

Könyvtárhasználat-információkeresést fejlesztő könyvtári mintaprogramok

Módszertani kötetek 8.



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

Könyvtárhasználat-információkeresést fejlesztő könyvtári mintaprogramok

Szerkesztette Fehér Judit – Koglerné Hernádi Ágnes

Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár
Budapest
2019

A mintaprogramokat lektorálta:

Bánkeszi Katalin

Szerzők:

dr. Babákné Kálmán Marianna, Balogh Melinda, Bori Katalin, Börcsök Erzsébet, Csizmadia Edit, Dienes Éva, Jeneiné Ecseri Marianna, Kocsis-Szombathelyi Adrienn, Dr. Korpásné Cserfalvi Katalin, Liskáné Fóthi Zsuzsanna, Litkei-Nyíri Anita, Mohácsi Bernadett, Nagy Marianna Zsuzsanna, Nász János, Némethné Matasik Magdolna, Pajor Zsófia, dr. Palkó Lajosné, Papp Margit, Polák Péter, Szerencsi Edina, Tapodiné Máté Ilona, Tóth Karolina, Vass Roland

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 978-963-581-460-2

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



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 25 könyvtárhasználat és információkeresési 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 tanulócsoporthoz, osztályok számára. Azért „minta”, mert minden környezet, minden gyerekcsoport és minden könyvtáros, könyvtárpedagógus más, eltérőek az igényeik, lehetőségeik. A mintaprogramot tehát alapos átgondolás után tesztre 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 az óvodás, kisiskolás, tini, ifi korosztály könyvtárhasználat - információkeresési fejlesztését 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/fejlesztas)

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

Három könyvtárhasználat és információkeresési mintaprogram teljes megvalósulását kísértük végig a monitorprogram 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.

**HELYISMERETI
TEVÉKENYSÉG
NÉPSZERŰSÍTÉSE**

Könyvtárba mentem, de honnan indultam?

Fejlesztő neve	Tapodiné Máté Ilona (Tiszakécske)	
Célcsoport	Tini	5–8. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Közösségépítés	
	Helyi értékek megismerése, ápolása	
	Információszerzési ismeretek elsajátítása	
A program időtartama	7 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Páros munka Egyéni munka	
Kipróbáló neve	Meczóné Reviczky Beáta (Szerencs)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Célcsoport: Általános iskola 5–8 osztály.

A bevont korosztály hajlamos a külvilág, az értékek háttérbe szorításával a saját kamasz világába elvonulni. Fontos, hogy felhívjuk a figyelmüket a helyi értékek, szépségek meglátására. Feladatunk a helyi közösséghez, lakóhelyéhez való kapcsolat, az odatartozás tudatának kialakítása, ápolása. Próbálják ki a kutatást, adatgyűjtést, ismerkedjenek ezekkel a munkafolyamatokkal. Ismerjék meg a könyvtárat és állományát az olyan tanulók is, akik még nem könyvtártagok.

Cél a helyi értékek felkutatása, megőrzése, a könyvtárhasználat, az információszerzés megismertetése.

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 program anyagát két modulra osztottam, de a modulok önállóan is alkalmazhatók. A modulokra bontás a megszerzendő ismeretek alapján történt. A cél a honismeret, a lakóhely értékei iránti érdeklődés felkeltése játékos formában. A feladat megoldása egy közös kirándulás, izgalmas nyomozás során történik.

Az első modulban kitöltött feladatlapokat és a gyűjtőmunkákat a csapatok a második modulban tervezett helyismereti vetélkedőre érkezéskor adják le. Aki ezt nem teljesíti, kimarad a játékból. A vetélkedő feladatainak megoldása során az állomások vezetői felmérhetik, hogy a diákok áttanulmányozták-e a korábban kiosztott várostörténeti összefoglalót. A beadott feladatlapok értékelése a délelőtti folyamán történik, és a kapott pontszám (döntetlen eredmény esetén) eldöntheti a végső sorrendet. A helyezettnek díjazása egyszerű ajándékokkal történik, amelyek a játék jellegére utalnak. Pl.: könyvjelző, amelyen régi városképek láthatók, helyi városismertető kiadványok.

Arra is gondolkunk kell, hogy a csapatok teljesítési ideje között nagy eltérés lehet. Vannak, akik gyorsan, vannak, akik lassabban oldják meg a feladatokat. Azoknak, akik gyorsan befejezték a feladatokat, megfelelő elfoglaltságot kell biztosítani, hogy ne unatkozzanak, ne zavarják a többieket, amíg várják a verseny végét. Kivihetjük őket a szabadba, vagy társasjátékokkal, régi városi fotók vetítésével is le lehet foglalni a tanulókat.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Fényképezőgép a feladatlapok fotóinak elkészítéséhez, az előre elkészített menetlevelek, feladatlapok és díjak (oklevelek, könyvjelzők) kinyomtatása, a zenei feladat lejátszásához számítógép vagy diktafon.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csapatszellem építése, közös munka, csoportmunka, páros munka, egyéni feladatvégzés.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Könyvtárba mentem, de honnan indultam? Merre jártam, mit láttam?	Városi séta és nyomozás kb. 1 óra, gyűjtőmunka kb. 2 óra
2.	Könyvtárba mentem, de honnan indultam? Helyismereti vetélkedő a könyvtárban.	4 óra

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Könyvtárba mentem, de honnan indultam? Merre jártam, mit láttam?

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1+2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Kapcsolatfelvétel az iskolákkal: az iskola igazgatójától engedélyt kell kérni, hogy a tanulók tanítási időben részt vehessenek a rendezvényen. Pontosán, részletesen tájékoztatni kell a program mindkét moduljáról, lefolyásáról, a rendezvény céljáról. Ha jó a kapcsolatunk, ezt egy levél elküldése után pár nappal telefonon is megbeszélhetjük, ha addig nem kaptunk visszajelzést. Az a tapasztalat, hogy ha több tagintézményből áll az iskola, előfordulhat, hogy elakad az információ, ezért érdemes szaktanárokkal is felvenni a kapcsolatot. A település iskoláiból minden osztályt egy háromfős csapat képviseljen. Azt, hogy kik képviselik az osztályt, kik legyenek a csapattagok, a pedagógusra kell bízunk, de jeleznünk kell, hogy mindkét modulban ugyanazok a személyek vegyenek részt. Ha kevesebb vagy több az iskola, akkor figyelembe kell venni a csapatok számánál a könyvtár befogadóképességét és a felhasználható idő korlátait. Tiszakécskén 20 csoport és a 3-4 óra játékidő volt az ideális. Az iskolákkal egyeztetett időpont előtt legalább két héttel ki kell osztani a települést ismertető oldalakat és a megfajtott fotórészleteket ábrázoló feladatlapokat. A program megrendezéséhez a tavasz az ideális évszak. Őszel még nem olyan összeszokott az osztály, télen pedig a szabadban való nyomozáshoz még hideg van.

IV.1.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, helyismereti kutatás, szövegalkotás.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A település könyvtárának, különösen helyismereti gyűjteményének megismerése, használata, az önálló és csoportos kutatómunka megismerése, az információk értékelése, összehasonlítása, az eredmények megfogalmazása.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Minden csapat kap egy feladatlapot. A lapon képek sorakoznak, amelyeken helyi épületek vagy szobrok apró részletei láthatók. Ez a részlet lehet egy kapudíszítés, díszes ablakrészlet, egy pici dombormű. A kép alatt legyen egy vonal, amelyre a pontos címet kell felírni, ahol ez az épület vagy szobor található. Az utolsó kép a könyvtár épületét mutatja, mégpedig abból a szögből, ahonnan először meglátja az odaérkező a kitalálendő útvonal felől. A feladat tehát az, hogy minden képrészlet alá kerüljön cím (1 melléklet). Az útvonal hosszának megválasztásánál gondolnunk kell arra, hogy az kényelmesen teljesíthető legyen. Vidéken, pl. Tiszakécskén, a kerékpáros közlekedés népszerű, de nagyobb városoknál gyalogos közlekedéssel kell számolni, hisz a tömegközlekedési eszközökről nem láthatók jól az épületek.
2. A csapat válasszon egyet a címek közül és – a könyvtár helyismereti gyűjteményét használva vagy egy adatközlő hiteles idézésével – gyűjtőmunkát végezve adjon le egy 20 mondatos ismertetőt. A könyvtáros segítségével és a gyűjteményt feltáró eszközök (katalógusok, aján-

ló bibliográfiák) használatával készítse el a dokumentumot. Ez az ismertető nem a könnyen megtalálható, mindenki által elérhető információk sora legyen, hanem olyan adatok, amelyek azt mutatják, hogy komoly gyűjtőmunka áll mögötte. Pl. mikor épült, kik laktak benne, mire használták, milyen stílushoz hasonlít? Tüntessék fel az adatközlő nevét, az adatközlés idejét, a forrás nevét. Plusz pont jár azért, ha az adatközlőtől olyan információt gyűjt, amely nem szerepel a helyismereti gyűjteményünkben.

IV.1.3. Értékelés

A program moduljai önállóan is alkalmazhatók. Ha csak ezt a modult valósítjuk meg, akkor a program lezárásaként az alábbi teendőink vannak: a vetélkedő eredményéről képes beszámolórt küldünk a helyi sajtóba, és honlapunkon, Facebook oldalunkon is közzétesszük.

Ha ezt a feladatsort felkészítő jelleggel, a második modul „beugrójaként” vezetjük be, akkor az itt szerzett pontokat összevonjuk az állomásokon szerzett pontokkal. Döntetlen esetén az itt szerzett pontok döntenek.

Az első három helyezettet értékesebb ajándékkal (pl. a honismereti kör helytörténeti kiadványaival) jutalmazzuk, de nálunk bevált szokás, hogy mindenki kap ajándékot: a helyi mézesbábos mézeskalácsait, amelyeket ez alkalomra sütött, vagy a könyvtár által készített, régi képeslapokat ábrázoló könyvjelzőket. Az ajándéknak tükrözni kell a program célját.

2. modul: Könyvtárba mentem, de honnan indultam? Helyismereti vetélkedő a könyvtárban.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 4 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ha önálló modulként indítjuk ezt az eseményt, akkor is az első modulban ismertetett feladatokat kell a program indításánál elvégeznünk. Kapcsolat az iskolával, a település rövid történetét bemutató kiadvány kiosztása. Ha az első modul folytatásaként indítjuk a második modult, akkor az előző modul feladatainak megoldását „beugró” feladatként kezeljük, különösen fontos pontszámként számítva a gyűjtőmunkára kapott értéket, ami döntetlen esetén a sorrend meghatározásánál fontos lehet. Az előzetes feladatok teljesítési határideje a vetélkedő napja. Az első modul csapatait ajánljuk meghívni, hiszen a korábban szerzett ismereteket itt is felhasználhatják, feleleveníthetik. A könyvtár épületén belül 7 állomást alakítunk ki. (Az állomások száma a helyszín függvénye, lehet akár több, akár kevesebb.) Az állomásokat jól látható sorszámmal látjuk el, és minden állomáson ül egy személy, aki elmagyarázza a feladatot, kiosztja a feladatlapokat és pontozza a megoldást. Az állomásvezetők között szerencsés, ha olyan személyek szerepelnek, akik helyi értéket képviselnek, olyan mozgalom képviselői, amely a helytörténet fontosságát hangsúlyozza: például helyi kézműves, a honismereti kör tagjai, a helytörténeti gyűjtemény kezelője, könyvtárosok. A verseny indításakor a játékvezető köszönti a csapatokat, elmagyarázza a játék menetét és kiosztja a menetleveleket. A menetleveleken szerepel a csapat és a tagok neve, az állomások felsorolása, és ide kerülnek a megszerzett pontszámok és az állomásvezetők aláírásai (5. melléklet). A csapatok szabadon választhatnak állomást, nincs teljesítési sorrend. Ha minden állomáson jártak, egy előre kijelölt asztalhoz viszik a feladatlapot, ahol az átvevő (egy könyvtáros) feljegyzi a leadás időpontját és összesíti a pontszámokat. A feladatok pontozásának módja az állomásvezetőkön múlik, ezt a játék megkezdése előtt tisztázni kell. Megegyezhetnek az alsó és felső ponthatárról, de szabadabban is kezelhetik, és a feladattól is függhet (pl. a totó és a hangszerfelismerés értékelése lehet egyedi, ha valaki különlegesen ügyes, plusz pontot is lehet adni).

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a használható információk felismerésére; a talált információk bemutatására, és azok felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

Az előzőleg kiosztott várostörténeti összefoglalóból tanultak felhasználásával a település történetének fontos állomásait felidézük.

Feladatok

1. állomás: Citeraszó

Tiszakécske a citeramozgalmak egyik városa. Zenei felvételek lejátszása (hangszerek: szitár, lant, hárfa, citera, cimbalom) után a tanuló válassza ki, hányas számú bejátszás hangszere volt a citera. A lejátszáshoz használhatjuk a YouTube-ot, vagy zenelejátszó eszközeinket.

2. állomás: Épületek

Közismert épületeket ábrázoló puzzle kirakása. Feladat: az épület felismerése, és arról 5 jellemző mondat megfogalmazása. Felhívjuk a figyelmet arra, hogy nem a külső, látható tulajdonságokat pontozzuk (kivéve, ha az építési stílus jellemzőit ismertetik), hanem azt, ha tudják, milyen szerepe volt a város életében, mire használták, mikor épült.

3. állomás: Vaktérkép (2. melléklet)

A Tiszakécske külterületén található „halmok”, egyéb külterületi elnevezések elhelyezése a térképen. Lassan feledésbe merülő földrajzi elnevezések felidézése. A következő földrajzi neveket kell a térképen elhelyezett vonalakra írni: Sárhalom, Pereghalom, Székhalom, Óbög, Tiszabög, Újbög, Kerekdomb dűlő, Csámpa, Újkécske, Ókécske, Kerekdomb. A tanulók megkapják a vaktérképet, amelynek alján olvashatók a földrajzi nevek.

4. állomás: Totó (3. melléklet)

Helyismereti totó, amely a korábban a feladatlapokkal együtt kiadott, rövid városismertetőben szereplő adatok alapján készült (lásd a 6. melléklet).

5. állomás: Címerünk (4. melléklet)

A város címerének ismertetése, a jelképek jelentése, kiszínezése.

6. állomás: Híresek

Helyi ismert emberek vezeték- és keresztnévének párosítása, miközben el kell mondani, hogy ők miről ismertek.

Nevek: Kovács, Kristóf, Buda, Böszörményi, Gyalai, Rausz, Böröczki, Csüllög Gyula, Ferenc, Edit, Miklós, Márta, Edina, Szilveszter, Béla

7. állomás: „Szívünk csücske, Kécske”

Írj 20 mondatot a városról, amit fontosnak tartasz elmondani egy idegennek.

Figyelmeztessük a tanulókat, hogy nem a közismert földrajzi adatokra vagyunk kíváncsiak, hanem a személyes véleményükre: milyen tiszakécskeinek lenni, nekik mit jelent ebben a városban élni.

IV.2.3. Értékelés

Amikor minden csapat leadta a menetlevelét, és megszületett a verseny sorrendje, akkor a játékvezető a szóbeli értékelés után kiosztja a díjakat.

Az első három helyezettet értékesebb ajándékkal (a honismereti kör helytörténeti kiadványaival) jutalmazzuk, de nálunk bevált szokás, hogy mindenki kap ajándékot: a helyi mézesbábos mézeskalácsait, amelyeket ez alkalomra sütött, vagy a könyvtár által készített, régi képeslapokat ábrázoló könyvjelzőket. Az ajándéknak tükrözni kell a program célját.

A vetélkedő eredményéről képes beszámolót küldünk a helyi sajtóba, és honlapunkon, Facebook oldalunkon is közzéteesszük.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A program sikeres megvalósításának jellemzői:

- Plusz költséget nem igényel. Nemcsak könyvtárosok, hanem a település más ismert, megbecsült tagjai is bevonhatók a játékba, mint állomásvezetők (pl. helyi honismereti egyesületek tagjai).
- A meglévő, alapvető technikai berendezésekre épül, további eszközbeszerzéssel nem jár, fenntarthatósága könnyű.
- A helyi értékek, az érdekes épületek, műalkotások megismertetése.
- Csapatszellem építése, nyomozás, a társasággal együtt játékos órák eltöltése.
- Az iskolai tananyag elsajátításának támogatása játékos formában. (Tiszakécskén az iskolákban tanulnak honismeretet.)
- A könyvtár gyűjteményének népszerűsítése, használatának erősítése.

VI. ESZKÖZLISTA

Fényképezőgép, nyomtató, számítógép, zenelejátszó, esetleg diktafon.

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

Tisza partján lakom. Hon-és népismereti tankönyv I-II-III. Tiszakécske : Honismereti munkacsoport, 2001–2007.

VIII. MELLÉKLETEK

1. Képek épületrészekről
2. Tiszakécske térképe
3. Helyismereti totó
4. Tiszakécske címere
5. Menetlevél
6. Tiszakécske rövid története

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

„Ne félj babám, nem megyek világra...”

A nagy háború emlékezete

Fejlesztő neve	Liskáné Fóthi Zsuzsanna (Gödöllő)		
Közreműködő neve	Fülöp Attiláné		
Célcsoport	Tini	13–15 évesek	7. osztály
Résztevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Helyismereti tevékenység népszerűsítése		
	Információkeresési és feldolgozási ismeretek elsajátítása		
	Tanulástámogatás		
A program időtartama	4 óra		4 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Önálló gyűjtőmunka Projekt módszer Frontális prezentáló, ismeretközlő módszer		
Kipróbáló neve	Kovács Adrienn (Ózd)		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célcsoportja a 13–15 éves korosztály. (Elsősorban 7. osztályok számára javasoljuk a Nemzeti alaptantervben meghatározott tanmenet alapján.)

A program célja, hogy a tanulók megismerjék saját családjuk történetét, derítsék ki, hogyan él napjainkban a családok emlékezetében a világháborús frontokon harcoló hős katonák emléke. A tanulók ismerjék meg a korszak történelmét az otthon maradtak és a családok szempontjából is. A tananyagokból ismert eseményeken túl a mindennapi élethez kötődően kapjanak betekintést a hátszágban maradtak életéről. Gyűjtsenek emlékeket, történeteket a családban vagy környezetükben. Sajátítsák el a kutatás módszertani lépéseit, ismerjék meg az adatgyűjtés folyamatát. Legyenek tájékozottak a témában releváns forrásokkal kapcsolatban, a rendelkezésre álló nyomtatott kiadványok és az online elérhető adatbázisok terén. Legyenek képesek a megszerzett információk szelektálására, csoportokban történő feldolgozására.

Ismerjék meg a hírközlés fogalmát. Gyakorlati alkalmazás során ismerkedjenek meg az újságírással, mint hiteles információközléssel.

A program kiemelt célja a könyvtári és helyismereti tevékenység népszerűsítése, a helytörténeti gyűjtemény gyarapítása.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

Gödöllő kulturális-tematikus éve (2014) „*A régi ház 1914–2014*” címet viselte, az I. világháború hőseire emlékezve szerveztek programokat szerte a városban. A tematikus év gondolata a könyvtár valamennyi nagy rendezvényében megjelent, és ehhez kapcsolódott nagyszabású kiállításunk is, amelyet az előző év kiállítási sikerén felbuzdulva szervezett könyvtárunk.

Azt terveztük bemutatni, hogyan maradtak meg a gödöllőiek emlékeztében az első háború nagyapái, dédapái, az ő történetük. Feltételeztük, hogy a családok szép számmal őriznek katonaképeket, leveleket, képeslapokat, katonakönyvet, naplókat és egyéb írott, rajzolt anyagokat ebből a korból. Azt gondoltuk, hogy a családi emlékezet megőrzött olyan háborús történeteket, amelyeket egymásnak mesélnek tovább a generációk. Felhívást tettünk közzé, amelyben arra kértük a lakosokat, hogy az I. világháborúhoz kötődő családi emlékeiket hozzák el a könyvtárba.

A munkának a kiállítás megszervezésén túl az is célja volt, hogy a könyvtár gyűjteményét gyarapítsuk olyan egyedülálló dokumentumokkal, visszaemlékezésekkel, amelyek Gödöllő helytörténetét gazdagítják.

A mintaprogramban a nagyszabású projektből azokat a modulokat választottuk ki, amelyek könyvtári foglalkozás során megvalósíthatók. Javasoljuk, hogy előzetesen készítsük fel a csoportokat a téma megismerésére. Érdemes a modulokat az I. világháború valamely neves évfordulójához vagy a releváns történelem tananyaghoz kapcsolni.

A modulokat egymás után javasoljuk megvalósítani, mivel az 1. modul során összegyűjtött és rendszerezett anyagok kerülnek majd feldolgozásra a 2. modul óráján.

A mintaprogram háttéranyaga szervesen kapcsolódik az általános iskola 7. évfolyamán az I. világháborúról tanultakhoz, így annak kiváló és érdekes kiegészítése lehet.

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontottuk, melynek alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. A program összegző értékeléssel zárul, amelynek 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 különös gondot kell fordítanunk a fejlesztő értékelésre. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Internetkapcsolattal rendelkező számítógép (4 db); okostelefon (4 db); kivetítő; könyvtári weboldal vagy Facebook oldal; hagyományos könyvtári eszközök (adattárak, lexikonok, monográfiák); online adatbázisok; újság készítéséhez PowerPoint, nyomtató.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csoportmunka, egyéni munka, projekt módszer, frontális ismeretközlő módszer.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Hogyan éltek a dédszüleitek a „nagy háború” idején?	2x1
2.	Haditudósítók – Harsona készítése	2x1

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Hogyan éltek a dédszüleitek a „nagy háború” idején?

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2x60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul során a tanulókkal meglátogatjuk a település első világháborús emlékművét, és ezzel kapcsolatban feladatot kapnak, amelyet otthon a szülőkkel, nagyszülőkkel kell megbeszélniük. Ezt követi a könyvtári óra, amely során alapvető információkat kapnak a hátország életéről. Könyvtár- és katalógushasználati ismeretekre tesznek szert. Csoportban végzett feladatmegoldás során megismerkednek a korszakra vonatkozó nyomtatott történelmi munkákkal, és a gödöllői wikipédia, valamint első világháborús online adatbázisok tartalmával, használatával.

IV.1.1. Tanulási feladat

Fő feladatok: ismeretszerzés, az anyagfelhasználás gyakorlata, a lényegkiemelés és rendszerezés el-sajátítása, szövegalkotás szóban és írásban, a rögtönzés és párbeszéd gyakorlása.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a használható információk felismerésére; a talált információk bemutatására; tájékozódni a könyvtár állományában önálló anyaggyűjtés, csoportos feldolgozás formájában; lényeglátóan gondolkodni, a szerzett információkat rendszerezni; internetes adatbázisokban való önállóan eligazodni, keresni.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul célja, hogy a tanulók megismerjék saját településük közterein fellelhető első világháborús emlékhelyeket. Ismereteket szerezzenek a hátországban élők életmódjáról, nehézségeiről. Megismerjék azokat a könyvtári és online forrásokat, amelyekből hiteles információk gyűjthetők. Élményszinten is megélik, hogy a háború miként hatott a családok életére.

Feladatok, események részletes leírása:

1. A gyerekekkel a könyvtárban találkozunk, majd elsétálunk a településen felállított első világháborús emlékműhöz, emléktáblához.

a) Séta közben ráhangolódunk a témára.

Ki tudja, hol áll a tábla vagy az emlékmű? Megnézted-e már közelebbről?

Az első világháborút követően minden településen állítottak emlékművet, oszlopot, táblát, ahol az elesettek nevét felsorolták. 1915-ben országos bizottság alakult, és a hősök emlékének megőrzéséről a 1917. évi VIII. törvénycikk és belügyminisztériumi rendelet rendelkezik, ennek hatására jelentek meg az emlékművek az ország területén.

Magyarország 3.800.000 katonával vett részt az első világháborúban, az áldozatok száma 661.000 volt, 743.000 fő a sebesültek száma és 734.000 katona esett hadifogságba.

Feladat:

- Számoljátok meg, hány név van az emlékművön, milyen szöveget véstek rá, ki volt az alkotó.
- A nevek között van-e a te családodból, rokonságodból származó katona neve?
- Melyek az ismerős családnevek, melyek viselői most is itt élnek a településen? (osztálytárs, szomszéd, baráti kör)
- Készítetek fotót az emlékműről és azokról a nevekről, amelyek ismerősek nektek!
- Beszélgetsetek odahaza a szülőkkel, nagyszülőkkel, hogy ők milyen családi történeteket ismernek.

b) Abban az esetben, ha a hősi emlékmű messze van a könyvtártól és a séta a foglalkozás időtartamába nem illeszthető be, a könyvtáros bemutatja a Hadtörténeti Intézet és Múzeum honlapján a Hősi emlékművek adatbázist.

<http://www.hadisir.hu/hosi-emlekmuvek/1>

A gyerekekkel közösen megkeresik a településük I. világháborús emlékművéről készült fotókat, ez alapján indul el az 1/a pontban leírt beszélgetés.

2. Visszatérve a könyvtárba, a foglalkozásvezető kérdéseket tesz fel az első világháború történelmi, hadászati eseményeivel kapcsolatban, felidézi a tanulók meglévő ismereteit.

A foglalkozásvezető képeket vetít, amelyhez kérdéseket tesz fel.

- *Mi volt a közvetlen kiváltó oka az első világháború kirobbanásának?* (1914. jún. 28-án Gavrilo Princip, a Fekete Kéz nevű nacionalista szervezet tagja Sarajevóban meggyilkolja Ferenc Ferdinánd trónörökösét és feleségét.)
- *Milyen események következtek a sarajevói gyilkosság után?* (Júl. 23-án a Monarchia ultimátumot ajánl Szerbiának, de az elutasítja a követeléseket. Júl. 28-án a Monarchia hadat üzen Szerbiának.)
- *Melyik országok tartoztak a központi hatalmakhoz?* (Német Császárság, Osztrák-Magyar Monarchia, Oszmán Birodalom, Bulgária)
- *Mely országok tartoztak az antant szövetségi rendszerhez 1914-ben?* (Egyesült Királyság, Franciaország, Oroszország)
- *Mit jelentett II. Vilmos német császár híressé vált mondata: „Mire a levelek lehullanak, katonáink hazatérnek.”* (Németország hadat üzen Franciaországnak és Oroszországnak, gyors offenzívára, fél évig tartó háborúra számítanak.)

- *Milyen következményekkel járt a hadüzenet?* (Néhány hét alatt lángba borult a kontinens, az országok hadat üzentek egymásnak, frontvonalak alakultak ki. Kitört az első világháború.)

Feladat:

Tájékozódás a könyvtár állományában. Keresetek a katalógusban az I. világháborúval kapcsolatos fotó- és képgyűjteményeket, kronológiát, történelmi monográfiát, CD-t, DVD-t. Keresétek meg a könyveket a könyvtárban!

A feladatot 4 csoportban oldják meg. Minden tanuló kap egy feladatkártyát, amelyet előzőleg 4 különböző színű papírra nyomtattunk. A kártyákból húznak, az azonos színű kártyát húzók kerülnek egy csoportba (lásd 1. melléklet).

3. Milyen volt az élet a hátszágban?

A könyvtáros a következő adatbázisokat mutatja be a gyerekeknek:

- Gödöllői wiki: <https://www.gvik.hu/wiki/index.php5/Kezd%C5%91lap>
- Eötvös Károly Megyei Könyvtár: <http://www.ekmk.hu/index.php/helyismeret>
- Hadtörténeti Intézet: <http://www.hadisir.hu/>
- A Nagy Háború írásban és képekben: <https://nagyhaboru.blog.hu/>
- Nádasdy Ferenc Múzeum: <http://vilaghaboru.nadasdymuzeum.hu/>
- Fortepan: <http://www.fortepan.hu/>
- Magyar Fegyveres Erők: <http://www.hungarianarmedforces.com/>

Az alábbi négy témában keresnek a gyerekek információkat a könyvekben és online adatbázisokban:

- Divat és öltözködés a nagy háború idején
- Mi főtt a fazékban?
- Gyermekek élete a háború alatt
- Nők a gyárakban és a földeken

Feladat:

Gyűjtetek információkat a megadott témában, keressetek korabeli fotókat (2–5 kép)! A csoport szelektálja az információkat, és a legjellemzőbbeket egy előadás keretében képekkel illusztrálva mutassa be. A prezentáció időtartama legfeljebb 3 perc. Internetes kereséshez használjátok főként a könyvtári, múzeumi és történelmi szervezetek adatbázisait!

(A feladatkártyákat lásd a 2. mellékletben.)

4. Vásárlás a piacon, a háború első és utolsó évében

Bevezetésként a könyvtáros beszél a hátszágban kialakult helyzetről.

- A munkaképes férfiak a fronton voltak, csökkent a termelés, munkaerőhiány lépett fel.
- Drasztikusan csökkent a gabonatermés, ellátási gondok voltak.
- Élelmiszerhiány – alapvető élelmiszerárak maximalizálása.
- Rekvirálás – kényszerű beszolgáltatás, hatósági lefoglalás – államilag megszabott alacsony áron.
- Hadigazdaság bevezetése (1915) – a hadsereg ellátásának rendelték alá mindent, a hadiüzemek állami irányítás alá kerülnek.
- Jegyrendszer – „feketézők”.
- Hadikölcsönök kötelező jegyzése – a megtakarítások elvonása.
- Csökkenő fizetések.

Feladat: Vásárlás a piacon – szituációs játék

A feladatot 4 csoport hajtja végre:

- Kofák (1914-ben) – vásárlók (1914-ben)
- Kofák (1918-ban) – vásárlók (1918-ban)

A kofák olyan alapvető élelmiszereket kapnak (liszt, bab, krumpli, cukor, zsír), amelyeket jegyek ellenében lehetett vásárolni, továbbá egy leírást a fejadagokról és a szabályokról. Berendezik a piaci standot – mérleg, mérőedények papírzacskók, árcédulák.

A vásárlók egy szövőnő egy heti bérét kapják meg, és egy család egy heti élelmiszerjegyeit. Megbeszéljük, hogy mennyit fordíthatnak ebből a család ételmezésére, mit fognak vásárolni.

(A feladatkártyákat lásd a 3. mellékletben.)

Két szituációs játék történik egymás után: piaci bevásárlás 1914-ben és 1918-ban. A bevásárlást követően összehasonlítjuk, milyen termékeket tudott vásárolni a család. Beszélünk arról, hogy milyen ételek készíthetők ezekből az alapanyagokból. A bevásárlásról és a kosarak tartalmáról fotó készül.

(4. melléklet: Árlista 1914. 06, 1918. 10., 5. melléklet: Korabeli pénzek, Élelmiszerjegyek)

IV.1.3. Értékelés

A foglalkozás végén kinyomtatjuk azokat a fotókat, amelyeket a hősi emlékműnél és a piaci vásárláskor, illetve a hátsországi élet gyűjtőmunkája során készítettek a gyerekek. A képek témaként elrendezve egy mágneses táblára kerülnek az árcédulákkal, étkezési jegyekkel együtt. Felírjuk azokat az adatbázisokat, ahol az információkat találtuk. Együtt áttekintjük az elvégzett feladatokat, a foglalkozásvezető mindegyik csoport munkáját értékeli.

2. modul: Haditudósítók – Háborús Harsona készítése

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2x60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A kor stílusában íródott – a könyvtár írókörének közreműködésével – a *Gödöllői Harsona* alhírlap az I. világháború 100 éves évfordulójára, amely kiadvány szervesen kapcsolódott a *Ne félj babám...* című kiállításunkhoz. A cikkekben a gödöllői családok háborús naplóit, történeteit, fotóit és egyéb korabeli írásos dokumentumokat dolgoztunk fel. Mai szerzők által, a kor eseményeire rímelő, korabeli újságcikkek alapján megírt féligazságok kerültek rögzítésre annak a jegyében, hogy akár így is történhetett volna.

A 2. modul végére elkészítjük az adott település Háborús Harsonáját. Az 1. modul során a csoportok 4 témában gyűjtöttek és dolgoztak fel írott és online információkat, amelyeket felhasználhatnak a cikkek és az újság egyéb rovatainak a megírásához. A gyűjtött anyag bemutatása után eldönthető, hogy arányaiban mennyi legyen a helytörténeti, és mennyi az országos helyzetet bemutató írás, fotó stb.

https://www.gvik.hu/kiallitasok/ne_felj_babam_nem_megyek_vilagra_kiallitas.html

https://www.gvik.hu/uploaded_files/files/egy%C3%A9b/2018/g%C3%B6d%C3%B6ll%C5%91i_harsona_szines.pdf

IV.2.1. Tanulási feladat

Fő tanulási feladatok: ismeretszerzés, a szerzett ismeretek rendszerezése és más szempontú felhasználása. Szóbeli és írásbeli prezentáció gyakorlása, szövegalkotás szóban és írásban, szövegillusztrálás. Képfalkotás, digitális technológiák használata.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a használható információk felismerésére, digitális folyóirat archívum (EPA) használatára;
- a hír és az álhír megkülönböztetésére;
- a talált információk felhasználásával egy egyszerűbb újság elkészítésére;
- grafikai program használatára újságszerkesztés témában.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részélcélkitűzések:

A modul első részében a cél az, hogy a gyerekek átfogó képet kapjanak egy újság felépítéséről, a cikkfajtákról, a szerkesztőségekben lévő feladatokról. Megismerkedjenek az OSZK folyóirat-archívumával, a korabeli újságok hangulatával, felépítésével.

1. Így készül... a háború sajtója

Módszer: frontális beszélgetés, a foglalkozásvezető előadása.

a) Bevezető – avagy újságírás az I. világháború alatt

Néhány érdekességet mutatunk a korszak újságairól, az újságírásról:

A sajtópiac az első világháború alatt is virágzott annak ellenére, hogy papírhányó lépett fel, és cenzúráztak bizonyos lapokat. A háború alatt különböző tabutémákat is meghatároztak az újságok számára, ide tartoztak a munkásmozgalomról, sztrájkokról, tüntetésekről és az élelmi-szerhiányról szóló tudósítások, de magáról a cenzúráról is tilos volt írni, továbbá egyes diplomáciai ügyeket sem lehetett közzétenni. Egyebek mellett azt sem írhatták meg a lapok, hogy a monarchia trónörökösének szerelvényéhez hozzákapcsolták Erzsébet királyné szalonkocsiját. A honvédek háborús lapja rendszertelenül jelent meg, egy része kézírással, más része gépirással készült, és a szórakoztatáson kívül a katonai morált akarta erősíteni.

A háború idején a lapok megteltek illusztrációkkal, hogy hitelesítsék és átélhetővé tegyék a leírtakat, és még a *Vasárnapi Újság* című képes családi lap is sokat foglalkozott a háborúval, noha a szórakoztatás volt eredetileg az elsődleges célja.

A háborús humor ma már nehezen értelmezhető, más generáció élményei, más nyelvezettel, más kulturális kódokkal dolgozik. A korabeli újságok vicc rovataiban, vagy a humorosnak szánt propagandarajzokon csupán elvétve találni mai szemmel is kacagtató remekművet.

<https://nagyhaboru.blog.hu>

- *Nézzünk meg az Országos Széchényi Könyvtár elektronikus archívumában a Vasárnapi Újság néhány számát!*
- <http://epa.oszk.hu/html/vgi/kardexlap.phtml?aktev=1914&id=30>
- *Figyeljétek meg az újság lapjainak felosztását!*
- *Milyen képeket találtok?*
- *Milyennek látod az újság hangulatát?*
- *Milyen írástípusokat ismertek fel? (pl. hirdetés, tudósítás stb.)*

Íme, az újság bevezető szövege a felelős szerkesztőtől:

„Megjelenik hetenként egyszer egy nagy negyedréti iven a VASÁRNAPI ÚJSÁG. Új népszerű vállalat.

(Minden lapban legalább egy fametszés!)

Mik egy néplap kellékei? Az, hogy érdekes legyen. Az, hogy hasznos legyen. És az, hogy olcsó legyen. Ime vállalatunkról bizton hisszük elmondhatni, hogy mind e három tulajdonnal birni fog. Úgy intézkedtünk, hogy legjobb íróink írják, hogy tartalma széles ismeretgazdagságot foglaljon magában, és egész félévi előfizetési ára EGY PENGŐ FORINT legyen.

Alólírt felelős szerkesztő mellett, mint főmunkatársat JÓKAI MÓRT mutathatjuk be, kik e népszerű vállalat számára a magyar irodalomnak e téren legelismertebb bajnokait leendnek képesek egyesíteni. S e meggyőződésben kezeskedni merünk, hogy a mit lapunk hasábjain nyujtani fognak, érdekes, ismeretterjesztő, miveltető olvasmány lesz. A népet - mellynek pártolására számítunk - nem nézzük öntudatlan nyers tömegnek, mellynek jó indulatát üres szemfényvesztések által szabad kiszákmányolni, hanem látjuk benne amaz ép, józan fajt, mellynek megvannak nemesebb vágyai s tiszteletreméltó érzelmei. Azon népet látjuk magunk előtt, melly hogyha ezentul is élni akar, ezt csak ismeretek és mivelődés árán válthatjuk meg.

PÁKH ALBERT felelős szerkesztő.

Nyomtatja és kiadja Landerer és Heckenast,

Egyetem-utca, 4. szám, Pesten.

1854–1921 között megjelenő *Vasárnapi Újság* – amelyet vidéki értelmiségiek, papok, hivatalnokok, jegyzők, írnokok, valamint mesteremberek és földművelők fizették elő – illusztrációjának mindössze egyharmada volt fotó a háború előestéjén, a többi rajz volt. A háború alatt a lap két haditudósítója készítette az itt megjelenő összes kép felét. A fényképek 78 %-a ekkor kapcsolódott a háborúhoz, még akkor is, ha nem konkrétan csatajeleneteket ábrázoltak. A képek „rendkívül megrázóak és önmagukért beszélnek”, de megalázó helyzetben soha nem ábrázoltak hadifoglyokat, síró emberekről azonban sok fotó született.

Beszéljük meg az újság bemutatásakor adott szempontok alapján a kérdésekre adott válaszokat!

b) Újságíró gyorstalpaló

Módszer: frontális megbeszélés, a foglalkozásvezető bemutatója.

Kik dolgoznak a szerkesztőségben?

Főszerkesztő, szerkesztők, rovatvezetők, újságírók, fotósok, tördelők, korrektorok.

Az újságírók, nevükből adódóan, írják az újságot. Nagyrészt ők felelősek az újság tartalmáért. A feladatuk, hogy utánajárjanak minden olyan információnak, amelyből később a hírek lesznek. Felkeresik az illetékeseket, és „kérdézz-felelek” formában megtudakolják az információk valóságtartalmát, és az információkból ily módon készítenek híreket, tudósításokat, riportokat, melyek az olvasó számára fontosak. Hogy mik is fontos hírek az olvasók számára, azt előzetesen – segítségül hívva az online médiát – derítik ki, majd az érdekesebb témák közül értekezleten döntenek, hogy melyeket írják meg.

A fotósok mára már nem csak fotósok, hanem videósok is lettek, ugyanis az online média számára videófelvételeket is készítenek.

Az egyes cikkek megírásukat követően először a szerkesztőkhöz kerülnek, akik ellenőrzik azokat, majd ha megfelelőnek találták őket, továbbküldik a korrektorokhoz. A szerkesztők feladatai közé tartozik még a fotósok és újságírók koordinálása, a munka szervezése és az ellenőrzés.

A korrektorok a szerkesztőktől kapott anyagot nyelvtanilag és szerkezetileg ellenőrzik, majd ha megfelelőnek találták, továbbítják a tördelőknek.

A tördelők feladata a szerkesztőktől kapott vázlat alapján az újság kinézetének elkészítése. Ebbe beletartozik a hasábkra bontás, képek elhelyezése, és minden formázási munka. Feladatuk befejeztével az anyagot visszajuttatják a korrektorokhoz, akik ismét ellenőrzik azt, majd visszajut a szerkesztőkhöz. Ha mindent rendben találnak, és összegyűlt minden anyag, akkor azt továbbítják a nyomdába.

A főszerkesztő és helyettesei állnak kapcsolatban „mindenkivel”. Ők kapcsolják össze a heti szerkesztők által koordinált munkát az online és offline szerkesztőség között, tartják a kapcsolatot a terjesztés, a marketing, az értékesítés és a nyomda között.

Hogyan készül az újság?

- a főszerkesztő osztja ki a feldolgozandó témákat
- információgyűjtés során az újságírók az információforrásokból tájékozódnak (hírugynökségek, sajtótermékek, szakmai kapcsolatok, pletyka)
- információk megerősítése (hiteles forrás)
- cikkírás: információk rendszerezése
- korrektor: hibák ellenőrzése
- tördelő: megformázza a cikkeket
- nyomdába küldés

Az újságcikk fajtái

- tájékoztató: kimondottan közérdekű (csak a hír vélemény nélkül)
- közlemény: egy bizonyos szervezet által közölt információ
- tudósítás: milyen eseményről tájékoztatják a nézőt.
- riport: Az újságíró és riportalany beszélgetéséből készül. Valamilyen esemény körül mozog. Helyszín, cselekmény, csak bemutatás. A XVIII. században irodalmi műfajnak számították.
- interjú: közérdekű hírről, közéleti embereket kérdeznek
- publicisztika: kimondottan az újságíró szemszögéből mutatja be a híreket.
- vezércikk: Sokszor a betűtípus is eltér. Magyarországon az első vezércikk Kossuth Lajos nevéhez fűződik: (1844 jan. 02., Pesti Hírlap)
- kommentár: újságíró véleményét is tartalmazza
- kritika: műbíráló művészeti alkotásokról, eseményekről
- tárca: Kiveszőben van. Franciaországban az 1830-as években jelenik meg. Szépirodalmi szövegek. Pl.: Folytatásos regény (Jókai Mór)
- kishír: Mínuszos hír. Felsorolás. – jellel sorolják fel a híreket. Általában a második oldalon, középen, alul.

Az újságcikk részei

- rovatcím
- felcím
- főcím
- alcím
- lead (líd)
- szövegközi alcím
- oldaldíszet
- aláírás
- szöveg

c) A reklám, hirdetés az újságokban

Az apróhirdetés a reklám egyik fajtája, az internet elterjedéséig elsősorban a nyomtatott újságokban, periodikusan megjelenő kiadványokban volt jelen. Az apróhirdetések jellemzője az ingyenesség, vagy a minimális hirdetésfeladási díj. Alapvetően kétféle apróhirdetés különböztethető meg: kereskedelmi és magánjellegű. Jellemzően olyan kisebb cégek fordulnak a hirdetésnek ezen fajtájához, amelyek nem engedhetik meg maguknak a nyomtatott lapokban, rádióban, valamint televízióban történő reklámozást.

Milyen egy jó apróhirdetési szöveg?

Hatékony. Eladja, amit kínálunk, behozza az üzletet. Jellemzői: rövid, pontos, lényegre törő, minden fontos részlet benne van, nincs csapda, cselekvésre buzdít (hívj fel!).

Ne legyen benne helyesírási hiba, a szöveg nyelvhelyessége is rendben legyen, de ne legyen bizonyult. Kerüljük az összetett mondatokat, kerüljük a fölösleges modorosságot, és szóljon arról, amit mondani akarunk.

Példa a korabeli apróhirdetésre:

<http://epa.oszk.hu/html/vgi/kardexlap.phtml?aktev=1914&cid=30>

2. Irány a szerkesztőség... készítsünk saját háborús lapot!

Módszer: csoportmunka, majd prezentáció.

Eddig megismerkedtünk a következőkkel:

- *A haditudósítás és a sajtó szerepe a háborúban harcolók és az otthon maradtak körében.*
- *Első számú kommunikációs forrás a levél mellett, amelyek gyakran 1 év elteltével kaptak meg a címzett.*
- *A lapokból értesültek a történetekről, a legfrissebb hírekről. A hátszág életét is innen ismerhetjük meg a legjobban.*
- *Hogyan épült fel egy korabeli újság? Kik dolgoznak és mit egy szerkesztőségben?*
- *Milyen rovatokból állt egy lap? Mik voltak a fontosabb jellemzői?*

Most pedig lássunk neki és készítsük el saját háborús (ál)újságunkat!

Használjuk fel az otthon hallottakat, amelyeket az első foglalkozást (modul) megelőzően a családi beszélgetések során hallottunk; a Gödöllői Harsonát, amely egy háborús állhírlap; az 1. foglalkozás (1. modul) során gyűjtött anyagokat, valamint a hírlapírásról tanultakat.

Sok valós ismeretet gyűjtöttünk ebből a korszakból. De használjátok a saját fantáziátokat is az újság elkészítésekor. Nem az a cél, hogy minden igaz legyen, hanem az, hogy a történelmi és helytörténeti ismereteitek tükrében egy olyan újság jöjjön létre, amely a korszak hangulatának, stílusának megfelel. Ne feledkezzetek meg a humorról sem!

Néhány online oldal, amiről dolgozhattok:

<https://nagyhaboru.blog.hu/>

https://www.gvkik.hu/kiallitasok/ne_felj_babam_nem_megyek_vilagra_kiallitas.html

<http://epa.oszk.hu>

Kezdjük meg a munkát a szerkesztőségben!

1. *Adjunk címet az újságunknak!*
2. *Alakítsunk 4 szerkesztőségi munkacsoportot!*
3. *Döntsük el, melyik csapat készíti a címdalt!*
4. *Osszuk el a szerepeket csoportokként!*

Kik írnak cikket? Kik fogalmazzák meg az apróhirdetéseket? Kik készítik a fotót, illetve a grafikai illusztrációt? Ki vállalja a szerkesztő szerepét?

5. Minden csoport egy-egy témát fog feldolgozni! A témák az I. modul során feldolgozott címek lesznek, hiszen ehhez már nagyon sok anyagot ismertetek meg és gyűjtöttetek össze:

Divat és öltözködés, a nagy háború idején

Mi főtt a fazékban?

Gyermekek élete a háború alatt

Nők a gyárakban és a földeken

6. Legalább 1 teljes oldalnyi (A/4) anyag álljon össze minden csapatnak.

Az újság elkészíthető papír alapon (ez esetben a feladat végén be kell szkennelni az újságlapokat) vagy digitálisan. Javaslom a PowerPoint használatát, ahol könnyen összeilleszthető szöveg és grafikai elem.)

Az óra végén minden csapat munkáját megnézzük és a szerkesztőbizottság összeállítja a végleges Hadiújságot!

3. Lapszemle... a mi újságunk!

Módszer: prezentáció.

Elérkeztünk a szerkesztőségi óra végére! Kérjük minden csapat főszerkesztőjét, hogy mutassa be a csapat által készített újságcikkét! – csoportok prezentációja.

Most pedig kérem a csoportok főszerkesztőit, hogy állítsák össze az újság végleges formáját! – az összeállított, sorrendbe rakott újságcikkek összeállnak egy hírlappá.

(A látvány és a sikerélmény érdekében érdemes kinyomtatni az újságot, hogy az osztály elvihesse magával.)

IV.2.3. Értékelés

Ha tehetjük, a helyszínen nyomtassuk ki a lapot, és kapják kézbe a gyerekek. Ez az abszolút pozitív visszajelzés ebben az esetben. Az elkészített újságlapok ismertetésekor értékeljük a megírt cikkeket, tudósításokat, hirdetéseket különböző szempontokból: fogalmazás, korhűség, nyelvtan, stílus.

Nézzük meg külön a fotókat, illusztrációkat! Mennyire kapcsolódnak a témához, hogyan illeszkednek a szövegben foglaltakhoz.

Beszéljük meg és értékeljük külön a főszerkesztők szerepét, hiszen nekik kellett összehangolni a mini szerkesztőségek munkáit.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A mintaprogram háttéranyaga szervesen kapcsolódik az általános iskola 7. évfolyamán az I. világháborúról tanultakhoz, így annak kiváló és érdekes kiegészítése lehet. Megismerik szűkebb lakóhelyük század eleji történelmének egy szeletét. A programon való részvétel után a gyerekek jártasságot szereznek a kézikönyvek használatában, a helyismereti gyűjteményben való eligazodásban.

Gyakorolják az online ismeretterjesztő oldalak használatát a lényegi információk gyűjtésében és hasznosításában. Megismerkednek a hír és az újságírás fogalmával, majd a gyakorlat során ezt ki is próbálják. Várhatóan kedvet kapnak további korabeli sajtó megtekintéséhez, illetve saját újság készítéséhez.

VI. ESZKÖZLISTA

- internetkapcsolattal rendelkező számítógép (4 db), okostelefon (4 db), kivetítő
- hagyományos könyvtári eszközök (adattárak, lexikonok, monográfiák)
- online adatbázisok
- újság készítéséhez PowerPoint + nyomtató

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Gödöllői Harsona
2. Feladatlapok – Tájékozódás a könyvtár állományában
3. Feladatlapok – Tájékozódás online adatbázisokban
4. Feladatlapok – Vásárlás a piacon
5. Élelmiszerárak
6. Élelmiszerjegyek

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

**JÁTÉKOS
KÖNYVTÁRISMERTETÉS
– ÖNÁLLÓ
KÖNYVTÁRHASZNÁLATRA
NEVELÉS**

A könyv útja: az írótól az olvasóig

Fejlesztő neve	dr. Palkó Lajosné (Battonya)		
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	10–12 évesek
Résztvevők száma	12–30 fő		
Főbb célok	Könyvtörténeti ismeretek átadása		
	Kézikönyvek használatának megalapozása		
	Kreatív tartalmak létrehozása		
A program időtartama	5 óra	3 alkalom	
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Csoportmunka Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Projektmódszer		
Kipróbáló neve	Hertelendy Helga (Kaposvár)		
Megjegyzés	Kiemelt monitoringprogramban részesült.		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy bemutassuk a 10–12 éves korosztály számára, hogyan készül a könyv, amely már az ókori kultúrákban is jelen volt, és mai világunkban is nélkülözhetetlen. Játékos és cselekvő formáját választottuk a téma feldolgozásának, részben a már ismert fogalmakra építve, de olyan területre is elvezetve a gyerekeket, amelyek még ismeretlenek számukra, mégis érdekesek lehetnek. Az általunk kidolgozott módszerrel a gyerekek fontos könyvtári fogalmakkal ismerkedhetnek meg, melyek tisztázása véleményünk szerint elengedhetetlen. A játék során a tanulók megismerkednek a könyv elkészítésében résztvevők munkájával.

A program célcsoportja a 10–12 éves korosztály, mert ők azok, akik tanulmányaik során már találkoztak a könyv fogalmának meghatározásával. Ugyanakkor ennek a korosztálynak a gondolkodása, analízis-szintetizáló képessége fejlettebb. A kézikönyvek használata megalapozott, mert jártasak az önálló fogalmazásban és az IKT-eszközök használatában. Valószínűleg korábban már találkoztak a könyvtár fogalmával, hiszen ellátogattak oda a könyvtárhasználati órák alkalmával és megismerkedtek a könyv részeivel.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program 3 modulból áll. A tanév elején felkeressük az iskolákat, és felajánljuk foglalkozásainkat. Pozitív visszajelzést követően egyeztetünk a választott projekt időpontjáról.

Az első modul hagyományos könyvtárhasználati óra keretében történik, amelynek témája a könyv mint dokumentumtípus. Ennek helyszíne a könyvtár.

A második modulban a megvalósítandó könyvünk elkészítéséhez fogalmazást kell írni, így ez a feladat kapcsolódik az irodalom órához. A fogalmazás megvalósulhat iskolai munka, vagy házi feladat keretei közt. Az írásokat a gyerekek készen hozzák a program befejező moduljához.

A harmadik modul egy délutáni szabadfoglalkozás. Ekkor projektmunka keretében áll össze a mű. Ez a modul semmiképpen nem fér az iskolai foglalkozás keretei közé.

Elképzelhető a megvalósításnak az a módja is, hogy az egész projekt tanórán kívüli tevékenység keretein belül történik. Erről egyeztetni kell az iskolával és a diákokkal.

A program során megírandó fogalmazások témáinak tárháza szinte végtelen, témájukat tekintve szinte bármiről szólhatnak (meseírás, emlékkönyvek készítése, verses-mesés antológiák összeállítása, útikönyv készítése, helytörténeti dokumentum készítése stb.).

A választott téma meghatározza az értékelést és az arra meghívottak körét. Amennyiben egy kirándulás örömteli élménye kerül feldolgozásra, akkor meghívhatjuk a bemutatóra a szülőket. Ha egy helytörténeti dokumentumot készítünk, akkor helytörténettel foglalkozó civil szervezet képviselői is osztozhatnak örömeinkben. Egy anyák napi antológia elkészítése során csinálhatunk egy anyák napi köszöntővel egybekötött bemutatót.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Számítógép/táblagép, nyomtató, fénymásoló, spirálozó és/vagy lamináló. Papíralapú általános lexikon, helyesírási szótár, idegen szavak szótára. Digitális lexikonok, játékok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni munka, csoportmunka, prezentáció, projektmódszer.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Mit kell tudni a könyvekről?	1
2.	Történetírás és illusztrációkészítés	2
3.	Megírtad, illusztráltad, állítsuk össze!	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Mit kell tudni a könyvekről?

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Hagyományos könyvtárhasználati óra keretében dolgozzuk fel a könyvek témakörét az adott korcsoportba tartozó, lehetőleg egymást ismerő, egy osztályban tanuló gyerekekkel. A foglalkozáson az osztályban tanító pedagógus legyen jelen. Az óra levezetése a könyvtáros feladata.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a használható információk felismerésére;
- a könyvekkel és a könyvtárral kapcsolatos fontosabb fogalmak jelentésének ismeretére (könyvtest, könyvgerinc, az oldal és a lap, az oldalszám, a cím, az alcím, a szerző, az illusztrátor, a szerkesztő, a kézirat, a tartalomjegyzék, az elektronikus könyv, a nyomda, a nyomtatás, a kötés, a kiadó, a könyvterjesztő, a könyváruhá, a könyvtár) azok helyes használatára;
- a megszerzett információk felhasználásával feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

- A könyv fogalmának tisztázása, történetük rövid áttekintése.
- A könyv felépítésének megismerése, formai és tartalmi elemeinek ismertetése.

Feladatok, események részletes leírása:

Ráhangelődés: Különböző nagyságú, kötésű, formájú könyveket helyezünk el az asztalon. Rövid beszélgetés a könyvekről, könyvnyomtatásról, régmúlt idők könyveiről.

A feldolgozandó feladat:

A csoport: A könyv története

Kártyákon (lásd 1. melléklet) megkapják a könyv történetének főbb állomásait. Ezekről rövid információt kell keresniük lexikonokban, idővonalra elhelyezni, majd beszámolni a megszerzett információról.

Ajánlott irodalom:

<http://tudasbazis.sulinet.hu/hu/magyar-nyelv-es-irodalom/magyar-nyelv/nyelvtan-5-osztaly/iras-tortenet/az-iras-szuletese>

<http://mek.oszk.hu/01600/01650/html/fej14.htm>

B csoport: Milyen részekből áll a könyv?

A csoport tagjai kézbe veszik a könyveket, és megpróbálják a közös ismertetőjegyeket lejegyezni a tapasztalatok alapján, majd lexikon segítségével ellenőrizni, hogy megfelelő következtetéseket vontak-e le (pl. borítófédél, borítótábla, gerinc, előcímlap, címlap, számozott oldalak, könyvtest). Felhasznált irodalom: papíralapú általános lexikonok, vagy lehetőség szerint elektronikus kiadványok.

C csoport: A könyv adatai

Hol találhatóak a könyvben? Miért fontos a könyv azonosítása? Ezekre a kérdésekre keresi a választ a csoport a következő módon:

Sok különböző témájú, kiadású, szerzőjű könyvet teszünk ki az asztalra. Majd megkérdezzük, mi alapján csoportosíthatjuk őket. Ki kell választaniuk egy könyvhalmazból, hogy melyik könyv a régebbi, melyik az újabb, melyik az ugyanannyi idős, mint például a játékban résztvevő gyerekek. Majd csoportosítsák úgy is, hogy szépirodalom és ismeretközlő irodalom. Továbbá magyar szerző, illetve külföldi szerző által írott mű. Mindezt versenyszerűen, a hibákat kijavítva kell megtenniük. Így eljutunk a könyv adatainak felismeréséhez.

D csoport: A könyv tartalmi elemei

Előszó, bevezető, utószó, tartalomjegyzék, szakkönyvekben a mutatók (név, tárgy, időrendi mutató), jegyzet, képjegyzék, irodalomjegyzék.

Tablet vagy számítógép segítségével a http://webkalauz.uw.hu/diak/index_d.htm oldalról összegyűjtik a fogalmakat, majd feladatot oldanak meg (lásd 2. melléklet).

A csoportok rövid prezentációt készítenek, és ismertetik azt társaikkal.

Az ismeretek elmélyítése érdekében több típusú játékot is játszhatunk:

Villám játék következik. Sorban tesszük fel a kérdéseket, amelyekre gyors választ kérünk. Ha fél percen belül nem kapjuk meg a választ, nem jár pont, ha jó választ kapunk, jár pont. Az időkorlát alatt meg nem válaszolt kérdésre más, a legelsőként jelentkező adhat választ, azonban ha rosszat mond, pontlevonás jár érte. A legtöbb pontot gyűjtött csoport győz.

