

Szervezet neve, címe: Európai Dél-Alföldi Regionális Alapítvány, 6722 Szeged, Gutenberg u. 28. Fszt. 1.			
Projekt elnevezése: A viharsarki tehetségek társadalmi felelősségvállalásának elősegítése			
Dátum:	1. lap		
A program megnevezése/helyszíne:			
Pályázati azonosító: NTP-TFV-20-0054			
Időszak	Mentorálttal eltöltött órák száma	Mi volt a mentorálás témája és célja?	Felhasznált eszközök, módszerek
2022.02.15- 2022.03.15	4	Érzelmi helyzetek kibontakoztatása, helyzetekbe való beleélése Kapcsolattartási, kapcsolatfelvételi készség fejlesztése Kommunikációs készségek fejlesztése Önismeret	Szituációs-és szerepjátékok különböző helyzetekben, beszélgetés, magyarázat, dramatizálás, filmnézés, interaktív panel, dobókocka, kártyák,
2022.03.15- 2022.04.15	4	Jó memória és beszédképesség fejlesztése Alkalmazkodó képesség fejlesztése Beszédképesség/ szókincs fejlesztése Önismeret Új helyzetekben történő rugalmas váltás Kreatív, kritikus, független gondolkodás	Memóriajátékok, interaktív panel, laptop, internet, memória játék, Braidbox játék, kártyák, képek, figyelemkoncentrációs játékok, emlékezet fejlesztésére irányuló játékos feladatok, beszélgetés, magyarázat.
2022.04.15- 2022.05.15	4	Beszédképesség, beszédbátorság fejlesztése Szókincsfejlesztés Szóbeli kifejezőképesség fejlesztése	Beszélgetés, magyarázat Sztorikocka, Scrabble, Táblás játékok, interaktív tábla, laptop, internet, piussfigurák,
2022.05.15- 2022.06.15	3	Kreativitás fejlesztése Fantázia kibontakoztatása Kíváncsiság, merészség fejlesztése Összefüggések, globális folyamatok felismerése Humorérzék fejlesztése	KIP módszer, papír, íróeszközök, „Reklám játék”, gyűjtőmunka, „Jelzők gyűjtése” játék

Nangy Viktória
Huszar Klara
Mentorok aláírása

Dátum: 2022. június 15.

A mentorprogram beszámolója

A programban résztvevők különböző szociokulturális háttérrel rendelkeznek. Többségük hátrányos helyzetű, nagycsaládos vagy csonka családban élő gyermek. A kiválasztott tanulók mindannyian kiváló általános képességűek. Cél a tehetségük kibontakoztatása és a pozitív közösségformálás, mely a későbbiekben társadalmi felelősségvállalást segíti majd elő. A program megvalósítása a gyermekek életkori sajátosságainak figyelembevételével történt. Fejlesztési területek: önismeret, memória, kommunikációs készségek, együttműködés, kreativitás. A tehetségfejlesztő órák szerda délutánonként voltak.

Az első órán az egymással történő kapcsolat felvétel, kapcsolat kialakítása volt a témánk. Bár a csoport tagjai ismerik egymást, sokszor mégis nehézséget okoz, hogyan is kell egymást megszólítani, egyáltalán köszönni egymásnak. Különböző helyzeteket alakítottunk ki, azt kellett eljátszani, hogyan köszönnénk egymásnak, mit kérdeznénk a másiktól. Például eljátszottuk, hogy új gyerek érkezik az osztályba, igazgató néni jön látogatóba, játszótéren ismerkedünk egy új gyerekkel. Nagyon aktívan vettek részt a dramatizálásban a gyerekek. Sokszor jókat nevtünk egy-egy érdekes helyzeten. Érdekes tapasztalat volt számomra, hogy sokszor nem kis fejtörést okozott, hogyan is kell ismeretlen gyerekeknek köszönni, hogyan kell megszólítani, vagy olyan felnőtteknek köszönni, aki nem az ismerősünk, nem a barátunk. Az órán több játékot is játszottunk, ilyen volt a „Névjegykártya” készítés, amikor mindenkinek egy papírlapra fel kellett írni 5 magára jellemző dolgot, majd összekevertük a kártyákat, feolvastuk és ki kellett találni, hogy kié lehet a névjegykártya. Az óra végén Beszélgetős játékot játszottunk, amikor körbe ültünk és mindenkinek el kellett mesélnie, hogy pl. mi a kedvenc tárgya, színe, étele, játéka, állata.

