatív feladat: a foglalkozásvezető előre gyártott cédulákat oszt ki, rajta egy-egy nagyon híres verssorral vagy verscímmel, melyet emojikkal írt le. A tanulók feladata, hogy az emojikból kitalálják a vers címét és szerzőjét. Részletesen lásd az 1. mellékletben.

## 7. Lackfi-mémek

Lackfi János az egyik legnagyobb kortárs költőnk, aki valódi kreativitással használja az internetet és a közösségi oldalakat az irodalom népszerűsítésére. Néhány önéletrajzi adat után pár Lackfi-mém bemutatása a Facebookon vagy az Instagramon: a foglalkozásvezető a közösségi oldalakon a #lackfitem szóval tud rákeresni ezekre a posztokra.

Kreatív feladat: zanzarany – Zanzásított Arany-versek címének kitalálása. A feladatlapot lásd az 2. mellékletben. Ha van idő, lehet kiadni feladatként azt, hogy a legutóbbi memoriter versüket foglalják össze ők is 160 karakterben, tehát egy sms-ben. Wifi kód megadásával kérjük meg a tanulókat, hogy küldjék el nekünk sms-ben vagy Messengeren a megoldásokat.

## 8. Csavard fel a szöveget! – Dalszöveg vagy vers?

Lackfi János – Vörös István kötetének bemutatása. A dalszöveg és vers közti különbségek közös megbeszélése:

- a dalszövegnek szüksége van a dallamra, a versnek nincs;
- a dalszöveg kötött formájú, a vers nem feltétlenül;
- „A versszöveg meghal, ha van benne egy rossz sor, a dalszöveg működik, ha van benne legalább egy jó.” (Keresztesi József)
- régen a verseket énekelve mondták (Tinódi Lantos Sebestyén), ma pedig csak a költészet háttérterülete;
- csak a jó vers zenésíthető meg;
- a dalszöveg nem lehet túl bonyolult.

Ezek csak lehetséges, vitaindító kérdések, beszéljenek erről közösen, vitassák meg, a tanulóknak mi a véleményük ezekről az állításokról.

Interaktív feladat – vajon melyik dal átírata a felolvasott vers?

A foglalkozásvezető felolvas egy-egy verset, a tanulóknak ki kell találniuk a dalt. Ha kitalálták, meghallgatják az eredeti dalt.

Pl. Lackfi János: Most nyúlik pontosan és Vörös István: Derűsen nézek a tőzsdére.

Dal: Quimby – Kiss Tibor: Most múlik pontosan

Kreatív feladat – egy nagyon mai dalszövegrész kiosztása, a tanulóknak házi feladatként át kell írniuk egy verssé.

Pl. Halott pénz: Valami van a levegőben, vagy Fluor Tomi: Mizu dalszövegének átírása.

## 9. Instant költészet – azonnal oldódó költészet

A Facebookon, de még inkább az Instagramon egyre inkább hódítanak az instaversek. Egy-egy képhez társított pár soros versek. Legnépszerűbb külföldi költőjük Rupí Kaur, több millió követővel. A hazai instavers kötet szerkesztője Kele Dóra. Haiku vagy instavers? Mi a kettő közti különbség?

- Az instavers egy marketing eszköz: a képi ábrázolást felhasználva népszerűsíti a közösségi oldalakon a költészetet. A haiku, bár rövidsége miatt jól beleillik az instavers szerepébe, a képi megformálás nélkül is hat, régi japán versforma.
- Egy szabvány instavers nem igényel semmilyen költői előképzettséget, bárki lehet instaköltő (bár Magyarországon a Kele Dóra-féle instaversek ennek ellentmondanak, ő neves kortárs költőktől vett idézetekből készíti a posztokat).

- Az instaverseknél fontos az interakció, az azonnali reagálások, lájkok, hozzászólások formájában.
- Az instaversék képesek elérni a fiatalabb korosztályt.
- Az instavers pillanatműfaj, addig érdekes, míg olvassa az ember. Egy haiku ennél sokkal több.
- Milliókat lehet elérni az instaversekkel.

A fenti megállapítások vitaindító megjegyzések – beszéljessenek erről közösen a tanulókkal, mondják el véleményüket.

Interaktív beszélgetés a kép és szöveg egységéről.

Miért lehet ekkora sikere ma az instaverseknek? Kiből lehet instaköltő?

Kreatív feladat: Legyél te is instaköltő!

A foglalkozásvezető a résztvevők között kioszt néhány Fodor Ákos, Tandori Dezső haikut. A tanulók házi feladata a kiosztott versekhez megfelelő kép keresése és összeszerkesztése.

A foglalkozásvezető kérje meg a pedagógust, hogy az elkészült képeket küldjék el a könyvtár e-mail-címére.

Feladat-változat: előre kinyomtatott színes fotókat adunk a diákok kezébe, és megkérjük, hogy írjanak a képhez illő rövid versidézetet akár kedvenc költőjüktől, akár maguk is kitalálhatnak egyet. Választhatnak előre bekészített verseskötetektől idézetet, vagy wifi kóddal keresgélhetnek a neten is okostelefonjukon.

### IV.1.3. Értékelés

Zárásként a tanulók egy kört alkotva elmondják röviden, hogy milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat tetszett nekik a legjobban és miért. A tanulók értékelik a saját teljesítményüket. A foglalkozásvezető megbeszéli a pedagógussal, hogy a házi feladatként adott munkákat küldjék meg a könyvtár számára, hogy megoszthassa azokat saját webes felületein.

## 2. modul: Instant polc

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 30 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul egy játékos könyvtárhasználati óra, melynek első felében a foglalkozásvezető bemutatja a gyermekkönyvtári gyűjteményt, valamint a katalógus használatát. A rövid bevezető után egy csoportos játék keretében megkeresik közösen az első modulban ismertetett kortárs költők kötetét, és összeállítanak egy kortárs költészeti polcot a gyermekkönyvtárban.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

- Tájékozódni tudnak a könyvtári állományban.
- Megtanulják használni a könyvtári katalógusgépet és rendszerét.

## **IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók ismereteket szerezzenek az adott könyvtár gyűjteményéről, megtanuljanak eligazodni a könyvtárban és a könyvtári állományban, kifejezetten a kortárs költészet témakörében. A modul egy könyvtárhasználati óra, melyet csapatjáték zár.

### **1. Felkészülés az órára**

A foglalkozásvezető készítsen egy listát az összegyűjtendő könyvekről: az említett, illetve nem említett, de fontos kortárs költőkről, akiknek a kötetei megtalálhatóak a könyvtárban. Lehet felnőtt és gyermek könyvtári köteteket is gyűjteni. A listán (lásd Szakirodalom-jegyzék) szereplő kötetek katalóguscéduláit nyomtassa ki egyenként. A lista igény szerint bővíthető.

A listán szereplő kötetekhez keressen játékgúrákat, legófigúrákat, illetve bármilyen tárgyat, melyből ki lehet találni a könyv címét.

### **2. A könyvtár katalógusának bemutatása**

Egy kiválasztott kötettel mutassa be az integrált rendszerben való keresést a foglalkozás vezetője. Mutassa meg, hogyan lehet a címre, a szerzőre, a tárgyszavakra keresni. Nézzék át a lelőhelyre, a kölcsönzési státuszra mutató jelöléseket.

### **3. A feladat kiosztása**

A foglalkozás vezetője egy-egy tárgyat mutasson fel a csoportnak és kérje meg őket, hogy mindenki válasszon magának egyet. Aki elsőként jelentkezik egy tárgyra, azé lesz. Még ne árulja el, mi lesz a feladat.

### **4. A cédulák kiosztása**

Ha minden tanulónak van egy tárgya, a foglalkozás vezetője kezdje el felolvasni a cédulákon szereplő kötetek címét és kérje meg a tanulókat, hogy akinél a kötethez tartozó tárgy van, az jelentkezzen. Ha nem jelentkezik senki, menjenek tovább, majd a végén térjenek vissza a kimaradt cédulákra. A végén minden tanulónak lesz egy cédulája, melynek segítségével meg kell tudni keresni, és találni a könyvet.

### **5. Keresés**

A tanulók kapnak 5–10 percet a keresésre. A kiadott cédulák alapján saját maguk járják végig a könyvtárat és keresik meg a polcokon a könyveket. A megtalált könyveket mindenki behozza a csoportfoglalkozás helyszínére, és megalkotják közösen a kortárs írók polcát. Akinek szüksége van segítségre, annak a foglalkozás vezetője segítsen.

## **IV.2.3. Értékelés**

Zárásként a foglalkozás vezetője kérjen véleményt a résztvevőktől, a tanulók számoljanak be arról, hogyan érezték magukat a feladat során. A foglalkozás végén adjunk lehetőséget a kötetek kölcsönzésére is.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Minden tanuló megismerkedik a költészet, olvasás, irodalom új irányzataival.
- Minden tanuló hozzájárul a produktumok elkészítéséhez.
- Minden tanulónak fejlődik a kreativitása, szövegértési, alkotási kompetenciája.
- Minden tanuló megismeri a könyvtárat, a gyűjtemény felépítését, elrendezését.
- Minden tanuló gyakorolja a könyvtárban és a katalógusban való keresést.

## VI. ESZKÖZLISTA

A tanulást segítő eszközök:

- digitális, ill. egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása. Hang- és képlejátszó eszközök
- hagyományos könyvtári eszközök
- interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek
- katalógusgép
- feladatlapok

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Feladatlap – versek emojikkal
2. Arany János versek zanzásítva

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

**OLVASÁSNÉPSZERŰSÍTÉS –  
JÁTÉK, VETÉLKEDŐ**

# Birodalmi vadászok

Fejlesztő neve	Mészáros Eszter (Püspökladány)		
Célcsoport	Tini	4-5. osztály	Család
Résztevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Élményközpontú irodalomközvetítés		
	Olvasásnépszerűsítés		
	Produktív szövegfeldolgozás		
A program időtartama	33 óra	7 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Egyéni munka Csoportmunka		
Kipróbáló neve	Horváth István (Mezőfalva)		

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A gyermekirodalom világába kalauzoló programunk, olvasónapló-pályázat modulja az általános iskolák 4-5. osztályos tanulóinak ad fejlesztési lehetőséget a játékos ismeret- és élményszerző olvasásra tanítási szünetben. Egyéni, levelezős formájú versenyünk célja az adott kortárs – a gyermekeket megérintő, azonosulási lehetőséget hordozó, őket érdeklő témájú – gyermekirodalmi művek megismertetése játékos feladatok segítségével. A résztvevő képessé válik az adott olvasmányrészletek önálló elsajátítására és feldolgozására, információkeresésre. Az anyanyelvi kommunikációt fejlesztő feladatlapjaink másodlagos célja az olvasásnépszerűsítés és az olvasás iránti igény felkeltése, az olvasóvá nevelés és a szövegértés fejlesztése. Olvasásra motiváló feldolgozás révén (*Ha megtetszett, olvasd tovább!*) az olvasáshoz való pozitív attitűd kialakítása.

A Birodalmi vadászok irodalmi kihívás modulja az évente megrendezésre kerülő Országos Könyvtári Napok rendezvénysorozat lokális eleme, az olvasónapló-pályázat eredményhirdetésén közreműködő íróvendég személyére épül. A 4-5. osztályos korcsoportban – adott szerzővel történő író-olvasó találkozó megrendezésének jogáért – csoportmunkában (iskolánként nyolcfős, évfolyamonként 4-4 fő részvételével) zajló irodalmi vetélkedőnk az adott település általános iskolás tanulóinak olvasási képességét, szövegértését, kompromisszum- és együttműködési készségét fejleszti. Mindkét előző program esetében a megjelölt célcsoport (4-5. osztályos korosztály) kiválasztását az alsó-felső tagozat átmenetének megkönnyítése inspirálta. Annak az éles váltásnak a tompítási szándéka, amely a két tagozódási formának megfelelő tananyagok, elvárások és követelmények különbözőségeiből, mennyiségi és minőségi követelményrendszeréből adódhat. Mindkét program hídszerpet kíván betölteni, összekötni a könyvet az olvasójával, az olvasót a másik olvasóval, s a könyvtárat az olvasókkal.

A Könyves Vasárnapon megrendezésre kerülő záró modul a nyári olvasónapló-pályázat olvasmányaira építő játékos délelőtti pályázati résztvevők és családtagjaik (szülők, nagyszülők, testvérek,

baráti társaságok) számára. Ez a program élményszerű műbefogadást, szókincsbővítést, olvasási és szövegértési készségfejlesztést eredményező közösségformáló alkalom, mely alkalmat ad a közös játékra, a tartalmas, vidám együttlétre, valamint elősegíti a mű és olvasójának egymásra találását. Elvárt eredménye a könyvtárhasználat és a könyvtárhasználók számának növekedése és körének szélesítése (új olvasók nyérése, kölcsönzések számának emelkedése), a könyvtároskép és könyvtárkép formálása, közgyűjteményeink közösségi szintériként betöltött szerepének erősítése.

## **I.2. A program időtartama**

### **Olvasónapló-pályázat:**

Az előkészítői szakasz az olvasmányok kiválasztását, azok részleteinek megismerését, a hozzájuk kapcsolódó feladatok megalkotását, és magának az olvasónapló-pályázatnak a formai kivitelezését foglalja magába 16 órában, melytől eltérhet a szakmai megvalósító. A résztvevők általi időráfordítás 20 óra (5 x 4 óra = 5 regényrészlet/alkalom x (3 óra a részlet önálló elolvasása + 1 óra feladatmegoldás)).

Az értékelői szakaszban a beérkező, kitöltött olvasónaplók javítása, összesítése zajlik (időszükséglete a résztvevők számától függ, naplónként 15 perc).

A munkafolyamatok utolsó egységében egyrészt a díjazottak kiértesítését, illetve az eredményhirdetésre történő meghívását végezzük el, másrészt a jutalomkönyvek megvásárlását, előkészítését, oklevelek kiállítását, az íróvendég kiválasztását és felkérését, valamint magának a rendezvénynek a levezetését valósítjuk meg (összesen 6,5 óra időkeretben). Ez összesen 50 óra (további időszükségletet a jutalmak esetleges postázására és a felkészítőkkal történő megbeszélésre való tekintettel lehet megjelölni.)

### **Birodalmi párbaj:**

Előkészítő szakasz: a pályázati felhívás és jelentkezési lapok elkészítése (lásd 1. és 2. melléklet), eljuttatása a település oktatási intézményeibe.

A verseny tervezett ideje: 1,5 óra (2 x 45 perc).

A nyereményként kapott író-olvasó találkozó külső helyszínen: 1 óra

Összesen 3,5 óra.

### **Csali:**

Az olvasónapló-pályázaton, illetve az eredményhirdetésen résztvevők meghívása és ösztönzése után a feladatok összeállítása 1 óra, a könyvtári helyszínen megrendezésre kerülő piknik tényleges időráfordítása 2 óra. Összesen 3 óra.

## **I.3. A program során elsajátítandó kompetenciák**

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- szociális és állampolgári kompetencia



## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 3 modulra osztottuk. A modulokra bontás alapját az egyes munkáltatási formák különbözősége, egymásra építhetősége képezi. A modulok igény szerint külön-külön, vagy hármas egységet alkotva, egymást követően is megvalósíthatók. Ez utóbbi alkalmazás esetében a *Csali* (3. modul) minden esetben a *Bírd ki ezt a naplót!* pályázat lezárási eleme legyen.

Mivel a *Bírd ki ezt a naplót!* esetében a megvalósulás a tanévet követő nyári szünetre esik, ezért alapos átgondolást és ütemezést igényel a résztvevők toborzása szempontjából. Javasoljuk a felhívás június eleji, még tanévben történő közzétételét, illetve eljuttatását az iskolákba. Csatornaként a könyvtári levelezőlisták (KATALIST, Könyvtárostanárok fóruma) épp úgy lehetőségként kínálkoznak, mint az illetékes tankerületek támogatásának és segítségének kérése a fenntarthatóságuk alá tartozó intézmények értesítésében. Az olvasmányok kellő számú biztosítása érdekében vegyük igénybe a könyvtárközi kölcsönzést, és a jelentkezőket biztassuk is a könyvtári példányok használatára, ezáltal hozzájárulhatunk a könyvtárhasználati mérőszámaink és a nyári – egyébként talán kissé visszaeső – forgalmunk emeléséhez. Könyvtári példányok esetében célszerű a könyvtárhasználati szabályzatban rögzített, általános kölcsönzési határidőtől eltérően rövidebb határidőt (egy hét) megszabni. Minden esetben hangsúlyozzuk, hogy jelen olvasónapló-pályázatunk nem terjed ki az olvasmányok egyéb módon történő biztosítására (nem juttatjuk el automatikusan a regisztrálást követően, vagyis ez nem része a pályázatnak – más, olvasóklubszerű pályázatoktól eltérően). Az otthoni olvasás történhet önállóan, vagy segítő (szülő, testvér, nagyszülő) közreműködésével. Az olvasónapló feladatsora egyszerre kerüljön kiadásra, és ellenőrzésre is (egyben kérjük vissza, nem olvasmányonként/laponként). Erősíteni kell, hogy a pályázati munka a család nyári programjai sorába szabadon és rugalmasan beilleszthető (táborok, családi nyaralások közé ékelhető). Az egyes könyvrészletek olvasása között lehet szünetet tartani, illetve azok olvasási üteme a résztvevő olvasási képességéhez és készségéhez igazodik (az olvasás időpontjáról és mennyiségéről a résztvevő dönt). Kedvező fogadtatás esetében javasoljuk a mű teljes megismerését, ösztönözzük annak továbbolvasására a résztvevőt.

Amennyiben az eredményhirdetésen az élményközpontú irodalom közvetítéséhez javasolt íróvendég meghívására nincs lehetőségünk, annak kiváltásaként településünk neves (esetleg elszármazott) lakói, könyvtárszakmai fórumok képviselői, a megyei könyvtár módszertani osztályának munkatársai éppúgy megfelelnek, mint a partnerintézmények vagy a település vezetői (polgármester, képviselő, kulturális bizottsági tag). Így lehetőségünk adódik betekintést nyújtani szakmai munkánkba, megmutatni magunkat. Javasoljuk a kiadókkal történő kapcsolatfelvételt, részben a jutalmazásban való közreműködésük ösztönzése miatt, részben pedig társadalmi szerepvállalásuk keretében felajánlott kiadványaik reményében, amelyek az iskolai könyvtárak állományát gyarapíthatják, kínálatukat színesíthetik.

A *Bírodalmi párbaj* esetében a rendezvény az íróvendég személyére épít, aki legyen közismert, közkedvelt. Olvasmányként is kortárs, magyar gyermekirodalmi alkotást válasszunk. Sikerkönyvet, amelyről a híradások, reklámok szólnak, amiről cikkeznek és beszélnek (pl. díjnyertes).

Valamennyi általunk javasolt program, így e párbaj is az Országos Könyvtári Napok rendezvény-sorozat jegyében zajlik, amely e programelemekkel színesíthető, feltölthető, illetve anyagi forrást teremtő pályázati lehetőségekkel megtámogatható. Megrendezésére az olvasónapló-pályázat eredményhirdetésének időpontjához igazítva kerüljön sor, így az íróvendég személye, jelenléte adott és biztosított. Megrendezésére elsősorban a délelőtti órákat javasoljuk, hogy azt követően – még ugyancsak a délelőtt folyamán – lehetőség nyíljon a nyertes csapat iskolájában megrendezni az

író-olvasó találkozót, délután pedig az olvasónapló-pályázat eredményhirdetését. Mivel maga a játék több résztvevős, így azokon a településeken, ahol egy iskola van, javasoljuk, hogy testvériskolát, akár társintézményt, illetve környező település iskoláját hívják partnerként (lehetőséget adva az együttműködések erősítésére, színesítésére).

A *Csali* Könyves vasárnapi bónusz. Jutalomjáték a családok számára, így fontos hangsúlyozni, hogy többgenerációs, a család minden tagjának szórakoztatását célzó játékos délelőtti. Oszálytársak, barátok, családok önszerveződő csapatjátékára épül a nyári olvasónapló-pályázat olvasmányaihoz kapcsolódóan. Nem a számonkérés, hanem a társas együttlét a célja.

Az értékelés és ellenőrzés modulonként más és más módon valósul meg. Az olvasónapló-pályázat esetében eredményhirdetéssel és íróvendég közreműködése általi jutalomkönyvek átadásával, az író-olvasó találkozó megrendezési jogáért folyik a verseny, míg a *Csali* szóbeli dicsérettel, pozitív, megerősítő visszajelzéssel valósul meg.

## II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása, pontosabban számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó, nyomtató, hagyományos könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka, egyéni munka, csoportmunka.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Bírd ki ezt a naplót! – olvasónapló-pályázat	50
2.	Bírodalmi párbaj: az író a bíró	3,5
3.	Csali: családi irodalmi piknik	3

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Bírd ki ezt a naplót!

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 50 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A feladatok megoldásának előfeltétele az adott olvasmányrészletek előzetes megismerése. Lehetőség szerint könyvtári példányok rendelkezésre bocsátásával biztosítani kell a résztvevők könyvek-

hez való hozzájutását. Az egyes olvasmányok tetszőleges sorrendben kerülhetnek feldolgozásra. A Nézz utána! szövegrésszel külső (olvasmányon kívüli, egyéb kiadványból történő, internetes) keresésre kérjük a résztvevőket. Folyamatos kapcsolattartásra törekedjünk, gyűjtünk visszajelzéseket: tetszett-e valamelyik könyv, okozott-e valamelyik feladat problémát. A feladatlap színes jellege a pozitív attitűdöt és elfogadást szolgálja, kedvező benyomást igyekszik kelteni, de amennyiben semelyik feladat nem kíván színes nyomtatást, javasoljuk a költségkímélő fekete-fehér változat nyomtatását. Ugyancsak postaköltség-csökkentő megoldás az olvasónaplók elektronikus küldése (a jelentkezési lapon megadott e-mailcímmre), mellyel ugyanakkor lehetőséget is biztosítunk szükség szerinti példányszám nyomtatására. Javasoljuk a munkapéldány – végső/beadott példány kettősét, így a szorgalmi munka során kötetlenebb, szabadabb feladatmegoldásra és kitöltésre nyílik lehetősége a résztvevőnek. Ugyancsak ez utóbbit célul kitűzve – s a frusztráció elkerülése érdekében –, adjunk lehetőséget szabad választásra a kitöltéshez használt eszköz (grafitceruza, golyóstoll) vonatkozásában. Körültekintően járjunk el, az olvasmányok szerzőségi adatainál rögzítsük konkrétan annak a kiadványnak a megjelenési évét, amiből dolgoztunk. Ugyanis újabb kiadások esetében eltérések lehetnek az oldalszámok, illusztrációk, szövegrésszek között (feltüntetett vagy burkolt átdolgozások). Ellenőrizzük, majd amennyiben több kiadása is van az adott műnek, adjuk meg, hogy milyen további megjelenési évű köteteket fogadunk el.

#### **IV.1.1. Tanulási feladat**

Olvasási készségfejlesztés, szövegértés, ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban.

#### **IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A rendezvénysorozat egyéni olvasónapló-pályázatának keretében **öt** kortárs gyermekirodalmi mű részletét ajánljuk a gyerekek figyelmébe otthoni olvasásra: Enquist, Per Orlov: A Három Barlang Hegye, Európa, 2011.; Dunajcsik Máttyás: A szemüveges szirén, Kolibri, 2016; Kertész Erzs: Göröngyös Úti Iskola 1. Helló, Felség!, Cerkabella, 2016; Mikó Csaba: Veszélyben a Tölgy, Kolibri, 2014; Szigeti Kovács Viktor: Lúna gyermekei, Ciceró, 2016. Az olvasmányok kiválasztásánál szempontként érvényesült a jeles, kiemelt jelleg: Budapesti Nemzetközi Könyvvásár díszvendége (Enquist), sikeres, népszerű színpadi adaptáció (Dunajcsik), Az Év Gyermekkönyve Alkotói díj (Kertész), könyvtárosi ajánlás (Mikó, Szigeti Kovács). Az olvasmányrészletek mennyisége átlagosan 35–40 oldal, amely a figyelem felkeltésére irányul, és kellő ösztönzést biztosít a kibontakozó eseménytörténet folytatására. Az egyes művekhez kapcsolódó oldalak felépítésüket tekintve a fejlődésben rövid tartalmi ismertetőt, borítóképet, szerzőségi adatokat – ezen belül a feldolgozandó szövegrész oldalszámát (-tól/-ig) – tartalmaznak. Ezt követik az adott olvasmányrészlethez kapcsolódó feladatok.

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy a résztvevők megismerjék részleteik által az adott gyermekirodalmi alkotásokat. Olvassák el azokat, és oldják meg a hozzájuk kapcsolódó feladatokat. A Nézz utána! feladatok által pedig legyenek képesek keresőkérdés megfogalmazására, és azok révén önálló ismeretek szerzésére az internetről.

Feladatok, események részletes leírása:

Elsőként a pályázati felhívást kell megfogalmazni, és a jelentkezési lappal (valamint a meggyőzést és betekintést szolgáló mintaoldallal) együtt – az általunk előzetesen kigyűjtött címlista alapján

– kiküldeni a célcsoport számára (általános iskolák, tankerületi központok, megyei könyvtárak, könyvtári levelezőlisták, szakmai fórumok). Egy hét múlva küldjük emlékeztetőt, majd a jelentkezési lapok beérkezésének ütemében azok megerkezéséről, befogadásáról küldjük visszajelzést és köszöntő sorokat. A feladatlap postázását követően ugyancsak kérjük válaszüzenetként egy megerősítést annak kézhezvételéről. Személyes regisztráció esetében – lehetőség szerint – színes mintapéldány bemutatásával segítjük a pozitív attitűd kialakulását, betekintést engedve a jelentkezőre váró feladatokba. Minden esetben teljes naplót készítsünk (borítóval, köszöntő sorokkal, összesítő adattalppal zárva). Így a pályázat logója hatáselemként a későbbiekben beépül a tudatba, és beazonosíthatóvá, egyedivé, megkülönböztethetővé teszi programunkat.

Az olvasónapló-pályázat felépítése a következő:

Ráhangelés céljából olvasmányonként rövid tartalmi ismertetés, borítókép és szerzőségi adatok közlése, majd maga a feladatsor következik (egy olvasmány – egy oldal terjedelemben). (A feladatok megoldásának előfeltétele a részletek elolvasása).

A feladatlapot lásd a 3. mellékletben.

### IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként a szorgalmi időszak végén a kitöltött olvasónaplókat – a részben megoldottakat is – bekérjük, javítjuk, értékeljük. Mind az olvasmányok cseréjének egyes alkalmait kihasználva, mind pedig a végső, összegző értékelésnél adjunk lehetőséget a résztvevők véleményének kifejtésére. Melyek voltak a kedvelt, illetve kevésbé kedvelt olvasmányok, feladatok? Kik olvasták tovább/végig a műveket? Az eredményhirdetésre minden esetben könyvtári környezetben kerüljön sor, íróvendég közreműködésével élményszerűbbé, személyesebbé téve azt.

A részvételt emléklappal, illetve jutalomkönyvvel értékeljük, melynek átadására a felkészítők (szülők pedagógusok, család) jelenlétében kerüljön sor. Tegyük lehetővé egy mini író-olvasó találkozó keretében a szerzővel való közös fényképezés lehetőségét, dedikálást. Az eredményekről a tanév elején tájékoztassuk a résztvevők oktatási intézményét, részben a további elismerések reményében (dicséret, szorgalmi jegyek), részben pedig tényközlés céljából, illetve további együttműködés reményében. A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére kezdeményezzünk a pedagógusokkal, felkészítőkkal közös értékelést, megbeszélést!

---

## 2. modul: Birodalmi párbaj: az író a bíró

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 3,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A település általános iskolái számára előzetesen juttassuk el a felhívást (lásd 4. melléklet), melyben a könyvpárbajon való részvételi lehetőségről nyújtunk tájékoztatást. A mű célirányos olvasásához szempontként hívjuk fel a figyelmet a szereplők, helyszínek, események jelentőségére. A résztvevő oktatási intézmények képviselői csapatot hoznak létre azokból a megmértetésre jelentkező gyerekekből, akik vállalják *A négy madár titka* című ifjúsági regény önálló elolvasását és – intézményen belüli felkészítésre alapozó – feldolgozását, valamint a könyvtári helyszínen való megmértetést. Az iskolánként delegált hat-hat fő összeállítására tegyünk javaslatot, miszerint heterogén (fiúk-lányok együtt) és évfolyamközi (4. és 5. osztályos tanuló is) legyen, így az együttműködési

és kompromisszumkészségüket is alkalmunk lesz fejleszteni. Minden esetben a résztvevő csapatok számának megfelelő feladatlapot, illetve kártyát (feladványt) készítünk. A mű alapján összeállított feladatokat legeredményesebben megoldó csapat nyereményként az íróval megrendezett író-olvasó találkozót nyer anyaintézményi színhelyen, iskolatársaik számára.

### IV.2.1. Tanulási feladat

Olvasási készségfejlesztés, szövegértés, ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A résztvevők képesek lesznek önállóan megismerkedni az adott irodalmi művel. Elolvasása után a megismert információk kognitív alkalmazásával önállóan oldják meg a hozzájuk kapcsolódó feladatokat. Megtanulnak együttműködni egymással, a közös munka során fejlődik vitakészségük, a társak véleményének elfogadásával és tiszteletben tartásával pedig kompromisszumkészségük is.

### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A feladatok célja, hogy a résztvevők megismerjék az adott gyermekirodalmi alkotást. Olvassák el azt, és oldják meg a hozzájuk kapcsolódó feladatokat a szóbeli megmérettetésen.

Feladatok, események részletes leírása:

Az irodalmi párbaj pályázati felhívását készítjük el, és előzetesen juttassuk el a település valamennyi – az adott korosztállyal kapcsolatban álló – általános iskolája számára, részvételre ösztönözve őket. Kérjük visszajelzést, regisztráljuk a benevező iskolákat, és biztosítsuk számukra megfelelő számban az olvasmányt. A könyvpárbajra egy hónap felkészülési időt hagyunk, de lehetőség szerint igyekezzünk az őszi félévben, októberben megrendezni magát a párbajt. Így az olvasónapló díjkiosztó rendezvényén közreműködő író – jelen esetben Kertész Erzsébet a *Helló, felség!* (Göröngyös Úti Iskola sorozat) szerzője – egyúttal az irodalmi kihívás „nyereménye” is lehet/legyen. Állítsuk össze a játékos feladatsort, egyeztessük az íróvendéggel, aki majd a párbajban zsűriként tevékenykedik, és jelöljük ki a szóbeli döntő időpontját, lehetőleg tanítási napon (9.00–10.30).

A könyvpárbajra könyvtári környezetben kerüljön sor. A helyszín berendezését tekintve legyen alkalmas mozgásos feladatok (pl. drámajáték, activity) elvégzésére is. Tegyük lehetővé, hogy a játék menetét pontgyűjtő táblán (felirat) figyelemmel kísérhessék a csapatok, akik az előzetesen megadott névvel, jeligével kerülnek rögzítésre és a játék menete során megszólításra.

A feladatokat úgy állítsuk össze, hogy változatos tevékenységi formát kövessen (írásban, szóban), az azokat értékelő személynek legyen lehetősége a menet közbeni feladatjavításra, illetve a játék figyelemmel kísérésére is. Készítsük el előre a feladatok megoldása során szerzett pontokat összesítő adatlapot és javítókulcsot, valamint az emléklapokat. Anyagi forrás (intézményi, pályázati) birtokában jutalomkönyvekkel (a szerző dedikálható műveivel) díjazzuk a résztvevő gyerekek munkáját, amelynek megvásárlása és előkészítése (rendezvényi matrica) ugyancsak a párbajt megelőzően történjen.

(A rendezvény forgatókönyvét lásd az 5. mellékletben öt csapat részvételére összeállítva.)

Motivációként és ráhangolódásképpen indítsuk a könyvpárbajt feszültségoldó, lazító játékkal. *Szólánc*. Erre stílusosan a madárnevekből álló szólánc is megfelelő: a feladvány utolsó hangjával/betűjével kell az újabb nevet megadni. Törekedjünk arra, hogy a csapatok valamennyi tagja bekapcsolódjon a játékba. Könnyítésként a rövid és hosszú magánhangzók (pl. *ö/ő, o/ó*) egyaránt használhatók legyenek. A játék során segítő, rávezető mondatokkal lendíthetjük tovább a megakadt

játékmenetet, esetleg beugratós megoldásokkal oldhatjuk a feszültséget. Fogadjuk el a „hiányos” neveket is (ölyv/egerészölyv).

pl. a) GALAMB >> *banázdabillegelő* >> *ölyv* >> *veréb* >> *búbos banka* >> *articsóka*

b) GALAMB >> *bibic* >> *cinége* >> *egerészölyv* >> *veréb* >> *bölömbika* >> *ara papagáj* >> *jégmadár* >> *rétisas* >> *sólyom* >> *marabu* >> *uhu* >> *ugartyúk* >> *kánya* stb.

Változatos munkáltatásra törekedjünk (írásban/szóban/mozgással kísért feladványokkal). Legyenek pontszerző és játékon kívüli feladványok is, az önmagáért való szórakoztató élmény érdekében. A szólánc ez utóbbi kategóriába essen.

Folytatásként egy gyorsasági képkirakó mozaikot készítsünk (pl. galamb). A megoldásért járó pontozásnál adjunk a sorrendben elsőként (másodikként stb.) feladatot elvégző csapatnak plusz pontot, s erről a feladat kezdetén tájékoztassuk is a csapatokat, így fokozhatjuk a versenyszellemet. Az ezt következő keresztrejtvénnyel a mű teljességére vonatkozóan kérhetünk vissza információkat. Lexikális tudást mérhetünk általa, miközben fejlesztjük a gyerekek térlátását és vizuális memóriáját. Bővítjük a szókincsüket, a szinonimaszavak használatára készítjük, és nyelvhasználatukban, fogalmazásukban a szóismétlések elkerülésére ösztönözzük őket a későbbiekben is. Ezen felül maga a rejtvény fejleszti a személyiséget, önbizalmat ad, a siker és a kudarc elviselésének képességét erősíti. A nehezebbnek ítélt meghatározásoknál alkalmazzunk hívóbetűket segítségként. *Activity* játékunkban a körülírással és mutogatással egyrészt jellegzetes jelenetek, másrészt tárgyak idézhetőek fel. A feladványok kártyáit a csapatok egy-egy tagja húzza ki, és saját csapattársainak írja körül, illetve mutogatja el a rajta szereplő meghatározásokat. A válaszadás joga mindig az adott csapaté, de adjunk lehetőséget a feladvány megoldására – meghatározott várakozási idő elteltét követően – a többi csapat számára is („szabad a rablás” felkiáltással), amennyiben a válaszadó csapat részéről nem érkezik helyes válasz. A válaszokhoz készítsünk névre szóló segédszélvényeket, amelyekre a csapatok felírják megoldásukat és leadják értékelésre. A feladat segítségével mozgásra és szerepjátékokra készítjük a résztvevőket. Játékon kívül érdemes bevonni a felkészítő pedagógusokat is a közös szereplésbe. Az eddigi feladatokat követően érdemes beiktatni egy kis lazító szünetet, lehetőséget adva a gyerekeknek és a felkészítőiknek az eddigiek megbeszélésére, értékelésre, további stratégiai lehetőségek átgondolására. Igény esetén hirdessünk részeredményt.