Igaz - hamis játék

A kérdéseket lásd a 6. mellékletben.

Activity játék

- Rajzold le: nyomda, cím, záradék, lexikon, katalógus.
- Írd körül: könyv, elektronikus könyv, tartalomjegyzék, szerző.
- Mutogasd el: lapszám, könyvgerinc.

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára! A játékok során összegyűjtött pontok alapján értékeljük a tanulók munkáját. Az óra zárásaként megköszönjük a sok ügyes választ és elmondjuk, hogy hamarosan készítünk egy olyan könyvet, amely csak a miénk lesz, a mi közös alkotásunk.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

- Időpont és téma egyeztetése a pedagógussal.
- Ha az adott témában fogalmazás készül, akkor a foglalkozás során majd minden gyermek betölti az író szerepét.
- Ha kedvenc vagy helyi szerző műveiből kell választani a kedvenc mesét vagy verset, akkor szerkesztő szerepet töltenek be.
- Az általuk készített illusztráció alapján illusztrátorok is lesznek a projektben.
- Mindenképpen beszéljük át a fogalmakat, ki a szerző, ki az illusztrátor és ki a szerkesztő.

A feladatmegoldás egy része önálló munkában történik majd.

Otthoni feladat: a fogalmazás megírása és az ahhoz illő illusztráció elkészítése, bármilyen technikával.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- önálló fogalmak, fogalmazás megalkotására;
- a használható információk felismerésére;
- a talált információk bemutatására;
- a talált információk felhasználásával feladatok önálló/csoportos elkészítésére;
- az életkorához mérten a fogalmazás szabályainak való megfelelésre.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- A feladatmegoldás során pontosabb ismereteket szerezzen a szövegalkotás szabályairól, azok gyakorlati használatáról. A későbbiekben más megadott témában is legyen képes önállóan történeteket írni.
- Ismerjen meg különböző illusztrációs technikákat, legyen képes saját szövegét illusztrálni.
- A gyerekeket meg kell ismertetni a szerző/író/költő/szerkesztő/illusztrátor szavak értelmével, jelentésével.
- A feladatok megoldása alkalmat ad a kézikönyvhasználat készségszintre emelésére.

Feladatok, események részletes leírása:

Ismétlés

Néhány mondat erejéig felelevenítjük az előző foglalkozás anyagának fontosabb elemeit:

- Mi a könyv?
- Ez az információhordozó hogyan készült régen, és hogyan készül ma?
- Milyen részekből áll a könyv?

A második modul kapcsán három fogalom ismeretét ellenőrizzük, mielőtt meghatározzuk a feladatot. Az alsóbb osztályokban már szó volt az író, a szerkesztő, illusztráció és az illusztrátor fo-

galmáról, de mégis szükségesnek tartjuk ezen fogalmak felelevenítését egy közös játékkal, amelyet pontokkal jutalmazunk.

Játék a könyvekkel

Üljünk körbe egy nagy asztalt. Mondjunk könyvcímeket, többet, mint amennyi gyermek a foglalkozáson jelen van (pl. Micimackó, Bambi, Lúdas Matyi, Ki nevet a végén, Az írás, Tejbegríz, János vitéz, 50 álomba ringató mese, Ablak–Zsiráf, Képes diáklexikon). Ügyeljünk arra, hogy ne csak szépirodalmi könyvek szerepeljenek az általunk kiválasztott kötetek között, hanem szakkönyvek is, mert az illusztrációk változatos formáit is szeretnénk megismertetni a gyerekekkel.

Majd meg kell keresni az előre elkészített könyvhalmból az említett könyveket. Addig játszunk, amíg mindenkinél lesz egy kötet.

A feladat: meg kell nézni, hogy ki illusztrálta az adott köteteket. Milyen illusztrációk szerepelnek az egyes könyvekben (pl. rajz, térkép, festmények reprodukciói), ki a szerző, és amelyik kötetnek nincs szerzője, azt ki szerkesztette.

Minden gyermek írja fel (egy papírra vagy a táblára), hogy az ő könyvében milyen illusztrációk (művészi képek, fotók, diagramok, térképek stb.) segítették a könyv értelmezését.

A gyerekekkel megbeszéljük a fogalmakat, majd a megbeszélésteket összevetjük az értelmező kézi-szótár szócikkeivel, és szinonimákat is gyűjtünk hozzájuk.

A programrészt lezárásaként egy egyszerű totó kitöltésére kerül sor. (A totót lásd a 3. mellékletben.)

Témaválasztás

Megbeszéljük, hogy hogyan készítjük el a saját könyvünket az általunk legjobbnak vélt téma segítségével, ahol mi szerzők és illusztrátorok is leszünk. A témát mindig a pedagógussal egyeztetjük, ő látja azt, hogy a továbbiakban milyen célt tud még a fogalmazással, az illusztrációval elérni. A diákok aktuális tanulási folyamatában milyen témának van helye, milyen órakeretet tud biztosítani. Eddig kért témák: állatos mesekönyv összeállítása: az állatok világnapja (október 4.) kapcsán, 5. osztályban a népmeséket feldolgozó témakör alapján. Számptalan ötlet kínálkozik a saját könyv elkészítéséhez, pl. emlékkönyv az osztálykirándulásáról; helyi/kedvenc író, költő alkotásaiból illusztrált antológia készítése.

A fogalmazás és az illusztráció készítése önálló munka formájában történik. A megválasztott téma szerint, tanórán vagy otthon készülnek el a művek. Ezzel érkeznek a könyvtári órára a gyerekek az utolsó modulra. Az alkotásokat elektronikus formában is rendelkezésre bocsátják.

Otthoni feladat meghatározása:

A foglalkozás végén megbeszéljük, hogy a megadott témában a tanulók készítsenek fogalmazást, és illusztrálják is azt valamilyen technika segítségével, hiszen ez lesz az alapja a közös könyvünknek.

IV.2.3. Értékelés

Az értékelés során a foglalkozás legaktívabb tanulóit, illetve a rejtvény legügyesebb megfejtőit jutalmazuk. A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezzünk.

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A gyerekek már az elkészült és illusztrált fogalmazásaikkal érkeznek a program befejezésére. Előre egyeztetett időpontban kerül sor a zárásra. A pedagógus is legyen jelen a programzáró foglalkozáson. Ez a modul iskolaidőn kívüli foglalkozás keretében valósul meg.

Egy-egy lexikont, szótárat minden „helyszínen” elhelyezünk, ezek segítségével az ott „dolgozók” pontosítják feladataikat.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a megismert fogalmak gördülékeny használatára; a különböző egynyelvű szótárak készség szintű használatára; a megszerzett információk felhasználásával feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- a megismert és megtanult fogalmak helyes használata
- gyors és alapos kézikönyvhasználat

Feladatok, események részletes leírása:

Az előkészületek során megismertük a könyv részeit, ismertetőjegyeit, a gyerekek önállóan elkészítették fogalmazásaikat illusztrálva, megadott témában. A modul feladatait projekt munkában teljesítjük, mely egy szimulációs játék is egyben. Meghatározzuk az alábbi szerepköröket:

- ÍRÓ: elkészíti a művet
 - ILLUSZTRÁTOR: elkészíti az illusztrációkat, melyek kiegészítői az irodalmi alkotásnak
- Megállapodásunk szerint mindenki író és illusztrátor egyben.

Megalkotjuk a csoportokat (a létszám arányában) az alábbiak szerint:

- KIADÓ – ezen belül: igazgató, lektor, műszaki szerkesztő
- NYOMDA – ezen belül: nyomdavezető, korrektor, könyvkötő
- KÖNYVTERJESZTŐ – ezen belül: alkalmazott
- KÖNYVÁRUHÁZ – ezen belül: eladó, pénztáros
- KÖNYVTÁR – ezen belül: könyvtáros, segédkönyvtáros

Kartonlapokra vagy vastagabb nyomtatópapírra nyomtatjuk a fent említett feliratokat (kiadó, nyomda, könyvruház, könyvtár, könyvterjesztő), kiválasztjuk az egyes tevékenységek felelőseit, ismertetjük, hogy kinek mi a feladata. Minden gyermek kap egy nyakba akasztható névjegyet, amely tartalmazza a betöltendő munkakörét (lásd 4. melléklet). A könyvtárat át is rendezzük az elképzelt program szerint.

KIADÓ

Berendezés: a könyvtár számítógépes részlegében kialakított sarok számítógépekkel, íróasztalokkal. Csoportszerepek: igazgató (ő dönti el a kötet címét), lektor, szerkesztő.

Elvégzendő feladatok:

- A kiadó nevét meg kell választani, bízzuk ezt az igazgatóra. (Lehet ez pl. az iskola neve, ahol a program megvalósul, de választhat bármit, amit legjobbnak gondol az igazgató).
- Mit csinál a lektor? Egy kiadóban több lektor dolgozik, ők átnézik a fogalmazásokat.
- A szerkesztők meghatározzák, hogy milyen sorrendben álljanak az irodalmi alkotások és illusztrációik a tervezett kötetben.
- Megbeszélik és eldöntik, hogy milyen legyen a címlap, pontosan mit tartalmazzon. Megfogalmazzák a címlap hátoldalát és a záradékolást.

NYOMDA

Berendezés: fénymásoló és a mellette elhelyezett asztal, spirálozó vagy lamináló gép.

Csoportszerepek: a nyomda vezetője, korrektor, könyvkötő.

Feladatok:

- a nyomdában megválasztják a betűtípust, a sorközt, hogy jól olvasható legyen a kiadványunk.
- ha mindent megfelelőnek talált a korrektor és a szerkesztő, akkor elkezdjük sokszorosítani a könyvünket, annyi példányban, ahányat a munkafolyamat előtt meghatároztunk. A kinyomtatott példányokat spirállal vagy laminálással összefűzzük.

KÖNYVTERJESZTŐ

Berendezés: egy asztal, laptop.

Csoportszerep: alkalmazott.

Feladat:

- A könyvterjesztők eljuttatják könyvünket az áruházba, illetve a könyvtárakba.

KÖNYVÁRUHÁZ

Berendezés: A könyvtár egyik polcsora lesz az áruház.

Csoportszerepek: eladó, pénztáros.

Feladat:

- eladás, a könyvek és más dokumentumok értékesítése

KÖNYVTÁR

Berendezés: kölcsönzőpult, számítógépes katalógus.

Csoportszerepek: könyvtáros, segédkönyvtáros.

Feladatok:

- állományba vétel (leltározás)
- feldolgozás, beépítés a katalógusba, polcra helyezés
- Minden alkotó bekerül a könyvtár katalógusába. Jelen esetben az általunk elkészített kötet is, amely motiváló tényező is egyben, hiszen a gyerekek visszakereshetik magukat a katalógusból, illetve a választott cím szerint is megtalálható lesz az alkotásunk.

IV.3.3. Értékelés

A program végére bejártuk a könyv útját. Megdicsérrük a tanulókat. Az elkészített kilépőkártyákat használjuk (lásd 5. melléklet).

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A program összetettségének köszönhetően könyvtárhasználati fogalmak sokaságát tanulja meg a gyermek. A kooperatív tanulási forma következtében könnyebben rögzülnek az elsajátítandó szakszavak, hiszen nagyon sok információra saját maguk jönnek rá a gyerekek.

A programban az önálló munka mellett közös tevékenységre is sor kerül, amely segíti a tanulókat abban, hogy egymás segítségére legyenek bizonyos feladatok elvégzésében.

A feladat elvégzése során biztosabb lexikonhasználat alakul ki, jártasságot szereznek az információ-ókeresésben.

Lehetőség van az elektronikus lexikon használatára is, ekkor meg kell beszélni, hogy melyek a megbízható internetes források.

Az elkészült produktumokat a gyerekek jutalomként hazavihetik. Ajándékba kap egy példányt az osztályban tanító pedagógus is, aki végigkísért bennünket a programon. Természetesen a könyvtár állományába is bekerülnek ezek a sajátos dokumentumok.

VI. ESZKÖZLISTA

- könyvek – különböző méretben
- számítógép/ táblagép
- nyomtató, lamináló vagy spirálozó
- papír, toll, tábla, filctoll
- activity kártyák, egyéb információs kártyák a játékokhoz
- kilépőkártyák

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Feladatok a könyv történetéhez
2. Könyves játék: a könyv tartalmi része
3. Totó a könyvről
4. Szimulációs játék kellékei
5. Önértékelő kártyacsomag (kilépőkártyák)
6. Igaz-hamis játék kérdései

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

Hogyan lesz a könyvkupacból könyvtár?

Könyvtárhasználati ismeretek átadása

Fejlesztő neve	Némethné Matasztik Magdolna (Szolnok)	
Célcsoport	Kisiskolás	3-4. osztály
Részvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Könyv- és könyvtárismeret elsajátítása	
	Önálló könyvtárhasználatra nevelés	
	Információkeresés fejlesztés	
A program időtartama	4 óra	4 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív struktúrák	
	Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer	
	Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Bodor Éva (Paks)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a 3-4. osztályos tanulók megismerjék a könyvtárak sajátosságait, alapszolgáltatásait. Tisztában legyenek a használat szabályaival, feltételeivel. Önállóan eligazodjanak az iskolai és a települési könyvtár funkcionális terei között, azokat rendeltetésszerűen használják. Az alapvető viselkedési szabályokat betartsák, betartassák. Ismerjék a dokumentumtípusokat, igazodjanak el a könyvtár állományegységei között. Ismerjék a könyvek jellemző adatait, tudják ezeket információként használni. Ismerjék a kézikönyvek típusait, tudjanak azokban keresni, szerezzenek jártasságot a használatukban. Legyenek képesek keresni a szabadpolcon szerző és cím szerint. Ismerjék a katalógus tájékoztató szerepét. Képesek legyenek önállóan tájékozódni a könyvtárban. A tanulók értsék meg, hogy ezeknek az ismereteknek az elsajátítása segíti őket valamennyi tudományág megismerésében. A csapatban végzendő feladatok során tudjanak együtt dolgozni, meggyőzni egymást, egyezsége jutni, a csapat érdekében egymást segítve, kiegészítve dolgozni. Cél a tanórákon tanultak rögzítése, bővítése játékos formában.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 2 modulra, azokon belül 4 foglalkozásra bontottuk. A modulok anyaga alapvetően egymásra épül, előzetes ismeretek birtokában azonban önállóan is alkalmazhatók. Minden tanulási feladathoz kérdések, feladatok találhatók, melyek segítségével a tanuló, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítani a tanulási feladatban meghatározottakat. A program összegző értékeléssel zárul, amelynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizheti, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása: számítógép, projektor, hagyományos könyvtári eszközök, vagyis az adott könyvtár állománya, kiemelten a lexikonok, enciklopédiák, szótárak.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Általános tudnivalók átadása. Nagyobb részben kooperatív csoportmunka, heterogén csoportokban. Törekedjünk az interaktív, a gyerekek aktivitását ösztönző módszerek alkalmazására!

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Előkészítés, felkészülés	1,5
2.	A könyvtár és a könyvek világa	2x45 perc
3.	Könyvkupacból könyvtár – A könyvek iránytűje a katalógus	2x45 perc

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Előkészítés, felkészülés

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul célja, hogy a könyvtár és az oktatási intézmény együttműködése erősödjön, a program elérje a kívánt tanulási célt. Ennek érdekében a projektet alkalmazó könyvtáros és az adott oktatási intézmény pedagógusa előzetesen egyeztet a programról.

Cél a könyvtár és az oktatási intézmény hosszú távú együttműködésének erősítése. A program kapcsán a helyi könyvtár szolgáltatásainak megismertetése az adott korosztállyal, valamint a tanulók könyvtárhasználati ismereteinek fejlesztése, a tanórákon megszerzett ismeretek rögzítése – játékos formában. A tanulók játék közben könnyebben tanulnak, ezért a könyvtár használatának tanítása is ebben a formában hatékonyabb. A könyvtárhasználat tudományának elsajátítása hosszú folyamat. A folyamat elején fontos, hogy a könyvtár olyan hangulatot teremtsen, hogy szívesen töltsék ott idejüket a tanulók. A 2 modulból – ezen belül 4 foglalkozásból – álló program ezt a folyamatot igyekszik megalapozni olyan módon, hogy a tanítási órákon hallottakat rögzíti, készségszintre emeli.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a használható információk felismerésére; a talált információk bemutatására és azok felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A könyvtáros és a pedagógus egy előzetes megbeszélés alkalmával rögzíti a csoport létszámát, összetételét. Ez segít abban is, hogy előre tudjuk, hány csoportot tudunk kialakítani. Megbeszéljük, hogy a tanulók milyen szintű könyvtárhasználati ismeretekkel rendelkeznek. Egyeztetik a programmal kapcsolatos elvárásokat, igényeket. Ezek után a foglalkozásvezető megfelelő szakirodalmat gyűjt, tanulmányozza azokat, ötleteket gyűjt, foglalkozásvázlatot készít, előkészíti a szükséges eszközöket.

A foglalkozásvezetőnek előre kell gondoskodni a könyvtár berendezéséről, a technikai eszközök meglétéről, működéséről, a feladatok megoldásához szükséges nyomtatott anyagokról. (A feladatlapok, beléptető kártyák előzetes nyomtatása.) A csapatneveket tartalmazó táblákat, a méretre vágott őrlapokat, a dokumentumtípusok neveit tartalmazó táblákat el kell készítenie. Álljon rendelkezésre megfelelő mennyiségű szék, asztal, számítógép, projektor, internetkapcsolat, íróeszközök, színes ceruzák, üres lapok, ragasztók, ollók. A feladatok megoldásához könyveket, különböző típusú dokumentumokat kell előkészíteni az adott könyvtár állományából. A programban szereplő kisfilm webcímének működését is ajánlott ellenőrizni!

A foglalkozások leírásánál minden, az adott foglalkozás előkészítéséhez szükséges teendő részletesen megtalálható.

IV.1.3. Értékelés

A foglalkozás vezetője és a pedagógus a foglalkozások után közösen értékeli, hogy a foglalkozások tartalma, a feladatok összetétele megfelelt-e az elvárásoknak, a tanulók tudásszintjének. Szükség esetén bizonyos változtatásokban is megegyezhetnek, amennyiben az a kívánt cél megvalósítását hatékonyabban segíti.

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégezhető olyan tanulókkal is, akiknek nincs könyvtárhasználattal kapcsolatos ismeretük. A program fő célja azonban a meglévő ismeretek felelevenítése, rögzítése, ismeretbővítés. Minimális ismeretátadás után a hallottak megértéséhez, rögzítéséhez szükséges feladatokat csoportokban oldják meg a tanulók. Célszerű heterogén csoportokat alakítani, amelyben különböző képességű, a témával kapcsolatban különböző tudásszintű tanulók dolgozhatnak együtt.

A modul 2 foglalkozásból áll. Az első foglalkozás címe: A könyvtár világa. A második foglalkozás címe: A könyvek világa.

IV.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- saját települési könyvtárában tájékozódni;
- felismerni a könyvtár főbb jellemzőit, szolgáltatásait, dokumentumtípusait;
- önállóan tájékozódni a könyvtár tereiben;
- szakszerűen használni a könyvtár adta lehetőségeket;
- elvárt módon viselkedni a könyvtárban;
- az információhordozókat megkülönböztetni, azokat megfelelően használni;
- a korosztályuknak szóló dokumentumokból információkat gyűjteni;
- felismerni a könyv legfontosabb részeit és adatait, és ezek alapján röviden ismertetni egy könyvet.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

Az 1. foglalkozás esetében a feladatok célja, hogy a tanulók megismerkedjenek a könyvtárak, illetve saját települési könyvtárak világával. Ismerjék a könyvtár főbb jellemzőit, szolgáltatásait, dokumentumtípusait. Legyenek képesek önállóan tájékozódni a könyvtár tereiben.

A 2. foglalkozás esetében a feladatok célja, hogy a tanulók legyenek képesek az információhordozókat megkülönböztetni, azokat megfelelően használni. Legyenek képesek a korosztályuknak szóló dokumentumokból információkat gyűjteni. Tudják, hogyan vigyázzanak a könyvekre és miért fontos ez. Ismerjék a könyv legfontosabb részeit és adatait. Ezek alapján képesek legyenek röviden ismertetni egy könyvet.

1. foglalkozás: A könyvtár világa

Az osztály tanulóit érkezéskor a foglalkozás vezetője fogadja. A tanulók belépéskor előre elkészített kártyákat húznak, amelyeken a könyvtárral kapcsolatos fogalmak szerepelnek. Ezek jelölik a csapatok neveit. Mindenki abba a csapatba kerül, amilyen kártyát húzott.

Az osztály létszámától függően 3-4 fős csapattal dolgozzunk! Célszerű előre megbeszélni a pedagógussal a várható létszámot, s ennek ismeretében előkészíteni a beléptető kártyákat. Pl. 20 fős osztály esetében 5 db 4 fős csapatot lehet alkotni.

Az 5 db könyvtárral kapcsolatos fogalom lehet: könyvmolyok, olvasójegy, mesekönyv, könyvjelző, őrlap stb. A cél az, hogy a foglalkozás során minden csapattag tevékenyen tudjon részt venni a

csapat munkájában. A foglalkozás során figyeljünk arra, hogy a csapatokban minden tanuló szerepeljen, szóhoz jusson!

A foglalkozás előkészítése:

Az asztalokon legyenek kitéve a csapatnevek egy előre elkészített, kemény kartonból készült táblán, a tanulók a kihúzott beléptető kártyák alapján innen tudják majd, melyik asztalhoz üljenek. Öntapadós etikett kártyákra is szükség van, melyekre a tanulók felírják a nevüket. Szükséges a könyvtár berendezése, a kivetítési lehetőség előkészítése, beüzemelése. Ha erre nincs lehetőség, azokat a ppt kockákat, melyek szükségesek a feladatok megoldásához, nyomtassuk ki – lehetőleg színesben. A kitöltendő feladatlapok kellő példányban legyenek előkészítve. A tevékenységkártyák, a helyi részlegek neve és az illemszabálykártyák legyenek külön borítékban előkészítve! A programhoz készített prezentációt lásd az 1. mellékletben.

A foglalkozás indítása:

Miután mindenki megtalálta a helyét, a foglalkozás vezetője köszönti őket. A foglalkozás indításaként röviden bemutatkozik: név, foglalkozás, honnan érkezett. A tanulók is bemutatkoznak. A nevüket felírják egy öntapadós etikett kártyára, amelyeket a ruhájukra ragaszthatnak.

Javasolt kérdések:

Melyik iskolából érkeztek? Ki járt már a település könyvtárában? Ki van beiratkozva a könyvtárba? Ki jár rendszeresen a helyi könyvtárba? Hogy hívják a helyi könyvtárost? Ki járt már nagyobb könyvtárban, esetleg a megyei könyvtárban?

Ezek után a foglalkozás vezetője ismerteti a foglalkozás célját, menetét:

Közösen fogunk megismerkedni a könyvtár világával, használatával 4 foglalkozás keretében, mindezt persze játékos formában tesszük. Fontos tudnivalókat mondok el, amelyekkel kapcsolatban majd kérdéseket tesztek fel, s azokat közösen fogjuk megbeszélni. Majd az átadott ismeretek alapján vetélkedő formájában adhattok számot arról, mit tanultatok a könyvtárról, könyvekről és a könyvtárhasználattal kapcsolatban. Minden feladat előtt jelezni fogom, hogy pontszerző feladat következik, s hogy a helyes válaszokért hány pontot kaphattok az adott játékban.

Ebben a játékban szükségem lesz egy segítőre, akit szeretnék nektek bemutatni (lehet a helyi könyvtáros vagy a tanulókat kísérő pedagógus). Ő írja fel a csapatok nevét egy előre elkészített értékelő lapra (lásd a 3. melléklet), majd rávezeti a feladatok megoldása során megszerzett pontjaitokat. Minden foglalkozás végén összesíti a megszerzett pontokat, majd ismerteti a csapatokkal a verseny aktuális állását. A 4. foglalkozás végén kerül majd sor a teljes összesítésre és az eredményhirdetésre. Természetesen minden csapattag kap apró meglepetés ajándékot (könyvjelző, oklevél, illetve amire lehetőség van az adott könyvtárban), és minden csapat – a csapattagok nevét felsorolva – felkerülhet a könyvtár és az iskola dicsőségtáblájára, faliújságjára (amennyiben van ilyen), jelölve a helyezéseket.

(A könyvtáros segíthet abban, hogy a helyi újságban megjelenjen a vetélkedő eredménye.)

A mai foglalkozáson a könyvtár világával fogunk közösen megismerkedni.

Első feladat:

Minden csapat kap egy feladatlapot (lásd a 2. melléklet), erre írástok fel a csapat nevét! Ezzel a feladatlap pontokat szerezhetek. A feladatlap alján láthatjátok, hogy minden jó megoldás 2 pontot ér. Arról már beszélünk, ki járt már könyvtárban. Most az a kérdésem, ki volt már könyvesboltban? Kinek van otthon könyvespolca? (Jelentkezéssel jelzik a választ.)

A könyvesbolt, könyvtár, otthoni könyvespolc közötti hasonlóságokat, különbségeket fogjuk megbeszélni a következő módon: képeket mutatok a kivetítőn mindháromról (ppt 2–4. dia), le kell írnotok a feladatlapra, melyik képen melyik található (A: könyvesbolt, B: könyvtár, C: otthoni könyvespolc). Ezután fogalmazzatok meg, s írjatok le a feladatlapra olyan jellemző tulajdonságokat mindháromról, amelyek alapján döntöttetek arról, mi van a képeken!

Kérem, hogy jelezze az a csapat, aki elsőként elkészült, mert ők fogják ismertetni a válaszokat! Minden jellemző tulajdonságot más csapattag olvasson fel! Közösen fogjuk megbeszélni, melyik állítás igaz, melyik hamis. A többiek kiegészíthetik, közben jelöljék a feladatlapon, melyik válasz volt helyes! Minden csapat magának rögzítse a pontokat! Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összesítsétek, s diktáljátok be a segítőnek pontjaitokat!

Elvárható válaszok:

- könyvesbolt: itt a legfrissebb könyveket árulják; az itt található könyveket nem lehet kölcsönözni; a kiválasztott könyveket ki kell fizetni; a megvásárolt könyv az enyém marad; a választásban eladók segítenek.
- könyvtár: itt régi és új könyvek is megtalálhatók; a kiválasztott könyveket ki kell kölcsönözni; az elolvasott könyveket vissza kell vinni; a könyvtárba be kell iratkozni; a választásban könyvtárosok segítenek.
- otthoni könyvespolc: kevesebb könyv van az otthoni könyvespolcon, mint a könyvesboltban vagy a könyvtárban; kapott vagy vásárolt könyvek vannak rajta; az itt található könyvek az enyémek maradnak; nem lehet rajta könyvtári könyv, mert azokat külön kell tartani, hogy ne felejtsem el határidőre visszavinni a könyvtárba; megbízható barátomnak én is kölcsönadhatom, de azért nem kell beiratkozni.

Második feladat:

Miután kiderítettük a könyvtár, könyvesbolt és az otthoni könyvespolc közötti lényeges különbségeket, a következőkben arról fogunk beszélgetni, hogy a könyvtárakat milyen terekre, részekre oszthatjuk, s ezekben milyen elfoglaltságokra van lehetősége a könyvtárba járóknak.

(A tereket a foglalkozás vezetője ismerteti. Azt, hogy kik és mire használhatják, közösen beszél meg a tanulókkal. A feltett kérdésekre jelentkezés után válaszolhatnak a tanulók.)

A könyvtárakban az egyes feladatok, funkciók ellátása speciális helykialakítást igényel. Nagy könyvtárakban ehhez külön terek, részlegek kerülnek kialakításra. Kisebb könyvtárakban erre nem mindig van lehetőség helyhiány miatt, így gyakran egy térben kerül ellátásra minden feladat. A legfontosabb terek a következők (a bemutatott terekről képet mutatunk a kivetítőn, hogy szemléltessük a tanulók számára, miről beszélünk: ppt 5–7. dia):

- szabadpolcos tér: itt az olvasók a polcokon válogathatnak a könyvek között – célszerű külön felnőttek és külön gyermekek részére kialakítani
- zárt raktár
- olvasóterem, ahol a kézikönyvek kerülnek elhelyezésre
- folyóirat-olvasó
- kölcsönző pult
- multimédiás részleg, zenei részleg
- számítógépes részleg
- katalógus: hagyományos, számítógépes
- klubszoba a foglalkozások tartására, kiállítás rendezésére

A megbeszéltek alapján a csapatok feladata a következő lesz: a kezemen lévő borítékból minden csapat kihúzza egy részleg nevét. (A borítékban csak olyan részlegek neve legyen, melyekkel a helyi könyvtár rendelkezik!) Megkeresik a csapatok a könyvtárban a kihúzott részleget és odateszik a csapat nevét jelző táblát.

Miután mindenki megtalálta a sajátját, minden csapatból egy tanuló elmondja, melyik részleget kellett megkeresniük, s ott milyen tevékenységre van lehetőség. A megoldásokat közösen értékeljük. Minden jó megállapítás 2 pontot ér. Kérem a segítőmet, hogy rögzítse a megszerzett pontokat!

Harmadik feladat:

Az előző feladatban helyesen elmondátok, hogy a könyvtár tereiben mit lehet csinálni. A játékot folytatjuk azzal, hogy ebből a borítékból minden csapatból 1 fő húz egy kártyát, melyeken egy-egy tevékenység szerepel. Olyan tevékenység, melyet a könyvtárban lehet folytatni. A feladat az, hogy a kihúzott kártyán olvasható tevékenységet szerepjáték formájában adjátok elő a többiek számára. A szerepjátékért 1 pont jár akkor, ha a többiek kitalálják, mit játszottatok el. Plusz pont jár annak a csapatnak, ahol a játékban minden csapattag szerepel.

A kártyákon szereplő tevékenységek: kölcsönözhetek könyvet, helyben nézegethetek könyveket, olvashatok folyóiratokat, zenét hallgathatok, mesét vagy filmet nézhetek, számítógépet használhatok, foglalkozáson vagy más programokon vehetek részt, beszélgethetek és játszhatok a barátaimmal.

Rövid felkészülési idő után minden csapat előadását megnézzük, majd közösen értékeljük a látottakat. Kérem a segítőmet, hogy játékban szerzett pontokat rögzítse az értékelő lapon!

Negyedik feladat:

Miután bemutattátok, milyen tevékenységekkel tölthetjük az időt a könyvtárban, egy másik fontos témáról is szót kell ejtenünk. Biztosan mindnyájan tudjátok, hogy a könyvtárban való viselkedésnek is vannak szabályai. Ebben a feladatban ezeket a szabályokat fogjuk megismerni, közösen összegyűjteni. Kaptok egy feladatlapot (lásd 2. melléklet), melyre írástok fel a csapat nevét! Feladatotok az lesz, hogy készítsétek el a könyvtári viselkedés szabályzatát. Írástok minél több olyan viselkedési szabályt, melyet betartánátok és betartatnátok a könyvtárban!

Lehetséges válaszok: érkezéskor/távozáskor köszönök a könyvtárban tartózkodóknak; nem hangoskodom; nem eszem/iszom a könyvtárban; nem szemetelek; a könyveket kikölcsönzőm, úgy vihetem haza; betartom a kölcsönzési határidőt; nem tépem ki a könyv lapjait; nem firkálok bele; könyvjelzőt használok; ha nem tudom, hová kell a könyvet visszatenni, az asztalon hagyom.

Miután elkészültetek, egy általam kijelölt csapat tagja felolvassa a leírtakat. Majd közösen megbeszéljük, hogy jók voltak-e a megállapítások. A többiek kiegészíthetik, a pontokat a csapatok maguknak rögzítik. Minden jó megoldás 2 pontot ér. Kérem, hogy diktáljátok be a segítőmnek a szerzett pontokat!

Ötödik feladat:

Az előzőekben beszélünk arról, hogy a könyvtárból ki kell kölcsönözni a könyveket, s csak utána vihetjük haza azokat elolvasni. Mi szükséges ahhoz, hogy ezt meg tudjátok tenni? A kölcsönzés feltétele, hogy beiratkozunk az adott könyvtárba. Ezért a következőkben a beiratkozás, majd a kölcsönzés módjának, szabályainak megismerése a feladatunk. Röviden felelevenítjük közösen az ezekkel kapcsolatos tudnivalókat. (Beszélgetés jelentkezés alapján.)

Hogyan zajlik a beiratkozás?

A könyvtárba lépve először köszönök. Odamegyek a könyvtárhoz, ismerteti a kölcsönzés szabályait, a könyvtár nyitvatartási idejét. Ha egyedül iratkozom be, a könyvtáros átad egy jótállói nyi-

latkozatot, amelyet otthon a szüleim aláírnak. Ezt következő alkalommal magammal kell hoznom, s átadnom a könyvtárosnak. Átadja az olvasójegyemet, amelyet mindig magammal kell hoznom, ha kölcsönözni szeretnék.

Miután megbeszéltük a folyamatot, a szükséges nyomtatványokat is megmutatjuk a tanulóknak: kölcsönző tasak, olvasójegy, jótállói nyilatkozat.

Hogyan zajlik a kölcsönzés?

A könyvtárba lépve először köszönök. Átadom a visszahozott könyveket a könyvtárosnak és az olvasójegyemet. Válogatok. Azokat a könyveket, melyeket mégsem szeretnék kölcsönözni, visszateszem a helyére. Ha nem tudom a helyét, odaadom a könyvtárosnak, vagy az asztalon hagyom. A kiválasztott könyveket odaadom a könyvtárosnak. A könyvekből kiveszi a könyv kartonját, lebélyegzi, aláírom. Az aláírt könyvkartont beleteszi az olvasói tasakomba. Az olvasójegyre felírja a kölcsönzött kötetek számát és a kölcsönzési határidőt. Megköszönöm.

Miután mindenki tudja már, hogyan iratkozhat be a könyvtárba és hogyan kölcsönözhet, sőt az előző feladatban megismertették a könyvtári viselkedés szabályait is, az alábbi feladat vár a csapatokra:

Írjátok fel a feladatlapra (lásd 2. melléklet) a csapat nevét! A feladatokat az lesz, hogy a beiratkozás és a kölcsönzés folyamatát, a jó és a rossz viselkedési példákat szerepjáték formájában mutassátok be a többieknek. Minden csapat húz egyet a borítékban lévő kártyák közül, melyeken különböző szituációk szerepelnek a felsoroltakkal kapcsolatban.

- *Egyik barátod elhív magával a könyvtárba, mert ki szeretné kölcsönözni a kötelező olvasmányt. Neked is szükséged van erre a könyvre, kiválasztod, odaviszed a könyvtárhoz. Még nem vagy beiratkozva a könyvtárba, de most ezt szeretnéd pótolni. (helyes)*
- *Belép egy osztálytársad a könyvtárba, hangosan köszön a könyvtárosnak és a gyerekeknek, akik a könyvtárban társasoznak. (helyes) Az olvasóteremben az egyik olvasó a könyvre borulva alszik, miközben hangosan horkol. (helytelen)*
- *Mesék között válogatnak az osztálytársaid. Egyikőjük fején fülhallgató van, zenét hallgat. Majd egy idő után hangosan fütyüli a dallamot, lábával hangosan követi a zene ritmusát. (helytelen)*
- *Nyári szünetre olvasnivalót válogatsz a könyvtárban a barátaiddal. A kiválasztott könyveket odaviszed a könyvtárhoz, mert ki szeretnéd kölcsönözni. (helyes) Olvasójegyedat azonban nem hoztad magaddal. (helytelen)*
- *Osztálytársaidal gyűjtőmunkát végezt az olvasóteremben. A munka közben megéheztek, egyik osztálytársad kipakolja az uzsonnát az asztalra, s falatozni kezd. (helytelen)*

A csapatoknak a kihúzott feladatban megjelölt helyzeteket, rövid felkészülési idő után, szerepjáték formájában be kell mutatniuk.

A többi csapatnak fel kell ismernie és értékelnie kell, hogy jó vagy rossz példát látott-e. Szeretném, ha a játékban minden csapattag szerepet kapna! A csapatok írják le a megfigytetést a feladatlapra, s azt is, hogy helyes vagy helytelen viselkedést, helyzetet láttunk-e. Miután minden csapat bemutatta a feladatból kapott helyzetet, egy kijelölt csapattag felolvassa a megfigytetéseket. Majd közösen megbeszéljük, hogy jók voltak-e a megállapítások. A többiek kiegészíthetik, a pontokat a csapatok maguknak rögzítik. Minden jó megoldás 2 pontot ér. Kérem a segítőmet, rögzítse a játékban szerzett pontokat!

A mai foglalkozásnak ezzel a szerepjátékkal vége. Kérem a segítőmet, hogy ismertesse velünk, melyik csapat hány pontot szerzett a mai foglalkozáson, hogyan állnak a csapatok. Ez az eredmény persze nem végleges, a csapatok állása változhat, hiszen még három alkalommal fogunk találkozni itt a könyvtárban. Beszélgetni, játszani és vetélkedni fogunk a következő találkozások alkalmával is.

Mindenkinek gratulálok a mai foglalkozáson nyújtott szerepléséhez, a következőkben is ezt kérem tőletek. Köszönöm, hogy ilyen aktívak voltatok. Várom a csapatokat a következő foglalkozásra, melynek témája a könyv lesz.

2. foglalkozás: A könyvek világa

Felkészülés a foglalkozásra:

Az asztalokon legyenek kitéve a csapatnevek az előző foglalkozáson is használt, előre elkészített táblákon, a tanulók ebből tudják, melyik asztalhoz üljenek le. Szükséges a kivetítési lehetőség előkészítése. A feladatlapok kellő példányban legyenek előkészítve. A rajzos feladathoz szükséges üres lapok, színes ceruzák is legyenek az asztalokon.

A foglalkozás indítása:

Mindenki abban a csapatban folytassa a játékot, amelyikben az előző foglalkozáson is dolgozott. Emlekeztetőül ismertetem a csapatok állását a játékbán. Segítőmet ismét kérem, hogy vezesse az értékelő lapon (lásd 3. melléklet) a csapatok megszerzett pontjait! A mai alkalommal a beszélgetés, a játékok témája a könyvhöz fog kapcsolódni.

Első feladat:

Ráhangelődésként igaz-hamis játék következik az előző foglalkozáson megszerzett ismeretekről, amelyek a könyvtár világával kapcsolatosak. Ez a játék nem a verseny része. Ha tudjátok a választ, jelentezzetek, s felszólítás után elmondhatjátok, mi a helyes válasz szerintetek.

Kérdések – válaszok:

- a. Akkor kölcsönözhetek, ha beiratkoztam a könyvtárba – igaz
- b. A könyvtárban megvásárolhatom a könyveket – hamis
- c. Bármeddig lehetnek nálam a kikölcsönzött könyvek – hamis
- d. A könyvtárban zenét is hallgathatok – igaz
- e. Aláhúzhatok, színezhetek a könyvtári könyvekben – hamis
- f. A kölcsönzési határidőt meghosszabbíthatom – igaz
- g. A könyvtárban megehetem az uzsonnámat – hamis

Ügyesek voltatok, örülök, hogy ennyi mindent megjegyeztetek az előző alkalommal elhangzottakból.

Második feladat:

Az ismétlődő kérdések után a könyv lesz a témánk.

Elsőként kaptok egy feladatlapot (lásd 2. melléklet), melyen találós kérdések szerepelnek. Írjátok fel a csapat nevét a feladatlapra, majd a kérdések mellé írjátok oda a megfejtéseket! Ez a feladat már a verseny része, minden jó megoldás 2 pontot ér.

Kérem, hogy jelezzen az a csapat, aki elsőként elkészült, mert ők fogják ismertetni a megfejtéseket. Minden kérdést és választ más csapattag olvasson fel! A többiek ellenőrizték mit írtak! Ha szerintetek nem jó a megfejtés, ismertessétek, ti mire gondoltatok. Minden csapat magának rögzítse a pontokat! Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összeírtétek, s diktáljátok be a segítőmnek pontjaitokat!

A játék folytatásaként képrejtvényeket kaptok feladatlapon (lásd 2. melléklet), melyre írjátok fel a csapat nevét! A megfejtéseket írjátok le a feladatlapra, a feladványok alá!

Ismeritek-e a képrejtvényeket? Szoktatok-e képrejtvényeket fejteni? Bevezetésül az első képrejtvényt fejtjük meg közösen! (Már itt is vagyunk a könyvtárban!) Segítséguil annyit elárulok, hogy minden képrejtvény a könyvtárral, könyvvvel kapcsolatos.

A többi feladvány megfejtése rátok vár. Kérem, hogy jelezze az a csapat, aki elsőként elkészült, mert ők fogják ismertetni a megfejtéseket. Minden megoldást más csapattag olvasson fel! A többiek ellenőrizték, mit írtak! Ha szerintetek nem jó a megfejtés, ismertessétek, ti mire gondoltatok. Minden csapat magának rögzítse a pontokat! Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összesítsétek, s diktáljátok be a segítőnek pontjaitokat!

Harmadik feladat:

Az előző foglalkozáson elkészítettétek a könyvtár viselkedési szabályzatát. Ebben minden csapat leírta, hogy vigyáznunk kell a könyvekre. Mit gondoltok, miért?

A következő rövidfilmben, amelynek címe Mr. Bean a könyvtárban, azt láthatjátok, hogy mit nem szabad tennünk a könyvekkel. Ismeritek-e ezt a figurát? Tudjátok-e, ki az az angol színész, humorista, aki Mr. Beant alakítja? (Rowan Atkinson)

Mindenki jól figyeljen, mi történik a filmben, mert a feladat ahhoz fog kapcsolódni!

http://indavideo.hu/video/Mr_Bean_a_konyvtarban_2

Miután megnézzük a filmet, röviden beszéljük meg, mit láttunk! Hol játszódik a történet? (Könyvtárba megy, valószínűleg olyan könyvtárba, ahol régi könyveket őriznek. Ide kutatók járnak.)

Feladatotok az, hogy írjátok le a feladatlpra (lásd 2. melléklet) – a látottak alapján –, mit nem szabad tennünk a könyvtári könyvekkel? Mi az, amit helyesen tesz, illetve helytelenül a filmben Mr. Bean? Ez a feladat verseny. A feladatlpra a csapat nevét is írjátok fel!

(Tudja, hogy a könyvtárban csendben kell lenni, ne zavarjunk mást, aki ott dolgozik – ez helyes viselkedés. Kesztyűt húz, könyvjelzőt használ, ez is helyes. Átrajzolja a képet, rátüsszent, összefirkálja, lefesti a firkálást, összecusukja és így a lapok összeragadnak, kitépi a két lapot, kimetszi a széleit, így minden lapot átvág. Tönkreteszi az egész könyvet. Kicseréli, így másra fogja a rongálást. Ez mind helytelen.)

Kérem, hogy jelezzen az a csapat, aki elsőként elkészült, mert ők fogják ismertetni a megfejtéseket. Minden választ más csapattag olvasson fel! A többiek ellenőrizték, mit írtak! Ha szerintetek nem jó a megfejtés, ismertessétek, ti mire gondoltatok, vagy egészítsétek ki, ha hiányos! Minden csapat magának rögzítse a pontokat! Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összesítsétek, s diktáljátok be a segítőnek pontjaitokat!

Szerintetek valóban ilyen vicces helyzet volna, ha ez a szituáció a valóságban is előfordulna? (Természetesen a válasz: nem.)

Ki emlékszik arra, hogyan derül ki a film végén Mr. Bean családja? (Visszajön a könyvjelzőért, amit a rongált könyvben hagyott.)

Örülök, hogy ilyen figyelmesek voltatok, s mindenki megjegyezte, hogy mit nem szabad tennünk a könyvekkel.

Negyedik feladat:

A foglalkozás további részében megismerkedünk a könyv részeivel, legfontosabb adataival. Az ehhez kapcsolódó információkat a kivetítőn láthatjátok (ppt 10–13. dia).

Az ismertetés után a feladatotok a következő: szavazzátok meg, melyik a csapat kedvenc könyve! Mutassátok be a többieknek!

Mielőtt elkezdtétek a munkát, beszéljünk arról, hogy amikor bemutatkozunk, milyen fontos dolgokat mondunk el magunkról? (Nevemet, hol lakom, hány éves vagyok, hol dolgozom, családomról beszélek, mi a hobbim, mit szeretek olvasni, melyik a kedvenc könyvem, filmem stb.) Versenyen kívül kérek egy

önként jelentkezőt, aki az elmondottak alapján bemutatkozik a többieknek! (Ha nincs jelentkező, a foglalkozás vezetője, segítője is megteheti.)

Szerintetek mit mondunk el egy könyvről, hogy röviden be tudjuk mutatni a többieknek ahhoz, hogy kedvet csináljunk a könyv elolvasásához? (Írója, címe, műfaja, melyik kiadó adta ki, mikor adták ki, kik a szereplői, rövid tartalma, mi a tanulsága számomra, ki a kedvenc szereplőm és miért ajánlom olvasásra.)

Írjátok fel a feladatlapra (lásd 2. melléklet) a csapat nevét, majd a kiválasztott könyv címét! Javaslom, hogy azt is írjátok le, milyen szempontok alapján mutatjátok be a kiválasztott könyvet!

Miután minden csapat elkészült, mindenki ismertetését meghallgatjuk. Ha az ismertetőben legalább öt szempont szerepel, amelyekről beszéltünk, a feladatra 10 pontot kaphattok. A feladat pontozásában kérem a segítőm közreműködését, majd a kapott pontok rögzítését!

Ötödik feladat:

Tudjátok-e, mi az a pergamen, és miből készül? (Az ókor óta az írás rögzítésére használt cserzetlen, szőrtelenített állati bőrből készült fehérített, vékonyított, általában kétoldalas írásra alkalmas lap.)

Hallottatok-e már a kódexekről? Hogyan néztek ki a kódexek? (Borítójuk bőrrrel, csatokkal, ékkövekkel díszített fatábla volt. Az oldalakat gazdagon festették, díszítették.)

Hol gyűjtötték a kódexeket? (kolostori könyvtárakban)

Kik készítették és hogyan? (szerzetesek kézzel írták)

Kik használhatták? (szerzetesek, uralkodók)

Ki az a híres magyar középkori király, aki kódexeket gyűjtött? (Mátyás király)

Mi az iniciálé? (díszes kezdőbetű, lásd 14-15. ppt)

Feladatokat az lesz, hogy készítse el minden csapattag a keresztnevének kezdőbetűjét úgy, mintha iniciálé lenne!

Ha elkészültetek, minden csapat mutassa be, milyen rajzok készültek. Minden rajz 2 pontot ér, a csapat annyi pontot kap, ahány tagból áll. Kérem, hogy a pontokat segítőm rögzítse!

Az elkészült rajzokat a könyvtáros összegyűjti, s a későbbiekben ebből kiállítás készülhet a könyvtárban. Mindenkinek gratulálok, nagyon szép munkák születtek.

A mai foglalkozásnak a rajzos feladattal vége. Kérem a segítőt, hogy ismertesse, melyik csapat hány pontot szerzett a mai foglalkozáson, hogyan állnak a csapatok. Ez az eredmény persze nem végleges, a csapatok állása változhat, hiszen még két alkalommal fogunk találkozni itt a könyvtárban. Beszélgetni, játszani és vitélkedni fogunk a következő találkozások alkalmával is.

Mindenkinek gratulálok a mai foglalkozáson nyújtott szerepléséhez, a következőkben is ezt kérem tőletek. Köszönöm, hogy ilyen aktívak voltatok. Várom a csapatokat a következő foglalkozásra, melynek témája az lesz, hogyan tudunk eligazodni a könyvtárban a sok könyv között.

IV.2.3. Értékelés

Zárásként a tanulók elmondják, hogy milyen új ismereteket szereztek a foglalkozáson. Melyik feladat tetszett a legjobban és miért. Elvárás, hogy a pedagógus legyen jelen, illetve lehetőség szerint a családort is hívjuk meg a zárásra! A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk!

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégezhető olyan tanulókkal is, akiknek nincs könyvtárhazsnálattal kapcsolatos ismeretük. A program fő célja azonban a meglévő ismeretek felelevenítése, rögzítése, ismeretbővítés. Minimális ismeretátadás után a hallottak megértéséhez, rögzítéséhez szükséges feladatokat csoportokban oldják meg a tanulók. Célszerű heterogén csoportokat alakítani, melyben különböző képességű, a témával kapcsolatban különböző tudásszintű tanulók dolgozhatnak együtt. A modul 2 foglalkozásból áll. Az 1. foglalkozás címe: Könyvkupacból könyvtár. A 2. foglalkozás címe: A könyvek irányítúje, a katalógus.

IV.3.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- különbséget tenni a szépirodalmi és az ismeretterjesztő könyvek között;
- az állományrészek között tájékozódni a könyvtárban;
- a számára érdekes könyvek helyét megtalálni a polcon;
- a könyvtári dokumentumokat betűrendbe rendezni;
- felismerni a kézikönyvek típusait;
- eldönteni, hogy a számára szükséges információ megszerzéséhez melyik kézikönyvet célszerű használnia;
- a betűrendes katalógusban eligazodni.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A 1. foglalkozás esetében cél, hogy a tanuló legyen képes különbséget tenni a szépirodalmi és az ismeretterjesztő könyvek között. Az állományrészek között tudjon tájékozódni a könyvtárban. A számára érdekes könyveket tudja, melyik polcon kell keresnie. Tudja, hogy a szépirodalmi és az ismeretterjesztő könyveket mi alapján rakjuk sorba. Tudja, hogy a könyvtári ábécé különbözik az általa ismert ábécétől. Ismerje a betűrend fogalmát.

1. foglalkozás

Felkészülés a foglalkozásra:

Az asztalokon tegyük ki a csapatneveket az előző foglalkozásokon is használt táblákon, hogy a tanulók tudják, melyik asztalhoz üljenek. Üzemeljük be a vetítőt. A feladatlapokat kellő példányszámban nyomtassuk ki. A dokumentumtípusokat jelző táblákat is előre készítsük el. A rajzos feladathoz szükséges kemény kartonokat vágjuk az űrjegyek méretére (8x25 cm), színes ceruzákat, ollókat, ragasztókat tegyünk az asztalokra. Régi folyóiratokat is elővehetünk, amelyekből a tanulók képeket vághatnak ki a munka során. Készítsünk az asztalokra különböző dokumentumtípusokat, könyveket a feladatoknak megfelelően a helyi könyvtár állományából.

A foglalkozás indítása:

Szeretettel köszöntöm az előző két alkalommal megismert csapatok tagjait. Arra kérek benneteket, hogy mindenki abban a csapatban folytassa a játékot, amelyikben az előző foglalkozásokon is dolgozott.

Miután mindenki elfoglalta a helyét, emlékeztetőül ismertetem a csapatok állását a játékban. Segítőmet ismét kérem, hogy vezesse az értékelő lapon (lásd a 3. mellékletben) a csapatok megszerzett pontjait! A mai alkalommal a beszélgetés, a játékok témája ahhoz fog kapcsolódni, hogyan tudunk eligazodni a könyvtárban a tengernyi sok könyv között.

Első feladat:

Ebben a feladatban arról fogunk beszélni, hogy milyen dokumentumtípusokat gyűjt a könyvtár. Mi is az a dokumentum? Melyek lehetnek a legfontosabbak, legismertebbek? (könyv, folyóirat, CD, DVD, videókazetta, hangoskönyv, kotta, képeslap stb.)

Közösen találjuk ki, milyenek találhatóak ebben a könyvtárban! Ehhez a következő feladat vár a csapatokra:

Minden csapat lát az asztalán – a könyvtárban megtalálható – különböző dokumentumtípusokból 6 darabot. (Olyan dokumentumtípusokat készítsünk az asztalokra, melyek a könyvtárban megtalálhatók, egyformák is lehetnek. A táblákon is olyan megnevezések legyenek, melyek a könyvtárban valóban megtalálhatók!)

A csapattagok beszéljék meg, hogy az asztalukon milyen dokumentumtípusokat találtak! Egy üres asztalon láttok kis táblákat, melyeken a különböző dokumentumtípusok nevei vannak. Az asztalotokon található dokumentumtípusokat a megfelelő kis táblához kell tennetek! A megoldásokat közösen ellenőrizzük! Minden jó megoldás 2 pontot ér. Kérem a segítőmet, rögzítse a megszerzett pontokat!

Második feladat:

Szerintetek hány db könyv található ebben a könyvtárban? A sok könyv között hogyan tudunk eligazodni? Ha kerestek egy könyvet, honnan tudja a könyvtáros, hol keresse? Biztosan gondoljátok, hogy szükséges valamilyen rendszerezés a könyvek között, hogy mindig megtaláljuk, amit keresünk. Ha ez nem volna, valójában csak egy könyvkupac lenne a könyvtár, s igen nehéz volna minden alkalommal átnézni a kupacot, hogy vajon megvan-e a keresett könyv.

Mi alapján rendszerezzük a könyveket? Mit gondoltok, nagyságuk, témájuk, írójuk, értékük alapján? A következő rövid ismertetőben, melyet a kivetítőn is láthattok (17. ppt), ezt fogjuk közösen kideríteni, megbeszélni.

Az ismertető alapján a következő feladatot biztosan minden csapat hibátlanul meg tudja majd oldani. Találtok 10 db könyvet az asztalon. (A helyi könyvtár állományából készítsünk az asztalokra könyveket! Legyen benne mesekönyv, ifjúsági regény, gyermekvers, ismeretterjesztő mű is – a feladatnak megfelelően!)

Feladatotok az lesz, hogy válogassátok szét a könyveket tartalmuk szerint csoportosítva!

Hány kupacot kell látnom minden asztalon? (kettőt)

Milyen két csoportba kell a könyveket raknotok? (szépirodalmi és ismeretterjesztő)

A feladat 10 pontot ér. Kérem a segítőmet, a megszerzett pontokat rögzítse az értékelő lapon!

Harmadik feladat:

Amikor szeretnétek könyvet kölcsönözni, hogyan szoktátok megtalálni a számotokra érdekes könyveket a polcokon? Honnan tudjátok, melyik polcon kell keresnetek? Jelenkezés alapján várom a jó válaszokat! Segítenek az eligazító táblák és persze a könyvtáros. A kivetítőn láthattok erre példákat. (18. ppt)

Ezek után az lesz a csapatok feladata, hogy gyűjtsék össze és a feladatlapra (lásd 2. melléklet) írják le, milyen eligazító táblákat találunk ebben a könyvtárban! Azt is írjátok le, ha van ilyen, hogy szerintetek milyen táblákat kellene még kitenni, hogy minden tanuló könnyebben eligazodjon a könyvek között? (Ha esetleg nincsenek feliratok a könyvtárban, tervezzék meg a tanulók, milyenekre lenne szükség!) Ne feledjétek felírni a feladatlapra a csapat nevét! Természetesen pontszerző feladat következik.

Az elsőként elkészült csapat fogja ismertetni a megfigyeléseket. A többiek ellenőrzésként, mit írtak!

Ha szerintetek nem jó a válasz, ismertessétek, ti mire gondoltatok, vagy kiegészíthetitek, ha szerintetek hiányos a felsorolás! Minden csapat magának rögzítse a pontokat! Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összesítsétek, s diktáljátok be a segítőmnek pontjaitokat!

Negyedik feladat:

A következő feladatlapon (lásd 2. melléklet) könyvcímeket és a hozzájuk tartozó eligazító táblán szereplő feliratokat találtok. Azt kell kitalálnotok, hogy a felsorolt könyveket melyik eligazító táblánál keresnétek. Kössétek össze a címeket a feliratokkal! (Lehetőség szerint mutassuk meg a könyveket a tanulóknak!)

Könyvcímek

Harry Potter és a bölcsek köve

400 tanács kutyabarátoknak

Űrhajózás

Ilyen vagyok kívül-belül

A repülés története

Mezei virágok

Bogyó és Babóca karácsonya

Zenei mindentudó gyerekeknek

Cini, cini muzsika

Eligazító táblák

Gyermekek versek

Csillagászat

Zene

Állattartás

Mesék

Az emberi test

Közlekedés

Növények

Ifjúsági regények

Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összesítsétek, s diktáljátok be a segítőmnek pontjaitokat!

Ötödik feladat:

Most már mindenki tudja, hogy a könyvtárban tartalmuk szerint két nagy csoportba oszthatjuk a könyveket. De a két csoporton belül is el kell igazodnunk valahogyan. A szépirodalmi és az ismeretterjesztő könyvek között is rendet kell tartani. Mit gondoltok, mi segít ebben nekünk? A betűrend, abécérend. Ez azt jelenti, hogy a szépirodalmi könyvek is abécérendben sorakoznak a polcon. Tehát ahhoz, hogy a könyvek között keresni tudjunk, tudnunk kell az abécét. Ki tudja megmondani nekem, hány betűből áll a magyar abécé? A könyvtári abécé kicsit ettől különbözik, mert csak 29 betűből áll. Erről a kivetítőn láthattok egy rövid tájékoztatót példákkal, mely alapján érthető lesz számotokra az, hogyan tudjuk a szépirodalmi műveket sorba rakni. (19–20. ppt)

Minden csapat talál az asztalán 10 db könyvet. A könyvek írójának neve alapján kell betűrendbe raknotok – balról jobbra haladva – a könyveket az asztalon. 10 pont szerezhető ebben a feladatban. Kérem a segítőmet, hogy a pontokat rögzítse az értékelő lapon!