A következő órákon az érzelmi helyzetek kibontakoztatása, különböző helyzetekbe való beleélés volt a témánk. Megnéztünk egy kis filmet, aminek a címe Agymanók, majd különböző feladatokat oldottunk meg ezzel kapcsolatosan.

Gondold végig, mit mondanának a te „agymanóid” a következő esetekben!

Megfeledeztél édesanyád születésnapjáról.

Egy perc múlva te következel a versenyen.

Sokat készültél egy dolgozatra, mégsem sikerült jól.

Nem tudtad a barátoddal elhíttetni, hogy nem te törted össze a játékát.

Meglátod, hogy egy osztálytársadnak ugyanolyan tolltartója van, mint neked.

Nagyon érdekes válaszokat adtak a gyerekek. Sok érdekes játékot játszottunk. Az egyik kedvenc volt az „Azért szeretlek, mert...” című drámajáték volt. A gyerekekkel körbe ültünk, és labdát dobtunk egymásnak. A játékot én indítottam, majd utána egymásnak adták a gyerekek a labdát. Ez a játék a gyerekek pozitív érzelmeit erősítette, de az érzelmek, az önismeret fejlesztésére is nagyon remek ez a játék.

A figyelem és az emlékezet fejlesztése is az egyik célom volt, erre kiváló volt az „Adok neked” című drámajáték. A gyerekek körben ülnek. Feladat: a játékvezető képzeletbeli dolgokat adogat a gyerekeknek, pl. egy könyvet. Erre mindegyik játékos úgy tesz, mintha könyvet olvasna. A következő mondata: „adok nektek egy könyvet és egy szappant”. Mire mindenki úgy tesz, mintha olvasna, és közben mosakodna. Ezután: „adok nektek egy könyvet, egy szappant és egy rágógumit”. Ekkor minden játékos úgy tesz, mintha könyvet olvasna, közben mosakodna, s rágná a rágót. És így folytatódik tovább a játék, amíg az egyik gyerek össze nem zavarodik, és nem tudja, hogyan tovább.

Készítettünk közösen különböző érzelmeket kifejező kártyákat is, pl. boldog, szomorú, félős, mérges, ijedt. Készítettünk közösen egy olyan dobókockát is, amire ezeket az érzelmeket rajzoltuk fel, majd körbe ültünk és olyan érzelmet kifejezve kellett a „Gyerekek, gyerekek, szeretik a peracet” című mondókát elmondani, amit mutatott a dobókocka. Nagyon vicces volt ez a gyakorlat, sokat nevtünk rajta, közben pedig megtanulhatták, hogyan is fejezhetjük ki arcjátékunkkal, hangokkal, testünkkel a különböző érzéseinket.

Az egyik órán mesét olvastunk és dolgoztunk fel, a címe: A méhecskék vitája. Közösen elolvastuk a mesét majd kérdések alapján megbeszéltük, hogy miről is szól a mese, pl. Kik a szereplők?, Hol játszódik a történet?, Min vitáztak össze a méhecskék? Hogyan békültek ki? stb..... A megbeszélés után pedig eljátszottuk a mesét, mindenki kapott szerepet, volt természetesen mesélő is. Többször cseréltek egymással szerepet a gyerekek, több változatot előadtunk. Ez a feladat kiválóan alkalmas volt a szóbeli kommunikációs képességeik fejlesztésére.

Memóriajátékkal kezdtük az ötödik foglalkozást csoportmunkában. Az egyik csoport fa memóriajátékkal játszott, a másik az interaktív panelre kivetített játékkal fejleszthette memóriáját (<https://wordwall.net/hu/resource/5347659/memoria-jatek>). A következő játék összetettebb volt, ez az „asszociációs játék”, melynek lényege, hogy egy képet kiválasztunk. Ez a hívóképe az asszociációs játéknak. Az első tanuló mond egy szót a képről, a következő