A figyelemfejlesztésre irányuló madárlesen számos madár közül kell kiválasztani azt az egyet, amelyiknek nincs párja, illetve a két veréb közötti különbségeket kell megtalálni. A feladat alkalmas a csapattagok párhuzamos munkáltatására (csapaton belüli csoportmunka).

*Ki vagyok én?* játékunkban az információk szakaszos adagolásával és a „rablás” lehetőségével a csapatok pontokat szereznek. A 3-2-1 pontot érő meghatározások megválaszolási joga mindig egy adott csapaté, de ekkor is adjunk lehetőséget a többi csapat számára a pontrablásra, ha a válaszadó részéről elmarad a helyes megoldás. A csapatok maguk döntenek el, hogy melyik pontért versenyeznek az adott feladványon belül: az általánosabb hárompontos, vagy a már specifikusabb kétpontos, stb. meghatározást kérik. Minden helyesen válaszoló a meghatározás értékével megegyező pontot kap. Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a magasabb pontszámú információ több szereplő jellemzője is lehet, valamint beugratós feladványok is vannak közöttük, bár kockázatos is lehet. A feladványok kártyasorszámát a csapatok válasszák ki.

Nyomkövető feladatlapunk (lásd 6. melléklet) révén a közölt állításokról kell első lépésben megállapítani a játékosoknak azok igazságtartalmát, majd jelölni az ábrában a megfelelő módon. Helyes megoldás esetén egy – a történetben is megjelenő – monogram (DR) rajzolódik ki, melyhez kapcsolódóan további kérdésre adnak választ a résztvevők.

Mini *Maradj talpon!* játékkal zárjuk a párbajt. Az egyes csapatoknak felmutatott hiányos szóképek megfejlesztésével az adott pontot (2-4-6 pont) gyűjthetik be a résztvevők, ezzel növelve eddigi pontszámukat, s kialakítva a végső sorrendet. A megfejtetlen szóképeket bocsássuk mindenki

számára elérhetővé és rablás révén tegyük megválaszolhatóvá a játék végén. A választ nem tudó csapat egy passz lehetőség után kiesik a játékból (például ha állva játsszák, leül). A feladványok a megnyerhető pontszámok emelkedésével nehezedjenek. Könnyítésként támpontul adjunk meg betűket a szókártján, illetve a magasabb pontot érő feladványok esetében rávezető mondatokkal segítsük a versenyzőket.

### IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként összesítjük az egyes csapatok által gyűjtött pontszámokat, és értékeljük a délelőtti teljesítményeket. Míg a zsűri (íróvendég, intézményi munkatárs, szakmai fórum képviselője, önkormányzati képviselő, kulturális bizottsági tag stb.) összesít, addig gyűjtünk benyomásokat az olvasmányról, a hozzá kapcsolódó – általunk összeállított – feladatokról. Adjunk lehetőséget a résztvevőknek véleményük kifejtésére: melyek voltak a kedvelt, illetve kevésbé kedvelt feladványok? A részvételt emléklappal, illetve – lehetőség szerint – jutalomkönyvvel díjazzuk. A fődíjként elnyert író-olvasó találkozó a könyvtár képviselője is legyen jelen, lehetőség szerint kísérje el az íróvendéget a rendezvényt befogadó iskola helyszínére. A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére kezdeményezzünk a pedagógusokkal, felkészítőkkal közös értékelést, megbeszélést!

---

## 3 modul: Csali – családi irodalmi piknik

---

### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 3 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A rendezvényen való részvétel önkéntes alapú, elsősorban az olvasónapló-pályázaton részt vevőkre épít. Ezért a pályázat eredményhirdetésén mindenképpen népszerűsítsük a pikniket, invitáljunk, illetve korábbi résztvevők bevonásával meséljünk az előző évi alkalmakról. Így hiteles és első kézből származó információk hangoznak el a meggyőzés erejével. Mivel célunk a család valamennyi tagjának élményszerző, szórakoztató időtöltést nyújtani, így a feladatokat is igyekezzünk úgy összeállítani, hogy azok minden korosztálynak (babák, óvodások, iskolások, szülők, nagyszülők) megfelelőek legyenek. Fordítsunk külön figyelmet az apák meghívására és részvételének ösztönzésére. Kis létszámú megjelenők esetében (2-3 fős családok) tegyük lehetővé azok spontán összeállását, egy csapatként való indulását. Támogassuk baráti társaságok és különösen a felkészítő, delegáló pedagógusok részvételét, akik egyébként is pályázati kapcsolattartóink, rendezvényeink népszerűsítői.

A feladványokhoz a nyári olvasmányok adják az inspirációt, de nem az azokban rejlő lexikális tudás visszakérdezése a cél. Azokból merítsünk, de formáljuk a célnak megfelelően. A szerveződé csapatok az általuk választott jelíggel vesznek részt a játékban. Pontszerző játékaink eredményeinek nyomon követésére készítsünk értékelő táblát (flipchart tábla hiányában egy ajtóra ragasztott csomagolópapír, vagy két összeragasztott A/3-as rajzlap, vagy krétás, filces felíró tábla is megfelel). A pontok helyett alkalmazhatunk kézzelfogható teljesítménymérőket is, mint például dió, gesztenye, makk.

Az esemény forgatókönyvét és a feladatlapokat lásd a 7. és 8. mellékletben.

### IV.3.1. Tanulási feladat

Szövegértés, ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A résztvevők az információk kognitív alkalmazásával önállóan oldják meg a hozzájuk kapcsolódó feladatokat. Tanuljanak meg együttműködni egymással, a közös munka során a társak véleményének elfogadásával és tiszteletben tartásával kompromisszumkészségük és vitakészségük fejlődjön. A játékok során ismerjék meg az adott könyvtárat, állományát és szolgáltatásait.

### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy a résztvevők olvasmányokon alapuló élményszerzésben vegyenek részt.

Feladatok, események részletes leírása:

Gyűjtjük össze azokat a kulcsszavakat (támpontokat) a nyári olvasónapló-pályázat olvasmányjaiból, amelyekre építve a feladatokat össze fogjuk állítani. Ebből a gyűjteményből a munkaformáknak, feladattípusoknak és az életkoroknak megfelelően igyekezzünk konkrét feladványokat készíteni.

#### Lúna gyermekei

- szereplői: gólyák >> asszociációk
- szereplői: gólyák >> „gólya viszi a fiát” gyermekjáték
- gólyacsaládok >> rokonsági kapcsolatok megnevezése
- fekete-fehér állatok >> ellentétpárok gyűjtése
- vándorút >> labirintus
- vándorút >> szólánc
- madártollak >> párkereső

#### A szemüveges szíren

- helyszíne: világlátótorony >> Babilon torony, Hanoi tornya
- világlátótorony >> toronyépítés (kártyavár, kockacukor-torony, építőkocka)
- hajózás >> Mit visz a kis hajó?
- hajó >> közlekedési eszközök (activity – mutogatás)
- fényképek >> képrejtvények
- szereplője: Atlanta >> városnevek – keresztnevek gyűjtése
- szereplője: Kamilla növény/virágnevek – keresztnevek gyűjtése, betűrejtvény
- kedvelt időtöltés: sakk >> lóugrás

#### A Három Barlang hegye

- szereplője: kutya >> szimatolás/illatok felismerése

#### A Göröngyös Úti Iskola. Helló, felség!

- szereplője: diszlexiás kisfiú >> szókirakó

#### Veszélyben a tölgy

- főszereplő nagymamája: híres gyógyító >> gyógynövények (activity-rajzolás)
- főszereplő: autóversenyző szeretne lenni >> társasjáték

Mérjük fel a rendezvényen megjelenőkből alakult csapatok életkori összetételét, és menet közben igazítsuk, „szabjuk” rájuk a feladatokat. Készüljünk témakörönként feladatokkal gyermekek és felnőttek számára egyaránt, életkori sajátosságaiknak, ismeretanyaguknak, műveltségi szintjüknek megfelelően.



Csapatépítésként és feszültségoldásként indítsuk a játékos családi délelőttöt egy asszociációs játékkal. Ehhez elsőként kezdeményezzünk motivációs, ráhangoló beszélgetést, majd a „Mi jut eszedbe a gólyákról?” kérdéssel igyekezzünk akár csapatonként, akár egyénenként bevonni a résztvevőket. A gólyák közismert madarak, mindenkinek vannak akár hétköznapi, akár tudományos ismeretei róluk, gyerekeknek, felnőtteknek egyaránt, például *kisbaba, fészek, villanyoszlop, Afrika, békák, kelepelés, magasság, víz, róka, mese*.

Mivel maga a gólya a család jelképe, illetve *A Lúna gyermekeiben* megjelenő gólyák családokban élnek, valamilyen rokonsági szál köti össze őket (apa-fia, anya-lány stb.), ezért célszerű a családja játékkal az emberek közötti rokonsági fokozatokat is feleleveníteni. Sajnos ezek a fogalmak egyre kevésbé ismertek a gyerekek körében, így kihasználva az alkalmat, igyekezzünk ismereteiket bővíteni ezen a téren. Az egyszerűbbeknél a gyerekeké legyen a válaszadás lehetősége (segítő, rávezető kérdések alkalmazásával).

Hazánk jellegzetes, fokozottan védett gólyafaja a fehér gólya. Fekete-fehér tollazata lehetőséget kínál egy újabb nyelvhasználati próbára, az ellentétpárok előhívására. Előbb írásban – a pár egyik tagjának hívószókénti megadásával – gyűjtsük össze a „társakat”, majd az előkészített szókérdőívát húzzák ki a csapatok. Annyi további pontot kapnak, amennyit a leosztás során sikerül összepárosítaniuk. Ha maradnak függőben kártyalapok, egymástól elhúzza mehet tovább a játék.

Mivel a gólyák költöző madarak, ezért lehetőséget adnak egy labirintus beiktatására a kisebbek számára, fejlesztve kitarásukat, figyelmüket, kéz ügyességüket. A nagyobbak szőlánc révén „teszik meg az utat” Afrikáig. Természetesen nem a tényleges földrajzi utat kell követni a gólyák téli szállásáig, hanem az országok megfelelő nyelvi sorrendbe történő illesztésén van a hangsúly, pl. Magyarország >> Görögország >> Guinea >> Ausztria >> Algéria >> Afganisztán >> Németország >> Ghána >> Angola

S mivel a mondás szerint is madarat tolláról, embert barátjáról, így e témakört egy a kisebbek számára összeállított figyelemfejlesztő tollas feladvánnyal, a tollasbállal zárjuk.

*A szemüveges szíren* helyszíne és szereplői adják a következő feladatokhoz az inspirációt. A szereplői világitótoronyban laknak, így a toronyépítés mint feladat több formában is beépíthető a délelőttbe (kisebbség számára a klasszikus fa építőkockákból, a nagyobbaknak lego elemekből); akár kártyalapokból (akár használaton kívüli katalóguscédulákból, felszólító levelezőlapokból) vagy éppen törölt, állományból kivont könyvekből is építhető torony. Minden formájában kézügyességet, türelmet és kitarást igényel a résztvevőktől. De nehezíthető a feladat a felnőttekre is gondolva. Csapatépítő bizalomjátékként is alkalmazható a bekötött szemmel emelt kockacukor-torony, ahol csupán a két segítő hangjára hagyatkozva lehet eredményes a versenyző, s ahol magának a két segítőnek is egymást támogató társakként kell harmadik társukat irányítani a közös cél elérése érdekében. Ugyancsak logikai nehezékként javasoljuk „bevetni” a Hanoi tornya elnevezésű korong-átelyező játékot. A hősnő Atlanta, akinek keresztneve egyben egy város neve is, illetve a távoktatója Kamilla, ami egyben virágnév is. Mivel nyelvünk bővelkedik névhasználati szokásainkat tekintve hasonló kettősségekben, így a következő feladatokat ennek jegyében állítottuk össze. Míg a virágnevek mögött megbújó keresztneveinket betűrejtvény formájában idézzük fel (virágoskert), addig a településneveinkben rejtőzőket egyéni kútfőből; míg az előbbivel a résztvevők térlátását, utóbbival kollektív emlékezetét tesszük próbára. Ha többségében kisebbek a résztvevők, megadhatjuk a betűrácsban elrejtett neveket, de nagyobbak esetében ettől eltekinthetünk. A kimaradt betűk összeolvasásából kapott új információk további lehetőséget rejtenek. Jelen esetben a mű színpadi változatát előadó színház és az annak helyet adó város nevét rejtettük el.

A hajó és hajózás adta háttér mozgásos elemként további közlekedési eszközök játékos megjelenítését hívja elő. Igyekezzünk olyan feladványokat összeválogatni, amelyek minden korosztály számára lehetőséget nyújtanak a megmutatkozásra, de mulatságosat és meglepőt is belecsempészhetünk (pl. négyökrös szekér).

A feladatok bevezetésénél, illetve átkötő szöveggként magyarázzuk el, hogy mi is adja a játékok létjogosultságát, mi a művekhez való kapcsolódási pontjuk. Így a lólépésben megfejthető feladvány esetében is hangozzék el, hogy egyik kedvenc időtöltése a toronyőröknek a sakk volt, még bajnokságokat is rendeztek egymás között az éteren keresztül. A rejtett információval a szerző fordítói oldalát villanthatjuk meg, adalékul szolgálva a személyiségéhez egy olyan sokak érdeklődésére számot tartó mű vonatkozásában, mint A kis herceg.

A délelőttöt záró három feszültségvezető játék mindegyike köthető olvasónaplói műhöz. Az *il-latfelhő* során feszültségoldó „füveket” szagolhatnak a játékosok (pl. levendula), mivel *A Három Barlang hegyében* szereplő kutyák fontos tulajdonsága a szaglás.

*A Göröngyös Úti Iskola. Helló, felség!* Csuda Gábora tanítónője szerint sajnos diszlexiás, mivel keveri a betűket, fordítva írja, vagy éppen kihagyja őket. Így mindenképpen indokolt betűs feladvány beépítése. A *szókirakó* során a csapatok aktív közreműködésével állítsuk össze a kívánt darabszámú (pl. nyolc) betűkészletet, majd azokból alkossunk új szavakat a logikai gondolkodást és nyelvkészséget fejlesztve.

Végül a *Füveskert*be invitáljuk a résztvevőket, mivel a *Veszélyben a tölgy* főhősének, Csápnak a nagymamája híres gyógyító volt. Minden bizonnyal számára sem voltak ismeretlenek az általunk kiválasztott, nevükben nagyon vizuális tartalmat hordozó gyógynövények, amelyek így papírra is kíváncsiak. A szókártyákon elhelyezett növényneveket is úgy válogassuk össze, hogy egyszerűbb és kissé nehezebb feladványok is legyenek közöttük.

### IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összesítjük az egyes csapatok által gyűjtött pontszámokat, és értékeljük a délelőtti teljesítményeket. Gyűjtsünk benyomásokat, visszajelzéseket a rendezvényről, az általunk összeállított feladatokról. Adjunk lehetőséget a résztvevők véleményének kifejtésére: melyek voltak a kedvelt, illetve kevésbé kedvelt feladványok. A részvételt emléklappal, illetve – lehetőség szerint – jutalomkönyvvel díjazzuk. S ha egy kis könyvtárpromóciós kezdeményezéssel (pl. ingyenes éves tagság, internethasználat) megtoldjuk dicsérő szavainkat, akkor intézményünk számára újabb könyvtárhazználókat is nyerhetünk, s akár a rendezvényhez hasonló irodalmi játékok iránt is felkeltjük az érdeklődést.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

Mind a tanítás rendjébe (Birodalmi párba), mind pedig annak szünetébe (Bírd ki ezt a naplót!, Csali) illeszkedő rendezvényeink tartalmas és hasznos elfoglaltságot nyújtanak. Olvasónaplónk és feladatlapjaink újszerű feladataikkal, játékoságukkal könnyítsék meg az adott mű befogadását. Olvasást és szövegtérést fejlesszünk. Olvasóvá neveljünk. A program olvasásnépszerűsítő jellegénél fogva segítsük elő a könyvtárhazználó hajlandóságot, a könyvtárlátogatóvá válást. Az együtt olvasást (szülő-gyermek) népszerűsítsük, ugyanakkor az önálló feladatmegoldást is segítsük elő. Közös, élményszerző irodalmi élményt nyújtunk. Olvasónaplónk ajánló jellegénél fogva segítsünk eligazodni a gyermekirodalmi sztrádnán.

A csoportmunkák által másokkal pozitív viszonyt alakítsanak ki a tanulók, együttműködési és kompromisszumkészségük fejlődjön, csapatépítési képességük és hajlandóságuk erősödjön. Legyenek képesek a produktív szövegfeldolgozásra és az egyéni, valamint életkori sajátosságaiknak megfelelő nyelvi kreativitásra, aktív nyelvhasználatra. Digitális, információs kompetenciájuk fejlődjön, keresőkérdéseket tudjanak megfogalmazni, kereséseket lebonyolítani, és a kapott információkat feldolgozni, értékelni és alkalmazni. Játékos feladataink révén fejlődik a gyerekek stratégiai, logikai gondolkodása, figyelme, térlátása, kézügyessége, szem-kéz koordinációja. A vizuális képességeik javítása (formák, színek helyes felismerése) mellett kitartásuk is növekedjen.

## VI. ESZKÖZLISTA

### Bírd ki ezt a naplót!

- fénymásolópapír, névjegykarton, etikett
- számítógép interbetkapcsolattal, nyomtató, festékpátron (fekete-fehér vagy színes)
- gyűrűs mappa, lefűzhető genotherm
- olvasmányok: Enquist, Per Orlov: A Három Barlang Hegye, Európa, 2011.; Dunajcsik Mátyás: A szemüveges szirén, Kolibri, 2016; Kertész Erzs: Göröngyös Úti Iskola 1. Helló, Felség!, Cerkabella, 2016; Mikó Csaba: Veszélyben a Tölgy, Kolibri, 2014; Szigeti Kovács Viktor: Lúna gyermekei, Ciceró, 2016.)
- jutalomkönyvek

### Birodalmi párbaj

- fénymásolópapír, műszaki rajzlap, névjegykarton, etikett
- számítógép, nyomtató, festékpátron (fekete-fehér vagy színes)
- gyűrűs mappa
- olvasmány: Berg Judit – Kertész Erzs: A négy madár titka, Pagony, 2017.
- jutalomkönyvek (anyagi forrástól függően)

### Csali

- fénymásolópapír, névjegykarton, etikett, műszaki rajzlap
- számítógép, nyomtató, festékpátron (fekete-fehér vagy színes)
- gyűrűs mappa, lefűzhető genotherm
- szükség esetén a pont helyett alkalmazott gesztenye, dió, makk
- építőkocka (fa vagy lego)
- kockacukor
- sál (szem bekötéséhez)
- Hanoi tornya
- fűszerminták (pl. fahéj, fűszerkömény, kávé, kapor, levendula, menta, szegfűszeg)

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Bírd ki ezt a naplót! – Pályázati felhívás
2. Bírd ki ezt a naplót! – Jelentkezési lap
3. Bírd ki ezt a naplót! – Feladatlapok
4. Birodalmi párbaj – Pályázati felhívás
5. Birodalmi párbaj – Forгатókönyv
6. Birodalmi párbaj – Feladatlapok
7. Csali – Forгатókönyv
8. Csali – Feladatlapok

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Éjszakai Könyvbaglyok Találkozója – egy kalandos éjszaka a könyvtárban

Fejlesztő neve	Gáspárné Balácsi Andrea (Miskolc)		
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	1–5. osztály
Részvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Közösségépítés		
	Tanulástámogatás		
	Könyvtárnépszerűsítés		
A program időtartama	17 óra	2 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Csoportmunka Páros munka Egyéni munka		
Kipróbáló neve	Hollósi Jánosné (Erdőkertes)		

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja az 1–5. osztályos gyerekek olvasásra, gondolkodásra, meglévő ismereteik alkalmazására való ösztönzés játékos feladatokon keresztül. Mélyül, színesedik a gyerekek népmeséssel kapcsolatos tudása. Közösséget épít, együttműködésre készítet. A program a könyvtárhoz szoktatásnak egy különleges válfaja, a gyerekek speciális élményhez jutnak a könyvtárban történő éjszakai látogatás által, nő a kötődésük az intézményhez.

### I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- hatékony és önálló tanulás
- szociális és állampolgári kompetencia
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A programban résztvevő, 1–5. osztályos gyerekek kiválasztásához előzetes próbatétel szükséges. Egy tanéven keresztül könyvtárba kell járniuk és olvasáshoz szoktató feladatokat kell megoldaniuk. Akik ezekben a legjobban teljesítenek, meghívást kapnak az Éjszakai Könyvbaglyok Találkozójára.

A feladatokhoz kizárólag a könyvtárban tudnak hozzájutni a gyerekek, a program így a törzsolvasó gyerekek jutalma lesz. Magát a felhívást ki lehet küldeni az iskolákba az első évben, vagy ha kevés gyerek látogatja a könyvtárat. Ideális, ha a pedagógusok együttműködnek a program népszerűsítésében. A feladatlapokat a könyvtár faliújságján vagy egy erre kijelölt polcon, asztalon találják meg a gyerekek.

A program során maximum 20 gyermek aludhat bent a könyvtárban annak befogadóképességétől függően. A többi feladatmegoldó apró ajándékot kap egész tanévben produkált munkájáért, arany, ezüst vagy bronz fokozatú oklevél pedig mindenkinek jár!

Az egész éves próbatétel helyett más módszerrel is kiválaszthatjuk a meghívandó gyerekeket. A könyvtárba járás gyakoriságát és a kikölcsönzött dokumentumok számát pontgyűjtő olvasójegy bevezetésével lehet motiválni, majd nyomon követni. Erre a célra kapnak egy hagyományos, papír olvasójegyet a gyerekek, amit felmatrikáznak és átkeresztelünk Pontgyűjtő Olvasójegyre.

Kölcsönzéskor a szokásos módon beírja a könyvtáros a lejáratí időt és a kikölcsönzött dokumentumok darabszámát. A könyvek száma jelenti majd a pontszámot. Hosszabbításánál nem jár plusz pont ugyanazokért a könyvekért, ezért ebben az esetben a hosszabbítás idejét és a könyvek darabszámát pirossal vezetjük az olvasójegyben és nem adjuk hozzá a többi ponthoz. A könyvtárosnak is vezetnie kell a gyerekek pontjait egy saját táblázatban, hiszen az olvasójegyek elveszhetnek, otthon maradhatnak.

A könyvtárral kapcsolatot tartó pedagógusok időnként, kölcsönzés céljából is, meglátogathatják osztályukkal a könyvtárat. Az osztálytársakkal elkezdett pontgyűjtést sok esetben a szülőkkel is folytatják a gyerekek, később családdal is megjelennek a könyvtárban.

A meghívott gyerekektől szülői beleegyezést kérünk. Összeállítjuk az eszközlístát, hogy mit kell hozni a gyerekeknek: polifoam, hálósák, elemlámpa, tisztasági csomag, pizsama, egy váltás alsónemű (esetleg a kézműveskedéshez alapanyag).

A teljes program időtartama alvási idővel együtt 17 óra. Ez tartalmaz első nap kb. 2 óra hosszúságú irányított játékot, szabad elfoglaltságot, vacsorát, arc- és fogmosásos tisztálkodást, ágyazást, közös mesealkotást, elemlámpás olvasást, és alvást a könyvek között. Másnap reggelizés, rendrakás, újabb 2 órás feladatblokk, kézműves foglalkozás, baglyos emléktárgy készítése, emlékkönyvírás, lezárás. Mellékletek: 1. Forgatókönyv – 1. modul; 2. Forgatókönyv – 2. modul.

Az Éjszakai Könyvbaglyok Találkozója a vakáció utolsó hetében zajlik, két egymást követő hétköznapon, a könyvtár zárvatartási idejében. Első nap a könyvtár zárásától a másnapi nyitásig tartanak a kalandok. Az első modulban az első nap délutáni - esti feladatait, a másodikban a következő nap reggeli - délelőtti elfoglaltságait ismertetem.

A program évente ismételtető, más-más tematikájú tartalommal.

## II.2. A tanulást segítő eszközök

Alkalmazott eszközök: szókérdőív, táblajáték, horgász játék, a mindennapi élet eszközei.

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka, csoportmunka, páros munka, egyéni munka. Csoportalkotásnál a nemek és korosztály vegyítése javasolt. Az egész program egy interaktív, játékos feladatmegoldás az adott modul témájában.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Mesebeli napnyugta	2
2.	Mesebeli napkelte	2

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Mesebeli napnyugta

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modulban szereplő feladatok elvégzéséhez előnyt jelent a népmesékben való jártasság, a népmesékhez tartozó ismeretek birtoklása. Arra kell törekedni, hogy vegyes korosztályú csoportokat hozzunk létre, így minden csapatban lesz valaki, aki iskolai tanulmányai során már elsajátította a népmesei információkat és olyan, akinek mindez még újdonság.

#### IV.1.1. Tanulási feladat

A résztvevők a program során

- magabiztos tájékozódásra tesznek szert a könyvtár tereiben, otthonosan mozognak az olvasói térben;
- gyakorlatot szereznek a nem szokványos feladatok megoldásában, fejlődik a problémamegoldó képességük, gondolkodásuk;

A résztvevők(nek)

- az önállóan, párban és csoportban végzett munka hatására fejlődik az együttműködési képességük;
- az adott témában nő a tudásuk, bővül a szókincsük;
- a meglévő ismereteiket képesek az adott feladat megoldásához használni;
- fejlődik figyelmük, kombinációs készségük és kezűgyességük.

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A program célja, hogy a résztvevők játékos feladatokon keresztül népmesei ismereteket szerezzenek, illetve használják meglévő tudásukat. Fedezzék fel a könyvtár különböző olvasói tereit, otthonosan mozogjanak bennük. Gyakorolják a társakkal való együttműködést, tapasztalják meg a kooperatív munka előnyeit.

#### **IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

Az éjszakai programot tematikus, interaktív feladatok képezik, amiket a könyvtárban több állomáson alakítunk ki. Ezeket forgószínpad-szerűen, 3-4 fős csoportokba rendeződve tudják kipróbálni a résztvevők. A bemutatón asztalonként más-más feladattal találkozhatnak a gyerekcsoportok. A tér elrendezése az adott feladattól függ, a konkrét feladatoknál található ennek leírása.

Iránymutatást az 1. Forgatókönyv – 1. modul melléklet is tartalmaz.

Az 1. modul az első nap délutánján és estéjén zajló mesebeli kalandokat tartalmazza.

Első, ráhangoló feladat, csoportbontás előtt, közösen:

##### **Elvárásolt szavak**

Térrendezés: a gyermekkönyvtárban székekből kör kialakítása, itt foglalnak helyet megérkezéskor a résztvevő gyerekek.

A játék előkészítése a könyvtáros feladata: a mesében szereplő kulcsszavakból szókérdőket készítünk.

A játék közös mesehallgatással indul. A könyvtáros felolvassa a Benedek Elek által gyűjtött *Kígyós Jancsi* című mesét úgy, hogy bizonyos szavak helyett mást mond, így vicces/furcsa kifejezések keletkeznek. Minden elferdített szóval rendelkező mondat után szünetet tart az olvasásban és várja, hogy kinél van a helyes szó, azokat ugyanis szókérdőkon előzetesen kiosztotta a gyerekeknek. A felhasznált szavakat lefordítva leteszik maguk elé a gyerekek.

Mellékletek: 3. Kígyós Jancsi mese, 4. Kígyós Jancsi szókérdők

Külön állomásokon, szimultán zajló feladatok a 3-4 fős csoportoknak:

##### **Dominó mesebeli kifejezésekkel**

Térrendezés: szükséges egy nagyobb asztal, vagy több asztal összetolva. Az asztal legyen körbejárható, illetve el kell, hogy férjen rajta a kirakott dominó. Asztal helyett a tiszta talajon is megvalósítható a dominózás.

A játék előzetes elkészítése a könyvtáros feladata:

A mellékletben található dominókat kinyomtatjuk, alakratonozzuk. A vonallal kettéválasztott jobb és bal oldalukon egy-egy megfeleltetett mesebeli kifejezésrész található. Minden dominón össze nem illő szövegek szerepelnek.

A játék: A dominókat szétszórtan, írással felfelé fordítva helyezi el a könyvtáros az asztalon vagy a talajon. Egyet kitesz középre, kezdésnek. A gyerekeknek a dominójáték szabályai alapján kell összeilleszteniük az egymáshoz tartozó kifejezésdarabokat. Figyelni kell, hogy a csoportból minden gyerek lehetőséget kapjon, senki ne sajátítsa ki magának a játékot. A dominókígyó egyenes is lehet és kanyarodhat is.

Mellékletek: 5. Dominó, 6. Dominó – megoldás.

##### **Illusztráció puzzle**

Térrendezés: szükséges egy nagyobb asztal, vagy több asztal összetolva. Fontos, hogy az asztal körülrjárható legyen, illetve férjenek el rajta a kirakott puzzle-k. Asztal helyett a tiszta talajon is megvalósítható a kirakozás.

A játék előkészítése a könyvtáros feladata:

Annny népmesei illusztrációból kell puzzle-t készíteni, ahány gyerek lesz egy csoportban. A könyvtáros kinyomtatja a képeket, kiszínezi, kartonra ragasztja, majd 12 darabos puzzle-eket készít.

A játék: Mindegyik kirakó darabjait összekeverjük egy nagy halommá. Az összekevert részekből mindegyik képet ki kell, hogy rakják a játékosok, közösen. Minden játékos elkezd kirakni egy emberalakot. A darabok mesénkénti kiválogatását egymást segítve, közösen végzik. Amikor elkészültek a képek, ki kell találniuk, melyik népmeséből származhatnak a jelenetek, melyik kép kapcsolódik a Kígyós Jancsi meséhez. (Többféle jó válasz létezhet, nem kell a mellékletben leírt válaszokhoz ragaszkodni.)

Melléklet: 7. Puzzle-képek

### **Kettévágott mesecímek**

Térrendezés: szükséges egy nagyobb asztal, vagy több asztal összetolva. Az asztal legyen körbejárható, illetve férjenek el rajta az összerakott mesecímek.

A játék előzetes elkészítése a könyvtáros feladata:

Benedek Elek néhány meséjének a címét vágjuk ketté. A kinyomtatott feladatot érdemes kartonra ragasztani, majd a vonalak mentén feldarabolni.

A játék: Benedek Elek népmeséinek címét össze kell illeszteni. Segítségül minden címkezetet sötéttel van írva, minden végződés pedig alá van húzva. Vagyis, egy feketebetűsnek egy aláhúzott lesz a párja. Addig kell, hogy próbálkozzanak, míg mindegyik kártya meg nem találja a hozzá tartozót. Nem baj, ha nem minden mesét ismernek a gyerekek, a mesecímek szavait értelmezve is ki lehet kombinálni a megoldást. A feladat után sor kerülhet az ismeretlen mesék elolvasására is.

Melléklet: 8. Mesecímek

### **Kulcsos hal**

Térrendezés: szabaddá kell tenni egy akkora padlófelületet, amit körbe tud állni egy csapat. Lehetőség szerint szőnyegmentes talajt kell választani ehhez a feladathoz.

A játék előkészítése a könyvtáros feladata:

Horgászjátékot készítünk: egyforma halakat kell kivágni kartonból, vagy a kinyomtatott halakat kartonra kell ragasztani. A halak „orrát” ki kell lyukasztani pl. térképtűvel és bele kell fűzni egy-egy gémkapcsot. Horgászbotnak vékony fadarabot vagy evőpálcikát használunk. Zsinórt kell kötni a bot vastagabbik végére, a zsinór másik végére horognak egy S alakban kifordított gémkapocs kerül, amit derékszögben ketté is hajthatunk. Egy bot is elegendő, szimultán verseny esetén kettő is lehet. A halak közül az egyik hasára rajzoljuk vagy ragasztjuk egy kulcs képét.

A játék:

A könyvtáros szétszórja a „vízben”, vagyis a padlón a halakat, ügyelve arra, hogy ne lehessen tudni, melyik a kulcsos hal. A játékos csapat körbeállja a halastavat, egyikük megkapja a horgászbotot és próbál kifogni egy halat. Ha sikerült, továbbadja a botot a következő gyerekeknek. Ha valaki kifogja a kulcsos halat, megtapsolják a horgászt. A könyvtáros összekeveri a halakat, újra elrejtve köztük a kulcsosat. Addig tart a játék, amíg mindenki ki nem fogott egy halat.

Melléklet: 9. Halak

### **Meseillesztés**

Térrendezés: szükséges egy nagyobb asztal, vagy több asztal összetolva. Az asztal legyen körbejárható, illetve el kell férnie rajta az összerakott mesének.

A játék előzetes elkészítése a könyvtáros feladata:

A *Hogyan ajándékozott Mátyás király* című mesét mondatonként fel kell vágni, kartonra érdemes ragasztani. 16 db mondatcsikunk lesz.



### A játék:

Az összekevert, lefordított mondatcsíkokból addig húznak a gyerekek, míg el nem fogy. Mindenki felolvassa a saját mondatát és leteszi maga elé mindenki által látható módon. Mesebeli tapasztalatokra támaszkodva és a történet értelmét nézve ki kell találni, melyik mondattal kezdődik a történet, utána hogyan folytatódhat stb. A könyvtáros segítő kérdésekkel, magyarázatokkal irányítja a játékot, segíti a soron következő részlet felkutatását. A megtalált mondatokat egymás alá helyezve „testet ölt” az eredeti mese, amit végezetül elolvasnak.

Ha kisebb gyerek (1-2. osztályos) is van a csapatban, neki rövidebb mondatokat juttassunk, vagy segítsünk az olvasásban, ha nehezen megy.

Melléklet: 10. Mátyás mese

### Utolsó, levezető feladat közösen:

#### **Kővé vált kincsek keresése**

Térrendezés: egy átlagos, polcokkal és asztalokkal rendelkező könyvtári térre van szükség, amit be lehet sötétíteni (pincében található raktár is megfelel).

#### A játék előkészítése a könyvtáros feladata:

Előzetesen be kell szerezni nagyobb méretű kavicsokat, amiket meg kell tisztítani és lefesteni hófehér vagy sötétben világító festékkel. Minél több van, annál jobb, de minimum a résztvevők létszámának kétszerese legyen. A könyvtáros ezeket elrejtí a kijelölt területen. Könnyebben és nehezebben megtalálható, de látható helyekre kerüljenek a kövek (pl. padlóra, asztalra, asztal alá, székre, szék alá, polcra, nem túl magasan levő könyv tetejére stb.). Minden gyereknek szüksége lesz elemlámpára, érdemes pár plusz darabbal készülni. Világító festék használata esetén nem szükségesek a lámpák.