(A helyi könyvtár állományából válogassunk könyveket az asztalra! Legyen benne több azonos betűvel kezdődő szerző könyve is! Legyen benne külföldi szerző könyve is!)

Azért, hogy minél jobban megtanuljátok a betűrend használatát, a feladat további részében is ezzel kapcsolatos feladványt kell megoldanotok.

A következő feladatlapon, melyre felírtátok már a csapat nevét, Berg Judit mesekönyveinek címét láthatjátok, természetesen rossz betűrendben felsorolva. Rakjátok betűrendbe a címeket! Számozással jelöljétek a helyes sorrendet! (Lásd 2. melléklet.)

6. Rumini Datolyaparton

1. Cipelő cicák a városban

4. Lengemesék

7. Rumini Ferrit-szigeten

5. Micsoda idő!

2. Galléros Fecó naplója

3. Két kis dínó a zsírkréta korban

Kérem, hogy jelezze az a csapat, aki elsőként elkészült, mert ők fogják ismertetni a megfigyeléseket. A többiek ellenőrizték, mit írtak! Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összesítsétek, s diktáljátok be a segítőmnek pontjaitokat!

A feladat utolsó részeként pedig azt kérem tőletek, hogy minden csapat álljon sorba a csapattagok neve szerinti betűrendben! Miután elkészültetek, minden csapat sorrendjét közösen ellenőrizzük. A jó betűrend annyi pontot ér, ahány tagú a csapat. Kérem a segítőmet, rögzítse a pontokat!

Hatodik feladat:

Ahhoz, hogy a számotokra érdekes könyvet megtaláljátok a polcon, több könyvet is megnézhetek, belelapozhattok. Amelyik nem nyeri meg a tetszésedet, vissza kell tennetek a helyére! Hogy honnan vettétek ki, időközben elfelejthetitek. Abban, hogy a helyére kerüljön vissza, segít az őrgy.

Ki tudja, mi az az őrgy? Van-e a könyvtárban? Ki használja rendszeresen, amikor a könyvtárban válogat? (Ha van a könyvtárban, mutassuk meg, s azt is, hogyan használják a tanulók!)

A foglalkozás befejező részében segítsünk a könyvtárosnak abban, hogy minden könyv, melyet megnézegetnek a gyerekek, a helyükre kerülhessenek vissza! Hogyan segíthettek ebben? Mindenki készítsen egy őrgyvet, az őt érdeklő témakörbe tartozó könyvekhez!

Az asztalon megtaláljátok az ehhez szükséges eszközöket. Mielőtt azonban hozzáfogtok, tisztáznunk kell, milyenek legyenek az őrgyek? (21. ppt dia) (Fontos, hogy mindegyik más legyen, ne legyenek egyformák!) Mit gondoltok, miért fontos ez? (Így mindenki megismeri, melyiket használta. Kemény anyagból készüljön, mert így tartósabb lesz. Látszódjon ki a könyvek közül, mert így könnyebb észrevenni.)

Miután elkészültek az őrgyek, mindenki mutassa meg a többieknek, s mondja el, milyen témájú könyvekhez készítette! Az őrgyekre mindenki kap 5 pontot. Kérem a segítőmet, írja be a pontokat az értékelő lapra! Az elkészült őrgyeket összegyűjti a segítőm, s odaadjuk a könyvtáros néninek, hogy a könyvtárba járó gyerekek azokat használhassák válogatás közben.

A mai foglalkozásnak az őrgyek elkészítésével vége. Kérem a segítőmet, hogy ismertesse velünk, melyik csapat hány pontot szerzett a mai foglalkozáson, hogyan állnak a csapatok. Ez az eredmény persze nem végleges. Várom a csapatokat a következő foglalkozásra, melynek témája a könyvek iránytűje lesz, ami nem más, mint a katalógus.

4. foglalkozás: A könyvek iránytűje a katalógus

A tanulási feladatokhoz tartozó részecélkitűzések:

A tanulók ismerjék a kézikönyvek típusait. Képesek legyenek eldönteni, hogy a számukra szükséges információ megszerzéséhez melyik kézikönyvet célszerű használniuk. Képesek legyenek a kézikönyvekben hatékonyan keresni. Ismerjék a katalógus funkcióját, az abban való eligazodás technikáját. Ismerjék a katalóguskártya szerepét, tartalmának összefüggését a könyv legfontosabb adataival.

Felkészülés a foglalkozásra:

Az asztalokon legyenek kitéve a csapatnevek az előző foglalkozásokon is használt, előre elkészített táblákon, a tanulók ebből tudják, melyik asztalhoz üljenek le. Szükséges van kivetítési lehetőségre. A feladatlapok kellő példányban legyenek előkészítve. Szükségesek könyvek a helyi könyvtár állományából, illetve csomagolópapír is.

A foglalkozás indítása:

Mindenki abban a csapatban folytassa a játékot, amelyikben az előző foglalkozásokon is dolgozott. A mai foglalkozás a játékok különböző kézikönyvekkel/könyvtári katalógussal témákkal lesz kapcsolatos.

Léteznek olyan könyvek a könyvtárban, amelyeket csak helyben, az adott könyvtárban tudunk használni. Ezek az ún. kézikönyvek, amelyekre gyakran szükség van. A nagyobb könyvtárakban az olvasóteremben helyezik el, kisebb könyvtárakban külön polcon tartják a legfontosabb kézikönyveket. A kézikönyvek röviden és gyorsan válaszolnak egy-egy témában a kérdéseinkre, de tudnunk kell őket jól használni. A kézikönyveket nem olvassuk el elejétől a végéig, mint pl. egy mesekönyvet, hanem csak egy-egy kérdésre keressük meg bennük a választ.

Első feladat:

Mielőtt megkapnátok a mai első feladatot, beszéljünk pár szót a kézikönyvek típusairól. Milyen kézikönyveket ismertek? A lexikonokról, enciklopédiákról és a szótárakról, majd azok legfontosabb jellemzőiről fogtok hallani. A kivetítőn láthatjátok a típusokat felsorolva, illetve röviden összefoglalva a legfontosabb jellemzőiket. Szemléltetésként képet is láttok majd a különböző kézikönyvekről. (23–27. ppt) Az elhangzottak ismeretében a feladat a következő lesz: gyűjtsenek a csapatok a helyi könyvtár polcain megtalálható lexikonokat, enciklopédiákat! 3-3 db címét írjátok le a feladatlapra! (lásd 2. melléklet) Miután elkészültetek, ezt a feladatot folytatjuk a következővel: gyűjtsétek össze, mely nyelvek szótárai találhatóak meg a helyi könyvtár kézikönyvei között! Írjátok le a feladatlapra! Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összesítsétek, s diktáljátok be a segítőmnek pontjaitokat!

Második feladat:

Ebben a feladatban minden csapat talál az asztalán egy-egy lexikont. A csapatból minden tanuló kikeres egy megadott szócikket. Tehát minden csapat 4 szócikket keres meg az adott lexikonokból. A feladatlapra csak (lásd 2. melléklet) azt kell felírnotok, hogy melyik szócikket, melyik lexikon hányadik oldalán találtátok meg! (A szócikkeket az adott könyvtár állományában meglévő lexikonokból válassza ki a foglalkozás vezetője! Előre nem megadható, hiszen nem biztos, hogy a szükséges lexikonok megtalálhatóak az adott könyvtár állományában. Fontos azonban a kiválasztásnál, hogy a korosztálynak megfelelő lexikonokból válassza ki a keresendő kifejezéseket!) Kérem, hogy most is jelezze az a csapat, aki elsőként elkészült! Segítőmmel ellenőrizzük a leírt megoldásokat. Minden jó megoldás 2 pontot ér. Összesítsétek, s diktáljátok be a segítőmnek pontjaitokat!

Harmadik feladat:

Aki jár közületek rendszeresen a könyvtárba, biztosan látta már azt a nagy szekrényt a könyvtárban, melynek sok fiókja van. Gondolkoztatok-e már azon, hogy mire jó ez a fiókos szekrény, miért van a könyvtárban? Ez a katalógus, amely tulajdonképpen a könyvtár iránytűje. Miért nevezzük a könyvtár iránytűjének? Kik használtak régen iránytűt? (a hajósok) Miben segítette őket? (Megmutatta, hogy merre kell menniük, hogy célba érjenek.) A könyvtárban a katalógus is ebben segít nekünk – megmutatja, hol keressük a számunkra érdekes könyvet.

A katalógus szó jelentését felolvassa a foglalkozás vezetője.

Szerintetek mi lehet a fiókokban? A fiókokban a könyvtár összes könyve benne van. Ez úgy lehetséges, hogy a fiókokban a könyveket katalóguskártyák helyettesítik. (Mutassunk katalóguskártyát!) Mint az embereknek a személyi igazolvány vagy a névjegykártya, olyan a könyveknek a katalóguskártya – a legfontosabb adataikat tartalmazza.

Biztosan emlékeztek arra, hogy az első foglalkozáson megismertük a könyv legfontosabb adatait. Ki tudja felsorolni, melyek ezek? (szerzője, címe, kiadó neve, megjelenés éve, ára)

A fiókokban a könyvek szerzőjük és címük alapján betűrendben vannak benne – természetesen a róluk készült katalóguskártya formájában, mely az előbb felsorolt adatokat tartalmazza.

A következő feladatokat az lesz, hogy a kivetített katalóguskártyáról (28. ppt) írjátok le a feladatlapra (lásd 2. melléklet) a könyv adatait:

- *címét: Hisztimesék*
- *íróját: Berg Judit*
- *kiadóját: Ecovit Kiadó*
- *illusztrátorát: Gévai Csilla*
- *oldalszámát: 36 p.*
- *árát: 2599,- Ft*

Minden jó megoldás 2 pontot ér. Közös ellenőrzés után összesítsétek, s diktáljátok be a segítőmnek pontjaitokat!

Negyedik feladat:

A kivetítőn látjátok egy betürendes katalógusszekrény fiókjait. (29. ppt)

A feladatlapon (lásd 2. melléklet) írók neveit látjátok. Írjátok a nevek mellé, hányas számú fiókba tennétek a felsorolt szerzők által írt könyveket:

Lázár Ervin (5)

Bálint Ágnes (1)

Bartos Erika (1)

Rowling, Joanne Kathleen (6)

Varró Dániel (9)

Milne, Alan Alexander (5)

Lackfi János (5)

Berg Judit (1)

Nógrádi Gábor (5)

Finy Petra (3)

Minden jó megoldás 2 pontot ér. Közös ellenőrzés után összesítsétek, s diktáljátok be a segítőmnek pontjaitokat!

Ötödik feladat:

A mai foglalkozás utolsó feladata következik. Biztosan emlékeztek rá, hogy az előző foglalkozáson már betürendbe raktátok a csapattagok nevét úgy, hogy sorba álltatok. Most írjátok fel a feladatlapra (lásd 2. melléklet) mindenki nevét a csapatból! A csapattagok neve mellé írjátok oda, melyik fiókba tennétek a nevüket, ha egy könyv szerzői lennének!

Kérem, hogy jelezzék a csapatok, ha elkészültek! Segítőmmel folyamatosan ellenőrizzük a megoldásokat. Minden jó megoldás 2 pontot ér. Kérem a segítőmet, hogy minden csapat esetében rögzítse a megszerzett pontokat!

A mai foglalkozásnak és egyben a négy alkalommal megrendezett könyvtárhasználati játékunknak ezennel vége. Kérem a segítőmet, hogy ismertesse a résztvevőkkel, melyik csapat hány pontot szerzett a mai foglalkozáson, majd azt is, hogy az összesített pontok alapján mi lett a játék végeredménye! (lásd 4. melléklet)

Kérem, hogy minden csapatot tapsoljunk meg! A helyezéstől függetlenül minden csapatnak gratulállok a játékban nyújtott munkájához, aktivitásához. Köszönöm, hogy velem játszottatok, remélem a játékok során sok hasznos ismerettel gazdagodtatok a könyvtárak, a könyvek világával kapcsolatban. Remélem, hogy ezek után bátrabban jöttök a könyvtárba, már nem lesz ismeretlen számotokra ez a világ. (A könyvtár lehetőségeihez mértén sor kerülhet apró ajándékok átadására, oklevelek is készülhetnek.)

Befejezésként arra kérlek benneteket, hogy egy csomagolópapírra készítsünk együtt szófelhőt. Távozás előtt minden tanuló írjon fel egy szót, kifejezést a papírra. Fogalmazzatok meg egy-egy szóban, mi jut eszetekbe a könyvtárral, könyvvel, az olvasással kapcsolatban!

Ez a szófelhő itt marad a könyvtárban, bármikor írhattok rá máskor is. Társaitokat is biztassátok arra, hogy gyarapítsák a könyvtári szófelhőnket!

IV.3.3. Értékelés

Zárásként a tanulók elmondják, hogy milyen új ismereteket szereztek a foglalkozáson. Melyik feladat tetszett a legjobban és miért. A foglalkozás vezetője minden csapat munkáját megdicséri, aktivitásukat értékeli. A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára!

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk!

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A korosztálynak megfelelő könyvtárhasználati ismeretek rögzítése, az érzelmi kötődések erősítése könyvhöz, könyvtárhoz, könyvtároshoz. Az olvasástanulás, olvasni tudás elmélyítése, illetve sikerélményeken keresztül az olvasási igény megalapozása. A könyvekhez való pozitív viszony kialakítása, ezáltal könnyebb a tanuláshoz való hozzászoktatás is. Megszokják a tanulók azt is, hogy a könyvtár a szabadidő értelmes eltöltésének lehetőségét nyújtja, azaz közösségi térként is funkcionál.

VI. ESZKÖZLISTA

- digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök alkalmazása: számítógép, projektor, internetelési lehetőség
- hagyományos könyvtári eszközök
- színes ceruzák, üres lapok a rajzoláshoz
- üres csomagolópapír, kemény kartonpapír, olló, ragasztó
- fénymásolt feladatlapok

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Hogyan lesz a könyvkupacból könyvtár – prezentáció (ppt)
2. Feladatlapok
3. Értékelő táblázatok a foglalkozásokhoz
4. Értékelő táblázat – végeredmény

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

Nyomkeresés a könyvtárban!

Légy Te is Sherlock Holmes!

Fejlesztő neve	Polák Péter (Nyíregyháza)		
Célcsoport	Tini	Ifi	Család
Résztevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Könyvtárhasználatra nevelés		
	Információkeresés támogatása		
	Digitális kompetencia fejlesztése		
A program időtartama	2 óra	1 alkalom	
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka		
Kipróbáló neve	Gál Zoltánné (Cibakháza)		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program kiemelt célja, hogy a kincskeresésen résztvevő családok, diákok megismerkedjenek a könyvtár alapvető funkcióival. Ennek érdekében a következő részcélok fogalmazódtak meg:

- önállóan járják be a könyvtárat, tájékozódjon a könyvtár állományában;
- ismerjék meg a szolgáltatásokat;
- böngésszenek az intézmény honlapján.

A csoportmunka során több könyvtári szolgáltatást is igénybe vesznek, megismerik a dokumentumok osztályozásának módját, használják a könyvtári tájékoztatást, beiratkoznak.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program három modulból áll. Az első, előkészítő modul csak a könyvtárosnak szól. Itt kell beszerezni a szükséges eszközöket, megtervezni a pályát, előkészíteni a honlapot, meghirdetni a játékot, felkészíteni a játékosokat.

A második modul a játékosok önálló feladatmegoldása, amely a könyvtár fizikai bejárását jelenti. A harmadik modulban pedig digitális kompetenciák kerülnek előtérbe, amikor a könyvtár honlapját, érdekes online gyűjteményeit ismerik meg a játékosok.

Ha jól előkészítettük az első modult, akkor a könyvtárosnak gyakorlatilag semmilyen feladata nincs a második és harmadik modulban! Sőt, úgy működne jól a játék, ha nem is lenne feladata! A harmadik modul végén, a játék befejezésével kerül képbe ismét a könyvtáros, amikor átadja az ajándékot, nyereményeket a csapatnak, átbeszéli a játék nehézségeit a csapattal, összefoglalja a tanultakat.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Okostelefon, wifi, internetes keresőprogram.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

A jelentkezőket csoportban várjuk, a tapasztalatok alapján 4–6 fős csoportok az ideálisak a játékra. A csoportok spontán alakulnak, családok, baráti társaságok, osztálytársak jelentkezését várjuk!

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	A játék előkészítése	5
2.	Játék – Első rész: A könyvtár bemutatása	1
3.	Játék – Második rész: Könyvtár a weben	1

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: A játék előkészítése

IV.1. A modul adatai

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A játék előkészítéséhez fel kell mérnünk a könyvtárunkat, hogy melyek azok a szolgáltatások, helyszínek, amelyeket leginkább fontosnak tartunk bemutatni. Az itt lévő példa a nyíregyházi Móricz Zsigmond Megyei és Városi Könyvtár főbb érdekességeit mutatja be, de nyilván átgondolható, adaptálható más könyvtárra is.

IV.1.1. Tanulási feladat

A program előkészítésénél nem releváns.

IV.1.2. A tananyag és feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladathoz tartozó részcelkitűzés:

Olyan játékos feladatok összeállítása, kitalálása, amelyek közelebb hozzák a mindennapi embert a könyvtárakhoz. A feladatok olyan átlagos játékosoknak szólnak, akiknek fogalmuk sincs még az alapvető könyvtári szolgáltatásokról sem. Átlagos fiatalokat, családokat vonzunk be a programmal a könyvtárba, akik megismerkednek eddig sosem látott/hallott szolgáltatásokkal. Mindezt úgy, hogy az intézmény felfedezése önállóan, segítség nélkül történik, mintha csak utcáról betévedt olvasók lennének.

Feladatok, események részletes leírása:

A jelen példában szereplő könyvtár bemutatásánál azt tartottam szem előtt, hogy a legérdekesebb, legfontosabb oldalát mutassam be az intézménynek. A megvalósító könyvtárnak is mérlegelni kell majd, hogy mi az, amit ki akar emelni.

A játék előkészítése, feladványok elrejtése:

1. A mellékletben szereplő 8. kártya (a kártyák a 2. számú mellékletben találhatóak!) elhelyezése a ruhatári megőrzőben, ez a kártya csak egy QR kódot tartalmaz.
2. A ruhatári megőrző kulcsa számozás lakattal elhelyezve a bejáratához, a számozás lakat kódja: 1975
3. A mellékletben szereplő 7. virtuális kártya elhelyezése a könyvtár honlapján, jelszóval védve, amely jelszó a jelen játékban *m0r1cz*.
4. A mellékletben szereplő 6. kártya elhelyezése a Kölcsonyóter 700 B24 dokumentumába.
5. A mellékletben szereplő 5. kártya elhelyezése a Móricz szobor mellett lévő dokumentumok közé, 393 ETO jelzethez – Olvasóterem.
6. A mellékletben szereplő 4. kártya elhelyezése a Játéktár egyik megőrzőjében – Csiriptanya.
7. A mellékletben szereplő 3. kártya elhelyezése egy kulccsal egy festmény mögé – Előadóterem.
8. A mellékletben szereplő 2. kártya elhelyezése a CD9245 dokumentumban – Zenei könyvtár.

A játékot nagyobb könyvtári rendezvények mellé szoktuk meghirdetni a 3. mellékletben szereplő módon.

Szükséges még, hogy a játékot meghirdetve a jelentkező csapat az 1. mellékletben szereplő e-mailt megkapja!

A játékmester a megbeszélrt időpontban várja a csapatot. Fontos, hogy a játékszabályokat az elején tisztázzuk, ismét átbeszéljük az 1. mellékletben küldött e-mail tartalmát. Érdemes szót ejteni már a játék elején a nyereményről, amelyet csak a küldetés sikeres teljesítése esetén kaphat meg a csapat. Jelen példában a nyeremény be van zárva a ruhatárba; feladat: a kulcsot megtalálni hozzá. Ehhez be kell járni a könyvtár nyilvános tereit, honlapját stb. Fontos, hogy tisztázzuk, hogy igénybe lehet venni nem beavatott könyvtáros segítségét is. Tehát a könyvtári tájékoztatás, mint eszköz használható, sőt az a cél, hogy használja is a csapat!

IV.1.3. Értékelés

Az első modulban még nem releváns.

2. modul: Játék első rész – A könyvtár bemutatása

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Azok vehetnek részt benne, akik az első modul jelentkezési feltételeinek megfeleltek, a megbeszélt időpontban megjelentek. Fontos, hogy csak csapatok jelentkezését fogadjuk, 1-2-3 főnél javasoljuk, hogy szerezzenek még több embert!

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 felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére;
- a könyvtár tereinek felismerésére, használatára;
- a könyvtár szolgáltatásainak használatára;
- eligazodni az iskolai könyvtár tér- és állományszerkezetében. (A könyvtárak alapszolgáltatásainak ismerete, a használat szabályainak betartása. Elterjedt dokumentumtípusok, elektronikus források formái, tartalmi jellemzőinek megismerése, megkülönböztetése, használatuk alapjai. A források azonosító adatainak megállapítása.)

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- Ruhatár használatának, szolgáltatásainak megismerése, az intézmény nyitvatartása, a zenei könyvtár és szolgáltatásai – 1. kártya (2. melléklet)
- Előadóterem, kiállítások, könyvtári rendezvények megismerése – 2. kártya (2. melléklet)
- Csiriptanya, játéktár, gyermekek, csecsemők könyvtárhasználat – 3. kártya (2. melléklet)
- Olvasóterem, helyben használat, könyvtári osztályozás, névadó megismerése – 4. kártya (2. melléklet)
- Kölcsonzótér, beiratkozás, alapvető szolgáltatások – 5. kártya (2. melléklet)

Feladatok, események részletes leírása:

A játék az 1. kártya átadásával indul. (A kártyák a 2. számú mellékletben találhatóak.) Itt már segítséget ne adjunk, hagyjuk, hogy a csapat önállóan fejtse meg a rejtvényeket! A könyvtár nyitvatartását kell az első feladatban megvizsgálni. A tapasztalat az, hogy az első feladatot teljesen különbözőképpen oldják meg a csapatok. Van, aki interneten keres, van, aki a bejáratnál érdeklődik, van, aki a könyvtáros segítségét kéri. Fontos, hogy minden megoldás jó, és ne avatkozzunk bele a játékba, a játékmester ne adjon segítséget, ha nem muszáj! Érdemes egy olyan úton végigvezetni a játékosokat, amelyik logikusan végigviszi őket az intézmény legfontosabb pontjain. Jelen példában a CD9245 dokumentumot kell megtalálniuk, amely a könyvtárunk harmadik emeletén

található, majd onnan indulnak a csapatok lentebb, a többi emeletre. A harmadikra már nem kell visszatérniük. Ha megtalálták a CD9245 dokumentumot a Médiatárban, akkor a 2. kártya már az előadótermekhez tereli a csapatot, majd a Csiriptanyára kell érkezniük, ahol a negyedik kártya begyűjthető. A kártyák gyűjtésével egy újabb rejtvény körvonalazódik ki a csapat előtt. A kettes kártyán egy „m” betű, a hármason egy „nulla” található. Olyan rejtvényt találunk ki, amelyet nem tudnak egyből megfejteni. Jelen példában az „m” és a „nulla” összegyűjtésével még nem tudhatják, hogy névadónkhoz (Móricz Zsigmond) kapcsolódik majd a megfejtés. Erre majd később kell rájónniuk, amikor a többi kártyán található r, l, cz kódokat is összegyűjtötték!

Az ötödik kártya az Olvasóteremben található Móricz szobor mellett található, majd a játékot a földszinti kölcsönzőterben folytatja a csapat, ahol a hatodik kártya begyűjthető. A hatodik kártya begyűjtésével az első modul végéhez érkezünk, ugyanis sikerült bejárnia a csapatnak a könyvtár épületét. Innentől a virtuális könyvtárral ismerkednek meg a játékosok. A hatodik kártya a könyvtár honlapjára irányítja őket.

IV.2.3. Értékelés

Ezen modul végén nincs még értékelés. Csak az utolsó modul befejeztével értékeljük az egész játékot.

3. modul: Játék második rész: Könyvtár a weben

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ebben a modulban azok vehetnek részt, akik az első modult teljesítették, hisz a kettő szorosan összefügg.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a használható információk felismerésére; a talált információk bemutatására és azok felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére; egyszerű helyzetekkel kapcsolatos kérdések megfogalmazására; irányított módon információkérésre; néhány infókommunikációs eszköz lehetőségeinek és kockázatainak megismerésére.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- Elektronikus könyvtári szolgáltatások, ehhez szükséges beiratkozás, könyvtári számítógépek, wifi használata – 6. kártya (2. melléklet)
- Internetes keresés, az intézmény története – 7. kártya (2. melléklet)
- QR kód használat, play áruház felkeresése, QR-kód olvasó használata és a játék befejezése – 8. kártya (2. melléklet)

Feladatok, események részletes leírása:

A hatodik kártya megszerzésével a könyvtár honlapjára irányul a játékosok figyelme. Mivel internet használatára lesz szükségük, ezért kénytelenek a könyvtári wifi vagy a könyvtári számítógépek valamelyikét használni. Eddig a pontig nem volt szükségük az olvasójegyükre, internethasználat-hoz azonban be kell iratkozniuk azoknak is, akik eddig nem tették meg! A könyvtár honlapján nem túl szembetűnő helyen kerül elhelyezésre a Sherlock Játék aloldal, jelen példában: <http://www.mzsk.hu/sherlock-jatek/>

Itt lesz szükség az első modulban összegyűjtött 6 db kártyára, ahol a megszerzett kódokból **m0r1cz** jelszóval tudnak a honlapon újabb, immáron virtuális kártyát szerezni. Nehézséget szokott okozni a honlapunk megtalálása, de mivel az a cél, hogy máskor is böngésszenek az oldalunkon, ezért segítséget itt se adjunk! Hagyjuk, hogy a Google segítségével találják meg a honlapunkat, majd maguktól fedezzék azt fel, és találják meg az elrejtett aloldalt! A második modul 1 órájába bele van kalkulálva a beiratkozási idő és az internetes keresés, ezért továbbra is preferáljuk a teljesen önálló feladatmegoldást! A virtuális kártya megszerzésével a lépcsőknél található emléktáblához irányítjuk a csapatot, ahonnan a megszerzett kóddal nyitható a játék elején bemutatott lakat, amely egy kulcsot rögzít, amivel pedig a ruhatári szekrény nyitható ki. Itt sok csapat úgy gondolja, hogy vége a játéknak, és a szekrényben a nyeremények várják őket. De nem. Egy újabb csavar, hogy csak egy QR-kód található a szekrényben, és a QR-kódot megfejtve kaphatják meg a valódi nyereményeket tartalmazó kulcsot. Van is még rá idejük, így a gyermekkönyvtárat bebarangolva találják meg a legutolsó kulcsot, amellyel a nyereményajtó kinyitható. A játékmester csak a játék legvégén szólal meg, gratulálva a csapatnak.

IV.3.3. Értékelés

A játék befejeztével egy legalább 10 perces megbeszélés, értékelés szükséges csapatonként. Hagyjuk, hogy a résztvevők kiemeljék, hogy mit tanultak, mi tetszett a legjobban, mi volt a legnehezebb.

Itt van a lehetőség a könyvtár olyan szolgáltatásainak a bemutatására, amelyekről talán még sohasem hallottak. Nyereményként természetesen a könyvtár egészét bemutató prospektust is megkapják, amely az összes részleget részletesen bemutatja. Fontos még, hogy olyan nyereményeket kapnak, amely értékes számukra, mégsem kerülnek nagy összegekbe. Pl.: powerbank, pendrive, könyvtári nyakbaakasztó, könyvtári szóróanyagok: toll, jegyzetfüzet, prospektus.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

Diákok, családok, baráti társaságok alig ismerik a könyvtári szolgáltatásokat. Az iskolai csoportok könyvtárbe mutató órái sem biztos, hogy kellően hatékonyak. Ezen a játékon viszont a csapatok teljesen önállóan veszik birtokba a könyvtárat. Beiratkoznak, megismerik a legfontosabb könyvtári helyszíneket, és nem utolsósorban böngésszenek a könyvtár honlapján.

VI. ESZKÖZLISTA

- számozás lakat
- lamináló, mellékletben szereplő, laminált kártyák
- okostelefon, számítógép, wifi kapcsolathoz szükséges eszközök

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Előzetes e-mail a játékra jelentkező csapatnak
2. A játék során összegyűjtendő kártyák szövegei
3. A játék meghirdetésének szövege

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

Sárkányos kincskeresés és palotaséta a könyvtárban

Fejlesztő neve	Dienes Éva (Budapest)	
Célcsoport	Kisiskolás	4. osztály
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Könyvtárhasználatra nevelés	
	Információkutatás-feldolgozás elsajátítása	
	Olvasás iránti igény felkeltése	
A program időtartama	2 óra	2 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Vojtekovszkiné Bóta Katalin (Maklár)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a 4. osztályos tanulók megismerjék a könyvtár állományát, szolgáltatásait, lehetőségeit, és örömmel, félelem nélkül tájékozódjanak benne. A program segítséget nyújt az önálló könyvtári tájékozódás elsajátításában, a tájékoztató források, a lexikonok, enciklopédiák használatában, az internetes források megismerésében. Kiemelt cél, hogy a diákok képesek legyenek információkat gyűjteni egy adott témáról a könyvtárban és a szerzett információk között válogatni tudjanak. A csoportos feladatok során legyenek képesek egymást támogatva együtt dolgozni.

A program alkalmazható a tanórai ismeretek színesítésére, előkészítésére, a tanulók érdeklődésének felkeltésére a sárkányok iránt vagy bármilyen más témában. Ezeken túl kiemelkedően fontos az olvasás iránti igény felkeltése, ösztönzés további olvasmányélmények megszerzésére, a könyvtár mint élményforrás megismerésére.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyaga két modulból áll. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Az első modulra épül a második foglalkozás, de külön-külön is megvalósíthatók. A modulok feldolgozásához tanulási útmutatók találhatók a programban. A program tovább bővíthető, változtatható, személyre szabható, csak jelezni kell, hogy honnan származik az eredeti verzió. Plusz ötlet is található benne. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása után a program értékeléssel zárul. A mellékletben nyomtatható formában megtalálható a 2. modulhoz tartozó népmese, amit lehetőleg fejből mondjuk el, valamint az idézetek is szerepelnek benne, amelyeket könyvből olvasunk fel, és a kép is, amelyet a kirakóshoz felvághatunk, ha a plusz ötletet is szeretnénk megvalósítani.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Elsősorban hagyományos könyvtári eszközök, lexikonok, szótárak, ismeretterjesztő könyvek és szépirodalmi kötetek. Egyéb sárkányos témájú könyvek: mese, ifjúsági regény, képzőművészeti tanulmány, mitológiai könyv, amelyben sárkány található, esetleg arcfestéshez használható minták, illetve sárkányrepülő készítéséről szóló anyagok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka; csoportmunka; élőszavas mesélés, felolvasás; zenehallgatás; kötetlen beszélgetés.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Mesés kalandozás a Wenckheim-palotában	1
2.	Sárkányos kincskeresés a gyerekkönyvtárban	1

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Mesés kalandozás a Wenckheim-palotában

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár Központi épületében található neobarokk épület különleges lehetőséget nyújt a gyerekek számára művelődéstörténet, olvasásnépszerűsítés, könyvtárhasználat szempontjából. Miközben felfedezzük az épületet, észrevétlenül megismerkedünk a Wenck-

heim-család hétköznapijaival, ezen kívül felelevenednek a meglévő olvasmányélmények, melyek összekapcsolódnak a különböző építészeti elemekkel. Az impozáns termek, a különlegesen gazdag díszítések vizuális élményt nyújtanak a csoportok részére, amely kiegészül a könyvtár, a könyvtárhasználat megismerésével. Erre épül a foglalkozás.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz különböző épületdíszekhez meséket, történeteket kapcsolni; a palota tereit felismerni, megkülönböztetni; a palota tereiről mesélni; elmondani, honnan kapta a nevét a Sárkányos Gyerekkönyvtár; a könyvtári beiratkozás, kölcsönzés, visszavétel helyeit megismerni.

A program befejezése után a diákok legyenek képesek magabiztosan használni a könyvtárat; és különböző szolgáltatásait (jelen esetben a gyerekkönyvtár speciális lehetőségeit is); felismerni a könyvtár egyes részeit.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A látogatás során a diákok megismerkednek (esetünkben) a neobarokk épülettel és észrevétlenül megtanulják ennek az építészeti stílusnak a sajátosságait, ezzel is gazdagítva művelődéstörténeti tudásukat.

Az osztályból mindenki hozzászólhat a témához, de egyszerre csak egy valaki beszélhet, így megtanulnak egymásra figyelni. Ezzel fejlődhet szociális kompetenciájuk. A foglalkozás során többször is használhatják a kreativitásukat, fantáziájukat, ezáltal fejlődik a képzeletviláguk is.

Megismerik a könyvtár tereit, és tisztában lesznek a könyvtár használatával (beiratkozás, kölcsönzés, kézikönyvtár, kölcsönözhető állomány). Az élményközpontú foglalkozás során remélhetőleg lelkes könyvtárhasználókká válnak.

Feladatok, események részletes leírása:

Köszöntsük a könyvtárbeutazóra érkező 4. osztályos, általános iskolás csoportot. *„Szeretettel köszöntelek Titeket a FSZEK Sárkányos Gyerekkönyvtárban. Tegyétek le a csomagjaitokat, és sorakozzatok fel a gyerekkönyvtár bejáratánál, hogy megkezdődhessen a kalandos könyvtártúra!”*

A csoporttal elindulunk a gyerekkönyvtártól azzal a kérdéssel, hogy *„Ki szeretne bálba menni?”*. Valószínűleg mindenki lelkesen jelentkezni fog.

Első megálló: csigalépcsőház

Kilépve a csigalépcsőházba, lemegyünk pár lépcsőfokot a könyvtár makettjéhez és körbe álljuk. Beszélünk a két épület összecsatolásáról és a modern olvasói terek létrehozásáról. *„Íme, a könyvtár makettje! A Wenckheim-palota épületét 2000-ben felújították, a mögötte található épületet hozzacsatolták, és ott modern olvasói tereket hoztak létre. Az eredeti épületben csak egy emelet található, ugyanis nagy a belmagassága, de mit gondoltok, a mögötte lévő épület hány emeletes lehet?”* Kezdenek el találgatni, majd kérjük meg őket, hogy nézzenek felfelé. Tippeljenek: 5-6-7-10-9-8... a végén mindig kitalálják.

Átrium

Itt beszéljünk arról, hogy minden gyerek számára ingyenes a beiratkozás minden magyarországi könyvtárban, és (itt nálunk a Központi Könyvtárban) nyolc könyvet kölcsönözhetnek ki egyszerre

az olvasójegyükkel. Megmutatjuk a pultnál a beiratkozás, a központi információ, a visszavétel és a kölcsönzés pontjait.

Rámutatunk a büféhez vezető nagy kapukra: „*Vajon milyen célt szolgálhattak ezek a nagy kapuk? Min érkeztek akkoriban a bálozó hölgyek és urak?*”

Erre valószínűleg érkezik majd helyes válasz: „*hintón, kocsin.*”

Kérdezzünk rá: „*Milyen hintón érkeztek, mik húzták a kocsit?*”

Jó válasz: „*Lovak*”

Reagáljunk ehhez hasonlóan: „*Pontosan! Akkor miknek kellett beférnie ezeken a kapukon, milyen helység lehetett ez korábban?*”

Jó válasz: „*Lovaknak és istálló*”, ezt egészítsük ki: „*Így igaz, a büfé eredetileg istállóként funkcionált.*”

Főbejárat – olvasói bejárat

Kilépve a főbejárat felé megmutatjuk Szabó Ervin szobrát, akiről a könyvtár a nevét kapta. „*A bejárat mellett található Szabó Ervin mellszobra, aki szociológusként végzett, és az intézménynek adományozta szociológiai gyűjteményét. Nevéhez fűződik még a közkönyvtári rendszer megalapozása, amelyet az amerikai public library (nyilvános könyvtár) mintájára alkotott meg, és egyben ő volt a könyvtár első igazgatója is.*” Innen megyünk tovább a palota hátsó bejáratához és megérkezünk a szakállas törpés kariatidákhoz a magasföldszinten.

Törpés kariatidák

Mesélünk a palota építtetőjéről:

„*A palotát Wenckheim Frigyes gróf (1842–1912) építtette, aki a múlt század végén ismert arisztokrata volt, 120 000 holdas nagybirtokos, országgyűlési képviselő. Feleségével, Wenckheim Krisztinával nagyszabású jótékonyági akciót folytatott, és jelentős építtető volt. Ókigyósi kastélyukat Ybl Miklós tervezte, pesti palotájuk építését pedig Meinig Artúr, a főúri rezidenciák specialistájára bízták. A szászországi Meinig Artúr (1853–1904) egy itteni palotaépítkezés kapcsán került Magyarországra, s hamarosan le is telepedett. Rövid időn belül a magyar arisztokrácia kedvelt építészévé vált, féltucatnyi kastély mellett mintegy 20 jelentős palotát, székházat és reprezentatív bérházat emelt. A Wenckheim-palota mellett legismertebb alkotása a Stefánia úti Park-club. Drezdai tanulmányai, ottani és bécsi tapasztalatai szinte predesztinálták arra, hogy a barokk stilushoz vonzódjon, ami megbízói zömének is megfelelt.*”

A Palota Wenckheim Frigyes gróf (1842–1912) életművének tekinthető, s egyben a hazai neobarokk palotaépítészlet egyik fő alkotása is, amely 1887–89 között épült. Különleges helyen állunk, itt láthatók a törpés kariatidák (oszlopok helyett ők tartják a lépcsőfeljárót), bányászfelszereléssel. Milyen történetekben szerepelnek törpék?” Ilyenkor általában elkezdik sorolni: „*Hófehérke és a hét törpe, Hupikék törpikék.*”

Rákérdezzünk, hogy „*Kinek van nagytestvére? Ők olvastak-e esetleg olyan történetet, amelyben törpék és tündérek szerepelnek, de törpöknek és tündékeknek nevezik őket?*” Rájönnek és bekiabálják, hogy „*A Hobbit és A Gyűrűk ura.*”

Dicsérjük meg őket. „*Nagyon ügyesek vagytok, és elárulom nektek, hogy az a mondas járja, hogy aki a törpék szakállát megsimogatja, annak teljesülhet egy kívánsága! De ne áruljátok el senkinek, mit kívántatok, ha pedig legközelebb ellátogattok a könyvtárba, akkor majd meséljétek el, hogy teljesült-e a kívánságotok vagy sem!*”

A törpéktől lemegyünk a főlépcsőház legelejére, a zárt főbejárat duplakapuhoz.

Főlépcsőház eleje

„Az előcsarnokban a boltozatot hordozó négy díszes oszlop között márványlépcső vezet a magasföldszintre. Indításánál márványputtók tartotta kandeláberek (díszes lámpaoszlopok) állnak. A négy puttó-angyalka valamelyike kiölti a nyelvét. Vajon melyik?” Gyorsan megtalálják, és megmutatják, hogy a jobb alsó.

A képzelet segítségével bálba hívom a gyerekeket:

„Szeretnétek báli ruhában bálba menni?” Mindenki boldogan bólogat. Úgy teszünk, mintha varázsolnánk: „*Csukjátok be a szemeteket! Csiribu csiribá! Változzunk át gyerekekből és felnőttekből bálozó Hölgyekké és Urakká! Pric-prac-pruc!*”. Amikor kinyitjuk a szemünket, valami ilyesmit mondjunk: „Óh, micsoda előkelő társaság érkezett ide! Hölgyeim és Uraim, gratulálok! Önöknek kiváló az ízlése. Hölgyem! Az Ön kalapja egészen biztosan Párizsban készült! Uram, az Ön cilindere is nagyon elegáns! Megkérem a díszes társaságot, hogy mögöttem vonulva menjünk fel együtt az emeletre! A hölgyek két oldalt fogják meg a szoknyájukat, hogy ne lépjenek rá.”

Felhívjuk a figyelmet az üvegezett tetőn („felülvilágítón”) beáradó erős fényre. Itt is megfigyelhető a neobarokk díszítés és az ellentétek alkalmazása. A lépcső alján szinte sötétségből indultunk el, és világosba érkezünk meg.

Sárkányos díszítések – a főlépcsőház közepe

A lépcsőn fölfelé haladva, a lépcsőfordulón túl megállunk a sárkányos díszítéseknél. „*Tudjátok-e, hogy honnan kapta a nevét a Sárkányos Könyvtár?*” Fejüket rázzák vagy találgatnak. Jó válasz: „*Jakab Csaba, a gyerekkönyvtár tervezője szintén itt sétált, és innen jött az ötlet, hogy legyen sárkány a jelképe a gyerekkönyvtárnak. Ezek keleti motívumok, és a keleti kultúrákban a sárkány a gazdagság, a jó szerencse, és a bölcsesség jelképe.*”

Fogadóterem

A lépcső tetejére érve három irányba nyílnak ajtók. A középsőn belépve a fogadótermet mutatjuk be. „Üdvözlöm a díszes társaságot a fogadóteremben! *Innen nyílik egy-egy boudoir, jobbra az arany, balra az ezüst szalon. Sajnos, az eredeti gobelindíszítések tönkrementek, helyette minden terem kapott egy adott színű kárpitot. Hol világosabb, hol sötétebb termeket találunk a neobarokkra jellemzően. Innen az arany szalonba megyünk.*”

Arany szalon

„*Az arany szalon Wenckheim Krisztina kedvenc tartózkodási helye volt. Más néven madaras szalonként is emlegetik. Keresük meg a madárkákat! Igen, nagyon jó, hogy felfelé nyújtogatjátok a fejeketek!*” Szerencsére a gyerekek mindig felfelé néznek elsőként, és meg is találják az ajtók fölött, a párkányon a repülni készülő és a beszélgető madárpárt.

„*Így van, jól mutatod: az ajtó vonalában, ha felnézünk, a párkányon épp repülni készülnek, és a másik ajtó vonalában, ha felfelé nézünk, ott épp burukkolnak.*”

Dohányzó – bölcséleti olvasóterem

Átmegyünk a dohányzóba, amely sötét hangulatú. „*Ez a terem világos, vagy sötét hangulatú?*” Lelkesen jelentkeznek és rávágják, hogy sötét. „*De mitől sötét?*” Jelentkeznek, ismét felszólítunk valakit: „*Sötét a mennyezet, sötét a padló sötét a burkolat*” sorolják. Válasz: „*Gratulálok, nagyon ügyesek vagytok! Itt látható a legnagyobb kandalló ferrarai márványból, fölötté a család címere. Akkoriban nem volt cigaretta, helyette mit használhattak a dohányzáshoz?*” Elkezdik sorolni: „*pipát, szivart*”. „És az itt található könyvek kölcsönözhetők vagy nem kölcsönözhetők?” Válasz (ritkán) „*Kölcsönözhetők!*” Én: „*Biztos?*” Akkor rávágják „*Nem, nem kölcsönözhetők!*” Én: „*Miért?*” Válaszok: „*Ritka, régi, értékes.*” Én: „*Lehetne ez is, de nézzétek meg jól, láthattok valami feltűnő jelölést.*” Válasz: „*Piros csik*

van mindegyiken.” Én: „Igen, minden könyvtárban megkülönböztető jelzéssel látják el a kézikönyvtári állományt. A nagykönyvtárban és a gyerekkönyvtárban is piros csíkot ragasztanak a könyvek gerincére! Nagyon profi csapat jött el a könyvtárba, gratulálok!”

Ezüst szalon

A dohányzóból az ezüst szalonba megyünk. „Az ezüst szalon Wenckheim Frigyes gróf kedvenc szalonja, a nap szimbólum is erre utal a mennyezeten. Madárkák helyett a drapérián végigfutó virágkavalkádot csodálhatjuk meg. A kiállító szekrényekben (jelenleg) a palota és a család történetét bemutató képek, korabeli fotómásolatok tekinthetők meg. Láthatunk képeket a törpés kariatidákról és az angyalokkákról is. Az olvasók csak fényképeken csodálhatják meg!”

Kis bálterem

A Baross utcai oldalhomlokzaton az ezüst szalonból a kis táncterem nyílik, amely mögött a nagy táncterem helyezkedik el. „Megérkeztünk a kis bálterembe, amelyet egy folyosó köt össze a nagy bálteremmel. A kis bálteremben 60–80 fő fér el, a nagy bálteremben 100–120 fő tudott kényelmesen táncolni, de konferenciák alkalmával 200 fő is helyet tud foglalni.” Kérdezzük meg: „De hogy oldották meg vajon a zenét?” Válasz: „zenészeket hívtak”. Én: „Így igaz, és hol helyezték el a zenekart, hogy ne zavarják a táncoló vendégeket, és mindenhol jól hallhatók legyenek?... Igen, most is érdemes felfelé tekintetni.” (megtalálják, mutatják) „A kettő közötti karzaton volt a zenekar helye, nagyon jó az akusztikája a termeknek, így mindkét irányban jól hallották őket.”

„Erről a gazdagon díszített arany óráról itt a táncteremben mi jut eszetekbe? Tudunk-e olyan történetet, amelyben sokan készülnek bálba menni, és valamilyen fontos szerepet játszik az idő, és mi történik éjfélkor?” Azonnal kitalálják és mondják: „Hamupipőke! Ha éjfél üt az óra, véget ér a varázs és Hamupipőke hazamegy”. Én: „Nem tudom elégszer hangsúlyozni, hogy nemcsak előkelő társaság érkezett ide, hanem profi csapat is egyben. Vonuljunk hát végig a nagy táncteremen szépen, elegánsan.”

Nagy bálterem

„A nagy táncterem új léptéket jelent az előzőekhez képest mind méretében, mind a díszítés gazdagságában. Itt nincsenek nagy, sima felületek a faltagoló stukkókeretekben, az ornamentika tagozatokat és a mennyezetet egyaránt elborítja, csak a lábazat felé csendesedik kissé. A hosszoldalt az ablakokkal szemben három hatalmas nyílás töri át, mögöttük a teret tágító nagy tükrök vannak a folyosón. Vajon milyen célt szolgálhatott ez az árkádos folyosó?” Válaszok: „Itt közlekedtek a vendégek, itt szépitkeztek.” Én: „Nagyon jó, de ha középen táncoltak, forogtak, akkor itt mit lehetett még csinálni?” Válasz: „Le lehetett ülni, pihenni.” Én: „Nagyon jó! Valóban, eredetileg a táncosok pihenésére szolgált. Gyertek, menjünk közelebb: itt mit láttok?” Válasz: „Kulcslyukat.” Én: „Vajon mi lehet a tükör mögött, mit találunk, ha kinyitjuk ezt a zárat?” Válasz: „Titkos átjárót, raktárt, egy másik birodalmat.” Én: „Azért található ajtó, mert így könnyen áthelyezhetők, tisztíthatók voltak a tükrök, vagy ha megsérült, gyorsan újra lehetett fonsorozni. De tudunk olyan történetről, amelyben valaki tükrön keresztül jut át egy másik birodalomba? Vagy egy szekrényen keresztül?” Válaszok: „Alice Csodaországban, Tükrországban; Narnia; Május 35”. Én: „Gratulálok! Most vonuljunk át a korabeli ebédlőbe!”

Ebédlő – művészeti olvasóterem

„Arról beszélünk, hogy találhatóak itt világos és sötét termek. Ez a helység világos vagy sötét?” Válasz: „sötét”. Én: „Igen! És jártunk olyan teremben, amelyik szintén sötétebb volt?” Válasz: „Ahol az urak szivaroztak, ahol a nagy kandalló volt”. Én: „Pontosan, a dohányzó, vagy más néven a bölcséleti olvasóterem! Most különleges helyre érkezünk. Eltérő karakterük dacára az eddigi termek egységes stílusúak voltak, a XVIII. század barokk palotáit idézték. Az U alakú terem sor áttellenes végén, a nagy táncterem mögötti egykori ebédlőterem és a grófnői boudoirból nyíló dohányzó kialakítása eltér ezektől.” A korabeli ebédlő falai és mennyezete faburkolatos, színhatású sötét, ami erős kontraszt a szomszédos termek fehér-arany színvilága után, ahogy meg is beszélünk.”

Összefoglalva: „A Wenckheim-palota a neobarokk palotaépítészet remeke. Tervezője ügyesen használta ki a kedvezőtlen telekadottságokat, és élt a bőkezű építtető adta lehetőséggel. Gazdagon díszített palotáján a külsőt drezdai barokk, a belsőt XV. Lajos-stílusban tervezte, összhangban egymással. 1889-es megnyitása óta az egyik legszebb palotaként tartották számon. Tánctermeiben egyszerre ötszázan fértek el, tágassága és gazdagsága udvarképessé tette: az uralkodó is megfordult itt. Az építtető, Wenckheim Frigyes (1842–1912) halála után a palota másfél évtizedig a család tulajdonában maradt. Wenckheim Krisztina grófnő halálát követően (1924. szeptember 24., Ókígyós) 1926-ban a Wenckheim-család felkínálta a fővárosnak. A főváros 1927-ben megvásárolta az épületet, és átalakíttatta könyvtárnak. Négy év múlva, 1931-ben nyitotta meg kapuit a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár Központi Könyvtára. 2000-2001-ben teljesen felújították, és modern olvasói tereket hoztak létre a mögötte található épületrészben. Önmagában egy csoda, hogy ilyen környezetben, reprezentatív helyen lehet olvasni, informálódni, kikapcsolódni.”

„Remélem tetszett mindenkinek a palotaséta, és mielőtt visszaindulunk a gyerekkönyvtárba, varázsoljuk vissza magunkat bálozó hölgyekből és urakból, gyerekekké és felnőttekké. Csukjátok be a szemeteket! Változunk vissza bálozó hölgyekből és urakból gyerekekké és felnőttekké! Pric-prac-pruc!”

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

„Köszönöm, hogy velem tartottatok és most térjünk vissza a gyerekkönyvtárba. Remélem, máskor is találkozunk akár az osztállyal csoportosan, akár egyénileg, családdal, testvérekkel együtt! Nagyon profi csapat gyűlt itt össze, minden kérdésre tudtátok a választ. Minden gyerek lelkesen bólogat és helyesel. Én: „Gyertek minél többször, szeretettel vár Titeket a könyvtár.”

2. modul: Sárkányos kincskeresés a könyvtárban

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A sárkányos kincskeresés a palotasétára épülő foglalkozás, de anélkül is megvalósítható. Ha a palotaséta elmarad, akkor röviden elmeséljük, hogy honnan jött az ötlet, hogy (itt nálunk) a gyerekkönyvtár jelképe a sárkány legyen.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- tájékozódni a könyvtár épületében, a gyerekkönyvtár részeiben;
- tájékozódni a gyerekkönyvtár állományában a felismerés szintjén, a különböző feliratok-témacsoportok segítségével;
- a különböző jelzeteket felismerni, értelmezni;
- megkülönböztetni a kézikönyvtárat a kölcsönözhető állománytól;
- a kapott információkat értékelni, összehasonlítani;
- önálló és csoportban történő feladatmegoldásra.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A csoportmunka során a diákok felosztják egymás között a feladatokat, mely által fejlődik döntéshozatali képességük. A csoportmunka során mindenki szóhoz jut, így figyelniük kell egymásra. Ezáltal fejlődik szociális kompetenciájuk. Csoportban dolgoznak, tehát össze kell fogniuk a csapat sikere érdekében. Örömmel, lelkesen keressenek a könyvtárban, és észrevétlenül sajátítsák el a tudást (ebben az esetben) játékos kincskeresés formájában.

Feladatok, események részletes leírása:

Könyvtár bemutatása, köszöntés (5 perc):

„Köszöntök mindenkit itt a Sárkányos Gyerekkönyvtárban! Dienes Éva vagyok, a gyerekkönyvtár alapító tagja és vezetője. Különleges helyszínre érkezünk, ahol tudás és fantázia, múlt és jövő egygőz válik általatok! Itt látható az égig érő tündérfasor, amely összeköti az eget a földdel, vagyis itt minden lehetséges! Túloldalon az egyik sarokban a nap, másik sarokban a hold és a csillagok, azaz az egész világ elfér itt nálunk!”

1. Ráhangelődés (5 perc)

Üljünk le a szőnyegre körben és ismerkedjünk meg. Megkérdezzük, honnan érkeztek, ha szünidő előtt vagy után vagyunk, akkor mit terveznek a szünetire, vagy hogyan telt? Megkérdezzük: *„Tudjátok-e, miért érkeztek ide? Mit szeretnétek itt csinálni?”* Válaszok általában: *„Könyvet szeretnénk nézegetni, olvasni, kölcsönözni, pihenni”*. Én: *„Jó hírem van, ez mind lehetséges a könyvtárban, és ha eljöttök a családdal, minden szolgáltatást kipróbálhattok majd. Nagyon vártalak titeket, és sok meglepetéssel készültem nektek, úgyhogy most csukjátok be a szemeket!”*

Bekapcsolom a zenét a YouTube-ról: Natural elements – AIR klip: <https://www.youtube.com/watch?v=QiHQ6QWs0Jc>

Zenehallgatás közben körbemegyünk és megérintjük a kezüket egy kendővel. Amikor a zene lassan elhalkul, kikapcsoljuk, majd megkérdezzük: *„Kinek mi jutott az eszébe, mit látott, mit hallott, mit érzett?”*

Válaszok általában: *„Hegyet láttam, mezőn jártam, sárkányon repültem, sárkánnyal küzdöttem, szél támadt, viharban lovagoltam stb.”*

Majd átvezetjük a sárkányok témára a beszélgetést. *„Ezek szerint sárkányokkal repültetek, volt, aki sárkánnyal küzdött és volt, aki sárkányháton repült! De honnan kapta a nevét a Sárkányos Gyerekkönyvtár? Mit láttunk a palotában?”* Jó válasz: *„A díszlépcsőházban, fölépcsőházban, lépcsőknél a korláton láttunk sárkányokat!”* Erre reagálunk így: *„Így igaz: nagyon jól emlékeztek!”*

Ha nem járt a csoport a palotában, akkor elmondjuk nekik: *„Képzéljétek el, itt található egy gyönyörű neobarokk palota és Jakab Csaba, a gyerekkönyvtár tervezője egyszer, amikor az épületben sétálgatott, felfedezte a sárkányos motívumokat a lépcsőházban, és innen jött az ötlet, hogy legyen sárkányos a gyerekkönyvtár. Miután ezek keleti sárkányok, ezért tudni kell, hogy keleten a sárkányok a boldogság, a jóserencse, a gazdagság, és a bölcsesség jelképei. De mit csinálnak a sárkányok a népmesékben?”*

Folytatásban: *„Mit is mondtunk: keleten mit jelképez a sárkány?”* Válaszok: *„vidámság, szerencse, bölcsesség, gazdagság.”* Én: *„Pontosan! De mit csinálnak a mesékben a sárkányok?”* Tipikus válasz: *„Tüzet okádnak, megvívna a herceggel, vitézzel, királyfival.”* Én: *„Jó, jó, de miért küzdenek meg vele?”*

Válaszok: *„Őrzi a tojásait, mert elrabolják a királykisasszonyt!”* Én: *„Ez az! Naná! Hát persze, hogy királykisasszonyt rabol, és mindig a legszebbet, a legokosabbat, a legkisebbet! Nagyon ügyesek vagytok! És ha nem királykisasszonyt rabolnak, akkor mit őriznek a barlangjukban?”* Válaszok: *„A kicsinyeit, tojást, aranyat, kincseket.”* Én: *„Bizony, és most eláruljuk nektek, hogy itt a Sárkányos Gyerekkönyvtár-*

ban kincseket őriznek a sárkányok! Több mint 22 ezer kötet formájában kincsek lapulnak a polcokon, ezeket könyveknek nevezzük, és minden könyv egy kapu egy külön világba. És mi azt reméljük, hogy aki ide betér, az megtalálja a saját, külön bejáratú (b)irodalmát, hogy olvasó és könyv, ember és történet egymásra találjon.”

„Ugye, mondtam, hogy sok meglepetéssel készültem és képzeljétek, mesét is hoztam nektek. Mielőtt meghallgatnátok, segítetek, mondjuk el előtte ezt a mondókát és csináljuk együtt.”

Mondókázás: (közben az adott testrészekre mutatunk)

*Sűrű erdő (haj-fejtető)
Kopasz mező (homlok)
Pillógója (szemek)
Szuszogója (orr)
Itt bemegy (egyik fül)
Itt megáll (másik fül)
Itt a kulacs (szívünkre mindkét kézzel)
Itt így! (kifelé mutatunk, mintha adnánk belőle)*

2. Mesemondás (10 perc)

A bűvös lakat című népmesét mondom el fejből. A nyomtatható verziót lásd az 1. mellékletben.