tanuló (sorban haladunk-ez segíti a memorizálást) megismétli a szót és hozzá teszi a saját egyszavas asszociációját. A harmadik tanuló megismétli az első 2 szót és ő is hozzá tesz egyet. Ha valaki téveszt, vagy kihagy egy szót, kiesik a játékból. Zárásként a „Fejezd be!” nevű játékot játszottuk, ami kiválóan fejleszti a szókinccset, auditív és vizuális figyelmet. A játék lényege, hogy én mondom az első mondat elejét. Egy tanuló befejezi azt és a következő mondat elejét ő mondja, majd egy társa befejezi. Ezzel átvette a mondatkezdés jogát. Ő is elkezdhet egy mondatot, amit egy harmadik gyerek fog befejezni. Arra kell figyelni, hogy a mondatok kapcsolódjanak egymáshoz.

A következő foglalkozást a „Betűk sorakozó!” játékkal kezdtük. Az auditív és vizuális figyelmet, emlékezetet, analízáló - szintetizáló képességük fejlesztése volt a cél. A kezdő játékos mond egy hangot: „o”, a következő játékos folytatja, s mond ő is egy hangot: „r”, de fel kell már készülnie, hogy tudjon egy szót mondani, melyben e két hanga megadott sorrendben szerepel. (ország, orr, orgona...), majd a következő játékos is hozzátesz egy hangot: „o”, oroslán, orosz. A játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos már nem tud újabb hangot hozzátenni a szóhoz. Két csoportban folytatódott az óra. Az egyik csoport szókereső játékot játszott az interaktív panelen (<https://wordwall.net/hu/community/magyar-szókereső>) a többiek BRAINBOX-szal játszottak.

Az órát ellentétpárok keresésével kezdtük. Mondtam egy szót, a kiválasztott gyerek mondta az ellentétét. A konkrét tulajdonságoktól az elvontabbak felé haladtunk. Pl.: kicsi-nagy, lassú- gyors, szomorú- vidám. A következő feladattal a koncentráció és a beszédképesség fejleszthető. „Látom amit te nem!” A hallott leírás alapján kell kitalálni tárgyak nevét. Az osztályteremben található tárgyról leírást adunk: „Látom, amit te nem! Kicsi, kerek, piros...” A másik játékosnak ki kell találnia melyik tárgyról van szó. Azután a „Hotelportás játék.” következett. Fejlesztő hatása: a nem verbális jelzések használatának és felismerésének fejlesztése. A játékosok közül egy valaki lesz a hotelportás, a többi játékos a vendég. A vendégek „némák”, nem tudnak beszélni, csak különböző non-verbális eszközökkel fejezhetik ki magukat. Viszont mindnyájuknak van valamilyen problémája, (amit előre megbeszélünk nem működik a lift, kényelmetlen az ágy, nincs meleg víz...) amiben a hotelportástól kér segítséget. A portás – az egyetlen aki beszélhet – feladata, hogy kitalálja mit kívánnak tőle. A játékot megbeszélés követi arról, hogy mennyire volt nehéz csupán nem verbális eszközökkel elérni a céljukat.

A fejlesztést „Linzer gyakorlattal” kezdtük. Cél: az önmagunkról történő megnyilatkozás és az egymásra való odafigyelés gyakorlása. A csoport tagjai párokat alkotnak, majd egy

külső és egy belső kört alkotnak olyan módon, hogy a pár egyik tagja a külső, a másik tagja a belső körben áll egymással szembe fordulva. A játékvezető különböző témákat nevez meg, amelyekről a párok egy meghatározott időtartam alatt beszélgetnek. Ennek az időtartamnak a felében az egyik fél a beszélő, a másik figyel, majd szerepet cserélnek. A témák váltásánál a körök a játékvezető instrukciójára elmozdulnak, és mindenki új párt kap. A témák kezdetben mindennapi, könnyed dolgok, majd egyre komolyabb és intimebb kérdések kerülnek szóba. A témák komolyodásával nő a ráfordítható időtartam. Témák: A kedvenc ételed. (1 perc) A múlt hétvégi programod. (1,5 perc) Véleményed az iskoládról. (2 perc) Egy nagyon boldog élményed. (2 perc) Egy kellemetlen élményed. (2 perc) A legjobb barátod.(3 perc) A legnagyobb ellenséged. (3 perc) Három kívánságod. (4 perc) Amitől nagyon rettegsz. (4 perc) A gyakorlat végén megbeszéljük: Mi volt könnyebb: beszélni vagy meghallgatni a másikat? / Melyik téma okozott nehézséget, és miért?/ Milyen érzés volt beszélni benső dolgainkról? /Milyen érzés volt mások benső dolgairól hallani? A következő játék a „Tükörkép”. Cél: a nonverbális kommunikáció, a metakommunikációs jelzések megértésének gyakorlása. A résztvevők párokat alkotnak. (Lehetőleg egyforma termetű személyek kerüljenek egy párba.) Az egyikük a „tükör”, a másik a tükör előtt áll, s különböző mozdulatokat végez. (Beszélni nem lehet!) Ezt a párja visszatükrözi. Kis idő múlva a párok szerepet cserélnek. Csak a feladat végén beszélhetnek a párok egymással. Az óra végén BINGÓ játékkal játszhattak.