#### A játék:

Az egész társaság egyszerre lép be a sötét helyiségbe, és elemlámpájuk segítségével kutatják a kavics-kincseket. A megtalált darabokat egyesével kell kivinniük a könyvtárosoknak az indulási helyre. Ha valaki egyszerre többet is észrevesz, akkor is csak egyet foghat meg és vihet ki. Közlekedésnél világítsanak a lábuk elé a gyerekek, a sötétben nehogy nekimenjenek valaminek vagy egymásnak. Minden játékos magának tartja számon, hány találatra van. A könyvtáros azt számolja, hány kő van még elrejtve, a véghajtásban biztatja is a keresőket, hogy még 6, 3, 2 stb. kincset lehet megtalálni. Akkor van vége a játéknak, amikor minden kő kikerült a sötétből.

### **IV.1.3. Értékelés**

A feladatok megoldását közös értékeléssel zárjuk. Megdicsérrjük a gyerekeket, meghallgatjuk, ki nek mi tetszett legjobban, melyik volt a legérdekesebb, legnehezebb, legviccesebb feladat.

---

## **2. modul: Mesebeli napkelte**

---

### **IV.2. A modul adatai**

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modulban szereplő feladatok elvégzéséhez előnyt jelent a népmesékben való jártasság, a népmesékhez tartozó ismeretek birtoklása. Arra kell törekedni, hogy vegyes korosztályú csoportokat hozzunk létre, így minden csapatban lesz olyan, aki iskolai tanulmányai során már elsajátította a népmesei információkat.

## IV.2.1. Tanulási feladat

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul célja, hogy a résztvevők játékos feladatokon keresztül népmesei ismereteket szerezzenek, illetve használják a meglévő tudásukat. Fedezzék fel a könyvtár különböző olvasói tereit, otthonosan mozogjanak bennük. Gyakorolják a társakkal való együttműködést, tapasztalják meg a kooperatív munka előnyeit.

## IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Az éjszakai program bemutatható részét azok a tematikus, interaktív feladatok képezik, amiket a könyvtárban több állomáson alakítunk ki. Ezeket forgószínpad-szerűen, 3-4 fős csoportokba rendeződve tudják kipróbálni a résztvevők. A bemutatón asztalonként más-más feladattal találkozhatnak a gyereksapatok.

A tér elrendezése az adott feladattól függ. Iránymutatást a 2. Forogatókönyv – 2. modul melléklet is tartalmaz.

A 2. modul a második nap reggelén és délelőttjén zajló mesebeli kalandokat tartalmazza.

Ráhangoló feladat csoportbontás előtt, közösen:

### **Papírszínház mesélés**

Térrendezés: a papírszínház keretét egy asztalon felállítja a könyvtáros, amit úgy helyez el a gyerekekkel szemben, hogy mindenki jól láthassa majd a benne váltogatott képeket. A gyerekek ülhetnek széken/földön a szokásosnak megfelelően berendezett könyvtári térben. (A könyvtáros a gyerekekkel szemben, a színházkeret mögött foglal helyet.)

A játék előkészítése a könyvtáros feladata:

Amennyiben a könyvtáros még nem dolgozott papírszínházzal, érdemes tájékozódni annak használatáról. Közvetlenül mesélés előtt ellenőrizni kell, hogy megfelelő sorrendben követik-e egymást az oldalak a keretben.

A játék:

A gyerekek helyet foglalnak a papírszínház előtti területen. Megnézik és hallgatják *A méhkirálynő* című Grimm mesét a könyvtáros előadásában. Amennyiben nem áll rendelkezésre papírszínház a könyvtárban, a mesét könyvből olvassa fel, vagy fejből mondja el a mesélő.

Mesehallgatás közben a gyerekek figyeljék meg, vannak-e olyan elemek a történetben, amik kapcsolódhatnak az előző napi feladataikhoz (a tóból kulcsot felhozó kacsák – kulcsos hal kihorgászása, kővé vált élőlények – kővé vált kincsek keresése). Előrevetítjük, hogy hamarosan a királylány gyöngyeit is meg fogják keresni.

Melléklet: 11. A méhkirálynő című mese

Külön állomásokon, szimultán zajló feladatok a megfelelt csoporttal (a teljes létszámot kétfelé osztjuk), mindeközben egyesével résztvesznek az Érzékszínház mese megtapasztalásában.

### **A királylány gyöngyeinek megkeresése**

Térrendezés: a könyvtár füves udvara, kertje az ideális helyszín. Amennyiben nem biztosított a füves terület, egy átlagos, polcos, asztalos könyvtári térben is lebonyolítható a feladat. Egyik variáció sem igényel különösebb rendezést.

A játék előzetes elkészítése, előkészítése a könyvtáros feladata:

Nagyméretű, min. 1-2 cm átmérőjű gyöngyök beszerzése szükséges. Minél több van, annál jobb, de minimum a résztvevők létszámának kétszerese legyen. Ezeket szét kell szórni a könyvtár udvarán a nem túl magas fűben. Ha erre nincs lehetőség, a könyvtárban a kijelölt játéktérben rejtjük

el a gyöngyöket. Könnyebben és nehezebben megtalálható helyeket érdemes választani, nappal viszont nem csak látható helyeket választhatunk (pl. padlóra, asztalra, asztal alá, székre, szék alá, polcra, nem túl magasán levő könyv tetejére stb.).

Olyan helyre is tehetjük a keresnivalókat, ahol egyből nem látszanak, pl. szőnyeg, párna, fotel alá, a padlóra, szőnyegre, szőnyeg alá, bútorok közé stb. Ezenkívül vastag damilra, új cipőfűzőre vagy scoubidou zsinórra lesz szükség olyan hosszúságban, hogy az összes gyöngy ráférjen felfűzve.

#### A játék:

Egyszerre indulnak a gyerekek a gyöngyök keresésére. Amit megtalálnak, zsebre tehetik. A végén megszámoljuk, kinek hány gyöngyöt sikerült találni. Miután mindet sikerült megtalálni, scoubidou zsinórra közösen felfűzik belőlük a királylány gyöngysorát.

### **Szoliter játék mesebeli kifejezésekkel**

Térrendezés: szükséges egy átlagos méretű asztal, melyet a gyerekek körbeállhatnak. Férjen el rajta a szoliter tábla, ami egy 30 cm x 30 cm nagyságú négyzet. (A földre is helyezhető a szoliter tábla, vagy gyurmaragasztóval/mágnessel függőleges felületre is rögzíthető.)

#### A játék előzetes elkészítése a könyvtáros feladata:

A régies szavakat és magyarázatukat ki kell nyomtatni, a vonalak mentén szókétyákra vágni. El kell készíteni hozzá a szoliter táblát: egy kartonlapra vonalzóval pontosan felrajzol a könyvtáros egy 30 cm x 30 cm nagyságú négyzetet. Ezt benégyzethálózza 25 db 6 cm x 6 cm-es kis négyzettel. A 24 db régies szavak magyarázatát tartalmazó kártyát felragasztja a négyzetekbe úgy, hogy a középsőt üresen hagyja. A régies szavakat tartalmazó kártyákat alákartonozza. Továbbá kivág üres lapból 24 db ugyancsak 6 x 6 cm-es négyzetet.

#### A játék:

Első körben a mesékben élő, régies kifejezésekkel ismerkednek meg a gyerekek.

A gyerekekkel együtt befedjük az üres kártyákkal a tábla szövegeit, hogy ne látsszanak az írárok a táblán. A gyerekeknek kiosztjuk a szavakat tartalmazó kártyákat.

Mind a 24-et szét kell osztani, így az ügyesebben olvasók vagy idősebbek közül lesz, aki kettőt kap. Az egyik, tetszőlegesen kiválasztott mezőről leveszi a könyvtáros az üres lapocskát, és felolvassa az alatta található szöveget. Keressük, kinél van az a kártya, amin ennek a meghatározásnak a jelentése található. A megtalált szókétyával befedi a megfejtő gyerek a magyarázat négyzetét, és felszabadít egy újabbat a táblán. Felolvassa az alatta talált leírást. Keressük a megfejtés szót. Addig folytatódik a játék, míg a tábla minden mesebeli kifejezésének magyarázata meg nem találja a megfejtését, és azzal be nem lesz fedve.

#### Második körben indul maga a szoliter játék.

Az immár szókétyákkal befedett mezőket föl kell szabadítani a ráhelyezett kártyáktól a szoliter játék szabályai szerint. Vagyis, egyik kártyával egy másikat úgy kell átugrani függőleges vagy vízszintes irányban, hogy az üres helyre érkezzon. Átlósan tilos lépni. Amit átugrottunk, azt leveszük. Jöhet a következő játékos.

Először csak középen van egy üres hely, ezért akörül lehet csak ugrálni a kártyákkal. A játék előrehaladtával egyre több lépési lehetőség keletkezik az üres helyek szaporodása miatt. Folytatjuk a kártyák leszedését, amíg az a szabálynak megfelelően lehetséges. Ha nincs több lépés, megszámoljuk, hány levetetlen kártya maradt a táblán. Optimális esetben egyetlen kártya marad fent. Ha ugrálás közben kimondjuk a lépésben résztvevő kártyák feliratát, memorizálódnak az idegenül hangzó, régies szavak.

Megjegyzés: Fordítva is játszható. Ha a mesebeli szavakat ragasztjuk fel a négyzethálós táblára és a magyarázatukat osztjuk ki a gyerekeknek, könnyebben boldogulnak a párosítással. Ebben az esetben viszont a második körben elmarad az ismeretlen szavak gyakoroltatása.

Mellékletek: 12. Mesebeli kifejezések – kártyák, 13. Mesebeli kifejezések – megoldás.

### **Emlékkészítés: baglyos kézműveskedés**

Minden évben más alapanyagból, változatos kézműves technikával baglyos emléktárgyat készítenek maguknak a gyerekek a könyvtáros segítségével (pl. ceruzatartó konzerves dobozból vagy műanyag vödörből szalvétatechnikával, váza kis befőttesüvegből üvegfestéssel, makramézott kar-kötő zsuporkázott medállal, hőre keményedő gyurmából lenyomatatos hűtőmágnés, pólóból váll-táska stencilezett mintával, bagolykabala varrása filcből).

A szalvétatechnikás, konzerves dobozból készített ceruzatartó leírását a 2. Forgatókönyv – 2. modul mellékletben részleteztem.

Érzékszínház mesemegtapasztalás

#### Térrendezés:

A könyvtár egyik zavartalan részén (raktár, pince, padlás, a gyerekektől hallótávolságon kívül eső olvasói tér stb.) két könyvtáros tudja megvalósítani a mesemegtapasztalós élményt. A mesének megfelelően kialakítják a teret, bekészítik az eszközöket.

Ebben az élménypedagógiai programban csak egyesével tudnak részt venni a gyerekek két könyvtáros segítővel. A könyvtáros a papírszínház mesélés után tetszőlegesen kiválaszt egy gyereket, aki részt vesz ebben az élményben. A többiek addig a további 3 feladattal foglalkoznak (gyöngykérés, szoliter, kézműveskedés). Amikor befejeződik az érzékelős mese, a mesélő visszaviszi a többiekhez a gyereket, és hoz egy újoncot a játékra. A másik könyvtáros addig visszaállítja az eszközöket a kezdő pozícióba. Előbb-utóbb minden gyerekre sor kerül.

#### A játék előzetes elkészítése, előkészítése a könyvtáros feladata:

Sok hétköznapi eszközre van szükség, amit a könyvtárosnak előzetesen össze kell gyűjtenie. A mese szövege a beszerezhető eszközökhöz igazítható. A mesetérben úgy kell a tárgyakat elhelyeznie, hogy amikor a mese szövege alapján szüksége lesz rá, épp kéznél legyenek.

#### A játék:

Ennél a feladatnál a mese érzékszervekkel való megtapasztalása történik, de a látás kiiktatásával. Kezds előtt a feladatban résztvevő gyerekek le kell venniük a cipőjüket, a szemüket pedig be kell kötni egy kendővel.

Az egyik könyvtáros lassan olvassa a mesét. Amint a történetben hall a gyerek, azt meg is tapasztalja a másik könyvtáros közreműködésével, aki érzékelteti a szöveget a főszereplő bőrébe bújtatott gyerekekkel (kézenfogva vezeti, vállára ad egy zsákot, megsimítja, leülteti, vizet csorgat stb.). Folyamatos érintkezésben kell, hogy maradjon a segítő a gyerekekkel, hogy ne ijedjen meg bekötött szemmel. A programon túlesett gyereket meg kell kérni, hogy ne áruljon el semmit a többieknek az érzékszínházról.

A konkrét érzékeltetést, cselekedtetést a mese szövegébe írtam be.

Melléklet: 14. Érzékszínház mese

### **IV.2.3. Értékelés**

Megdicsérrjük a gyerekeket, akik bemutatják a kézműves alkotásaikat, mindenkiét méltatjuk. Meghallgatjuk, kinek mi tetszett legjobban, melyik volt a legérdekesebb feladat.

A gyerekek beírják a nevüket az Ejszakai Könyvbaglyok Találkozójának emlékkönyvébe a névsorba, utána pedig lejegyzik, mi tetszett nekik a legjobban az esti illetve a reggeli programban. Rajzolhatnak is bele, ha van kedvük. A könyvtáros a program alatt készült fényképekből ragaszthat majd a könyvbe, így teljesebb lesz az emlékkörzés. Következő évben, a következő találkozón lehet folytatni a bejegyzéseket.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

A játékok (horgászás, dominó, puzzle, szoliter) kedvet ébresztenek a gyerekekben a társasjátékok iránt. Remélhetőleg játszanak majd barátaikkal, családjukkal is ezután.

Az újrahasznosított alapanyagokból való kézműveskedés a környezettudatos gondolkodásra és a kreativitásra van hatással a kezűgyesség fejlesztése mellett.

Ha szórakoztató módon találjuk az ismeretanyagokat, jobban meg tudják azokat jegyezni a gyerekek, ezért a mesebeli kifejezésekből biztosan jónéhány megmarad az emlékezetükben. A könyvtárban alvás a táborozás előszobájának is tekinthető. A kisebb gyerekek ki tudják próbálni, milyen idegen helyen, gyerekek társaságában tölteni az éjszakát.

Azzal, hogy egy különleges programmal jutalmazzuk meg a könyvtárat leggyakrabban látogató gyerekeket, arra ösztönözzük őket, hogy továbbra is lelkes olvasók legyenek. Az ismerőseiknek elmesélve egyre több gyerek vágyik a Könyvbaglyos éjszakára, egyértelműen növelve a könyvtár népszerűségét.

Az olvasásfejlesztésre is jó hatással vannak a szókártás játékok. Viszonylag kevés szöveget kell ugyan olvasniuk a gyerekeknek, viszont a játékban való részvétel, a versenyhelyzet az olvasottak minél alaposabb megértésére ösztönzi őket.

## VI. ESZKÖZLISTA

### 1. modul

- szókárták a Kígyós Jancsis feladathoz
- dominó mesebeli kifejezésekkel
- puzzle-ök meseillusztrációból
- kettévágott mesecímek szókártá
- horgász játék halakkal, horgászbottal
- Mátyás királyos mese mondatcsíkokon
- megtisztított kavicsok, elemlámpa

### 2. modul

- papírszínház mese és keret
- nagyméretű gyöngyök, zsinór
- szoliter játék
- kézműves eszközök, anyagok
- érzékszínházhoz: kendő, zsákba kötött könyvek, szivacs lap vagy puha szőnyegdarab, bordázott felület vagy ugrókötel, lapos kövek, kis szék, nedves kendő, pénzes erszény, puha plüss figura, vízzel töltött spriccelő, egy üres és egy vizes tálka, két tenyérnyi vatta vagy vatelin, törölköző, kalap
- Éjszakai Baglyok Találkozójának emlékes könyve

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztas> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Forgatókönyv – 1. modul
2. Forgatókönyv – 2. modul
3. Kígyós Jancsi mese
4. Kígyós Jancsi szókétyák
5. Dominó
6. Dominó – megoldás
7. Puzzle képek
8. Mesecímek
9. Halak
10. Mátyás mese
11. A méhkirálynő mese
12. Mesebeli kifejezések – kártyák
13. Mesebeli kifejezések – megoldás
14. Érzékszínházás mese

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztés> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Olvass Filuért!

## „Olvass a megyei kabalafiguráért...”

### Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia verseny a megyei hatókörű városi könyvtárakban

Fejlesztő neve	Szabolcsiné Orosz Hajnalka		
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	Ifi
Részvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Olvasásösztönzés		
	Könyvtárhasználatra nevelés		
	Szövegfeldolgozási képesség fejlesztése		
A program időtartama	10 hét	6 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Kooperatív munka Csoportmunka		
Kipróbáló neve	Bali Kinga (Kiskőrös)		

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A megyei hatókörű városi könyvtárak az egész megye könyvtárellátásáért, módszertani fejlesztéséért felelősek. Ennek megfelelően a programsorozat legfontosabb célja, hogy – a nyári időszak kezdetétől – három ifjúsági célcsoportnak hasznos programot kínáljon, népszerűsítse a könyvtárhasználatot és az olvasást a KSZR szolgáltatóhelyeken (Baranya megyében a könyvtárbuszokon is), valamint a könyvtárhoz tartozó valamennyi könyvtárban.

Az olvasó/művészeti olimpiában a regisztrált játékosok egyénileg vagy háromfős csapatban vehetnek részt, s a helyi könyvtárban váltott eredménylapon, öt kategóriában szerezhhetnek pontokat. Az ötletet az 1912. évi nyári olimpiai játékokon, Stockholmban indított ún. „Művészeti versenyek” adták. Az egészen 1948-ig megrendezett versenyeken a sporttal kapcsolatos művek szerepelhettek; a játékosok prózai vagy verses darabokkal, szobrokkal, plasztikákkal, festmények vagy zenei művek mellett sportlétesítmények terveivel vettek részt.

A kategóriák a hivatkozott művészeti nyári olimpiákon az alábbiak voltak: irodalom, szobrászat, festészet, építészet, zene.

Az eredeti nyári művészeti olimpia játékok mintájára átdolgoztam a kategóriákhoz kapcsolódó feladatokat a célcsoportoknak megfelelően, s a fókuszba a könyv- és könyvtárhasználat dinamizálása, az olvasásösztönzés, olvasásnépszerűsítés és az olvasásfejlesztés került. (Lásd az 1. mellékletben található gondolattervképet, amely a Mindomo free alkalmazásban készült.)

Újdonság – az irodalomjegyzékben, illetve a 6. mellékletben is felsorolt, már több megyében megvalósult nyári olvasási játékokhoz képest –, hogy kiemelt szerepet kap a játékban a könyvtári szakirodalom és az ismeretterjesztő művek használata is.

Ezzel együtt elengedhetetlen:

- könyvtári részről a szaktájékoztatók közreműködése;
- a partneriskolák részéről – a magyar nyelv és irodalom tanárok mellett – a földrajz, rajz és ének-zene tantárgyakat oktató pedagógusok közreműködése a mintaprogram eredményes lebonyolításához.

Célcsoportok:

- Kisiskolás (általános iskola 1–4. osztály vagy alsó tagozat)
- Tini (általános 5–8. osztály vagy felső tagozat)
- Ifi (középiskola 9–13. osztály)

További lehetőség a megyei szintű verseny lebonyolítása után: több megyére szóló (regionális) vagy országos szintű verseny lebonyolítása (pl. Országos Olvasó/Művészeti Olimpia Játék).

## **I.2. A program időtartama (óraszám):**

2 modulban 16-16 óra; 1 modulban kb. 10 hét

A programsorozat megvalósítása május utolsó vasárnapjától (Gyermeknap – itt lehet meghirdetni az olvasó/művészeti olimpiát) augusztus végéig tart. Eredményhirdetés szeptember 8-án, az olvasás nemzetközi napján lehet.

## **I.3. A program során elsajátítandó kompetenciák**

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- idegen nyelvi kommunikáció
- matematikai kompetencia
- természettudományos kompetencia
- digitális kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- szociális és állampolgári kompetencia
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia

# **II. HASZNOS TUDNIVALÓK**

## **II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere**

A játék előkészítése

A megyei hatókörű városi könyvtáraknak alaposan elő kell készíteniük a játék lebonyolítását.

A játék tervezett indításakor kell meghatározni:

- a helyszíneket, a koordináló/lebonyolító könyvtárakat és iskolai könyvtárakat (a játékosokat irányító helyszínek kijelölése);
- fel kell kérni a közreműködésre a versenyt koordináló/lebonyolító könyvtáros és pedagógus kollégákat;
- a teljes verseny leírását és lebonyolításának menetét ismertetni kell az esetleges szponzorokkal, támogatókkal és partnerintézmények képviselőivel is.



### A játék menete

A megyei hatókörű városi könyvtár honlapján külön oldal vagy link létrehozása szükséges a nyári olvasó/művészeti olimpia játék lebonyolítására. Regisztrációhoz kötött a verseny, a lakcímkártyával is igazolt, s a játékot szervező megyében élő játékosok e-mail címmel vagy Facebook fiókkal jelentkezhetnek a játékra. A felhívás mellé rögzíteni kell a „Szerződési feltételeket” és az „Adatvédelmi tájékoztatót” is. Célszerű logót is készíteni a versenyhez; valamint a három korosztály feladatait színekhez társítani. (Lásd a korcsoportok szerinti táblázatot.)

A játék honlapján – kéthetente és fordulónként – táblázatban közre kell adni mind az egyéni, mind a csoporteredményeket, hogy a versenyzők a játék ideje alatt is követhessék az olvasó/művészeti olimpia játékon elért eredményeiket. Ennek érdekében igénybe kell venni a „Google Űrlapok” szolgáltatását annak adatvédelmi irányelvei alapján.

A megyei olvasó/művészeti olimpia játékban a részvétel INGYENES!

Az ötfordulós játék kb. 10 hétig tart; kéthetente (elektronikusan) kapják a regisztrált játékosok a feladatokat. A (min.) háromfős zsűri – fordulónként – max. 30 pontot (10-10-10 pontot) ad a teljesítményekért.

<b>Fordulók</b>	<b>műfajok: „kisiskolás”</b>	<b>műfajok: „tini”</b>	<b>műfajok: „ifi”</b>
<b>Irodalom</b>	vers mese gyermekregény	vers kalandregény történelmi regény	vers ifjúsági regény fantasy sci-fi
<b>Szobrászat/ Többdimenziós műalkotás</b>	szobor körplasztika makett	szobor dombormű körplasztika	szobor dombormű körplasztika 3D-s alkotás
<b>Festészet</b>	festmény vízfestmény grafika	festmény vízfestmény grafika	festmény vízfestmény grafika metszet rézkarc
<b>Építészet/ Környezet</b>	gyermekkönyvtár iskolai könyvtár	gyermekkönyvtár ifjúsági könyvtár iskolai könyvtár	ifjúsági könyvtár ifjúsági közösségi tér iskolai könyvtár
<b>Zene</b>	zenemű	zenemű dal	zenemű dal szólóhangszer

## II.2. A tanulást segítő eszközök

- Elektronikus és hagyományos könyvtári dokumentumok (a fordulókhoz kapcsolódó kiadványok, pl. lexikonok, szótárak, adattárak, interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok);
- a három korosztályhoz és a kiemelt műfajokhoz kapcsolódó kérdések;
- játékos és kreatív feladatok összeállítása;
- ajánlójegyzék (dokumentumok, adatbázisok, internetes linkek) készítése;
- IKT-eszközök (számítógép, internet, laptop, projektor, CD-lejátszó, televízió, videokamera).

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

A verseny során a játékosok választhatnak az egyéni, önálló vagy a háromfős csoportban végzett kooperatív csoportmunka között. A megyei hatókörű városi könyvtárak értékelési pontokat is közbeiktathatnak a játékba:

- 2 forduló teljesítése esetén a játékos vagy a csoport Emléklapot kap;
- 3 forduló teljesítése esetén: Emléklap + könyvtári ajándécsomag;
- 4 forduló teljesítése esetén: Emléklap + könyvajándék vagy könyvutalvány;
- 5 forduló teljesítése esetén: az első három játékosnak vagy a csoportnak Oklevél + a megyei hatókörű könyvtár kabalafigurája (pl. Filu) + könyvajándék vagy könyvutalvány + a szervező könyvtár logóját tartalmazó érem (bronz, ezüst, arany) jár.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia játék előkészítése	16
2.	Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia játék lebonyolítása	10 hét/5 forduló
3.	Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia játék zárása	16

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia játék előkészítése

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 16 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A megyei hatókörű városi könyvtáraknak alaposan elő kell készíteniük a játék lebonyolítását. A játék tervezett indításakor egyeztetni kell a partnerintézmények pedagógusaival (az iskolákban dolgozó iskolai könyvtárosokkal) is.

Elvégzendő feladatok:

- játékhelyszín/ek és játékefelelős/ök kijelölése;
- játékszabályzat összeállítása (lásd 2. melléklet);
- logó és szlogen vagy könnyen megjegyezhető játéknév meghatározása;
- a könyvtár webes felületén oldal vagy link létrehozása a verseny lebonyolításához;
- az egyes fordulók részletes kidolgozása;
- a versenyhez értékelő, legalább háromfős zsűri felkérése (pl. a lebonyolító könyvtár kiválasztott könyvtárosa, szaktájékoztatója, illetve – külsősként – pl. a megyében élő olimpikon);
- Eredménylapok, Emléklap, plakát, szóróanyag stb. megtervezése, nyomtatása (lásd 3. és 4. melléklet);
- ajándékok, jutalmak beszerzése, szponzorkeresés.

Amennyiben a könyvtár Facebook oldala is szerepet kap a játékban, akkor a közösségi oldal alábbi szabályait is figyelembe kell venni a verseny indítása előtt:

A lebonyolító megyei hatókörű városi könyvtár „... felel az adott promóció jogszerű lebonyolításáért, ideértve például a következőket is:

I.

a. A hivatalos szabályzat;

b. Az ajánlat feltételei és részvételi jogosultsági követelményei (például életkor és lakhely szerinti megkötések);

c. A promócióra és a felkínált összes díjra vonatkozó előírások teljesítése (például nyilvántartásba vétel és a megfelelő szabályozói jóváhagyások megszerzése).

II.

A Facebookon végzett promócióknak ki kell terjedniük a következőkre:

a. A Facebook teljes körű mentesítése minden jelentkező vagy résztvevő részéről.

b. Annak elismerése, hogy a promóciót a Facebook nem támogatja, nem hagyja jóvá, nem végzi, és a promóció nem kapcsolódik a Facebookhoz.

III.

A promóciók adminisztrációja a Facebookon az Oldalak szolgáltatásban üzemelő oldalakon vagy alkalmazásokban végezhető. Személyes idővonalak és ismerősi kapcsolatok nem használhatók promóciók végzésére (például „a részvételhez oszd meg az idővonaladon” vagy „esélyeid növeléséhez oszd meg ismerőseid idővonalán”, illetve „a részvételhez jelöld meg az ismerőseidet ebben a bejegyzésben” jellegű felszólítások nem engedélyezettek).

IV.

A promóció megvalósításához nem nyújtunk segítséget, és Ön vállalja, hogy amennyiben szolgáltatásunk igénybevételével végzi a promóciót, ezt saját kockázatára teszi.”

#### **IV.1.1. Tanulási feladat**

A versenyben induló egyéni játékos vagy a csapatjátékosok együtt képesek lesznek az olvasó/művészeti olimpia alatti tanulási/kutatási feladatok elvégzésére:

a) a használható információk felismerésére;

b) a talált információk felhasználására;

c) a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elvégzésére.

## IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Feladatok, események részletes leírása:

A megyei szintű olvasó/művészeti olimpia verseny előkészítési szakaszában indulhat a játék promóciója is (lásd a Facebook bemutatott promóciós szabályait).

## IV.1.3. Értékelés

A megyei hatókörű városi könyvtár az előkészítő szakasz végén egy összejövetelt szervez, amelyen összegzik a munkatársak a szervezőmunka eredményeit. Ezen a rendezvényen értékelik, elismerik az intézmény vezetői a kollégák munkáját. Az esetleges utolsó korrekciókat, javításokat is megbeszélik az ülés résztvevői. Ez azért is szükséges, mert valamennyi szervező, lebonyolító és közreműködő jóváhagyása és támogatása elengedhetetlen ahhoz, hogy elindulhasson a megyei szintű olvasó/művészeti olimpia.

---

## 2. modul: Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia játék lebonyolítása

---

## IV.2. A modul adatai

Időtartam: 10 hét/5 forduló

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A három korosztály külön-külön feladatokat kap – az általános bevezetőben ismertetett témakörök szerint – az öt fordulóban. A külön színekben készülő Eredménylapon (kisiskolás=zöld; tini=sárga; ifi=kék) vezeti/k a kijelölt könyvtáros/ok az eredményeket. Emellett a játékosok a szervező könyvtár weboldalán (vagy külön linken) is követhetik az eredményeket.

### IV.2.1. Tanulási feladat

A versenyben induló egyéni játékos vagy a csapatjátékosok együtt képesek lesznek az olvasó/művészeti olimpia alatti tanulási/kutatási feladatok elvégzésére:

- a) a használható információk felismerésére;
- b) a talált információk felhasználására;
- c) a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elvégzésére.

### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A megyei szintű olvasó/művészeti olimpia verseny problémamentes – a játékot jól ismerő, felkészült könyvtáros és partnerpedagógus melletti – lebonyolítását ajánlott művek, adatbázisok és internetes linkek segíthetik.

A nyári olvasásra, könyv- és könyvtárhasználatra, kutatásra készítő játék nemcsak játékra hívja az érdeklődő fiatalokat és az érintett három korosztályt, hanem akár az egész családnak is érdekes nyári elfoglaltságot, egyfajta közös alkotómunkát, kihívást jelenthet. Siker esetén pedig az öröm is közös lehet.

### Kisiskolások az alábbi feladatokat kaphatják:

1. forduló: Irodalom

Műfajok: vers, mese, gyermekregény (max. 300 karakteres szöveg)

Feladat: Könyvajánló készítése a kiemelt műfajokba sorolható, szabadon választott műhöz.

2. forduló: Szobrászat, többdimenziós műalkotás

Műfajok: szobor, körplasztika, makett (szabadon választott anyagból)

Feladat: Egy kedvenc nyári olvasmányhoz többdimenziós alkotás készítése.

3. forduló: Festészet

Műfajok: festmény, vízfestmény, grafika (max. A4-es méretben)

Feladat: egy kedvenc nyári olvasmányhoz illusztráció készítése.

4. forduló: Építészet/Környezet

Műfajok: tervezés max. A4-es dobozméretben

Feladat: Tervezz könyvtárat vagy könyvtári részleget!

5. forduló: Zene

Műfajok: Zenemű (max. 3–5 perces élő vagy videó-előadás saját, vagy saját tervezésű hangszeren)

Feladat: Játssz/játsszatok el vagy rögzítsetek videón egy irodalmi mű alapján keletkezett zenei részletet!

### **A tinik az alábbi feladatokat kaphatják:**

1. forduló: Irodalom

Műfajok: vers, kalandregény, történelmi regény (max. 600 karakteres szöveg)

Feladat: Könyvajánló készítése a kiemelt műfajokba sorolható, szabadon választott műhöz.

2. forduló: Szobrászat, többdimenziós műalkotás

Műfajok: szobor, dombormű, körplasztika (szabadon választott anyagból)

Feladat: Egy kedvenc nyári olvasmányhoz többdimenziós alkotás készítése.

3. forduló: Festészet

Műfajok: festmény, vízfestmény, grafika (max. A4-es méretben)

Feladat: Egy kedvenc nyári olvasmányhoz illusztráció készítése.

4. forduló: Építészet/Környezet

Műfajok: tervezés max. A4-es dobozméretben

Feladat: Tervezz könyvtárat vagy könyvtári részleget!

5. forduló: Zene

Műfajok: zenemű (max. 3–5 perces élő vagy videó-előadás saját, vagy saját tervezésű hangszeren)

Feladat: Játssz/játsszatok el vagy rögzítsetek videón egy irodalmi mű alapján keletkezett zenei részletet!

### **Az ifik az alábbi feladatokat kaphatják:**

1. forduló: Irodalom

Műfajok: vers, ifjúsági regény, fantasy, sci-fi (max. 900 karakteres szöveg)

Feladat: Könyvajánló készítése a kiemelt műfajokba sorolható, szabadon választott műhöz.

2. forduló: Szobrászat, többdimenziós műalkotás

Műfajok: szobor, dombormű, körplasztika, 3D-s alkotás (szabadon választott anyagból)

Feladat: Egy kedvenc nyári olvasmányhoz többdimenziós alkotás készítése.

3. forduló: Festészet

Műfajok: festmény, vízfestmény, grafika, metszet, rézkarc (max. A4-es méretben)

Feladat: Egy kedvenc nyári olvasmányhoz illusztráció készítése.

4. forduló: Építészet/Környezet

Műfajok: tervezés max. A4-es dobozméretben

Feladat: Tervezz könyvtárat vagy könyvtári részleget!

5. forduló: Zene

Műfajok: zenemű, dal, szólóhangszer (max. 3–5 perces élő vagy videó-előadás saját, vagy saját tervezésű hangszeren)

Feladat: Játssz/játsszatok el vagy rögzítsetek videón egy irodalmi mű alapján keletkezett zenei részletet!

A feladatokhoz és korosztályokhoz kapcsolódó ajánlott műveket, adatbázisokat, internetes linkeket lásd az 5. mellékletben.

### **IV.2.3. Értékelés**

A megyei hatókörű városi könyvtár versenyt lebonyolító munkatársai és a partnerpedagógusok összegzik a 2. modul végén a megyei szintű olvasó/művészeti olimpia játék eredményeit.

a) A rendezvényen értékeli valamennyi résztvevő játékhoz kapcsolódó és elvégzett munkáját.

b) Egyeztetik a záró rendezvény szervezésének feladatait. A beérkezett pályaműveket csoportosítják; előkészítik a kiállítást.

---

## **3. modul: Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia játék zárása**

---

### **IV.3. A modul adatai**

Időtartam: 16 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A 3. modulban a megyei hatókörű városi könyvtárak megyei szintű olvasó/művészeti olimpia játékának zárórendezvényére kerül sor.

#### **IV.3.1. Tanulási feladat**

A versenyben induló egyéni játékosok vagy csapatjátékosok olvasó/művészeti olimpia alatti eredményeinek összegzése. A beérkezett anyagok vizsgálata, s a legfontosabb – a résztvevőket ösztönző – eredmények, számadatok és a típushibák összegyűjtése, azok ismertetése.

#### **IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A 3. modulban a megyei hatókörű városi könyvtárak megyei szintű Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia játéka zárórendezvényének sikeres, problémamentes lebonyolítása.