3. Mozgásos játék és csoportválasztás (5 perc)

A történet után három próba következik: mozgásos játék meseelemekkel ötvözve. Kört alkotunk, beállók a közepére és onnan beszélek hozzájuk.

„Milyen tulajdonságokra van szüksége a főhősnek a mesében?”

Válaszok: *„erő, bátorság, kitartás, ész, ravaszság, varázseszközök, kard stb.”* Én: *„Így igaz! Bizony kitartásra, erőre és bátorságra van szüksége minden mesehősnek! Lássuk, hogy ti mennyire vagytok erősek! Guggoljatok le, háromig számolok, és háromra mindenki ugorjon olyan magasra, hogy megérintse az égigérő fák tetejét.”* Elkezdek háromig számolni, de három helyett más számot mondok, nagy nevetés után újra kezdem. Második felugrás már keresztbe tett lábbal történik, a harmadiknál hátat fordítanak (körből kifelé fordulva ugranak fel), és/vagy hangos igent kiáltanak közben.

„Nagyon ügyes mesehősök érkeztek ide a könyvtárba! De most áruljátok el nekem, hogy hogyan kell viselkedni a könyvtárban?” Válasz: *„csöndben, halkán, illedelmesen.”* Én: *„Pontosan! Ezért, amikor kincset kerestek a polcok között, olyan csendben közlekedjete, hogy senki ne hallja majd, hogy egy profi csapat felfedezésre indul és csodákra lel!”*

4. Kincskeresés – könyvtárhasználat (10 perc)

Csoportokba osztjuk a gyerekeket. Számokat mondunk mindenkinek. (Ha például 5 csoportot szeretnénk, akkor 1,2,3,4,5 és újra kezdődik a számolás, amíg mindenki kap egy számot.)

A feladat: sárkányos kincseket, könyveket kutatni (mese, ifjúsági regény, kézműves könyv pl. sárkányrepülő-hajtogatásról, mitológiai könyv, sárkányok a művészetben stb. és kedvenc könyv). Minden csoport legalább 1, de legfeljebb 3 könyvet keressen.

1. csoport: Keressetek olyan **mesét**, amelyben sárkány szerepel. A polcok tetején található feliratok (témacsoportok) segítenek! Pl.: Mese, Regény, Vers stb.

2. csoport: Keressetek olyan **regényt**, amelyben sárkányok találhatók. A polcok tetején található feliratok (témacsoportok) segítenek! Pl.: Mese, Regény, Vers stb.

3. csoport: Keressetek olyan **verset**, amelyben sárkány szerepel. A polcok tetején található feliratok (témacsoportok) segítenek! Pl.: Mese, Regény, Vers, Ismeretterjesztő irodalom stb.

4. csoport: Keressetek olyan **ismeretterjesztő** irodalmat a **mitológián** belül, amelyben a sárkányokról írnak. A polcok tetején található feliratok (témacsoportok) segítenek! Pl: Mese, Regény, Vers, Ismeretterjesztő irodalom stb.
5. csoport: Nektek lesz a legkönnyebb és legnehezebb feladatokat is egyben! Beszéljétek meg egymás között, hogy mit ajánlanátok a többieknek a szünetre, és utána megkeressük a könyvtárban és bemutatathatók a többieknek. De vigyázat! Csak úgy lehet ajánlani a könyvet, hogy mindenki kedvet kapjon hozzá és el is olvassa.

A csoportokkal külön-külön elindulunk célzottan, elolvassuk a polcok tetején a feliratokat és eljuttunk az adott témacsoporthoz. Hangozan felolvassák a polcok tetején a feliratokat (témacsoportokat). Elmagyarázom, hogy a könyvek a polcokon ABC-sorrendben találhatók. Az ismeretterjesztő irodalomnál az ETO-ról is beszélünk, és megkeressük a „Mitológia” feliratot.

Kiegészítő feladat lehet: rejtünk el kirakójáték darabokat a könyvekbe: pl. a sárkányos udvar fényképét szétvága. Ennek hátránya, hogy azt a konkrét könyvet mindenképp ki kell választani a polcra, akkor is, ha nem szimpatikus a csoporttagoknak. Előnye, hogy a különböző csoportok a végén közösen rakhatják ki a képet, tehát osztályszinten is együtt kell működnie a gyerekeknek. Ebben az esetben a foglalkozás végén a gyerekek a kincses ládikót nem a polcon, hanem a sárkányos udvaron, a sárkányoknál találják meg.

5. Könyvek bemutatása (10 perc)

A feladat befejezése után visszaülünk körben a szőnyegre, és megbeszéljük, hogy a csoportok milyen könyveket választottak. Több könyv kiválasztása esetén mindet ismertessék (könyv címe, szerzője), az egyiket válasszuk ki és beszéljük meg a rajta látható jelzeteket.

„Milyen jelzetek találhatók a könyvön? Nézzétek meg a könyv gerincét, és fentről haladjunk lefelé sorban.” A csoporttagok adják egymás kezébe a könyvet, és mindenki értelmezzen egy jelzetet.

„Legföül található a GY jelzet – ez mire utal?” Válasz: „hogy gyerek...?” Én: „Igen, azt jelenti, hogy gyerekönyvtárban található. Tegye fel a kezét az a csoport, akinél a kezében lévő könyv gerincén legföül található.” Mindenki felteszi a kezét, mert minden dokumentum gyerekönyvtári példány. A többi jelzetet is megbeszéljük, értelmezzük. Annál a csoportnál, ahol mitológiával kapcsolatos könyvet kerestünk, ott megbeszéljük az ETO jelzetet is. *Hol találjátok, melyik polcnál, mi volt kiírva a polc tetején (oldalán)? Ki a szerző? Kölcsönözhető? Honnan tudjuk?* (Ha nincs rajta piros csík, akkor kölcsönözhető.) *Miért ezt a könyvet választottátok? Melyik sárkányábrázolás a kedvencetek a könyvben? Miért? Milyen tulajdonságokkal bír a könyvből kiválasztott sárkány? Mit tudunk róla?*

Annyi kérdést tegyünk fel, ahány gyerek van a csoportban. Adják egymás kezébe a könyvet és válaszoljanak adott kérdésekre, így minden gyerek szóhoz jut. Könyvajánlónál több könyvet is lehet ajánlani. Megkérdezem a többi csoporttól is, hogy kinek mi a kedvence. Miután az ötös csoport is ajánlott könyvet, az egész osztálytól megkérdezem, hogy mi a kedvenc olvasmányuk és miért? Minden csoportnak megköszönöm az információkat és megdicsérem őket.

6. Rejtély megoldása (5 perc)

A könyvválasztás megbeszélése után felhívom a figyelmet arra, hogy a sárkányok további kincseket rejtegetnek. *„Az elején megbeszéltük, hogy a sárkányok itt a könyvtárban kincset őriznek. Most menjtek vissza ahhoz a polchoz, ahol a könyveket találjátok, hátha ráleltek a kincsesládára. Aki megtalálta, ne nyissa ki, és azonnal jelezzen, hogy a többiek már ne keresséjenek.”*

Általában a mitológiához rejtem el a ládikót az idézetekkel, mert ott vannak magasabb képeskönyvek is, azok háta mögé teszem. Nagy mozgolódás, keresgélés után hamar rábukkannak, és hozzák is vissza a szőnyegre.

(Ha a kirakóst alkalmaztuk, akkor a könyvek, jelzetek megbeszélése után a sárkányos udvaron keressék meg a ládát a gyerekek. Ilyenkor minden könyvben, amelyet az előző feladat során megkerestek, kirakós részletek jelennek, ezekből közösen rakják ki a képet. A képen a Sárkányos udvar látható a legendás lényekkel. A ládikót nagy örömmel megtalálják a sárkányos udvaron és odahozzák a szőnyegre.

7. Értékelés, lezárás (10 perc)

„Gratulálok! Úgyesen megoldottátok az összes feladatot! Mielőtt kinyitjuk a kincsesláda tetejét, hallgassátok meg a következő részletet Michael Ende „Gombos Jim és Lukács, a masinista” című történetéből, ahol a sárkányok átváltozásáról lesz szó.” (lásd 2. melléklet).

Most pedig nyissuk ki a kincses ládikót, és aki megtalálta az vigye körbe. Minden gyerek választhat egy „kincset”, egy könyves idézetet. (A részletes lista megtalálható a 3. mellékletben). Felolvassák, megbeszéljük, megköszönöm a munkájukat, és gratulálok a sok okos gondolathoz, információhoz. (Ezek után szabad foglalkozás keretében nézelődhetnek a könyvek között.)

IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést adunk mindenki számára. Megköszönöm a részvételt, és megkérdem, hogy tetszett a könyvtár és a kincskeresés, jönnek-e máskor is a könyvtárba. Megdicsérem őket, hogy milyen ügyesek voltak, minden feladatot megoldottak, megfejtették a sárkányok titkát, és remélem minél hamarabb, minél többször találkozunk.

További ötlet: a foglalkozás végén megkérem a gyerekeket, hogy írjanak egy szót, gondolatot a könyvtárról, foglalkozásról. „Milyen volt a könyvtárban? Hogy érezted magad?”

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A tanuló a program befejezése után képes:

- tájékozódni a könyvtár épületében, (esetünkben a Wenckheim-palota és a gyerekkönyvtár részeiben);
- tájékozódni a gyerekkönyvtár állományában a felismerés szintjén;
- a különböző jelzeteket felismerni, bizonyos szintig értelmezni;
- a kapott információkat értékelni, összehasonlítani;
- önállóan vagy csoportban feladatokat megoldani;
- szívesen és örömmel könyvet ajánlani másoknak.

VI. ESZKÖZLISTA

- szőnyeg (párnák), teamécses lámpással
- könyvek
- zenelejátszó, vagy számítógép hangfallal
- kincses ládikó idézetekkel
- kis cédulák az értékeléshez a program végén

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

-

VIII. MELLÉKLETEK

1. A bűvös lakat című népmese szövege
2. Michael Ende: Gombos Jim és Lukács a masiniszta című történetéből a sárkányok átalakulásáról szóló részlet a 25. fejezetből
3. Sárkányos részlet, amit a felolvasunk a könyvből
4. Idézetek
5. A sárkányos udvar képe

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

Sherlock Holmes nyomában

Könyvtárhasználati vetélkedő

Fejlesztő neve	Balogh Melinda (Kaposvár)		
Célcsoport	Tini	Ifi	Család
Résztevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Könyvtárhasználati ismeretek elsajátítása		
	Digitális kompetencia fejlesztése		
	Játékos könyvtárismertetés		
A program időtartama	2 óra	1 alkalom	
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Csoportmunka		
Kipróbáló neve	Gottfried Sándorné (Gyomaendrőd)		

I. A PROGRAMFÜZET ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a résztvevők játékos formában fejlesszék könyvtárhasználati ismereteiket: jól tudjanak tájékozódni a könyvtárban, ismerjék meg annak minden részét, legyenek képesek egyedül vagy csoportmunkában megoldani a feladatokat, megtalálni a keresett válaszokat, dokumentumokat és tájékozódni a digitális információk világában.

A játékhoz minimális számítógépes ismeret szükséges.

A játékot 4-5 fős csapatokban játsszák, amely csapatok állhatnak fiatalokból, tinédzserekből vagy családok tagjaiból. A játék során a csapatok megismerik a könyvtár állományegységeit, részlegeit, a feladatsoron végighaladva különböző dokumentumtípusokat kell megkeresniük különböző keresési technikák és szabad gondolkodás, asszociáció segítségével.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák

- anyanyelvi kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyaga két modulból áll. A modulokra bontás alapját a vetélkedő előkészítési feladatai és a résztvevők által elsajátítandó kompetenciák, ismeretek felhasználásával megoldandó feladatok és az értékelés adják.

A programban szereplő minden feladathoz tartozik önellenőrzés, plusz érdekes feladat, amely által a résztvevő, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítani és alkalmazni a tanulási feladatban meghatározottakat.

A program összegző értékeléssel zárul, amelynek segítségével a játék vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek. A program zárásának nagyon fontos eleme a pozitív visszajelzés, a fejlesztő értékelés a résztvevő irányába, és ugyanennyire fontos a visszacsatolás a résztvevőktől a játékvezető könyvtáros felé is.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális és hagyományos információs eszközök: számítógép (elektronikus katalógus, internet, internetes adatbázisok, hasznos linkek), mobiltelefon (a játékosok saját készüléke, amelyen szintén elérik a könyvtári katalógust és a hasznos internetes oldalakat); hagyományos papíralapú katalógus (azokban a könyvtárakban, ahol van), a könyvtári állomány különböző típusú dokumentumai (könyv, folyóirat, CD, DVD).

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni vagy csoportmunka. A csoportalkotásnál törekedjünk heterogén csoportok játékos kialakítására!

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	A Sherlock Holmes nyomában című könyvtárhasználati vetélkedő előkészítése	2
2.	Sherlock Holmes nyomában: könyvtárhasználati vetélkedő megvalósítása	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: A Sherlock Holmes nyomában című könyvtárhasználati vetélkedő előkészítése

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A játékban való részvételhez minimális digitális kompetenciával kell rendelkeznie a résztvevőknek. Azonban azokban a könyvtárakban, ahol még papíralapú cédulakatalógus van, a feladatokat úgy kell összeállítani, hogy elektronikus katalógus nélkül is megoldhatók legyenek. Ettől függetlenül, ha van a könyvtárban internethozzáférés, a feladatok megoldásához természetesen ez is használható.

A csapatok összeállításánál célszerű heterogén csoportokat kialakítani, amelyekben különböző teljesítményszintű résztvevők dolgozhatnak együtt, ezzel is növelve a hatékonyságot.

A játék megtervezésével, előkészítésével, elindításával kapcsolatos teendők:

- A résztvevők megkeresése: előkészítő egyeztetés az iskolával (mondjuk el a pedagógusnak, hogy miért jó ez a játék, miben fejlődhetnek a résztvevők), családi csapat esetén egyeztessünk a családdal, hogy mikor tudnak részt venni a játékban, hány főre lehet számítani.
- Előzetes információkérés a pedagógustól és a játékosoktól is (pl. kérdőíves formában, lásd az 5. mellékletet).
- A résztvevők jártak-e már könyvtárban, ismerik-e az állomány felépítését, a keresési lehetőségeket?
- A résztvevőknek milyen digitális kompetenciái vannak? (pl. van-e mobiltelefonjuk, saját tabletjük, amelyet használhatnak a játék során is.)
- A játék technikai előkészítése: a lebonyolításhoz szükséges eszközök számbavétele, elkészítése (térkép a könyvtár részlegeiről, jelképek – melyek puzzle-ként felvágott darabjait majd elrejtjük a különböző dokumentumokban), feladatsorok, értékelő eszközök.
- Szabályok összeállítása: hogyan illik viselkedni a könyvtárban (könyvtári etikett), melyek a játék konkrét szabályai, hogyan zajlik.
- A játék kezdetekor a személyek – résztvevők és játékvezető(k) – kölcsönös bemutatkozása, ráhangoló beszélgetés részleteinek összeállítása.
- Véglegesítés: minden információ birtokában utolsó egyeztetés a létszámról, időpontról a pedagógussal vagy a családdal (családi csoport esetén). Minden szükséges személyi feltétel és eszközigény előkészítése.

IV.1.1. Tanulási feladat

Információk gyűjtése és összegzése a foglalkozáson résztvevőkről. A könyvtárhasználat és viselkedés szabályainak megismertetése.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Feladatok, események részletes leírása:

- Könyvtári etikett (1. számú melléklet) elkészítése és bemutatása: készíthetünk egy kivetíthető diasort vagy egy nagyobb méretű papíralapú plakátot, amelyen összefoglaljuk, hogy hogyan illik viselkedni a könyvtárban. A játék közvetlen kezdete előtt, a ráhangoló beszélgetés és a játékszabályok ismertetése mellett, ezt is mutassuk be a csapatoknak. Az etikettet elküldhetjük a játék meghívójával együtt is a résztvevőknek.
- Térkép elkészítése a könyvtár részlegeiről (2. számú melléklet): nemcsak a játék során lesz fontos, hogy a csapatoknak legyen térképük a könyvtárról, de azoknak is, akik még egyáltalán nem jártak a könyvtárban. A térképet szintén mutassuk meg a játék előtt a résztvevőknek, és ezt is elküldhetjük a meghívó és a könyvtári etikett mellett.
- A játék meghirdetése, információk gyűjtése és összegzése a résztvevőkről:
- A hirdetéshez készítsünk meghívót/plakátot a játékról (3-4. számú mellékletek), amelyben röviden összefoglaljuk, hogy miről van szó, mikor lesz, kiket várunk, milyen módon lehet jelentkezni (email, telefon stb.). Hirdessük meg a játékot saját felületeinken (pl. faliújság, weboldal, közösségi oldalak), a helyi médiában – ha van rá lehetőség, és küldjük el az iskoláknak papíralapon vagy e-mailben a meghívót.
- Ha már vannak jelentkezők, kérjünk tőlük minél több információt, amelyek összegzésével a jelentkezőkre szabva a leghatékonyabban tudjuk összeállítani a játék feladatait. Az információkéréshez készítsünk rövid kérdőíveket (5. számú melléklet) a pedagógus, a diákok, az egyéni jelentkezők (pl. család) részére, amelyet eljuttatunk hozzájuk. A kérdőívben kérdezzünk rá, hogy a résztvevő milyen korosztályhoz tartozik, járt-e már a könyvtárban, hogyan szokott információkat keresni, használ-e digitális eszközöket a tanulás, szórakozás során stb. Az iskolában a gyerekek használnak-e digitális eszközöket a tananyag feldolgozása során (pl. okostábla, okosasztal, számítógép, laptop, saját mobiltelefon). Kapnak-e olyan feladatokat, amelyek során ezeket az eszközöket és különböző keresési technikákat kell alkalmazni, kutatómunkát végezni.
- A kapott adatokat összegezzük, értékeljük és ennek – illetve az adott könyvtár adottságainak, állományának – megfelelően készítsük el a játék feladatait, illetve küldjünk visszajelzést a játékban résztvevőknek a játék időpontjáról.

IV.1.3. Értékelés

Saját előkészítő munkánk és a kapott információk összegzése és értékelése.

2. modul: Sherlock Holmes nyomában: könyvtárhasználati vetélkedő

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

IV.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A résztvevő a tanulási feladatok elvégzése után legyen képes:

- az értő olvasás kompetenciájának hatékony alkalmazására;
- önálló ismeretszerzésre a különböző keresési eszközök használata által;
- az információk szelektálására, a használható és értékes információk felismerésére;
- a megtalált információk alkalmazásával, felhasználásával a feladatok csoportos vagy akár egyéni megoldására;
- a talált információk bemutatására, rövid ismertető megfogalmazására;
- biztosan tájékozódni a könyvtár teljes állományában.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

A játék feladatainak célja, hogy megoldásuk által a résztvevő megismerje a könyvtár állományegységeit, dokumentumtípusait, a különböző keresési technikákat és eszközöket a könyvtáron kívül is, és megtanulja felismerni a források közül a hasznos információkat tartalmazókat. Bármely könyvtár állományában képes legyen eligazodni. A tanuláshoz, szórakozáshoz, önképzéshez szükséges forrásokat képes legyen saját maga is megtalálni.

Feladatok, események részletes leírása:

A játék felépítése, menete:

1. Miután a résztvevők megérkeztek a könyvtárba, összegyűlnek egy helyiségben (lehet ez a játék kiindulási pontja). A ráhangoló beszélgetésben a játékvezető bemutatkozik, köszönti a résztvevőket. Elmondja, hogy mi a játék lényege és célja, miképp kötődik Sherlock Holmeshoz, milyen szabályokat kell betartani a játék során.

„Sir Arthur Conan Doyle regényeinek főhősei Sherlock Holmes és társa, Watson híres nyomozók voltak, együtt oldottak meg izgalmas bűnügyeket. Kis időre most ti is vérbeli nyomozókká válhattok: izgalmas helyszínek, rejtélyes nyomok és érdekes feladatok várnak rátok, amelyek megoldásával megtalálhatjátok az elveszett jelképet.”

Az elveszett jelkép (6. számú melléklet) lesz a különböző dokumentumokban elrejtett puzzle darabjainak egésze, amelyet a játék végén összeállítanak majd a csapatok. Ez lehet pl. Sherlock Holmes pipája, sapkája, nagyítója, ujjlenyomat stb.

A játékvezető pár perces kérdezz-felelekkel indíthat, hogy a résztvevők mennyire ismerik a Sherlock Holmes történeteket, a főszereplőt, az író stb. Tud-e róluk valaki valamilyen érdekességet.

- Tudják-e, hogy milyen származású volt Sir Arthur Conan Doyle? – skót. Hol élt? – Londonban. (Itt elmondhatjuk például, hogy mit jelent a „Sir” kifejezés: a király(-nő) által adományozott nemesi cím Nagy-Britanniában, példa erre az énekes Sir Rod Stewart.)
- A született nemesek megszólítása „lord”.
- Mikor élt (1859-1930) és hány regényt írt az író? – 4: A bíborvörös dolgozószooba, A Négyek jele, A Sátán kutyája, A félelem völgye.
- Kiről mintázta Sherlock Holmes figuráját? – egyetemi tanáráról, Joseph Bellről.
- Melyik város melyik utcájában volt Sherlock és Watson nyomozóirodája? – Baker Street 221/B, London.
- Mi Dr. Watson keresztnéve? –John

Fontos, hogy minden résztvevőt foglalkoztassunk, ezért ezt a feladatot megoldhatjuk úgy is, hogy kisméretű igen/nem feliratú táblácskákat készítünk kartonból a résztvevőknek. Feltehetjük úgy a kérdést például, hogy igaz vagy hamis, hogy Doyle skót származású volt – válaszként felmutathatjuk a táblákat, és közösen megbeszélhetjük, ki miért mond igent vagy nemet. Vagy kivetíthetjük a jó választ másik két (hamis) válasz mellett, és el kell találni a jót.

2. Ha nem jártak még a könyvtárban, mondjuk el, mit merre találhatnak. Felmutathatunk vagy akár ki is vetíthetünk nekik egy nagy térképet a könyvtárról. Mutathatunk példákat a könyvtári jelzetekre, elmagyarázva, hogy mi a különbség a szépirodalmi és az ismeretterjesztő könyvek tartalmában és jelölésében.

Például:

A könyvtárakban található könyvek két nagy csoportba sorolhatók: egyik a szépirodalom, másik a szakirodalom (ismeretterjesztő irodalom). A könyvek (egyéb könyvtári dokumentumok) gerincén levő számok és betűk – az úgynevezett könyvtári jelzet – segítenek a dokumentumok rendben tartásában és gyors megtalálásában.

A szépirodalom:

(A könyvtárban a bejárat ajtótól balra található.) Ide tartoznak a regények, verses- és novellások, azaz a szórakoztató irodalom. A szépirodalmi könyvek gerincén egy betű és egy szám jelöli a könyv helyét a polcon. Ez az úgynevezett cutter szám. A betű a szerző vezetéknévének vagy a könyv címének kezdőbetűje.

A szakirodalom:

(A könyvtárban a bejárat ajtótól jobbra található.) Ide a tudományos munkák, ismeretterjesztő művek tartoznak. A szakirodalmi könyvek gerincén a cutter számot egy háromjegyű szám előzi meg. A háromjegyű szám azt mutatja, milyen témával foglalkozik az adott könyv.

3. A játékvezető kérje meg a résztvevőket, hogy most ők is mutatkozzanak be és az általa kiosztott színes lapocskák egyik oldalára írják fel a nevüket, illetve hogy ki mit vár ettől a játéktól, szerinte miért lesz jó, miben fog fejlődni a végére. A másik oldal maradjon üresen. A lapokat közösen helyezték el Sherlock Holmes jelképes "utazóládájában" a játék végéig. A láda marad a kiindulási ponton, majd csak a játék végén vesszük elő ismét, amikor mindenki újra együtt van. Az "utazóláda" lehet például egy nagyobb doboz.

4. A játékvezető elmondja, hogy a nyomozás csapatokban zajlik, ezért játékos formában heterogén (4-5 fős) csapatokat alakít ki. Például: rámutat a játékosokra és közben mondja: alma, körte, szilva, barack... vagy 1, 2, 3, 4, 5. attól függően, hogy hány csapat lesz. Így egy csapatban lesznek az almák, körték vagy a kettések, ötösök stb.

5. Amikor a játékosok már csapatokba rendeződtek, a játékvezető minden csapatnak ad „csapatlapot” (7. számú melléklet), majd minden csapatnak mond egy csapatnevet. Mivel Sherlock Holmeshoz kapcsolódik a játék, ezért a nevek pl. lehetnek ezek:

- detektívek,
- nyomolvasók,
- Watsonok,
- londoniak (Holmes és Watson Londonban a Baker Street 221/B-ben éltek, ahol magánnyomozó ügynökséget nyitottak),
- Baker Street-iek,
- bíborvörösek (A bíborvörös dolgozósoba című regény alapján),
- skótok (Sir Arthur Conan Doyle skót származású volt)

Megkéri a csapatokat, hogy minden csapat válasszon maga közül egy írnot/jegyzőt, aki a játék során majd feljegyzi a feladatok megoldása közben megtalált információkat, fontos adatokat. Továbbá egy *szóvivőt*, aki a játék végén, az összegzéskor néhány szóban bemutatja a többi csapatnak is az eredményeket. A kapott lapra a csapatok felírják a csapat nevét, a szóvivő és az írnot nevét. Az indulás idejét és majd az érkezés idejét – tehát amikor a csapat befejezte a játékot – a könyvtáros írja rá a lapra. A játék során lehetőség van segítséget kérni a könyvtárostól, de ezért két perces „büntetés” járhat, amelyet szintén ezen a lapon lehet jelölni.

6. A játék vezetője ismerteti a játékszabályokat, elmondja, hogy pontosan mennyi idő áll rendelkezésre a feladatok megoldására, honnan indulnak és hová érkeznek a csapatok. Rámutat, hogy figyelmesen olvassák el a feladatokat, nehogy egy-egy fontos részlet kimaradjon a nyomozás közben. Továbbá felhívja a figyelmet, hogy a könyvtárban tájékoztató feliratok is segítik az eligazodást (pl. szépirodalom, szakirodalom, médiatár, gyermekkönyvtár, a polcokon az abc betűit vagy a szakokat jelző választólapok, táblák stb.)
7. A játékvezető bemutatja a kereséshez szükséges segédeszközöket: katalógus (elektronikus katalógus vagy cédulakatalógus – kivetítőn, hogy mindenki lássa), bemutatja a könyvtárban található lexikonok, enciklopédiák, adattárak, szótárak jellemzőit, használatukat. Elmondja, hogy adott feladatokhoz internetes keresés is szükséges lehet, tehát bátran használják a játékosok a saját mobiltelefonjukat és a könyvtári számítógépeket.
8. Minden csapat az előre elkészített térkép szerint egy-egy útvonalon megy végig, amely a könyvtár minden részlegét érinti. A térképet a könyvtáros készíti el a helyi könyvtár részlegei alapján. A térképet a csapatok az indulás előtt megkapják. A térképre és a feladatokra minták a 8. számú mellékletben találhatóak. A csapatok mind egy helyről indulnak, egy közös „kalapból” húzzák ki az első feladatot, amely tartalmazza az első helyszínt (részleget) és az ott megoldandó első feladatot. A csapatok elindulnak az első helyszínre és a feladat teljesítése után, a térképet követve mennek a következő állomásra, ott pedig kihúzzák az adott helyszínre vonatkozó feladatot a közös „kalapból”. Minden helyszínen van egy könyvtáros, akinél ez a bizonyos „kalap” van a feladatokkal, és aki adott esetben segítséget tud nyújtani a feladatok megoldásánál, ha elakadtak a játékosok. Ha nincs annyi könyvtáros, mint amennyi helyszín, akkor sincs gond, mert a könyvtárosnál több helyszín feladatai is lehetnek egy-egy kalapban. A játék így folytatódik, amíg minden csapat, minden helyszínt bejár, és a feladatokat megoldják, az összeállítandó jelkép puzzle minden darabját sikeresen megtalálják, és csapatonként közösen kirakják.
9. A játék végén a csapatok visszaérkeznek a kiindulási pontra (a ráhangoló beszélgetés helyszínére), a játékvezető felírja a csapatok lapjára a beérkezés idejét, ellenőrzi, hogy minden jelképdarab megvan-e, és helyesen állította-e össze a csapat, a kiegészítő kérdésekre megvannak-e a válaszok.
10. Amikor minden csapat visszaért, a játék vezetője mindenkinek megköszöni a részvételt, ismerteti az eredményeket (melyik csapat mennyi idő alatt végzett) és megdicsér mindenkit a feladatok megoldásáért. A játékot közös összegző értékeléssel zárják. A résztvevők kaphatnak emléklapot (9. számú melléklet) a játék sikeres teljesítéséért, és ha a keretünk engedi, még valamilyen ajándékot (pl. könyv, toll, könyvjelző stb.).

IV.2.3. Értékelés

- A játékmódult mindenképpen összegző értékeléssel zárjuk. Beszéljük meg a résztvevőkkel, mi volt könnyű vagy nehéz és miért.
- A játék végén legalább egy órát szánjunk (kis létszám esetén ez lehet kevesebb is) az eredmények számbavételére és a résztvevők visszajelzésének meghallgatására.
- Iskolás csoportok esetén A program végeztével kerüljön sor az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal való közös értékelésre is.
- Minden csapat szóvivője mutassa be azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre (összeállított jelkép-puzzle, keresések találatai, plusz kérdésre a válasz stb.)
- Vegyük elő ismét a játék kezdetekor készített, nevet és elvárásokat tartalmazó kis lapocskákat tartalmazó "utazóládát" és közösen beszéljük meg, hogy a játék után kinek mi valósult meg az elképzelésekből.
- Zárásként pedig értékeljenek a résztvevők bennünket játéktekveztőket és a játékot is valamilyen módon. (Pl. minden játékos dobjon egy szem babot "tetszett" vagy "nem tetszett" feliratú bögrebe.)

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- A résztvevő képes az információk között szelektálni, a relevánsakat felismerni.
- A résztvevőnek javul a szövegértési, szövegalkotási képessége, digitális kompetenciája.
- Fejlődik szociális kompetenciája, képes önállóan és csapatban is dolgozni.
- A résztvevő képes a rendelkezésre álló információk alapján megtalálni az általa keresett új információkat és információhordozókat.
- A résztvevő biztonsággal közlekedik, tájékozódik a könyvtárban.

VI. ESZKÖZLISTA

- papír alapú meghívó a játékra, ha ilyet is szeretnénk küldeni a célcsoportoknak
- papír alapú térkép a könyvtárról (alaprajz, állományrészek, katalógus)
- feladatsorok papíron
- egy-egy papírlap és íróeszköz minden csapatnak
- óra
- egy doboz (egyéb "kalap"), amelyből a feladatokat kihúzzák az egyes helyszíneken
- egy "jelkép" szétvágott darabokban (pl. Sherlock Holmes pipája A/4-ben, színesben kinyomtatva és annyi darabra vágva, ahány helyszín van)
- számítógépek az elektronikus katalógus, internetes források használatához, cédulakatalógus – ahol ilyen áll rendelkezésre
- hagyományos könyvtári eszközök (adattárak, lexikonok, enciklopédiák stb.)
- színes post-it cédulák, amelyre a ráhangoló beszélgetés során a csapattagok ráírják a nevüket, és hogy mit várnak ettől a játéktól
- "utazóláda": nagyobb kartondobozból készíthetjük
- emléklap, amelyet minden résztvevő megkap a játék végén
- az értékeléshez szükséges értékelő tárgyak: pl. bab, bögre. (Játékos értékelés/visszajelzés a játéktekveztőnek)

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Könyvtári etikett
2. Térkép a könyvtár részlegeiről
3. Plakát (minta)
4. Meghívó a vetélkedőre (minta)
5. Előzetes információkérés a pedagógusoktól, résztvevőktől
6. Sherlock Holmes jelképei (képek)
7. Csapatlap
8. Példák feladatokra a különböző könyvtári részlegekben
9. Oklevél

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

**KÖRNYEZET-
TUDATOSSÁGRA
NEVELÉS**

Mentsük meg Glóbit!

Fejlesztő neve	Szerencsi Edina (Tatabánya)			
Célcsoport	Óvodás	Kisiskolás	Tini	5-6. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő			
Főbb célok	Természettudományos gondolkodás fejlesztése			
	Környezettudatosságra nevelés			
	Információfeldolgozás elsajátítása			
A program időtartama	5 óra		5 alkalom	
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése			
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Csoportmunka Páros munka Drámajáték Frontális munka			
Kipróbáló neve	Pertics Csilla (Szakmár)			

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A Mentsük meg Glóbit! című tematikus öko-foglalkozás Pászti Amina *Glóbi kalandjai* című mesekönyvéhez kapcsolódik, és a nagyobb óvodásokat, az alsó és felső tagozatos általános iskolásokat szólítja meg 6. osztályig. A programhoz kapcsolódik könyvtárhasználat, információkeresés, szövegfeldolgozás is. A mese és a drámajáték segítségével felhívja a gyermekek figyelmét arra, hogy a Föld bajban van, majd egy társasjáték keretében elindulnak a Földet megmenteni. Az önfelelt versenyzés közben felelevenednek korábbi ismereteik a természetről, környezetünk megóvásáról. A foglalkozás végén a gyerekek elkészítik Glóbi figuráját is.

A program kiemelt célja továbbá:

- tanórán kívüli oktatás-nevelés segítése
- a természet szeretetére nevelés
- a gyerekek természettudományos gondolkodásának fejlesztése
- a felelősségtudat felébresztése
- a szociális érzékenység növelése
- jártasság szerzése új információk feldolgozásában, továbbadásában
- a csoportmunkában való aktív részvétel gyakorlása

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- természettudományos kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia

A gyerekek a program befejezése után legyenek képesek környezettudatos gondolkodásra és cselekvésre, valamint felismerni az emberi tevékenységnek a természetre gyakorolt hatásait.

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

Pászti Amina, a Mentsük meg Glóbit! című könyv szerzője a mű, illetve a Glóbi figura/embléma használatára nem kizárólagos licencia jogot adott a program fejlesztője, valamint a programot megvalósító könyvtárak számára. A program megvalósítása esetén a szerző nevét fel kell tüntetni, a www.globi.hu honlapot be kell linkelni minden nyilvános megjelenés esetén.

A programsorozatot tervezhetjük az Állatok világnapjához igazítva, vagy a Föld napjához kapcsolódva, de a 2. és 3. modul megvalósítható akár egy nyári táborban is.

A program 3 modulból áll. Ez a három modul kétféleképpen kapcsolódhat egymáshoz:

1. Szervesen kapcsolódnak egymáshoz, egyik a másikra épül. A 3. modul ugyanazzal a csoporttal valósítható meg. A nagyobb gyerekek elkészítik a kérdéseket a társasjátékhoz, a könyvtáros elkészíti a bábukát és a játéktáblát, azután a gyerekek játszanak vele.
2. A 2. és 3. modult külön is meg lehet tartani. A mesét és a nagyok által elkészített társasjátékot a kicsik is eljátszák.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Számítógép vagy CD lejátszó, hagyományos könyvtári eszközök: a megjelölt könyvekből információgyűjtés, társasjáték.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka, csoportmunka, páros munka, drámajáték, frontális munka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Veszélyben a Föld	2x45 perc
2.	Glóbi megbetegszik	2x45 perc
3.	Irány Glóbi megmentése! – Társasjáték	1x45 perc

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Veszélyben a Föld

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ezt a modult nagyobb gyerekekkel gondoltuk megvalósítani, akiknek már meglévő ismereteik vannak arról, hogy a könyvek hogyan helyezkednek el a könyvtárban, mi a szépirodalmi raktári jelzet, hogyan kell keresni a könyveket.

Ezen a foglalkozáson megismerkednek az ismeretterjesztő könyvek csoportosításával, raktári jelzével, az ETO táblázattal, a katalógus használatával.

A feladatokat csoportokban oldják meg. Célszerű heterogén csoportokat létrehozni, melyben különböző képességű tanulók dolgoznak együtt, egymás munkáját segítve. Nyolc csoportot alakítunk ki, amelyek egy-egy földrészt dolgoznak fel. A csoportokon belül pedig párban dolgozhatnak. A csoportok és a párok kialakításánál segítséget kérek a pedagógustól, hiszen ő ismeri a gyerekeket.

IV.1.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés fejlesztése, szövegalkotás szóban és írásban, tájékozódás a szakirodalomban, a raktári jelzet szerepének megismerése.

A gyerekek a feladatok elvégzése után képesek lesznek:

- a könyvtárban adott témában könyveket keresni, katalógust használni;
- a kiválasztott könyvekből információkat gyűjteni;
- a gyűjtött információt feldolgozni, társaiknak továbbadni;
- a talált információk alkalmazásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére;
- együttműködésre, együtt gondolkodásra;
- kritikusan gondolkodni.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék a szakirodalom felosztását, tudjanak könyveket keresni az egyes állományrészekben (környezetvédelem, állatok, Föld), és az ismereteket játékos formában alsóbb évfolyamos társaiknak tovább tudják adni.

Feladatok, események részletes leírása:

Veszélyben a Föld – könyvtárhasználati és környezetvédelmi foglalkozás 4–6. osztályosoknak

Ráhangelődés

Bakó Krisztina: *A Föld dala* című zeneszámaának meghallgatása.

<https://youtu.be/yMPpJR1h0eU>

Bevezető beszélgetés

Miről szólt a dal? Tudjátok-e, hogy ki írta? (a Romantic és a Hooligans dalszövegírója: Orbán Tamás) Ismertek-e, hallottatok-e hasonlót? (Ha nem, akkor lehet kutakodni az interneten.) Szerintetek miért írta ezt a dalt? Mi mit tehetünk a Földért?

Kiemelt kérdés: *A könyvtár vajon hogy kapcsolódhat a környezet megóvásához?*

Egy kis segítség:

- Felhívja az olvasók figyelmét a Földet érintő problémákra.
- A könyvtárak az „Olvass és cselekedj!” mozgalom keretén belül egyre többen elkülönítik állományuknak azt a részét, amely környezetünk megóvásáról, környezeti értékeinkről szól.
- A könyvtárzöldítés is kezd elterjedni, ami azt jelenti, hogy a könyvtárak környezettudatosító szolgáltatásokat vezetnek be, pl. öko előadás-sorozatok tartanak, környezetvédelmi vetélkedőket szerveznek, öko-olvasótáborokba viszik a gyerekeket.

Céltűzés

A mai és a következő alkalommal én is a Föld szeretetére szeretném irányítani a figyelmeteket, a Föld szépségeire, az ember szerepére, környezetünk megóvására, az állatvilág megismerésére. S miközben keresgéltek a könyvtárban, kaptok egy szép feladatot is. Szeretnék egy társasjátékot készíteni, amellyel kisebb gyerekek is játszhatnak majd. Úgy gondoltam, hogy a Föld térképe lesz a játéktábla, a játékosok pedig elindulnak az Északi-sarkról és eljutnak a Déli-sarkig. Miközben barangolnak, kérdésekre kell válaszolniuk, hogy tovább juthassanak. Ezekhez a kérdésekhez kérném a segítségeteket. Nektek kellene megfogalmazni feladatokat, kérdéseket, az adott földrész jellemző állatáall/természeti jelenségével kapcsolatban. Ehhez azonban meg kell találni a könyveket a könyvtárban, amelyekből majd dolgozunk.

Eligazodás a könyvtárban – ETO, raktári jelzet

Szükséges eszköz: rajzos ETO táblázat (lásd 1. melléklet), könyvek, amelyeken megmutatjuk a jelzeteket.

Ha a környezetvédelemről, állatokról szóló könyvekre van szükségünk, akkor azt vajon hol találjuk meg a könyvtárban? Ti hol keresnétek? Van-e valamilyen ötletetek? (vélemények meghallgatása)

A könyvtárosok az ismeretterjesztő irodalmat tartalmuk alapján csoportosították és osztályokba rendezték. Létrehoztak 10 csoportot, amit 0–9-ig egy számmal látták el. Ezeket főosztályoknak nevezték el. Ezeket a számokat ETO számoknak nevezzük, ami azt jelenti, hogy Egyetemes Tizedes Osztályozási rendszer. Egyetemes, mert a világon mindenhol ezt használják, a tizedes törtek mintájára mindig bővíthető egy számmal, ami a pontos témát jelöli.

Példát mutatunk az ETO táblázatból, végigmegyünk a főosztályokon. (lásd 2. melléklet)

Tehát a természetről, az állatokról, a környezetvédelemről melyik főosztálynál találunk könyveket? (válasz: 5)

Amit a mai alkalommal használunk, az 502, 504, 590, 591, 592 ETO szám lesz.

502 – A természeti környezet és védelme. Természetvédelem.

504 – A veszélyeztetett környezet.

590 – Állattan.

Ha már megvan a téma, akkor utána ugyanúgy, mint a szépirodalmi könyveknél, tudnunk kell az író nevét és a könyv címét. Minden könyv gerincén megtalálható az ETO szám és az író nevének kezdőbetűje és még egy szám. Emlékeztek még? Ezt nevezzük raktári jelzetnek, amely megmutatja a könyv pontos helyét a könyvtárban. Ismeretterjesztő könyveknél ez kétsorosra bővül.

Könyvvadászat

Szükséges eszköz: cédulák, ráírva a raktári jelzet, szerző, cím (lásd 3. melléklet).

Nyolc csoportra osztjuk a gyerekeket és a 8 földrész állatairól gyűjtenek könyveket. A könyvek raktári jelzetét, szerzőjét és a címét kiírom egy-egy cédulára, amit megkapnak a gyerekek, és párosával megkeresik a könyveket a polcon.

Pl. 504 M96 Murphy, Glenn: Globális felmelegedés: Mit tehetünk mi?

591 SZ 23 Szabóné Debreceni Erzsébet Ausztrália (Kontinensek élővilága)

Ha ez nehéznek bizonyul, akkor ki lehet készíteni, vagy meg lehet jelölni egy földgömböt ábrázoló könyvjelzőkkel a könyveket, amelyekből dolgoznak.

Katalógushasználat

Ha házi feladatként kapjátok meg ezt a feladatot, akkor otthonról is meg tudjátok nézni, hogy megvannak-e ezek a könyvek a könyvtárban, találtok-e az adott témában könyvet a könyvtárunkban. A honlapunkon tudjátok ezt megtenni, a katalógus menüpont alatt. A katalógus görög eredetű szó, és azt jelenti, hogy felsorolás. Az egész könyvtári állományunk fel van itt sorolva. Lehet benne keresni szerző, cím, téma, sorozat szerint.

Keresőkérdésünk lehet a környezetvédelem, állatvédelem, gyermekkönyv. A katalógusban két témamezőt választunk, és az egyikbe beírjuk, hogy környezetvédelem, a másikba, hogy gyermekkönyv, a műveleteknél az „és” műveletet választjuk, a dokumentumtípusnál a könyvet, a keresés hatáskörénél a JAMK-t jelöljük be, majd elindítjuk a keresést.

<http://opac.jamk.hu/tlwww/homepage.htm> (lásd 4. melléklet)

Információgyűjtés

Szükséges eszközök: papír, ceruza, könyvek, számítógép, katalógus.

Nyolc csoport van, a csoporton belül párosával dolgozhatnak a gyerekek. A csoportok és párok kialakításában a tanító segít, ő ismeri a gyerekeket.

A megkeresett könyvekből érdekességek gyűjtése, találós kérdések, rövid gondolkodós feladatok megfogalmazása a társasjátékhoz.

Megtaláltuk a könyveket, kezdődhet a kérdések elkészítése!

A feladat készítésénél a következőkre figyeljetek:

- *Egy, az adott földrészre igazán jellemző állatot vagy érdekességet keressetek!*
- *Olvassátok fel egymásnak, ezután a szerzett információt felhasználva fogalmazzatok meg egy találós kérdést, amiből ki lehet találni, hogy mire gondolunk!*
- *Kigondolhattok rövid kérdést is, melyen gondolkodni kell, de egyszerű legyen a válasz: pl. Honnan kapta a nevét a tobzoska?*
- *Írjátok le ezeket a kérdéseket és a válaszokat is. Egyszerűek legyenek, ne túl nehezek, mert óvodások és kisiskolások játszanak majd a társasjátékkal.*

16 könyv van kiírva cédulákra, egy könyvből több példány is van. (Ha nincs, akkor keresünk hasonlókat, amiből dolgozni tudnak. Attól függ, hogy hányan vannak a gyerekek.)

A lényeg, hogy használják a könyveket, dolgozzanak a feladaton. A könyvtáros segíthet a gyerekeknek az érdekességek keresésében. Ha nem sikerül, akkor a kész társasjáték kérdéseit lehet használni a következő foglalkozáson.

Összegzés

Most kérem, mutassuk meg egymásnak az elkészült feladatokat! Ne áruljátok el a megfejtést, csak magát a feladatot, a kérdést olvassátok fel! A többiek pedig próbálják kitalálni! Aki a legtöbbet találja ki, az jutalmat kap a végén!

Minden csoport bemutatja az elkészített kérdéseket, feladatokat. Megmutatják, hogy melyik könyvből dolgoztak, milyen kérdést sikerült megfogalmazniuk. A többi csoport tagjai pedig találják ki a feltett kérdésekre a válaszokat. Versenyszerűen is lehet, aki a legtöbbet kitalálja, az valamilyen jutalmat kap. Ha ez sikerült, akkor biztosan jól dolgoztak.

IV.1.3. Értékelés

Zárásként a tanulók röviden elmondják, hogy milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat tetszett nekik és miért. A csoportok értékelik saját teljesítményüket, mi az, ami jól ment, mi volt nehéz.

Segítő kérdések:

- *Tanulatók-e valami újat a mai alkalommal?*
- *Végeztetek-e olyan feladatot, amit eddig még nem?*
- *Melyik tevékenység volt a legnehezebb? Mi ment könnyebben?*
- *Vállalatók-e újra ilyen feladatot?*

Egymás munkájának, feladatainak pozitív értékelése:

- *Melyik pár feladata, kérdése, kinek a munkamódszere, melyik csapat munkája tetszett a legjobban, miért? Indokoljátok meg!*

A foglalkozásvezető minden csoport teljesítményét értékeli, kiemeli a legügyesebben dolgozó párokat, és apróbb jutalmat adhat az elvégzett feladatért. (könyvjelző, toll, stb.)

Köszönöm a segítségeket! Ezeket a kérdéseket felhasználom a készülő társasjátékhoz. Ha van kedvetek, gyertek el újra a könyvtárba és ti is játszhattok!

2. modul: Glóbi megbetegszik

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2x45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul az előző modul nélkül, önmagában is megtartható, kisiskolásokkal (1–3. osztály), de olyan nagycsoportos óvodásokkal is, akiknek már van ismeretük a Földről, a környezetszennyezésről, az állatokról. Ha nem tudják a választ, akkor mi megmondjuk, így abból is tanulnak. Megvalósításához nem szükséges a játék alapjául szolgáló könyv ismerete. Ha nincs meg ez a dokumentum, akkor a mellékelt mese, szöveg alapján is megtartható a foglalkozás. Bármilyen szabadidős tevékenység keretén belül, könyvtárlátogatás alkalmából, nyári táborban is eljátszható, de kapcsolható akár az Állatok napjához vagy a Föld napjához is. Játékos formában érzékenyít a Föld megóvására.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a közjó iránti elkötelezettség és tevékenység felismerésére, konfliktusok megoldására;
- felismerni, hogy a természettel hosszú távon összhangban kell élni, és ezért az egyén és a közösség is felelős;
- felismerni az emberi tevékenység természetre gyakorolt hatását;
- érzékenyen reagálni Földünk problémáira.

A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A foglalkozás célja: felkelteni a gyerekek természettudományos érdeklődését, felhívni a figyelmüket a természet szeretetére, érzékenyíteni őket a Föld problémái iránt. Cél, hogy meg tudják keresni könyvtár állományában az állatokról, a természetről szóló könyveket.

Feladatok, események részletes leírása:

Bevezető beszélgetés, ismerkedés Glóbiival (lásd 5. melléklet)

<https://www.globi.hu/termek/oleld-at-a-foldet-pluss-jatek-foldgomb>

Szükséges eszköz: Erne, Andrea: A világűr felfedezése. – [Budapest]: Scolar Kiadó, 2010. – (Mit? Miért? Hogyan?/10.), Übelacker, Erich: A Hold. – Budapest: Tessloff és Babilon Kiadó, 2002. – (Mi micsoda/72.)

A gyerekek félkörben ülnek a teremben, középen játéktér van. Kezembem van Glóbi plüss figurája és úgy beszéllek, mintha ő szólna a gyerekekhez.

Sziasztok! Tudjátok, hogy én ki vagyok?

Engedjétek meg, hogy bemutatkozzam, engem úgy hívnak, hogy Glóbi. A nevem a glóbusz (földgömb) szóból származik. Hallottatok már rólam? Mit hallottatok? (spontán megnyilatkozások)

A gyerekek sok mindent mondanak, közben, ha van földgömbünk, akkor azt meg is nézegethetjük.

Glóbit úgy is nevezik, hogy kék bolygó. Kitaláljátok-e, hogy miért? Földünknek több mint a felét víz borítja (tengerek, óceánok), olyan sok, hogy ha űrhajósok lennénk és a világűrben kipillantánk az űrhajónk ablakából, akkor egy csodálatos, kék színű bolygót látnánk. A mi Földünket!

Hol lakik Glóbi? (világűrben, a Tejútban, a Naprendszerben)

Tudjátok-e, hogy kik lehetnek Glóbi barátai? Nem mások, mint közvetlen szomszédjai a Hold és a kicsit távolabb lakó Nap. A Holdat Szundinak hívják, a Napot Sugárnak. Szundi az ideje nagy részét alvással tölti, ráadásul sokat fogyókúrázik is, egyszer vékonykának, máskor dundinak látszik. Sugár Glóbinál jóval nagyobb és idősebb, de mindig vidám és nagyon könnyen barátkozik. Feltölti Glóbit energiával és fényével táplálja a földlakókat. A három jó barát szinte elválaszthatatlan egymástól.

Játék (lásd 6. melléklet)

Fontos eszközök: fejdíszek, Nap, Hold, Föld

Játsszunk el, hogyan élnek ők ott fent! Mit csinálnak ott az égbolton? (forognak egymás körül)

Kiválasztjuk a szereplőket, megbeszéljük, hogy ki forog ki körül. A Föld nagyon lassan a Nap körül kering, ez egy év, de saját tengelye körül is forog. A Hold is forog saját tengelye körül és a Földet is megkerüli. A Nap is kering a galaxis centruma körül, tehát ő sem áll egy helyben.

Figyelem felkeltése

Szükséges eszköz: földgömb alakú labda

Megkérdezzük a gyerekektől, mintha Glóbi kérdezné: *Hogy érzitek magatokat? Ti is kérdezzétek meg, hogy érzi magát Glóbi!*

Válaszolunk, mintha Glóbi mondaná: *Ó, jaj! Nagyon rosszul! Nehezen kapok levegőt, köhögök, lázam van, és majd megszakad a szívem!*

Mit gondoltok, miért betegedett meg Glóbi?

Akinek van ötlete, annak dobom a labdát! A gyerekek remélhetőleg elkezdik sorolni a problémákat.

Tehát az emberek nem figyelnek rá, elhanyagolják őt, kivágják az erdőket, szennyezik a levegőt, a vizet, szemetelnek szüntelenül, elpusztítják az élővilágot, az állatokat levadásszák. Az embereket nem érdekli más, csak saját maguk!

Mese – részlet a könyvből, 9. oldal (lásd 7. melléklet)

Szükséges eszköz: Pásztí Amina: Glóbi kalandjai. – Budapest: Scolar Kiadó, 2014.

Első mondat: „Egy holdfényes éjszakán fedezte fel...”

Utolsó mondat: „Glóbi, szerintem lázas vagy!”

Mi történt? Miért betegedett meg Glóbi? Ha ti betegek vagytok, akkor mit tesztek? Mi segítheti még a gyógyulást?

Várható válaszok (orvos, gyógyszer, gyógynövény, teák, anyai szeretet, stb.) Itt próbáljuk meg az anyai szeretetre terelni a hangsúlyt!

Tovább mesélem a saját szavaimmal:

A bögőmajom is elment az erdő doktorához Bölcs Bagolyhoz, aki azt mondta, hogy a Föld teste túl nagy, és nem tud segíteni rajta. Nem terem annyi gyógynövény az erdőben, ami segíthetne rajta. Aztán egyvalami mégis az eszébe jutott. Ehhez azonban szüksége volt az erdő lakóira. A sas sem tétlenkedett, riadóztatta a négy égtáj összes madarát. A madarak pedig átadták a többi állatnak, az állatok pedig egymásnak a hírt.

Játék – Add tovább!

Szükséges eszközök: madár fejdíszek (lásd 6. sz. melléklet)

A foglalkozásvezető a Sas sámán felteszi a fejére a sas fejdísz és 4 gyereket kijelöl, aki a 4 madár lesz, a többiek pedig az erdőlakók. A 4 gyerek fülébe súgja a hírt, amit nekik tovább kell adni. Megbeszéljük a négy égtájt is.

Tudjátok-e melyik az a négy égtáj? (észak a vadliba, dél a strucc, kelet a sólyom, nyugat a papagáj)

Ti többiek pedig az erdőlakók vagytok, adjátok tovább a hírt!

A gyerekek egymás fülébe súgják: *A Föld megbetegedett. Segítenünk kell neki!*

Az erdő lakói pedig egyre csak gyűltek, gyűltek, míg végül megtelt a központi rét az erdő állataival. Mi volt a hír? Mondjuk együtt ki hangosan!

Segítetek neki?

Itt az ideje, hogy az emberek is figyeljenek a Földre. Tudatni kell velük, hogy Glóbi rosszul érzi magát. Talán még nem késő. Varázslatra van szükség, egy olyan varázslatra, amely áthatol téren és időn. Vágjunk is bele! Varázsolni fogunk!

Álljunk körbe és fogjuk meg egymás kezét, és mindenki csukja be a szemét. Mindenkit arra kérek, hogy gondoljon jó erősen szeretett bolygónkra! Gondoljatok arra, hogy miért szeretik az állatok a Földet, milyen jó itt élni, sok ennivalót ad, gyönyörű erdőkben élnek az állatok, sok-sok patak és folyó van, amiből inni tudnak stb.

Zene

Szükséges eszköz: számítógép, CD lejátszó, Glóbi plüssfigura.

Halkan szól Bakó Krisztina A Föld dala c. dal. <https://youtu.be/yMPpJR1h0eU>

A foglalkozásvezető a zene közben tovább meséli a mesét, és a „hatalmas villanás közepette” résznél bedobja a Glóbi plüssfigurát a körbe.

„Glóbit ekkor furcsa melegség töltötte el, mintha láthatatlan karok ölelték volna át. Különös érzés kúszott végig a derekán, az Egyenlítő mentén, így fonta körbe őt, az állatok szeretete.

Sokkal jobban érezte magát, megtelt bizakodással, hogy mégis csak törődnek vele, mégis csak fontos valakinek. És ekkor, egy hatalmas villanás közepette a réten termett egy különös kis figura, ami szakasztott

úgy festett, mint a Föld, csak piciben. Ebben a varázslatban kapta új alakját. Most már ő is oda tudott menni az állatokhoz, hogy megölelje őket, hogy háláját kifejezze, és minden egyes öleléstől egyre jobban és jobban érezte magát.”

A foglalkozás vezető felkapja Glóbit és odamegy mindenkihez, és odaadja a kezébe, hogy ölelje át Glóbit.

Most már csak az volt hátra, hogy az emberekkel is találkozzon, hogy ők is megismerjék őt.

Így került hozzátok, mert rajtatok sok minden múlik, ti még jobbra tudjátok fordítani a világot, meg tudjátok menteni a Földet, úgy, hogy vigyáztok rá, szeretitek őt.

Könyvvadászat

Szükséges eszköz: Glóbis könyvjelzők, melyekkel a könyveket megjelöljük.

A gyerekek nézegetik a témával kapcsolatos könyveket.

Ha még többet szeretnétek megtudni a Földről és arról, hogy miért beteg a Föld, hogyan segíthetünk neki, akkor itt a könyvtárban nagyon sok könyvet találtok erről.

Most egy izgalmas játék kezdődik, könyvekre fogunk vadászni!

Megjelöltem ezeket a könyveket, egy kis Glóbi figurával, Glóbis könyvjelzővel.

A feladat az, hogy keressétek meg ezeket a megjelölt könyveket; ha megtaláltátok, hozzátok ide, és megnézgethetitek. Ha pedig tetszettek, akkor ki is lehet kölcsönözni őket.