A mai fiatalságnál az egyik legszembetűnőbb jelenség, hogy egyre kevesebbet kommunikálnak egymással. A modern kor vívmányai egyre jobban elveszik az emberek idejét és a kedvét attól, hogy személyesen is beszélgessenek. Egyre kevesebb szót használnak és folyamatos próbálják a mondanivalójukat minél rövidebben és gyorsabban tudatni a másikkal.

Az óráink céljaként tűztem ki, hogy minél változatosabban próbálják és merjék kifejezni magukat. A legegyszerűbb feladat az volt, hogy minden zavaró érzést, ami feszéjezheti a az oldott kommunikáció esélyét megszüntessük. Az első feladat, amivel ezt el tudtuk érni, hogy kialakítottunk egy kört. „Ez vagyok én” játékot játszottunk. A Játékot én kezdtem, hogy ne legyen az, hogy nem merik elkezdni. Bármilyen plüssfigurával lehet játszani. Akinél van a figura, az elmond magáról egy nem igazán jó tulajdonságot, majd elmond magáról 2 db jó tulajdonságot. Meglepően élvezték és gondoltak arra, hogy ezzel társaik rosszat fognak gondolni róluk. Minden gyermek tudja, mi a jó és mi a rossz. Kíváncsi voltam arra, hogy tudják-e azt, hogy melyik tulajdonság miért jó vagy éppen rossz. Az interaktív táblán <https://wordwall.net/hu/resource/12058839/tulajdons%C3%A1gok>

Tulajdonságokról beszélgettünk. Sorba álltunk a tábla előtt és mielőtt a soron következő szóról eldöntöttük volna, hogy melyik kategóriába is tartozik, az elől álló gyermeknek mondatba kellett foglalnia. Egyetlen egy szabály volt, hogy minden mondatnak legalább 5 szóból kellett állnia. A következő órára már oldottabban érkeztek a gyerekek. Ezen az órán a legnagyobb figyelmet arra fordítottuk, hogy minél pontosabban tudják magukat kifejezni. Két játékkal is fejleszteni tudtuk a gyermekek kifejezőképességét.

Az első a „Mit tudsz róla” játék. Többféleképpen is játszottuk. A Táblán megjelentek állatok képei. Az gyerekeknek ki kellett mondani, hogy mi az első dolog, ami eszükbe jut róla. Én mondtam szavakat és ugyanúgy az első dolgot kellett mondani, ami az eszükbe jut. A legviccesebb játék tanán a „Ki vagyok én?” Minden gyermek egyesével húzott egy kártyát. Nem nézhették meg, hogy mi van rajta. A fejükre erősített pántba illesztették. A társaik próbálták körül írni a képen látható élőlényt vagy tárgyakat külső tulajdonságokkal. Ezzel szerették volna azt, hogy az a gyermek, akinek a homlokaán van a kártya, kitalálja, hogy mit van a lapon. Észre sem vették, hogy egyre változatosabban beszélnek és egyre érdekesebb kifejezéseket használnak. Még az is részt vett ebben a játékban, aki az elején még gyámortalanul próbált csendben ülni.