Feladatok a zárórendezvény lebonyolításához:

a) forgatókönyv készül, melynek tartalmaznia kell a rendezvény időpontját, helyszínét, a meghívandók körét, funkcióját, titulását (pl. a köszöntő beszéd, a megnyitó beszéd, az előadások, és

a kísérőműsor pontos időpontját), a vendéglátás feltételeit; s minden felmerülő feladathoz a felelős/ök nevét;

- b) meghívó, plakát, szóróanyag tervezése a programhoz;
- c) rövid sajtóhír szerkesztése;
- d) médiumok (TV, rádió, hírügynökség stb.) értesítése;
- e) dokumentálás előkészítése (pl. az intézmény adatvédelmi tájékoztatója szerinti fotó, videofelvétel, esetleges internetes közvetítés).

### **IV.3.3. Értékelés**

A megyei hatókörű városi könyvtár versenyt lebonyolító munkatársai és a partnerpedagógusok a 3. modul végén is értékelik a megyei szintű olvasó/művészeti olimpia játék eredményeit. A tanulókat, esetleges jövőre vonatkozó módosításokat, javaslatokat feljegyzésben rögzítik.

## **V. VÁRT EREDMÉNYEK**

A megyei hatókörű városi könyvtárak által vezetett Nyári Olvasó/Művészeti Olimpia játék három ifjúsági célcsoportnak (kisiskolás, tini, ifi) kínál hasznos és érdekes programot. Egyúttal népszerűsíti a könyvtárhasználatot és az olvasást a megyei KSZR szolgáltatóhelyeken és a könyvtárhoz tartozó valamennyi könyvtárban. Az olvasó/művészeti olimpia keretei között a könyvtárakban kisebb – nem formális – közösségek jönnek létre a közös alkotómunka és az élmények megosztása révén. Így a résztvevők társas kapcsolatai, kommunikációja és szociális képességei is fejlődnek. Végül – a játék során – a könyvtári környezet, a könyvek, az olvasás természetes közzé válik a versenyzők számára. Valamennyi kulcskompetencia fejlesztése megvalósul a verseny egyéni vagy csapatban induló résztvevőinél.

## **VI. ESZKÖZLISTA**

- könyvtári dokumentumok
- papír/ok
- fekete-fehér és színes nyomtató toner
- számítógép, internet
- hangosítás és vendéglátás a záró rendezvényhez
- videó, fényképezőgép, laptop, projektor

## **VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK**

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Gondolattérkép
2. Játékszabályzat
3. Eredménylapok
4. Emléklap
5. Feladatok és ajánlott irodalom
6. Válogatás a megyei hatókörű városi könyvtárakban a közelmúltban megvalósult olvasási programokból

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**



**OLVASÓTÁBOR –  
TEMATIKUS HÉT  
AZ OLVASÁS JEGYÉBEN**

# Hétköznapi hősök a könyvtárban

## Napközis olvasótábor

Fejlesztő neve	Molekné Kőrösi Beatrix	
Célcsoport	Kisiskolás	1–4. osztály
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Kortárs irodalom népszerűsítése	
	Könyvtárhasználatra nevelés	
	Szociális és állampolgári kompetencia kialakítása	
A program időtartama	30 óra	5 nap
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Frontális prezentáló, ismeretközlő módszer Drámapedagógiai módszerek Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Muntyán Barbara (Budapest)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A résztvevő diákok kommunikációs készségének, csapatszellemének fejlesztése a könyvtárhasználat elsajátítása során, mely ismeretek hozzájárulnak az anyanyelvi kommunikáció fejlődéséhez. A feladatok elősegítik az önálló kritikai gondolkodás, a szövegértési és szövegalkotási készség fejlesztését, melyek hozzájárulnak az olvasási készség fejlődéséhez.

Közvetlen célok: az anyanyelvi kommunikáció, digitális kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőkészség fejlesztése, szociális és állampolgári kompetencia kialakítása, kezdeményező képesség fejlesztése.

Közvetett célok: könyvtárhasználatra nevelés, az olvasás népszerűsítése, az olvasó felnőtté válás megalapozása, a kortárs gyermekirodalom népszerűsítése, a rendszeres olvasás ösztönzése. A szociális és állampolgári kompetenciát, valamint a kezdeményezőkétséget erősíti a csapatalakotás és a tábori önkormányzat választással összefüggő kampánymunka, melynek során a gyerekek összeszoknak, egymást segítve kialakul a csapatszellem.

## I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- kezdeményező képesség és vállalkozói kompetencia
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program keretében feldolgozandó meseregény Görgey Gábor *Don Hektor, a hőscincér* című művének 2009-es kiadása. Fontos, hogy lehetőleg ezt a kiadást bocsássuk majd a gyermekek rendelkezésére, ugyanis szép, színes illusztrációkat tartalmaz, nagyalakú, sok benne a teljes oldalnyi kép. 88 oldalas a mű, de kevés olyan oldal benne, mely teljes oldalnyi szöveget tartalmaz, ezért az együttolvasás során egyszerű az előrehaladás. Felnőttnek kb. 2-3 órát vesz igénybe az elolvasása. A tábor törzsanyagát a harmadik modul alkotja, mely körülbelül 18 órát vesz igénybe. Fontos a közös olvasás. Feltétlenül a könyvtáros kezdje el az olvasást, majd önkéntes alapon a jelentkező gyerekek folytassák azt. Alkalmanként 20 percet olvassunk. Ezt az olvasásra szánt időt azonban növelhetjük annak függvényében, mennyire képesek odafigyelni a gyerekek. Naponta körülbelül háromszor 20 percet szánjunk minimum a közös olvasásra, hogy a modul végére be tudjuk fejezni a művet. A történet kiválóan alkalmas kommunikációs feladatokhoz, hiszen újságíró bogár is szerepel benne, szerkesztőség és főszerkesztő. A történetben többféle rovar szerepel, ennek köszönhetően természetismereti tudás átadására is kiváló a mű. Akár interjút vagy újságot is készíthetnek a gyerekek a kreatív foglalkozás keretében. A napközis olvasótábor programjának megvalósításához az 5 nap alatt megvalósítandó foglalkozások 3 modult alkotnak. A három modul szervesen összekapcsolódik egymással, egymásra épül. Feltétlenül szükséges a megvalósítás során a modulokkal történő folyamatos előrehaladás; 5 nap (30 óra) szükséges az anyag teljes feldolgozásához. Az első modul kifejezetten a csapatszellem erősítésére szolgál, valamint arra, hogy a gyerekek megismerkedjenek egymással és a könyvtárosokkal. A demokratikus tábori önkormányzat megválasztásával érzékelhetik a résztvevők, hogy véleményüket figyelembe veszik a szervezők.

A további két modul során megismerkednek a könyvtárral, valamint elsajátítják az elektronikus katalógus használatát, mely tudásra szükségük lesz a feladatok megoldásához. A feladatok megoldásával a gyakorlással szerzett tudást mélyítik el. A feladatok a kortárs magyar gyermekirodalommal és a táborban tanultakkal kapcsolatosak, melyekkel játékos formában mélyíthetik el a résztvevők a tudásukat. A feladatok, kreatív foglalkozások a kiválasztott kortárs meseregény feldolgozását segítik. Célszerű egy találkozó keretében meghívni az író, hogy a gyerekek kérdéseket tehessenek fel neki, és esetleg beszámolhassanak a tanultakról is.

A kiválasztott művön kívül feldolgozásra javasolt művek:

Kertész Erzsi: *Dalia és Dália*

Dalia a lovag, Dália a királykisasszony a toronyban. Dalia valójában testőre a másik szereplőnek, Tihamérnak, aki feleséget keres magának egy bálon. Dália folyton királykisasszonyoknak szóló könyveket olvas a viselkedés elsajátításához.

Ha a gyermekek között többségben első és második osztályosok vannak, nem ajánlatos a mű, mert kicsit bonyolult a történet. Kreatív foglalkozás keretében készíthetnek koronát, lovagi pajzsot, kardot.

Nógrádi Gergely *Vau!* és *Nyau!* ifjúsági regényei

Arányait tekintve viszonylag rövid idő alatt végigolvasható mindkét titokzatos történet kutyává váló kisfiúrúl és macskává váló kislányról. Kiválóan alkalmas a szociális érzék és az empátia fejlesztésére, az elfogadás erősítésére. Kreatív foglalkozás keretében készíthetünk álcacokat, jelmezeket.

Vig Balázs: *Puszirablók*

A hercegnőt elrabló kalózkapitány története fiú- és lánygyermekek tetszését is elnyeri. A puszi lesz a váltságdíj, melyet az elrabolt hercegnőért követel a kalózkapitány. Érdekeség, hogy a puszikat egy kenguru erszényébe kell gyűjteni.

A kedves kis történet az együttműködést és a csapatmunkát fejlesztheti. Kreatív foglalkozásra kiválóan alkalmas, rendkívül sok lehetőség rejlik benne.

## II.2. A tanulást segítő eszközök

Számítógép, laptop, projektor, e-book olvasó

Hagyományos könyvtári eszközök: lexikonok, enciklopédiák

Internetes adatbázisok, elektronikus könyvtári katalógusok – különösen a saját könyvtárunk katalógushasználatának megtanítása, mely fontos a feladatok megoldásához.

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csoportmunka; ismeretközlés, ismeretátadás; kreatív tevékenységek; vetélkedő.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Kampányra fel!	8
2.	Hogyan használjam?	4
3.	Olvass velem!	18

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Kampányra fel!

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 8 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A köszöntő és a technikai tudnivalók elmondása után az első napot és a második nap első 2 óráját fordítsuk a csapatok kialakítására, a tábori önkormányzat megválasztására.

##### IV.1.1. Tanulási feladat

Állampolgárságra, demokráciára nevelés. A demokratikus jogállam működésének egyik alapeleme az állampolgári részvétel a választásokon, így a tábori önkormányzat választása során a résztvevők megismerkedhetnek a demokratikus választás alapjaival. A csapatalkotás során fejlődik a társas kapcsolati kultúra.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után váljon képessé:

1. a közügyekben való részvételre,
2. a kreatív, önálló kritikai gondolkodásra.

##### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- a tanulók ismerkedjenek meg a demokrácia fogalmával, a demokratikus választás legfontosabb elemeivel;
- legyenek képesek saját értékeiket felismerni;
- legyenek képesek világosan kifejezni magukat.

A feladat teljesítése erősíti a csapatmunkát, fejleszti az empátiát, az anyanyelvi kommunikációs kompetenciát.

Feladatok, események részletes leírása:

**Csapatalkotás:** készítsünk maximum A/5-ös méretben mesefigurákkal illusztrált képeket, melyeket lamináljunk, majd vágjunk ki. A létszámtól függően 4-5 fős csapatok létrehozása optimális, ezért mesénként 4-5 szereplővel készülünk. Válasszunk klasszikus és modern meséket egyaránt, ügyeljünk azonban arra, hogy az alakok jól felismerhetőek legyenek, és a meséknek legyen megfelelő számú szereplője (pl. Hamupipőke, A kiskakas gyémánt félkrajcárja, A kecskegidák és a farkas, A három kismalac, Bogyó és Babóca, Kuffik, Hupikék törpikék).

Az elkészült figurákat tegyük egy nagy borítékba vagy egy olyan dobozba, melyet letakarunk, hogy a gyerekek ne lássák. Ezután mindenki húz egy figurát, és ki kell találni, melyik mese melyik szereplője látható a képen. A csapatokat az összetartozó mesealakokat kihúzó gyerekek alkotják. Minden egyes kihúzott szereplőnél beszéljük meg közösen, mi az adott mese lényege, hívjuk fel a figyelmet a mesékben használatos szófordulatokra és jellemző számokra.

Pl.: egyszer volt, hol nem volt; túl az Óperenciás-tengeren; üveghegy; itt a vége, fuss el véle; még ma is élnek, ha meg nem haltak; három királylány; három királyfi; legkisebb gyermekek; hétfejű sárkány; óriás stb.

Következő feladatunk a csapatkapitány megválasztása, majd csapatnév választása. A csapatok neve előre irányítottan lehet a mesék címe is.

Csapatkapitány választása: javasoljuk a csapatoknak, hogy az legyen közülük a csapatkapitány, aki azt a szereplőt húzta ki, amelyik legjobban jellemzi az adott mesét.

### **Információk átadása a demokratikus választásról:**

Rövid prezentációval mutassuk be a demokratikus választást a gyermekek számára érthető nyelven, képekkel illusztrálva. (lásd 7. melléklet)

Előre készítsük el a szavazócédulákat, melyre majd kézzel írjuk rá a vállalkozó szellemű jelöltet nevét. (lásd 8. melléklet)

A tábori önkormányzathoz egy polgármesterre és 2 vagy 3 képviselőre lesz szükség létszámtól függően. A prezentáció után még egyszer foglaljuk össze számukra a tennivalókat. Amikor eldöntötték, ki szeretné jelöltetni magát és indulni a választáson, vegyük fel őket jegyzékbe. A jelentkezés önkéntes alapon zajlik, ne kényszerítsünk senkit, hogy induljon el a választáson. Javaslatokat tehetünk, pl. az jelöltesse magát, aki esetleg az iskolában is teljesít valamilyen közösségi feladatot. A kampánnyal kapcsolatban szánjunk időt a felkészülésre, ez körülbelül két órát vegyen igénybe, mivel fel kell készülniük a jelölteknek.

Tudnivalók a kampányhoz: mindenki mutakozzon be – név, iskola, osztály, kedvenc tantárgy, hobbi, milyen könyveket szeret. Ismertessék céljaikat a táborral kapcsolatban: mit várnak a tábortól és hogyan tudják segíteni a könyvtárosokat, hogy elvárásaik teljesüljenek (pl. megtanulunk elektronikus könyvtári katalógusban keresni, különbséget tudunk tenni az ismeretterjesztő és a szépirodalmi könyvek között, kézműves foglalkozások keretében nyakláncot készíthetünk). A fenti célokat instrukciókként megadhatjuk a gyerekeknek, hogy könnyebben elkészíthessék kampányplakátjaikat.

Két gyermek és egy könyvtáros alkosson szavazatszámoló bizottságot, akik a szavazás lezárása után összesítik és kihirdetik az eredményt. A tábori önkormányzat tagjainak a feladata, hogy képviseljék a könyvtárosok felé a résztvevők véleményét, valamint segítsék a könyvtárosok munkáját. A kialakult csapatok feladatmegoldása során ügyelhetnek a csapattagok helyére, kioszthatják a feladatlapokat és össze is szedhetik azokat. Részt vehetnek a pontok kihirdetésében és azok táblára történő felírásában. A könyvtáros segítségével kihirdethetik a pontszámokat illetve részt vehetnek az eredményhirdetésben.

**Kampány:** Készítsenek plakátot a kampányhoz és járják körbe a táborban résztvevő gyerekeket, mely kiváló alkalom az ismerkedésre, önkifejezésre.

A plakátok készítéséhez készítsünk elő számukra A/3-as rajzlapokat vagy csomagolópapírt, színes ceruzát, filctollat, zsirkrétát.

Zárjuk le a kampányt. Amíg a gyerekek kampányolnak, készítsük elő a szavazófülkét. Fontos a titkos szavazás, ezért biztosítsunk olyan helyet, ahol nem láthatják majd egymást a szavazócédula kitöltésénél. Ha nincs kisebb helyiség a könyvtárban, melyet erre a célra biztosítani tudunk, akkor paravánok segítségével válasszunk le egy kisebb részt a feladathoz. Készítsünk szavazóládát is egy kisebb dobozból.

Amikor mindenki leadta szavazatát, a szavazatszámoló bizottság vonuljon félre és összesítés után hirdesse ki az eredményt.

### IV.1.3. Értékelés

Az eredmény kihirdetésekor gratuláljunk a győzteseknek. Dicsérjük meg a többi vállalkozó szellemű gyereket. Közösén a gyerekekkel emeljük ki azokat az ismérveket, ötleteket, melyek győzelemhez juttatták a nyerteseket. Kérjük együttműködésüket az elkövetkező napokra.

---

## 2. modul: Hogyan használjam?

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: 4 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához

- Könyvtárhasználati szokások ismertetése – könyvesbolt és könyvtár közötti különbségek megbeszélése;
- Emeljük ki a könyvtár interneten elérhető szolgáltatásait, melyeket gyakorlatban is mutassunk be, majd hagyjuk őket önállóan keresni a katalógusban és a honlapon;
- Tegyük fel kérdéseket a résztvevő tanulók könyvtárhasználati és olvasási szokásaival kapcsolatban;
- Kérdezzünk rá olvasmányélményeikre, kedvenc meséikre, regényeikre;
- Az elhangzott szerzőket és címeket keressük meg együtt a katalógusban és a polcon.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a hagyományos és az e-könyvtári információforrások megkülönböztetésére;
- a nyomtatott és elektronikus információforrások megtalálására, kiválasztására;
- az információk célirányos keresésére és használatára.

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- Könyvtári helyismeret – a könyvtárban történő tájékozódás elsajátítása;
- A gyermekrészleg részletes bemutatása, állománycsoportok elhelyezésének megismertetése (kölcsonzó részleg és helyben használható állományegység);
- Raktári rend ismertetése – tekintés a felnőtt részlegre;
- A könyvtár honlapjának megismerése;
- A katalógus használatának gyakorlati elsajátítása.

### IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként előre elkészített feladatlapot adunk a csapatoknak. A feladatok megoldására biztosítsunk fél órát, majd közösén beszéljük meg a megoldást, így a csapatok saját megoldásaikat pontozni tudják, és az esetleges hibákra könnyebben fény derül.

### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 3x6 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A program 3. modulja alkotja a törzsanyagot, melynek során feldolgozzuk a kiválasztott művet. (Görgey Gábor: *Don Hektor, a hőscincér*)

A választott művet feltétlenül olvassa el legalább két könyvtáros annak érdekében, hogy gyorsabb legyen az előrehaladás. Prezentáció segítségével mutassuk be az író és munkásságát, műveit, kiemelten figyelmet fordítva a kiválasztott műre. (lásd 9. melléklet)

Feladat: készítsünk feleletválasztós tesztet az íróval és munkásságával kapcsolatban az elhangzottak alapján, mely feladat megoldásával elmélyíthetjük a tudást és könnyebben megjegyezzük az elhangzottakat. Fontos, hogy 10 kérdésnél ne tegyünk fel többet, és maximum 15 percet adjunk a megoldásra. (lásd 10. melléklet)

#### IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- az önkifejezésre,
- értő szövegolvasásra,
- a lényeges információk kiemelésére a szövegből.

#### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- Kortárs magyar gyermekirodalom adott képviselőjének megismertetése;
- Az adott mű megismerése;
- Olvasási igény felkeltése.

A prezentáció után olvassunk fel egy érdekes részletet a műből. A választásnál ügyeljünk arra, hogy ne legyen túl hosszú a részlet, ám látványos elemeket tartalmazzon, mellyel felkeltjük az érdeklődést a mű iránt, és az író más műveinek megismerésére is ösztönöz. Célszerű több példányt beszerezni a műből. Amennyiben erre nincs lehetősége a könyvtárnak, készítsünk másolatokat és osszuk ki a csapatoknak. A könyvtáros kezdje az olvasást, majd minden csapat válasszon ki két jól olvasó csapatot, akik felváltva, hangosan olvassák a történetet. Az előrehaladás függvényében tartsunk szünetet és beszéljük meg az elhangzottakat, majd tegyünk fel kérdéseket az elhangzottakra vonatkozóan. 20 percnél ne töltsünk több időt az olvasással, szakítsuk meg és tegyünk fel ellenőrző kérdéseket. Az első húsz percben a történet első fejezetét olvassa a könyvtáros annak érdekében, hogy a résztvevők tisztában legyenek a történet fontosabb szereplőivel és cselekményével. Mielőtt elkezdjük az olvasást, hívjuk fel a figyelmet, hogy közben gondolkodjanak, ki szeretne majd hangosan olvasni, ki fogja váltani a könyvtárost az olvasásban. Amikor elolvastuk az első fejezetet, kérdezzük meg, kik vállalkoznak majd a hangos olvasásra, és beszéljük meg, ki-ki után fog következni. A gyermekek összetételétől és figyelmétől függően naponta több olvasást is beiktathatunk, mint a javasolt két-három alkalom.

A tábor 3. napján kezdődjön a bemutató, a közös olvasás. Az első feladat ne vegyen igénybe 2 óránál több időt, a délelőtti folyamán keltsük fel a gyerekek érdeklődését.



A délutánt töltsük közös olvasással és beszélgetéssel, felkészüléssel a dramatizálásra. Közben hívjuk fel a figyelmet, hogy gondolkozzanak a dramatizáláson. A dramatizálásnál törekedjenek a csapatok arra, hogy minden tag vegyen részt a bemutaton.

A tábor negyedik napjának délelőttjén kerítsünk sort kreatív foglalkozásra, melynek keretében készítsenek jelmez és háttérrel a bemutatóhoz. A negyedik nap délutánjának 1 óráját szánjuk arra, hogy a résztvevő gyerekek találkozzanak az íróval. Amennyiben erre nincs lehetősége a könyvtárnak, akkor igyekezzünk részletesebb prezentációval minél több információt átadni. A kiválasztott művet vagy annak bizonyos részleteit olvassuk tovább. A negyedik nap fennmaradó 3 órája alatt alakítsunk ki egy kb. 2x2 méteres szabad területet a könyvtárban, ez lesz a színpad, ahol bemutat-hatják a csapatok a dramatizálást.

Előtte mondjuk el, mire kell fókuszálniuk a bemutaton:

- a csapat minden tagja vegyen részt;
- legyen egy narrátor, mesélő;
- a szereplők felismerhetőek legyenek;
- saját szavaikkal, minél pontosabban mondják el a történetet.

Minden csapat bemutatója után értékeljünk közösen a többi csapattal. Törekedjünk arra, hogy minden csapat mondja el a véleményét. Amikor az utolsó bemutató is elhangzik és megtörténik az értékelés, kérdezzük meg a gyerekeket, mit csináltak volna másképp a saját bemutatójukkal és a másik csapatéval kapcsolatban is.

Az olvasótábor 5. napja a záróprogram, a harmadik modul utolsó része. Mind a hat órát szánjuk erre a programrésze. Délelőtt közösen beszéljük át a héten tanultakat, foglaljuk össze azokat a fontosabb tudnivalókat, melyekkel kapcsolatban a záróvetélkedőn feladatokat kell megoldaniuk. A vetélkedő csapatverseny legyen. Legalább öt fordulóval készüljünk, de természetesen ez attól is függ, mennyire részletesen sikerült megismertetni egy-egy területet. Az alábbi feladatok mellékletben is elérhetőek (lásd 1–6. mellékletek):

### **1. Totó** (1. melléklet)

13 + 1 kérdést tegyünk fel, melyben átfogóan minden ismertetett területről szerepeljen kérdés. Különösen fontos, hogy szerepeljenek benne könyvtárhasználatra és könyvtárismeretre vonatkozó kérdések.

### **2. Mondj egy mesét!**

A feladat egy – legalább 12 mondatból álló – mese, rövid történet írása, melyben meseszerűen foglalják össze, mi történt velük a héten. Hívjuk fel a figyelmet, hogy ügyeljenek a mesélő szerepére és legyenek párbeszéddek, valamint legalább annyi szereplője legyen a mesének, ahányan alkotják a csapatot. A csapatalkotásnál elhangzott információk alapján hívjuk fel a figyelmet a mesék elemire, kezdetére és végére, milyen fordulatok szerepeljenek a történetben. Minden csapatból valaki olvassa fel hangosan, hogy a többiek is hallják, majd értékeljük.

### **3. Katalógus- és internethasználat** (2. melléklet)

Készítsünk egy feladatlapot, mely kapcsolódik a bemutatott honlapokhoz és a könyvtár katalógusában való kereséshez. Ennek a feladatnak a megoldásához internet és számítógép szükséges.

### **4. Puzzle**

Készítsünk a feldolgozott anyaghoz A/4-es méretű képeket, majd lamináljuk és vágjuk kis darabokra. A képek között szerepeljenek a történet karakterei, a könyvtár bizonyos részei, maga az

épület. Előre készüljünk fel legalább nyolc képpel, de természetesen csak annyira lesz szükségünk, ahány csapat van. Minden csapat húzzon egyet. Az értékelésnél plusz pontot adjunk annak a csapatnak, amelyik a legkorábban elkészül. Az értékelésnél vegyük figyelembe, hogy jól rakták-e össze a részleteket, majd mondják el, mit ábrázol a kép.

### **5. Keresd a pártját!** (3. melléklet)

Készítsünk feladatlapot kis képekkel. Szerepeljen rajta a feldolgozott műből valamilyen szereplő, az író fényképe, illetve olyan meseszereplők, akik a csapatalkotás idején láthatóak voltak. A/4-es méretű legyen a feladatlap. Feladat: az összetartozó szereplőket, írókat és műveket kössék össze egy vonallal, majd írják mellé a neveket/címeiket.

### **6. Villámkérdések** (4. melléklet)

A villámkérdéseket úgy állítsuk össze, hogy minden csapatnak jusson legalább három kérdés. Ha a csapat nem tud válaszolni az általuk húzott kérdésekre, akkor rabolhat a másik csapat, fele pontszámért. Az adott csapat kérdésének megválaszolására két-két pontot adjunk, a rablás egy pontot érjen. A villámkérdésekben az egész héten elhangzott ismeretekre, a megszerzett tudásra kérdezzünk rá, igyekezzünk minden területet lefedni.

### **7. Hiányzó részek** (5. melléklet)

Keresés a könyvespolcon. A résztvevők feladata, hogy keressék meg a polcon azokat a könyveket, melyek segítségével (pl. könyvborító, -gerinc) kiegészíthetők a címek, pótolhatók a hiányzó részek. Előtte feltétlenül nézzük át a polcokat, van-e bent példány!

### **8. Keresztrejtvény** (6. melléklet)

Ez a feladat kapcsolódik az előzőhöz, de össze is vonhatjuk. A keresztrejtvénybe az előző feladat hiányzó szavait kell beírniuk. Az előző feladatban minden egyes helyes megoldásra kapnak egy pontot, ebben a feladatban a keresztrejtvény megoldása ér pontot.

## **IV.3.3. Értékelés**

A vetélkedő előtt készítsünk pontozótáblát, majd minden egyes feladat kiértékelése után vezessük rá a pontszámokat. A folyamatos előrehaladás ösztönzi a gyerekeket, hogy még jobban figyeljenek a feladatok megoldására. Az utolsó feladat megoldása után a két könyvtáros vonuljon félre, értékelje ki a fennmaradó feladatokat, összesítse az eredményt.

Készüljünk kisebb ajándékokkal, fontos, hogy minden gyermek kapjon valamit. Ha nincs lehetősége a könyvtárnak ajándékok beszerzésére, előre készíthetünk könyvjelzőket, kisebb jegyzetfüzeteket fénymásoló papírból, órarendet, oklevelet, emléklapot. A modul utolsó óráját szánjuk az eredményhirdetésre és a tábor kiértékelésére a gyerekekkel közösen. Kérdezzük meg, melyik rész tetszett nekik a legjobban, mit csinálnának másképp, eljönnének-e máskor is. Beszéljük meg velük még egyszer a fontosabb ismereteket, elevenítsük fel a héten átadott információkat. Búcsúzáskor hangsúlyozzuk, hogy egész év folyamán várjuk őket a könyvtárban.

Teremtsünk lehetőséget arra, hogy az utolsó félórán a szülők is jelen legyenek annak érdekében, hogy pontosabb képet kapjanak arról, hogy gyermekük milyen programon vett részt és milyen ismeretek birtokába jutott.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

A játékos könyvtárhasználat során a gyermekek digitális kompetenciája és digitális írástudása fejlődik, magabiztosan tudnak tájékozódni a könyvtárban és az elektronikus könyvtári katalógusban. A kreatív, kézműves feladatokkal esztétikai-művészeti kompetenciájuk és kifejezőképességük fejlődik, a tábori önkormányzat választása alatt kialakul a csapatszellem, fejlődik az anyanyelvi kompetenciájuk. Kezdeményezőképességük erősödik. A hangos olvasás gyakorlására is lehetőséget biztosít a program a nyári szünetben. A kortárs gyermekirodalom megismertetésével kialakul érdeklődésük az olvasás iránt.

## VI. ESZKÖZLISTA

olló, ragasztóstift, ragasztópisztoly, krepp-papír, dekorációs karton, rajzlap, csomagolópapír, dekorgumi, szalagok, zseníliadrót, toll, ceruza, színes ceruza, zsírkréta, tempera, ecset, filctoll, fénymásoló papír

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Könyvtári totó
2. Katalógus- és internethasználat
3. Keresd a párját!
4. Villámkérdések
5. Hiányzó részek
6. Keresztrejtvény
7. Állampolgári ismeretek prezentáció
8. Szavazócédula
9. Görgey Gábor élete és munkássága prezentáció
10. Görgey Gábor élete és munkássága kérdések

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Idővonat olvasótábor

Fejlesztő neve	Szabolcsiné Orosz Hajnalka	
Célcsoport	Tini	5–8. osztály
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Tanulás támogatás	
	Könyvtárhasználatra nevelés	
	Kreatív önkifejezés fejlesztése	
A program időtartama	15 óra	5 nap
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Köoperatív munka Csoportmunka (kiscsoportos foglalkozás) Páros munka Egyéni munka	
Kipróbáló neve	Hubai Ibolya (Komárom)	
Megjegyzés	Határon túli magyarok bevonására is lehetőség nyílik a program keretében	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

Az „IDŐVONAT” fantáziánév, s azt jelképezi, hogy amint egy robogó vonaton kitekintünk az előttünk csak egy pillanatig látható tájra – úgy csodálkozunk rá a táborig foglalkozások során az előttünk élt korok, történések, emberek világának eseményeire, momentumaira.

Az „IDŐVONAT” táborok négy turnusból álló, művelődéstörténeti sorozatot jelentenek, melyekben a felső tagozatos (az 5. osztály elvégzése után jönnek először, s a 8. osztály elvégzése után vesznek részt a 4. alkalommal a táborokban) „időutazó” gyerekek minden évben egy-egy nagy történelmi korszakba utazhatnak vissza.

- első év: őskor, ókor;
- második év: középkor;
- harmadik év: újkor;
- negyedik év: legújabbkor, modernkor.

Mátraházi Zsuzsa újságíró szavaival: „...A legsommásabban talán a gondolkodás iskolájának nevezhetnénk az olvasótábor. Olyan iskolának, ahol nincs ki- és becsengetés, jelentés, a számonkérés nem hordoz megtorló vonásokat, ehelyett a gyerekek cselekvő részvételére számít. A gyerekekére, akik örömet mondják el ötleteiket, képzettségüket, ha azt tapasztalják, hogy nem hurrogják le őket esetleges tájékoztatásukért, hanem játékkal, blikk-fanggal, a kíváncsiságukat fölkelő jó szándékú fondorlattal vonják be őket a gondolkodási folyamatba.”

Az „IDŐVONAT” Olvasótábor programsorozat lényegét három fő irány alkotja, amelyek szerves egységet képeznek:

A 3 fő irány:

### **1. Magyar nyelvű olvasásfejlesztés programja.**

A meghatározott témakörhöz kapcsolódóan: komplex könyv- és könyvtárhasználatra épített művelődéstörténeti ismeretek nyújtása, a gyerekek történelemszemléletének formálása, valamint az iskolában megtanultak kiegészítése. Mindez természetesen nagyon játékosan, életszerűen, a gyerekek életkorának megfelelően. Ez egyben a legfontosabb nevelési cél is.

### **2. Dráma- és színháték – iskolán kívüli nevelés – társas kommunikáció hármas egysége.**

Eszközei részletesebben: játékoság, a résztvevők ötleteinek, kreatív gondolkodásának felhasználása (a felnőtt segítők csak irányítják a munkát, illetve szaktanácsot adhatnak a konkrét helyzetekben), ugyanakkor korszerű pedagógiai módszerek – többek között drámapedagógiai eljárások – alkalmazása.

### **3. Dialógus – Határon innen és túl.**

Az alapvető olvasásfejlesztési célokat természetesen kiegészíti a határon túli gyerekek magyar nyelvismeretének, beszédkészségének, illetve a tanulók művelődéstörténeti ismereteinek (fejlesztése) bővítése. A táborokban ezek a tanulók olyan könyveket ismerhetnek és vehetnek majd kézbe, amelyek otthon sajnos hiányoznak.

#### **A programsorozat megvalósítása történhet:**

- bentlakásos /ottalvós/ tábor létrehozásával (a tanulók min. 5 napot töltenek együtt a szüleik/ gondviselőik nélkül – ehhez a hosszú programterv javasolt);
- napközi jellegű /olvasónapközi/ tábor kialakításával (naponta 8-tól délután 4-5-ig vannak együtt a vezetők és a gyerekek minden egyes nap – ehhez lásd a 2. modulban bemutatott programtervezetet);
- olvasóklub, iskolai témahét keretében.

#### **Célcsoportja:**

A képzeletbeli vonat utasai egyrészt hátrányos helyzetű (Pl.: HH, HHH és LHH településeken élő, valamint szociális és családi problémákkal küzdő kis- és nagyvárosi általános iskolai) tanulók, másrészt határon túli (Pl.: horvátországi, erdélyi, kárpátaljai, szlovákiai, szlovéniai és vajdasági) magyar általános iskolás korú diákok. A közös „játszva tanulás” a legnagyobb élményt a határon túli tanulóknak jelentheti, mert – a magyar és egyetemes történelem egészen új szempontú megközelítése mellett – a saját anyanyelvükön ismerhetik meg a történelmi összefüggéseket.

## **I.2. A program időtartama**

Naponta minimum 2-3 óra kiscsoportos foglalkozás - csoportmunka (maximum 8–10 fő). A napi foglalkozásokat a táborvezetőség (táborszervező és a részt vevő könyvtárosok, pedagógusok, drámapedagógusok, segítők, meghívott határon túli magyar vendégpedagógusok stb.) irányítják. Az egyes csoportokkal naponta 1-2 fő csoportvezető dolgozik együtt.

A fejlesztői tapasztalatokat és a tábori időbeosztás infografikáját lásd az 1. mellékletben.

### I.3. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező képesség

Emellett a táborokban a résztvevők személyközi (pl. teammunka), interkulturális és kulturális (pl. olvasás és szövegértés), szociális (pl. együttműködés) illetve alkotóképességhez kapcsolódó (kreativitás) kompetenciái is fejlődhetnek.

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program megvalósításában fontos a partnerintézményekkel, illetve a partnerpedagógusokkal történő folyamatok együttműködés. A programsorozat indításakor célszerű szakmai megbeszélésen egyeztetni az egyes történelmi korszakok „IDŐVONAT” témaköreit: történelem, irodalom, természettudományok, művészet, sport és a mindennapi élethez kapcsolódó tantárgyakhoz használt iskolai taneszközöket (tankönyvek, munkafüzetek, térképek, segédkönyvek stb.).