Kézműves foglalkozás

Szükséges eszközök: kivágott kerek kartonlap, bórszínű A/4-es papírlap, kék, barna, zöld színű krepp-papír csíkok, piros papír, filctoll, ragasztó, olló.

A végén mindenki visz magával ajándékot, elkészítik papírból Glóbi figuráját tépéssel és ragasztással, amint a kezünkben tartjuk és átöleljük.

A gyerekek a tenyerüket körberajzolják, kivágják. A kerek kartonlapra ragasztják a kék, zöld és barna krepp papírcsíkokat. Előtte megfigyelik a földgömbön, hogy melyikből kell több, kevesebb és milyen a formájuk.

IV.2.2. Értékelés

A foglalkozás végén kérdezzük meg a gyerekeket, hogy tetszett-e nekik Glóbi története. Szeretnének-e többet tudni Glóbiról? Mire lennének még kíváncsiak? Felhívjuk a figyelmüket, hogy Glóbi kalandjai folytatódnak, és kölcsönözhetik is a könyvet. Kérhetjük őket, hogy a legközelebbi foglalkozásra rajzoljanak nekünk Glóbi kalandjairól.

Megnézzük az elkészült Glóbikat, megdicsérezzük őket, kiemeljük a legszebbet, a legügyesebben dolgozó tanulókat.

Játékosan:

– Ebbe a sarokba álljanak azok, akik megszerették Glóbi figuráját, a másik sarokba azok jöjjenek, akik valami újat hallottak a mai alkalommal! Te mi újat hallottál? A harmadik sarokba pedig azok álljanak, akiknek nem tetszett a történet, és indokolják meg, miért.

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ez a modul tulajdonképpen egy társasjáték, amit az első modulban megírt kérdésekből állítunk össze. A játéktáblát és a szükséges eszközöket a könyvtáros készíti el. Szervesen kapcsolódik a második modulhoz, annak a folytatása, egymás után is meg lehet tartani a modulokat. A gyerekek az önfeledt játék során megismerik és földrészenként látják a Föld állatvilágát, szembesülnek az ember környezetre gyakorolt hatásával.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- megkülönböztetni az egyes világrészeket,
- felismerni a négy égtájat,
- felismerni a különböző földrészek állatvilágát,
- kritikus gondolkodásra, problémamegoldásra, együttműködésre,
- megérteni természetes környezetünket, és ennek megfelelően tudja majd irányítani cselekedeteit.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

- Az eddig megszerzett tudás és információ mélyítése, rögzítése a társasjáték segítségével a kiskolások esetében.
- Új, játékos információszerezés, a már meglévő ismeretek alkalmazása.
- Csoportmunkában való aktív részvétel.
- Bolygónk természeti értékeinek megbecsülése, azzal kapcsolatos információk felismerése.

Feladatok, események részletes leírása:

Ismeretek felelevenítése (Akkor, ha más, későbbi időpontban jön vissza a csoport.) Szükséges eszköz: földgömb alakú kislabda.

Emlékeztek még Glóbira? Mi történt vele? Hogyan került ide közénk?

Hogyan tudnánk segíteni neki? Akinek van ötlete, annak dobom a labdát!

Folytatjuk Glóbi megmentését?

Célkitűzés

Akkor a mai alkalommal játszani fogunk. Készítettem nektek egy társasjátékot, amelyhez a feladatokat, kérdéseket nagyobb gyerekek állították össze. Eljátsszuk ezt a társasjátékot, csapatokban fogunk versenyezni, és a győztes csapat lesz Glóbi megmentője. Benne vagytok?

Csapatok kialakítása

Szükséges eszközök: csapatmedál (lásd 9. melléklet)

Lehet segítséget kérni a pedagógustól, de mi magunk is alakíthatunk csapatokat: mindenkinek mondunk egy számot egytől négyig, és az azonos számúak lesznek egy csapatban, vagy mondhatunk színeket, az azonos színűek lesznek egy csapatban. Én az utóbbinál maradnék, mert akkor mindjárt ki is oszthatjuk a csapatokat megkülönböztető medálokat.

Átváltozunk kicsi pillangóvá, és körbepülünk a Földet.

A játék bemutatása

Fontos eszköz: játéktábla, bábuk, dobókocka, ásványi kövek. (lásd 9. melléklet)

A Föld térképe lesz a játéktábla, a START mezőre helyezzük a pillangókat. Mindegyik csapat kap egy „Föld ajándékát”, vagyis egy-egy szép ásványi követ, az egyik egy kavics legyen. Akinél a kő van, az a játékos fog dobni. A követ azután mindig tovább kell adni egy másik társuknak.

A szabályok ismertetése

- Minden csapat egy, a saját színének megfelelő bábuval rendelkezik.
- Körönként mindig más gyerek képviseli a csapatot, nála van az ásvány.
- A játék az Északi-sarkról indul a Start mezőről, és nyíl jelöli az irányt. Itt sorakoztatják fel a csapatok a bábuikat. Az útvonal végigkanyarog a kontinenseken, majd a Déli-sarkon, a Célban végződik.
- A csapattagok annyit léphetnek a bábuval, amennyit a dobókockával dobna. Az a csapat nyer, aki először a célba ér.
- Az út során különféle mezők váltakoznak a játékosok előtt. A kisméretű sárga négyzetek csupán az útvonalat jelölik. Ezeknek nincs funkciójuk, csak rá kell lépni. Ezek a mezőkön kívül található zöld lóhere, piros kérdőjel, valamint piros felkiáltójel mező. Az utazás során, ha ezekre rálépnek, akkor különféle feladatokat, kérdéseket kell megválaszolniuk.

Négylevelű lóhere:

Ezekre a mezőkre lépve, ahogy a neve is jelzi, vagy szerencsájuk lesz és dobhatnak még egyszer, vagy rosszul járnak és egyszer kimaradnak a dobásból. Attól függően, hogy mit tettek a környezetükkel.

Piros kérdőjel:

Ezekre a mezőkre lépve a játékosoknak az adott kontinensre (ahol épp járnak) vonatkozó találós kérdésekre kell válaszolni. Amennyiben a válasz helyes, akkor még egyszer dobhatnak, és léphetnek, ha nem, akkor ott kell maradniuk, nem mehetnek tovább.

Piros felkiáltójel: Ezekre a mezőkre lépve, a játékosokat az adott területhez kapcsolódó gondolkodós feladatok várják, amelyekre válaszolva továbbmehetnek, ha nem, akkor maradnak a helyükön.

Hóléggallon mező: Ha erre lépnek a játékosok, akkor átrepülhetnek a következő kontinensre, ezzel lerövidítve az útvonalat.

A játék vége attól függ, hogy mennyi ideje van a csoportnak.

1. Akkor ér véget a játék, ha megvan a győztes.
2. Akkor ér véget a játék, ha minden csapat beér a célba.

Játék

A kérdéseket lásd a 12. mellékletben.

A győztes csapat ajándék színezőt kap, mert megmentették Glóbit. A többi csapatot is jutalmazhatjuk apróbb ajándékkal vagy tapssal.

Zene

Ismét meghallgathatjuk Bakó Krisztina: *A Föld dala* című számát.

<https://youtu.be/yMPpJR1h0eU>

IV.3.3. Értékelés

A hozott rajzokat együtt megnézzük, a gyerekek lájkolhatják egymásét. Megszámoljuk, hogy ki mennyi lájkot kapott. A könyvtáros is elmondja, hogy neki melyik tetszett és miért. A legtöbb szavazatot kapott gyermeket apró ajándékkal jutalmazhatjuk (pl. notesz, színes ceruza).

Ezt történhet az óra elején is, és utána kezdődik a játék.

Megkérdezzük a gyerekeket és a pedagógusokat, hogy tetszett-e a játék? Részt vennének-e máskor is ilyen játékban? Megdicsérjük a győztes csapatot, kiemelhetjük a legügyesebb, legfegyelmesebb csapatot, játékost. A végén mindenki megölelheti még egyszer Glóbi figuráját.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A könyvtárhasználati foglalkozás során a gyermekek megtanulnak a könyvtárban tájékozódni, a szakirodalomban könyveket keresni, katalógust használni, információkat gyűjteni, és azt társaiknak továbbadni.

A gyerekek a mese és a játék során megismerkednek a természet, az állatvilág sokszínűségével, megfogalmazódik bennük, hogy ezek értékek, nagyon kell vigyázni rájuk. Kialakulhat bennük a személyes felelősség érzése, azaz én is felelős vagyok a Föld sorsáért. Motiválhatja őket új ismeretek megszerzésére, ismereteik bővítésére. Mi, könyvtárosok pedig azt várjuk, hogy jöjjenek és használják a könyvtárat, kölcsönözzék a könyveket.

VI. ESZKÖZLISTA

Szakmai anyagszükséglet:

- egy speciális, nagyméretű (116 cm x 207 cm) játéktábla: 20 db A/3-as lapokra nyomtatva a földgolyó nagyfelbontású fényképe laminált, összeilleszthető darabokban (10. melléklet)
- újrahasznosított anyagokból készített nagyméretű lepkét ábrázoló bábuk (9. melléklet)
- óriás dobókocka, csapatmedál (papír), ásványi kristályok, színes papírok, színes ceruzák, kétoldalú ragasztó, ragasztó stift, kék, barna, zöld krepp-papír

Technikaeszköz-igény:

- számítógép, Corel Photo-Paint program, színes nyomtató, lamináló gép
- Pászti Amina Glóbi kalandjai című kötet
- Glóbi plüssfigura <http://www.globi.hu/termek/globi-pluss-jatek-foldgomb>
- CD lejátszó
- a játék kérdései
- jegyzetek, könyvek

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Rajzos ETO táblázat
2. ETO táblázat példák
3. Cédulák könyvek adataival
4. Katalógus
5. Glóbi képe
6. Fejdíszek képei
7. Részlet Pászti Amina *Glóbi* című könyvéből
8. Glóbi készítés példa
9. Csoportmedálok, játék kellékek képei
10. Társasjáték tábla kép
11. Bakó Krisztina: A Föld dala
12. Kérdések
13. Képek a foglalkozásról

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

Nagy Könyvtári – Környezetismereti Beavatás

Fejlesztő neve	Nász János (Tatabánya)		
Célcsoport	Tini	Ifi	10–16 évesek
Résztvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Természettudományos gondolkodás fejlesztése		
	Környezettudatosságra nevelés		
	Tanulástámogatás		
A program időtartama	38 óra	7 alkalom	Tábor
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Köoperatív munka Csoportmunka Páros munka Egyéni munka		
Kipróbáló neve	Buzsicsné Szabó Eszter (Nagykanizsa)		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A programban részt vevő diákok ismerjék fel, hogy fennmaradásunk érdekében oda kell figyelniük fenntartható környezetünkre és a természet állapotára. Érezzék, hogy ebben a feladatban minden embernek fontos szerep jut, mindenki hatással van a környezetére, ezáltal példát mutathatnak a lakókörnyezetüknek és kortársaiknak. A feladatokban kapott és/vagy szerzett információk birtokában legyenek képesek reálisan értékelni a helyzetet és felelősségteljes döntéseket hozni saját környezetükben. Tudják sokoldalúan alkalmazni az információkat, képesek legyenek több forrásból összegyűjteni azokat (kézikönyvekből, könyvtári adattárakból, hagyományos katalógusokból stb.), valamint a digitális korszakból adódó lehetőségekkel (honlapok, adatbázisok, online adatbázisok, applikációk).

Lényeges, hogy megosszák a felkutatott ismereteikből szerzett tapasztalataikat, állást foglaljanak, véleményt alkossanak, valamint képesek legyenek azt csoportban is megvitatni. Kellő hangsúlyt kell helyezniük a szóbeli közlésre és az anyanyelvünk gazdagságára, a változatos nyelvhasználatra is.

A program célcsoportja: 5–8. osztályos, illetve a 10–16 éves korosztály tanulói, akik a város iskoláit képviselve alkotnak csapatokat. Az első modulban, az úgynevezett *Beavatás* programrészben, a tanulók a felkészítő tanáruk és csapattagjaik segítségével töltik ki a könyvtár honlapján található környezetismereti vetélkedő online feladatlapját. A megoldást beküldők közül választjuk ki a táborozókat. A 2. modulban természetes környezetben, blokkokra bontva adjuk át az információkat, és azok alkalmazása így sajátítható el. A harmadik modulban az egyik témakört rendhagyó foglalkozás (KönyvtárMozi) keretében részletesebben is megközelítjük. A modulok megvalósításánál alapvető szempontként kezeljük a Nemzeti alaptanterv és Kerettantervek idevonatkozó ajánlásait.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

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

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 3 modulra bontottuk. Ezek a tatabányai József Attila Megyei és Városi Könyvtár komplex ökoprogramjának a részét képezik. A feladatok az 1. mellékletben találhatók. A gyakorlatban is megvalósult elemek, modulok önállóan és egymást követően is alkalmazhatók. A modulokra bontás alapját az elsajátítandó kompetenciák, ismeretek adták.

http://www.jamk.hu/letoltesek/agora_cikk/Okofuzet_A5_interaktiv.pdf

1. modul: Nagy Könyvtári – Környezetismereti Beavatás. Online és könyvtári környezetismereti vetélkedő (elsősorban a tatabányai oktatási intézményekben) 5–8. osztályosok számára.

Az első modul egy, az eddig a könyvtári ismeretátadásban hagyományosnak nem mondható, kétfordulós online környezetismereti vetélkedővel kezdődik. A könyvtári környezetben rendezett döntő lebonyolítása során internetes, digitális és prezentációs eljárásokat is használtunk. Ezt az eseményt nem iskolaidőben rendeztük meg, hogy mindenki részt vehessen, akit érdekel. A döntőben jó eredményeket elérők részvételt nyertek (már hagyománnyá vált) ökotáborunkba.

2. modul: Öko-olvasótábor szervezése, lebonyolítása, hagyományos és nem hagyományos könyvtári eszközökkel 10–16 éves, szociálisan hátrányos helyzetű fiatalok számára. A tábor témája: A négyelemű világunk.

A második modulban a természettudományos kompetenciák erősítését természetközeli, tábori környezetben valósítjuk meg. A négyelemű világunkra épülő tematika már korábbi rendezvényeinken is bevált. Ügynevezett témanapokon keresztül dolgozzuk fel a tanulónak szánt ismeretanyagot. Minden témához könyveket használunk, ajánlunk. A táborban levetített természetfilm az egyik elem bemutatása, ez adja a következő modul foglalkozásának alapját.

3. modul: KönyvtárMozi: A természet körforgása. A víz éltető ereje: Vad Magyarország – Vizek Birodalma című film alapján.

A harmadik modulban egy KönyvtárMozi foglalkozást tartunk, mégpedig az első két modulban elsajátított tudás és a közösen megtekintett film alapján. Bemutatjuk a természet körforgását, valamint a természet és az ember viszonyát, továbbá azt, hogy mindezt hogyan tudjuk kifejezni nyelvi és művészi eszközökkel. Napjaink legfontosabb ökológiai kérdéseire és kihívásaira hívjuk fel a figyelmet.

II.1. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök, pontosabban számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó; hagyományos könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

II.2. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka, csoportmunka, páros munka, egyéni feladatmegoldás.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Nagy Könyvtári-Környezetismereti Beavatás – Csak tiszta forrásból. Online vetélkedő 10–16 éveseknek	6
2.	Ökotábor: A négy elem	napi 6
3.	KönyvtárMozi: A Természet körforgása: „Vad Magyarországon – Vizek Birodalma”	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Nagy Könyvtári-Környezetismereti Beavatás – Csak tiszta forrásból. Online vetélkedő 10–16 éveseknek

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 6 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az iskoláknak az értesítés kiküldése után két hét áll rendelkezésükre az első forduló online feladatlapjának kitöltésére és beküldésére. Ezt követően a döntőre könyvtárunkban kerül sor.

A modul feldolgozása azzal kezdődik, hogy a könyvtár honlapján közzétegyük a vetélkedőre vonatkozó felhívást, és a környezetünkben lévő iskolákat e-mailben értesítjük erről. Mindez a könyvtárunk honlapján az Ökomenüben (A Fenntartható jövőért) található meg. A regisztrációt követően két hét áll rendelkezésre az első feladatlap („A” feladatlap, 1. melléklet) kitöltésére. A feladatlap kérdései könyvtárunk ökológiai tevékenységével, valamint napjaink egyik legfontosabb kihívásával, a klímaváltozással, továbbá a fenntartható társadalom kérdéseivel foglalkoznak. Ezután értékeljük a kitöltött kérdőíveket, megküldjük a jelentkezőknek a helyes válaszokat, valamint meghívjuk a könyvtárunkba a döntőbe jutott csapatokat. A döntő során a „B” feladatlapot kell kitölteni (lásd 1. melléklet). A legjobban teljesítők részt vehetnek az öko-olvasótáborunkban. (lásd 2. modul)

IV.1.1. Tanulási feladat

Digitális kompetencia fejlesztése.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után legyen tisztában a programot szervező és lebonyolító könyvtár alaptevékenységeivel, információs adatbázisaival, adathordozóival, sokrétű ökológiai elkötelezettségével, és hogy ez miben nyilvánul meg. Ismerje az online információs szolgáltatásokat. A könyvtáron keresztül ismerkedjen meg a lakókörnyezetével, a megye, a régió és az ország legfőbb természeti értékeivel (az Értéktárak használatával).

Az előadókészség fejlesztése, a véleményezés és a közös értékelés nagy szerepet kap (egymást és saját magukat is értékelniük kell).

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A diákok legyenek képesek a megadott szövegek alapján forrás- és információkeresésre, a talált információk bemutatására, megvitatására egyéni és csoportos szinten.

Az iskolai csoportos munka során a számítógép, okostelefon, tablet alkalmazása megengedett, sőt ajánlott. Kutatómunkát, internethasználatot, számítógépes dokumentumkészítést igényel a feldolgozás. A prezentáció elkészítése és bemutatása a döntő egyik fontos eleme.

Szabadidős természetjárással kapcsolatos terv készítése, a túra ajánlása a megszerzett ismeretek alapján az egyik alapfeladat. Ezekhez nélkülözhetetlen a könyvtár sokoldalú ökotevékenységeinek megismerése és honlapjának használata.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Felhívás a vetélkedőre

Ökovetélkedő felhívása és programja, regisztráció:

- Felhívás: http://www.jamk.hu/?q=hu/2017_okovetelkedo
- Tájékoztató a vetélkedőről: http://www.jamk.hu/sites/default/files/tajekoztat_3.pdf
- Regisztrációs adatlap: <http://www.jamk.hu/sites/default/files/Regisztr%C3%A1ci%C3%B3s%20adatlap.pdf>

2. I. forduló

- A feladatlap: <http://www.jamk.hu/sites/default/files/okofeladatlap.pdf>
- B feladatlap: <http://www.jamk.hu/sites/default/files/B.%20Feladatblokk.pdf>

3. II. forduló/Döntő

- II. Forduló/Döntő: <http://www.jamk.hu/sites/default/files/D%C3%B6nt%C5%91.pdf>

A feldolgozáshoz fontos linkek:

Könyvtárunk: <http://www.jamk.hu/?q=konyvtarunk>

A József Attila Megyei és Városi Könyvtár honlapja: www.jamk.hu (A fenntartható jövőért rovat)

JAMK Öko-füzet: http://www.jamk.hu/letoltesek/agora_cikk/Okofuzet_A5_interaktiv.pdf

Öko-hírek – 2017: <http://www.jamk.hu/?q=hu/okohirlevel/2017>

Öko-sajtóbibliográfia: <http://www.jamk.hu/?q=hu/node/4381>

Komárom-Esztergom megyei Értéktár: <http://www.kemertektar.hu/hu/kategoriak/megyei-ertekek>

Öko-esték: <http://www.jamk.hu/galeria/index.php?/category/3>

Az első modul idevonatkozó linkjei, ismertetői és a feladatlap, valamint a második forduló megoldandó feladatai az 1. mellékletben találhatók.

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára. A feladatlapokat közösen értékeljük ki, és beszéljük meg, hogy milyen megoldások születtek, illetve milyen válaszok lehetnek még helyesek. A létrehozott és bemutatott képeslapokat, túraajánlatokat, prezentációkat tegyük közzé a honlapunkon. Az értékelés mindig a felkészítő tanár vagy szaktanár, osztályfőnök és családtagok, iskolatársak meghívásával történik, velük is beszéljük át a vetélkedő tanulságait.

2. modul: Öko-olvasótábor szervezése, lebonyolítása, hagyományos és nem hagyományos könyvtári eszközökkel, 10–16 éves, szociálisan hátrányos helyzetű fiatalok számára

IV.2. A modul adatai

Időtartam: napi 6 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Hagyományos és nem hagyományos könyvtári eszközöket használva, immár hatodik alkalommal rendezzük meg a környezettudatosító, környezetvédő, környezeti nevelést segítő könyvtári öko-olvasótáborunkat, amely kapcsolódik a Nemzeti alaptantervhez és a Kerettantervhez.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

Az öko-olvasótáborunk holisztikus megközelítésű, tehát a lehető legtöbb oldaláról próbáljuk megközelíteni a környezettudatosítás, környezeti nevelés témaköreit, hogy kialakuljon egy egységes kép arról, hogy az életünk minden területén tudunk tenni azért, hogy megóvjuk törekény természeti rendünket.

A tematikának megfelelően a tábor idejére négy csoportot alkotunk, amelyben a csoporttagok a négy elemet képviselik. Mindegyik elemcsoportnak van egy napja, amikor könyvtári eszközökkel vagy digitális megközelítési lehetőségekkel felkészül a bemutatásukra.

A foglalkozásokhoz előadásokhoz könyvtárosainkon kívül szakembereket, előadókat hívunk, vagy helybeli könyvtárosok, ökcsoportok segítségét vesszük igénybe.

Mivel egy tábori program sokféle foglalkozásra, órára, szabadidős tevékenységre, fejlesztésre bontható, így a 3. modulban fogunk erről egy bemutatót tartani.

A 4 elemmel kapcsolatban két kiadványt használunk fel. A tatabányai Klímakör által éppen e témakörre kidolgozott, számos feladatot, kérdés-választ, totót tartalmazó kiadványt bátran ajánljuk mindenkinek.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A táboraink tematikáját hagyományosan a négyelemű világunkra (tűz, víz, föld, levegő) építjük. Ezen keresztül dolgozzuk fel az ismereteket könyvekkel és digitális eszközökkel. A táborunk tematikájának bemutatásával átfogó képet adunk egy lehetséges megvalósításról, de a feldolgozás technikája szabadon változtatható. A 3. modulban kiemelten kezeljük a tábor programjának egyik részét, – a víz elem bemutatását az évszakok változásán keresztül –, amelyet ott egy rendhagyó óra keretében dolgoztuk fel.

Feladatok, események részletes leírása:

Tábori program:

Csak Természetesen!

Környezetismereti, környezetnevelési Öko-Olvasótábor, 14–18 éves fiataloknak hagyományos és nem hagyományos könyvtári eszközökkel, 2018. július 16–22. Kisinóci Turistaház, Kóspallag

A tábor célja:

- Környezettudatosság erősítése.
- Tanórán kívüli oktatás-nevelés segítése.

- Közösségfejlesztés.
- A könyvtárunk szolgáltatásainak megismertetése.
- Könyvtárhasználatra- információfeldolgozásra nevelés.
- Digitális kompetencia erősítése.
- Hazaszeretetre, a lakóhely és a környezet védelmére való nevelés.
- Nemzeti értékek, hungarikumok, Értéktárak megismertetése.
- Az ENSZ ajánlásának – Fenntartható fejlődési célok 2030-ig – megismertetése.

Program

1. nap: Otthonunk a Föld – A Föld Napja

Témája:

- A Föld, mint egy egységes ökológiai rendszer.
- A bolygónk jelenlegi ökológiai helyzete.
- Korunk legnagyobb kihívása: a globális felmelegedés.
- A Föld mint bolygó, élettér, otthon.
- Csak egy Földünk van.
- Alkalmazkodás a változások korszakában. Az Antropocén-korszak.

Teendők:

A tábori program ismertetése, csoportalakítás, ismerkedés.

Előadás: A bolygó jelenlegi energiarendszere, az energia felhasználásának tarthatatlansága. A megújuló energiák szerepe az életünkben. Példák keresése interneten. Bolygónk, az élet forrása, nem korlátlanul használható energiaforrás.

Esti megosztókör: Elmezöldítés és Közösségzöldítés. Gondolkodásunk megváltoztatása. ENSZ – Fenntartható fejlődési célok 2030-ig: 1–5. cél.

Ajánlott olvasmány (1–6 napra):

A Négy elem meg én. Környezeti nevelés, a környezetbarát szemlélet formálása, a világ szeleteinek összeforrasztása az ifjúság aktivizálásával. Kiadja és összeállította a Tatabányai Klímakör Közhazsnú Egyesület, Tatabánya 2015., 29. o.

Lásd még: <https://www.youtube.com/watch?v=wtfkHY4HUGU>

Núria Rocca: A 4 elem. Scholar K. 2006.

2. nap: Víz nélkül nincs élet – A Víz Napja

Témája:

- A vízalapú bolygó, éltető elemünk a tiszta víz.
- A tábor környékének, az erdőrésznek, forrásoknak, vízfolyásoknak teljes megszabadítása a hulladékoktól.

Előadás: A bolygó és az emberiség vízalapú életmódja. Magyarország vízhatalom, de mennyire élünk ezzel a természeti kincsünkkel? Hazánk legnagyobb kincse a tiszta víz. Ismertető a gyógyvizeinkről. Víz tározók és vízi erőművek. Felelőségünk a tisztavíz-készletek megtartásában. Testünk energiaáramlását segíti a víz. A Duna szerepe az európai civilizációk összekötésében. A Tisza mint a legmagyarabb folyó.

Film: A 3. modul feladatának megbeszélése: KönyvtárMozi keretében a *Vad Magyarország – Vizek Birodalma* című film (<https://www.youtube.com/watch?v=mHHjosWMCx4>) megtekintése és feldolgozása.

Esti megosztókör: Az otthoni vízfelhasználás. Mikor, milyen és mennyi folyadékot igyunk? Lakóhely-, lakókörnyezet-zöldítés és táplálkozás-zöldítés. Hova vezet a „csipszendkóla” beállítódásunk?

Ajánlott olvasmány:

Magyarország vizeiről és a megújuló energiákról szóló könyvek a könyvtárból.

ENSZ – Fenntartható fejlődési célok 2030-ig: 6–10. cél

3. nap: Szeméttelenítés

Témái:

- A környezetszennyezés hatása civilizációnkra
- A Túlhasználati Nap
- Hulladékok újrahasznosítása, feldolgozása
- A természet ciklusai és megújító ereje. Fedezzük fel az évszakok értékeit, hatásukat a mindennapi életünkre!

Foglalkozás: Hulladékokból játékok, díszek készítése.

Előadás: Szerves hulladékok felhasználása a népi életmódban.

Esti megosztókör: Őseink természetazonos életmódjáról. Viselet- és viselkedészöldítés.

ENSZ – Fenntartható fejlődési célok 2030-ig: 11–17. cél.

4. nap: Táguló Világegyetem és Mégis mozog a Föld – A Tűz Napja

Témája:

- A biológiai sokaság édenkertje a Föld.
- Beszélünk a geotermikus energiákról, a bolygónk gondolkodó, tápláló szerepéről.
- A bolygó természetes tektonikus mozgása.

Előadás: Csillagászati előadás – A Naprendszer és a Föld. A csillagos ég üzenetei. A makrokozmosz és mikrokozmosz, az ég és Föld egysége.

Foglalkozás: Mit mondanál a Földről és az emberiségről, ha egy földönkívülivel találkozna? Kik vagyunk? X, Y, Z és Alfa generációk: csapatok készülnek fel a 4 témában.

Esti megosztókör: Tűz, Víz, Szél, Föld – a négyelemű világunkról. Nyelvünk csodája, szólások és közmondások a négy elemmel kapcsolatban. A foglalkozásokra határozókat, kézikönyveket használunk fel a könyvtár állományából.

5. nap: Magyarország, de csodás!

Témái:

- Országos, megyei, helyi Értéktárak
- Hungarikumok
- Mi, magyarok, mit tudunk adni a világnak?

Foglalkozás: Gyógyteát iszunk a saját magunk által szedett növényekből. Növényekkel díszített „ékszereket” készítünk. Fákat fogadunk örökbe. Hazánk természeti adottságairól beszélgetünk.

Előadás: Magyar Nobel-díjasok. Szentgyörgyi Albert és a C-vitamin. Környezetünkről az interneten. Az okostelefon és kutyuk ökotudatos használata.

Esti megosztókör: Családi otthonunk, otthoni környezetünk. Mit tehetünk a családunkért? Segítünk környezetünk és iskolánk élhetővé tételét. Egészségfenntartás és háztartás-zöldítés.

6. nap: Én a természettel vagyok! Egész napos természetjárás – A Levegő Napja

Témái:

- 2017 állatai és növényei
- Keresés az interneten, adatbázisokban
- Digitális ismeretszerzés

Előadás: Könyvek, információk szerepe a környezettudatosításban. Könyvek bemutatása, ajánlása a tábor tematikájával kapcsolatosan. Madár- és növényhatározókkal megyünk a természetbe.

Esti megosztókör: Tudás- és ismeretszerzés-zöldítés. Kommunikáció-zöldítés és Internet-zöldítés. Egymáshoz való viszonyunk és az erőszakmentes kommunikáció. Szabadidő-zöldítés.

7. nap: Minden értünk van. Összefoglalás: élmények, tapasztalatok.

Témái:

- Felelősségünk a teremtet világban.
- Milyen új tapasztalatokra tettünk szert?
- Szerves részei vagyunk a kozmikus világrendnek. Azért vagyunk a világon, hogy otthon legyünk.
- Megosztjuk élményeinket, visszük magunkkal és átadjuk másoknak.
- Úgy hagyjuk el a tábort is a következő csoportnak, ahogy mi kaptuk!

Rendezvénytörténet:

Öko-táborunkat 2013 óta minden évben nagy sikerrel rendeztük meg a hátrányos helyzetű, nehéz anyagi körülmények között élő gyermekek számára. Ahogy azt az elnevezés is mutatja, táborunk célja a környezettudatosságra nevelés. A programmal kapcsolódunk az iskolán kívüli neveléshez, az iskolákhoz, valamint kulturális intézményekhez – így a könyvtárakhoz – is. Elsődleges szempontunk a fenntartható, természetközeli életmód átélése, a vidék teremtő erejének bemutatása. A tábor célzott közönsége: a korábbi táborozók (10–14 év), az online vetélkedők nyertesei (14–18 éves), középiskolás fiatalok Tatabánya oktatási intézményeiből – elsősorban szociális értelemben vett hátrányos helyzetű, de a természet iránt érzékeny és érdeklődő fiatalok. Korábbi táborainkról a 4. melléklet tartalmaz további információkat.

IV.2.3. Értékelés

Az esti *megosztókörökön* napi értékelést tartunk, ahol mindenkinek a véleménye, visszajelzése számít. Fotóinkon és videóinkon keresztül visszaidézzük, mit tapasztaltunk, hol jártunk, milyen élmények érték bennünket. Az általunk, természetes anyagokból vagy újrafelhasználható anyagokból készített alkotásainkból kiállítást tartunk. Az iskolákkal, felkészítő tanárokkal megosztjuk a tábori tapasztalatokat, tudnivalókat, milyen ismereteket sajátítottak el a tanulók. A tábor előkészítése során, és azt követően legalább negyedévente, félévente találkozunk, kirándulunk. Több alkalommal a volt csapattagok szerveztek kirándulást a természetben. 2016-tól Facebook csoportunk is létezik.

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2x1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ebben a modulban a *Beavatást* követően, az öko-táborozás során az addig elsajátított tudásra és ismeretekre alapozva, az anyanyelvi kompetencia, az esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező-készség kerül előtérbe.

Egy egész tábori program részletes ismertetése meghaladja a mintaprogram kereteit, így annak tematikájára alapozva (a négyelemű világunk) kiemeltük a víz elemet, és egy rendhagyó foglalkozáson (KönyvtárMozi) egy filmet kiválasztva dolgozzuk fel ezt az anyagot, mivel Magyarország víznagyhatalom (ez az egyik megújuló természeti kincsünk). A globális környezeti változások előrejelzése szerint a közeljövőben ennek a kincsnek az ésszerű felhasználása és megőrzése lesz az egyik legfontosabb kihívás társadalmunk előtt. Ezért nem árt már fiatalokban tudatosítani mindezt a következő generációkban.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a következőre:

- A használható információk alapján felismeri és megismeri hazánk legszebb, legismertebb természeti tájait. Az évszakok változásában megérti a természet körforgásának rendjét és az ahhoz kapcsolódó emberi tevékenységeket.
- A használt információkkal kapcsolatosan megérti, hogy az életünk minden területére hatással vannak az évszakok változásai. Esztétikai, nyelvi, kulturális értékeinket használva a kapott információkat el tudja helyezni térben és időben.
- A talált információk felhasználásával, akár játékos formában, elvégezheti a modullal kapcsolatos feladatokat egyénileg vagy csoportos/közösségi összefogással.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A természet megóvása, védelme, a természetes életmód fontossága az otthoni, iskolai és szabadtéri tevékenységek során. A tanulók minél motiváltabbak legyenek hazai és globális példák bemutatásában.

A 3. modulban a film megtekintése után 4 csoportot alakítunk. Mindenki húz egy kártyát, de úgy, hogy lehetőleg egyforma csoportlétszámok alakuljanak ki. Mivel a film alap gondolata hazánk ikonikus természeti tájainak bemutatása az évszakok változásában, így négy „évszak-csoport”-ot alkotunk. Módszertani eszközként felhasználjuk a KönyvtárMozi módszertani füzetének idevonatkozó részét is (*KönyvtárMozi. Ötletek, kreatív, játékos feladatok. Kiad. Informatikai és Könyvtári Szövetség – Bács, Kiskun Megyei Katona József Könyvtár. Szerk. Bujdosó Aranka, Koleszár Márta. Kecskemét, 2016*).

A csapatok több feladaton keresztül, egymást segítve dolgozhatnak. Csapatonként lehet megoldani a feladatokat, ha az első csapatnak nem sikerül, akkor a következő csapat, vagy a harmadik, negyedik oldhatja meg. Ha segíteni szeretnének egy másik csapatnak, akkor megoldhatják helyettük, de aki megoldja, kap egy plusz személyes pontot. A másokat segítő személyek a játék végén szintén jutalomban részesülnek. A cél, hogy minél több ismeretre, tudásra és élményre tegyenek

szert a tanulók. A jutalom a végén lehet ajándékkönyv, mozijegy, egyéb szponzori felajánlás, akár egy közös kirándulás is. A pontozás mértékét a felhasználókra bízuk.

1. feladat: Csoportalkotás

A zene alapján kell felismerni az adott évszakot. (Rövid bejátszás, legfeljebb 2-3 perc). A csapatok mondják el, hogy miért az adott évszakot választották, és hogy a zene hogyan fejezi ki az adott évszak jellemzőit. A kitalált évszakok alapján négy csoportot alkotunk, amelyek egy-egy évszakot képviselnek. Fontos az érzelmek kifejezése, elmondása. A többi csapat plusz pontokért kiegészítheti a hallottakat.

Antonio Vivaldi: Négy Évszak

Tavaszi: <https://www.youtube.com/watch?v=WfBoazPxd5U>

Ősz: <https://www.youtube.com/watch?v=xgQnreNwx68>

Tél: <https://www.youtube.com/watch?v=tiQiBBU7Lug>

Nyár: <https://www.youtube.com/watch?v=4C1Wu1Agaos>

Nézzük meg, mit tudunk a szerzőről. Csak a lényeges információk kellenek az Internetről.

Antonio Lucio Vivaldi (Velece, 1678. március 4. – Bécs, 1741. július 28.) olasz barokk kori zeneszerző, hegedűs, pedagógus, impresszárió és pap.

https://hu.wikipedia.org/wiki/Antonio_Vivaldi

2. feladat: Versek és évszakok, elemek felismerése

Melyik évszakhoz vagy elemhez kapcsolódik a vers fő gondolata, és ki lehet a szerzője. A szerző kitalálása plusz pont, de lehet a szöveg alapján is megkeresni a csapatokkal; aki leggyorsabban válaszol, az „rabolhat” vagy ajándékozhat pontot. 4 feladat van, minden csapat egyet húzzon.

1. Petőfi Sándor: Szeptember végén (ősz)

Hallgassuk meg együtt: Petőfi Sándor: Szeptember végén (Mácsai Pál)

<https://www.youtube.com/watch?v=GJ29n5mOvpo>

2. Arany János: Toldi – Első ének (nyár)

Keressük meg a verset a Magyar Elektronikus Könyvtárban:

<http://mek.oszk.hu/00500/00597/html/toldi01.htm>

3. Weöres Sándor: Galagonya - Melyik elem a domináns a versben, ki a szerző keressünk rá! (Há-
bár ősz, de az izzás a tűz elemet képviseli)

<https://www.youtube.com/watch?v=gVKVIOMfaU4>

4. József Attila: A Dunánál

<https://www.youtube.com/watch?v=kQUnoI8ATZI>

vagy

Petőfi Sándor: A Tisza

<http://magyar-irodalom.elte.hu/sulinet/igyjo/setup/portrek/petofi/tisza.htm>

3. feladat: Kérdések

Ismerjük fel a szöveget, találjuk ki, mire utalnak (utóbbi plusz pontokért). Az első megoldó olvashatja fel a választ.

Megjegyzés: ha csak 45 perc áll rendelkezésünkre, akkor a 3. és 4. feladatot adjuk fel házi feladatnak, és a következő órán térjünk vissza rá, beszéljük át.

- Komáromi kisleány vigyél által a (Dunán)
- Aki a(Tisza) vizét issza, annak a szíve vágyik vissza.

- Virágozhatnak-e a folyók? (Igen, Tiszavirágzás, de van Dunavirágzás is egy másik kérészfaj szaporodásakor.)
- Lehet-e a vízen járni? (Igen, amikor befagy a folyó vagy tó, ugyan jégen járunk, de alatta víz van.)
- Melyik évszak szele áraszt vizet? (Tavaszi szél vizet áraszt. Egy magyar népdal.)

4. feladat: Vízrajz

Vízi úton, csónakkal is lehet közlekedni. Használjátok a térképet vagy az internetet. A 4 csapat kihúzza egyenként a feladatot. Térképmellékletet adunk, vagy megadjuk a linkjét:

[https://www.map.hu/galeria/orig/1263_a_karpat-terseg_hegy- es_vizrajza.jpg](https://www.map.hu/galeria/orig/1263_a_karpat-terseg_hegy-es_vizrajza.jpg)

Más országokban járunk, de tudnak ott is magyarul. Melyik országok ezek?

Milyen országokat érintettetek?

- Érsekújvártól Kassáig: Nyitra, Vág, Duna, Tisza, Hernád.
- Lendvától Kolozsvárig: Lendva, Mura, Dráva, Duna, Tisza, Maros.
- Szombathelytől Marosvásárhelyig: Gyöngyös, Rába, Duna, Tisza, Maros.
- Ungvártól a Balatonig: Ung, Latorca, Bodrog, Tisza, Duna, Sió.

5. feladat: Szólások, közmondások

Vízzel kapcsolatos szólások, közmondások következnek, értelmezzétek ezeket. Ha nem tudja az egyik csapat a választ, a következő válaszolhat és így tovább! Kézikönyv használható (O. Nagy Gábor: Magyar szólások és közmondások). Másik módszerként a párosítást ajánljuk: a kifejezéshez párosítsuk az értelmezést!

- Él, mint hal a vízben. (Remekül érzi magát, gondtalanul él.)
- Tiszta vizet önt a pohárba. (Félre nem érthető, tiszta helyzetet teremt, nyíltan, őszintén beszél.)
- Ki a Tisza vizét issza, vágyik annak szíve vissza. (A Tisza vidékére való ember mindenünnen visszavágyik szülőföldjére.)
- Vizet hord a Dunába. (Fölösleges munkát végez.)
- Lassú víz partot mos. (Szívós, kitartó munkával érhetjük el célunkat.)
- Minden molnár a maga malmára hajtja a vizet. (Mindenki a saját érdekeit nézi, a saját hasznát keresi.)
- Elöl tűz, hátul víz. (Mindenfelől veszély fenyeget.)
- Zavaros vízben halászik. (Rendezetlen viszonyok közt próbál érvényesülni.)
- A víz is méreggá válik benne. (Nagyon haragos, ingerlékeny.)
- Vízben hagy. (Cserben hagy.)
- A víztől is jókedve van. (Minden különösebb ok nélkül jókedvű.)
- Kint van a vízből. (Sikerül kijutnia a bajból.)
- Addig lép a vízbe, amíg a követ látod! (Légy óvatos!)
- Késő vizet hordani, amikor már leégett a ház. (Az elkésett segítség semmit sem ér.)
- Nem sok vizet zavar. (Keveset számít, nem kelt feltűnést, nem avatkozik bele semmibe.)
- Sok víz lefolyik addig még a Dunán. (Soká lesz még az.)
- Hideg vizet ihat sz rá. (Lemondás arról, ha valami nem sikerül, és remény sincs rá, hogy az megváltozzon.)

6. feladat: Eszperente

A Könyvtár-Mozi módszertani füzete alapján találjuk ki, milyen állat szerepelt a filmben, amelynek leírását megadtuk eszperente nyelven (mindegyik csapat felolvas egy meghatározást). Aki először bekiabál, az kap pontot (csapat, vagy egyéni résztvevő).

- Tetemes testem nedves, fejemen meredt, kerek szemmel, s nyelvemmel legyeket szerzek, s eszem meg. Peterengetegemet nedves helyekre helyezem. (barna varangy)
- Este kelek. Kerek fejemen kerek szemem egereket keres. Gyermekem telepemen lebzsel, verebekkel, egereket etetem. Este nesztelen repkedek: reszkessetek egerek! (erdei fülesbagoly)
- Kerek fekhelyemet emberek felett helyezem el. Eledelem lehet, brekeke, melyet kedvvel eszegetek. Meleget kedvelek, embereknek gyermeket jelentek. (fehér gólya)
- Pelyhes leplem fele fekete, fele ennek ellentettje. Kedvenc helyem felett ereszt lelsz. Meleget kedvelek. Eledelem sebesen repkedve lelkesen keresem. (füstifecske)

7. feladat: Vízlábnymunk mindig meglátszik!

Mit rejtenek a számok? Tisztában vagyunk-e azzal, hogy a tiszta vízkészletünk, ha megújuló is, ésszerű felhasználást igényel? Kiszámíthatjuk saját vízlábnymunkat.

Hogyan takarékoskodhatunk a vízzel (otthon, iskolában, természetben)? Ötletbörze pontokért, csapatonként sorba megyünk, mindig az számít, ami még nem hangzott el.

Tippeljük meg az adott élelmefajta, folyadék előállításához mennyi vízre van szükségünk. Aki legközelebb jár hozzá, az a csapat kap pontot, pontokat (képeket lásd a 3. mellékletben).

1 csésze kávé = 140 liter

1 kg rizs = 2400 liter

100 g csokoládé = 1700 liter

1 paradicsom = 13 liter

1 tojás = 135 liter

1 kg búza = 1700 liter

1 kg marhahús = 15000 liter

1 alma = 70 liter

1 krumpli = 25 liter

1 kg sajt = 3200 liter

1 kg csirkehús = 4300 liter

1 kg uborka = 350 liter

Kísérő szöveg:

1 kg hús előállításához átlag 100-szor több vizet használnak föl (és szennyeznek be), mint 1 kg haszonnövény termesztéséhez. Például 1 kg búza 1700 liter, 1 kg krumpli pedig csak 280 liter vizet igényel, mire asztalunkra kerül, míg 1 kg marhahús átlag 15 000 liter vizet emészt fel az állatok etetésére használt termény vízigényét is beleértve – hihetetlen, de egy nagy adag steak csaknem 107 fürdőkádnyi vizet rejt.

Számoljuk ki egy napi otthoni vízlábnymunkat!

<http://fna.hu/mittehetsz/vizlabnyom>

<http://fna.hu/hir/mennyiavizasteakben>

8. feladat: Totó

Az utolsó feladat az öko-totónk kitöltése, melyhez bármilyen eszköz igénybe vehető segítségként. A végén értékeljük a feladatmegoldást, majd az egész foglalkozást is. A totót lásd az 5. mellékletben a 3. modulra való hivatkozással. Internet használható! A 4. kérdés saját környezetre átalakítható.

IV.3.3. Értékelés

A teljes program összegzésénél felidézzük a három modul tanulságait és a tanultakat. Fontosnak tartjuk az egyéni és közösségi élmények megosztását. Mindenki szót kap és egy képzeletbeli kosárba vagy üvegbe beletesszük azt, amit együtt tapasztaltunk és értékesnek tartottunk. Eltesszük a következő évre az új táborozásunkig. Továbbra is tartjuk majd a kapcsolatot a tanárokon, a felkészítőkön keresztül, és egyéb könyvtári rendezvényekre is várjuk a résztvevőket. Alakuló kisközösségünk lehet a könyvtár meghosszabbított keze, és ezen keresztül másokat, korosztálybelieket, családtagokat is könnyebben elérhetünk.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A környezetünk védelmével, fenntarthatóságával kapcsolatban számos megközelítés lehetséges. Minél több szempontból tapasztalják meg a fiatalok, annál nagyobb mértékben értékelik a környezetvédelem fontosságát.

A program sikeres elvégzésével a 10–16 éves tanulók szélesebb körű és elmélyültebb tudást szerezhhetnek az ember, az emberiség és civilizáció, illetve a természet szorosan összefüggő viszonyrendszeréről. Maguk is fontosnak tartják majd, hogy óvják, védjék a természetet, helyesen kezeljék a hulladékot, csak annyi energiát használjanak, amennyit muszáj, és lehetőleg egészségesebben táplálkozzanak, fizikai testüket gondozzák, karbantartsák, és minél több időt töltsenek a természetben, felfedezzék lakóhelyük, lakókörzetük és országunk megannyi természeti csodáját, értékét. A természet körforgásáról, négyelemű világunkról az iskolai tananyagokat kiegészítve még több ismeretre, információra tehetnek szert. Jobban és otthonosabban fognak tájékozódni a természetben. Különböző hagyományos forrásanyagokat használva (lexikonok, szótárak, adattárak, bibliográfiák, katalógusok, kézikönyvek, online, internetes információhordozók) egyénileg és csoportosan is jól tudják hasznosítani az új információkat, és kortársaikat is ösztönözni tudják a környezettudatos életmódra, életvitelre. Képzelőerejüket használva – pozitív jövőképet alkotva – teremtsenek békés, boldog, szerethetőbb világot.

VI. ESZKÖZLISTA

Az általunk fontosnak tartott eszközöket a különböző moduloknál, feladatoknál már felsoroltuk.

VII. SZAKIRODALOM JEGYZÉK

A felhasznált nyomtatott és digitális anyagok listáját, adatbázisok, és weboldalak linkjeit a megfelelő moduloknál közöltük.

VIII. MELLÉKLETEK

1. A tudnivalók, regisztráció, feladatlapok az első modul első és második fordulójához
2. KönyvtárMozi: Vad Magyarország - A vizek birodalma
3. Vízlábnym képek
4. Korábbi táboraink
5. Totó

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

„Védd az állatokat”

Táblajáték

Fejlesztő neve	Börcsök Erzsébet (Szatymaz)	
Célcsoport	Tini	5. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Környezettudatosságra nevelés	
	Tanulástámogatás	
	Kézikönyvek használatának megalapozása	
A program időtartama	3 óra	2 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Frontális munkamódszer Csoportmunka Élménypedagógiai módszerek Kooperatív technikák Projektműdszer	
Kipróbáló neve	Tóthné Daru Anita (Ceglédbercel)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A könyvtárhasználati alapokra építve a cél a könyvtári szolgáltatások alaposabb megismertetése, a kézikönyvtár tudatos és biztos használatának elérése. További cél, hogy a tanulók képesek legyenek kiválasztani a feladatnak megfelelő forrásokat és használni is tudják azokat. A könyvtári foglalkozások segítik az önálló tanuláshoz szükséges technikák elsajátítását. Szeretnénk felkelteni a tanulóknban a tanulási vágyat, megszerettetni velük az olvasást és a környezetvédelem iránt elkötelezetté nevelni őket. El szeretnénk érni azt, hogy képesek legyenek csapatban dolgozni. Ezen felül cél, hogy önállóan tudjanak keresni a segédkönyvekben és a kézikönyvekben.

A program célcsoportja az 5. vagy felsőbb osztályba járó tanulók.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kompetencia
- digitális komeptencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontjuk, amelyek egymásra épülnek, de szabadon alakíthatók. Az adott moduloknál foglalkozunk majd a modul feldolgozása során elsajátításra kerülő kompetenciákkal, és felhasználható motivációs elemekkel.

Minden tanulási feladathoz értékelési formát rendelünk. Szóbeli és tárgybeli jutalmazást alkalmazunk. A következő tárgyakat kaphatják a gyermekek ajándékként: könyvjelző, naptár, toll.

II.2. A tanulást segítő eszközök

A tanulást segítő eszközök a segédkönyvek, azon belül a lexikonok és a kézikönyvek, illetve az enciklopédiák. A foglalkozások komplexitására törekszünk, így sokszor hallgatunk zenét is. Többek között lehetőség van az állatok hangját (például a madarak énekét) meghallgatni a foglalkozás végén, ez segít az információk rögzítésében.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Frontális munkamódszer; csoportmunka; élménypedagógiai módszerek; kooperatív technikák; beszélgetés; projektmódszer.

III. A PROGRAM TARTALMA

A program első moduljában könyvtárhasználati ismereteket tanulnak a diákok, a másodikban a Magyarországon élő védett állatokat ismerik meg.

modul száma	címe	óraszám
1.	Állati nyomozás a könyvtárban: Könyvtárhasználat játékosan	1
2.	Védd az állatokat! Táblajáték és tanulói prezentáció	1,5–2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

A most vázolt gyakorlat tökéletesen átültethető más tantárgyak anyagába is, például irodalomórára, ahol az óra első felében átismételhetjük a korábban megtanult könyvtárhasználati ismereteket. A gyakorlat a helyi viszonyokhoz is igazítható. Ehhez javasolt, hogy a könyvtáros a foglalkozást megelőzően tájékozódjon a helyi védett állatokról és vadasparkokról, illetve állatkertekről. Ennek megfelelően alakíthatja a feladatlapokat (például megtekinthetik a helyi vadspark honlapját, az madártani egyesület oldalán az adott térségben élő védett állatokat keresik meg). Így a programban helyi értékekről lesz szó, ezáltal a gyermekek számára is érthetőbb lehet az anyag, mert valószínű, hogy jártak már például a helyi vadsparkban, vagy látták a szoba kerülő madárfajokat az otthonuk közelében (pl. szécinege).

Azok a csapatok, melyek hamar végeznek, *Activity-játékot* játszhatnak egymással, melynek leírása az 5. mellékletben található.

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégzéséhez olvasáskészség, szövegértési képesség szükséges.

IV.1.1. Tanulási feladat

Új ismereteket feldolgozó, rögzítő óra. Didaktikai célok:

- a program bemutatása, bemutatkozás, ráhangolás;
- motiválás: a tanulási kedv felébresztése az önálló tanulás iránt, hogy a megfelelő információkat keressék meg a különböző hagyományos és digitális forrásokban;
- a tanulók belső aktivitásának kialakítása annak érdekében, hogy eredményesebbek legyenek a fejlesztési célok;
- a tananyag logikus, áttekinthető felépítése;
- szemléletesség;
- visszacsatolás.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A tanulók megtanulhatják, hogyan kell keresni az enciklopédiákban és lexikonokban, mind a könyvtári, mind az internetes forrásokat tekintve. A tanulói részfeladatok végén ellenőrizzük a megoldást: egy tanuló, akit maguk közül választanak, felolvassa a megoldást.

Megtanítjuk a diákoknak, hogyan kell eligazodni a könyvtárban; megkülönböztetni a szépirodalmi köteteket a szakirodalmi kötetektől és a megfelelő polcon megkeresni az adott könyveket; enciklopédiákban és lexikonokban megtalálni a keresett információkat; értelmes szöveget alkotni; együttműködni/dolgozni másokkal; kulcsszavak segítségével keresni az internetes keresőszolgáltatásban; felismerni a környezetükben élő állatokat.

Feladatok, események részletes leírása:

A gyermekkönyvtárban a könyvtáros a pedagógussal együttműködve előkészíti a helyszínt, ennek részeként négy asztalra négy képet helyez el: egy Teddy-mackót, egy fecskét, egy levelibékát és egy hattyút ábrázolót.

Előzetes könyvtárosi munka:

Az első feladathoz kiválaszt a könyvtáros enciklopédiákat, lexikonokat és ismeretterjesztő köteteket, amelyek állatokkal és természetvédelemmel foglalkoznak. Egy A4-es papírlapra feladatokat készít, amelyek a segédkönyvekből történő információkeresés témakörét gyakoroltatják. Minden papírlapon jelöli, hogy melyik csapat kapja (1–4. feladatlap, lásd 4. melléklet).

Készít 4 cédulát, melyre felírja gyermekkönyvek címét és szerzőjét (2 kötetet választunk az ifjúsági és 2 könyvet a gyermek szakirodalmi polcra):

- 1. csapat: Janikovszky Éva: A tükör előtt, Nógrádi Gábor: Gyerünk haza!, 100 állomás – 100 kaland: Találmányok, Mátyás és a Hunyadiak.
- 2. csapat: Balázs Ágnes: Lufi és a zűrös vakáció, Fekete István: Kele, A csillagászat mindentudó nagykönyve mindenkinek, Madárlexikon.
- 3. csapat: Janikovszky Éva: Az úgy volt, Fekete István: Tüskevár, Kalózenciklopédia, A csillagászat és az űr története.
- 4. csapat: Szabó Magda: Álarcosbál, Erich Kästner: A repülő osztály, 100 állomás – 100 kaland: Kuruc kor.
- A tudomány nagy enciklopédiája.

(Az adott könyvtári állományból más hasonló könyveket is választhat a könyvtáros.)

A könyvtáros előkészíti a következő könyveket:

- 1. csapat: Varázslatos természet: Látványos rendszertani áttekintés az élővilágról, Ablak–Zsiráf: Képes gyermeklexikon.
- 2. csapat: Winkler Róbert: Nagyvárosi természetbúvár, Ablak–Zsiráf: Képes gyermeklexikon.
- 3. csapat: Védett állatok: Képes ismeretterjesztés gyerekeknek, Juhász Lajos: Köztünk élő madarak, Ablak–Zsiráf: Állatok: Képes gyerekleksikon.
- 4. csapat: Miérték és hogyanok az állatvilágban, Ablak–Zsiráf: Állatok: Képes gyerekleksikon.

A könyvtáros a második feladathoz 4 feladatlapot készít, melyek segítségével az interneten történő keresést gyakorolhatják a tanulók. Minden papírlapon jelöli, hogy melyik papírlapot melyik csapat kapja (5–8. feladatlap, lásd 4. melléklet). Egy paravánra felragaszt egy csomagolópapírt a foglalkozás helyszínén és mellé odakészít egy öntapadós jegyzetömböt.

A könyvtáros a tanulók megérkezése után bemutatja nekik a programot, elmagyarázza milyen feladatokkal találkozhatnak majd. Ha a könyvtáros nem ismeri a diákokat, akkor bemutatkozik és megkéri a tanulókat, hogy ők is mutatkozzanak be. Körbeadja az öntapadós jegyzetömböt és megkéri a tanulókat, hogy vegyenek belőle, majd írják rá, hogy szerintük, milyen egy jó könyvtári foglalkozás, és mi lenne az, amitől jól éreznék magukat egy foglalkozáson, illetve általánosságban a könyvtárban. A paravánon lévő csomagolópapírra felragasztják a jegyzeteket (vagy bedobják egy kalapba). Elvárásfa készül, amelyet a program zárásakor, az értékelésnél is felhasználhatnak.

A tanulók csoportokat alakítanak tanári és könyvtárosi felügyelettel.

Csoportalakítás módja: Minden tanuló húz egy képet egy borítékból: a képek Teddy-mackót, fecskét, levelibékát és hattyút ábrázoljanak. A tanulókat megkérjük, hogy gyűljenek aköré az asztal köré, ahol annak az állatnak a képét látják, amelyet húztak. Ennek megfelelően alkotnak csoportokat: a *Barnamedve-*, a *Fecske-*, a *Levelibéka-* és a *Hattyú csapatot*. Mesehős neveket is adhatunk a csoportoknak, például Micimackó-csapat, Füles-csapat stb. Az az ideális, ha legalább 3-4 tanuló van egy-egy csoportban. A foglalkozáson részt vevők számától függ, hány tagú csoportok lesznek. (A 4 csoportra való felosztást vesszük ezután alapul.)

