

ISKOLA: 1. Sz. Lendvai Kétnyelvű Általános Iskola	ÓRAVÁZLAT	Tantárgy: Magyar nyelv
Osztály: 3.-5.		Tanév: 2017/2018
Műveltségi terület: - természettudomány - társadalomtudomány - művészetek - technika		Óraszám:

Témakör: Mindennapi élethelyzetek egy beépített környezetben - Újrahasznosított anyagok

Az óra anyaga: Szövegértést fejlesztő feladatok: Malom készítése

Az óra céljai:

- fejlesztik a nem művészi szöveg befogadásának és alkotásának készségét,
- felismerik, hogy a szövegből információkat gyűjthetnek, ismereteket szerezhhetnek,
- a szöveg hangos és néma olvasásával fejlesztik az olvasástechnikájukat és az értő olvasás képességét,
- gyakorolják az önálló feladatmegoldást és tartalommondást,
- fejlesztik szövegalkotási készségüket,
- hulladékokból társasjátékot készítenek.

Az óra típusa: új ismereteket feldolgozó óra

Tantárgyi korreláció: Technika, matematika

Kulcskompetenciák fejlesztése:

- anyanyelven való kommunikáció
- idegen nyelven való kommunikáció
- matematikai, írás-olvasás és társadalom ismeretek
- digitális kompetenciák
- a tanulás elsajátítása
- szociális és állampolgári kompetencia
- a kezdeményezőképeség és a vállalkozói kompetencia, ide értendő:
 - kreatív gondolkodásmód
 - kockázatvállalás
 - projektek megtervezésére és megvalósítására való képesség (ötlettől az akcióig)
 - kritikus gondolkodásmód
 - probléma-megoldó képesség
- a kulturális tudatosság és kifejezőképeség

Tanítási formák	Tanítási módszerek	Taneszközök
- frontális - egyéni	- játék - magyarázat - megbeszélés - leírás - nyomtatott szöveggel való	- munkalap - kb. A3 nagyságú karton - kétfajta műanyag kupakok - ceruza - vonalzó

	munka	
--	-------	--

A MUNKA FOLYAMATA

	Tanári tevékenység	Tanulói tevékenység
<p>Bevezetés 5 perc</p> <p>1. Motiváció: 3 perc</p>	<p>Beszélgetés A tanár behoz az órához néhány társasjátékot. Arról kérdezetgi a tanulókat, hogy milyen társasjátékokat ismernek és hol lehet őket beszerezni. Ki szeret társasjátékot játszani? Milyen társasjátékokat ismertek? Hol szerzitek be a társasjátékokat?</p> <p>Motiváció A gyerekek mindig is nagyon szerettek társasjátékokkal játszani. Mit gondoltok, a régi időkben, amikor még nem lehetett ennyi játékot venni az üzletekben a gyerekek hogyan jutottak társasjátékokhoz?</p> <p>Ötletbörze A táblára rajzolunk egy felhőt, amelybe a játék szót írjuk. Köré azokat a kulcsszavak kerülnek, amelyeket a tanulók felsorolnak.</p> <p>Azt a választ keressük, hogy társasjátékot akár magunk is készíthetünk.</p> <p>Miből készíthetnénk el ezeket a társasjátékokat?</p>	<p>A tanulók felelnek a kérdésekre. Felsorolják, hogy melyik társasjátékokat ismerik. Elmondják, hogy kikkel és milyen módon szoktak játszani. Beszámolnak arról, hogy hol szerzik be, kitől kapják vagy hol veszik meg a társasjátékokat.</p> <p>A gyerekek elmondják véleményüket, hogy hogyan jutottak egykor a gyerekek társasjátékokhoz.</p> <p>Válaszolnak a kérdésre.</p>

<p>Tárgyalás</p> <p>1. Célkítűzés: 2 perc</p> <p>2. Szövegértési feladat: 25 perc</p>	<p>A mai órán egy nagyon régi társasjáték elkészítéséről és folyamatáról fogtok olvasni, amelyet párban lehet játszani. A játékot bizonyára néhányan már ismeritek, de a szöveget annak ellenére is nagyon figyelmesen olvassátok el és oldjátok meg a feladatokat.</p> <p>A tanulók egyénileg dolgoznak. A tanár figyelni és segíti őket.</p> <p>*Az a tanuló, aki előbb végez a feladattal kipróbálhatja frissen szerzett tudását malmozással.</p>	<p>A tanulók figyelmesen elolvassák a szöveget és megoldják a feladatokat.</p>
<p>Befejezés</p> <p>1. Értékelés: 10 perc</p>	<p>Ellenőrzés: Az óra utolsó részében frontálisan ellenőrizzük a feladatokat.</p> <p>Házi feladatra az ábra alapján készítsétek el a játékhoz való táblát. Kupakok helyett használhattok pl. régi gombokat vagy valami más apró kis tárgyat, a lényeg az, hogy legyen belőlük 9-9 egyforma színű darab.</p>	<p>Minden tanuló a saját feladatlapját ellenőrzi.</p>

Megjegyzések: /

A tanulók otthoni munkája, házi feladatok: /

A tanulók kartonra az ábra alapján malmot rajzolnak. A kupakokat más apró tárgy is helyettesíthetik (pl. régi gombok, kis fa korongok stb).