Az olvasótábor megvalósításának munkaformái a következők:

- kiscsoportos foglalkozások (max. 8–10 fő);
- manuális tevékenységek (rajzolás, festés, sporttevékenységek);
- játékoság, a résztvevők ötleteinek, kreatív gondolkodásának felhasználása (a felnőtt segítők csak irányítják a munkát, illetve szaktanácsot adhatnak a konkrét helyzetekben);
- a munka rendszeres ellenőrzése, tapasztalatok cseréje;
- a tanulságok – következtetések megfogalmazása (a 4-5. pontban megfogalmazottakat segíti a „fogalommagyarázat” az adott korszak érdekességeiről, és a „sommázás”, ami a napi felkészülések, bemutatók összegzését jelenti).

Azzal is érdekessé lehet tenni a művelődéstörténeti alapokon nyugvó programsorozatot, hogy a gyerekek a téma (korszak) feldolgozását, illetve a foglalkozásvezetőt a csoportfoglalkozást megelőzően húzzák ki. Így a kis csoportok mellett a teljes csapat (minimum 5 csoport) is kooperatív módon együtt dolgozik, s a tanulók – habár mindig más-más jellegű feladattal foglalkoznak – a saját munkájuk, valamint a többiek bemutatói alapján mégis összefogott képet kapnak az egyes témákról.

A feladatok megoldása minden esetben a gyerekek önálló munkájára épül. A vezetők fontos feladata a könyvek, a tábori könyvtár alkotó használatának bemutatása. A napi téma feldolgozását a tanulók színesíthetik tárgyakkal, jelmezekkel, irodalmi részletek eljátszásával.

## II.2. A tanulást segítő eszközök:

- könyvtári dokumentumok (a korszakhoz kapcsolódó könyvek, időszaki kiadványok, DVD-k, zenei CD-k);
- kidolgozott kérdéscsoportok, ajánló minibibliográfiák, tematikák az egyes korszakok témaköréhez (lásd az Őskor témakörhöz kapcsolt táblázatot);
- drámapedagógiai (szituációs és helyzetgyakorlatok, szerepjáték) feladatok
- játékos vetélkedők összeállítása;
- IKT-eszközök (laptop, projektor, CD-lejátszó, televízió, videokamera).

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka, csoportmunka (kiscsoportos foglalkozás), egyéni és páros feladatok megoldása.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Az „IDŐVONAT” Olvasótábor előkészítése	6
2.	Az „IDŐVONAT” Olvasótábor megvalósítása (az adott történelmi korszak szerint)	Naponta 2-3 (a minimum 5 napos táborozás során.)
3.	Az „IDŐVONAT” Olvasótábor utómunkálatai	6

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Az „IDŐVONAT” Olvasótábor előkészítése

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 6 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az „IDŐVONAT” olvasótábor megvalósítása előtti fontos feladatok:

- a) a táborozási helyszín kiválasztása, időben történő foglalása (nyári táborozás esetén az év első felében kell a táborhelyet lefoglalni);
- b) ár kalkuláció (tábori létszám/1 fő/1 nap) készítése az adott táborhelyen történő táboroztatáshoz (szállásdíj, étkezési költségek, előadói díjak, foglalkozásokhoz kapcsolódó eszközök beszerzési költségei stb.);

- c) az iskolák (partnerintézmények és -pedagógusok) értesítése a táborozási lehetőségről (lásd 2. melléklet);
- d) a jelentkezőknek pályázat kiírása – az adott korszakhoz kapcsolódóan a nyertes pályázóknak jelentkezési lap és orvosi igazolás küldése, amelyet az első táborozási napon adnak majd le;
- e) tábori házirend készítése (lásd 3. melléklet);
- f) a tábor napi programjának szervezése (pl. előadók felkérése), a tábori meghívó elkészítése;
- g) a táborozáshoz szükséges eszközök, felszerelések beszerzésének megtervezése, a vásárlás lebonyolítása;
- h) az olvasótáborba jelentkezők számára – mindig az adott korszakhoz kapcsolódóan – pályázat kiírása. Postai úton a partnerintézmények vezetőinek, elektronikus úton (vagy közösségi oldalon) a megvalósításban résztvevő partnerpedagógusoknak kell elküldeni a felhívást;
- i) személyes egyeztetés a partnerpedagógusokkal.

#### **IV.1.1. Tanulási feladat**

A tábori pályázatok kiírásánál is figyelni kell a tanulók érdeklődésére, s olyan kihívások elé kell őket állítani, amelyekkel motiválni lehet őket. Érdemes a mai kornak megfelelő eszközökre is építeni.

**Témakörök** (lásd 4. melléklet):

1. Az őskor, ókor mint történelmi korszak (egyéni hangú korrajz elektronikus levélben)
2. Egy ókori életmű leírása (Én azért vele szelfiztem, mert...)
3. A lakóhely őskori emlékei (Egy régész bőrbe bújtam...)

A pályázatok értékelésénél fontos szempont:

- a választott feladatok/pályázati témakör önálló/csoportos (csoportban benyújtott pályázat esetén) alapos elvégzése;
- a felhasznált források feltüntetése;
- egyéni vélemény, elképzelés, ötlet megfogalmazása;
- különböző technikákkal készült illusztráció készítése.

#### **IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

Az iskolában megtanult ismeretek megfelelő használata:

- egyéni vagy csoportos (csoportban benyújtott pályázat esetén) ismeretbővítés,
- egyéni írásbeli szövegalkotás a tanultak alapján,
- iskolai és közkönyvtári kutatómunka,
- az összefüggések egyéni felismerése és önálló megfogalmazása.

Fontos felhívni a tanulók figyelmét a felhasznált irodalom, a hivatkozások, internetes linkek szabályos használatára is.

#### **IV.1.3. Értékelés**

A tanulók visszajelzést kapnak a beérkezett sikeres pályázataikról. A legjobb munkát készítőket szóbeli méltatást és könyvjárandékot nyernek, s pályázatukat felolvassák a táborozás első napján az ünnepélyes megnyitón.

Az első három pályázat helyet kap a táborozás után készülő – az adott történelmi korszakhoz kapcsolódva –, ún. „Tábori Újságban”.



Az éves táborozás előtt a pályázatok kiírása és a beérkezett munkák értékelése is a táborvezetőség közös feladata; a nyertesek jutalmazása a partnerintézmények pedagógusaival közös értékelés, megbeszélés során történik.

---

## 2. modul: Az „IDŐVONAT” Olvasótábor megvalósítása (az adott történelmi korszak szerint)

---

### IV.2. A modul adatai

Időtartam: Naponta 2-3 foglalkozás; pl. délelőtt 9–12 óra között (a minimum 5 napos táborozás során).

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A tábor meghatározott történelmi kor köré szerveződik. Példa: őskor, ókor az IDŐVONATON. A témakör feldolgozásához készült napiprogram-tervezetet lásd az 5. mellékletben.

#### IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- az önálló ismeretszerzésre;
- az információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elvégzésére;
- a táborban található dokumentumok információinak (könyvek, időszaki kiadványok, DVD-k, internetes források) alkotó használatára.

A közösen összeállított „tábori bemutatók” során fejlődik nyelvismerete, szóbeli kifejezőképessége és kommunikációja. A csoport-kooperáció és a teammunka révén fejlődik önismerete.

#### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

Az egyes művelődéstörténeti események egymás mellé fűzése, hogy a résztvevők más szemszögből ismerjék meg az eseményeket, személyiségeket, momentumokat, az általános iskolában szerzett ismeretanyag összefüggéseit.

A napi szellemi munka feloldásaként délutánonként a kézügyességet és az ötletességet próbára tevő tevékenységek /barlangrajzkészítés, őskori divatbemutató/ és sporttevékenységek /Idővonat Olimpia/ is tervezhetők.

A bentlakásos táborokban esténként előadás-sorozatok /fegyvertörténeti, divattörténeti, zenetörténeti programok, amelyek szintén négy éven át követik a történelmi korok változásait/, videófilm-vetítések, koncertek, táncos összejövetelek is szervezhetők.

Feladatok, események részletes leírása:

Az „IDŐVONAT” Olvasótáborban – naponta – kiscsoportos foglalkozáson vesznek részt a táborozók. A csoportokat a vezetők alakítják ki. A fő cél heterogén csoportok létrehozása földrajzi, nemi szempontok figyelembevételével. A csoportalakítás játékos vetélkedő során történik. A játékot a csoportvezetők vezetik.

**A feladatok a következők lehetnek:**

- névalkotás kb. 10 perc alatt (mindig a táborhoz és a korszakhoz is köthetőnek kell lennie, pl. „Időgépek”, „Amforák” stb.)
- csoportplakát készítése a választott névhez (10 perc alatt; csomagolópapír, vastag filcek segítségével) a csoportversenyhez

- ismerkedési gyakorlatok (lásd 6. melléklet *Ismerkedési játékok*)
- játékos feladatok (lásd 7. melléklet *Ki vagyok én?* játék)
- ügyességi és sorversenyek (pl. minél gyorsabban kell a pingpongütőn a labdát vinni a másik oldalra)

A táborozás (bentlakásos) fő tematikája, amely alapvetően illeszthető az iskolai tananyaghoz is, a következő:

- Őskor (1. nap)
- Ókori Kelet (2. nap)
- Az ókori görögök: (3. nap)
  - a poliszrendszer kezdete,
  - az athéni demokrácia fénykora és hanyatlása
- Az ókori Róma: (4. nap)
  - Karthágó és Róma,
  - a Császárság kora,
  - Pannónia
- Népünk történetének kezdetei: (5. nap)
  - Honfoglalás, a magyar államalapítás előzményei

Minden nap – a csoportmunka megkezdése előtt – drámapedagógiai tréninggel indul: ezek mozgásos vagy fantáziafejlesztésre épülő feladatok (lásd 8. melléklet: *Drámapedagógiai tréninghez kapcsolódó feladatok*).

A bemutatott napiprogram-tervezet szerint egyes témaköröket naponta – forgószínpad-szerűen – 5 szempontból vizsgálják meg a táborozók. A témakört a csoportok képviselői húzzák ki minden nap, melyek lehetnek történelmi események, irodalmi alkotások, művészet, sport és mindennapi élet. A felkészülést segíti minden témakörhöz – az öt szempont alapján – kérdéscsoportok, mini-bibliográfiák és internetes linkek összeállítása. Ezeket minden táborozó megkapja (lásd 9. melléklet). A csoportoknak a kérdéskörök közül egyet kell kiválasztania, s feldolgoznia.

Kellékek: laptop, tablet, okostelefon, ajánlott irodalom, papírok, írószerek, jelmezek, használt ruhák stb.

A kb. 3 órás közös csoportmunkával „tábori minibemutatókat” (szituációs játék és helyzetgyakorlat az adott témához és szempontokhoz kapcsolódóan) állítanak össze a résztvevők. A bemutatók összeállításához használhatnak papírt, író- és rajzeszközöket, jelmezeket, használt ruhákat. A csoportok által összeállított „produkciót” minden csoport bemutatja mindenki előtt a közös játék/színházban (a „placcon”).

### IV.2.3. Értékelés

A modulban többszöri értékelési pont is van:

- a napi értékelés a „sommázás”: a helyezést a csoportok képviselői és a vezetők együtt döntik el (mindenkinek 1 szavazata van). A másnapi munka kezdetekor mindenki előtt elhangzik az előző napi munkát összegző értékelés. Fontos, hogy mindig legyen pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzés azok számára is, akik kevesebb pontot értek el.
- A táborozás végén külön értékelni és jutalmazni kell a táborozás egész időtartama alatt elvégzett csoportfeladatokat és munkát. (lásd 10. sz. melléklet)
- Az egyéni teljesítmények játékos, humoros értékelésére jó eszköz lehet pl. a tábori leg... leg... leg, amely a „Tábori Újságban” is helyet kaphat.

### **Példa a záró értékeléshez:**

Az „IDŐVONAT OLVASÓTÁBOR” záró játékának forgatókönyve

Résztevők:

- táborozó tanulók csoportjai;
- a táborban részt vevő fiatalok, felnőttek (önkéntes középiskolások, csoportvezető könyvtárosok, pedagógusok);
- meghívott partnerintézmények pedagógusai, szaktanárai;
- a gyerekek hozzátartozói (szülők, nagyszülők, testvérek).

A játékvezető (a táborban résztvevő könyvtáros, pedagógus) ismerteti a játék szabályait, s olvassa fel a kérdéseket. A játék a Vágó István *A fele sem igaz!* című könyve alapján készült. Három vállalkozó (A-B-C) meghívott pedagógus vagy szülő kiválasztása válaszadónak. Ők olvassák fel az alábbiakban leírt válaszokat. A csoportoknak 30 másodperc alatt kell eldönteni, hogy melyik az igaz válasz. Utána lehetőség van „rablásra” is.

A forgatókönyvet (11. melléklet) 4 példányban kell sokszorosítani: 1 a kérdezőé, a másik 3 az A-B-C válaszadóé. (A megoldókulcsot csak a kérdező példányán kell feltüntetni. A válaszokat felolvasóknak – három színnel, jelölőfilccel – ki kell emelni az olvasandó szöveget.)

A kérdések az „IDŐVONAT” Olvasótáborhoz kapcsolódnak (művelődéstörténeti jellegűek), azt is el lehet mondani a bevezetőben, hogy a válaszadók – bár általában szavahihető emberek –, most mégsem mondanak igazat minden esetben...

---

## **3. modul: Az „IDŐVONAT” Olvasótábor utómunkálatai**

---

### **IV.3. A modul adatai**

Időtartam: 6 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul a táborozások után elvégzendő feladatokat tartalmazza. Lehetséges elemei a következők lehetnek:

- a) „IDŐVONAT” Tábori Újság összeállítása, sokszorosítása;
- b) „IDŐVONAT” karácsonyi találkozó szervezése a táborban részt vett tanulónak, vezetőknak. A kapcsolatépítéshez, gyors információáramláshoz célszerű létrehozni zárt vagy nyílt hozzáférésű közösségi oldalt (pl. Facebook) is.

#### **IV.3.1. Tanulási feladat**

A modul legfontosabb tanulási feladatai:

- a) A tanuló legyen képes a használható információk felidézésére;
- b) Hosszabb, akár határokon átívelő kapcsolatrendszerei alakuljanak ki (önálló elektronikus levelezés, közösségi oldalakon való aktív jelenlét);
- c) Legyen képes könyvtárhasználati ismereteit alkotó módon használni.

#### **IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

##### **a) „IDŐVONAT” Tábori Újság**

Szerkesztését célszerű elkezdeni a táborozás ideje alatt. Fő tartalmi egységei megfelelnek a kiadványszerkesztés és az időszaki kiadványok szerkesztési feltételeinek:

- címlap (például egy beküldött pályázathoz készült illusztráció, a táborozás során készült rajz stb.);
- címlap verzió: támogatók/szervezők felsorolása, logó feltüntetése;
- kiemelt anyagok: nyertes pályázatok teljes dokumentációja (pl. az első három helyezett pályázata);
- az 5 pályázati nap minibemutatóinak fényképes leírása;
- egyébek: csoporttagok felsorolása, sporteredmények, tábori leg... leg... leg;
- a kiadvány fontos része a résztvevők véleményeinek összegyűjtése néhány kérdés alapján, például: Hogy tetszett az „IDŐVONAT” Olvasótábor? Mi a véleményed a csoportfoglalkozásokról? Melyik program tetszett/ nem tetszett? Mi a véleményed a táborvezetőségről? Jövőre is eljövök, mert... ;
- a kiadvány végére pedig a médiamegjelenések kerülhetnek.

#### **b) „IDŐVONAT” karácsonyi találkozó (lásd 12. melléklet)**

A találkozó időpontjára érdemes elkészíteni és sokszorosítani az „IDŐVONAT” Tábori Újságot, hogy minden tanuló kézbe vehesse a programon. Érdemes készülni a táborozásról összeállított videoverítéssel (ha készült felvétel, pl. a minibemutatókról), fotóválogatással (ppt) is. A rendezvényen lehet játékos vetélkedő, pl. „*Fele sem igaz*” játék, amelyben a pedagógusok is részt vehetnek. A találkozón lehet ajándékozás is: a résztvevők egymás neveit a helyszínen kihúzzák, s a hozott ajándékot adják át a cédulán szereplő társuknak.

### **IV.3.3. Értékelés**

- a) A tábori újságban való megjelenés minden táborozónak lényeges visszajelzés az elvégzett közös munkáról. Kiemelten fontos, hogy minden résztvevő (a határon túli magyar vendégek is) megkapja.
- b) A találkozó karácsonyi meghittsége felidéli a résztvevő tanulóknak a nyári kellemes élményeket, megerősíti a táborozás során kialakult baráti kötődéseket, tartóssá teszi a kialakult kommunikációs és távoli elérési kapcsolatrendszerüket is.

## **V. VÁRT EREDMÉNYEK**

A résztvevő tanulók a táborozások során olyan társadalmi-gazdasági, természettudományos és művelődéstörténeti összefüggésekkel ismerkednek meg, amelyek felfedezésére a feszített ütemű általános iskolai tanulmányaik során nincs lehetőségük. A kultúrtörténeti elemeket tartalmazó projekt elsősorban azok számára nyújt maradandó élményeket, akik a legtöbb (három, négy) alkalommal vesznek részt a táborokban. Az olvasótáborokban való minél többszöri részvétel fontos közösségformáló erővel is bír, mert a minimum 5 napos „közös élet”, a drámapedagógiai elemekre épülő csoportos munkából adódó állandó együttlét, és a közösségi események élményszerű és cselekvő megélése meghatározó eleme lehet a fiatalok életszemlélete, másokhoz való viszonyrendszer alakításának is.

## VI. ESZKÖZLISTA

Szakmai anyag megléte (a könyvtári dokumentumok és az IKT-eszközök az anyaintézménytől beszerezhetők a táborozás idejére; a további eszközök vásárlásához anyagi forrás, pl. pályázati lehetőség, szponzori támogatás stb. szükséges.)

- Táborkönyvtár: kb. 50–100 kiadvány (könyv, folyóirat, CD, DVD) az adott témakörhöz kapcsolódóan;
- író- és rajzeszközök, festékek, csomagolópapír, színes és fekete kartonpapírok;
- anyagok, jelmezek, használt ruhák, arcfestékek stb.

Technikai eszközigeny (az anyaintézménytől beszerezhető a táborozás idejére):

- Hangosítás a zenés rendezvényekhez, a foglalkozások illusztrálásához;
- video, fényképezőgép, laptop, projektor.

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. A tábor napi időbeosztásának infografikája
2. Az olvasótábor felhívása és a résztvevők jelentkezési lapja – minta
3. A tábor házirendje – minta
4. A tábor pályázati felhívása – minta
5. Napiprogram-tervezet
6. Ismerkedési játékok
7. Ki vagyok én? játék
8. Drámapedagógiai tréninghez kapcsolódó játékok
9. Kérdéscsoportok, bibliográfia, linkek a téma feldolgozásához
10. A táborban adható oklevél – minta
11. Fele sem igaz játék kérdései
12. Meghívó a tábor karácsonyi találkozójára – minta
13. Képek az „IDŐVONAT” Olvasótáborokról

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Itt-Hon. Tematikus olvasótábor, témahét helyismereti tartalmakkal

Fejlesztő neve	Kardos Ferenc	
Célcsoport	Tini	7-8. osztály
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Helyi identitás erősítése	
	Könyvtárhasználati, ismeretszerzési technikák elsajátítása	
	Önálló tanulási képesség fejlesztése	
A program időtartama	18 óra	6 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív struktúrák Projektmódszer Frontális ismeretközlés Irányított beszélgetés Tantúra Egyéni munka Csoportos munka	
Kipróbáló neve	Szabóné Dankó Erzsébet (Mátészalka)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja:

- a diák lakóhelyének (város, falu), a faluról bejáró gyermekek esetében iskolájuk településének megismertetése, megszerettetése;
- ezen a tartalom keresztül a hatékony, önálló tanuláshoz szükséges képességek és jártasságok fejlesztése, és az ehhez megfelelő könyvtárhasználati és ismeretszerzési technikák/stratégiák elsajátítása;
- a diákok helyhez kötődő identitásának erősítése;
- a megszerzett tudás hozzáépítése az iskolában tanultakhoz, elsősorban a honismeret, a történelem és a földrajz tantárgyak tananyagához;
- mindezekon keresztül az olvasásra nevelés és az olvasásfejlesztés.

Célcsoport: általános iskola 7-8. osztály.

### I.2. A program időtartama

6 modul, összesen 12 óra, vagy 18 tanóra, modulonként egyedi beosztásban. (A diákok a tanóra hosszúságú foglalkozási időket szokták meg az iskolákban, ezért tervezzük így.)

A program lefolytatható tanéven belül is tematikus hét, tanévek közt egy hetes tábor keretében

(ez utóbbi forma koncentráltabb, ezért hatékonyabb is). Amennyiben olvasótábori keretekben kerül megvalósításra, úgy nyilvánvalóan ehhez a napi tevékenységhez illeszkednek az étkezések és a szabadidős olvasótábori foglalkozások.

### I.3. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kompetencia
- digitális kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező képesség

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

Az 5 napos olvasótáborban vagy tematikus héten a napi program részeként valósulnak meg a modulok. A program megvalósítható több hónap alatt is, de az intenzitás és a koncentráció miatt javallott az egy hetes megvalósítás.

Egy modul egy része egy tanórányi feladatot jelent. Az olvasótábori szerkezet azt a lehetőséget is adja, hogy a modulon belül szabadon változtassuk a részfeladatokra szánt időkeretet.

A mellékletben mintaként két táblázatot is közlök, az egyik a nagykanizsai Halis István Városi Könyvtárban eddig megvalósult olvasótáborok egyik típusának időrendjét tartalmazza, a másik az 5 csapat által megismerendő helyismereti tartalmakat, melyekkel a 2–5. modul során megismerkednek a diákok, ehhez közlöm a megfelelő térképeket is. (lásd 1. melléklet)

Mivel minden modul részletes bemutatása nagy terjedelemmel járna, illetve mindegyik modul tartalma alapvetően függ a megvalósító könyvtár településének helytörténeti adottságaitól, az egész programból részletesen a 4. *Nevezetességeinkről. Információkeresés a könyvtárban és az interneten lakóhelyünkről* című modult mutatom be a hozzá tartozó segédanyagokkal együtt. A részletes bemutatás azt jelenti, hogy e modul esetében Nagykanizsára alkalmazva adom meg: a mintafeladatokat és azok megoldásait; a foglalkozásokon belüli tevékenység leírását, illetve a felhasznált speciális eszközöket, könyvtári információforrásokat.

### II.2. A tanulást segítő eszközök

- hagyományos könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak
- interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok
- tábla
- iránytű
- digitális, oktatástechnikai eszközök alkalmazása: számítógép, projektor, okostelefon: GPS, térkép, QR-kód olvasó program, iránytű alkalmazás

Kezdetben jó, ha minden csapatnak van egy internetkapcsolattal rendelkező számítógépe, amelyen dolgozhat is, illetve szükséges előadói gép, projektor és jegyzettábla (esetleg flipchart).

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csoportos munka, egyéni munka, projekt módszer, frontális ismeretközlés a foglalkozás vezetőitől, irányított beszélgetés a projektfeladatokkal kapcsolatban, tantúra a településen.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Felkészülés a programra	3
2.	Itt-hon. Én is a térképen vagyok?	3
3.	Eligazodok?	3
4.	Nevezetességeinkről. Információkeresés a könyvtárban és az interneten lakóhelyünkről	3
5.	Neves kanizsaiak és emlékhelyeik	3
6.	Programzáró	3

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Felkészülés a programra

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 3 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A program tananyagát a 2–5. modulban valósítjuk meg. Az 1. modul a program előkészítéséről szól (lásd II. fejezet), a 6. modul a program zárásáról.

#### IV.1.1. Tanulási feladat

A modul a program előkészítéséhez kapcsolódik.

#### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- a program forgatókönyvének kialakítása
- a programban megvalósuló intézményi együttműködés kialakítása
- a program személyi és technikai feltételeinek biztosítása

A tevékenységek részletes bemutatása

##### a) Intézményi kapcsolatfelvétel

A könyvtár minden tematikus programhoz, így ehhez a helyismereti mintaprogramhoz is mindig megkeresi azokat a partnerintézményeket, amelyekkel meg akarja valósítani a programot. A megfelelő partner keresésénél az alábbi szempontokat vesszük figyelembe:

- Az intézmény és a könyvtár közötti távolság lehetővé teszi-e a megvalósítást?



- Van-e az intézményben könyvtárunkat jól ismerő pedagógus, aki segít a megfelelő kollégák és diákok megkeresésében?
- A választott intézmény leterheltsége, rendje alkalmas-e arra, hogy beépítsük a programba?
- Van-e együttműködési előzményünk?

Ezek alapján választjuk ki az intézményt és a résztvevőket, akikkel megvalósítjuk a programot.

Abban az esetben, amikor közvetlenül hirdetjük meg az olvasótábort, mindig keressük fel a táborba érkező gyermekek és a megvalósításban résztvevő pedagógusok oktatási intézményeit, sok esetben ez jó alkalom a rendszeres intézményes kapcsolat kialakítására. (Példa: Nagykanizsán a Halis István Városi Könyvtárnak 5 nagy iskolával van együttműködési megállapodása, ma már a Klebelsberg Intézményfenntartó Központ, továbbiakban: KLIK)

Ezeket figyelembe véve a következő lépéseket tesszük:

1. Rövid leírást készítünk a programról, amit már az első intézményi egyeztetésen kézbe tudunk adni. Ha lehet, készítünk tervet és javaslatot arra, hogy melyik korcsoporttal, melyik pedagógussal szeretnénk dolgozni, de ezt nyitottan kell kezelni.

2. Felkeressük az intézmény vezetőjét, akivel az első megbeszélést folytatjuk. Ezen a találkozón megbeszéljük, hogy

- van-e valóságos szándék az intézmény részéről ebben részt venni (ezt lehet érzékelni a kommunikációból);
- mi az, amivel a könyvtár speciálisan segítheti az együttműködésben az intézményt (ha a programban van rá lehetőség, érdemes közvetlen kapcsolódást találni, például az iskola településrészenek, névadójának, híres emberének beépítését a helyismereti olvasótáborba);
- ki lesz az intézményből a kapcsolattartó pedagógus, aki részt vesz az egész programban;
- melyik tanulócsoportokat kereshetjük meg a lehetőségekkel;
- ki fogja az ezzel kapcsolatos szülői tájékoztatást megtenni (lehet, hogy mi közvetlenül, de akkor is kell egy osztályfőnöki, intézményi szülői megkeresés);
- milyen időkeretben, mikor folyik a program, és az alkalmas-e az intézménynek. (Ez azért fontos, mert az oktatási intézmények egyszerre több projekt/program megvalósításában is benne vannak, ezért zavarba jöhetnek torlódás esetén);
- ilyenkor kell megbeszélni a gyors kommunikáció lehetőségeit is.

3. Felkeressük a KLIK-et, és jelezzük, hogy szeretnénk az intézménnyel egy programot végrehajtani, szorosabban együttműködni. Ezt elég egyszer megtenni, a program kezdetén, de szükséges, mert az intézményvezetők a KLIK felé kell, hogy elszámoljanak.

4. Második intézményi találkozás azokkal a pedagógusokkal, akik a konkrét partnereink, akiknek újra és részletesen el kell mondani a projekt lényegét, menetét. Az ő szerepüket és helyüket ebben érdemes minél pontosabban rögzíteni. Figyelni kell itt arra, hogy

- legyenek érdekeltek, ne túlmunkának, hanem lehetőségnek tekintsék a feladatot;
- ne terheljük őket túl;
- kompetensek legyenek, döntéshelyzetben legyenek a kéréseinket illetően;
- pontosan ismerjék, mit várunk el tőlük;
- értsük meg, ők mit kérnek, várnak el tőlünk.

Tapasztalataink szerint itt dől el az együttműködés minősége, hatékonysága. Kifejezetten fontos, ha olyan pedagógussal kell együttműködni, aki nem ismeri a könyvtárat, nem használja, hogy őt egyben használóvá is próbáljuk tenni kedvezményekkel, nyitott és ösztönző hívással.

5. A program során folyamatosan gondoznunk kell az intézményi kapcsolatokat az intézmény vezetőségével (igazgató, igazgatóhelyettes), az osztályfőnökkel, a programban részt vevő pedagógusokkal, az adminisztratív feladatokban és kapcsolattartásban fontos titkársági kapcsolattartó személlyel.

#### b) A program személyi feltételei, szervezés

A programhoz minimálisan annyi felnőtt szükséges, ahány csoport van, és az a jó, ha rajtuk kívül van a programvezető. A csapat könyvtárosokból, a programba bevont pedagógusból és olyan önkéntesekből verbuválódik, akik lokálpatrióták. Fontos, hogy az irányítás egy kézben legyen, és mindenki más elfogadja ezt a lebonyolító csapatból. Meg kell állapodni a lebonyolítás rendjében, a diákokkal kapcsolatos információk közlésének módjában és egyfajta tábori házirendben. Ez utóbbit a program során mindig tudatosítjuk a diákokkal is, a megfelelő helyen, formában. Tábori keretekben 25–30 főre, 4–6 fős csoportra érdemes tervezni, ez esetben 5–6 pedagógus, könyvtáros kell a lebonyolításhoz.

#### c) Felkészülés, információgyűjtés

A program vezetőjének a felkészülés során két irányban kell alaposan tájékozódnia: a településről magáról, hogy pontosan tudja, mi is kérhető, mi várható el a diákoktól, mihez van forrás, valamint a résztvevő fiatalokról, lehetőleg osztályfőnököktől és az őket oktató történelem, földrajz, magyar nyelv- és irodalom tantárgyat tanítóktól. A felkészülés bármily tökéletes is, előkerülhetnek váratlan dolgok, információk, kérdések, ezért a program vezetőjének erre nyitottnak, érdeklődőnek kell lennie, a modulok között is készülnie kell. Érdemes a települési információkat (térkép, ajánlatok) össze is gyűjteni, de ettől függetlenül az cél, hogy a diákok önmaguk találják meg a könyvtáron keresztül.

#### d) Forгатókönyv

Szintén a felkészülés része egy forгатókönyv létrehozása (lehet elektronikus is, melyet minden megvalósításban szereplő láthat, pl. megosztva egy drive-on). A könyvtárosoknak és pedagógusoknak itt szorosan együttműködve kell dolgozniuk, melynek a tábor vagy a foglalkozásfolyam alatt intézményesített, szervezett formát kell öltenie (stábülés a modul előtt és után). Mindig egy személy vezeti a foglalkozást, a többi pedagógus, könyvtáros segítője, de nem résztvevője a csoportnak, hiszen a csoportoknak egyedül kell megoldaniuk a feladatokat. Jó ugyanakkor, ha a segítők végig ugyanannak a csapatnak segít, mert jobban érzékelheti a gyermekek tevékenységének problémáit, illetve majd a program végi bemutatók elkészítésekor a csapatoknak jobban tud segíteni, tanácsot adni.

A modulok eredményeinek feldolgozásához szükséges a résztvevők adatainak ismerete a foglalkozásvezető részéről, elsősorban a lakóhelyi adatok tekintetében, hogy tudja azokat szervesen kapcsolni a témához. Másfelől szükséges tájékozódni a diákok eddigi kooperációs ismereteiről, gyakorlatairól, a résztvevő diákok csoportdinamikai helyzetéről.

### **IV.1.3. Értékelés**

Az első modul az előkészítéshez kapcsolódik, értékelést nem tartalmaz.

---

## **2. modul: Itt-hon. Én is a térképen vagyok?**

---

### **IV.2. A modul adatai**

Időtartam: 3 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Bevezető foglalkozás arról, hogy mit, miért, mikor, hol és hogyan? A modul előtt a megvalósító stábnak át kell tekintenie, hogy a programban résztvevő diákoknak milyenek a történelmi és földrajzi ismeretei, mire támaszkodhatunk az egész program során. Itt kiemelten fontosak a pedagógusoktól kapott információk, az ő bevonásuk.

### IV.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- elhelyezni magát, iskoláját az országban, régióban, településén;
- egy adott településen a számára fontosabb helyszínek megtalálására, földrajzi helyzetük meghatározására (megtalálhatja saját maga kapcsolódásai pontjait a településen);
- a csoportban a helyismereti munka elkezdésére.

### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélok:

- a) A téma megfogalmazása, a diákok településhez kapcsolódó motivációinak felderítése, a feladatok kialakítása, a munka előkészítése, ehhez a csoportok diákokkal történő közös kialakítása.
- b) A település földrajzi elhelyezkedésének, főbb tájékozási pontjainak megismertetése.
- c) A földrajzi helyzet meghatározásának gyakoroltatása. Saját magunk földrajzi környezetének érzékelése, ismerete, útvonalai a településen.

A tábor céljainak és feladatainak ismertetése a diákokkal. A diákok számára kijelölt célok, melyeket az 5 modul során valósítanak meg, és melyek eredményeit a záró foglalkozáskor mutatják be:

- a) A település és a saját lakóhely közötti útvonal, illetve a saját lakókörzet feltérképezése. A gyakorlatosan legrövidebb, legérdekesebb útvonalajánlat készítése diákonként.
- b) A település egy részének történeti, földrajzi bemutatása, és az ide kötődő neves személyiség(ek) bemutatása. Ebben szerepelhet az is, miért szép, miért érdekes a településrész, és milyen ötlettel lehetne még szebbé, izgalmasabbá tenni. A bemutatót a záró alkalomkor mutatja be a csapat.
- c) A településről és településrészeiről szóló irodalmi és internetes ajánlat megismerése.

Feladatok, események részletes leírása:

1. A teljes (heti) program céljainak, tartalmának és lebonyolításának ismertetése frontálisan, vetítéssel (45 perc)

#### 2. Bemutatkozás (35 perc)

A bemutatkozást körben ülve végezzük. Ha egy egymást jó ismerő tanulócsoporttal dolgozunk, úgy nem szükséges névtábla, csak majd a csapatjelzés, ha azonban különböző diákok gyűlnek össze, úgy a névtábla tartalmazza a keresztnévet is. A bemutatkozásnak része, hogy elmondják a résztvevők (a pedagógusok és könyvtári segítők is) hogy hol laknak, honnan járnak iskolába, és még hova járnak rendszeresen a településen (pl. edzés, szórakozás). Ezek a városrészek közben felkerülnek egy táblára (lehet kifeszített csomagolópapír-tekercs vagy üres ppt oldal, de a rögzítés fontos, később ezek előkerülnek a munka során). A bemutatkozó kör végén kell kialakítani a csoportokat, melyek – ha ez lehetséges – lehetnek településrészenkénti csoportok, de lehet más rendező elv is. (A program előkészítése során érdemes a pedagógusokkal előre kialakítani tervezett csoport-összeállításokat.)