A könyvtáros bemutatja a könyvtárat, hol találhatóak a szépirodalmi kötetek, a szakirodalmi könyvek és a segédkönyvek (a foglalkozást a gyermekkönyvtárban szükséges tartani, de felnőtteknek szánt könyvekkel is megismertetjük a fiatalságot). A következőkre érdemes kitérni a bemutatásnál: szakjelzetek és az azok szerinti témakörök bemutatása játékos szemléltetéssel: például elmondhatjuk a tanulóknak, hogy hol találunk pl. csillagászattal kapcsolatos könyveket, a természetről szóló, vagy éppen történelmi könyveket. Általános tapasztalat, hogy a későbbiekben – ha számokat nem is feltétlenül jegyeznek meg – nagyjából tudni fogják, hogy melyik polcon keressék az adott könyvet.

A könyvtáros elmagyarázza a diákoknak, hogy miben különböznek egymástól a segédkönyvek és hogyan lehet azokat keresni/megtalálni az információkat. Későbbiekben az enciklopédiákról és lexikonokról lesz szó bővebben, erre a részre általában nem érdemes sok időt szánni, de ez a tanulóktól is függ.

A következőket célszerű megismertetni a diákokkal:

- Lexikonokban szócikkek segítségével tudnak keresni.
- Enciklopédiákban a tárgymutató, névmutató és tartalomjegyzék segítségével tudnak általában keresni.

A könyvtáros előveszi az *Ablak–Zsiráf* című lexikont és az asztalok közt sétálva megmutatja a szócikkeket a gyerekeknek, vagy körbead néhány *Ablak–Zsiráf* kötetet. Ezt követően Juhász Lajos: *Köztünk élő madarak* című könyvének végére lapoz, és megmutatja a névmutatót a diákoknak, miközben elmagyarázza a fentebb leírt különbséget a kétféle segédkönyv között. (Bemutatható Winkler Róbert *Nagyvárosi természetbúvár* című könyve is, amelynek végén a tartalom alapján kereshetnek. A *Miérték és hogyanok az állatvilágban* című könyvben szintén a tartalomról tudnak tájékozódni.)

Kulcsfontosságú, hogy a gyermekek megértsék, hogyan tudnak könyvekben keresni, mert a későbbi adaptációk vagy más típusú könyvtárhasználati órák során is hasznosítani tudják majd az elsajátított tudást.

A könyvtáros győződjön meg arról, hogy a gyermekek valóban elsajátították a tanultakat. Ennek érdekében kérdezzen rá a tanulóknál, hogy hogyan kell keresni lexikonokban, várja meg a helyes választ. Esetleg mondja el a megoldást, ha a diákok nem tudják azt, majd ezt követően kérdezzen rá, hogy hogyan kell keresni enciklopédiákban. A könyvtáros kérje meg a tanulókat, hogy jelentkezzenek, ha válaszolni szeretnének, mert csak jelentkezés után tehetik meg azt.

1. feladat:

Minden csapat kap:

- 1 cédulát 2 db ifjúsági és 2 db szakirodalmi gyermekkönyv címével és szerzőjével:
 - 1. csapat: Janikovszky Éva: A tükör előtt, Nógrádi Gábor: Gyerünk haza!, 100 állomás – 100 kaland: Találmányok, Mátyás és a Hunyadiak.
 - 2. csapat: Balázs Ágnes: Lufi és a zűrös vakáció, Fekete István: Kele, A csillagászat mindentudó nagykönyve mindenkinek, Madárlexikon.
 - 3. csapat: Janikovszky Éva: Az úgy volt, Fekete István: Tüskevár, Kalózciklopédia, A csillagászat és az úr története.
 - 4. csapat: Szabó Magda: Álarcosbál, Erich Kästner: A repülő osztály, 100 állomás – 100 kaland: Kuruc kor, A tudomány nagy enciklopédiája.
- Könyveket:
 - 1. csapat: Varázslatos természet: Látványos rendszertani áttekintés az élővilágról, Ablak–Zsiráf: Képes gyermeklexikon.
 - 2. csapat: Winkler Róbert: Nagyvárosi természetbúvár, Ablak–Zsiráf: Képes gyermeklexikon.
 - 3. csapat: Védett állatok: Képes ismeretterjesztés gyerekeknek., Juhász Lajos: Köztünk élő madarak, Ablak–Zsiráf: Állatok: Képes gyereklexikon.
 - 4. csapat: Miérték és hogyanok az állatvilágban, Ablak–Zsiráf: Állatok: Képes gyereklexikon.
- Minden csapat 1. feladatlapot kap, melyen szerepel a csoportjelzés.
- Tollat.

Tanulói feladat:

A csoportok projekt munkában dolgoznak, azaz kiválasztanak maguk közül egy diákot, aki megkeresi a könyveket, egy diákot, aki írni fog és egy diákot, aki majd bemutatja az elvégzett munkát. Természetesen a gyakorlati megvalósulás során minden egyes részfeladat előtt kérjük fel a csoportokat, hogy válasszanak valakit, aki a részfeladatot elvégzi. Itt megfigyelhetjük, milyen együttműködési stratégiával dolgoznak.

1. tanulói részfeladat

Felkérjük a csapatokat, hogy válasszanak maguk közül két csapattársat, akik a cetlin látható könyveket megkeresik. A köteteket a diákok megkeresik a polcokon, és odaviszik az asztalukhoz, majd ezt követően közösen megkeresik a feladatlapot, melyet az egyik könyv első lapjai közé rejtett korábban a könyvtáros.

2. tanulói részfeladat

Ha az első részfeladat teljesült és kezükben a feladatlap, akkor kérjük meg a diákokat, hogy végezzék el a következő feladatot: először válasszanak maguk közül a csoportból egy diákot, aki leírja a megoldást a papírra, a többi tanulót pedig kérjük meg rá, hogy közösen keressék meg a könyvekben a válaszokat. A kapott könyvekből kikeresik a szükséges információkat, és kitöltik a feladatlapot. Ügyeljünk arra, hogy a csapatba tartozó diákok közül mindenki részt vegyen a munkában! Tanári, illetve pedagógusi segítséggel vonjunk be mindenkit a munkába.

2. feladat:

Minden csapat kap egy feladatlapot (5–8. feladatlap, lásd 4. melléklet).

A tanulók számítógép elé ülnek vagy kezükbe adjuk a tableteket. Mutassuk be a kulcsszavas keresőrendszert, a Google-t, amelyet már bizonyára ismernek.

Beszéljünk az információk hitelességéről. Vajon minden igaz, amit az interneten olvasunk – minden arany, ami fénylik? Mutassunk oldalakat, melyek a természetvédelemmel (pl. a madarakkal) foglalkoznak, és hiteles információkat tartalmaznak (<http://www.termeszetvedelem.hu/> és <http://www.mme.hu/>), és mutassuk meg a Szegedi Vadaspark honlapját (<http://www.zooszeged.hu/>).

1. tanulói részfeladat

Megnyitom a Google oldalát és megkérem a diákokat, hogy a tableten (vagy a számítógépen) ők is tegyék ezt. Írjuk be, hogy széncinege, kattintsunk rá az első találatra. Mondjuk el, hogy itt is címszavakkal lehet keresni, ahogyan a lexikonokban, amint azt már korábban tanultuk.

2. tanulói részfeladat:

Kérjük meg a tanulókat, hogy lépjenek a Magyar Madártani és Természetvédelmi Egyesület honlapjára a tableteken (vagy számítógépeken). Természetesen segítsünk azoknak a tanulóknak, akik elakadtak a feladat megoldásában. Itt a keresőbe írja be a könyvtáros, hogy függőcinege és kérje meg rá a tanulókat, hogy szintén írják be a tabletek, illetve a számítógépek keresőjébe! Vigyük a kurzort a negyedik menüpont („Függőcinege”) fölé, és kattintsunk rá! Nézzük meg, mit írnak róla! A könyvtáros olvasson fel két mondatot a madárról! Ezek után nézzünk meg még egy madarat, az erdei pintyet ugyanezzel a keresési módszerrel. A legelső menüpontban fogjuk megtalálni. Ügyeljünk rá, hogy a 2. tanulói részfeladatra ne szánjunk túl sok időt, legfeljebb öt percet!

3. tanulói részfeladat:

Lépjünk a Magyar Állami Természetvédelem hivatalos honlapjára. Kérjük meg a tanulókat, hogy ők is keressék fel az oldalt az eszközeiken! A Tematikus keresők közül válasszuk ki a Védett fajok menüpontot. A keresőfelületen írjuk beírjuk a Magyar név rubrikába a keresett állatot, pl. mókus

és kattintsunk a Keresés gombra. A könyvtáros olvasson fel néhány sort az állatról, az élőhelyéről vagy életmódjáról, ami a tanulók számára érdekes lehet. Ezután olvassa fel a mókusról a következő tudnivalókat, és mutassa meg a projektoron: nem fokozottan védett, természetvédelmi értéke 25 ezer forint (ez a második modul miatt, és a projekt célja szempontjából is lényeges). Mindenképpen kérjünk visszacsatolást arról, hogy értik-e, amit olvasunk az oldalon. Beszélgethetünk röviden arról, hogy mit is jelent, hogy 25 ezer forint egy állat természetvédelmi értéke. Mit jelent az, hogy fokozottan védett? Keressünk rá az oldalon a levelibékára is, és jussunk el arra az oldalra, ahol olvashatunk az állatról. A könyvtáros mondja el, hogy a levelibéka nem fokozottan védett, majd kérjen meg egy tanulót, hogy olvassa fel az állat természetvédelmi értékét.

4. tanulói részfeladat:

Nyissuk meg a Szegedi Vadaspark honlapját, kérjük meg a tanulókat, hogy szintén keressék fel az oldalt. Majd vigyék a kurzort a Szeged vadasparkja menüpontra, majd a lenyíló menüsorban kattintsanak az Állataink menüpontra. Ezt követően kérjük meg őket, hogy töltsék ki a feladatlapot. Természetesen segítsünk a megoldásban, ha szükséges, mert fontos, hogy a tanulónak legyen sikerélménye. (Amennyiben kevés számítógép áll rendelkezésre, akkor a csapatok felváltva végezzék a könyvekből illetve a számítógépen történő keresést.)

IV.1.3. Értékelés

A modul végén beszéljük át a keresési módszereket, a helyes megoldásokat, nézzük meg az interneten is azokat. Mutassunk példákat a könnyebb és hatékonyabb munkavégzésre az addig elvégzett tanulói feladatok függvényében. A könyvtáros és a pedagógus látni fogják, mivel érdemes még foglalkozni a témában. Ezt követően a csapatok beszéljék meg, mi a véleményük a többiek munkájáról, és egy ötös skálán értékeljék azt. Hívjuk fel a tanulók figyelmét arra, hogy erre 15 perc áll rendelkezésükre.

Az értékelés szempontjai: a feladatmegoldás gyorsasága; a tanulók együttműködése; a feladatmegoldások helyessége.

A csoportok válasszák ki, melyik tag ismertesse röviden a pár perces megbeszélés eredményét. A kiválasztott tanuló először mondja el, hány pontra értékelték az adott csapatot, majd pár mondatban indokolja döntését, és mondja el, milyen javaslataik lennének az adott csapatnak? Minden csoportnak értékelnie kell a többi csapatot, amihez kaphatnak papírt és tollat.

2. modul: Védj az állatokat! Táblajáték

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához

Környezettani előismeretek megléte nem feltétel, de jó, ha rendelkeznek vele a tanulók. Ha a foglalkozást 6. osztályos tanulók számára tartjuk, abban az esetben a meglévő környezetvédelmi ismeretek kiegészítése a cél. A tanulók az előző foglalkozáson elsajátított információkeresési stratégiákat és eszközöket is alkalmazhatják.

IV.2.1. Tanulási feladat

Didaktikai célok:

- motiválás: a tanulási kedv felébresztése az önálló tanulás iránt, a kívánt információk megkeresésének megismertetése a különböző hagyományos és digitális forrásokban,
- információkeresési stratégiák ismeretének kiszélesítése, keresés folyamatának elsajátítása segédkönyvekben és az interneten (kulcsszavas és tematikus keresőkben),
- szemléltetés,
- környezetvédelem iránti elkötelezettség felkeltése,
- visszacsatolás.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A tanulók gyakorolják az enciklopédiákban és lexikonokban való keresést mind a könyvtári, mind az internetes forrásokat felhasználva. Hasznosíthatják a korábban megszerzett ismereteiket, elmélyíthetik tudásukat és megismerhetik a környezetünkben élő védett állatokat.

A tanuló a feladatok elvégzése után legyen képes:

- környezettudatos gondolkodásra;
- megkülönböztetni a szépirodalmi köteteket a szakirodalmi kötetektől és a megfelelő polcon megtalálni a keresett könyveket;
- megtalálni a keresett információkat az enciklopédiákban és a lexikonokban;
- értelmes szöveg megalkotására;
- együttműködésre a többiekkel;
- használni az internetes keresőszolgáltatásokban kulcsszavak segítségével;
- felismerni a környezetében élő védett állatokat;
- keresni a Magyar állami természetvédelem és a Magyar Madártani és Természetvédelmi Egyesület honlapján (<http://www.termeszetvedelem.hu/> és <http://www.mme.hu/>).

Feladatok, események részletes leírása:

A feladat két részből áll: Védj az állatokat! Táblajáték és értékelő prezentáció készítése. Az előbbi háromnegyedórát vesz igénybe, az utóbbi félórát.

Előzetes könyvtárosi előzetes munka:

A következőket szükséges előkészíteni a foglalkozás előtt:

- 4 „táblát” A2-es kartonpapírból (A kartonpapírra kerülnek a védett állatok képei. Ez alá kicsi, papírból készült tasakokat ragasztunk), (1. ábra)
- 40 db kb. 10x20 cm-es kartonpapírt, melyeken az állatokról és a lelőhelyükről információk olvashatók (készíthető műszaki rajzlapra nyomtatott szöveggel is, ez esetben Inkscape programot vagy a Microsoft Word-öt tudjuk segítségül hívni esetleg, de manuálisan is elkészíthetők), (2. ábra)
- az összes állat nevét tartalmazó kis cetlit – annyi cetli szükséges, ahány csapatot alakítunk, (3. ábra)

- az állatokról kisméretű fotókat szükséges szkennelnünk és nyomtatnunk, vagy az internetes forrásokat használva a weben is kereshetünk fotókat (a fotók megfelelő méretre igazításához és a helytakarékos munkához az Inkspace programot javasolt segítségül hívni.)

A könyvtárosnak, illetve a pedagógusnak a következőket is érdemes előkészítenie:

- ragasztószalagot, illetve gombostűt,
- tollakat, filceket,
- egy üres paravánt,
- az első foglalkozás során jegyzetöbökkel teleragasztott csomagolópapíros paravánt.

Tanulói feladat:

1. feladat:

Minden csapat kap:

- könyveket: Élővilág enciklopédiája: A Kárpát-medence állatai, Környezet- és természetvédelmi lexikon A-K-ig és L-Z-ig.
- kártyákat, 2. ábra
- az állatok nevét tartalmazó cetliket, 3. ábra
- egy kis darab papírt,
- tollat.

Minden csapatnak egy táblát kell „kitöltenie”. Első feladatuk, hogy rájöjjenek, hogy az adott kártyán mely állatról olvasnak épp leírást. Az állatok nevét tartalmazó cetlit átvizsgálják, kinyitják a könyveket. A korábban már elsajátított keresési technikákat alkalmazva megkeresik a segédkönyvekben az állatokat. Miután megtalálták az állat fotóját, az egyik üres cetlire felírják annak nevét, majd a leírt nevet tartalmazó cetlit behajtva rá kell helyezni a kis tasakra, illetve borítékra pont a fotója alatt (az állat „elnevezése”). Ezt követően a tasakba, illetve borítékba bele kell helyezni a kártyát, melyen az állat tulajdonságairól és lelőhelyéről olvashatnak. Az állatok beazonosítását lelőhelyük, faji hovatartozásuk és néhány kiemelkedő tulajdonságuk, illetve viselkedésük jellemzői segítik. Az elkészült táblán minden tasakban kell lennie egy kártyának, a tasakon pedig legyen egy cetli az állat nevével. A feladatot akkor oldották meg helyesen, ha a fotón lévő állatot helyesen nevezték meg és a fotó alatti borítékba az adott állatról szóló leírást helyezték.

Miután minden csapat elkészült a táblájával, a könyvtáros (a pedagógus segítségével) ellenőrzi, hogy jó helyre kerültek-e a kártyák és helyesen nevezték-e meg az állatokat. Miközben a megoldásokat ellenőrzik, a tanulók egy rövid videót nézhetnek meg egy állatkertről, például a szegediről: https://www.youtube.com/watch?v=5waWzBT4v_8

Az ellenőrzés végén a könyvtáros közli a csapatokkal, hogy milyen eredményt értek el, és felolvassa az összes állat nevét az összes táblán, rámutatva a fotójukra. Ahol téves megoldás szerepel, javítja a hibákat.

IV.2.3. Értékelés

A tanulók prezentációt készítenek a tanultakból.

Minden csapat kap:

- egy A2-es kartonlapot,
- filceket, tollakat,
- állatfotót.

A csapat azok közül az állatok közül választ egyet, melyekkel a táblajáték során foglalkoztak. Együtt döntenek el, melyik állat legyen az. Írják fel az állat nevét, majd gyűjtsenek róla információkat az internetet és a segédkönyveket használva (azon információforrásokat, melyeket már korábban megismertek, lehetnek azok Internetes vagy könyvtári eredetűek).

Kapjanak fotókat védett állatokról. Ki kell választaniuk azt a képet, amelyik állatról prezentációt készítenek. A képet ezt követően fel kell ragasztaniuk a kapott A2-es papírlapra. Adjunk nekik tollakat és filceket. Össze kell szedniük a papírlapra a következő információkat: lelőhely, védettségi fokozat, külső tulajdonságok, természetvédelmi érték (ezutóbbit a természetvedelem.hu oldalon találják meg, amelyet korábbi foglalkozás során mutatott meg a könyvtáros). Kérjük meg a csapatokat, hogy az elkészült prezentációkat rögzítsék az előre kikészített üres paravánra.

Az utolsó rövid részben a csapatok beszéljék meg, hogyan értékelik a többi csapat munkáját egy ötös skálán, és válasszanak egy „szóvivőt”, aki ismerteti az értékelés eredményét a megadott értékelési szempontok alapján: feladatmegoldás gyorsasága, a tanulók együttműködése, a feladatmegoldások helyessége.

Vegyük elő ismét a „kívánságdobozt” vagy kalapot, tollakat és cetliket, illetve a paravánt. Kérjük meg a tanulókat, hogy egy cetlire írják rá, hogy milyennek találták az órát és hogyan érezték magukat? Utána hajtsák össze a cetlit és dobják bele a kívánságdobozba, illetve ragasszák fel a paravánra! A könyvtáros a foglalkozás után összehasonlíthatja, hogy milyen elvárásokkal érkeztek a tanulók és milyen élménnyel távoztak. Ez segíthet a könyvtárosnak a foglalkozások fejlesztésében.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A foglalkozás végén a résztvevő diákok képesek önállóan keresni a könyvtárban, a könyvtári segédkönyvekben és az interneten. Javul az együttműködési készségük. A foglalkozás alkalmával gyakorolják a hangos olvasást. Új szavakat megismerésével fejlődik a lexikális tudásuk. Együttműködési készségük javul.

Megismernek olyan megbízható internetes forrásokat, ahonnan tájékozódhatnak az állatokkal és azok védelmével kapcsolatban. Megértik a környezetvédelem fontosságát.

A foglalkozások végén képesek felismerni a környezetünkben élő védett, ill. fokozottan védett állatokat, érdeklődést mutatnak környezetük, az újrahasznosítás és a természetvédelem iránt.

A könyvtáros a „jegyzetek” segítségével visszacsatolást kap, hogy min érdemes változtatnia ahhoz, hogy eredményesebbek legyenek a foglalkozások.

VI. ESZKÖZLISTA

- Inkspace program
- nyomtató
- kartonpapírok (A2-es és A4-es),
- fénymásoló papírok
- számítógép
- ceruzák, tollak, filctollak

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. ábra: Táblajáték (minta)
2. ábra: Információk az állatokról
3. ábra: Állatok nevét tartalmazó cetlik
4. Feladatlapok
5. Activity játék leírása

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

KÖZÖSSÉGÉPÍTÉS A KÖNYVTÁRBAN

Hosszú Péntek – avagy rendhagyó kalandozások a tinédzserek világában

Fejlesztő neve	Jeneiné Ecseri Mariann (Cegléd)	
Célcsoport	Tini	Ifi
Résztevők száma	7–11 fő	
Főbb célok	Szociális kompetencia és önismeret fejlesztés	
	Közösségépítés	
	Könyvtárnépszerűsítés	
A program időtartama	4-5 óra	2 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Csoportmunka Páros munka Egyéni munka	
Kipróbáló neve	Tóthné Szomolya Ágnes (Nyíregyháza)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja a fiatalok életkorából adódó kérdések, kialakult krízishelyzetek (párkapcsolat, családon belüli konfliktusok, szexuális felvilágosítás, pályaválasztás) feldolgozása könyvtári környezetben, olyan pedagógiai módszerek segítségével, amelyek elősegítik a résztvevők szociális kompetenciájának és önismeretének fejlődését. A foglalkozásokon kiemelt hangsúlyt kapnak a közösségépítő és megerősítő kooperatív játékok, egyes esetekben külső szakemberek bevonásával. A program célcsoportja nem kizárólag a középiskolás korosztály, hiszen vannak olyan témák, amelyek már általános iskola 5-6. osztályában is jelentkeznek (cyberbullying: online bántalmazás, önismeret hiánya). Fel kell készülni arra, hogy olyan fiatalok is megjelennek a könyvtárban, akik korábban nem látogatták az intézményt: állami gondozott, vagy éppen csonka családból származó tinédzserek, aki nem találták meg helyüket a társadalomban.

Az ismertetett programok elsősorban azoknak szólnak, akik rendszeres felhasználói az ifjúsági könyvtárunknak. Plakátot csak az első pár alkalommal készítettünk. A résztvevők hozzák a barátait és ismerőseiket is, így rövid idő alatt nagy csoportlétszámot értünk el.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- szociális és állampolgári kompetencia
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A programot 2 modulra bontottuk. A modulok egymásra épülnek, de külön-külön is alkalmazhatók, azonban a cél elérése érdekében közvetlenül egymás után javasolt a 2 modult megtartani. Az első modul a fiatalok által korábban kiválasztott téma közös feldolgozását foglalja magába. Nagyon fontos, hogy a csoportos foglalkozás alkalmával ne az általunk lényegesnek vélt témafeldolgozás kapjon szerepet. A második modulban mese segítségével indítjuk el az önálló gondolkodást, főként a jelen társadalomban tapasztalható hiányosságok területén (szociális érzékenység – *Fell* című rajzfilm/mese; egymás elfogadása – Angry Birds játék, becsületesség, bátorság – *Vaiana* című rajzfilm/történet). Itt a foglalkozásvezető hagyatkozhat olyan témákra, amelyeket a saját településén kiemelten problémás területnek tart. Olyan mesékből vagy filmekből igyekezzünk választani, amelyek a könyvtárunk állományában megtalálhatók. Érdemes gondolatébresztő kérdésekkel kísérni a mese után.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Pár internetes oldalt ajánlanék a témaválasztáshoz, amennyiben nincs lehetőségünk a fiatalok igényeit megismerni:

<http://www.kamaszpanasz.hu/>

<https://www.kek-vonal.hu/index.php/hu/>

Ajánlanék néhány olyan oldalt, ahol rajzfilmeket érhetünk el, amennyiben a könyvtárunk nem rendelkezik ilyen típusú dokumentumokkal:

<http://meselandia.tv/rajzfilmek/>

<http://mesekincstar.tv/disney-mesek/>

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka, csoportmunka, páros munka, egyéni munka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modulszáma	címe	óraszám
1.	Kitől kérdezzem meg?	1,5 – 2
2.	Mese ereje	2 – 2,5

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Kitől kérdezzem meg?

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5–2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégezhető olyan fiatalokkal is, akik kevésbé ismerik egymást. Ebben az esetben az első alkalommal egymás megismerésére és a csoportviszonyok megismerésére kell helyezni a hangsúlyt. A csoportvezető számára nélkülözhetetlen az önismereti feladatok során megfigyelni a csoport tagjainak rejtett visszacsatolásait, igényeit (mimika, csoporton belüli elhelyezkedés, rejtett elszólások). Azáltal, hogy jól választunk játékot és odafigyelünk az alakuló csoportra, elérhetjük a fiatalok elköteleződését a csoport és a könyvtár irányába. Rávilágíthatunk arra, hogy könyvtárba járni nem is olyan rossz módja a szabadidő eltöltésének.

A modul elvégezhető olyan, a könyvtárban már jelen lévő fiatalokkal is, akikről úgy gondoljuk, hogy közös érdeklődési körük miatt csoporttá alakíthatók. A mi könyvtárunkban olyan fiatalokból alakult csoport, akik rendes nyitvatartási időben (keddtől péntekig 13 órától 17 óráig) nem tudták használni az intézményt. Eleinte a célunk csak az volt, hogy ne az utcán, a buszmegállóban csellengjenek, hanem olyan helyen legyenek, ahol új ismeretekre, barátokra és otthonra találhatnak, azaz könyvtári környezetben legyenek.

IV.1.1. Tanulási feladat

A résztvevő a feladatok elvégzése után realisabb önértékeléssel fog rendelkezni, továbbá olyan társas kapcsolatok birtokába kerül, amelyek segítségével a későbbi krízisek könnyebben kezelhetők lesznek (barátok szerzése, tanulási problémák, beilleszkedési gondok).

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A foglalkozások célja, hogy a résztvevők olyan közösség tagjai legyenek, ahol segítséget kapnak a korosztályra jellemző nehézségek (első párkapcsolat, felvilágosítás) leküzdésére.

Feladatok, események részletes leírása:

A foglalkozás előkészítése minden esetben alapos felkészülést igényel. Ezúttal egy konkrét alkalmat fogunk kiválasztani és bemutatni. „Hosszú péntek” keretében februárban például Anti-Valentin Napot szoktunk tartani. Ilyenkor főként azokat a fiatalokat célozzuk meg, akikről tudjuk, hogy nincs párjuk. Olyan témákban hívunk meg a vendégeket, amelyek felkeltik az érdeklődésüket, de fontos, hogy megkérdézzük, ők mire kíváncsiak. Ez legyen a legelső lépés!

Az első Anti-Valentin Napon egy kozmetikust és egy helyi fiatal DJ-t hívtunk meg, kedvezve a lányoknak és fiúknak egyaránt. Ajánlott olyan szakembereket keresni, akik szívesen foglalkoznak fiatalokkal. Miután sikerült megtalálnunk ezeket az embereket, el kell gondolkodnunk azon, milyen célokat szeretnénk elérni ezzel a foglalkozással.

Bennünk a következő szempontok fogalmazódtak meg: a résztvevők szerezenek új ismereteket a szakmáról, mesterfogásokról, a későbbiek folyamán jó kapcsolat maradjon mind a résztvevők, mind a szakemberek és a könyvtár részéről, a fiatalok szabadidejük minél nagyobb részét töltsék könyvtári környezetben.

A Hosszú Pénteket nem szoktuk meghirdetni, az első pár alkalommal készült plakátok elegendőnek bizonyultak, utána ugyanis kialakult egy társaság, melynek tagjai rendszeresen jönnek, és hozzájuk magukkal barátait, ismerőseiket.

A program kezdéseként bemutatjuk vendégeinket a résztvevőknek (kik ők, honnan jöttek, milyen céllal érkeztek), majd bemelegítő játékkal ráhangolódunk az estére.

Alliteráló név

A körben ülők sorban elmondják a keresztnévüket, vagy azt a megszólítási formát, amit megszoktak, szeretnek. Az első kör után, hogy ismételjük a neveket, mindenki hozzátesz egy képzeletbeli foglalkozást, amely a névvel azonos betűvel kezdődik. Ha jól ment, a harmadik körben még egy képzeletbeli települést is hozzátehetünk, szintén olyat, amely a nevekkal azonos betűvel kezdődik. Például: Margit vagyok, marokszedő, Makóról jöttem.

A játék után a teret kettéosztottuk, és 20-20 percben vendégeink bemutathatták munkájukat. Ezzel indirekt módon segíthetjük a fiatalok pályaválasztását is. A következő 45 percben mindenki szabadon eldönthette, melyik szekcióhoz szeretne csatlakozni. A foglalkozásvezetőnek mindkét szekcióban fontos beszélgetésindító kérdésekkel kell készülnie.

- *Mióta dolgozol a szakmában?*
- *Mi fogott meg benne?*
- *Milyen lehetőségek vannak benne?*
- *Milyen tudásra van szükség hozzá?*
- *Milyen kereseti lehetőséget biztosít?*
- *Milyen nehézségeket érzékeltél a munkád során?*

Fontos, hogy mindkét szekcióban jelen legyünk. Lehet, hogy lesznek bátrabb résztvevők, segítségükkel gördülékenyebben fog elindulni a beszélgetés. A foglalkozás során ki lehetett próbálni a keverőpultot, amit a DJ hozott magával, a kozmetikus pedig néhány sminket készített el.

IV.1.2. Értékelés

A modul zárásaként újra körbe ülünk és lehetőséget adunk a résztvevőknek és vendégeinknek is, hogy elmondhassák, milyen élményeket, tapasztalatokat szereztek. A jutalmazás nélkülözhetetlen. Valami csekélységgel köszönjük meg vendégeinknek, hogy eljöttek (egy üveg bor, virág). A résztvevőkkel ismertetjük az este folyamán várható további programokat. Ekkor tartunk „szeretet vendégséget”. Eleinte csak mi készítettünk kenyérlángost vagy valami süteményt, de később több szülő is küldött be üdítőt, sütit, édességet a vendégségre.

2. modul: Mese ereje

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2–2,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégzéséhez nem szükséges, hogy a résztvevők ismerjék egymást. A mese vagy film levetítéséhez szükséges laptop, projektor, vetítövászón és internetelérhetőség. A résztvevőket nem értesítjük előre a mese címéről. Itt aktuális témák, mélyebb tartalmakat hordozó médiadokumentumok kerülnek feldolgozásra. A csoportvezetőnek minden esetben kérdésekkel kell készülnie, hogy a vetítést követő beszélgetés elindulhasson.

IV.2.1. Tanulási feladat

A résztvevőnek a foglalkozás elvégzése során fejlődik önkifejező és fogalmazó készsége, továbbá fejlődnek szociális és állampolgári kompetenciái.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A foglalkozás célja a résztvevők szociális és állampolgári, önkifejező és kommunikációs kompetenciáinak fejlesztése.

A környezetünkben élő fiatalok igényeit figyelembe véve első feladatunk eldönteni, milyen témával szeretnénk foglalkozni. Ajánlott az első modulhoz kapcsolódó témánál maradni.

Kiválasztjuk a megtekintendő filmet/mesét. Az én választásom a Frankenweenie-re esett. A történetben Victor Frankenstein elveszti Spary-t, kedvenc kiskutyáját. Viktor egy tanórán megismerkedik az elektromosság hatásával, úgy határoz, kis kedvencét feléleszti, de a titok rossz kezekbe kerül. A rajzfilm során képet kaphatunk a kutyahűségről, amellyel érzékenyíthetjük a tanulókat az állatok szeretetére. Továbbá figyelmet kap a barátság is. A rajzfilmhez könyv is tartozik, ezáltal ösztönözhetjük a mű elolvasását is. A rajzfilm levetítése után körbe ülve, feltehetjük a beszélgetést elindító kérdéseinket. 4-5 kérdés általában elegendő, mert az esetek döntő többségében további kérdések fogalmazódnak meg.

- *Hogy tetszett a mese? Ki volt a kedvenc karaktered?*
- *Mit gondolsz Victorról?*
- *Kinek van háziállata? Esetleg ki az, aki veszített már el kiskedvencet?*
- *Milyen érzések alakultak ki benned a rajzfilm megtekintése közben?*

IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként minden esetben jutalmazzuk a résztvevőket (nálunk működött a kenyérlángos és a süti, mert a nagy munka után mindig megéheznek a gyerekek). Biztosítsunk számukra visszacsatolási lehetőséget. Hogy érezték magukat, maradtak-e bennük kérdések, mi tetszett, mi nem tetszett? Ezekből a visszacsatolásokból tanulhatunk, és jobban fel tudunk készülni a következő alkalomra.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

Minden résztvevő kompetenciái több területen fejlődnek. A résztvevők találhatnak egy olyan közösséget és teret, ahol jól érezhetik magukat, új ismerteket szerezhetnek a könyvtár falai között, amelyek valóságosak és helytállóak. Olyan fiatalokat érhetünk el, akik korábban nem használták a könyvtárat. Olyan társadalmi normákat sajátíthatnak el, amelyeket további életük során hasznosíthatnak. Képesek lesznek felismerni a krízishelyzetet, és az ezekből fakadó belső és külső konfliktusokra könnyebben találnak megoldást.

VI. ESZKÖZLISTA

- laptop, projektor, vetítővászon
- internetelérhetőség
- szükség esetén toll, papír
- jutalom (cukorka, kenyérlángos, süti, tea)

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

Anti-Valentin Nap plakátja 2016-ból

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

Ifi titák, avagy a fiatalok könyvtára

Fejlesztő neve	Jeneiné Ecseri Mariann (Cegléd)
Célcsoport	Ifi
Résztvevők száma	36 -50 fő
Főbb célok	Ifjúsági könyvtári közösségi tér kialakítása
	Kulturális igények kielégítése
	Olvasásnépszerűsítés
A program időtartama	6 hónap
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése
A program során alkalmazott módszerek	Frontális munka Egyéni és csoportmunka Projektmunka
Kipróbáló neve	Lajos Tiborné (Kőszeg)

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja egy olyan élettel teli közösségi tér működtetése a könyvtár falai közt, amely biztosítja a tudáshoz való hozzáférést, és egyúttal lehetőséget biztosít a fiatalok egyéb kulturális igényeinek megismerésére, kiszolgálására. Kiemelt cél a fiataloknak kialakított Ifjúsági Könyvtár népszerűsítése. A program célcsoportja a 9–13. évfolyamos középiskolás tanulók.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- digitális kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

Egy ifjúsági tér kialakítása több pillérből épült fel. Egészen az állomány összetételétől, a könyvtáros személyén át számos olyan elem befolyásolta eredményes működését, amelyet a hónapok folyamán egy ifjúsági könyvtáros alakított ki (fiatalok megszólítása, kulturális igényeik feltérképezése, eredményes kapcsolatfelvétel a pedagógusokkal és iskolákkal). El kell érni a fiatalok elköteleződését a kultúra iránt.

A programot 3 modulra bontottuk. A modulok egymásra épülnek, de (részben) külön-külön is alkalmazhatóak a korábban kialakított tér népszerűsítése céljából. A részcek teljesítése után elérhetjük, hogy a fiatal generáció gyakrabban használja a könyvtárat, olvasási kultúrájuk fejlődjön. A 2. és 3. modul az 1. modulra épül. Az 1. modulban mutatjuk be, hogyan alakítottuk ki az Ifjúsági Könyvtárat. A tér kialakítása során szem előtt tartottuk, hogy otthonos, modern bútorokkal felszerelt, elkülönülő teret hozunk létre. Ebben segítségünkre volt egy NKA pályázat és az Alapítvány a Ceglédi Városi Könyvtárért elnevezésű civil szervezet. Az állomány első körben olyan dokumentumokból épült fel, melyeket más részlegekből válogattunk össze. Ha van rá lehetőség, a későbbiek folyamán ajánlott külön állománygyarapítási keretet biztosítani ennek a részlegnek, hogy a fiatal olvasók által legkeresettebb, friss könyveket minél gyorsabban rendelkezésükre tudjuk bocsátani. A 2. modulban a kialakított könyvtár népszerűsítését, az igények felmérésének folyamatát mutatjuk be. A 3. modul a fiatalok könyvtárába ajánlott programokat tartalmazza.

II.2. A tanulást segítő eszközök

A tér működtetéséhez szükséges legalább egy könyvtáros. A zavartalan kölcsönzés érdekében ajánlott (de nem nélkülözhetetlen) egy számítógép internetelérhetőséggel, valamint minél frissebb könyvek, dokumentumok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Frontális munka, egyéni és csoportmunka, projektmunka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modulszáma	címe	óraszám
1.	A tér kialakítása, kapcsolatfelvétel	A ráfordított idő intézményenként változó, 1–4 hónap.
2.	Igényfelmérés, népszerűsítés (marketing).	Alkalmanként 2 óra. Népszerűsítés: folyamatos
3.	Programok (Ceglédi Ifjúsági Könyvmolyok, Puzzle Maraton)	Alkalmanként 2 óra

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: A tér kialakítása, kapcsolatfelvétel

IV.1. A modul adatai

Időtartam: A ráfordított idő intézményenként változó, 1–4 hónap.

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégzéséhez elsősorban egy a könyvtári téren belül elkülönített területre van szükség, amely állományával, bútoraival, könyvtárossal nyitott a fiatalokkal való közös munkára. Előnyös

olyan teret választani, ahol a zaj, a fiatalok jelenléte nem zavarja a többi olvasó nyugalma. A részleg kialakítása után kapcsolatot kell kezdeményeznünk a tervezett célcsoporttal, továbbá a helyi általános és középiskolákkal. A fiatalok elsősorban Web 2.0 felületeken (Facebook, Instagram) érhetőek el. Javasoljuk, hogy ezeken az online oldalakon hozzunk létre egy profilt, amit folyamatosan gondozunk, frissítünk (új könyvek ajánlója, író-olvasó találkozók meghirdetése, klubesemények és egyszerű hétköznapi fotói).

Az oktatási intézmények esetében a személyes kapcsolattartás a legeredményesebb, havonta legalább egy alkalommal ajánlott felkeresni a pedagógusokat, és tájékoztatni őket a könyvtár által kínált lehetőségekről.

Mi elsősorban az intézményvezetőkkel vettük fel a kapcsolatot egy-egy személyes megbeszélés keretében. Ezeken a beszélgetéseken a vezetők kijelölték egy-egy felelős kapcsolattartót. Természetesen voltak esetek, amikor egyből a szaktanárt vagy az osztályfőnököt kerestük fel (Középiskolások Szavalóversenye). Arra törekszünk, hogy havonta legalább egy alkalommal megjelenjünk az iskolákban és ápoljuk a kapcsolatot.

Munkánk megkönnyítése érdekében létrehoztunk egy Facebook csoportot is, ahová folyamatosan hívunk meg pedagógusokat, szakembereket. Ide rendszeresen feltöltjük a könyvtári programok, foglalkozások plakátjait és az azokon készült fényképeket, ezzel is elősegítve a hatékony információáramlást.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után fejlettebb önismerettel, kapcsolati hálóval, informatikai ismeretekkel fog rendelkezni. A tanuló bővebb könyvtárhasználati ismeretekkel fog rendelkezni, erősödik az információszerezési igénye, és megnő az olvasási kedve.

Az első modul megvalósításából az a könyvtáros profitál, aki magára vállalja az új közösségi tér könyvtárosának szerepét.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

Egy olyan tér kialakítása és népszerűsítése, ahol a településen vagy annak vonzáskörzetében lakó fiatalok olvasási és anyanyelvi kultúráját fejlesztjük innovatív közegben (esetünkben ez a könyvtár).

Feladatok, események részletes leírása:

Helyszín kiválasztása:

Ajánlott olyan helyet választani, amelyik a lehető legjobban elkülönül a könyvtár többi részlegétől. A fiatalok az intimitást, a bensőséges, családi környezetet kedvelik. A bútorok kiválasztásánál, amennyiben van erre lehetőségünk, modern polcok, asztalok, kiegészítők beszerzésére törekedjünk. Engedjük a tér leendő használóinak, hogy belakják, ízlésük szerint formálják azt. Tegyük közös képeket a falra, de együtt is kifesthetjük a falakat.

Részleg népszerűsítése:

A helyi iskolákkal a jó kapcsolat kialakítása elengedhetetlen. Ez alapfeltétele a könyvtárhasználati és egyéb foglalkozások szervezésének. Javasolt először személyesen az intézményvezetőket felkeresni, a továbbiakban majd ők jelölnék ki egy kapcsolattartót (általában az iskolai könyvtárost). Keressünk lehetőséget az osztályfőnökök, szaktanárok megszólítására, elsősorban személyes megkereséssel (8-9. évfolyamosok meghívása a könyvtárba közös ismerkedésre, író-olvasó találkozókra, olvasásnépszerűsítő játékokra). Fontos, hogy jobban megismerhessük a pedagógusokat.

Az ismeretség elmélyítése több módszerrel is működik. Előfordult, hogy a középiskolás intézményvezetőket, vagy helyetteseiket elhívtuk a könyvtárba azért, hogy a pedagógusok is megismerjék a könyvtár tereit, illetve a diákokkal kapcsolatos célkitűzéseinket. Olyan alkalmat is szerveztünk, amikor a kapcsolattartókat hívtuk el a könyvtárba egy közös délutáni vendégségbe, amelynek során együtt gondolkodtunk azon, hogyan tudjuk segíteni egymás munkáját. Törekszünk arra is, hogy Facebook oldalunk folyamatosan frissüljön, aminek eredményeként jelenleg több mint 100 ceglédi és környékbeli pedagógus és szakember tagja a közösségünknek. Ide igyekszünk minden, a könyvtárral kapcsolatos hasznos és fontos hírt feltölteni (plakátok, könyvtári órák képei stb.).

IV.1.3. Értékelés

A részcélok teljesítése után partnereinket (fiatal olvasóinkat, pedagógusokat) minden esetben jutalmazzuk, és értékeliük ki az elért eredményeket. Amennyiben van rá lehetőségünk, készítsünk vagy rendeljünk pizzát a fiataloknak. Ifjúsági könyvtárunk rendezvényein több alkalommal is bográcsoltunk a könyvtár udvarán. A pedagógusoknak egy közös kávézással, süteménnyel köszönhetjük meg a közös munkát.

2. modul: Igényfelmérés, népszerűsítés (marketing)

IV.2. A modul adatai

Időtartam: alkalmanként 2 óra. Népszerűsítés: folyamatos.

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul elvégzése során szem előtt kell tartanunk, hogy a könyvtár nem a könyvtárosért, hanem az olvasókért van, ezért tartjuk nagyon fontosnak, hogy időközönként (évente legalább egyszer) kérdőívek, fókuszcsoportos beszélgetések alkalmával tájékozódjunk meglévő és lehetséges olvasóink könyvtárral szemben támasztott elvárásairól. Különbféle marketing eszközök (prospektus, Facebook oldal, plakátok) segítségével közvetíthetjük az információkat a látogatóinkhoz.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után tájékozottabb lesz az olvasók könyvtári igényeivel kapcsolatban, jobban megismeri a könyvtár olvasóit és azok elvárásait, képet kap a könyvtár jól működő szegmenseiről és a hiányosságokról (pl. könyvtáros személye, a tér kialakítása, hiányzó dokumentumok, nyitvatartási idő). Marketing eszközök megismerésével tapasztalatot szerezhetnek Web 2.0 felületek létrehozásában, megtanulják azokat üzemeltetni, illetve képesek lesznek plakátkészítő programokat használni.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A tanulási feladatokhoz tartozó fő célkitűzés, hogy a könyvtár megszólítsa meglévő és potenciális olvasóit. Olyan információs és közösségi tér alakuljon ki, amely hívogató a tinédzserek számára. A kialakított tér fejlesztéséhez a célcsoport igényeinek és elégedettségének felmérése nélkülözhetetlen. A felmérésnél az alábbi módszereket használtuk:

Feladatok, események részletes leírása:

Fókuszcsoporthos interjú

A fókuszcsoporthos interjú egy elterjedt adatfelvételi módszer. Az interjú lefolytatása során – az általunk előre megfogalmazott témák és kérdések segítségével – lehetőségünk van a résztvevők megfigyelésére, személyes kontaktus kialakítására, a kérdések helyzetből adódó formálására. Ajánlott kis létszámú (legfeljebb 4–7 fős) csoporttal, a kiválasztott témában ismeretekkel rendelkező fiatalok körében elvégeznünk az interjút. Minden esetben készítsünk hangfelvételt (erről előzetesen tájékoztassuk a résztvevőket). Az interjú után írjuk le az elhangzottakat, összegezzünk, vonjunk le következtetéseket és ezek alapján tűzzünk ki részcélokat.

Részcélok lehetnek:

- könyvtár áttrendezése
- bizonyos dokumentumtípusok kiemelt gyarapítása (pl. esetünkben a manga)
- klubfoglalkozásra szánt ötletek megvalósítása

Az 1. és 2. számú mellékletben megtalálható a Ceglédi Ifjúsági Könyvtárban elvégzett fókuszcsoporthos interjúk értékelése.

Kérdőív

A kérdőívvel elsősorban olyan fiatalokat szeretnénk megszólítani, akik nem használják a könyvtárat. Készítsünk egy kérdőívet, amely magába foglalja azokat a témaköröket, amelyekre kíváncsiak vagyunk. Kérjük meg az intézményvezetőket, hogy biztosítsák számunkra a kitelepülés lehetőségét és egy központi helyet. A kérdőívezésre szánjunk rá egy napot. Véletlenszerűen válasszunk ki olyan diákokat, akiket egyáltalán nem láttunk a könyvtárban, hogy töltsék ki kérdőívünket. Iskolánként legalább 50 kérdőív kitöltése javasolt a célcsoport tagjaival. A kérdőív mindig legyen anonim, lehetőleg rövid. A 3. számú mellékletben látható egy konkrét kérdőív, és annak kiértékelése is.

Fontos hangsúlyozni, hogy a könyvtárosnak mindig figyelnie kell olvasóira és reflektálni azok szóban vagy írásban megfogalmazott kulturális igényeire. Több esetben szerveztünk közösségi eseményeket, klubösszejöveleket és kulturális rendezvényeket, amelyek során a fiatalok fogalmazhatták meg igényeiket, a könyvtár pedig törekedett ezek megvalósítására. Ezzel nem csak olvasóbarátta tehetjük könyvtárunkat, de az olvasók elköteleződését is elérhetjük.

Marketing

Részlegünk népszerűsítése érdekében számos marketingfogást alkalmaztunk. Elsősorban a Microsoft Office kiadványszerkesztő programját, a Publishert használtuk, hogy rendezvényeinkhez minél figyelemfelkeltőbb plakátokat tudjunk készíteni. Elkészült a részleg népszerűsítő prospektus (4. számú melléklet) és a fiatalok könyvtára saját logó is kapott (5. számú melléklet). Prospektusunkból az olvasók tájékozódhatnak a könyvtárhasználat alapvető feltételeiről, nyitvatartásunkról és éves programjainkról. Nagy lépés volt a részleg számára, hogy a fiatalok számára figyelemfelkeltő, könnyen megtalálható Facebook profilt hoztunk létre.

Készítettünk több, a részleg népszerűsítő videót is. Első alkalommal fiatalokat kértünk fel, mondják el, miért szeretnek az Ifjúsági Könyvtárba járni. A második alkalommal pályázatot írtunk ki, hogy készítsenek egy videót arról, mit jelent nekik a könyvtár. Az elkészült videókat közzétettük Facebook oldalunkon, ahova több alkalommal töltöttünk fel újabb videófájlokat egy-egy eseményünkről is. Ezek meglehetősen nagy nézettséget hoztak számunkra.

Ezeket a tartalmakat folyamatosan frissítjük.

Az ehhez hasonló tevékenységekbe mindenképp ajánlatos annyi fiatalt bevonni, amennyit csak tudunk. Már attól fontosnak érezhetik magukat, ha kikérjük a véleményüket, és ennek következtében szívesen vesznek majd részt egy adott feladat megvalósításában.

Részlegünk népszerűsítésében kiemelkedően fontos a jó kapcsolat kialakítása a helyi iskolákkal. Hívjunk meg osztályokat rendhagyó tanórákra, hogy lássák a teret, tudják, hol van a könyvtáron belül, és képet kapjanak arról, hogy mi történik a részlegben.

A legeredményesebb reklám azonban a szájhagyomány útján terjedő információ, hiszen így a fiatalok egymást hívják el a könyvtárba.

IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként tájékozódhatunk olvasóink kulturális igényeiről. Zárásképpen szánunk időt a kiértékelésre, a beavatkozási területek megfogalmazására. Marketing munkánk eredményességét folyamatosan értékeljük, tájékoztató kiadványainkat időnként frissítjük.

3. modul: Programok

IV.3. A modul adatai

Időtartam: alkalmanként 2 óra, a Puzzle Maraton 12 óra.

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul sikeres elvégzéséhez mindenképpen olyan könyvtárosra van szükség, aki elkötelezett a fiatalok irányában. A modul ötletként szolgálhat más ifjúsági részlegek népszerűsítésére is, illetve potenciális olvasók megszólítására.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képet kap egy ifjúsági olvasókör (esetünkben a Ceglédi Ifjúsági Könyvmolyok) működtetéséről, továbbá egy olyan programlehetőség megvalósításáról, amely elsősorban azokat a fiatalokat célozza meg, akik nem használják a könyvtárat (Puzzle Maraton). A program során a tanuló fejleszti társas kapcsolatait, olvasáskészségét, szóbeli kifejezőkészségét, önismeretét, személyiségét, logikai gondolkodását.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

Célunk, hogy olyan közösséget alakítsunk ki, olyan rendezvényeket szervezzünk, amelyek segítik a potenciális és meglévő olvasóinkat közelebb hozni a könyvtárhoz. Az 1. pontban a Ceglédi Városi Könyvtárban megalakult, és jelenleg is működő Ceglédi Ifjúsági Könyvmolyokat mutatjuk be, a 2. pontban a 12 órás Puzzle Martont ismertetjük.

Fontosnak tartottuk, hogy olyan programokat válasszunk, amelyek könnyedén megvalósíthatók egy kisebb könyvtárban is nagyobb anyagi befektetés nélkül. Szempontjaink között szerepelt, hogy a kiválasztott programok fejlesszék a résztvevők olvasáskultúráját, továbbá segítsék a potenciális olvasók bevonását.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Ceglédi Ifjúsági Könyvmolyok

A klub létrehozásával az volt a célunk, hogy összehozzuk azokat a (13–20 év közötti) fiatalokat, akik rendszeresen használják könyvtárunkat és lenne rá igényük, hogy olvasási élményeiket másokkal is megosszák. Véletlenszerűen már korábban is szerveződtek ilyen összejövetelek, ahol

főként könyveket ajánlottak egymásnak és meséltek arról, hogy éppen mit olvastak az elmúlt időszakban.

Első lépésként fontosnak tartottuk felmérni, mit gondolnak az ötletről maguk a fiatalok. Szóban érdeklődtünk olyan potenciális klubtagoknál, akikről feltételeztük, hogy érdekelné őket egy ilyen témájú kezdeményezés. A megkérdezettek között volt olyan, aki elvállalta a csoportvezetői feladatokat.

A következő lépés az volt, hogy olyan könyvet válasszunk, ami népszerű. Így Kalapos Éva *D.A.C* című könyvére esett a választásunk. Microsoft Office Publisher segítségével készítettünk egy figyelemfelkeltő plakátot. Az első alkalmat 3 héttel előtte kezdtük el hirdetni. Utánanézünk, hogy kik olvasták a kiválasztott könyvet, és e-mailben tájékoztattuk őket. Hasznos eszköznek bizonyult a Facebook esemény létrehozása, hiszen azon keresztül bárkit meg lehetett hívni, utána pedig a meghívottak több alkalommal emlékeztetőt kapnak az eseményről, teljesen ingyenesen. Messengeren keresztül célzott figyelemfelkeltő üzenetet küldünk az esemény linkjével. Igyekeztünk olyan fiatalokat megcélolni, akikről tudtuk, hogy sokat olvasnak.

Az összejövetelek előtt célszerű regisztrációs ívet készíteni (érdemes valamilyen elérhetőséget is kérni a későbbi kapcsolatfelvételhez).

A regisztrációk számából tudjuk, hányan vettek részt a körön, továbbá egy értékelő lapon megkérdezzük a véleményüket (Hogy érezte magát? Mi tetszett? Mi kevésbé? Részt venne-e szívesen ilyen alkalmakon?). A kellemes hangulat kedvéért készülünk teával, keksszel. Az alkalmakat mi nyitvatartási időn kívül szoktuk megtartani, általában 1-1,5 óra időtartamban. Az összejövetelek alkalmával mindenki elmondhatja érzéseit az olvasott művel kapcsolatban (Hogy tetszett? Mi nem tetszett? Kinek ajánlaná?). Ezek a beszélgetések azért is tanulságosak, mert egy könyv üzenetét sokféleképpen lehet értelmezni, és így betekintést kaphatunk mások gondolataiba is. Nagyon jó közösségépítő foglalkozás, ami segít abban is, hogy megszeretessük a fiatalokkal az olvasást. Az olvasási és írási készségek mellett segíti a közösséghez tartozás élményének megélését is.

Az első alkalom után ajánlott Messenger csoportot létrehozni, hogy könnyebben tudjunk kommunikálni egymással. Miután a csoportot egyre szorosabb kötelék köti össze, sokszor olyan dolgokat is megbeszélünk, amelyeket a tagok másokkal esetleg nem tudnak megosztani.

Ilyen kis közösséget bármilyen kisebb településen ki lehet alakítani.

2. Puzzle Maraton

A puzzle fejleszti a résztvevők koncentrációs képességét és finommotorikus mozgását is. Erősíti a csapatszellemet, logikai gondolkodást. A legelső lépés minden esetben a fiatalok megkérdezése arról, hogy részt vennének-e ehhez hasonló, nem mindennapi eseményen. Egy iskolai közösségi szolgálatos fiú/diák nagyon lelkesen fogadta az ötletet, így őt bevontam a program előkészítésébe. Együtt hoztunk létre plakátot, amit felhasználtunk a Facebook esemény meghirdetésekor. Nem volt konkrét célcsoport, bárkit szívesen láttunk. Az kezdeményezés a társasjáték klubunk tagjainak is tetszett, így ők is csatlakoztak. A maratont 12 órára hirdettük, déltől éjfélig. Nagy kérdés volt a kellő mennyiségű puzzle összegyűjtése. Segítséget kértem a kollégáimtól, így összesen nyolcezer darabnyi puzzle állt rendelkezésre induláskor. Nem tudtuk, hány emberre számíthatunk. Három nagyobb asztalt állítottunk fel, hogy biztosítani tudjuk több puzzle párhuzamos kirakását. Itt is ajánlott regisztrációs ív kitöltése és képek készítése az eseményről a további dokumentálás érdekében.

A 12 óra alatt kétezer darabot raktunk ki, és 18-an vettek részt benne. Számítani kell arra, hogy lesznek, akik 1-2 órára tudnak csak csatlakozni, tehát folyamatos lesz a jövés-menés. A program végén elhatároztuk egy újabb Puzzle Maraton megszervezését.

Tapasztalataink szerint az ilyen nem mindennapi kezdeményezések figyelemfelkeltően hatnak a fiatalokra és a helyi médiára is, így több szempontból is profitálhatunk ilyen típusú programokkal;

kaphatunk egy kis ingyen reklámot, továbbá olyan emberek is bejönnek a könyvtárba, akik korábban nem, ezáltal megismerkedhetnek állományunkkal is. Több alkalommal is így szereztünk új olvasókat. Többek között olyan visszajelzésekkel találkoztunk, mint: „Nem gondoltam, hogy ilyen jó könyvek vannak itt.”, „Ez is meg van a könyvtárban?”.

IV.3.3. Értékelés

A programok zárásaként mindenképpen adjunk visszacsatolási lehetőséget a résztvevőknek akár szóban, akár írásban. A visszajelzéseket ajánlott a további munkánk során figyelembe venni. Minden esetben jutalmazzuk kis süteménnyel a közös munkát.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

Bármelyik modult is választja ki valaki, vagy esetleg az egész jó gyakorlatot átveszi, kitartással, lelkesedéssel elősegítheti az olvasás szeretetét, népszerűsítheti részlegét. Ilyen típusú részleg eredményes működtetéséhez rengeteg befektetett idő, energia és állandó elérhetőség szükséges, mert a tudás és az információszolgáltatás mellett, kiegészült funkciókkal, olyan közösségi térként működik, mely segíti az önismeret fejlődést, a társadalmi elvárások megismerését, krízishelyzetek feldolgozását..

VI. ESZKÖZLISTA

- egy tér, ahol kialakíthatjuk ifjúsági könyvtárunkat
- fiatalok olvasási igényeit kielégítő állományrész

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Ifjúsági Könyvtár fókuszcsoporthoz interjúja 2015
2. Ifjúsági Könyvtár fókuszcsoporthoz interjúja 2017
3. Cegléden tanuló középiskolások kérdőíves vizsgálata
4. A részleg népszerűsítő prospektus
5. Ifjúsági Könyvtár logója

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

Ne hagyd otthon a mobiltelefonod! Használd a kreativitásod!