A képzeletük fejlesztése egy nehéz feladat. Sok gyermek nem meri teljesen elengeni. Erre a 2 jó feladatot is kipróbáltunk. „ Sztorikocka” a gyermekek kockákat kapnak, amin helyszínek, szereplők és cselekvések vannak. Az elején 3 majd 4 végül egészen 6 kockával játszottuk. Rövid történeteket kellett alkotni, úgy, hogy a dobó kockán látható dolgok megjelenjenek a történetben. Talán a legnehezebb és legviccesebb feladat a „Szerintem így történt” Ezzel a játékkal a feladathoz való hozzáállásukat és bátorságukat fejlesztettük. Szóbeli kifejezőképességük kiaknázása volt a cél. 10 szó szerepelt a táblán és velük kellett mesét alkotni, úgy, hogy mindenki egy mondatot mond és közösen találjuk ki a történetet. A feladat elérte a célját. Hatalmas nevetésekkel sikerült teljesítenünk úgy, hogy már észre sem vették azt, hogy ez egy feladat. „Milyen vagyok” Minden gyermek behozhatta a kedvenc plüssfiguráját. Nem mutathatta meg a többieknek. A hátuk mögött takargatták. Elsőnek minden gyereknek küldő tulajdonságokkal kellett jellemezni, hogy ki tudja a többiek találni, milyen játék is rejtőzik a társuk mögött. Mikor kitalálták, akkor minimum 5 mondatban el kellett mondani, miért is fontos nekik az a játék. Mire emlékezteti pket, Kitől kapták. Az utolsó két feladatot hagytam neki a legvégére. Mindegyik egy teljes órát vett igénybe.

Egy kip-es feladat volt az, aminél már mindenki meg tudta mutatni, hogy miben a legjobb. Mindenki érvényesíteni tudta az erősségeit. Észrevették, hogy kommunikálniuk kell egymással ahhoz, hogy olyan munkát adjanak ki a kezük közül, ami mindegyiküknek megfelel. Én távpontokat adtam meg nekik, de ők dönthették el azt, hogy miként is oldják meg a feladatokat. Távpontok: -Készíts el egy lovardát!- Legalább 10 ló legyen benne.- Nevezd el a lovakat! -Tedd őket betűrendbe! -Karikázd be kékkel az elsőt és pirossal az utolsót. Teljesen felszabadultak tudtak dolgozni. Figyelembe vették, hogy kinek mi az erőssége. A feladat végén teljesen lelkesek voltak és mindenki ki szeretett volna jönni a táblához, hogy elmondják nekem, hogy mi volt a feladat és hogyan oldották meg. Megfigyelhető volt, hogy mindenki érvényesülni tudott a feladat sikeres végrehajtásában. Csendben dolgoztak és mindenki beletette az ötletét. Az utolsó feladat, ami a legnehezebb volt szerintem az „Én márkám „játék. Párban kell játszani. Mindenki a legkreatívabb oldalát kell elővennie, hogy a végén közös döntéssel megszavazzuk, hogy ki a nyertes. A feladat az volt, hogy mindenkinek ki kellett találnia egy csokimárkát. Ennek az édességnek meg kellett tervezni egy csomagolást és egy logót. Ha ezzel készen voltak egy rövid 2-3 szavas figyelemfelkeltő mondatot kellett alkotni. Az összhang hihetetlen volt. Halkan dolgoztak, nehogy a többi páros meghalljon valami titkot. Kreatív munkák születtek. Ahogy teltek az órák egyre jobban tudtak együtt dolgozni.

Észrevehető volt, hogy mennyire nyílnak meg és hogy egyre jobban szeretnének tevékenyebben részt venni a feladatok megoldásában. Ameddig az elején csak 1-2 gyermek, addig a végére az összes egyre bátrabban adott ötleteket a feladatokban. Felismerték, hogy minél jobban összedolgoznak, annál sikeresebbek lesznek. Bátran el merték mondani a véleményüket. Ahogy teltek az órák, amit együtt töltöttünk a gyermekek oldottabban és kreatívabban próbálták sikerre vinni a rájuk bízott munkát. Kommunikációs képességük sokat fejlődött.

Összegzés: A mentorprogram lehetőséget teremtett arra, hogy a gyerekek tanórán kívüli foglalkozáson kamatoztathassák tehetségüket. Elmondható, hogy nagyon élvezték a játékos feladatokat. Remélem lesz még lehetőségünk ilyen programban részt venni.

Csanádalberti, 2022. június 15.

Varga Klára

mentor

Hussár Klára

mentor

Danyi Érika

mentor