#### 3. Csoportalakítás (10 perc)

A kialakult csoportok külön-külön összeülnek (egy teremben is lehet, de külön asztalnál), s minden csoport megbeszéli, hogy mi lesz a csoport neve, azonosító jele (színe), és a felkínált településrészekből melyiket választja. Ehhez kapnak segítséget a könyvtáros, pedagógus mentoroktól. Ekkor kell választani csapatnevet, csapatkapitányt, csapatjegyzőt. Az 5 fős csapatban minden nap más a kapitány, ezzel is segítve a kooperációt. Ez azért is lehetséges, mert más és más napon más

típusú lesz a munka. Tehát érdemes a mentoroknak felhívni a csapat figyelmét arra, hogy a csapatkapitány – akit hívhatunk máshogy is, pl. strázsamester – minden nap más lesz, érdemes előre beosztani a sorrendet.

#### 4. Saját térkép készítése (35 perc)

Mindenki ekkor készíti el alaptérképen azt a térképét, ahova belerajzolhatja saját útvonalát lakóhelyétől a könyvtárig vagy iskolájáig, valamint az általa kedvelt helyeket. Ez egyéni munka, de adható érte pont a csapat számára. Csapatokként egy térképet közösen végignézzünk, lehetőleg azét, aki a legtávolabb lakik (az alaptérképet lásd a 3. mellékletben).

A modulértékelő megbeszéléssel zárjuk (10 perc), ahol már a következő modulról is beszélünk.

### IV.2.3. Értékelés

Az első nap minden csapatot megdicsérünk, s csapatonként osztunk ki pontokat. A pontok segítenek a diákoknak érzékelni aktivitásukat, egymáshoz viszonyított teljesítményüket. A pontokból a program végére sorrend alakul ki, melyet mindvégig titkosan kezelünk, csak a saját pontjait adjuk oda a csapatnak, hogy ne a versengés, hanem az együttműködés uralkodjon. Emiatt együttműködésért is kaphatnak pontokat a csapatok. A tábor végén nem hirdetünk helyezetteket, de kihirdetjük a legtöbb pontot szerző „győztes” csapatot. Az erkölcsi győzelmen túl, ha van rá mód, adhatunk ajándékot is, de ekkor minden csapat minden tagja kell, hogy kapjon valamilyen településhez köthető emléket.

---

## 3. modul: Eligazodok?

---

### IV.3. A modul adatai

Időtartam: 3 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Térképes és utcai információk feldolgozása. Ebben a modulban van olyan tevékenység, amit terepen végzünk, ami a településen való mozgást jelent, ezért ehhez az etaphoz csapatonként mindenképp kell egy felnőtt kísérő (pedagógus, könyvtáros). Lehet ez külsős, a várost jól ismerő felnőtt is, de csak akkor, ha tisztában van pedagógiai, kísérői feladataival (felelősségteljesen tudja kísérni a csapatot, de nem old meg helyettük feladatokat).

Másfelől gondoskodni kell eső esetére egy, a könyvtárban virtuálisan lefolytatható túrára.

Szükséges iránytű (vagy telefonos iránytű alkalmazás), írószer, fényképezésre alkalmas eszköz, jegyzettömb.

A modul gazdájának be kell járnia a tervezett útvonalakat, lehetőleg időben közel a modul megvalósításának idejéhez. Így elkerülhetők az olyan tévedések, amelyek megzavarhatják a csapatokat. Ilyen például az az eset, amikor egy adatunk szerint létező emléktábla lekerült a házról, vagy új került fel más adatokkal, vagy az útvonalon a továbbhaladást gátló tényező (pl. járdaépítés) áll fenn, vagy nincs nyitva az az épület, amelybe tervezzük a betekintést stb. Attól függetlenül, hogy a bejárás során a modul gazdája mit tapasztal, ezekre az eshetőségekre fel kell hívni a diákok és az őket kísérő felnőtt figyelmét is.

### IV.3.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, tájékozódási technika elsajátítása.

### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részecélkitűzések:

A térkép és a terep összevetése, tájékozódás csapatban és önállóan a település egy meghatározott részén, tájolás a terepen, közintézmények (iskola, könyvtár, kórház, kormányablak, tűzoltóság, autóbusz-pályaudvar, vasúti pályaudvar, posta stb.) és híres épületek azonosítása a terepen. Saját útvonalterkép készítése a lakóhelytől a könyvtárig, iskoláig.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Frontális bemutatás a térképolvasás technikája, iránytű, illetve a telefonos GPS használatával.

A csapatok ekkor kapják meg a kijelölt útvonalukat, amit be kell járniuk. Lehet ez ugyanaz az útvonal mindegyik csapatnak, akkor viszont nem szabad egyszerre elindítani őket.

A bevezető rész tervezetben 30 perc, majd 15 percen belül kell világos utasításokkal útnak indítani a csapatokat. Ez a 15 perc kell a túra előtti szociális tevékenységekre (wc, frissítés, esetleg tízórai-zás). Szabály, hogy csapat nem indulhat el felnőtt kísérő nélkül, csak egyszerre indulhat el a teljes csapat, és megkapják a közlekedésre vonatkozó utasításokat is.

2. Települési túra meghatározott útvonalon, moderátor kíséretével.

A túra időtartalma csapatonként 40–60 perc, amit előre be kell járni.

A túra során a feladatok:

a) Ki kell tölteni az útvonal alapján a feladatlapot. Minden csapatnak más az útvonala, de lehetnek benne azonos részek is. (lásd mintaként a nagykanizsai program útvonalterveit 2-2 feladattal a 4. mellékletekben)

b) Készíteni kell digitális fotókat az adott útvonalon egy-egy, a térképen számmal nem szereplő épített vagy természeti értékről, melyekről visszatértük után keresnek majd információt.

c) Az emléktáblák feliratait rögzíteniük kell, ugyanis ezekre rákeresünk később.

Lehet a térképet is feladatként adni, ekkor hiányosan kell kitölteni, és az utcákat, számozott emléktáblákat kell beírni. Ehhez viszont könnyen kezelhető, nagyobb léptékű térképet kell kézbe adnunk.

A moderátor feladata az idő ellenőrzése, illetve a csapat visszairányítása a könyvtárba, ha az út hátralévő része valószínűleg már nem teljesíthető. A diákok tapasztalataink szerint gyorsan haladnak, viszont figyelmetlenül, ezért a feladatok legyenek aprók és sűrűbbek, ezért fontos az alapvető irányok többszöri ismétlése.

3. A könyvtárba visszatérve a feladatok ellenőrzése, illetve feldolgozásának elkezdése történik csapatonként (45–60 perc)

A csapatnak a terepen felírtakat, rögzítetteket be kell illesztenie saját majdani bemutatójába, ezért azokat be kell írnia vagy töltenie egy szövegszerkesztőbe (itt jobban lehet javítani, a ppt bemutatóba csak a javított szövegeket szoktuk betenni). Ebben segíthet az informatikus, de felhasználható a diákok saját tapasztalata is. A rögzítéskor kell további információkat keresni könyvtári adatbázisokból, azokkal pontosítani a korábban lejegyzetteket. Ez azért is fontos, mert így derül ki, hogy a csapat tagjai jól értelmezik-e a feliratot.

A rögzítés alatt történik meg az ellenőrzés is, minden csapattal külön-külön. Ha a csapatok egyszerre érnek be, akkor a csapatonkénti közös értékelést érdemes irányítottan beosztani, a letöltés, feldolgozás és a megbeszélés sorrendjét úgy alakítani, hogy mindig maradjon idő a megbeszélésre.

Fontos, hogy ebben a szakaszban az eredményeket csapatonként beszéljük meg, és nem közösen tábor szinten, hogy a problémák őszintén előkerülhessenek, illetve a végső bemutatóba szántak meglepetésnek maradjanak a többi csapat számára.

Ezért érdemes ezt olyan helyen megszervezni, ahol lehetőség van a megbeszélés intimitására, illetve nem baj, ha pl. tábor esetében a többi csapat a közös megbeszélésig játékidőt kap.

Táborban vagy tematikus héten ezért azt javasoljuk, hogy az 1. és 2. tanóra (ami jó, ha egyben kezelt, a túra időigényének esetlegessége miatt) és a 3. tanóra előtt más szabadidős tevékenység vagy szünet szerepel. (lásd az 1. mellékletben a tábori időbeosztást)

### **IV.3.3. Értékelés**

Az értékelés egyfelől a csapatonkénti megbeszélés során szóban történik, a pozitívumokat hangsúlyozva. Ezen részt vesz a kísérő is, aki itt dicsérhet, adhat plusz pontot a viselkedésért. A másik értékelési eszköz a feladatokra kapható pont. Fontos, hogy ne lehessen önmagával a térképpel vagy a feladatlappal nagy pontelőnyre szert tenni, ezért ezt gondosan kell kalibrálni.

Fontos, hogy ha van többleteljesítmény, hozzáadott kreatív érték, azt ne csak említsük, emeljük is ki, arra figyelve, hogy minden érték egyszerre a csapat értéke is.

Az értékelés záró része megtartható a következő modul elején is, amennyiben a térképek, feladatlappok kiértékelésére több idő kell. Lényeg, hogy a csapatok mindig tudják a pontjaikat, a pontozási elveket, és ez mindig követhető legyen.

---

## **4. modul: Nevezetes helyeinkről.**

### **Információkeresés a könyvtárban és az interneten lakóhelyüinkről.**

---

## **IV.4. A modul adatai**

Időtartam: 3 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul a könyvtárban valószínűleg meg. Kell hozzá internetes elérhetőség, és a helyismereti témájú állományrészben egy segítő könyvtáros. Ebben a programelemben használjuk a könyvtár online katalógusát is. Ebben a modulban át kell tekinteni, hogy a történelem, magyar irodalom, illetve a tudományok történetében milyen adatok kapcsolhatók könnyen a településhez, melyik történelmi korszakhoz köthetők a nevezetesebb épületek.

### **IV.4.1. Tanulási feladat**

Ismeretszerzés.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

1. a település tekintetében használható információk felismerésére és kiszűrésére az életkorának megfelelő szövegértési és olvasási képességgel;
2. a megfelelő információk keresésére, rögzítésére, összevetésére;
3. a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok megoldására, az információk alapján új dokumentum létrehozására;
4. a tanult kulturális ismeretek (történelem, magyar irodalom, művészettörténet, néprajz) összekapcsolására a településsel.

## IV.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

Információkeresés és feldolgozás hagyományos és internetes adatbázisokból.

Feladatok, események részletes leírása:

A csapatoknak a megadott településrész vonatkozásában kell információkat gyűjteniük, részben az előző modulban a terepen szerzett információk alapján.

### 1. Frontális moderált megbeszélés

Elsőként frontálisan néhány fontos tudnivaló megosztása történik 45 percben.

Ezek három területre tejednek ki:

- a nevezetesség (mi, miért, milyen körben nevezetes) körébe tartozó fogalmak megbeszélése, tisztázása;
- a keresőkérdések megfogalmazásának módjai. A megfelelő keresőkérdés kialakítási módjának megtanítása szükséges, hiszen már ekkor elkerülhető a hibás, nem releváns (fals) információk nagy része;
- az információ forrásának azonosítása és rögzítése;
- a település történetéhez kapcsolódó könyvek, internetes adatbázisok és azokban való keresés rövid bemutatása. Ebben kell, hogy legyen elektronikus adatbázis, olyan, ami elektronikusan és nyomtatottként is kézbe vehető, ez mindegyik csapat munkájához szükséges (lásd 5. melléklet).

### 2. Önálló csoportmunka

A második 45 percben a csapatok önállóan dolgoznak saját projekttemáikon (a nagykanizsai kínálatot lásd a 2. mellékletben). Itt a már bejárt útvonalon számozott és azon felül talált emlékhelyeket dolgozzák fel, ezekből választanak. Fontos elem, hogy válasszanak, s indokolják is, miért. A választás alapja lehet tematikus csoport (pl. zenész emlékhelyek, szobrok, híres lakások), vagy az útvonal részlete. Mivel az egyes emlékhelyek adatai nem egyenlően bőségek, a moderátoroknak kell segíteni a csapatot, hogy ráleljenek a bemutatandó mennyiségre, az arányokra, a megfelelő technikára. Mi minimum 5, maximum 8 dia határt szabunk meg, a bemutatók hossza pedig 5 csapat esetében 7–10 perc.

Itt kérhetnek moderátori segítséget, továbbá a felkínáltakon kívüli könyvtári információforrásokat. Minden felmerülő kérdést le kell jegyezniük, hogy azokra a következő órában lehessen válaszolni. A feldolgozáshoz adunk egy információs adatlapot, ezt ki kell tölteni. Ennek kitöltési módját az első órában ismertetjük.

A csoportmunkának 2 formája van:

- a saját településrészi bemutatójukon dolgoznak, erről az utolsó nap adnak számot, de szükséges – elsősorban segítőként – beletekinteni, tanácsokat adni;
- kitöltik a csoport-feladatlapot (lásd a 6. mellékletben a nagykanizsai minta-feladatlapot). A feladatlap nem csupán az ismeretek ellenőrzésére szolgál, hanem segítség az önálló projektmunkában is, hiszen a modul 1. foglalkozásakor tisztázott fogalmakat ismétli, erősíti.

### 3. Moderált megbeszélés

Ennek időkerete részben a modul közös értékelésére, részben pedig a települési időszak elkészítésére fordítódik. Ha szükséges, ebből az időkeretből csoportosíthatunk még át (hagyhatunk időt) a csapatoknak önálló munkára.

Az időszakot a modul lezárásaként közösen készítjük el, a település történetébe ágyazzuk azokat az adatokat, amelyeket feldolgoztak a csapatok. Az időszakra a magyar történelem jeles évszámait mellett a település történetének évszámait is felkerülnek, és szerepelnek maguk a készí-

tő diákok születési éveit is. Erre az időszakra ekkor kerülnek fel azok a jelentősebb építmények, köztéri alkotások, melyeket az előző modul során már feltérképeztek a csapatok, így a helyrajzi és életrajzi információk összekapcsolódnak. Az időszakra elkészül papírból és virtuálisan is.

### IV.4.3. Értékelés

Ezen az alkalmon szóban értékelünk, dicsérve, a pozitívumokat kiemelve, s pontok adhatók a munkáért, illetve pontok szerezhetők az információbörzén. Az alapfeladat pontozásában fontos szempont, hogy az értékes információ ér a legtöbbet, az értékesség kritériuma pedig a következő: a témához tartozó, pontos, ellenőrzött, forrással rendelkező.

Így ellenőrizhető a tanulók olvasási és szövegértési készsége, továbbá kritikai gondolkodásuk mértéke.

---

## 5. modul: Neves kanizsaiak és emlékhelyeik

---

### IV.5. A modul adatai

Időtartam: 3 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ebben a modulban át kell tekinteni, hogy a történelem, magyar irodalom, illetve a tudományok történetében kik kapcsolhatók könnyen a településhez. Például hol vannak írókról, tudósokról elnevezett utcák, kikről vagy mikről nevezték el a diákok utcáit, tereit, a híres emberek közül kik voltak a településen iskolások. A modulhoz érdemes előre meghatározni azt a földrajzi keretet, mely feldolgozható, s ehhez is szükséges a személyes terepbejárás a modul gazdájától.

#### IV.5.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

1. felsorolni lakóközösségéhez kapcsolódó neves személyeket;
2. megkülönböztetni az ismertség kategóriáit (az országos hírűtől a helyi érdekűig);
3. településén fellelni a legfontosabb, személyekhez köthető emlékhelyeket;
4. személyi adatokat keresni, ellenőrizni és jogszerűen felhasználni;
5. a település történetében tájékozódni.

#### IV.5.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részfeladatok:

A lakóhelyhez köthető nevezetes emberek és települési emlékhelyeik megismerése, belőlük a diákok személyes életéhez köthető példák választása, a nevezetesség mint fogalom megismerése. Személyi adatok keresésének technikái.

1. A bevezető a személyi adatokról és könyvtárban fellelhető forrásaikról szól. A bevezető foglalkozás frontális. (45 perc)

Témakörök:

A lokalitás fogalmainak tisztázása. (ki, hogyan kapcsolódhat a településhez)

A személyi adatok típusai, hivatalos forrásai.

A személyi adatok használatának módja.

A személyi és településtörténeti kronológia összekapcsolása (nemzedékek, korszakok és életkorok egyeztetése).



### 2. Hírességek nyomában. Városi túra. (45 perc)

A csapatok elindulnak a személyekhez köthető közeli emlékhelyek felkeresésére térkép alapján. Nagykanizsán a 15 helyet számokkal jelölő térképet és a teljes névsort kapja meg minden csapat (lásd a 7. melléklet térképét, illetve a táblázat 1. és 3. sorát). Ez alapján a túra alatt össze kell párosítaniuk a számokat a nevekkal.

### 3. Visszatérve a könyvtárba, az adott személyekről információkeresést végeznek a csapatok könyvtári moderátor segítségével. (35 perc)

Ezek alapján összepárosítják a személy nevét és a róla készült rövid leírást (lásd a 7. melléklet 4. oszlopát), valamint az első napon választott útvonalhoz kapcsolódó személyek egyikéről mini portrét állítanak össze. Ez a portré beépül majd a záró bemutatójukba.

### 4. Az alkalom rövid beszélgetéssel zárul. (10 perc)

## IV.5.3. Értékelés

A modulban az elkészült portrékat és az információkeresés színvonalát értékeljük pontokkal.

---

## 6. modul: Záró alkalom: a projektek bemutatása, a program lezárása

---

## IV.6. A modul adatai

Időtartam: 3 tanóra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A záró alkalom második fele nyílt, a szülőket, barátokat, osztálytársakat lehet hívni a bemutatókra. Mindenképp fontos ünnepélyessé tenni, mert ezzel is elismerjük a diákok egész heti erőfeszítéseit.

### IV.6.1. Tanulási feladat

Ismétlés, előadói technikák gyakorlása.

### IV.6.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A 2–5. modul során elvégzett munkát követően a tanuló

1. képes lesz sok ember előtt megszólalni, helyesen, tömören bemutatni a munkáját;
2. képes lesz kezelni az ehhez szükséges bemutató technikát (ppt, videó, internet)
3. képes lesz válaszolni a települést érintő kérdésekre,
4. úgy tekint településére, mint értékeket tartalmazó, erőt sugárzó, büszkeségre okot adó településre, ahol jó élni, tanulni.

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk minden résztvevő diák számára, és bizonyítjuk, hogy a helyhez kapcsolódó információkból is lehet kreatívan friss, érdekes és értékes új alkotást létrehozni.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Az alkalom bevezető 45 percében a zárás menetét beszéljük meg. Itt átnézzük, hol jártunk földrajzi, településtörténeti szempontból, és kérdésekkel lemérjük, hogy mennyire sikerült megis-

mertetni a diákokkal a települést, annak neves épületeit és lakóit. Ezt követően a bemutatókat beszéljük át röviden, csapatonként külön-külön.

2. A záró alkalomkor a csapatok előadják maximum 8 perces bemutatóikat (ez 5 csapattal számolva, rátartással 60 perc), majd a programvezető értékeli az egész hét munkáját, mindenkit dicsérve, kiemelve a legjobbakat, s közben bemutatva a vendégek számára az egész heti munkát (a bejárt településrészekkel együtt). (30 perc)

### **IV.6.3. Értékelés**

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára! A legjobb csapatot győztesként, mindenki más nyertesként mutatunk be, s amennyiben van mód rá, minden diák kap városhoz kapcsolódó emléket.

## **V. VÁRT EREDMÉNYEK**

A program során azt várjuk, hogy a részvevő diákok

- el tudnak igazodni a település központjában, megtalálják a fontosabb intézményeket;
- ismerik a település szebb, híresebb épületeit, parkjait;
- ismerik a település híres volt lakóit;
- a település történeti adatait el tudják helyezni történelmi ismereteikben;
- ismerik településük tágabb földrajzi környezetét, helyzetét;
- ismerik, használják az önálló és hatékony információkeresés és -feldolgozás kreatív technikáit;
- be tudják mutatni lakóhelyük érdekességeit mások számára;
- jobban kedvelik majd településüket, mint korábban.

## **VI. ESZKÖZLISTA**

- 5 db internettel rendelkező számítógépes munkahely
- 1 db projektoros vetítőegység 1 számítógéppel
- csapatonként 1 db digitális, fényképezésre alkalmas eszköz
- csapatonként 1 db iránytű
- papír, írószerszám, papírtartó
- hagyományos földrajzi térkép (pl. Európa, Magyarország, Zala, Nagykanizsa)

## **VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK**

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Helyismereti olvasótábori időrend
2. Választható projekttémák (5 csoportra)
3. modul: Itt-hon. Én is a térképen vagyok? Példa egy saját térképre
4. modul: Eligazodok? Térkép és feladatlap projekttémánként
5. modul: Nevezetes helyeinkről. TOP 10 adatbázis
6. modul: Nevezetes helyeinkről. Csoport-feladatlap
7. modul: Neves kanizsaiak és emlékhelyeik. Térkép és feladatlap

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

**SPECIÁLIS SEGÍTŐ,  
ÉRZÉKENYÍTŐ  
PROGRAMOK**

# Cigány fesztivál

Fejlesztő neve	Jeles Erzsébet (Hajdúdorog)		
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	Roma tanulók
Részvevők száma	50 fő felett		
Főbb célok	Nemzetiségi hovatartozás, identitás erősítése		
	Cigány irodalom és kultúra megismerése		
	Személyiségfejlesztés, önbizalom-növelés		
A program időtartama	39 óra	3 alkalom, egyéni ütemezés	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés Cigány kultúra megismerése		
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Páros munka Csoportmunka		
Kipróbáló neve	Pékné Fejes-Marsinszki Ágnes (Bátonyterenye)		

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A program előzményei:

A hajdúdorogi Kalkuttai Teréz Anya Általános Iskola igazgatója arra kért, hogy a könyvtár legyen abban partner, hogy a diákjaik bemutatkozassanak az intézményben. Így került sor az I. fesztiválra.

A Cigány fesztivál egy „más” kultúra megismerését szolgálja. Elfogadni a másikat, bepillantást nyerni örökségükbe – talán a mi feladatunk is. Ha megismerjük múltjukat, szokásaikat, a világról alkotott elképzeléseiket, hagyományaikat, jobban megértjük viselkedésüket, a mindennapokhoz való viszonyukat.

A fesztivál szervezésének nem titkolt elképzelése volt, hogy kirekesztettségüket ebben a formában is oldjuk.

A cigánymesék, cigány szerzők versei, a táncok, a dalok, a mondák felidézése és összegyűjtése a nemzetiségi hovatartozásukat, identitástudatukat is erősíthetik. Fotókiállításon mutatjuk be azokat a híres roma származású embereket, akik „kitörtek” abból a közegeből, amelyben még ma is nagyon sokan élnek. Ők azok, akik hazai illetve nemzetközi elismerésben részesültek, részesülnek munkájuk által.

„A hagyományt nem ápolni kell, hisz nem beteg. Nem őrizni kell, mert nem rab. Hagyományaink csak akkor maradnak meg, ha megéljük őket!” (Sebő Ferenc)

## **I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák**

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kompetencia
- idegen nyelvi kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia

## **II. HASZNOS TUDNIVALÓK**

### **II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere**

A könyvtár éves programtervét minden év augusztus hónapban átadja a város nevelési-oktatási feladatokat ellátó intézmények vezetőinek. A cigány fesztivál 2009 óta minden esztendőben megrendezésre kerül, az időpont április 8-a, vagy ahhoz közeli nap. Intézményünk igyekszik a roma nemzetiségi szépirodalmat rendszeresen gyarapítani, az internetes oldalakat is ajánljuk a pedagógusoknak a produkciók kiválasztásához. A pedagógusokkal nagyon jó a kapcsolatunk, igyekszünk mindenben a segítségükre lenni.

A cigány fesztiválon a zsűrinek komoly feladat jut, korcsoportonként, iskolánként értékelik a gyerekek műsorszámait.

A két általános iskola tanulóit nem lehet egy kategóriában zsűrizni, mert az egyik (Kalkuttai Teréz Anya Általános Iskola) növendékei enyhe vagy közepsúlyos fogyatékkal élő gyerekek, míg a másik iskolába az egészséges gyerekek járnak. Minden résztvevő kap ajándékot, mely az „enyém” érzését mélyíti el. Fontos a dicséret, a biztatás, a taps, a közös fotók a honlapon, és a helyi sajtóban való megjelenés.

Az utóbbi kettőnél természetesen figyelembe vesszük a személyes adatok védelméről készült szabályzatunkat.

Nagy munka ez a felkészítő pedagógusok részéről, ennek ellenére minden évben nagy lelkesedéssel készülnek a megmérettetésre, a bemutatkozásra. A roma önkormányzattal való együttműködés szintén a siker záloga.

### **II.2. A tanulást segítő eszközök**

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása, pontosabban számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó, könyvek, internetes oldalak, melyek a felkészülésben játszanak szerepet.

### **II.3. A program során alkalmazott módszerek**

Felkészülés: egyéni, páros vagy/és csoportos, attól függően, hogy milyen produkciót adnak elő a gyerekek.

### III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Anyaggyűjtés és átadás a felkészítőknak	15
2.	A könyvtárosok előkészítő munkája a rendezvényre	20
3.	Az „ELŐADÁS”	4

### IV. A PROGRAM TANANYAGA

Vers, mese-monda, ének, tánc: lehet egyéni vagy csoportos produkció. A könyvtáros feladata az, hogy a felkészüljön a kisebbség kultúrájából, a rendezvényhez segítséget nyújtson a felkészítőknak. A könyvtár állományának roma hagyományokkal kapcsolatos részét nagy odafigyeléssel gyarapítja, hiszen ez az alapja a rendezvénynek. A felkészülés mellett nagyon fontos a már meglévő kapcsolatok fenntartása, bővítése. A rendezvények utáni közös megbeszélés már a következő fesztiválra való felkészüléshez ad segítséget. A mellékletben olvasható az a bibliográfia (lásd 1. melléklet, melyet ebben az évben adtunk a felkészítőknak).

---

#### 1. modul: Anyaggyűjtés és átadás a felkészítőknak

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 15 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Előkészítési feladatok: Ez a modul a könyvtáros előkészítő munkájára épül. Összegyűjti azokat a nyomtatott és internetes irodalmakat, melyek segítséget nyújtanak a felkészítésben részt vevő pedagógusnak, óvodapedagógusnak. A könyvtárosok folyamatosan nyomon követik a könyvkiadók kínálatait, saját állományunk alakulását. Segítség még az internetes oldalak egy csoportba gyűjtése, melyeket szintén átad a felkészítőknak. A könyvtáros ismeretei is bővülnek. A szakirodalom segítséget nyújthat a roma származású gyerekekkel és felnőttekkel való bánásmódhoz is. Az összegyűjtött irodalmat a könyvtárosok átadják a felkészítő pedagógusoknak, hiszen számunkra az a legfontosabb, hogy a felkészítők megkapjanak minden segítséget a munkájukhoz.

##### IV.1.1. Tanulási feladat

A könyvtáros a felkészülés során képes lesz:

- a roma kultúrában való elmélyülésre;
- a könyvtári állomány „más” szemmel való gyarapítására;
- a kapcsolatok építésére;
- a rendezvény szervezés tökéletesítésére.

A felkészítő óvodapedagógus, iskolai pedagógus a felkészülés során:

1. megismeri az összegyűjtött információkat;
2. a megkapott információkat szelektálja;
3. a felkészítő anyagokat átadja a gyerekeknek;
4. gyakorol a gyerekekkel;
5. kiválasztja, elkészíti a díszletet, a kellékeket.

#### **IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása**

A feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

Elmélyülés a roma irodalomban; tanulmányokból megismerni eredetüket, szokásaikat, kultúrájuknak minél nagyobb szeletét.

A könyvtáros által összegyűjtött anyagot a munkában részt vevő pedagógusok megkapják.

Vannak olyan kiadványok is, melyeket az iskolán belül használnak (a Kalkuttai Teréz Anya Általános Iskolában megtalálható irodalmi kiadványok).

Ebbe az iskolába csak roma származású gyerekek járnak, így több olyan füzet, oktatást segítő kiadvány található, mely máshol nem fellelhető. A felkészítő pedagógus kiválasztja a gyerekekhez legjobban illő produkciót, melyet közösen „csiszolnak, tökéletesítenek” a rendezvényre.

Feladatok, események részletes leírása:

A Cigány fesztivált 2018-ban 10. alkalommal rendeztük meg. Az első alkalommal nagyon kevés segítséget tudtunk adni a Kalkuttai Teréz Anya Általános Iskola felkészítő pedagógusainak, igaz, már kész programmal érkeztek a könyvtárba. Saját anyagukat használták a felkészülés során. Később, amikor már hagyománnyá vált a rendezvény, egyre több irodalmat kértek tőlünk.

Akkor szembesültünk azzal a ténnyel (mindez 2010-ben történt), hogy kevés irodalom jelenik meg a roma származású gyerekek fejlesztéséhez. A szakirodalom ekkor kezdett egyre nagyobb számban a könyvespolcra kerülni. A helyzet azóta egy kicsit javult, de a tanítók, tanárok mindig várják az új forrásokat. Az internetes oldalak összegyűjtése szintén segítség a produkciók kiválasztásakor. A mi dolgunk a segítségnyújtás, bibliográfia készítése, illetve a saját nyomtatott könyveink összegyűjtése. (1. melléklet)

#### **IV.1.3. Értékelés**

Ez a modul a könyvtáros ismereteinek bővítését szolgálja. Az anyaggyűjtés a felkészítő pedagógusoknak nyújt segítséget. A felkészítő pedagógus pozitív tartalmú visszajelzése az, amely a mi munkánkat minősíti. Számunkra nagyon fontos, hogy kellő segítséget adjunk a felkészítéshez, hiszen csak akkor várhatunk színvonalas rendezvényt.



## IV.2. A modul adatai

Időtartam: 20 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az intézményvezető elkészíti a brief-et (vázlat), mely útmutatást ad az előttünk álló feladatokhoz.

### IV.2.1. Tanulási feladat

A könyvtáros a felkészülés során:

1. kapcsolatot tart fenn a felkészítővel (kommunikáció);
2. elkészíti a brief-et;
3. értékeli a rajzpályázatot.

### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Részcelkitűzések:

Itt szeretném megjegyezni, hogy a Cigány fesztiválhoz tartozik egy rajzpályázat eredményhirdetése is. Ezen a rajzpályázaton roma és nem roma gyerekek is részt vesznek. Az éves programban szerepel a rajzpályázat témája, melyre szintén készülnek a gyerekek. Miért ennél a modulnál jelzem ezt? Azért, mert volt már olyan rajzpályázati témánk, ahol a hajdúdorogi boszorkánymesékhez kellett bármilyen technikával készült illusztrációt készíteni. A legjobbak a *Hajdúdorogi füzetek* sorozatban megjelent kiadványunkban megtalálhatóak (6. melléklet). Kiállítjuk az alkotásokat, és ott ismer-tetjük a nyerteseket.

### IV.2.3. Értékelés

A pedagógus és a gyerekek felkészülése mellett a könyvtár is készül a rendezvényre. A brief nagy segítség ebben, hiszen ott a feladatokat lebontjuk, személyhez kötjük. Megjelöljük a felelősöket, így mindenki tudja, hogy mi lesz a feladata a felkészülés és a fesztivál során.

(2. melléklet)

## IV.3. A modul adatai

Időtartam: 4 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ez a modul magáról a Cigány fesztiválról szól. Az előkészületek, a sok-sok gyakorlás után a gyerekek bemutatkozhatnak, színpadra állhatnak, örülhetnek a helyezéseknek, a sok tapsnak és az ajándékoknak.

A könyvtárosok mindent előkészítettek: mikrofon, ajándékok, a fellépő gyerekek, zsűri, vendégek a helyükön, és akkor felgyűlnak a fények és kezdődik az előadás. (3. melléklet)

### IV.3.1. Tanulási feladat

Miben fejlődnek, változnak a gyerekek a program során?

- képesek lesznek ismeretlen szöveget megtanulni, színpadon előadni;
- képesek lesznek a táncok, színdarabok, versek csoportos előadására;
- megtanulnak egymásra figyelni;
- tudnak osztozni a másik örömeiben, a „siker” és az „enyém” érzésének megélésében;
- nő az önbizalmuk;
- elsajátítják az illem és viselkedés szabályait.

### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A lámpaláz leküzdése, a színpadon való szereplés. Új, ismeretlen szöveg megtanulása, előadása, táncnál és éneknél a közönség bevonása a produkcióba. A magyar beszéd mellett saját nyelvük használata.

A gyerekek a felkészülés során képesek lesznek:

1. a memorizálásra;
2. a megtanult műsorszám ismételt előadására;
3. a saját és a társaik által megtanult szöveg, tánc bemutatására.

### IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést végzünk. Megkérdezzük a zsűrit, a pedagógusokat és a felnőtteket: mi a véleményük a rendezvényről. Meghallgatjuk ötleteiket, javasolataikat.

2014-ben készült egy felmérés is a korábban említettek bevonásával. Munkánk során felhasználtuk azokat a visszajelzéseket, melyek elhangzottak, vagy írott formában jutottak el hozzánk.

A fesztiválkor értékelt, rajzpályázatra készült alkotások is kiállításra kerülnek. Egymás munkájának megismerése, dicsérete, bírálata is nevelő hatással lehet a gyerekekre. A rajzpályázatra nem roma gyerekek is küldenek alkotásokat.

A helyezés nem mindig fontos a számukra, de az igen, hogy kaptak egy szép könyvet, színes ceruzát, temperát, a mandalafestéshez ecsetet.

Talán a mosolyért, a köszönömért és az ölelésért érdemes ezt a munkát végezni. (5. melléklet)

#### Mi a nagy álmunk?

Az, hogy a fesztiválon a nézők soraiban nem roma gyerekek és felnőttek is üljenek! Az, hogy a roma gyerekek bevonják nem roma társaikat a produkcióba és közösen lépjenek fel!

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

„Napjainkban egyre nagyobb szükség van arra, hogy a gyerekeknek megadjuk, a felnőtteknek pedig visszaadjuk a tudásukat saját identitásukról a méltóságuk megőrzése érdekében. Ahogyan a két- vagy többnyelvűség gazdagságot jelent az embernek, úgy a kisebbségi lét is adhat vállalható öntudatot, kulturális gazdagságot, büszke állampolgárságot.”

(Rézműves Melinda)

## VI. ESZKÖZLISTA

- nyomtatott irodalom (könyv)
- számítógép, internet, nyomtató, fénymásoló
- hangtechnika (mikrofon, erősítő)
- paravánok
- fényképezőgép, videokamera

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Bibliográfia
2. Forgatókönyv
3. Köszöntő
4. Emléklapok, oklevelek
5. Képek korábbi fesztiválokról
6. Boszorkánymesék

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Megszelídülő világ

## Kultúrák közelítése a könyvtárban

Fejlesztő neve	Baginé Tóth Erika	
Célcsoport	Kisiskolás	10–12 évesek
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Tanulás iránti igény felkeltése, olvasás megszerettetése	
	Identitás megőrzése	
	Kulturális integráció	
A program időtartama	6 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Biblioterápiás módszerek Kooperatív módszer Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Csoportos munka Projektmunka Páros munka Egyéni munka	
Kipróbáló neve	Rázsits Veronika (Nagybajom)	

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A könyvtár hozzáférési pont az anyanyelvi információhoz jutás, az identitás őrzésének erősítése, tanulási lehetőségek igénybe vétele, a közösség megtartásának elősegítése szempontjából. Az olvasóvá nevelés és a kulturális integráció csak akkor lesz sikeres a roma közösségekben is, ha az iskola, a könyvtár és a család együtt vesz részt ebben.