Mellékletek:

Írott szöveg és feladatlap

Források:

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Malom_\(j%C3%A1t%C3%A9k\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Malom_(j%C3%A1t%C3%A9k))

Malom társasjáték készítése és menete

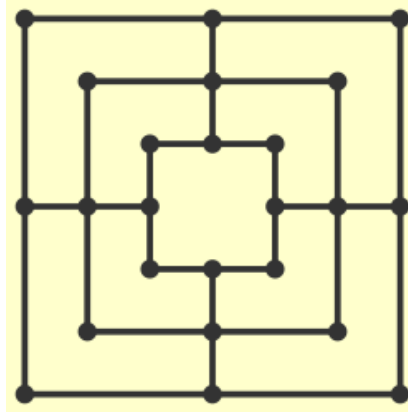
A malom egy régi logikai társasjáték, amelyet két játékos játszhat.
A játékot magad is elkészítheted.

Hozzávalók:

- négyzet alakú karton
- 18 műanyag kupak két különböző színben (pl. 9 fehér és 9 kék kupak)
- vonalzó és ceruza

Elkészítés:

A kartonra az ábra alapján rajzolj hálót.



A játék menete:

Mindkét játékosnak 9-9 darab egyforma színű kupakja van. Váltakozva helyezik el ezeket a táblán. A cél, hogy egy sorban, amelyeket vonal köt össze három azonos színű kupak legyen. Ha ez megvan, akkor bezár a „malom” és az ellenféltől levehetünk egy kupakot, de csak olyat, amelyik nem képez malmot. Amikor felraktuk az összes kupakot a táblára, akkor felváltva „lépegetünk” a vonalakon a szomszédos üres pontig. Próbálunk malmot képezni, hogy az ellenfélnek ismét egy kupakját elvessük. Ha valamelyik játékosnak már csak három kupakja marad, akkor „ugrálhat” velük a táblán bármelyik üres mezőre. A játék akkor ér véget, ha valakinek csak két kupakja marad és ezzel elveszítette a játékot.

1. Húzd alá pirossal a játék nevét.

2. Satírozd be, mire van szükség a társasjáték táblájának elkészítéséhez.

gombostű	ceruza	ragasztó	vonalzó
kartonlap	kupakok	ecset	olló

3. Felelj a kérdésekre egy-egy számmal.

Hány játékos játszhatja a malmot? _____

Hány kupakja van egy játékosnak? _____

Hány kupak kell összesen a játékhoz? _____

Hány különböző színű kupakra van szükség? _____

Hány kupak képez egy malmot? _____

4. Felelj a kérdésekre.

Mikor veheti le a játékos az ellenfele kupakját?

Mikor „ugrálhat” a játékos?

5. Írd a mondatok után, hogy igaz (I) vagy hamis (H)

A malom társasjáték. _____

A malom egyéni játék. _____

Az veszít akinek több kupakja marad. _____

A játékos akkor „ugrálhat”, ha már csak két kupakja maradt. _____

6. Játsszátok el a játékot.

MEGOLDÁSOK

Malom társasjáték készítése és menete

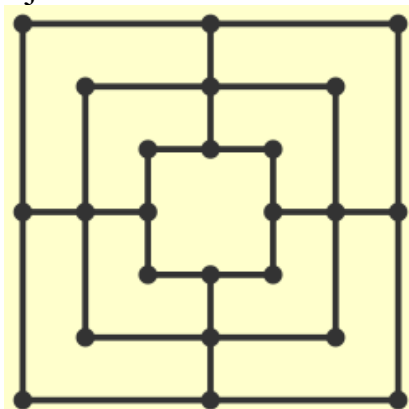
A malom egy régi logikai társasjáték, amelyet két játékos játszhat.
A játékot magad is elkészítheted.

Hozzávalók:

- négyzet alakú karton
- 18 műanyag kupak két különböző színben (pl. 9 fehér és 9 kék kupak)
- vonalzó és ceruza

Elkészítés:

A kartonra az ábra alapján rajzolj hálót.



A játék menete:

Mindkét játékosnak 9-9 darab egyforma színű kupakja van. Váltakozva helyezik el ezeket a táblán. A cél, hogy egy sorban, amelyeket vonal köt össze három azonos színű kupak legyen. Ha ez megvan, akkor bezár a „malom” és az ellenféltől levehetünk egy kupakot, de csak olyat, amelyik nem képez malmot. Amikor felraktuk az összes kupakot a táblára, akkor felváltva „lépegetünk” a vonalakon a szomszédos üres pontig. Próbálunk malmot képezni, hogy az ellenfélnek ismét egy kupakját elvessük. Ha valamelyik játékosnak már csak három kupakja marad, akkor „ugrálhat” velük a táblán bármelyik üres mezőre. A játék akkor ér véget, ha valakinek csak két kupakja marad és ezzel elveszítette a játékot.

1. Húzd alá pirossal a játék nevét.

2. Satírozd be, mire van szükség a társasjáték táblájának elkészítéséhez.

gombostű	ceruza	ragasztó	vonalzó
kartonlap	kupakok	ecset	olló

3. Felelj a kérdésekre egy-egy számmal.

Hány játékos játszhatja a malmot? **2**

Hány kupakja van egy játékosnak? **9**

Hány kupak kell összesen a játékhoz? **18**

Hány különböző színű kupakra van szükség? **2**

Hány kupak képez egy malmot? **3**

4. Felelj a kérdésekre.

Mikor veheti le a játékos az ellenfele kupakját?

Ha becsukja a malmot. Ha három egyszínű kupak van egy vonalon.

Mikor „ugrálhat” a játékos?

Ha már csak három kupakja marad.

5. Írd a mondatok után, hogy igaz (I) vagy hamis (H)

A malom társasjáték. **I**

A malom egyéni játék. **H**

Az veszít akinek több kupakja marad. **H**

A játékos akkor „ugrálhat”, ha már csak két kupakja maradt. **H**

6. Játsszátok el a játékot.