Kortárs és/vagy klasszikus irodalmi művek feldolgozása Web 2.0 eszközök segítségével

Fejlesztő neve	Korpásné Cserfalvi Katalin (Szolnok)		
Célcsoport	Ifi	9–11. osztály	15–17 évesek
Résztvevők száma	7–11 fő		
Főbb célok	Közösségfejlesztés		
	Olvasóvá nevelés		
	Tanulástámogatás		
A program időtartama	6 óra	3 alkalom	
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése Olvasásfejlesztés		
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív struktúrák Csoportmunka Páros munka Projektmunka		
Kipróbáló neve	Lukács-Gúth Csilla Noémi (Pécs)		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program elsődleges célja az olvasás szeretete, az esztétikai-irodalmi élmény iránti fogékonyság felkeltése, a diákok olvasóvá nevelése. A célcsoport a 15–17 éves, 9–11. évfolyamos tanulók egyéni képességeinek, tehetségének kibontakoztatása közösségfejlesztés segítségével. Az könyvtárakban működő ifjúsági körök könyvtárhasználatra és olvasásra nevelés foglalkozásain megvalósuló program.

Fejlesztési területek, nevelési célok:

- az erkölcsi nevelés, a tanulók erkölcsi érzékének fejlesztése, a cselekedeteiért és azok következményeiért viselt felelősségtudatuk elmélyítése;
- az önismereti és társas kultúra fejlesztése;
- az együttműködési és empátikus készségek fejlesztése;
- a médiatudatosság és a kritikai gondolkodás kialakítása, az új és a hagyományos média megismerése;
- a tanulás tanítása (meg kell tanítani, hogyan használhatók a könyvtári és más információforrások, hogyan mozgósíthatók az előzetes ismeretek és tapasztalatok);
- a digitális kompetencia fejlesztése;
- könyvtárhasználatra és olvasásra nevelés.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező képesség

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 3 modulra bontottuk. A modulokra bontás alapját a modul során elsajátítandó kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. A program összegző értékeléssel zárul. 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 különös gondot kell fordítanunk a fejlesztő értékelésre. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök, pontosabban számítógép/táblagép, hagyományos könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok. Web 2.0 eszköz használata (Facebook).

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív struktúrák, csoportmunka, projekt módszer, párban végzett tevékenység, módszertani segítség a foglalkozás vezetőjétől, meghívott előadótól. Törekedjünk a fiatalok aktivitását ösztönző módszerek alkalmazására!

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Felkészítés, előkészítés	2
2.	Női alakok feldolgozása kreatív eszközökkel Böszörményi Gyula <i>Leányrablás Budapesten</i> és Lev Nyikolajevics Tolsztoj <i>Anna Karenina</i> című regényében.	2
3.	Légy te is booktuber! Kreatív videó készítése Böszörményi Gyula <i>Leányrablás Budapesten</i> és Lev Nyikolajevics Tolsztoj <i>Anna Karenina</i> című művéről.	2

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Felkészítés, előkészítés

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A program megvalósítása érdekében szükséges a könyvtár és az oktatási intézmény együttműködése. Ennek érdekében a könyvtáros:

- felkeresi a helyi középfokú oktatási intézmény pedagógusait és informálódik a tanulók előzetes ismereteiről, tudásszintjéről, érdeklődéséről;
- igényfelmérést végez a foglalkozás kapcsán;
- egyeztet a pedagógus elvárásairól és az ismeretbővítés lehetséges területeiről;
- kiválasztja a témavezetőt a megadott szempontok alapján a foglalkozásra jelentkező tanulók közül;

A foglalkozás előtt a témavezető a könyvtárossal együtt összegyűjti a szakirodalmat; elkészíti a foglalkozás vázlatát, előkészíti az eszközöket; létrehoz egy Facebook csoportot, feltölti a segédanyagokat; előkészíti a helyszínt.

IV.1.1. Tanulási feladat

A feladatok megbeszélése pedagógussal, témavezetővel. Segédanyagok, IKT-eszközök ellenőrzése. Csoportok kialakítása, névtáblák, kítűzők elkészítése.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélcélkitűzések: a hasonló érdeklődésűek közösséggé alakítása; a nem olvasó gyermekek felzárkóztatása; a gyengébben fogalmazó tanulók fejlesztése; a beilleszkedési nehézséggel küzdők beépítése az alkotó közösségbe.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Klasszikus és/vagy populáris irodalom kiválasztása

Az értő, műértelmező olvasás eléréséhez szükséges, hogy

- az életkornak megfelelő olvasmányokat válasszunk;
- a populáris irodalomra jellemző műfajok megfeleljenek az adott életkori szakasz pszichikai igényeinek;
- a mű cselekménye és lélektani problémái figyelemfelkeltőek legyenek;
- a jellemábrázolások kidolgozottak legyenek, több legyen benne a csattanó;
- a mű olvasása pihentető legyen;
- a fiatalok a mű olvasását önként vállalják.

A témavezető részéről:

A Felkészítő modulban a témavezető kiválasztja a megfelelő irodalmat az adott téma feldolgozásához: egy népszerű kortárs és egy klasszikus művet. A fiatalok szívesebben olvasnak mai műveket, ezért hatékonyabb a kortárs irodalmon keresztül megközelíteni a klasszikus irodalmat. A kortárs irodalom kiválasztásának szempontjai: népszerű legyen; formailag, stílárisan, tematikájában kapcsolódjon a klasszikus irodalomhoz; fel tudja kelteni az érdeklődést.

A <https://moly.hu/> oldal nagyon népszerű. A könyvek vásárlása mellett a fiatalok regisztráció után értékelhetik a könyvet, kedvenc idézeteiket is kiválaszthatják belőle, olvashatnak a szerző életéről, megjegyzést írhatnak, szavazhatnak, és olvasási kihívásokban vehetnek részt. Az oldal segítséget jelent a témához kapcsolódó, megfelelő kortárs mű kiválasztásában is. Az oldalon található értékelések számából és leírásából is tájékozódhatunk, mennyire kedvelt az irodalmi feldolgozásra szánt mű.

Felkészülés a tanulók részéről:

Az irodalmi mű feldolgozásához mindenképpen szükséges a mű ismerete. A foglalkozáson résztvevő tanulók előzetesen elolvassák a műveket vagy annak a témavezető által kijelölt részleteit. Tolsztoj művéből készültek adaptációk, filmek, színházi előadások. A mű olvasása mellett ezekből is tájékozódhatnak a tanulók.

A foglalkozás célja:

Böszörményi Gyula *Leányrablás Budapesten* és Lev Nyikolajevics Tolsztoj *Anna Karenina* című művének teljes elolvasása, vagy a témavezető által kijelölt részletek megismerése.

A kiválasztás szempontjai:

- női alakok jellemfejlődését figyelhetjük meg a mű elejétől a végéig
- 19. századi társadalom hiteles ábrázolása olvasható egy 21. századi ifjúsági írótól és egy 19. századi orosz realista írótól
- a mű formája regény

A művek kikölcsönözhetők bármelyik könyvtárból.

Lev Nyikolajevics Tolsztoj *Anna Karenina* című regénye letölthető a *Magyar Elektronikus Könyvtár* (MEK) honlapjáról is. <http://mek.oszk.hu/00500/00510/>

2. Ifjúsági körök szervezésének lényeges szempontjai, tudnivalók, a témavezető kiválasztásának szempontjai

A fiatalok esetében a közösségépítésnél figyelembe vett szempontok:

- virtuális világban való tájékozódás,
- az IKT-eszközök, mobiltelefon mindennapos használata
- közösségi hálón való jelenlét
- chat funkciók állandó használata
- közösségi igény
- barátkozás fontossága
- a kortárs csoportok befolyása
- „menő” stílus
- közös érdeklődés, azonos cél

A fiatalokat szinte egyenként kell beépíteni az adott közösségbe. A beszélgetés teremti meg azt a lehetőséget, hogy megismerjük érdeklődésüket. Az ifjúsági körök az azonos érdeklődés mentén alakulnak ki. A témavezetőnek a kör profiljának megfelelő témát kell ajánlania, amennyiben

szükségesnek látja. Igény szerint szervezhet találkozókat, versenyeket, programokat, ahol társszervezőként az adott kör tagjai szerepelnek. Belevonhatjuk őket a közönségszervezésbe is: ők maguk keresik meg azokat a fiatalokat, akiket ugyanaz a téma érdekel.

A *Magyar Ifjúság Kutatás 2016* felmérés eredményei alapján a kulturális terek látogatottsága az ifjúság körében nagyon alacsony, szabadidejüket a barátokkal töltik, ill. 70%-nak van okostelefonján, mobil eszközén internet-előfizetés, rendelkeznek számítógéppel, táblagéppel, notebookkal. Ez nagyon fontos jellemzője az ifjúságnak, ezért érdemes elgondolkodni azon, hogy a könyvtárak a közösségek kialakításában milyen szerepet vállalhatnak. Jellemző a fiatalokra, hogy ha valahol jól érzik magukat, oda meghívják a barátait is. Mivel kreatívak, ötleteiket is gyűjtjük össze, mert a későbbiekben nagyon jól használhatók lesznek. A témák feldolgozásában, új tagok szerzésében is segít a könyvtáros. A népszerű témák meghirdetése esetében mindig lesznek új csatlakozók.

1. lépés: Ismerjük meg őket! Beszélgessünk velük! Az a cél, hogy az ifjúság érdeklődési körét megismerjük.
2. lépés: Az ifjúság igényeire alapozva alakítsuk gyűjteményünket, szervezzünk közösségi köröket.
3. lépés: Olyan környezetet hozunk létre, amely hasonlít az ő világukhoz: közösségi tereket, ahol a digitális világ találkozik a nyomtatott könyvek hangulatával, mert a kettő ötvözése a vonzó számukra.

Az ifjúság körében kisebb csoportok alakulnak ki. Ezek a csoportok hasonló érdeklődés köré szerveződnek. Vannak például az animések, akik japán rajzfilmekben nőttek fel. Vagy a K-pop zene-rajongók, akiket minden érdekel, ami koreai (zene, irodalom, országismeret). Lehetőségünk van közösséget létrehozni, amelyben azonos érdeklődésű fiatalok találkoznak.

Így egy-egy ilyen fan klub vagy kör alapításával megnyerhetjük maguknak őket. Ehhez igazodóan a gyűjteményünk alakításával elérhetjük, hogy rendszeres olvasóinkká, látogatóinkká váljanak.

A közösségi tér kialakításánál ne tegyünk különbséget nyomtatott könyv, e-könyv, folyóirat, DVD, bakelitlemezzel, interneten elérhető források között, mindez legyen szabadon hozzáférhető számukra. Biztosítani kell számukra az ingyen wifi és a számítógép elérhetőségét.

Az ifjúsági programokat elsősorban a fiatalokkal együtt találjuk ki és szervezzük meg. A partneri viszony kialakításával kötődés alakul ki a könyvtáros és a fiatalok között. A kötődés lehetővé teszi, hogy elfogadja tőlünk mind a kritikát, mind a „tanítást”.

A témavezető, amennyiben lehetőség van rá, legyen középiskolás, aki korban azonos a megcélzott korosztállyal. A kifejezetten középiskolás körvezetővel történő feldolgozás lehetővé teszi, hogy Böszörményi Gyula és Lev Tolsztoj műve szerethető legyen, és irodalmi élvezetet nyújtson a középiskolások számára. Közreműködőként legyen jelen a könyvtáros és a pedagógus, és segítsék a témavezető felkészülését.

Amennyiben ez nem valósítható meg, szükséges egy szakember, aki az irodalomban, IKT-eszközök használatában jártas, és ismeri a közösségi médiát. Külső szakember vezetésével megvalósuló foglalkozás esetében a legjobb választás egy egyetemista fiatal, mivel ismeri a korosztályt, a fiatalok könnyen elfogadják. Ha erre nincs lehetőség, akkor felkészült könyvtáros is lehet a témavezető, ha rendelkezik a korábban megadott személyiségjegyekkel.

3. Szakirodalom áttekintése, gyűjtőmunka, eszközkészítés

A 2006 óta elterjedt Facebook oldalt a fiatalok szinte azonnal birtokukba vették. Azóta beépült mindennapi életükbe, tehát mindenképpen használnunk kell. A pedagógiai szakirodalom is ajánlja a használatát, hiszen így növelhető a tanulási motiváció, hatékonyabb a tudásátadás. Ehhez Facebook taggá kell válni, így online leszünk a nap 24 órájában.

4. A témavezető a foglalkozások megkezdése előtt létrehoz egy Ifjúsági körök elnevezésű Facebook oldalt.

A magyarországi 15–29 évesek több mint háromnegyede (79%) tagja valamilyen internetes közösségi oldalnak, amely napjainkban elsősorban a Facebook-ot jelenti. A fiatalokat nekünk is követni kell, ha ők a Facebook-on vannak, nekünk is jelen kell lennünk.

A téma feldolgozására népszerű web 2.0-ás eszközt használunk. A Facebook a legkedveltebb közösségi alkalmazás a középiskolások körében. Főként szórakozásra, barátkozásra használják, és kevesen tudják, hogy alkalmas a közös tanulásra is.

A saját profil létrehozása után lehetőség van csoport kialakítására is. Ez a funkció a tanulmányokhoz, tantárgyakhoz vagy tananyagrészekhez kapcsolódó, közös érdeklődés mentén szerveződő tanulói csoportok létrehozására ad lehetőséget. A csoportban közzétett tartalmak tanulmányozása és azok megvitatása csoportmunkát feltételez, és közös tudásépítést tesz lehetővé.

A Facebook oldal létrehozásának útmutatóját lásd az 1. mellékletben.

Példa: <https://www.facebook.com/groups/263550834418523/>

5. Módszertani alapelv

Olyan szervezési megoldásokat kell előnyben részesíteni, amelyek előmozdítják a tanulás belső motivációinak kialakulását, fejlődését, amelynek során a tanulók interaktívan vesznek részt a munkában, használva önállóságukat, kezdeményezéseiket, problémamegoldásukat, alkotóképességüket, amelyek segítik a tanulók előzetes ismereteinek, tudásának, nézeteinek feltárását, támogatják a csoportfoglalkozásokon a tanulók páros, az együttműködő (kooperatív) tanulási technikáit, formáit.

A Nat 2013 óta állást foglal a kötelező olvasmányok terén a 9–12. évfolyamon, a 19. század világirodalmából Lev Tolsztoj valamely művét ajánlja.

A leírt módszer bármely más irodalmi mű feldolgozására is alkalmas. Igyekeznünk kell, hogy a célcsoport által kedvelt és ismert virtuális közeget használjuk, mivel számukra így sokkal könnyebben feldolgozható az információ. A vizuálisan megközelített témákkal elérhető, hogy az adott téma érdekjelje őket.

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtünk 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, illetve lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a zárásra! A program befejeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk!

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul anyaga olyan középiskolásokkal végezhető, akik önállóan jelentkeztek a foglalkozásra és valamilyen szinten ismerik egymást. Fontos, hogy jól érezzék magukat egymás társaságában. A tanulók kreativitása ismerős környezetben jól működik.

Az irodalmi mű feldolgozásához mindenképpen szükséges a mű ismerete. A könyvtárban található IKT-eszközökön kívül szükség van ingyenes wifire is, hisz a tanulók a feladatok elkészítéséhez használják saját mobiltelefonjukat is. A feladatlapok a 2. mellékletben találhatók.

A művek kikölcsönözhetők bármelyik könyvtárból. Mindkét mű esetében bármelyik kiadás megfelelő. Lev Nyikolajevics Tolsztoj *Anna Karenina* című regénye letölthető a Magyar Elektronikus Könyvtár (MEK) honlapjáról is. (<http://mek.oszk.hu/00500/00510/>)

IV.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a használható információk felismerésére; a talált információk bemutatására és azok felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére; a könyvtár használatára; adatbázisok használatára.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

- A diákok képesek lesznek különböző típusú, terjedelmű és műfajú klasszikus világirodalmi epikai művek elemzésére, a nézőpontok és nézőpontváltások értelmezésére, a társadalmi, közösségi és egyéni konfliktusok hátterének megértésére, erkölcsi gondolkodásra, ítéletalkotásra.
- Megismerkednek más kultúrával, a realizmus stílusirányzat alapjegyeivel, a 19. századi társadalom erkölcsi normáival, a női nemmel kapcsolatos gondolatokkal.
- Készek lesznek adatbázisok használatára, információkereső nyelvek szabad szöveges és kulcsszavas rendjében való keresésre.
- Megismerkednek a hagyományos információforrásokkal a könyvtárban: lexikonok, szótárak.
- Művelődéstörténeti, történelmi ismereteiket bővítik.
- Facebook használatának megismerése az önképzőkörben.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Bemelegítés: Az irodalmi művel kapcsolatos olvasási élmények megbeszélése

A feladatok megoldása párokban történik. Bemelegítésként beszélgetünk, kérdéseket teszünk fel. Ezek helyettesíthetők más kérdésekkel is.

Kérdések–válaszok:

a) *Hogy tetszett a mű? Nehéz volt-e elolvasni? Lassan vagy gyorsan haladtatok vele?*
Tolsztoj: Anna Karenina

A mű megértéséhez elengedhetetlenül szükséges a mű lassú olvasása, mivel elég nehezen befogadható mű, nem a nyelvezete, hanem a tartalma miatt. A 19. században játszódik, éppen ezért a maitól eltérő társadalmi normákkal találkozunk, másféle családmintákkal, más módon elvárásokkal. A regény sok helyszínnel, sok cselekménnyel és sok szereplővel dolgozik, akiknek a kapcsolatrendszere is bonyolult. Megismerkedhetünk a szereplők gondolataival is, mikor mi befolyásolta cselekedeteiket.

Böszörményi Gyula: Leányrablás Budapesten

A regény műfaja krimi, amelyben a cselekmény szála könnyen követhető. Érdekes és izgalmas olvasmány. Az olvasást lassíthatja, ha a 19. századi helyszínekre rákeresünk, és információt gyűjtünk.

b) Melyik évben jelent meg a mű? Fogalmazd meg a keresőkérdést, és keresd meg a választ a Google keresőmotor használatával!

A Google keresőmotorról röviden elmondja a témavezető, hogy a kérdés megfogalmazásánál ügyelni kell a pontos kifejezés vagy kulcsszó használatára. A hirdetéseken túl a Google mindig relevancia sorrendben állítja össze a találati listát. Egy jól megfogalmazott keresőkérdéssel már az első oldalon megtalálható a keresett válasz. Ebben az esetben a Wikipedia jól használható, de mivel a Wikipedia szabadon szerkesztett enciklopédia, ezért érdemes megnézni a szócikk szerkesztésénél felhasznált források jegyzékét is. Ez alapján el tudjuk dönteni, hogy az információ helyes-e. A keresőkérdés megfogalmazása a google.com oldalon: *lev tolsztoj anna karenina megjelenés*
Találat: *Anna Karenina Wikipédia 1877.* https://hu.wikipedia.org/wiki/Anna_Karenina

Keresőkérdés: *böszörményi leányrablás budapesten megjelenés*

Találat: *Böszörményi Gyula Wikipédia 2015.*

https://hu.wikipedia.org/wiki/B%C3%B6sz%C3%B6rm%C3%A9nyi_Gyula

c) Kiről szól a mű? Soroljátok fel a központi szereplőit!

Lev Nyikolajevics Tolsztoj Anna Karenina című művében:

Anna Arkagyevna Karenina – feleség

Alekszej Alekszandrovics Karenin – férj

Alekszej Vronszkij gróf – szerető

Kosztantyin Dmitrics Levin – nőtlen földbirtokos, aki házasodni szeretne, Kittyt akarja elvenni

Kitty Scserbackaja, hercegnő – Vronszkijba szerelmes

Dolly Oblonszkaja, hercegnő – feleség

Sztyepan Arkagyics Oblonszkij, herceg – férj

Böszörményi Gyula Leányrablás Budapesten című művében:

Hangay Emília, marosvásárhelyi könyvkereskedő kisebbik lánya

Hangay Emma, marosvásárhelyi könyvkereskedő nagyobbik lánya

Ambrózy Richard, báró

Monyorókeréki és Monoszlói Erdődy Agáta Mária Gobertina grófnő

2. A vasút szerepe a kiválasztott művekben

A 19. században népszerű lett a vasúti közlekedés. Az első gőzüzemű vasút 1825-ben indult meg. Gőzvontatású vasutakat építettek mind az európai, mind az észak-amerikai kontinensen, mind Oroszországban. A vasút gazdasági fellendülést hozott, ezért gyors iramban indult meg az építésük. A vasúti közlekedés elegánsnak számított, szívesen utazott rajta az arisztokrácia is. A két műben a történet elején a nő alakok vasúttal érkeznek meg az ország fővárosába. A vasút szimbolikus

megfelelője a változásnak. A vasút indítja útjára azokat a cselekményeket, amelyek a nők életére hatással lesznek.

Csoportmunkában történik a feldolgozás. 7–10 fő esetében 2 vagy 3 tagú csoportokban dolgozunk. A csoportok szervezésénél figyelembe vett szempont, hogy átlagos gyerek mellé gyengébbben fogalmazó is kerüljön. Igyekezzünk jól összeszokott párokat is egyben tartani, hogy hatékonyabb és gyorsabb legyen a feladatmegoldás. A kialakult csoportok csoportnevet is választanak maguknak.

A témavezető létrehozott korábban egy *Iffúsági körök* című Facebook oldalt. Az adott csoportok nevet választanak maguknak, és a csoporttagok csatlakoznak az oldalhoz (aki még eddig nem tette meg). Minden feladatmegoldást, munkát a csoportok feltöltenek az adott oldalra, amelyet a többi csoport tagjai egyénileg lájkolnak attól függően, hogy tetszett vagy nem tetszett nekik a feltöltött anyag. A témavezető megvárja, amíg minden egyes anyagot feltöltenek az adott leckéhez, majd a lájkolókból kiválaszt egy-egy csoporttagot, akit felkér, hogy előszóban fogalmazza meg véleményét a csoportok előtt. Az egyes feladatok kiosztását a véletlenre és a szerencsére bízunk. A csoport valamelyik tagja kihúzza a feladat sorszámát egy kalapból és a csoport elkészíti az adott feladatot.

1. csoport feladata:

Böszörményi Gyula rengeteget kutat annak érdekében, hogy a 19. századi társadalmat, a ruhákat, az életmódot, a városokat valóságként ábrázolja. Központi szereplői is élő személyek voltak, csak a velük megélt történetek születtek az írói fantáziából. Az író a valósághű ábrázoláshoz az információt az *Arcanum* adatbázisból nyeri. Próbáljuk ki, hogyan dolgozik az író!

Feladatok:

- *Olvassátok el a következő részletet és oldjátok meg a feladatot!* Böszörményi Gyula: *Leányrablás Budapest 2. fejezet*, Négy évvel később
- *Honnan hová utazik Milli a vonaton?*
- *Melyik évben járunk?*
- *Mit tudtatok meg erről a vasúti szakaszcól?*
- *Mikor és melyik folyóiratból kaptátok meg az információt?*
- *Keressetek információt a városokat összekötő vasutakról az Arcanum tartalomszolgáltató adatbázisaiban!*

Az *Arcanum Digitális Tudománytárban* (<https://adtplus.arcanum.hu/hu/>) múltunk megőrzése céljából tudományos szakfolyóiratok, heti- és napilapok találhatók meg, amelyben egyszerű vagy összetett kereséssel kereshetünk a régi nyomtatott sajtó híreiben.

Az adatbázis használata a digitális tudománytárra történő előfizetéshez kötött, ingyenesen csak a folyóiratok tartalmába nyerhetünk betekintést. Az ország összes megyei könyvtárban elérhető ez az adatbázis, az olvasók térítésmentesen használhatják.

Kisebbségi könyvtárak esetében a megyei könyvtárban érhető el az adatbázis. A régi nyomtatott újságok oldalait letölthetjük az Ifjúsági körök oldalra feltölthetjük, ezáltal a keresés az adott oldalakra módosul. Jól használható még az interneten ingyenesen elérhető *Hungaricana* adatbázis is.

Hangay Emília (Mili) a vasúttal Marosvásárhelyről Budapestig utazik. A keresőkérdés ebben az esetben: *Marosvásárhely Budapest vasút*

Lehetséges válasz: A találatok közül a hatodik találatot választottam ki: Vasúti és Közlekedési Közlöny 48. évf. (1917) 86. sz. 286. p. – Rác Lajos Erdély vasút politikájával foglalkozó cikke, amelyből kiderül, hogy a keleti körvasút kialakítását tervezik Budapest – Nagyvárad – Kolozsvár – Marosvásárhely – Székelyudvarhely – Csíkszereda – Sepsiszentgyörgy – Brassó – Fogaras – Nagyszeben – Arad – Budapest körvonalban.

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai értékeli.

2. csoport feladata:

A vasútnak fontos szerepe van Oroszország életében, nemcsak az elmaradott vidéket köti össze a nagyvárosokkal, hanem európai hatások is bekerülnek az elszigetelt Oroszország életébe.

Feladatok:

Olvassátok el a következő részletet és oldjátok meg a feladatot! – Lev Nyikolajevics Tolsztoj: Anna Karenina 1. rész, 28., 29., 30. fejezet

Honnan hová utazik Anna a vonaton?

Melyik évben járunk?

Mit tudtatok meg erről a vasúti szakaszcól?

Mikor és melyik folyóiratból kaptátok meg az információt?

Keressetek információt a városokat összekötő vasutakról az Arcanum tartalomszolgáltató adatbázisában!

Anna Arkagyevna Karenina Moszkvából Szentpétervárra utazik. A keresőkérdés ebben az esetben: *Moszkva Szentpétervár vasút*

A keresőkérdés beírása után a jobboldali menüpontban 1860–1879 évkörre szűkítjük a találatokat. Rögtön az első találat már megfelelő: Vasúti és Közlekedési Közlönyök 3. évf. (1872) 28. sz. 248.p. A Fairlie-rendszer című cikkben Gróf Brobinski szorgalmazta a Moszkva– Szentpétervár vasútvonal kiépítését. A pályát a cár egyenesre akarta építeni, és mintegy 40 mérföldnyi vasúti pályahossz épült ki, amely 1851-ben még nem volt kész.

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai értékeli.

3. csoport feladata:

- *Olvassátok el a következő részletet és oldjátok meg a feladatot! – Böszörményi Gyula: Leányrablás Budapesten 2. fejezet: Négy évvel később, Lev Nyikolajevics Tolsztoj: Anna Karenina 1. rész, 28., 29., 30. fejezet*
- *Keressétek meg a részletekben szereplő városokat összekötő vasútvonalakat! Soroljátok fel, mely nagyobb városokon halad keresztül a vasút!*

Az Arcanum adatbázis egyik ingyenes szolgáltatása a *Mapire*. (<https://www.arcanum.hu/hu/mapire/>) A Mapire a Habsburg Birodalom és utódállamainak történelmi térképeit online elérhető módon mutatja be. A gyűjteményben megtalálhatók a nagy katonai felmérések, valamint kataszteri, országos és várostérképek is tartalmaz.

Lehetséges válaszok:

Böszörményi Gyula: Leányrablás Budapesten

Mapire/Országterképek/Habsburg Birodalom (1869–1887) – Harmadik Katonai Felmérés (1:75000)

A könyv részletéből tudjuk, hogy Mili Marosvásárhelyről indult el, érintve Nagyváradot, Bánffy-hunyadot és Csucsát. Ezt a vonalat követve, rákeresünk a térképen Marosvásárhelyre, onnan követhetjük a vasútvonal irányát egészen Budapestig: Marosvásárhely – Kolozs – Bánffy Hunyad – Csucs – Rév – Szászfalva – Nagy Várad – Bihar-Mező Keresztes – Berettyóújfalu – Báránd – Püspök-Ladány – Karcag – Kisújszállás – Török Szt. Miklós – Szolnok – Szolnok-Abony – Cegléd – Alberti – Monor – Üllő – Vecsés – Kőbánya – Budapest

Lev Nyikolajevics Tolsztoj: Anna Karenina

Az Arcanum ingyenesen elérhető szolgáltatása a Hungaricana közgyűjteményi portál. A Hungaricana szolgáltatás elsődleges célja, hogy a nemzeti gyűjteményeinkben közös múltunkról fellelhető rengeteg kultúrkinccs, történeti dokumentum mindenki számára látványosan, gyorsan és áttekinthető módon váljon hozzáférhetővé.

Keresőkérdés: *Oroszország vasúti térképe*

Lehetséges találat: Oroszország Vasúti térképe 1870 körül

<https://maps.hungaricana.hu/hu/HTTITerkepar/32933/view/?bbox=1030%2C-2844%2C4649%2C-1425>

Útvonal: S Petersburg – Sablinskaja – Babinskaja – Werebinskaja – Ugloffskaja – Zarelschenskaja – Wyschnig Wolotschok – Twer – Klin - Moskau

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai értékelik. A témavezető felkéri a csoportokat, hogy mondják el a gondolataikat a megoldott feladatról vagy írják meg a Facebook csoportba. (2 perc)

3. Szituációs játék

Tolsztoj Anna Karenina című könyve egy mottóval kezdődik. Pál apostol Rómabeliekhez írott levele (12, 19): „Enyém a bosszúállás és én megfizetek.”

A csoportok egymás közötti szituációs játékban elemezzék a jelentését.

Olvassátok el hozzá Lev Nyikolajevics Tolsztoj Anna Karenina című művének következő részleteit!

- 1. rész, 11. fejezet: Levin és Oblonszkij herceg vitája a bukott és erkölcsös nőről
- 1. rész, 12. fejezet: A nők és a házasság
- 1. rész, 13. fejezet: Alekszej Alekszandrovics Karenin elmélkedése felesége bűnösségéről.
- 1. rész, 15., 16. fejezet: Anna Karenina gondolatai férjéről
- 1. rész, 5. fejezet: A válás lehetőségei a törvények szerint

Képzeletben bírósági tárgyaláson vagyunk, ahol a házasság felbontását valamelyik fél hibájából fogják kimondani. A tárgyaláson a férj és a feleség képviselőiként ügyvédek, a törvény és igazság képviselőitében a bíró vesz részt. Az ügyvédeknek érvelniük kell, és meg kell győzniük a bírót a saját igazukról. A bíró dönt, és a házasságot felbontja. Ti elítélnétek Annát? Tényleg egyedül ő a bűnös?

Használjátok fel a Facebook csoportba feltöltött segédanyagok közül:

- az Érvelés című fájlt, amely módszertani segítséget nyújt;
- John Stuart Mill: *A nők elnyomtatása* című fájlt, amely megjelent a Budapesti Szemle folyóiratban. Új folyam. 15. kötet, 1869. 228–229. p., 234–236. p.. A cikk a 19. századi házasság és az egyre növekvő női egyenjogúság kérdését tárgyalja;
- *Nők a 19. században, a családi élet, a férfi-uralom és a kiszolgáltatottság* című fájlt;
- *Retorika, a nyilvános megszólalás típusai, a szónok tulajdonságai, feladatai* című fájlt.

Az egyes feladatok kiosztását a véletlenre és a szerencsére bízuk. A csoport valamelyik tagja kihúzza egy kalapból a feladat sorszámát, és a csoport elvégzi az adott feladatot.

1. csoport feladata:

Anna Karenina ügyvédei vagytok. Készüljetek a meghallgatásra Anna ártatlanságáról! A bírósági tárgyaláson kell előszóban bebizonyítanotok, hogy Anna nem bűnös. Az érvelést írjátok le és töltsetek fel a Facebook csoportba. (20 perc)

Itt a tanulók kreativitására kell bízni a bizonyítást. Elvárható válasz az érvelésnél:

Tétel:

Anna házassága kifejezetten a társadalmi norma és szabályok betartásának szólt, nem pedig az egyén boldogságát szolgálta.

Bizonyítás:

Anna boldogtalan volt már 8 éve. Házassága nem szerelmi házasság volt, a szülei rendezték el. Egész életében a férjének rendelte alá magát. Biztosította kényelmét, pihenését, mindig jól viselkedett, mindig lehetett rá számítani (Lásd Dollyt, amikor a férje megcsalta.). De ez csak a társadalmi elvárás miatt volt.

Anna angol és francia íróktól olvas könyveket, ami már a modern nő alakját rajzolja elénk.

Megismerte Vronszkijt és a szerelmet, a szenvedélyt, a szabadságot. Tudta, hogy bűnt követett el, mert Istennek nem tetsző dolgot művelt (házasságtörés), a társadalom is elítéli őt (bukott nőnek számít) és ettől szenved. A házasságot szeretné felbontani, bár férje nem igazán szeretné elengedni. Vronszkijjal akar élni, akinek gyermekét a szíve alatt hordja. Karenin megbünteti őt, elveszi tőle imádott fiát, Szerjozsát.

Összekötő elem tétel és bizonyítás között:

Az evangélium szerint a büntetés az Úr joga, nem az embereké.

Mivel a társadalom felépítése már maga is rossz, lehetetlen felelősségre vonni az egyes embereket a cselekedeteikért. Ehhez le kell rombolni az egész társadalmat, el kell törölni a régi rendet. A főhős a nő, aki szembeszáll a társadalmi normákkal és megpróbál szabadon és boldogan élni.

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba.

2. csoport feladata:

Alekszej Alekszandrovics Karenin ügyvédei vagytok. Bizonyítsátok be Anna bűnösségét! Karenin bűntetlenségét is hangsúlyozzátok a bírósági tárgyalás során! Az érvelést írjátok le, és töltsétek fel a Facebook csoportba. (20 perc)

Itt a tanulók kreativitására kell bízni a bizonyítást. Elvárható szempontok az érvelésnél:

Tétel:

Anna Karenina házasságtörést követett el és szeretőjének gyermeket szült, majd később elhagyta férjét, bűnös viszonyban élve szeretőjével.

Bizonyítás:

Karenin jó férj, sikeres, magabiztos, kötelességtudó, erkölcsös és az állam számára nélkülözhetetlen férfiú. Jó apa, gondoskodó férj, és mindent megtesz a családjáért, amit a társadalom elvár tőle. Vallásos, és mindent rendben talál 8 éve működő házasságában.

Anna ellenben csal, hazudik, szeretőt tart, erkölcstelen életet él és megalázza őt. Nevetségessé teszi férjét, akit mindenki tisztel.

Összekötő elem tétel és bizonyítás között:

Karenin férji kötelességeit maradéktalanul teljesítette, Anna viszont nem. A társadalmi norma nem engedi meg a felelőtlen viselkedést.

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba.

3. csoport feladata:

A tárgyalást vezető bírót személyesítitek meg. Ti vezetitek le a bírósági tárgyalást, amelyben Karenin hűtlenséggel vádolja Annát. Készítetek jegyzeteket az ügyről: ki mit cselekedett, hallgassátok meg az ügyvédek, foglaljátok állást, hogy szerintetek melyiküknek van igaza! (20 perc) Az ügyvédek meghallgatása után bontsátok fel a házasságot a saját döntésetek alapján! Az érvelést írjátok le, és töltsétek fel a Facebook csoportba. Magyarázzátok meg, hogy miért döntöttek így?

Figyelembe vett szempontok a döntésnél:

- a) Karenin nem tisztázta a helyzetet Annával, amikor rájött, hogy Annának szeretője van. Úgy éltek tovább, mintha semmi nem történt volna.
- b) Anna sokat bizonytalankodott, nem volt biztos benne, hogy szereti őt Vronszkij. Anna sem tisztázta a helyzetet Vronszkijjal.
- c) A 19. századi házasság intézmény patriarchális rendszere, erkölcsi megítélése.
- d) A női nem alárendeltsége.
- e) Az elfogadott társadalmi norma.

Közös szituációs játék leírása:

A csoportok kijelölnek maguk közül egy tagot, aki a szituációs játékban részt vesz. A játékban 2 ügyvéd és egy bíró szerepel. Az érvelést saját szavaikkal adják elő. A bíró egyenként hallgatja meg az ügyvédek beszédét, amelyben bizonyítják Anna bűnösségét vagy ártatlanságát, 2-2 perc áll rendelkezésre. A bírónak az ügyvédek meghallgatása után 4 perce van, hogy a saját anyagait átnézve döntsön arról, hogy kinek a hibájából bontja fel a házasságot. A bírónak 2 perce van, hogy megmagyarázza álláspontját.

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai a szituációs játékkal együtt értékelik.

Értékelési szempontok:

- az érvelés formai követelményének betartása
- kreativitás
- előadókészség
- retorika, a meggyőzés, a hallgatóság megnyerése
- a szöveg megformálása, stílusa

4. Szereplők jellemfejlődése

A központi szereplők jellemfejlődését követhetjük nyomon a mű olvasása során. Változik véleményük és rájönnek, hogy boldogtalan életüket hogyan tudják jobbá tenni. Nem a bosszúállás van előtérben, hanem az önfeledezés és segítség. A tragédiát így sem tudják elkerülni, de a fejlődés megfigyelhető az Anna – Karenin – Vronszkij és a Kitty – Levin szerelmi pár esetében. A jellemfejlődés nem vonatkozik Dolly – Sztjepan Arkagyics esetére, akik semmit nem fejlődnek a mű során. *Használjátok az interneten elérhető Arcanum adatbázist, amelynek egyik ingyenesen elérhető szolgáltatása az Arcanum Kézikönyvek. Megtalálható benne elektronikus formában az Irodalmi alakok lexikona, amelyben rákeresve a szereplő nevére, részletes jellemzést kapunk róla.*

<https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/Lexikonok-irodalmi-alakok-lexikona-F7D7A/>

Az egyes feladatok kiosztását a véletlenre és a szerencsére bízunk. A csoport valamelyik tagja egy kalapból kihúzza a feladat sorszámát, és a csoport elkészíti az adott feladatot. A jellemzéseket chat nyelven, emojikkal kell elkészíteni. Segítség: https://www.telefonguru.hu/sms_roviditesek Lehetőséges példákat lásd az 5. mellékletben.

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai értékelik.

1. csoport feladata:

Kitty és Levin jellemfejlődésének bemutatása egy mellékszereplő szemszögéből. Messengeren jelentkeztek be a témavezetőhöz, mint Sztjepan Arkagyics Oblonszkij herceg, és mesélték el Kitty és Levin szerelmének történetét oly módon, hogy mind Kitty, mind Levin jellembeli változását is érzékelhessük.

2. csoport feladata:

Messengeren jelentkeztek be a témavezetőhöz, mint Betsy Tverszkaja hercegnő, és mesélték el Anna és Karenin házasságának történetét! Oly módon, hogy mind Anna, mind Karenin jellembeli alakulását is érzékelhessük.

3. csoport feladata:

Messengeren jelentkeztek be a témavezetőhöz, mint Jasvin százados és mesélték el Anna és Vronszkij szerelmének tragikus történetét oly módon, hogy mind Anna, mind Vronszkij jellemének változását is érzékelhető legyen.

5. A női alakok jellemzése

A 19. század irodalmában egyre jobban előtérbe került a nő személyisége. A nők önállóvá lettek, céljukká vált az önmegvalósítás. A házasságon belüli női szerep ekkor Európa érdeklődésének középpontjába került.

- *Jellemezzétek a műben szereplő női alakokat! Írjátok le, majd töltsétek fel a Facebook csoportba!*
- *Keressetek hozzá műalkotást, amely hasonló női alakokat ábrázol! Töltsétek fel a Facebook csoportba!*
- *Készítetek a jellemzésből címkefelhőt! Töltsétek fel a Facebook csoportba!*

Az egyes feladatok kiosztását a véletlenre és a szerencsére bízuk. A csoport valamelyik tagja kihúzza egy kalapból a feladat sorszámát, és a csoport elkészíti az adott feladatot.

A képzőművészeti példák kiválasztásához ajánlom a Tretyakov Galéria és a Szépművészeti Múzeum internetes oldalait. Példákat lásd a 3. mellékletben.

Az orosz Tretyakov Galéria Moszkva legnagyobb művészeinek alkotásait őrzi. A Tretyakov Galéria Képtár gyűjteményében 19–21. századig találhatók műalkotások. Az interneten elérhető honlap-cím: <https://www.tretykovgallery.ru/>

A Szépművészeti Múzeum 1800 utáni gyűjteményében mintegy 2000 alkotás található a kor legnagyobb művészeitől. A múzeum honlapjának címe: <http://www.szepmuveszeti.hu/>

A címkefelhő készítéséhez ajánlott oldalak: <https://www.wordclouds.com/> vagy <https://wordart.com/> Példákat lásd a 4. mellékletben.

1. csoport feladata:

- *Tolsztoj művéből Anna Karenina női alakjának megrajzolása. A 3. és 4. feladat megállapításait használjátok fel hozzá.*
- *Böszörményi Gyula művéből Hangay Emília (Mili) női alakjának megrajzolása. – Böszörményi Gyula Leányrablás Budapesten. Ambrózy báró esetei 1.3. fejezet: Szürkület 37–52.p., 15. fejezet: Halál a Városligetben 217–235.p.)*
- *Készítetek el Anna Karenina jellemzését írásban!*

Lehetséges válasz:

A lázadó, harcos nő, aki küzd az elvárásokkal, sztereotípiákkal és egyenrangúságra törekszik a férfi-nő viszonyban. Anna kezdetben szelíd, kedves, csöndes szépség, mindenkivel törődő lény, akit mindenki szeret, csak éppen boldogtalan a házasságában. Vronszkij szerelme által megerősödött nőként szabadon és bátran közli férjével, hogy más szeret. Nagy szenvedést okoz neki, hogy Karenin elveszi tőle a fiát, mert erkölcstelen és bukott nőnek tekinti. Anna önfeláldozó, hisz feláldozza magát fiáért, és nem hagyja el Karenint. Belebetegszik, majdnem belehal, ezért Karenin elengedi. Anna Vronszkijjal való együttélésekor kicsinyessé, féltékennyé válik, hiszen úgy tűnik, hogy ő az egyedüli, aki megfizeti az árat a boldogságukért. A családban betöltött szerepe megváltozik, felnőtt a férfihöz, illetve túlnő rajta, és ezzel egyik férfi sem tud mit kez-

deni: sem Karenin, sem Vronszkij. Egyikőjük sem tekinti egyenrangú társnak és a társadalom sem ismeri el őt, ezért öngyilkos lesz.

- *Keressetek megfelelő festményt a Tretyakov Galéria műalkotásai között, amely a legjobban kifejezi Anna alakját!*
Tretyakov Gallery nyitó oldala/Gyűjtemény/Összes időszak/XIX. század második felének művészete. *Ne felejtétek el a festő nevét és festményének címét is kigyűjteni.*
- *Készíts Anna jellemzéséből címkefelhőt! A címkefelhőben (tag cloud) kulcsszavakat tüntetünk fel, amelyek kifejezik az adott témát. Minél többször fordul elő az adott kifejezés a szövegben, annál nagyobb betűméretben jelenik meg a címkefelhőben.*
- *Készítsétek el Mili jellemzését írásban!*

Lehetséges válasz:

Mili 16 éves fiatal lány. Hangay Ernő könyvkereskedő legkisebb lánya. Szépség, de nem szokványos női szerepet képvisel. Bár annak indul, de a vele történt események megváltoztatják jellemét, viselkedését. Logikus gondolkodású, nem szerény, gondolatait kimondó női alakról van szó, aki nem titkolja érzéseit, érzelmeit. Szenvedélyes, meggondolatlan, önféjű kisasszony. Talán a sok olvasás teszi, hisz ekkor jelennek meg olyan női írók, mint Jane Austen vagy a Brontë nővérek. Kiváló memória és problémamegoldás jellemzi. A modern nő vonásait fedezhetjük fel rajta. Méltó párja Ambrózy bárónak, akivel egyenrangúvá válik a mű végére.

- *Keressetek megfelelő festményt a Szépművészeti Múzeum műalkotásai között, amely a legjobban kifejezi Mili alakját!*
Szépművészeti Múzeum nyitó oldala/Gyűjtemény/1800 utáni gyűjtemény/Böngészés/Korszak/1800–1900.
A festmények közül válasszátok ki a számotokra legmegfelelőbbet. Ne felejtétek el a festő nevét és festményének címét is kigyűjteni.
- *Készíts Mili jellemzéséből címkefelhőt!*
A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai értékelik.

2. csoport feladata:

- *Tolsztoj művéből Kitty Scserbackaja női alakjának megrajzolása. A 4. feladat megállapításait használjátok fel.*
- *Böszörményi Gyula művéből Hangay Emma női alakjának megrajzolása. – Böszörményi Gyula Leányrablás Budapesten. Ambrózy báró esetei 1., 1. fejezet: A sosemvolt sikoly 5–22.p., 13. fejezet: Vércsepp a pengén 184–194.p.*
- *Készítsétek el Kitty Scserbackaja jellemzését írásban!*

Lehetséges válasz:

A társadalmilag elfogadott hagyományos család női képviselője. Egy célja van, a lehető legjobban férjhez menni. Jellemző rá a kedvesség, szépség, csöndesség és elfogadás. Azt a sok nő képviseli, aki beletörődött helyzetébe.

De ugyanúgy szerelmes is lesz, ugyancsak Vronszkijba. Vronszkij minden tekintetben jó partinak számít, mindenki szívesen adná hozzá a lányát. De Vronszkij mást szeret, és Kittynek bele kell törödnie. Kitty belebetegszik a visszautasításba, ami hihetetlen neki, hiszen a társadalom számára ő a tökéletes házastárs. Végül beletörődik, és hozzámegy régi kőrőjéhez, Levinhez.

- *Keressetek megfelelő festményt a Tretyakov Galéria műalkotásai között, amely a legjobban kifejezi Kitty alakját!*

Tretyakov Gallery nyitó oldala/Gyűjtemény/Összes időszak/XIX. század második felének művészete. *A festmények közül válasszátok ki a számotokra legmegfelelőbbet. Ne felejtsetek el a festő nevét és festményének címét is kigyűjteni.*

- *Kitty jellemzéséből készíts címkefelhőt. A címkefelhőben (tag cloud) kulcsszavakat tüntetünk fel, amelyek kifejezik az adott témát. Minél többször fordul elő az adott kifejezés a szövegben, annál nagyobb betűméretben jelenik meg a címkefelhőben.*

- *Készítsétek el Hangay Emma jellemzését írásban!*

Lehetséges válasz:

Marosvásári könyvkereskedő elsőszülött gyermeke. Polgárlány, aki nem gazdag, de jómódban élt. Jól nevelt kisasszony, nem szenvedélyes, inkább odaadó, nem politizáló, császárhű erdélyi lány. Rendes családban nőtt fel, ahol a szülei szerették és tisztelték egymást. Az élete megváltozik, amikor Pestre érkezik, hiszen a dzsentrik életét élő unokabátyja jó pénzért eladja másnak. Eltűnik, nem küzd, csak a mindennapjait éli Donáth vándorcirkusza művészeként. Beletörődik sorsába. Őt meg kell menteni, ki kell szabadítani, mert egyedül képtelen rá.

- *Keressetek megfelelő festményt a Szépművészeti Múzeum műalkotásai között, amely a legjobban kifejezi Emma alakját!*

Szépművészeti Múzeum nyitó oldala/Gyűjtemény/1800 utáni gyűjtemény/Böngészés/Korszak/1800–1900.

A festmények közül válasszátok ki a számotokra legmegfelelőbbet. Ne felejtsetek el a festő nevét és festményének címét is kigyűjteni.

- *Emma jellemzéséből készítsétek címkefelhőt.*

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai értékelik.

3. csoport feladata:

- *Tolsztoj művéből Dolly Oblinszkaja női alakjának megrajzolása – Lev Nyikolajevics Tolsztoj Anna Karenina 1. rész 4. fejezet 17–21. p., Arcanum adatbázis, Irodalmi alakok lexikona*
- *Böszörményi Gyula művéből Monyorókeréki és Monoszlói Erdődy Agáta Mária Gobertina grófnő (Agáta mama) női alakjának megrajzolása – Böszörményi Gyula Leányrablás Budapesten. Ambrozó báró esetei 1., 6. fejezet: A játszma kezdetét veszi 68–85.p., 7. fejezet: A pofaszakállas kísértet 86–103.p.*

- *Készítsétek el Dolly Oblinszkaja jellemzését írásban!*

Lehetséges válasz:

A tökéletes feleség és anya megtestesítője, amikor a nőknek egyetlen lehetőségük van a kiteljesedésben: az anyaság. Kizárólag a gyerekszüléssel és a gyerekek nevelésével foglalkozik, irányítja a háztartást. Ez az egyetlen dolga, még csak szépnek sem kell lennie, mert nem a férfiak elcsábítására született. Nem harcol, tűri a megaláztatást, talán csak egy pillanatra áll ellen, de ez el is múlik hamar. A szerepébe beleöregedett nő megszemélyesítője.

- *Keressetek megfelelő festményt a műalkotások között, amely a legjobban kifejezi Dolly alakját!*
Tretyakov Gallery nyitó oldala/Gyűjtemény/Összes időszak/XIX. század második felének művészete. *A festmények közül válasszátok ki a számotokra legmegfelelőbbet. Ne felejtsetek el a festő nevét és festményének címét is kigyűjteni.*

- *Dolly jellemzéséből készíts címkefelhőt. A címkefelhőben (tag cloud) kulcsszavakat tüntetünk fel, amelyek kifejezik az adott témát. Minél többször fordul elő az adott kifejezés a szövegben, annál nagyobb betűméretben jelenik meg a címkefelhőben.*

- *Készítsétek el Agáta mama jellemzését írásban!*

Lehetséges válasz:

Agáta mama, vagyis Erdődy Agáta grófnő a férje révén báró, a főnemesi családok tagja. Fekete krinolint és turnírt visel, őszi haját kontyban hordja, fekete csipke főkötővel a fején. Semmiben nem különbözik megőzvegyült kortársaitól. Mégis más. Nem ad estélyeket, nem fogad vendéget, remeteként él imádott fiával, Ambrózy Richárdal fent a Széchenyi-hegybe vájt házban. A grófnő Princesas szivarkát szív, amely inkább kelti modern nő benyomását. Ugyanúgy megszállottja a bűnügyeknek és a fejtörőknek, mint a fia. Okos, jó megfigyelő, de a dicsőséget átadja fiának, inkább a háttérben marad. Hagyományos női szerepet képvisel a családban, amelyben a férfi a főszerep.

- *Keressetek megfelelő festményt a műalkotások között, amely a legjobban kifejezi Agáta mama alakját!* Szépművészeti Múzeum nyitó oldal/Gyűjtemény/1800 utáni gyűjtemény/Böngészés/Korszak/1800–1900

- *Agáta mama jellemzéséből készíts címkéfelhőt!*

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai értékelik.

IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtünk 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, illetve lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a zárásra! A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk!

3. modul: Légy te is booktuber! Kreatív videókészítés Böszörményi Gyula *Leányrablás Budapesten* és Lev Nyikolajevics Tosztoj *Anna Karenina* című művéről

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az irodalmi mű feldolgozásához mindenképpen szükséges a mű ismerete, és azok a fiatalok, akik részt vettek a 2. modul feldolgozásában.

Ebben a modulban történik meg a szépirodalom interaktív módon történő befogadása, az előző modul összefoglalása, a művek feldolgozása, a művekről alkotott gondolatok, vélemények megfogalmazása.

Itt van lehetőség innovatív módszerekkel formálni a felnövő nemzedék olvasóinak szemléletét. Az ifjúság nagyon fogékony a kreatív dolgokra. Így a művek mellett valami pluszt is kell nyújtani, amivel folyamatosan fenntartjuk érdeklődésüket.

Az irodalmat és az alkotást együtt kell népszerűsíteni. A mai fiatalok rendkívül vizuálisak, tele vannak ötletekkel, és készek az általuk elképzelt világ megvalósítására.

A fiatalok 96%-a néz rendszeresen youtubereket, influencereket az interneten. A videós tartalmak két online felületen jelennek meg a Facebookon és a YouTube-on. A youtuberek, vloggerek, influencerek olyan fiatalok, akik online videókat készítve hatással vannak kortársaikra. A booktuberek

kifejezetten könyveket ajánlanak online módon. Ez gyakorlatilag a kézzel írott könyvajánlók videós változata. Interaktív, hiszen ezekre a videókra szinte azonnal lehet reagálni.

A könyvtárban található IKT-eszközökön kívül szükség van ingyenes wifi-re is, hisz a tanulók a feladatok elkészítéséhez használják saját mobiltelefonjukat is.

A zárómodulban összefoglalásként mindegyik csoport ugyanazt a feladatot kapja.

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 felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések: művészeti, irodalmi és társas kompetencia fejlesztése; projektmunkában való tevékenység elsajátítása; kreatív önkifejezés; közösségfejlesztés.

Feladatok, események részletes leírása:

Kreatív videók készítése

Legyetek ti is booktuberek! Értékeljétek Böszörményi Gyula és Tolsztoj művét booktuberként! Az Ifjúsági körök Facebook csoportban a Booktuberség című leckéhez kapcsolunk példákat, hogyan lehet értékelni élő videóban egy művet. Nézzétek meg! Készítsetek ti is videót saját telefonotokkal! Válasszatok perspektívát a mű értékelésénél! Törekedjétek arra, hogy a művet minél többen elolvassák! A videó 5 percnél ne legyen hosszabb.

Használjátok az ingyenes VideoPad videószerkesztő programot, vagy bármely más videó editort, amely számotokra elérhető.

<https://csillagpor.hu/remek/programok/videopad-video-editor>

Hogyan legyél booktuber? Kevin, a Zolvasó vlogger tanácsai:

- Szívesen beszélj videóba!
- Amit el akarsz mondani, írd le.
- Tervezz, olvas, mielőtt vloggerezel.
- Szokd a gondolatot, hogy a YouTube-on rengeteg ember láthat.
- Kell egy jó név, szlogen és intro.
- Egyszerű videószerkesztő is elég.
- Elsőnek válaszd népszerű témát, ha van már közönséged, készíts bemutatkozó videót.
- A YouTube szabadon felhasználható zenéket biztosít.
- A jó témát ne hagyd elúszni.
- Kapcsold ki a számodra zavaró tényezőket.
- Vállaljuk fel véleményünket.
- Fogalmazz szépen.
- Kell a kritikai hozzáállás.
- Legyél közösségi, a közvélemény formálására nagy szükség van.

Példa:

Kevin a Zolasó vlogger

<https://www.youtube.com/watch?v=ON9itJ5Cl9c>

Inside my head vlogger

<https://www.youtube.com/watch?v=tPbVBMMLrWA>

A videó során a műveket értékelnetek kell. Segítségként használjátok a moly.hu könyvbarát oldalt, ahol a műveket az olvasók írásban értékelik.

Lehetséges szempontok a videó értékelések során:

- értékelhetitek a könyvborítót, de készíthettek újat is Paint programmal, amelyet beemelhetek a videóba,
- a mű esztétikai élményét,
- technikai megjelenését,
- a fordító munkáját,
- a cselekményt,
- a mű élvezhetőségét.

A csoport feltölti a megoldott feladatot a Facebook csoportba. A többi csoport tagjai értékeli.

IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtünk 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, illetve lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a zárásra! A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk!

1. A témavezető ismerteti az értékelés szempontjait, amelyet a csoportoknak figyelembe kell venniük.

Az értékelés szempontjai:

- a fogalmazás módja, pontossága, precizitása, nyelvhelyesség
 - kreativitás
 - előbeszéd, szókincs, összefüggések meglátása
 - a feladatok tartalmi megoldása
 - a kreatív feladatok ötletszerűsége
2. A csoportok összegyűjtik a javaslataikat, észrevételeiket, és megosztják azokat a témavezetővel. A Facebook oldalon véleményezik a többi csoport munkáját. Majd a témavezető a Facebookon szavazást indít. A csoporttagok megszavazzák, hogy melyik csoport munkája volt a legjobb.
 3. A témavezető a szavazás után megkéri a csoportokat, hogy észrevételeiket, javaslataikat mondják el a foglalkozással kapcsolatban, amelyeket majd beépít a tananyagba.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Az irodalmi művek élmény szintű megismerése.
- Annak felismerése, hogy az új technológiai eszközökkel is fel lehet dolgozni egy művet.
- Hasznos internetes oldalak megismerése.
- Információkeresési technikák, módszerek megismerése.
- Az Arcanum adatbázis használatának megismerése.
- A könyvtár mint a szabadidő eltöltésének egyik kellemes helyszíne.
- A közösséghez tartozás élményének, igényének megjelenése.

VI. ESZKÖZLISTA

- IKT-eszközök használata
- közösségi média használata
- interneten elérhető adatbázisok

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Facebook csoport létrehozásának útmutatója
2. Feladatlapok
3. Képzőművészeti alkotás példák
4. Címkefelhő példák
5. SMS példák

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

„Önként vakon”

Ismerkedés a könyvtárral látássérült olvasóink „szem- üvegén” keresztül

Fejlesztő neve	Nagy Marianna Zsuzsanna (Szombathely)	
Célcsoport	Ifi	14–18 évesek
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Érzékenyítés a fogyatékkal élőkkel szemben	
	Közösségépítés	
	Könyvtárnépszerűsítés	
A program időtartama	2 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Páros munka Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer	
Kipróbáló neve	Mocsárné Mihalik Edit (Budapest)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program fő célja, hogy a középiskolás korú fiatalok megismerkedjenek a könyvtár szociális funkciójával, a fogyatékkal élők könyvtári ellátásával – különös tekintettel a vak és gyengénlátó olvasóinkra. Személyes élményeken keresztül tapasztalják meg nem látó embertársaink mindennapi nehézségeit, szerezzenek ismereteket a segítségnyújtás technikai és emberi lehetőségeiről. E célok mellett fontos az osztályközösség összekovácsolása a közös élményeken keresztül: hatékonyabb együttműködés, mélyülő csapatszellem lesz tapasztalható. A program további célja a diákok érzékenyítése, felkészülés a felnőtt lét szerepeire, hogy majd később, egy sokszínű társadalom nyitott, elfogadó, felelősen gondolkodó és felkészült tagjaivá váljanak.