A program célja olyan beszélgetésekre alkalmat adó irodalmi foglalkozások megvalósítása könyvtári környezetben – elsősorban tanulási nehézséggel küzdő roma és nem roma vegyes tanuló-csoportok számára –, melyek magukban hordozzák az olvasás megszerettetését, a tanulás iránti érdeklődés felkeltését, a közösségek egymáshoz való közelítését és az esélyegyenlőség lehetőségeit.

- A program során különböző kulturális háttérrel rendelkező gyerekek dolgoznak együtt, szerepet kap a kulturális sokszínűség támogatása.
- A foglalkozások során lehetőség nyílik a cigány (lovári) nyelv bemutatására, használatára.
- A résztvevő gyerekek ösztönzést kapnak arra, hogy vállalják, megőrizték, fejlesszék identitásukat.
- Kiemelt szerepet kap a tanulók közötti együttműködés elősegítése az egyes munkafolyamatok során.

- A foglalkozások során előtérbe kerülő biblioterápiás szemlélettel a különböző korú/ élethelyzetű gyerekek egészséges személyiségfejlődését támogatjuk.
- Felhívja a résztvevők figyelmét a könyvtár egyenlő esélyű használatára.

További cél, hogy elősegítsük az integrációs oktatás megvalósulását, egyúttal megmutatva annak lehetőségeit a tanítói hivatás iránt érdeklődő fiataloknak (iskolai közösségi szolgálatos középiskolások vagy főiskolai hallgatók bevonása). A program további fenntartását szolgáló fontos, együttműködésre alkalmas kapcsolatok alakulhatnak ki a könyvtár és az oktatási intézmények között.

Célcsoport:

- 10–12 éves tanulási nehézséggel küzdő roma és nem roma tanulók
- a tanulókat kísérő pedagógusok
- a tanítói hivatás iránt érdeklődő fiatalok (iskolai közösségi szolgálatos középiskolások vagy főiskolai hallgatók)
- a foglalkozást vezető és abban közreműködő könyvtárosok

## I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia

Helyet kap az általánosan használt cigány nyelv (lovári) a foglalkozások során, megvalósul a hagyományok megőrzése és átadása a fiatalabb korosztálynak. Mindez segíti a cigányságot abban, hogy vállalja, megőrizze, fejlessze identitását, és másoknak is megmutassa a cigányság értékeit. A program elősegíti az integrációs oktatás megvalósulását, egyúttal megmutatva annak lehetőségeit az általános iskola pedagógusainak (kísérőtanár), a pedagógusi hivatásra készülő fiataloknak (önkéntesek).

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. A 2. modulon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz kérdések, feladatok találhatóak, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítania a tanulási feladatban meghatározottakat, a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan.

A program összegző értékeléssel zárul, mely visszacsatolást jelent a résztvevők számára.

Az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az iskolai értékelési, ellenőrzési formák közül az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit. Ugyanakkor minden feladat, tevékenység esetében különös gondot kell fordítanunk arra, hogy a fejlesztő értékelés: a dicséret, biztatás stb.

pozitív eszköztárszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és leginkább odaillőket a csoportra, egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

A program 3 modulból áll:

- Előkészítő modul (a könyvtáros és a partnerek részére), melynek elsődleges célja, hogy a könyvtáros bővítse ismereteit a célcsoport megismerésével kapcsolatban; a programban részt vevő partnerek megismerjék egymást és a program céljait, részleteit.
- 3 könyvtári foglalkozás megtartása, amelynek során a könyvtáros alapvető információkat nyújt a gyermekeknek a témában irodalmi szövegek feldolgozásának segítségével. Az irodalmi foglalkozások a gyermekkönyvtárban alkalmanként 10 fő roma és nem roma 10–12 év közötti tanuló részvételével valósulnak meg. Megvalósító: 1 fő foglalkozásvezető könyvtáros, 1 fő önkéntes tolmács, 1-2 fő önkéntes középiskolás diák, 1 fő kísérőpedagógus. A megszelídülő világ: szöveggyűjtemény az erényekről általános iskolásoknak magyar és cigány nyelven c. cigány-magyar nyelvű olvasókönyvből önkéntes tolmács lovári nyelven is felolvassa a szöveget minden alkalommal.
- Záró rendezvény egy meghívott roma előadóművész közreműködésével. A zenés előadást követően a gyermekek beszélgethetnek, játszhatnak, bátran kérdezhetnek a roma nyelvvel, kultúrával kapcsolatban, megtekinthetik társaik foglalkozások során készített alkotásait.

A 3 modul egymásra épül, azonban a könyvtári foglalkozások önállóan is megvalósíthatóak, tovább bővíthetőek. A programra épülő további fejlesztési irányok: további témák feldolgozása a rendelkezésre álló olvasókönyv segítségével.

A könyvtáros feladata a kapcsolatok kialakítása, fenntartása, a témák feldolgozása irodalmi szövegekkel, a záró rendezvény megszervezése. Az iskolai közösségi szolgálatos diák(ok) a következő tevékenységekkel segíthetik a foglalkozások menetét: részletek felolvasása, kérdésfeltevés/részvétel a beszélgetésben, kooperatív feladatok támogató segítése (pl. felkészülés egy szituációs játékra), kiállításszervezés a gyerekek alkotásaiból.

## II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása: számítógép/táblagép, interaktív tábla; hagyományos könyvtári eszközök: szöveggyűjtemény, feladatlapok, könyvtári könyvek; fejlesztőeszközök: bábok, rajzeszközök.

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Biblioterápia; kooperatív módszer; csoportos, páros és egyéni munka; frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer a foglalkozás vezetőjétől, meghívott előadótól.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Kapcsolatfelvétel a résztvevőkkel, előkészítés	2
2.	Foglalkozások: Barátság – Együttműködés – Segítségnyújtás	3
3.	Zenés irodalmi záróprogram	1

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Kapcsolatfelvétel a résztvevőkkel

---

#### IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A program sikeréhez szükség van a megfelelő előkészületek megtételére. A szervező könyvtáros mindenekelőtt tájékozik a helyi igényekről, lehetőségekről. Kapcsolatot vesz fel a helyi roma önkormányzattal vagy egyesülettel, egy megfelelő kompetenciákkal rendelkező roma tolmáccsal; felveszi a kapcsolatot az Iskolai Közösségi Szolgálat felelősével a helyi középiskolákban, akiken keresztül megismerkedik a pedagógia iránt érdeklődő segítő diákokkal. Felveszi a kapcsolatot a helyi általános iskola vezetésével, érintett pedagógusaival/iskolai könyvtárossal. Egy alkalommal (ez lehet osztályfőnöki óra vagy foglalkozás az iskolai könyvtárban) rövid tájékoztató beszélgetést tart, ahol találkozik a programban résztvevő gyerekekkel is.

##### IV.1.1. Tanulási feladat

A szervező könyvtáros bővíti ismereteit a roma kultúrával kapcsolatban, személyes látogatás során megismerkedik a tanulókkal, amely megalapozza a foglalkozások sikeréhez szükséges bizalmat.

A programban résztvevő partnerek megismerik egymást és a program céljait, részleteit.

A tanulók megismerik a szervező könyvtárost, képet kapnak a program helyszínéül szolgáló városi gyermekkönyvtárról, az olvasás fontosságáról.

##### IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

1. A szervező könyvtáros bővíti ismereteit a roma kultúrával kapcsolatban. (1. melléklet) Kapcsolatot vesz fel a helyi roma önkormányzattal vagy egyesülettel, egy megfelelő kompetenciákkal rendelkező roma tolmáccsal. Személyes beszélgetés során kap képet a helyi kisebbség kultúrájáról, szokásairól, nyelvéről, igényeiről.
2. A programban résztvevő partnerek megismerik egymást és a program céljait, részleteit lehetőleg személyes beszélgetés során, de érdemes együttműködési megállapodásokat is kötnie a könyvtárnak az érintett szervezetekkel, intézményekkel. (lásd 2. melléklet)
  - A könyvtáros kapcsolatot vesz fel a helyi roma önkormányzattal vagy egyesülettel, egy megfelelő kompetenciákkal rendelkező roma tolmáccsal, akivel részletesen is egyeztetni a program célját, menetét, időpontjait, a foglalkozásokon interpretálásra kerülő szövegeket, biztosítja a feldolgozáshoz szükséges segédkönyveket.
  - Felveszi a kapcsolatot az Iskolai Közösségi Szolgálat felelősével a helyi középiskolákban, akin keresztül megismerkedik a pedagógia iránt érdeklődő segítő diákokkal. Az önkéntes diákokkal egyeztetni a célokat, teendőket, lehetőleg velük együtt tesz előlátogatást az általános iskolában.
  - Felveszi a kapcsolatot a helyi általános iskola vezetésével, érintett pedagógusaival/iskolai könyvtárossal. A tanulócsoportokba elsősorban tanulási nehézséggel küzdő, hátrányos helyzetű roma és nem roma gyerekeket várunk a 3 korcsoport szerint. A könyvtáros és segítői egy alkalommal (ez lehet osztályfőnöki óra vagy találkozó az iskolai könyvtárban) röviden bemutatkoznak, ahol találkoznak egy egész osztállyal, ezen belül a programban részt

vevő gyerekekkel is. A tanulók megismerik a szervező könyvtárost, személyes beszélgetés során képet kapnak a program helyszínétől szolgáló városi gyermekkönyvtárról (szóbeli tájékoztatás, honlap, szóróanyag/könyvjelző), az olvasás fontosságáról (könyvajánló néhány a korosztálynak szóló magyar és cigány nyelvű gyermekkönyvről). A könyvtáros beszélget velük a könyvtárhasználatról, érdeklődik a gyerekek olvasási szokásairól.

- A tapasztalatokról írásbeli feljegyzést is készít, amelyet felhasználhat a program későbbi továbbfejlesztésében.

### IV.1.3. Értékelés

A könyvtáros összegezve az előzetes tapasztalatokat (a program fogadtatása a partnerek részéről), az együttműködési megállapodások tartalmát és a személyes tapasztalatokat figyelembe véve felkészül a foglalkozások lebonyolítására.

---

## 2.modul: Foglalkozások: Barátság – Együttműködés – Segítségnyújtás

---

## IV.2. A modul adatai

Időtartam: 3 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Három irodalmi foglalkozás valósul meg a könyvtárban, alkalmanként 10-10 fő roma és nem roma tanuló részvételével (10–12 évesek). Megvalósító: 1 fő foglalkozásvezető könyvtáros, 1 fő önkéntes tolmács, 1 vagy 2 fő önkéntes középiskolás diák, 1 fő kísérőpedagógus.

*A megszelídülő világ: szöveggyűjtemény az éretnyekről általános iskolásoknak magyar és cigány nyelven* című cigány-magyar nyelvű olvasókönyvből önkéntes tolmács lovári nyelven is felolvassa a szövegeket. A könyvtári foglalkozások vezetője a biblioterápia eszközeit alkalmazza: beszélgetés a művek kapcsán az emberi kapcsolatokról, a téma feldolgozása kreatív és drámapedagógiai feladatokkal. A foglalkozásokon középiskolás tanulók is részt vesznek önkéntes segítőként, egyúttal a foglalkozás egy bemutató gyakorlati óra szerepét is betölti az integrált nevelés lehetőségéről.

### 1. foglalkozás – Barátság

Tíz fő 3. évfolyamos, 8-9 éves tanuló részvételével. A szöveggyűjtemény *Barátság* című fejezetéből Antoine de Saint-Exupéry *A kis herceg* című regény egy részletének felolvasása magyar és cigány nyelven, majd feldolgozása a könyvtáros irányításával.

### 2. foglalkozás – Együttműködés

Tíz fő 4. évfolyamos, 9-10 éves tanuló részvételével. A szöveggyűjtemény *Együttműködés* című fejezetéből *A kétméteres evőpálcikák* című mese felolvasása történik magyar és cigány nyelven, majd feldolgozása a könyvtáros irányításával.

### 3. foglalkozás – Segítségnyújtás

Tíz fő 5-6. évfolyamos, 11-12 éves tanuló részvételével. A szöveggyűjtemény *Segítségnyújtás* című fejezetéből *A farkas és a daru* című mese felolvasása magyar és cigány nyelven, majd feldolgozása a könyvtáros irányításával.

### IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a használható információk felismerésére, a talált információk bemutatására;
- a talált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok elkészítésére önállóan vagy csoportban;



- hallott szöveg tartalmi összefoglalására, lényegkiemelésre;
- irodalmi szövegekben megjelenő különféle témákról szóló beszélgetésben való aktív részvételre, véleménye megfogalmazására, bátrabb kifejezésére;
- jobb koncentrációra;
- figyelmét társaira irányítani a kommunikáció során; mélyebb együttműködésre;
- nagyobb empátiára;
- emberi tulajdonságok felismerésére;
- jobb önismeretre;
- olvasnivaló kiválasztására a gyermekkönyvtárban;
- a kulturális különbségek iránti fogékonyságra, a sztereotípiák elutasítására.

## IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

### 1. foglalkozás – Barátság (60 perc)

Tíz fő 3. évfolyamos, 8-9 éves tanuló részvételével. A szövegyűjtemény *Barátság* című fejezetéből Antoine de Saint-Exupéry *A kis herceg* című regény egy részletének felolvasása magyar és cigány nyelven, majd feldolgozása a könyvtáros irányításával.

Célkitűzés

A foglalkozáson roma nyelven is hallható a történet, ami hangsúlyt helyez a különböző kultúrából érkező gyerekek egyenlő esélyű bevonására. A foglalkozás felhívja a figyelmet a barátság lényegére: az összetartozásra, egymás segítésére. A barátok felelősek egymásért, elfogadják egymás hibáit.

Bevezetés (5 perc):

Ismerkedő játék, célja névmemorizálás, hangulat feloldása. Mindenki mondja meg a keresztnévét és egy fontos tulajdonságát vagy kedvelt tevékenységét, hobbiját stb. (2 mondatnál ne legyen több). Bemutatkozás illemszabályai, hogyan mutatunk be valakit? Néhány önként jelentkező bemutathatja a szituációt.

Motiváció (5 perc)

Beszélgetés a barátságról: *Biztosan nektek is vannak barátaitok. Van olyan, akinek csak egy, de vannak olyanok, akiknek több barátjuk is van. Lehet, hogy az iskolában ismerkedtetek meg, de az is lehet, hogy a szomszédban lakik, vagy éppen a rokonaitok közé tartozik (pl. testvérek).*

*Milyen példát tudnál hozni a mesék világából?*

A foglalkozás menete (összesen: 35 perc)

1. A szöveg megismerése (10 perc)

- *Hallgassátok meg Antoine de Saint-Exupéry A kis herceg című regényének egyik részletét. Ügyeljünk a figyelemfelkeltő, élvezhető előadásmódra!* (3. számú melléklet)
- *Szerintetek lehetséges-e, hogy két olyan gyerek barátkozzon össze, akiknél otthon más-más nyelven beszélnek? A történetet cigány nyelven is meghallgathatjátok. A tolmács a kiválasztott részleteket (a mellékletben található szövegben kiemelés jelzi, de választható más részlet is) cigány nyelvű fordításban is felolvassa.*

2. Szövegértés ellenőrzése (10 perc)

Kérdezz-felelek formájában zajlik, így kiderül, ha valaki nem értette a szöveget:

*Mit gondoltok arról, hogy kit, mit szoktak megszelídíteni? Találkoztatok már ezzel a szóval? Mit jelent a mesékben ez a szó? Mire emlékezteti a búzamező a rókat? Hogyan várná a róka a barátját, ha tudná, mikor érkezik? A róka, miközben arról mesélt, hogyan kell valakit megszelídíteni, a barátságról beszélt. Szerintetek, milyen egy igaz barát?*

(A kis herceggel megérteti, hogy a barátság lényege az összetartozás, egymás segítése. Barát az, aki előtt nincsenek titkaid, akiben megbízol. Az az igazi barát, akinek nem tudsz hazudni, akinek mindent őszintén elmondasz.)

### 3. Választható feladatok (15 perc)

a) Mindenki kap a kezébe egy-egy borítékot. Ha ezt kinyitják, színes papírlapokat (pl. piros – jó tulajdonságok: jószívű, vidám, kedves, barátságos, segítőkész, vicces, okos, ügyes, szorgalmas; sárga – negatív tulajdonságok: irigy, lusta; zöld – egyéb tulajdonságok: szomorkás, visszahúzó) látnak benne. Feladat: *Olvassátok el a lapokra írt tulajdonságokat! Ha megnézegettétek, válasszátok ki, hogy a legjobb barátotoknak mik a legfontosabb tulajdonságai. Látni fogjátok, hogy nemcsak jó, de rossz tulajdonságok is szerepelnek a lapokon. Ha készen vagytok a válogatással, egyenként tegyétek a mágnessel a táblára.*

*Látunk-e más színű lapokat, vagy csak a jó tulajdonságúakat?*

(A barátok felelősek egymásért. Nemcsak az örömeiket osztják meg egymással, hanem a bánatukat is. Elfogadják egymás hibáit is.)

b) *Hogyan várná a róka a barátját, ha tudná, mikor érkezik?*

- Véletlenszerű párválasztás: színes csipeszek húzása, azonos színűek alkotnak egy párt, akik egymás mellé ülnek.
- Készüljenek fel a gyerekek egy szituációra – készülődés, látogatás, üdvözlés stb. (kulcsszavakat gyűjthetünk a táblára segítségként) bemutatása röviden.
- Bábok segítségével mutassák be, akik szeretnék.

### Beszélgetés, összefoglalás (15 perc)

*A regény fejezetének végén a róka elárulja titkát a kis hercegnek, amely így szól: „Jól csak a szívével lát az ember, ami igazán lényeges, a szemnek láthatatlan.” Mit jelenthet ez a mondat? (Akit igazán szeretsz, azt mindig a szívedben hordozod, akkor is, ha éppen nem látod, akkor is, ha nincs is ott, ahol te vagy. Akkor is látod, gondolsz rá.)*

*Most mindenki elmondhatja, hogy ki az, akit a szívében hordoz, ki a legjobb barátja. Készítsünk neki egy kis könyvjelzőt, amit majd odaajándékozhattok neki.*

## 2. foglalkozás – Együttműködés (60 perc)

Tíz fő 4. évfolyamos, 9-10 éves tanuló részvételével. A szöveggyűjtemény *Együttműködés* című fejezetéből *A kétméteres evőpálcikák* című mese felolvasása magyar és cigány nyelven, majd feldolgozása a könyvtáros irányításával.

Célkitűzés:

A foglalkozáson roma nyelven is hallható a történet, ami hangsúlyt helyez a különböző kultúrából érkező gyerekek egyenlő esélyű bevonására. A foglalkozás felhívja a figyelmet az együttműködés lényegére, különböző formáira.

Bevezetés (5 perc):

Ismerkedő játék, célja névmemorizálás, hangulat feloldása. Bemutakozás (labdás játék során egymásnak dobott labda és a nevek kimondása).

Motiváció (5 perc)

2-2 tanuló: toronyépítés fakockák segítségével bekötött szemmel, társ irányításával. Jól érezték-e magukat az adott szituációban? Hogyan sikerült az együttműködés építés közben?

A foglalkozás menete (összesen: 40 perc)

### 1. A szöveg megismerése (10 perc)

- *Hallgassátok meg A kétméteres evőpálcikák meséjét!* (Néhány előzetes tudnivaló megbeszélése: Hogyan esznek a kínaiak, miben különböznek az evőeszközeink?) (Ügyeljünk a figyelemfelkeltő, élvezhető előadásmódra!)
- *A népmesét cigány nyelven is meghallgathatjátok.* A tolmács felolvassa a verses mese cigány nyelvű fordítását. (4. számú melléklet)

### 2. Szövegértés ellenőrzése (5 perc)

Kérdések alapján feldolgozzák a mesét: Mi volt a különbség a Pokol és a Mennysorság terített asztala körül ülő emberek között? Miért? Keressenek a mesében megjelenő együttműködésre utaló részeket. (Ahelyett, hogy mindenki megpróbálta volna magának megkaparintani, amit csak tud, a Mennysorságban az emberek segítettek enni egymásnak. Mert bár a pálcák túl hosszúak voltak ahhoz, hogy a saját szájukhoz emeljék őket, ahhoz már nem, hogy másokat elérjenek velük. Mindenki arra használta a pálcáit, hogy valaki mást etessen vele.)

Megbeszélés: *Miért szükséges, hogy az emberek segítsék egymást, mi mindenre vagyunk képesek, ha együttműködünk?*

### 3. Szituációs játékok, feladatok (15 perc)

- Feladat: közös mesealkotás. A táblára közösen összegyűjtött szavakat, kifejezéseket írunk fel, amelyek meseszereplőket, történéseket, mesekezdeket és mesebefejezéseket tartalmaznak (pl. király, szegény legény, sárkány, Egyszer volt, hol nem volt..., egy mindig szomorú király; ....) A feladat, hogy sorban haladva mindenki tegyen hozzá egy mondatot a közös meséhez.
- Hurkapálca-egyensúlyozás. Sorba állunk kettesével, és mindenki kap 1-1 hurkapálcát. Szembefordulnak a párok az egész sorban, és V alakban tartják a gyerekek a mutatóujjukkal a 2-2 hurkapálcát. Így kell haladni végig a könyvtár polcai között kígyózva, ügyelve, hogy ne essen le egy pálcika sem.

4. Elbocsátó, összefoglaló beszélgetés, saját élmények felidézése: Beszélgetés az együttműködés fontosságáról. *Meséld el azt az esetet, amikor valamilyen felmerült problémát egyedül nem tudtál megoldani, de másokkal összefogva sikerült.* (10 perc)

### Összegzés, szabadfoglalkozás (10 perc)

- Népmesék válogatása a gyermekkönyvtárban
- Kreatív feladatok megoldása rajzeszközökkel, szabadon választott önálló feladatokkal: *Készítsd el rajzod vagy képregényed a következő címmel: Közösen értük el!* (színes ceruza, rajzeszközök, lapok, otthon is befejezhető.) A záróprogramon kiállítást rendezünk az elkészült munkákból.

### 3. foglalkozás - Segítségnyújtás (60 perc)

Tíz fő 5-6. évfolyamos, 11-12 éves tanuló részvételével a szöveggyűjtemény *Segítségnyújtás* című fejezetéből *A farkas és a daru* című mese felolvasása magyar és cigány nyelven, majd feldolgozása a könyvtáros irányításával.

Célkitűzés:

A foglalkozáson roma nyelven is hallható a történet, ami hangsúlyt helyez a különböző kultúrából érkező gyerekek egyenlő esélyű bevonására. A foglalkozás felhívja a figyelmet az önzetlen, emberbaráti szeretetből kinyilvánított segítségnyújtásra. Szóba kerülnek azok a hivatalos segítő fórumok, helyek, ahová egy kamasz problémáival fordulhat.

Bevezetés (5 perc):

Ismerkedő játék. Célja névmemorizálás, a hangulat feloldása, bemutatkozás (labdás játék során egymásnak dobott labda és a nevek kimondása).

Motiváció (5 perc)

Beszélgetés a segítségnyújtásról: *A mai vagy tegnapi napodon előfordult-e, hogy segített valaki neked? Meséld el az esetet, hogyan zárul jó esetben egy ilyen szituáció? Milyen mondatokat lehet mondani köszönésképpen?* (párbeszéd gyakorlása)

*Milyen példát tudnál hozni a népmesék világából?* (pl. rözsehordó öreg néni: jó tett helyébe jót vár.)

A foglalkozás menete (összesen 40 perc)

1. A szöveg megismerése (10 perc)

- *Hallgassátok meg a Farkas és a daru meséjét.* (Néhány előzetes tudnivaló megbeszélése: Milyen madár a daru, milyen a viszonya a farkassal, miért? Miért veszélyes, ha csont akad a torokban? Mi az a tiszteletdíj?). A könyvtáros felolvassa a verses mesét. (Ügyeljünk a figyelemfelkeltő, élvezhető előadásmódra!)
- *A verses állatmesét cigány nyelven is meghallgathatjátok.* A tolmács felolvassa a verses mese cigány nyelvű fordítását. (5. számú melléklet)

2. Szövegértés ellenőrzése, beszélgetés a történetről (10 perc)

Események időrendi sorrendjének megállapítása, a hallottak ismétlése. Rajzolt képregénykockák feldolgozása párban, és táblára rendezése közösen. *A képekhez fűzettek néhány mondatot, mit látnak a történetből.* (segédanyag, mágneses tábla, tankönyv)! (6. melléklet)

- *Miért volt ez a mese szokatlan? A segítségnyújtásról szólt, mégis hiányzott valami a végéről.*
- *Mi a véleményed a farkas viselkedéséről? Mit gondolsz a daru segítségnyújtásáról?*

3. Szituációs játék (15 perc)

*Párban állva húzzatok egy borítékot, a benne található szituációt olvassátok el! Próbáljátok kitalálni, mit mondhatott volna a farkas, mit a daru abban a helyzetben! Ha szeretnétek, bábokkal el is játszhatjátok* (5 borítékban feladat, 2 báb). 10 perc felkészülési idő után megtekintjük a párbeszédeket vagy a bábelőadást. (7. melléklet)

*Melyik esetben láthatunk igazi, önzetlen segítségnyújtást? (Amikor nem várunk cserébe semmilyen viszonzást.) Te kinek segítettél már ilyen önzetlenül? Milyen érzés volt?*

4. Beszélgetés a segítségkérésről (5 perc)

*Ha nagyobb bajba kerülsz, kihez fordulhatsz a felnőttek közül? A számítógépen bemutatok olyan internetes oldalt, ahol segítséget kérhettek.* (Két számítógépre van szükség internetelérhetőséggel.) <http://www.fszek.hu/lapozzbele/bajbanvagyok/>

Összegzés, szabad foglalkozás (10 perc)

- Állatmesék válogatása a könyvtár könyveiből/Ifjúsági segítő könyvek a helyes életvitelről.
- *Készítsd el rajzod vagy képregényed a következő címmel: Így segítettem!* (színes ceruza, rajzeszközök, lapok; otthon befejezhető). *A záróprogramon kiállítást rendezünk az elkészült munkákból.*

### IV.2.3. Értékelés

Minden egyes foglalkozás zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

Meghallgatjuk a tanulók visszajelzéseit. A foglalkozások során alkalmat teremtünk arra, hogy a résztvevők bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre (képek, rajzok, tárgyak, leírások, keresések találati).

A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk.

## IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A program utolsó, záró alkalma rendhagyó irodalmi előadás a roma kultúrával kapcsolatban roma művészek (pl. Körömvirág együttes) közreműködésével.

### IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- irodalmi szövegekben megjelenő, különféle témákról szóló beszélgetésben való aktív részvételre, véleménye megfogalmazására, bátrabb kifejezésére;
- jobb koncentrációra;
- figyelmét társaira irányítani a kommunikáció során; nagyobb együttműködésre;
- nagyobb empátiára;
- emberi tulajdonságok felismerésére;
- emberi értékek megismerésére
- jobb önismeretre;
- a kulturális különbségek iránti fogékonyságra, a sztereotípiák elutasítására.

### IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A programban résztvevő tanulók és osztálytársaik, pedagógusok, segítők meghívása egy záró rendezvényre, ahol bemutathatjuk az eredményeket, hangsúlyt kaphat a roma kultúra és nyelv.

A záróprogram bemutatása:

A projekt utolsó, záró alkalma rendhagyó irodalmi előadás a roma kultúrával kapcsolatban roma művészek közreműködésével. A korábbi foglalkozásokon részt vett 30 fő és további 30 roma és nem roma tanuló részére (összesen 60 fő) zenés irodalmi összeállítást mutatnak be roma származású művészek roma költők megzenésített verseiből. Az előadók bevonják a gyermekközönséget előadásukba.

A zenés előadást követően a gyermekek megmutathatják társaiknak a foglalkozásokon készített alkotásaikat, szabadon beszélgethetnek, játszhatnak, bátran kérdezhetnek a roma nyelvvel, kultúrával kapcsolatban.

A pedagógusok, a program korábbi résztvevői is jelen vannak a rendezvényen. A könyvtárban néhány hónapig megtekinthető a gyerekek rajzaiból, alkotásaiból készült kiállítás, melyet lehetőség szerint a gyerekek családtagjaikkal együtt meglátogathatnak bármikor. Közös produktum elkészítésére invitálja a könyvtár a résztvevőket egy-egy további könyvtári foglalkozás alkalmával: mese dramatizálása, közös tabló egy mese illusztrálásához.

### IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelés, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A zárórendezvényen a szervező könyvtáros beszámol a program során elért eredményekről, köszönetet mond a tanulóknak, segítőknek. Az érdeklődő tanulókat meghívja a könyvtárban indítható olvasókördbe, további érdekes történetekről való beszélgetésre.

Minden résztvevő emléklapot vihet haza. Ha rendelkezésre áll pályázati lehetőség, a szöveggyűjteményből minden iskolai könyvtár kaphat néhány példányt, melyet iskolai tanítási órák alkalmával is használhatnak a pedagógusok, tanulók.

A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk. A gyermekek és a szülők könyvtárlátogatását hosszabb távon is érdemes nyomon követni.

## V. VÁRT EREDMÉNYEK

A programok során a tanulási nehézséggel küzdő roma és nem roma vegyes tanulócsoporthoz különböző kulturális háttérrel rendelkező gyerekek dolgoznak együtt; helyet kap a cigány nyelv a foglalkozások során; megvalósul a hagyományok megőrzése és átadása a fiatalabb korosztálynak. Mindez segíti a cigányságot abban, hogy vállalja, megőrizze, fejlessze identitását, és másoknak is megmutassa a cigányság értékeit. Biztosítja a cigány tanulók számára a cigányság kulturális értékeinek a megismerését.

A kiscsoportos foglalkozások résztvevőinél fejlődik az anyanyelvi kommunikáció, önismeret, a tanulási és digitális kompetencia. A résztvevő tanulók egyénileg vagy szülői kísérettel visszatérnek a gyermekkönyvtárba könyvet kölcsönözni, szabadidős programokra.

A program elősegíti az integrációs oktatás megvalósulását, egyúttal megmutatva annak lehetőségeit az általános iskola pedagógusainak (kísérőtanár), a tanítói hivatás iránt érdeklődő fiataloknak (iskolai közösségi szolgáltató középiskolásoknak vagy főiskolai hallgatóknak). A program további fenntartását szolgáló fontos kapcsolatok alakulnak ki a könyvtár és az oktatási intézmények között.

## VI. ESZKÖZLISTA

- a gyermekkönyvtár könyvei
- *A megszelídülő világ* című szöveggyűjtemény az éreynykről általános iskolásoknak magyar és cigány nyelven 15 példányban/szövegrészletek sokszorosított változata
- asztalok, székek, szőnyeg/körbe rendezett székek
- puha kislabda
- mágneses-filces tábla, mágnesek, táblafilcek, esetleg interaktív tábla
- számítógép vagy tabletek
- rajzlap, dípa, rajzeszközök, hurkapálcák, színes lapok, boríték
- bábok
- kartonok, paravánok a kiállításához
- előadóterem hangosítással

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Ajánlott szakirodalom a felkészüléshez, a roma kultúrával kapcsolatos ismeretszerzéshez
2. Együttműködési megállapodás minta
3. Szövegrészletek az 1. foglalkozáshoz
4. Szövegrészletek a 2. foglalkozáshoz
5. Szövegrészletek a 3. foglalkozáshoz
6. Illusztráció a 3. foglalkozás feladatához
7. Szituációs kártyák a 3. foglalkozás feladatához

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# Otthon a könyvtárban

## – Könyvtár az otthonban

### Könyvtári foglalkozás speciális igényű, fogyatékkal élő gyerekeknek

Fejlesztő neve	Varga Boglárka (Szentendre)			
Közreműködők neve	Péterfi Rita, Povázsayné Kovács Marianna, Szeleccki Frida, Héjja Balázs			
Célcsoport	Óvodás	Kisiskolás	Tini	Ifi
Részvevők száma	12–15 fő			
Főbb célok	Speciális nevelési igényű, fogyatékkal élő gyerekek nyelvi fejlesztése			
	Könyvtárhasználatra nevelés			
	Társadalmi beilleszkedés támogatása			
A program időtartama	4 óra		2 alkalom	
Fejlesztési irány	Olvasásfejlesztés			
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Szabad döntés Torna, mozgás			
Kipróbáló neve	Tatainé Berta Zsuzsanna (Szekszárd)			

## I. A PROGRAM ALAPADATAI

### I.1. A program célja, célcsoportja

A speciális gondozási, nevelési és oktatási igényű gyermekek számára különösen fontos, hogy iskolán kívüli közegben játékos módszerekkel végezzenek olvasáshoz kapcsolódó tevékenységeket. A felkínált tevékenységek mindegyike azt a célt szolgálja, hogy a gyerekek számára a könyves és könyvtári környezet ismerős közzé, az olvasás pedig örömteli tevékenységgé váljon.

Tapasztalataink szerint hiába is válnak akadálymentesítetté a könyvtárak, azt kevésbé használják, ha a fogyatékkal élő gyerekek számára személyre szabott foglalkozások keretében nem nyújtanak lehetőséget a könyvtárhasználatra.

A programba – az érzékenyítés, az egymás jobb megismerése céljából – akár egészséges gyerekek is bevonhatók.

A program ugyanakkor több, mint a szakmai ismeretek felvonultatása. Az a tapasztalat, hogy az együtt töltött idő, a figyelem, a látogatások rendszeressége az, amitől igazán személyes élménnyé válhat egy-egy foglalkozás, ezáltal javítva a résztvevő gyerekek életminőségét.



## I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

A különböző fogyatékkal élő gyerekek kompetenciáinak fejlesztését szakemberek végzik. Esetükben a könyvtáros a fejlesztést végző szakemberek és pedagógusok munkáját segítheti.

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kompetencia
- matematikai kompetencia
- természettudományos kompetencia
- digitális kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- esztétikai-művészeti kifejező képesség

## II. HASZNOS TUDNIVALÓK

### II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program 2 modulból áll, melyek jó esetben egymást kiegészítve, de lehetőség híján akár önállóan is végezhetők. A 2 modul közti alapvető különbség a program helyszíne. Az egyik könyvtári környezetben, a másik a gyerekek megszokott környezetében (iskola, lakásotthon) tartható meg, igazodva az ebből adódó sajátosságokhoz.

Nagyjából havonta érdemes a találkozásokat megszervezni, ebből évente 2 alkalommal a könyvtárban. A hangsúly mégsem ezek pontos betartásán, hanem a rendszerességen van. A résztvevő gyerekek számára a megkezdett, majd rövid idő után megszűnő programmal sokkal nagyobb károkat okozhatunk, mint ha el sem indítottuk volna, vagy mint ha egészséges, teljes életet élő gyerekek esetében tennénk. Nagyon fontos előre felmérni, lesz-e rá kapacitása a jövőben a könyvtárnak és a kollégáknak.

A program sikere érdekében a könyvtáros kollégák részvétele csak önkéntes alapon lehetséges.

A foglalkozásokról

A könyvtárlátogatások során egy gyerekirodalmi foglalkozáson és könyvtári barangoláson vesznek részt a gyerekek. Utána sétálunk a belvárosban, fagyizunk vagy cukrászdába megyünk. A találkozások alkalmával próbálunk valamilyen nyelvi fejlesztéshez kapcsolódó foglalkozást vinni számukra: pl. papírszínházi mesélést, ehhez kapcsolódó illusztrációkészítést, közös bábozást, rajzolást, zenélést, éneklést, felolvasást, labdázást, valamint kötetlen beszélgetést, együttlétet és érintést.

Mivel igen különböző életkorúak (5 és 18 év közöttiek) és nagyon eltérő állapotúak, valamint a legkülönbözőbb fogyatékkal rendelkeznek, ezért egy-egy alkalommal sokféle tevékenységet kell kínálni ahhoz, hogy mindenki számára legyen olyasmi, amibe be tud kapcsolódni.

Egy-egy alkalommal kb. 12–15 gyerek jön el a foglalkozásokra, de a csoport összetétele változó. Közülük mindig vannak néhányan, akiket jól ismerünk, rendszeres résztvevői a programnak, és vannak újak, esetleg rég nem látottak, akikkel kicsit újra kell kezdeni a kapcsolatépítést. Ennek legegyszerűbb módja és eszköze az őszinte emberi érdeklődés, a beszélgetés, vagy egyes esetekben a testi érintés (fogom a kezét, amíg a többiekkel együtt beszélgetünk, vagy mesét hallgatunk). Jellemzően nagyon nyitottak, rendkívül nagy igényük van a figyelemre, az elismerésre, így még a verbálisan nehezen, vagy egyáltalán nem kommunikáló gyerekekkel is könnyebben alakíthatunk ki kapcsolatot.

Az egyik legalapvetőbb szempont, amivel minden foglalkozás teljes ideje alatt számolnunk kell, hogy az aktuálisan felkínált, előre eltervezett tevékenység ott és akkor éppen nem lesz sikeres a gyerekek körében. Minden foglalkozásnak van improvizatív jellege, és ez így van jól. Míg könyvtári környezetben kicsit kevésbé oldottan, ugyanakkor koncentráltabban, az egyes tevékenységeket és tanulást segítő feladatokat nagyobb sikerrel irányíthatjuk, addig abban a környezetben, ahol a gyerekek otthonosan érzik magukat, közvetlenebb kapcsolat alakítható ki (segítve a magabiztosabb kommunikációt, a kezdeményezőkézséget), ugyanakkor kevésbé tervszerű program valósítható meg.

Abban az esetben, ha azt látjuk, hogy nem kapcsolódnak be, hogy a figyelmük elkalandozik, akkor végig kell gondolnunk, hogyan zárjuk le idő előtt a megkezdett foglalkozást, milyen más tevékenységet kínálunk fel nekik, illetve hogy egyáltalán nyitottak-e még aznap bármilyen szervezett programra. Fontos, hogy mindig legyen "B terv", esetleg tudni kell elengedni az előre eltervezett programot. Ez a könyvtáros részéről rugalmasságot és kreativitást kíván.

Míndez röviden az alábbiak szerint modellezhető:

1. "A" terv: előre eltervezett foglalkozás
2. "B" terv: egyéb lehetséges tevékenység, pl. játék, zene és éneklés, mesélés
3. "C" terv: kötetlen beszélgetés, együttlét

Új ötletek megvalósítása előtt a könyvtáros egyeztet a pedagógussal (ismerteti a tervezett program menetét és részleteit), aki a gyerekek személyiségét és képességeit jól ismerve segít a megfelelő program összeállításában.

Az átlagostól eltérő fejlődésű, speciális nevelési és gondozási igényű gyerekeknél a beszédfejlődés is más tempóban történik. Egészségi állapotuk mellett nem ritkán a rossz családi háttér (illetve a környezet, ahonnan a gyermekotthonba kerültek) is felelős érte, hogy nyelvi fejlettségi szintjük mellett a gyerekdalok, mondókák, népdalok ismerete terén is elmaradnak korosztályuktól. Így történhet meg, hogy az óvodásoknak való versek, dalok, mesék a kamaszok körében is ismeretlenek vagy népszerűek lehetnek, emiatt fontos a pedagógussal való egyeztetés.

Egy-egy sikertelen próbálkozás oka lehet a rossz időzítés, az adott tevékenységhez rosszul megválasztott helyszín/környezet, vagy akár az alkalmazott módszereink, ezért szükséges elemezni, értékelni utána ezeket a helyzeteket.

Módszertani, szakmai egyeztetéseken túl az egyes alkalmak után, de különösen a kezdeti időszakban, nagy hangsúlyt kell helyeznie a könyvtárosoknak az egymás közti értékelésre, beszélgetésre, hogy az élmény belső, lelki feldolgozása is meg tudjon történni!

A program menete:

1. Kapcsolatfelvétel az intézménnyel:  
Személyes látogatás, találkozás az intézmény/részleg/osztály vezetőjével és a gyerekekkel.
2. Felkészülés:  
A könyvtár továbbképző napot szervez a munkatársai számára. Meghívja az intézmény/részleg/osztály vezetőjét/munkatársát, aki felkészíti a programban részt vevő könyvtárosokat, összefoglalja, mi az, amit a fogyatékkal élő gyerekekről és a velük való foglalkozásról tudni érdemes. Emellett igen hasznos lehet egy tréningnap szervezése is, amely a könyvtárosok felkészítését és érzékenyítését célozza meg.
3. Előzetes egyeztetés:  
A könyvtáros egyeztet a könyvtár vezetésével, a program előkészítésében és megvalósításában résztvevő kollégákkal, valamint az intézménnyel/pedagógussal. Bővebben lásd: IV.1.
4. 1. modul: Otthon a könyvtárban

A könyvtáros feladata bemutatni a könyvtárat, a könyvtár által kínált szolgáltatásokat, lehetőségeket, megtartani a foglalkozást, illetve megszervezni a foglalkozás utáni kötetlen programot.

5. Értékelés, egyeztetés

6. 2. modul: Könyvtár az otthonban

A könyvtáros feladata a foglalkozás megtartása, a hozzá kapcsolódó tevékenységek koordinálása, folyamatos helyzetlemzés, egyes tevékenységek sikertelensége esetén újabbak felkínálása, könyvcsomag átadása.

7. Értékelés, egyeztetés

8. További alkalmak megszervezése az eddig leírtak szerint.

## II.2. A tanulást segítő eszközök

- könyvek, lapozók, folyóiratok, papírszínház,
- kesztyűbábok,
- hangszerek
- kézműves- és rajzeszközök (filctollak, színezők, karton, hurkapálca, ragasztó, olló...)
- sporteszközök (csak egyszerűbbek, pl. labda, illetve amit a saját tornatermük kínál: gyűrű, hinta, babzsák stb.)

## II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csoportos munka; ismertetés, prezentálás; szabad döntés (minden résztvevő gyerek szabadon dönthet, melyik felkínált tevékenységben, és mennyi ideig szeretne részt venni); torna, mozgás.

## III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Otthon a könyvtárban	2
2.	Könyvtár az otthonban	2

## IV. A PROGRAM TANANYAGA

---

### 1. modul: Otthon a könyvtárban

---

### IV.1. A modul adatai

Időtartam: Változó, kb. 1,5–2 óra + séta a városban

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az egyes alkalmakon résztvevő gyerekek száma változó, általában 12–15 fő.

A kapcsolatfelvételt követően az előkészítés szakaszában a könyvtáros feladata egyeztetni:

- a pedagógussal a gyerekek lehetőségeiről;

- a könyvtár vezetőségével a könyvtár lehetőségeiről;
- a programban résztvevő könyvtárosokkal egyéni lehetőségeikről.
- Előzetesen egyeztetésre, végiggondolásra javasolt kérdések, szempontok:
- Az intézménynek módjában áll-e gondoskodni a gyerekek szállításáról?
- Hány gyerek szállítható? Milyen segítséget igényelnek a könyvtár részéről? (pl. segítség a városi séta során)
- Milyen gyakorisággal valósítható meg egy-egy találkozás?
- Mi az intézmény, illetve a gyerekek napi-, heti rendje, amihez igazodnunk kell az időpontok egyeztetése során?
- Végig kell gondolni, milyen napokon tudjuk fogadni őket. Az első könyvtárlátogatást célszerű arra a hétköznapra időzíteni, amikor a könyvtár az olvasók előtt zárva tart. A további találkozók esetében mind a gyerekek, mind pedig a könyvtárosok és pedagógusok számára jó lehetőség, ha a gyerekek betekintést nyerhetnek a könyvtár hétköznapjaiba is.
- Egyeztetés a program lebonyolításában résztvevő kollégákkal a feladatok elosztásáról, a felkészülés és a találkozás időpontjáról.
- A megfelelő könyvtári tér kiválasztása, illetve a látogatás során használni, megtekinteni kívánt terek lehetőség szerinti akadálymentesítése. Ahol ez még nem történt meg, ott ajánlott ezeknek a tereknek az újbóli, teljes bejárása, egészen az érkezéstől (attól a ponttól, ahová a gyerekek a busszal megérkeznek) a távozásig (ahol elköszönünk tőlük).
- Terv elkészítése arra vonatkozóan, hogy a könyvtár mely részeit és szolgáltatásait szeretnénk megismertetni velük. Végig kell gondolni, hogy az egyes részlegekről melyek azok az információk, amik számukra is érdekesek lehetnek.
- Szükséges alapvető körülmények biztosítása: mosdó, ruhatár, tea, keksz, papírzsebkendő stb.
- A foglalkozás megtartására választott teret megfelelően elő kell készíteni: berendezni, eszközöket előkészíteni.

Mindezek előzetes számbavétele segít tudatosan, megfelelő keretek közt tartani a foglalkozásokat, vagy éppen a keretek lazításának szükségességét felismerni.

#### **IV.1.1. Tanulási feladat**

Mind állapotukban, fogyatékek jellegében, mind pedig életkorukat tekintve nagy eltérések jellemzőek, ezért nem várható mindannyiuktól ugyanaz a fejlődés, ahogy az sem, hogy ez a program befejeztével máris mérhető legyen. Esetükben másként kell tekintenünk a tanulási célokra, mert szakember segítsége nélkül rövidtávon nem fogalmazhatók meg. Ugyanakkor ez nem jelenti azt, hogy a program ne tudna hatékony segítséget nyújtani tanulási, kommunikációs, vagy éppen szociális képességeik javításában részben a nyelvi fejlesztést megcélzó feladatok, részben a magabiztosságuk és önértékelésük erősítése révén.

A program segíti őket:

1. meglévő ismereteik alkalmazásában, új ismeretek megszerzésében;
2. szövegértési képességük fejlesztésében;
3. csoportos munkában való aktív részvételben;
4. magabiztosabb kommunikációban (bemutatkozás, összefoglalás, mesélés, megfelelő fogalmak használata, ismertetés);
5. könyvtári térben való tájékozódásban;
6. az egyes könyvtári szolgáltatásokon keresztül a különböző dokumentumtípusok megismerésében;
7. egyéni ízlésük alakításában (pl. mit olvas szívesen).

## IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

Könyvtári barangolás:

- tájékozódás könyvtári térben
- tájékozódás könyvtári szolgáltatásokról
- tájékozódás az egyes dokumentumtípusok nyújtotta lehetőségekről

Könyvtári foglalkozás:

- szövegértés fejlesztése
- különböző verbális és nem verbális kommunikációs formák magabiztosabb használata
- rövid történet, élmény, mese vagy egyéb tartalom szóbeli ismertetése
- vizuális kifejezőkészség fejlesztése
- zenei készségfejlesztés, népdalokkal, népzenevel való ismerkedés.

Feladatok, események részletes leírása:

### **Könyvtárlátogatás:**

- Érkezés egy megfelelő méretű, számukra kényelmes könyvtári térbe.
- A gyerekek kísérője elmondja nekik, miért vannak itt.
- Bemutatkozás: A könyvtár részéről a programban résztvevő kollégák névtáblát viselnek.
- A program felelőse elmondja, milyen programmal készültünk nekik.
- Körbevezetjük őket: hírlapolvasó, kölcsönző, tájékoztató, olvasóterem, idegennyelvű részleg, fonotéka, számítógépes terem, gyerekkönyvtár – mindenről mondunk néhány lényegi, ugyanakkor számukra is érdekes információt. Ami érdekli őket, arra több időt szánunk (pl. DVD-k a fonotékában, autós szaklapok, bármi, ami iránt érdeklődést mutatnak). Ezek a helyzetek jó alkalmat kínálnak az ismerkedésre!
- Végállomás: a gyerekkönyvtár, ahol a foglalkozás megtartására előkészültünk.

### **Foglalkozás:**

Eszközök:

- papírszínház (keret + mese);
- a mese szövegének nyomtatott változata annyi részre osztva, ahány csoportot alakítunk;
- rajzeszközök és egyéb kreatív eszközök: papír, színes ceruza, filctoll, ragasztó, olló; Az eszközök megválasztásánál fontos szempont, hogy a különböző fogyatékkal élő gyerekek közül lehetőleg mindenki találjon magának megfelelőt, ugyanakkor ne legyen túl sok, mert az megoszthatja a figyelmüket.
- hangszerek (ha vannak)
  - A gyerekek kb. 4-5 fős csoportokban helyet foglalnak az asztaloknál. A könyvtáros kérje a pedagógus segítségét a csoportok kialakításában! Minden asztalnál ül legalább egy felnőtt is, aki lehet könyvtáros, vagy a gyerekek kísérői közül valaki, aszerint, hogy melyik csoportnak milyen szintű segítségre lehet szüksége.
  - Ének, zene: lehetőség szerint hangszeres kísérettel – érdemes kihasználni hangulatteremtő, feszültségoldó szerepét.
  - Egy könyvtáros felolvassa a mesét, és vagy ő, vagy egy kollégája lapoz a papírszínházban.
  - Ezután minden csoport megkapja a maga szövegrészletét, amihez rajzo(ka)t készít.
  - Végül a csoportok egymást követően előadják a mesét: egy gyerek olvassa a szöveget (kiválasztásában szintén kérjük a pedagógus segítségét!), a könyvtáros pedig a gyerekek által készített rajzokat lapozza a papírszínházban. Ez a feladat felső tagozatos, illetve középiskolás

korosztály számára túl könnyűnek tűnhet, de nem szabad megfélemedeznünk arról, hogy a fogyatékkal élő gyerekek esetében akár egy egyszerű rajz elkészítése, az olló használata vagy egy rövid szöveg felolvasása is igen nagy kihívást jelenthet, így a vele járó sikerélmény is erős pozitív hatással bír.

- Zárás: A könyvtáros néhány kedves mondattal zárja a foglalkozást, szóban kiemel minden csoport munkájából valamit, mert a dicséret elengedhetetlen! Akár a felnőtteket is megdicsérhetjük, ez a gyerekeknek vicces lehet.
- Ha volt ének/zene a mese előtt, akkor most is érdemes így zárni a programot. Érdemes megkérdezni, ők mit ismernek, mit tudnánk együtt elénekelni. Általában a legegyszerűbb gyerekdalok valamelyikére esik a választás, amit mindenki ismer. A közös éneklés pozitív hatása közismert, így a program ezen szakaszát kifejezetten jó hangulatban zárhatjuk.

#### **Városi séta:**

- Számolnunk kell azzal a körülménnyel, hogy állapotánál fogva ezen már nem tud minden gyerekek részt venni. A könyvtáros a pedagógussal előzetesen egyeztetethet arról, milyen lehetőséget kínál a séta idejére a könyvtár a maradó gyerekeknek.
- Mivel a gyerekek nagy része számára a könyvtári foglalkozás fárasztó lehet, a programnak ez a része már teljesen kötetlen.
- Lehetőség: fagyi/forró csoki/péksüti a belvárosban, esetleg egy-egy közeli nevezetesség megtekintése, pl. séta a Duna-parton...

#### **Zárás:**

- A zárás szakasza egyben a búcsúzással egybekötött fejlesztő célú, verbális és tárgyi értékelés.

### **IV.1.3. Értékelés**

- Búcsúzáskor értékelés: Néhány mondatban összefoglaljuk az együtt töltött idő eseményeit, megköszönjük, hogy kedvesek, érdeklődőek voltak, nyitottak arra, hogy megismerjék a könyvtárat és hogy találkozzanak velünk. Nagyon fontos elmondani, hogy ez nem egyszeri alkalom volt, hogy várhatóan újra találkozunk majd, mert számukra ez jelenti az igazi értéke(lés)t!
- Lehetőség: könyvcsomag, vagy egyéb ajándék átadása.
- Búcsú.

---

## **2. modul: Könyvtár az otthonban**

---

### **IV.2. A modul adatai**

Időtartam : 1,5-2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A gyerekekkel a kapcsolatépítés nagyon könnyű, kedvesek, közvetlenek, nyitottak, és nagyon vágnak a figyelemre, így nem kell semmilyen módszert követnünk. A modul nehézsége nem ebben rejlik. Nem lehet igazán felkészülni arra, milyen helyzetekkel, sorsokkal találkozunk. Lelki megerősítést részben a kollégák aránylag nagyobb számú részvétele, részben a pedagógus segítsége, különösen pedig a gyerekek szeretete adhat. Tény, hogy bepillantást nyerni az ő mindennapjaikba egészen másfajta jelenlétet kíván, mint egy könyvtári környezetben való találkozás.

### IV.2.1. Tanulási feladat

A II. modul helyszíne a gyerekek mindennapi, megszokott környezete. Ebből adódóan a hozzá kapcsolódó tanulási feladatok az I. modulhoz képest az alábbiakkal egészülnek ki:

Speciális igényű, fogyatékkal élő, esetenként bentlakásos intézményben, vagy család nélkül, gyermekotthonban nevelkedő gyerekek esetében rendkívül fontos, hogy azonosságtudatuk formálódjon, hogy megtapasztalják, mindannyian mennyi közös, és mennyi egyedi tulajdonsággal rendelkezünk.

Önbizalmuk és magabiztosságuk erősítésében az alábbi élethelyzetek segítik őket:

- bemutatkozás
- környezetük bemutatása
- kommunikáció

### IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- bemutatkozás – a hozzá kapcsolódó kommunikációs formulák és szituációk gyakorlása;
- környezetük, szobájuk, kedvenc tárgyaik bemutatása révén önmaguk meghatározása, helyzetük, életük, mindennapjaik bemutatása;
- koncentrált figyelem;
- mese mint történet értelmezése, befogadása, befejezése vizuális és auditív elemek használatával;
- aktuális meséhez tartozó fogalmak értelmezése;
- logikai képesség fejlesztése;
- szövegértés fejlesztése;
- különböző verbális és nem verbális kommunikációs formák magabiztosabb használata;
- rövid történet, élmény, mese vagy egyéb tartalom szóbeli ismertetése;
- vizuális kifejezőkészség fejlesztése;
- zenei készségfejlesztés, népdalokkal, népzenevel való ismerkedés.

Feladatok, események részletes leírása:

Érkezés:

- Változó, általában egy-egy alkalommal 6–8 kolléga (vezető, könyvtáros, informatikus, sofőr) vesz részt a programban, többségük rendszeresen, akiket a gyerekek már ismernek és várnak, és vannak újak, akiket nagy érdeklődéssel fogadnak.
- Beszélgetés:
  - Első alkalommal boldogan vezetnek körbe az ő otthonukban, ahogy mi tettük velük a könyvtárban (megmutatják a szobájukat, a szekrényben tartott rendet, a képeket a falon, az elnyert érmeiket, mindent...).
  - További alkalmak során: ki hogy van; mi történt, mióta utoljára találkoztunk; hol vannak, akik most nincsenek itt; versenyek, iskola, tervek stb. Ez nem egy nagy, közös, irányított beszélgetés, hanem szabad, életszerű „fogatag”, ilyenkor fontos, hogy legyünk elegen, hogy minden gyerek kellő figyelmet kapjon.
- Mikor minden gyerek megérkezett és kicsit beszélgettünk, megkezdjük a foglalkozást.

## Papírszínház, zene, ismerkedés a hangszerekkel, kézműveskedés

Menete:

1. Ének, zene: egy választott dal (pl. *Most érkezünk ez helyre* című népdal – 1. melléklet) citerakísérettel. Hangszer nélkül is jó kezdet, segít a gyerekek figyelmét a programra irányítani.
2. Papírszínházi előadás (*Florence Jenner-Metz: Az ebédidő*):
  - A keret egy kendővel letakarva áll az asztalon.
  - Citeraszóra a kendő lekerül.
  - Elmondjuk a gyerekeknek, hogy a „varázsdoboz” (keret) csak akkor nyílik ki, ha közösen elmondunk egy varázsverset. (2. melléklet)
  - A mesélést a történet vége előtt hagyjuk abba.
3. Megkérjük őket, hogy kisebb csoportokban próbálják meg kitalálni, mi lehet a mese vége, illetve ők hogyan fejeznék be. Ekkor tesszük ki az asztalra azokat az eszközöket, amiket használhatnak: kesztyűbábok, filctollak, rajzlapok, színes karton, ragasztó, olló, hungarocell golyók stb. Minden csoportnál van egy vagy több könyvtáros, aki segít a figyelem összpontosításában. Nem szabjuk meg, mennyi idejük van rá, megvárjuk, amíg mindenki elkészül. A programnak ez a része fakultatív, nem mindenkit köt le, és nem mindenki tudna benne aktívan részt venni, de a gyerekek egy része nagyon lelkesen kapcsolódik be. Amíg várjuk, hogy mindenki elkészüljön, beszélgetünk a többiekkel, akik közben a kihelyezett eszközökkel szívesen játszanak, alkotnak.
4. Mikor mindenki elkészült, a csoportok egymás után előadják a mese végét. Lehet ez rövid bábjáték, lehet rajzok segítségével, szóban, vagy ahogy ők szeretnék.
5. A mese után újabb ének, zene:
  - Egy újabb dal citerakísérettel (pl. *Úgy tetszik, hogy jó helyen vagyunk itt* – 3. melléklet)
  - Megtanítunk nekik egy rövid dalocskát, és megkérdezzük őket, mit ismernek, amit közösen énekelhetünk.

### Hangszerbemutató:

- Ez esetben játék a hangszerekkel (pl. citera, furulya, xilofon, triangulum, cajon, különböző ütős- és ritmushangszerek) – ezt a lehetőséget minden alkalommal biztosítjuk. Érdeemes több időt szánni/tervezni rá. A gyerekek számára óriási élmény és sikerélmény egy hangszer megszólaltatása. (Érdekesség, hogy a leglelkesebb közülük egy súlyosan hallássérült 9 éves kislány volt!)
- Közben beszélgetés éppen felmerülő, vagy akár a meséhez kapcsolható témákról, ismeretekről, élményekről, pl. a mese kapcsán: kinek mi a kedvenc étele? Figyelnie kell a kérdésre, döntenie kell, mit válaszoljon, mindenki előtt válaszol önállóan, vagy segítséget kér. Jó lehetőség egy vidám beszélgetésre, a gyerekek megnevettetésére!

### Búcsúzás:

- Néhány rövid mondattal köszönetet mondunk a gyerekeknek és az intézmény munkatársainak, hogy vendégül láttak minket.
- Adomány, ajándék átadása, ha hoztunk (könyvadomány, újságok, folyóiratok, kézműves eszközök, édesség).
- Biztosítjuk őket arról, hogy újra jövünk majd!



### **Egyéb:**

- A program során a papírszínházi előadás (kb. 10–15 perc) az, ami kötött, a többi mind kötetlenebb, laza keretek közt zajlik.
- A mese közben lehetőségünk van egy-egy hangutánzásra alkalmas eszköz megszólaltatására is.
- A találkozói helyszíne lehet tornaterem, szabadtér, csoportszoba stb. Mind más és más lehetőségeket kínál.

### **IV.2.3. Értékelés**

A programnak nincs zárása, mert szerencsés esetben folyamatos, rendszeres. Az értékelés nem záráshoz kötött, és nem is olyan formában történik, mint egészséges gyerekek esetében. Fogyatékkal élő, speciális igényű gyerekek számára a legpozitívabb üzenet, a lehető legmotiválóbb értékelés, ha ezekre az alkalmakra újra és újra sor kerül.

Előfordulhat olyan is, hogy valamiért csúszik a találkozás időpontja. Ilyen esetben sokat jelent az is, ha a pedagógussal beszélünk, ha üzenünk nekik. Arra is volt példa, hogy az adventi időszakban már nem sikerült időpontot egyeztetni, de a könyvtár sofőrje elvitte a gyerekeknek szánt ajándékokat, óriási örömet szerezve ezzel nekik. A kis herceghez hasonlóan a legfontosabb azt megérteni, hogy felelősséggel tartozunk emberi kapcsolataink ápolásáért, és hogy az idő a legtöbb, amit a másiknak adhatunk.

A fentiek túl fontos a visszajelzés, hogy tervezni tudjuk az egyes alkalmak programját, hogy javítani tudjunk a hibáinkon, és kitűzött céljaink elérése érdekében megtegyük, ami módunkban áll. Ennek érdekében a pedagógussal nemcsak a tervezés fázisában, hanem minden egyes találkozó után is egyeztetünk, általában telefonon. Ő pontos visszajelzést ad arról, hogy érezték magukat a gyerekek, mi mennyire tetszett, vagy nem tetszett nekik, ő maga, mint pedagógus a foglalkozás mely részét találta különösen hasznosnak, mint olyat, ami az ő munkáját, illetve a gyerekek tanulását segítette. Ez az egyeztetés minden alkalommal meg kell, hogy történjen!

## **V. VÁRT EREDMÉNYEK**

- önbizalom növelése
- kommunikációs formák magabiztos használata
- gátlások oldása, feloldása
- ismereteik bővítése
- kezdeményezőképeség
- új ismeretek megszerzése iránti motiváció kialakítása
- életminőségük javítása által jobb esély a pályaválasztás, egyéb tanulmányok, sport terén

## **VI. ESZKÖZLISTA**

A program során már használt, és opcionálisan használható eszközök listája:

- Könyvek, lapozók, folyóiratok
- Papírszínház: keret + mese
- A mese szövegének nyomtatott változata annyi részre osztva, ahány csoportot alakítunk
- Kézműves-, rajz- és egyéb kreatív eszközök: papír, színes karton, zsenília drót, színes ceruza, filctoll, ragasztó, olló, hungarocell gömb, hurkapálca stb.
- Hangszerek: citera, furulya, xilofon, triangulum, cajon, különböző ütős- és ritmushangszerek

- Kesztyűbábok
- Diavetítő és diafilmek
- Egyszerűbb sporteszközök (pl. labda, ugrókötel, frizbi, illetve amit a saját tornatermük kínál – gyűrű, hinta, babzsák stb.)

## VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A szakirodalom-jegyzék a <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthető le.

## VIII. MELLÉKLETEK

1. Most érkezünk e helyre (dallam és szöveg)
2. Papírszínház nyitogató varázsvers
3. Úgy tetszik, hogy jó helyen vagyunk itt (dallam és szöveg)
4. Tavasz szél vizet áraszt (dallam és szöveg)
5. Fotók

**A mellékletek <http://www.azenkonyvtaram.hu/fejlesztes> oldalon a program címére kattintva tölthetők le.**

# KALENDÁRIUM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

**Olvásás napja**

Olvass Filuért!

**A demokrácia  
nemzetközi napja**

Hétköznapi hősök  
a könyvtárban –  
Napközi olvasótábor

**A magyar dráma  
napja**

Drámapedagógia  
a könyvtárban

**Az  
olvasás éjszakája**

Éjszakai Könyvbaglyok  
Találkozója –  
egy kalandos éjszaka  
a könyvtárban

**A népmese napja**

Olvásólétra

## Szeptember

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

október  
negyedik hétfője  
**Az iskolai könyvtárak  
világnapja**

Trendi Tinik Társasága:  
avagy hogyan fejlesszük  
az olvasást a kortárs  
irodalom segítségével

## Október

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

**A magyar tudomány  
napja**

Természettudományok  
a könyvtárban

## November

1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 **18** 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

**Fogyatékos emberek  
nemzetközi napja**

Otthon a könyvtárban –  
Könyvtári foglalkozás  
speciális igényű,  
fogyatékkal élő gyerekeknek

**A  
kisebbségek napja**

Cigány fesztivál  
Megszelídülő világ –  
Kultúrák közelítése  
a könyvtárban

## December

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 **12** 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 **26** 27 28 29 30 31

**Molnár Ferenc  
születésnapja**

Védjük meg a grundot!

**Fekete István  
születésnapja**

Könyvtári KFT:  
ajánlott irodalom  
feldolgozása a könyvtárban

## Január

1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 **21** 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

**Rejtvényfejtők napja**

Éjszakai Könyvbaglyok  
Találkozója –  
egy kalandos éjszaka  
a könyvtárban

**Az idegenvezetők  
világnapja**

Időutazó

## Február

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

**A történetmesélés világnapja**

Gondolatébresztő mese foglalkozások

**A költészet világnapja**

Széllal slamben

**Színházi világnap**

Drámapedagógia a könyvtárban

virágvasárnap  
**Ifjúsági világnap!**  
Védjük meg a grundot!

## Március

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

**Gyermekkönyvek nemzetközi napja**

Csodakunyhó klub

**Romák világnapja**

Megszelídülő világ –  
Kultúrák közelítése a könyvtárban

**A magyar költészet napja**

Verlábáló – irodalmi séta Széllal slamben

**A könyvtárosok világnapja**

Éjszakai Könyvbaglyok Találkozója – egy kalandos éjszaka a könyvtárban

**Műemlék-védelmi világnap**

Itt-Hon. Helyismereti olvasótábor, tematikus hét

**A könyv napja**

Pletykaanyu – kortárs irodalmi vetélkedő  
Trendi Titnik Társasága: avagy hogyan fejlesszük az olvasást a kortárs irodalom segítségével

## Április

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

**A család nemzetközi napja**

Birodalmi vadászok

**Múzeumok nemzetközi napja**

IDŐVONAT Olvasótábor

## Május

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

**Ünnepi könyvhét**  
Könyvsú-go!  
Válassz könyvet könnyen!  
Rumini Kupa  
könyves kalandok Berg Judit:  
Rumini című meseregénye  
nyomán

**Olimpiai világnap**  
Olvas Filuért!

## Június

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

**A Hold napja**  
Csodakunyhó klub

## Július

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

**Táborozás**  
Hétköznapi hősök  
a könyvtárban –  
Napközis olvasótábor  
IDŐVONAT Olvasótábor  
Itt-Hon.  
Helyismereti olvasótábor,  
tematikus hét

**A fiatalok világnapja**  
Fanatik Ridörz  
olvasóklub

## Augusztus

## MINTAPROGRAM ÓRAREND ALSÓ TAGOZATOSOKNAK

	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	TÉMAHÉT/TÁBOR
1	Mesezenede	Mi lesz, ha nagy leszel?	Hogyan lesz a könyvkupacból könyvtár?	Könyvtári KFT	Időutazó	Varázsláda
2	Olvasóóra	Sárkányos kincs keresés	Lengemesék	Netikett	Behálózza	
3	Iskolára hangoló	A héjmérföldes csizma utasai	Mese habbal, avagy íri, rajzoli, mutasd meg!	Csodakunyhó Klub	Robotika	Hétköznapi Hősök
4	Filmpakk	Betűspagetti	Drámapedagógia a könyvtárban	Digitális történetmesélés LEGO StoryStarterrel	Ki-mit tud Mátvás királyról	
5	Gigány fesztivál	Olvass Filuért!	Birodalmi vadászok	<b>Legyél Te is díjakönyvtáros!</b>	Mindentudó posztócska meséi	
6	Tanulás a könyvtárban	Tanulás a könyvtárban	Tanulás a könyvtárban	Rumini Kupa	Éjszakai Könyvbaglyok Találkozója	
7						



**Digitális irástudás fejlesztése**    **Könyvtárhasználat-információkeresés**    **Szövegrés-fejlesztés**    **Olvassáfejlesztés**





# Tartalomjegyzék

ELŐSZÓ . . . . .	3
OLVASÓVÁ NEVELÉS TÁMOGATÁSA . . . . .	4
Olvasólétra . . . . .	5
Csodakunyhó klub . . . . .	13
OLVASMÁNYFELDOLGOZÁS ÉLMÉNYPEDAGÓGIAI MÓDSZEREKKEL . . . . .	33
Drámapedagógia a könyvtárban . . . . .	34
Gondolatébresztő mesefoglalkozások . . . . .	42
KORTÁRS IRODALOM NÉPSZERŰSÍTÉSE . . . . .	52
Rumini Kupa . . . . .	53
Pletykaanyu – Kortárs irodalmi vetélkedő . . . . .	67
Trendi Tinik Társasága: avagy hogyan fejlesszük az olvasást a kortárs irodalom segítségével . . . . .	77
„KÖTELEZŐ” OLVASMÁNYOK JÁTÉKOS FELDOLGOZÁSA . . . . .	85
Könyvtári „KFT”: ajánlott irodalom feldolgozása a könyvtárban . . . . .	86
Védjük meg a grundot! . . . . .	119
TANULÁSTÁMOGATÁS . . . . .	134
Időutazó . . . . .	135
„Verslábáló” – irodalmi séta . . . . .	147
Természettudományok a könyvtárban . . . . .	157
„IFI-OLVASÓK” – IRODALOM ÉS OLVASÁSNÉPSZERŰSÍTÉS . . . . .	166
Fanatik Rídörz olvasóklub . . . . .	167
Könyvsú-go! . . . . .	178
Széllal slamben . . . . .	189
OLVASÁSNÉPSZERŰSÍTÉS – JÁTÉK, VETÉLKEDŐ . . . . .	197
Birodalmi vadászok . . . . .	198
Éjszakai Könyvbaglyok Találkozója – egy kalandos éjszaka a könyvtárban . . . . .	211
Olvass Filuért! . . . . .	222
OLVASÓTÁBOR – TEMATIKUS HÉT AZ OLVASÁS JEGYÉBEN . . . . .	232
Hétköznapi hősök a könyvtárban . . . . .	233
Idővonat olvasótábor . . . . .	243
Itt-Hon. Tematikus olvasótábor, témahét helyismereti tartalmakkal . . . . .	253
SPECIÁLIS SEGÍTŐ, ÉRZÉKENYÍTŐ PROGRAMOK . . . . .	267
Megszelídülő világ . . . . .	275
Otthon a könyvtárban – Könyvtár az otthonban . . . . .	287
KALENDÁRIUM . . . . .	298
ÓRAREND . . . . .	303
Tartalomjegyzék . . . . .	305

