A program az alábbi területeken hat pozitívan a tanulók személyiségére: érzékenyítés, elfogadás-elfogadtatás, önismeret, bizalom-önbizalom, érzelmi feltöltődés. A program ezen felül segíti a testi és lelki egészség, valamint az énkép és az önismeret fejlesztését. A fentebb említett célok mellett fontos még a könyvtár zenei részlegének népszerűsítése, gazdag gyűjteményének bemutatása.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- szociális és állampolgári kompetencia
- digitális kompetencia
- anyanyelvi kommunikáció

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 3 modulra bontottuk, amelyek mindegyike könyvtári környezetben zajlik. A diákoknak, pedagógusoknak előzetes helyismeretre nincs szükségük. A modulokra való felbontás alapját a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. Mivel ez a program nem 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 a fejlesztő értékelésre. (Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök: számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó; hagyományos könyvtári eszközök, vagyis könyvek, CD-k; interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csoportos munka; páros munka; frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer a foglalkozás vezetőjétől.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	A szívünkre hagyatkozva: ismerkedés a vakok világával	0,5 óra
2.	A társunkra hagyatkozva: önként vakon a könyvtárban	0,5 – 1 óra
3.	A hallásunkra hagyatkozva: zörejek, hangok, zenék felismerése a zeneműtárban	0,5 óra

IV. A PROGRAM TANANYAGA

A könyvtári környezetben megvalósuló program során a középiskolásokból álló csoport ismereteket szerez a könyvtárral, a zenei részleg kínálatával, a könyvtár szociális funkcióival kapcsolatban. A résztvevők a könyvtáros szubjektív tapasztalatainak közvetítésével megismerkednek a vakság fogalmával, annak gyakorlati és elméleti kérdéseivel.

Bekötött szemmel megtapasztalják a fogyatékoság nehézségeit, illetve társaikat támogatva a segítség fontosságát és módszerét. Eközben fejlődik a szociális érzékenységük, anyanyelvi kommunikációjuk, illetve digitális kompetenciájuk is. A program lezárásakor a résztvevők már ismerik a viselkedés, a kommunikáció és a segítségnyújtás lehetséges módjait, érzékenyebben közelítenek nemcsak a fogyatékosok, de a nem fogyatékos társaik irányában is.

IV.1. A modul adatai

Időtartam: fél óra

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- felismerni a vakság/gyengénlátás jeleit;
- a segítségnyújtásban alkalmazni az újonnan elsajátított technikákat;
- a megismert fogalmakat használni;
- a könyvtár állományában eligazodni;
- bátrabban, hatékonyabban kommunikálni (nem csak vakokkal).

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul célja, hogy a fiatalok – a könyvtáros saját tapasztalatain keresztül – először elméletben, majd később saját tapasztalataik alapján a gyakorlatban is ismereteket szerezzenek a vakok és gyengénlátók mindennapi problémáiról, azok kezeléséről, a fogyatékkal élőkkel folytatott kommunikációról, legfőképpen a számukra adható segítségnyújtás formáiról.

Feladatok, események részletes leírása:

A középiskolás diákok számára kidolgozott könyvtári érzékenyítő program népszerűsítésében célravezető az általános tájékoztatás (szórólap, plakát, honlap), illetve a kapcsolatfelvétel az iskolákkal (levélben). Sok esetben egy-egy lelkes, rendszeresen könyvtárba látogató pedagógussal folytatott beszélgetés bizonyult a leghasznosabbnak. Az első néhány foglalkozás után már a szájhagyomány útján terjedő információ is segítségünkre lesz abban, hogy újabb csoportokat fogadhasunk. A programra való előzetes bejelentkezéskor meg kell kérni a pedagógust, hogy ne adjon konkrét információt a diákoknak arról, milyen típusú/témájú könyvtári foglalkozás várja őket. Mivel ez a foglalkozás kicsit mozgalmasabb, hangosabb, mint általában a könyvtári látogatások, lehetőség szerint érdemes olyan időpontot választani a lebonyolításra, amikor előreláthatóan kevesebb olvasó, látogató tartózkodik az épületben, így kevésbé lesz zavaró a csoport élénksége.

- Fontos, hogy az első modul helyszíne a könyvtár bejáratához közel helyezkedjen el, így biztosíthatjuk azt, hogy a fiatalok csak a második modulban, már bekötött szemmel találkozzanak először a – számukra addig ismeretlen – könyvtári terekkel.
- Bevezetésként tegyünk fel kérdéseket: Mi a könyvtár? Kik járnak könyvtárba? Mit találhatnak a könyvtárban? A válaszok általános tényeket tartalmaznak, a fiatalok említést sem tesznek a fogyatékkal élőkről. Itt kerül először említésre, hogy az összejeövetel témája a vakság, hiszen a vak emberek is rendszeres olvasóink. Erre a tényre a fiatalok meglepődéssel reagálnak.
- Ennél a pontnál feltétlenül tisztázni kell, hogy van-e vakszággal/gyengénlátással kapcsolatban érintett (maga a diák vagy családtagja) a csoportban.
- A foglalkozásvezető erősítse meg, hogy ő is az évek hosszú során megélt tapasztalatain, élményein keresztül, illetve a vak olvasókkal kialakított, eleinte bizonytalan, majd egyre bizalma-

sabb, szinte baráti kapcsolat által megtanultak alapján mutatja be a könyvtár és a fogyatékkal élő olvasók kapcsolatát.

- Miért is jár könyvtárba, aki vak? A hangoskönyv mint dokumentum bemutatása: A „hangoskönyv” színészek, előadóművészek által felolvasott, hanghordozón kiadott könyv, amely dokumentumtípus a vakok és gyengénlátók könyvtári ellátásában fontos szerepet játszik. A látássérült emberek mellett a diszlexiás gyermekek és felnőttek tanulásában és művelődésében is nagy szerepe van. Hallgassunk meg egy izgalmas részletet egy hangoskönyvből. A zenehallgatás hossza attól függ, mennyire érdeklődők a diákok. (lásd 1. számú melléklet: Lackfi János: Milyenek a magyarok? – szövegrészlet)
- A foglalkozásvezető első személyes találkozása könyvtárosként egy vak olvasóval: szorongás, zavartság... és az első sokk elbúcsúzáskor: viszontlá... Ezen a ponton általában már sikerül felkelteni az érdeklődést, amit a könyvtáros – a témához fűződő saját bizonytalanságát nem titkolva – már fent tud tartani. Szabad-e „vizontlátásra” köszönéssel elbúcsúzni valakitől, aki nem lát? Szabad-e használni a vak kifejezést? Igen, a vakok inkább érzik zavarban magukat akkor, ha próbálják kikerülni, vagy körülírni a „vakság”, a „nézni”, a „látni” kifejezéseket. Meg lehet kérdezni a fiatalokat, hogy tudnak-e még ilyen, vagy ehhez hasonló kényesnek tűnő kifejezéseket.
- A csoport összetételétől, viselkedésétől függően (kamaszos flegmaság vagy komoly érdeklődés) a könyvtáros által megismert, vaksággal kapcsolatos, sokszínű emberi sorsok bemutatása. (pl.: A felesége terhessége idején megvakult fiatal férfi, aki már nem láthatta meg gyermekét; az idős ember, aki öngyilkossági szándékkal föbe lőtte magát, így lett vak, de az eset után visszanyerte életkedvét; a középkorú vak hölgy, aki mindenkinek segít, főzni tanít, kirándulásokat szervez; vagy a középiskolás fiú, aki csak édesanyja felolvasására támaszkodva tud nap, mint nap készülni az órákra; a budapesti éjszakai életben jól ismert, tehetséges vak zongorista stb.)
- A foglalkozásvezető saját tapasztalat hiányában olvasmány- illetve filmélményeken keresztül is mutathat be emberi sorsokat (lásd irodalomjegyzék: Vak emberek sorsát bemutató filmek és szépirodalmi könyvek jegyzéke). Az itt említett jegyzéket a diákok szórólap formájában megkapják, hogy a későbbiekben ezekből a könyvekből, filmekből szemezgetve jobban el tudjanak merülni a témában. Attól nem kell tartani, hogy nem lesznek kérdések, vélemények. Tapasztalatom szerint olyannyira új nekik a tárgykör, és az, hogy beszélni lehet/kell róla, hogy az őszinteség, nyitottság hatására szívesen vesznek részt a beszélgetésben.
- Több alkalommal elhangzik, hogy gyermekkorukban játszottak már vakot, erről az élményről is nyugodtan kérdezzük őket.
- Vakon született, illetve vakká vált emberek közti különbség értelmezése, hogyan segíthet egyik (tapasztalatával) a másiknak (a látás emlékével). Született vak olvasónk megfogalmazása: olyan, mintha az embernek lenne valamilyen szuperképessége, például négy keze. Sokkal többre lenne képes, de mivel csak két keze van, neki így természetes, nem érzi hiányát olyan képességnek, amit soha nem tapasztalt meg. Ők így élik meg azt is, hogy nem látnak.
- A vak emberek egyéb érzékszervei kifinomultabbak (hallás, szaglás, ízlelés, tapintás), erről hamarosan (a második modulban) a diákok is meggyőződhetnek.
- Mi lehet az a dolog, amit mi, látók nagyon nehezen tudunk elmagyarázni egy olyan embernek, aki soha nem látott? – Színek. Hogyan magyaráznánk el neki, hogy mi a szín? – Hőmérséklet. (sárga-napsugár, piros-tűzforró, kék-hideg, fehér-hó stb.)
- Álmodnak a vakok, és ha igen, mit látnak álmukban? – Igen, szagok, ízek, hangok furcsa egyvelegét élik át álmukban. A rémálmok előfordulási valószínűsége pedig jóval nagyobb: gyakori a zuhanás, az elveszettség, az elhagyatottság érzése.

Az első modulban ezekre a kérdésekre-válaszokra kell készülni. A fiatalokat biztassuk, hogy bátran fejezzék ki véleményüket, hiszen rossz válasz nem létezik! A program akkor éri el a célját, a hallgatóság akkor válik már az első modul során érzékennyé a téma iránt, ha a foglalkozásvezető főként a saját élményeinek, tapasztalatainak és akár gyengeségeinek bemutatására fókuszál. Ezeknek a kérdéseknek a megvitatásakor adjunk elég időt a diákoknak, hogy bele tudják élni magukat a vakok helyzetébe. Beszélgessenek nemcsak a könyvtárossal, egymással is! Megéri türelmesnek lenni, mert az érzékenyebb – nem épp a legnépszerűbb – fiatalok most juthatnak szóhoz, a többiek pedig respektálni fogják őket a hallottak miatt. Amennyiben egy-egy nagyobb diák nyilvánul meg érzékenyen, alkalom nyílhat a foglalkozásvezető pozitív visszajelzésére. A program hátralévő részében, főként a második modul során, ezekre az élményekre támaszkodhatunk, akár bátorításra, akár a visszafogottabb viselkedés elérésére van szükség.

IV.1.3. Értékelés

A modul befejezéseként a tanulói visszajelzések meghallgatása következik. A sokak által először hallott téma sok kérdést vet fel, ezeket őszintén megbeszélve, az esetleges szorongásokat oldva, az emberek sokszínűségét, elfogadását, a látás csodáját ünnepeelve zárjuk a beszélgetést. Megerősítjük a fiatalokban, hogy milyen érzékenyen, érdeklődően, nyitott szívvel vettek részt az első modulban, illetve mennyi új szemponttal, gondolattal gazdagították a foglalkozásvezetőt. (Ez szinte minden alkalommal így van.)

2. modul: A társunkra hagyatkozva: önként vakon a könyvtárban

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 0,5–1 óra

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz hatékony gyakorlati segítséget nyújtani fogyatékkal élő embertársainak; kifinomultabban kommunikálni; érzékenyebben együttműködni; a társas kapcsolatok, érzelmek fontosságát helyesen megítélni.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A modul célja, hogy a fiatalok saját bőrükön tapasztalják meg a vakok és gyengénlátók nehézségeit, problémáit és azok kezelését. A kiszolgáltatott helyzetben lévő társukon keresztül gyakorolják a kommunikációt, találják meg a megfelelő segítségnyújtás különféle formáit. Az önként vállalt vakság során jobban megismerik magukat, illetve társaikat. A diákokból álló csoport ugyanúgy, mint a két főből álló látó/vak párok hatékonyabban működjenek együtt, illetve mélyüljön a csapatszellem.

Feladatok, események részletes leírása:

A fiatalok a második modul elején tudják meg, hogy bekötött szemmel fognak megismerkedni a könyvtárral. Felkészülés a páros munkára: mivel ez egy bizalmon alapuló feladat, így a párok kiválasztása a diákok feladata. Adjunk elég időt a választásra, és ha igény van a háromfős csoportra,

figyelmeztessük őket, hogy a két segítő sokszor kevesebb, mint az egy. Lehetőség szerint vonjuk be a kísérő pedagógust is, a tapasztalatok szerint általában pozitív élménnyel zárul ez a kaland tanár és diák számára is.

A párok közül az egyik félnek bekötjük a szemét egy kendővel. Fontos megerősíteni, hogy addig marad ebben a helyzetben, ameddig szeretne, ha már kellemetlen számára a vakság, szerepet cserélnek a segítővel. Így minden diák megismerheti a látássérült, illetve az őt támogató látó nézőpontját is. Most, hogy már felkeltettük az érdeklődésüket a téma iránt, és tudják, hogy egy ideig ők is önkéntes vakokként, illetve segítőkként mérettetnek meg: eljött a gyakorlati tanácsok ideje. Ezeket egy önként jelentkezőn szemléltetjük.

- Nagyon fontos a biztonság! Elsősorban a testi épségre kell vigyázni! Meg kell erősíteni a diákokat abban, hogy egy jónak vélt poén kedvéért nem szabad veszélybe sodorni társukat.
- Nézzünk körül a teremben: Mi az első akadály? Válasz: asztal, szék. Nem: a parkettán lévő szegőléc vagy küszöb! Hívjuk fel a figyelmet arra, hogy egy nem látó ember ösztönösen előre csúsztatja a lábát, így olyan veszélyforrás is lehet előtte, ami nem egyértelműen jól látható akadály.
- Ha megszólítunk egy vak embert, óvatosan a karjához kell érünk, hogy tudja, őt szólítottuk meg.
- Nem mindenki szereti, ha idegenek megérintik: kérdezzük meg, hogy szabad-e hozzáérni, vagy inkább csak szóval segítsük a tájékozódásban!
- A nem látó társunkat nem magunk előtt toljuk, hanem előtte megyünk, ő megfogja a felkarunkat, így egy lépéssel előtte járunk, tehát könnyen érzékel mindenféle mozgást.
- Szóban is segítsük, biztassuk, nyugtassuk társunkat!

Egy nagyon hasznos link a segítségnyújtás gyakorlatáról:

https://mvgyosz.hu/wp-content/uploads/2018/11/mvgyosz_hogyansegithetek.pdf

Mielőtt elindulnak, meg kell erősíteni a csoportot abban, hogy olyan élmény várja őket, amit komolyan kell venni, ugyanakkor számtalan vicces helyzet is adódik a túrájuk során. Szabad nevetni! Érezzék szerencsésnek magukat, hogy számukra ez játék, érezzék jól magukat! Tapasztalatom szerint a jókedv még hatékonyabbá teszi az érzékenyítést.

A földszintről elindulva a lépcsőzés az első kihívás, majd szépen, saját tempójukhoz igazodva bejárjuk a könyvtár épületét. Nem adunk információt arról, hogy milyen részlegben járunk, ki kell találniuk. A hallásukra (gyerekszivaj vagy újságpapír zörgése), szaglásukra (régie vagy új könyvek szaga, elhaladás a büfé vagy a wc előtt), de főként a tapintásukra hagyatkozhatnak: a segítőik odavezetik bekötött szemű társaikat a részlegre jellemző dokumentumtípushoz (könyv, folyóirat, keménytáblás leporcelló, CD, DVD), vagy tárgyakhoz (hangszer, plüssfigura, építőkocka), ez alapján kell kitalálni, hol is tartózkodnak. A tömörraktár váratlanul elmozduló polcai különösen erős reakciót váltanak ki. Egy növény, szobor vagy éppen egyik társuk arcának tapintással való felismerése is új élmény, illetve hasznos tapasztalat lehet.

A túra során megismerkednek az öregbetűs könyvekkel, amelyek a gyengénlátó olvasóinknak hozzák vissza az olvasás élményét. Többször elhangzott, milyen jó dolog ez, és milyen örömet okozhatnak majd vele a nagyszüleiknek. Vannak diákok, akik ennek kapcsán értik meg, hogy náluk is van gyengénlátó a családban, hiszen a nagyszülő, aki régen szinte falta a könyveket, már „nem szeret” olvasni.

Egy újabb kihívás a műanyag dobozban tárolt, magnókazettás hangoskönyvek beazonosítása, a rajtuk lévő Braille-írás domború pontocskáinak kitapintása. Itt emlétsük meg a *Vakok Világa* című folyóiratot, amely csupa hófehér lap, domború jelekkel, de a vakok ebből informálódhatnak minden újdonságról.

A visszafelé vezető úton figyelmeztetni kell a diákokat, hogy a lépcsőn lefelé nehezebb közlekedni bekötött szemmel, így különösen vigyázzanak társaikra.

A második modul során a foglalkozásvezető szerepe kettős: egyrészt hagyni kell, hogy a párok önállóan fedezzék fel a könyvtárat, másrészt vigyázni kell, hogy ne kerüljenek veszélybe. A pár látó tagjának halkan, vagy mutogatással jelezzük, hogy az adott helyszínen mi lehet az érdekes felismerni való, emellett a lépcsőre, küszöbre, ajtóbecsapódásra is folyamatosan/állandóan figyelni kell. Figyelni kell a diákok reakcióit: akár túlpörögnek a zavarba ejtő élménytől, akár szabadulnának már a szemkötőtől, segíteni kell nekik kezelni a helyzetet: csillapítani, nyugtatni, vagy éppen bátorítani őket, hogy nyugodtan szálljanak ki a számukra kellemetlen helyzetből.

IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként helyet foglalunk a zenei részlegen, és az élmények, tapasztalatok, tanulságok spontán megbeszélésével oldjuk ennek a nem mindennapi élménynek a feszültségét. Mindenki elmondhatja – kívánság szerint párban értékelve, a könnyebb kommunikáció miatt –, hogy milyen érzés volt vakként közlekedni, mennyire vették át más érzékszervek a látás funkcióját. Mennyire változott az időérzékelés, mennyire volt kellemes/kellemetlen kiszolgáltatott helyzetben lenni, és hogyan változott a párok egymáshoz való viszonya ennek hatására. Szinte minden csoportnál pozitív vélemények érkeztek, amiket a foglalkozásvezető ösztönző visszajelzéssel erősít meg. A kísérő pedagógus is elmondja egyrészt a saját élményeit, másrészt azokat a pozitív tapasztalatokat, amelyek során a diákokat – a különleges helyzetnek köszönhetően – új oldalukról ismerhette meg.

3. modul: A hallásunkra hagyatkozva: zörejek, hangok, zenék felismerése a zeneműtárban

IV.3. A modul adatai

Időtartam: fél óra

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz használni a vakbarát oldalakat; eligazodni a könyvtár zenei részlegében; felismerni, értékelni általa eddig még nem ismert zenéket; érzékenyebben szemlélni a körülötte lévő világot.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul célja, hogy a fiatalok megismerjék a könyvtár szociális funkcióit, szolgáltatásait, lássák meg az általuk ismert könyvtárkép mögött a segítő könyvtárat is. Fedezzék fel a zenei részleg gazdag gyűjteményét, szerezzenek újabb zenei ismereteket, találkozzanak néhány vakbarát oldallal.

Feladatok, események részletes leírása:

A harmadik modul a könyvtár vakok és gyengénlátók által leginkább használt részlegében, a Zenemű- és videótárban zajlik. A programnak ezen a pontján fontos megvizsgálni a csoport összetételét nemcsak a nemük szerint, de stílusuk alapján is. (Például láthatóan Heavy Metal rajongó, futballszurkoló, alternatív vagy éppen a legfogyaszthatóbb zenei irányzatok iránt érdeklődik stb.) Ettől függően választ konkrét zenéket a foglalkozásvezető az előre elkészített CD-kből.

- Vakbarát oldalak bemutatása. Néhány, vakok és gyengénlátók számára hasznos link bemutatása (lásd Szakirodalom-jegyzék). Ezek az oldalak olyan gyakorlati témákban nyújtanak segítséget, mint a segédesszközök beszerzése, hangoskönyvtár, újság-előfizetés, tankönyvellátás, jogsegélyszolgálat, Braille nyomtatás, könyvtár, kotta. A linkek között találunk olyat is, amely egy – látókat és nem látókat egyaránt inspiráló – fiatal, vak lány internetes naplójára mutat.
- Zörejek, zajok, hangok, helyszínek atmoszférájának felismerése. Az alábbi válogatás egy éppen aktuális ajánlás. A csoport érdeklődésének, türelmének, sikertelenségének függvényében változtatható, rövidíthető, aktualizálható.
 - Először a legkönnyebbekkel kezdjük a hangfelismerést: macskanyávogás, dorombolás; mély kutyaugatás, időnként mordulással; téhénbögés, távoli kolomphang; disznók moslékot esznek, közben visítanak; levelibéka brekegése.
 - Amikor már azt hiszik, hogy ez nagyon könnyű feladat, lépünk egy szintet az állathangok felismerésénél: pacsirta- vagy poszátacsicsörgés; szajkó; kakukk; egyéb természeti hangok, például a tenger hullámtörése homokos partnál; eső, közben mennydörgés.
 - Természet és az ember – ezzel átvezetve az emberi cselekvések hangjaira: lépések a havon; tüsszentés; víztöltés pohárba; WC lehúzása; érdekességképpen: 1979-es számítógépterem hangja (Senki sem ismerte még fel!).
 - Áttérünk a „Hol vagyunk?” kérdéskörre: ima a templomban, németül; uszoda, startpisztoly, szurkoló tömeg; zenekari hangolás koncert előtt; vidámpark; cirkuszi zenei tus.
- Zenefelismerés
Klasszikusok
 - Vivaldi: Négy évszak – Tavasz (A legismertebb klasszikus zenék felismerésénél sem várhatunk nagy eredményeket.)
 - Saint-Saëns: Az állatok farsangja – A hattyú (Talán az állatot meg tudják tippelni.)
 - Mozart: Varázsfuvola – Bűvös csengettyű

A most következő zenéket ajánljuk a foci, illetve a Forma-1 rajongók figyelmébe:

- Olaszország himnusza
- Németország himnusza
- Franciaország himnusza

Az előző sikereken felbuzdulva, következhetnek a hozzájuk közelebb álló zenék, nagyjából kronológiai sorrendben:

- Abba – The Winner Takes It All
- Michael Jackson – Thriller
- AC/DC – Thunderstruck
- Shakira – Waka Waka
- IZ – Over the Rainbow
- Jennifer Lopez – On The Floor
- Avicii – Wake me up
- Majka – Belehalok
- Halott Pénz – Mindenre ráveszel
- Végül búcsúzásként egy üzenet: Kelemen Kabátban – Maradjatok gyerekek!

IV.3.3. Értékelés

Tapasztalataim alapján a harmadik modul zárására a diákok már teljesen feloldódnak, a zenehallgatásnak köszönhetően jó hangulatban, komolyan elgondolkodva, de örömmel beszélnek az átértékeléseikről: szorongásról, bizalomról, önbizalomról, a látás örömről, a megismert

emberi sorsokról stb. Fontos megbeszélni azt is, hogy az újonnan szerzett tudást a program során hogyan tudták segítőként alkalmazni, milyen pozitív, esetleg negatív tapasztalatot szereztek. A foglalkozásvezetőnek érdemes megemlíteni, hogy a különböző zenei stílusok milyen jól megférnek egymás mellett, kifejezheti örömét a diákok zenei tájékozottsága miatt. A fiatalok a felszabadító zenehallgatás/felismerés során szerzett pozitív élményekkel, jó hangulatban vesznek búcsút könyvtárunktól.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

Minden tanuló biztonsággal közlekedik, tájékozódik a könyvtárban; ismereteket szerez a segítségnyújtás technikai és emberi lehetőségeiről; tudatosabban készül a felnőtt lét szerepeire; énképe és önismertete erősödik; hatékonyabban működik együtt; önkéntes, segítő feladatot választ az iskolai közösségi szolgálat keretein belül; érzékenyebb a társadalmi esélyegyenlőség iránt, ezáltal a társadalom nyitott, elfogadó, felelősen gondolkodó és felkészült tagjává válik.

A foglalkozást követő napokban/hetekben az iskolában rendszeresen szóba kerülnek a könyvtárban szerzett élmények, tapasztalatok egy-egy hétköznapi kiszolgáltatott helyzet kapcsán (a pedagógusok többször adtak pozitív visszajelzést erről).

VI. ESZKÖZLISTA

- kendők
- CD-lejátszó, hangoskönyvek (magnókazetta, CD), zenei CD-k
- a Népművelési Intézet AV Stúdiója hangtárának Zöreijarchívum jegyzéke (ennek hiányában egyéb, interneten elérhető zörejek, hangok gyűjteménye, például: www.freesound.org)

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

Lackfi János: Milyenek a magyarok? – szövegrészlet

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

**OLVASMÁNYFELDOLGOZÁS
ÉLMÉNYPEDAGÓGIAI
MÓDSZEREKKEL**

A hétmérföldes csizma utasai

drámajáték a könyvtárban

Fejlesztő neve	Nagy Marianna Zsuzsanna (Szombathely)	
Közreműködő neve	Zsigri Mária	
Célcsoport	óvodás	kisiskolás
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Könyvtárhasználatra nevelés	
	Meseélmény – személyiség gazdagítás	
	Szókincsfejlesztés	
A program időtartama	1 óra	1 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Csoportos munka Páros munka Kooperatív struktúrák Drámapedagógia módszerek	
Kipróbáló neve	Nagy Gyöngyvér (Bélapátfalva)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

Óvodások:

A program célja, hogy a gyermek fedezze fel, ismerje meg a könyvtárat, az itt szerzett pozitív élmények hatására kerüljön közelebbi kapcsolatba a könyvtárossal, illetve kapjon útmutatót a szabadidő hasznos eltöltéséhez. A meseélmény segítségével gazdagítjuk a gyermeki személyiséget, formáljuk a szociális és esztétikai érzéket, fejlesztjük az értelmi képességeket, kibontakoztatjuk a gyermeki világképet és az anyanyelvi-kommunikációs képességet. Megteremtjük a mesemondás-mesehallgatás bensőséges atmoszféráját, amely által elősegítjük a szókincs bővítését és a képzelet fejlődését. Alkalmat teremtünk a feszültség levezetésére verbális és nonverbális eszközökkel. Lehetőséget biztosítunk a gyermek önismeretének, emberismeretének gazdagítására, a környező világ megismerésére. A folyamat során támogatjuk a gyermeket, hogy felismerje saját és mások értékeit, fogadja el azokat, és a másságot. Találja meg – a saját képességének, egyéniségének megfelelő – szerepét, helyét a kisebb-nagyobb közösségekben. E célok mellett fontos a közösség összekovácsolása a közös élmények hatására: hatékonyabb együttműködés, mélyülő csapatszellem.

Kisiskolások:

A program célja a tananyag interaktív, játékos, élményközpontú elmélyítése. A gyermek a különböző tanórák során szerzett, illetve a könyvtár dokumentumaiban megbúvó elméleti tudást alkalmazza a mindennapok során is. Fedezze fel, ismerje meg a foglalkozás helyszínét, a könyvtárat,

az itt szerzett pozitív élmények hatására kerüljön közelebbi kapcsolatba a könyvtárossal, illetve kapjon útmutatót a szabadidő hasznos eltöltéséhez. Új tevékenységekkel való ismerkedésen keresztül kívánjuk segíteni a kreativitás fejlesztését, illetve mozgásos, pozitív élményt nyújtó játékok bevonásával támogatni a figyelemkoncentrációt, a helyzetfelismerési és döntési képességet, a gyors gondolkodást, a kezdeményező- és szervezőkészséget, találékonyságot, a kreatív és a problémamegoldó gondolkodást, mozgáskoordinációt, javítani a térbeli és testi biztonságot. Megteremtjük a mesemondás-mesehallgatás bensőséges atmoszféráját, amely által elősegítjük a szókincs bővítését, a képzelőerő és az olvasási készség fejlődését. Alkalmat teremtünk a feszültség levezetésére verbális és nonverbális eszközökkel. A meseélmény segítségével gazdagítjuk a gyermeki személyiséget, formáljuk a szociális és esztétikai érzeket, fejlesztjük az értelmi képességeket, kibontakoztatjuk a gyermeki világképet és az anyanyelvi kommunikációs képességet. Lehetőséget biztosítunk a gyermek önismeretének, emberismeretének gazdagítására, a környező világ megismerésére. A folyamat során támogatjuk a gyermeket, hogy felismerje saját és mások értékeit, fogadja el azokat, és a máságot. Találja meg – saját képességének, egyéniségének megfelelő – szerepét, helyét a kisebb-nagyobb közösségekben. E célok mellett fontos a közösség összekovácsolása a közös élmények hatására: hatékonyabb együttműködés, mélyülő csapatszellem.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

Óvodások:

- érzelmi, erkölcsi és értékorientált közösségi nevelés
- anyanyelvi-, értelmi fejlesztés és nevelés

Kisiskolások:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát két modulra bontottuk, amelyek mindegyike könyvtári környezetben zajlik. A modulokra való felbontás alapját a különböző célcsoportok, illetve a modul során elsajátításra kerülő kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják. A program vezető játékkal zárul. Összefoglalja a könyvtári foglalkozáson átélteket, de a mese varázslatát engedi továbbélni, abból nem zökkenti ki a gyermekeket, mintegy útravalóul adja számukra. A megélt mese és a könyvtári környezet közös élményként marad meg a résztvevő gyermekek lelkében.

Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, az értékelés és ellenőrzés – esetünkben – nem használja az osztályozás, a százalékos értékelés eszközeit.

A könyvtáros, mint a játék vezetője folyamatosan értékeli. Az értékelés maga a történet előrehaladása. A játék irányítója kíséri és folyamatosan pozitív, biztató, motiváló szavakkal viszi tovább a mese történéseit. Az óvadás és iskolás korosztálynál a foglalkozás szerves részét képezi az értékelés. Az óvadás korosztály – visszatekintve a korábbi élményekre – készít egy emlékképet a program zárásának pillanatában. A kép visszaidézhető a későbbi otthoni vagy óvodai környezetben, és az ez alapján megalkotott rajz visszakerülhet – időszakos kiállítás formájában – a könyvtár falai közé, későbbi kapcsolatot, hívószót jelentve a családnak. A próbát kiálló iskolás csoport megérdemelt

jutalomként a meseshallgatás élményét viheti magával. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

A drámapedagógia eszközeit felhasználó, népmesére épülő könyvtári foglalkozás összeállítását követően meg kell ismertetni azt a könyvtár vonzáskörzetében működő óvodákkal és általános iskolákkal. Az óvodapedagógusok és tanítók érdeklődését keltsük fel az oktatást támogató, kiegészítő, színesítő könyvtári foglalkozás iránt.

Közzététel a honlapon

A könyvtár/gyermekkönyvtár honlapján rövid leírással, hívogató szöveggel ajánlani, bemutatni kell a népmesére épülő, könyvtári környezetbe helyezett foglalkozás tartalmát, vázlatát a kapcsolatfelvétel lehetőségével.

Közzététel szórólapon

A szórólapon a foglalkozás rövid leírása mellett adjuk meg a kapcsolatfelvételhez szükséges elérhetőségeket (telefon, email cím).

Közzététel elektronikus levélben

A könyvtári foglalkozást az egyes óvodák, általános iskolák igazgatóival elektronikus levélben ismertessük meg, ajánljuk fel a részvétel lehetőségét. Amennyiben a könyvtár ismer és ápol kapcsolatokat óvodapedagógusokkal, iskolai tanítókkal, közvetlen levélben tájékoztassuk őket is.

Egyeztetés a csoportot kísérő pedagógussal

A foglalkozás vezetőjének felkészülését segíti, a foglalkozást eredményesebbé teszi a csoportot kísérő pedagógussal folytatott előzetes beszélgetés. Erre támaszkodva a program szervezője pontosabb képet alakíthat ki a csoport habitusáról, a meséhez, a népmeséhez fűződő viszonyáról, arról szerzett ismereteiről. Ebben a helyzetben tisztázható a pedagógus aktív vagy szemlélő részvétele a foglalkozás menetében.

Az óvodapedagógus pontos képet adhat csoportja korosztálybeli összetételéről (az óvodai közösséggel, környezettel most ismerkedő gyerekekről), illetve a viselkedési vagy szociális problémákkal küzdő gyerekekről. Így segítheti az eredményes, minden gyermek számára élményt adó játék sikerét. Gyakorlati tanácsokkal láthatja el a könyvtárost az egyedi interakciókra való felkészülésben. Az alsó tagozatba járó diákok már sokszor találkoztak népmesékkal. Az olvasás vagy irodalomóra részeként a műfaj formái, tartalmi jellemzőit ismerhetik. A csoportról szerzett ismeretek alapján a foglalkozás rugalmasan alakítható. Ami az egyik korosztálynak, csoportnak megszerzendő tudás, az a másiknak már beépült ismeret lehet.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Hagyományos könyvtári környezet és eszközök.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Csoportos munka, páros munka, kooperatív struktúrák, interaktív, a gyerekek aktivitását ösztönző módszerek, a drámapedagógia módszereinek alkalmazása.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	A kígyóbőr	45 perc
2.	Királylány lángpalotában	1

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: A kígyóbőr

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 45 perc

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- belső képek megteremtésére;
- felismerni egy adott szituációban a viselkedés, a kommunikáció lehetséges módjait;
- bátrabban alkalmazni kezdeményezőkézségét;
- párban együttműködni;
- a figyelem összpontosítására;
- tudatosan használni az esztétikai-művészeti kifejezőkézségét;
- hibáit, erőnyeit felismerni;
- bátrabban hagynakozni időérzékre.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részéélkitűzések:

A drámajáték-foglalkozás játékaik között találhatók a kollektív alkotás örömére ösztönző, konfliktusmegoldó és közösségteremtő eljárások éppúgy, mint a partneri együttműködésre felkészítők. A gyermek a játék közben ismeri meg a világot. Az önkifejezés képsége és az emberi kapcsolatainak alakulása a játék tevékenységében gyökerezik. Rögtönzése természetes gyermeki lényéből fakadnak: valóban az, akit játszik. A szerepjátékok során lehetőség kínálkozik számára, hogy minél többféle helyzetet kipróbáljon, eljátszon. A foglalkozás során fejlődik a szövegértése, mozgásos és nyelvi kifejezőkézsége (gondolkodás, beszéd). A drámapedagógia alkalmazhatósága a közösség építő erejében rejlik, valamint az eszköztelenségben, mert nem kell hozzá más, csak a gyermek és a játékot irányító, a gyermekekkel együtt játszó könyvtáros.

Feladatok, események részletes leírása:

A foglalkozáson való részvételhez előzetes jelentkezés és időpont-egyeztetés szükséges. Nem feltétlenül szükséges, hogy a foglalkozás levezetésére vállalkozó könyvtáros drámapedagógusi végzettséggel rendelkezzen, viszont nagyon fontos, hogy empatikus, rugalmas gondolkodású, megértő legyen. A drámajáték-vezetés feltételezi a gyermekekkel együtt gondolkodó és játszó felnőtt jelenlétét és kreatív személyiségét. Elsődlegesen arra kell törekedni a komplex foglalkozás során, hogy olyan légkör alakuljon ki, amelyben a gyermek jól érzi magát: felszabadult hangulat, jókedv, derű uralkodik, felnőttek és gyermekek is sikerélményhez jussanak. A gyermeki kreativitás kibontakozásának elengedhetetlen feltétele az olyan légkör, amelyben a különbözőséget is tolerálják, a gyermekek érzik, hogy becsülik őket, törődnek velük. A foglalkozáson résztvevő gyermekek ideális létszáma 15 fő.

Ez a foglalkozás egy minta, amelyet a kreatív könyvtárosok továbbgondolhatnak, fejleszthetnek saját elképzeléseik, illetve az aktuális csoport igényei szerint.

A könyvtárba érkező óvodás csoportot a foglalkozásvezető már a bejáratnál várja, majd kedves szavakkal üdvözi, és a foglalkozás helyszínére, a gyerekkönyvtárba kíséri. Itt lehetőség szerint a többi látogatótól elszeparált helyre, egy szőnyeghez érkeznek, ahol a körben elhelyezett kispárnák biztosítják a kényelmet, biztonságot, melegséget nyújtó hangulatot. Fontos előzetesen tisztázni az óvodapedagógussal, hogy aktív vagy szemlélő szerepben kíván-e részt venni a foglalkozás menetében.

Bemelegítő, kapcsolatteremtő játék

A foglalkozásvezető megkéri az óvodásokat, hogy álljanak körbe. Becsukott szemmel megpördül, majd véletlenszerűen két kisgyerek fejét megérinti. Ők fogják kialakítani – fejük fölé felemelt kezükkel – a meseszőnyeg kapuját. Ezen a csodák földjére nyíló varázskapun csak úgy lehet átmenni, ha mindenki mond egy olyan szót, amely a könyvtárhoz köthető. Aki még sohasem járt eddig a könyvtárban, annak is lesz már némi friss tapasztalata. Bíztni kell a gyerekeket, hogy nyugodtan nézzenek körül, és mondják ki bátran azt, amit legelőször meglátnak. Éreztetni kell velük, hogy semmi sem kötelező! Bátorításként először a könyvtáros bújik át a kapun, és mondja: varázslat. Rugalmasan kell kezelni a válaszokat, bármilyen válasz jó: egy érzés, szín vagy akár illat is. Nagyon fontos a türelem, hiszen ezzel a bemelegítő játékkal alapozhatjuk meg a foglalkozás kellemes, elfogadó, minden résztvevőnek teret adó hangulatát. Miután mindenki megérkezett a szőnyegre, kör alakban leülünk. Azért fontos ez az elhelyezkedés, mert a körformában kezdődő foglalkozás aktív cselekvésre készíti az együtt játszókat, és kezdeményező szerep jut a foglalkozáson résztvevő gyermeknek.

Grimasz játék

A könyvtáros felteszi a kérdést: *Mutassátok meg, milyen kedvvel ébredtetek ma reggel!* A foglalkozásvezető elmondja, hogy reggel, amint felébredt eszébe jutott, hogy óvodások jönnek hozzá a könyvtárba, és mindjárt jó kedve lett, ezt az érzést grimasszal az arcán be is mutatja. Hagyjunk kis időt a gyerekeknek a gondolkodásra, majd a foglalkozásvezető tapssal jelzi a gyakorlat kezdetét, amelynek hallatára az óvodások vidám, szomorú, izgatott arcot vágnek. A könyvtáros is részt vesz a grimaszolásban! A következőben mindenki vágjon olyan arcot, ahogy most, ebben a pillanatban érzi magát. Együtt örülünk a találkozásnak és a sok mosolygós arcnak. Ezek a gyakorlatok segítenek a könyvtárosnak, hogy előzetesen megismerkedjen a csoporttal: inkább az aktív, lelkes gyermekek vannak többen, vagy inkább a csendesebb, visszahúzódók. A foglalkozásvezető elmondja a gyerekeknek, hogy egy érdekes kaland várja őket a könyvtárban, de ehhez szükség van az ő segítségükre is.

Pantomimjáték: a hétmérföldes csizma segítségével indulás Meseországba

A könyvtáros elmondja és megmutatja, hogy mindenkinek van egy hétmérföldes csizmája, amivel eljuthat Meseországba. A gyerekek egyenként, de nem kötelezően válaszolnak a foglalkozásvezető kérdésére: ki hogyan képzei az utazást a hétmérföldes csizmával? Lesz, aki elmutogatja, hogy „felveszi” a csizmát a lábára és nagyokat lépked, vagy varázsolni tud vele. A lényeg, hogy mindenki a saját maga által megálmodott formában megérkezzen Meseországba. A megelevenítő, dramatikus tevékenységeket szívesen és örömmel végzik a gyerekek. Lehetőség adódik, hogy a játék során kibontakozzon a személyiségük és oldódjanak a gátlások, illetve a gyermek megelevenítheti vágyait, szándékait és levezetheti indulatait. Legfőbb feladat a természetes rögtönzőtechnika megőrzése néma- és szöveges játékokban egyaránt. Bárhivé, bármivé átváltozhat, bármilyen módon képes utazni, attól függően, hogy fantáziája hogyan ragadja el.

Mesehallgatás

Most, hogy megérkeztünk a mesék földjére, ismerjük meg A kigyóbőr című magyar népmesét. (Lásd az 1. mellékletben.)

A gyerekek kényelembe helyezik magukat, mindenki olyan testhelyzetet vesz fel, ahogy a legjobban érzi magát. A mesehallgatáshoz minden esetben szükség van a nyugalmas, otthonos, meghitt légkörre és kényelmes hely megteremtésére. Fontos, hogy minden érdeklődő gyermek jól lássa és hallja a könyvtárost. Ne zavarják egymást, és a mesélőnek legyen lehetősége mindegyik gyermekkel felvenni a szemkontaktust. Lehetőség szerint a hagyományos, élőszavas mesemondás varázsát próbáljuk fenntartani, továbbvinni, ezzel is reagálni a jelen kor (elektronikus média, televíziózási szokások, silány és kétes igényű mesefeldolgozások) kihívásaira. A mesehallgatást ne kövesse szövegértés, szövegfeldolgozás, ne vonjunk le tanulságot. Hagyjuk, hogy minden gyermek a maga szintjén, szabadon értelmezze a mesét, saját belső képei segítségével. A csendben, nyugodtan meghallgatott mese után folytatjuk a képzeletbeli utazást, jól fog esni egy kis mozgás.

Koncentrációs gyakorlat: Hullámmozgás

Megkérjük a gyerekeket, hogy alakítsanak ki a szönyegen egy nagy kört, és fogják meg egymás kezét. A könyvtáros is köztük áll, majd „hullámokat gerjeszt” kezének fel-le mozgásával. A gyerekek ezt utánozva továbbítják a mozgást. Ez a játék a világról szerzett tapasztalatokat, élményeket, előzetes ismereteket hívja elő, amelyet mozgással, némajátékkal követnek. Először lassú mozgással, („Most csendes a tenger, alig hullámszik a víz...”), majd egyre gyorsabb mozdulatokat végzünk („Közeledik egy nagy vihar...”), egészen addig, míg a dörgés, villámlás el nem uralkodik..., aztán megint elnyugszanak a hullámok, kisüt a nap, elcsendesedik a tenger. A könyvtáros megkérdezi a gyerekeket, hogy mit is lehet csinálni a vízparton, ha nyár van és kellemesen süt a nap. Most, hogy újra szép idő lett, itt az ideje egy kis pihenésnek, napozásnak.

Lazító gyakorlat: Napozás

Hátunkra fekszünk, lábakat kicsit terpeszbe tesszük, karjaink lazán a testünk mellett. Elképzeljük, hogy egy szép, forró nyári napon egy gumimatracon ringatózunk a tengeren (Balatonon, medencében). A nap forrón süt, a víz kellemesen hűsíti testünket. Minden nyugodt, hallgatjuk a gyerekek vidám játékát, örülünk a nyárnak, és egyetlen gondunk csak az, hogy milyen ízű fagyit majszoljunk el a sütkérezés után. Éppen mire már mindenki elmondhatta, hogy milyen fagyit szeret, hirtelen megjelenik a mesébeli kígyó. Szerencsére a gyerekek tudják, hogy nem kell félni ettől a kígyótól, a mese által már megismertük, így mindjárt beszélgetésbe is elegyedünk vele.

Beszédművelési gyakorlat: a légzéstechnika gyakorlása

A kígyó sziszegő hangját utánozzuk 15 másodpercig. Közösen megbeszéljük, hogy miről beszélgettünk a kígyóval. Ezt követően, ha már mindenkinek sikerült az utánzás, következik a hang-erőgyakorlat: a könyvtáros keze emelésével jelzi a sziszegő hang hangerejének fokozódását, illetve halkulását. Figyeljünk a fokozatosságra: eleinte halkan utánozzuk a kígyó hangját, majd egyre hangosabban, végül lassacskán halkuljon el a sziszegés. Annyira megkedveltük ezt a kígyót, hogy szeretnénk vele együtt játszani.

Koncentrációs gyakorlat: Kígyógyakorlat

A gyerekek egyes oszlopba állnak, mindenki megfogja az előtte álló vállát. Aki a sor elején áll, az lesz a kígyó feje, ő vezeti a többieket. Arra megy és olyan sebességgel, amerre és ahogy szeretne. A többieknek úgy kell követniük, hogy ne engedjék el egymás vállát. Az elől álló gyerek személye változik, mindig az éppen élen járóból lesz a kígyó farka. Közben énekelni is lehet: *„Tekeredik a kígyó, rétes akar lenni, tekeredik a rétes, kígyó akar lenni.”*

Az éneklés nemcsak a zenei, de a személyes és személyközi intelligencia szempontjából is fontos. Ezen kívül bebizonyított tény, hogy az agy az éneklés közben nem képes félelemérzéseket mobilizálni, így a dalolás nagy szerepet játszik a szorongás oldásában, a játék felszabadult megélésében. A csoport igénye, kedve szerint a könyvtáros vezetésével, kígyómozgással (de már ének nélkül, hiszen a nyilvános terekbe érkezünk) hagyhatja el a foglalkozás helyszínét. A könyvtár bejáratánál elköszönünk az óvodásoktól, kifejezve reményünket, hogy mihamarabb viszont láthatjuk őket.

Elképzelhető, hogy bizonyos játékok végzése közben/után újabb ötletek adódnak. A gyerekek is előrukkolhatnak újabb elképzelésekkel, amely más irányba viheti az eredeti elgondolásunkat. A megtervezett programot a gyerekek aktuális igényeihez, hangulatához igazítjuk. Ne ragaszkodjunk az előre elkészített foglalkozástervhez, hanem inkább egy örömteli, felszabadult együttlétet valósítunk meg, ahol a gyerekek és felnőttek jól érzik magukat: biztonságos körülmények között, örömmel hallgassanak mesét, énekeljenek, játsszanak.

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelésként, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzésként a könyvtáros egy utolsó játékra hívja a gyerekeket: virtuális élmény-fénykép készítésére. Az óvodások becsukott szemmel elképzelik a foglalkozás azon részét, amelyben a legjobban érezték magukat. Amikor már mindenki látja a maga fényképét, lehet kattintani a láthatatlan fényképezőgépen. Az „elkészült képet” igény szerint bárki „megmutathatja a többieknek. A foglalkozásvezető megerősíti a gyerekekben, hogy a sok élmény mellett ezt a láthatatlan fotót is magukkal viszik a könyvtárból, és otthon büszkén mutassák meg, mesélik el szüleiknek, testvéreiknek, nagyszüleiknek is. Javasolhatjuk az óvodapedagógusnak, hogy a könyvtárban készült fényképeket az óvodában rajzolják le.

2. modul: Királylány lángpalotában

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul feldolgozásában érintett korosztály: 6–10 évesek.

A foglalkozás eredményes lefolytatásához szükséges az egymás felé fordulással, figyelemmel megteremtett, a szabad megszólalást, szereplést támogató közeg. A gyerekek egymást ismerve, de sokuk számára ismeretlenebb közegbe érkeznek, sokan először találkoznak a könyvtárossal, aki a

foglalkozást vezeti. Fontos a résztvevők teljes körének bevonása. A könyvtárosnak figyelnie kell arra, hogy aki bátortalanabb, kellő figyelmet és bizalmat kapjon. Így lehet eredményes minden résztvevő számára a népmese világára épülő könyvtári foglalkozás.

A foglalkozás vezetőjének felkészülését segíti, a foglalkozást eredményesebbé teszi a csoportot kísérő pedagógussal folytatott előzetes beszélgetés. Az alsó tagozatba járó diákok már sokszor találkoztak népmesékkal. Az olvasás, irodalomóra részeként a műfaj formai, tartalmi jellemzőit ismerhetik. A csoportról szerzett ismeretek alapján a foglalkozás rugalmasan alakítható. A könyvtári foglalkozáson a cselekvő részvétel mellett hangsúlyt kell kapnia az élőszavas mesemondásnak, amely segíti a belső képalkotást, a szövegértés fejlődését.

A foglalkozás elemei bármely népmeséhez kapcsolhatók, nem határozzák meg a játék végén elhangzó mesét. A könyvtáros (akár a pedagógus bevonásával) szabadon, saját elképzelése alapján választhat népmesét.

A szükséges eszközök: tarisznya, ládika, szereplőket jelölő kártyák szavakkal vagy képekkel, papír, íróeszköz.

IV.2.1. Tanulási feladat

A modul a kommunikációs kompetenciák, a szövegértés fejlesztése mellett a szociális kompetenciák fejlesztését támogatja. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- másokra figyelve gondolatai megfogalmazására;
- a népmesék esztétikai értékeinek befogadására;
- a mesei formulák átélésére, értelmezésére;
- belső képeinek megteremtésére;
- másokkal szembeni toleranciára;
- őszinte önkifejezésre;
- érzelmek megfogalmazására;
- könnyebb kapcsolatleremtésre;
- helyét megtalálni saját közösségében.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A gyerekek a foglalkozás során egyre pontosabban, bátrabban tudják megfogalmazni érzelmeiket, gondolataikat. A cselekvő játék, a képzelet és a párbeszéd mentén megelevenedő mesében a tartalom többoldalú feldolgozásával a szövegértés fejlődését segítjük. A játék során felhasznált mondat- és párbeszédsémák, gesztusok rögzüljenek. A csoportban végzett munka segítse az egymás iránti figyelmet, elfogadás fejlődését. A mese térbe helyezésével fejlődjön a gyermekek mozgása, térérzékelése. Az elvégzett feladatok a gyermekek beszédértésének, alkotó képzeletének, kapcsolatalakítási képességének fejlődését támogassa. Lehetőséget, teret adjon a digitális kor gyermekei számára aktivitásra, valódi kapcsolatok megélésére.

Feladatok, események részletes leírása:

A könyvtáros a foglalkozásra érkezőket az ajtóban fogadja és bevezeti egy olyan birodalomba, ahol polcok sokaságán történetek várják az olvasókat, könyvtárlátogatókat. Röviden ismerteti, hogy olyan foglalkozásra érkeztek, ahol segíthetnek közösen életet lehelni egy népmesébe, ehhez mindenki aktív, egymásra figyelő közreműködésére lesz szükség. A gyermekkönyvtár egésze használható a mese bejárásához, de alakítsunk ki egy jól elkülönülő teret is (szőnyeggel, párnákkal, babzsákokkal vagy fotelekkel), ahol a csoport egésze mozoghat és megpihenhet.

1. feladat

Az első feladatban a gyerekeket be kell léptetni a játékos térbe, a foglalkozás megtartására kismelt könyvtári területre. A belépés után helyet foglalnak, egyenként megmondják keresztnevüket, és felidéznek egy fogalmat, amely számukra a mese szóhoz kapcsolódik.

Köszöntelek benneteket! Különleges világ vár most rátok, amelynek megteremtésében segítségére leszünk egymásnak. Vezetőtök lesznek ezen az úton. Mielőtt beléptek ebbe az elvarázsolt térbe, arra kérlek benneteket, hogy mondjatok egy olyan szót, amely eszetekbe jut, ha ezt halljátok: mese. Ezzel a saját szavatokkal léphettek be közös világunkba. Itt állok a bejáratnál. Szeretném, ha egyenként jönnének hozzám, és mondanátok azt a szót, ami eszetekbe jutott. Szeretnék én is közétek lépni. Az én meséhez kapcsolódó fogalmam: hagyomány. Hosszú vándorutunkon tarisznnyára lesz szükségünk. Ezt most a vállamra akasztom. Üljetek le a szőnyegen a kikészített/kezetekbe adott párnákra, és segítsetek megtölteni a tarisznnyánkat: mi kerülhet bele? Mit vigyünk magunkkal?

A belépéskor elhangzott fogalmak közül van-e olyan, ami most belekerülhet a tarisznnyánkba?

A fogalmakat a könyvtáros egy-egy papírra felírhatja, és ezek valóban kerüljenek bele a tarisznnyába (meseszereplők, varázsigék, varázseszközök, mesekezdetek, mesebeli számok stb.). A szavak elhangzása után közösen döntsük el, mi kerüljön a tarisznnyába, mi az, ami tovább vihető.

2. feladat:

Hamuban sült pogácsa is kerüljön a tarisznnyába, amelyet a játék vezetőjével közösen készítenek el a gyerekek pantomim játék segítségével. Szitalják a lisztet, sóznak, gyúrnak, szaggatnak. A fiúk tüzet raknak és felélesztik. Amikor elkészültek a pogácsák, kihűtik, majd becsomagolják, és egyenként beleteszik a tarisznnyába.

Milyen élelmet vinnétek magatokkal a hosszú útra?

A lányokat arra kérem, hogy gyúrják be a pogácsa tésztaját!

A fiúk rakjanak tüzet, ahol meg tudjuk a pogácsákat sütni!

Amikor elkészült, hűtsük ki. Tegyük az ablakba, vagy fűjjük meg. Valaki meg is kóstolhatja a frissen sült pogácsát. Milyennek érzitek? Jól sikerült? Nem túl meleg? Tettünk bele elég sót?

Csomagoljuk be és szeretném, ha egyenként ide jönnétek és beletennétek a tarisznnyánkba.

3. feladat

A tarisznnya minden otthonról hozott jóval megtelt, és belekerültek a mesékről, népmesékről alkotott fogalmak. Most elindulunk a vándorútra. A gyerekek felállnak, megfogják egymás és a könyvtáros kezét. Majd elindulnak a párnák között kijelölt úton, tekeregnek, mint a kígyó. A kígyó betekeredhet a polcok közé is, a gyermekkönyvtár szélesebb terébe is, hogy kicsit megmozgassa a vándorokat, és elfáradjanak, mire estére visszatérnek a párnáikhoz. Vándorlás közben versikével, népdallal kísérhetjük a közös vándorlást. A gyerekek által javasolt népdalt közösen énekelhetjük, vagy tanuljuk meg Weöres Sándor versét (lásd 3. melléklet).

Induljunk el az utunkon. Miközben egymás után többször elmondjuk a versikét, fokozatosan fogja meg mindenki a mellette álló kezét, és alkossunk egy láncot. Így egymásra figyelve lépünk rá a vándorútra. Gyertek utánam.

4. feladat

A kígyózó sorban minden ötödik/negyedik/harmadik (a csoport létszámától függően) gyerek kap egy, az út során talált ládikából egy-egy meseszereplő kártyát. (A nagyobbaknak a szereplő nevével, a kisebbeknek a szereplő képével.) Barkochba játékot játszanak csoportokban. Minden ötödik/negyedik/harmadik ember a sorban zárja a csoportot, így a csoportalakítás gyorsan elvégezhető. A megfejtett szereplő kártyáját a megfejtő magára tűzi. A kisebb csoportok létszámát az egész

csoport létszáma határozza meg, és az, hogy hány szerepet szeretne a játékvezető kiosztani. A játék vezetője a népmesék sokaságában megjelenő szereplőket választhatja, vagy dönthet úgy, hogy a játék végén meghallgatott mese szereplői öltsenek testet. (Szereplőkártyák a 4. mellékletben)

Megerkezünk egy ládikához. Ezt most kinyitom és minden ötödik/negyedik/harmadik embernek adok egy mesebeli szereplő nevével ellátott kártyát. Aki kártyát kap, ne mutassa meg senkinek. Olvassa el (nézze meg a képet). Most ő lett a szereplő. Gondolja át, mi az, ami jellemző rá, amiről fel lehet ismerni. Ötös/négyes/hármas csoportokban vegyetek körbe a szereplőt, és tegyetek fel kérdéseket. Próbáljátok kitalálni, kit személyesít meg. A szereplőnek a válaszaival rá kell vezetnie a megoldásra a többieket, de nem mondhatja ki saját nevét.

Ha sikerült megfejteni, milyen meseszereplők elevenedtek meg, tűzzétek ki a ruhájukra a kártyát.

5. feladat:

A játékban kicsit megpihen a csoport. Elérkezett az éjszaka, és a figyelmet az éjszakai hangok és az ég felé irányítják. Megpihennek, és közben felnéznek a csillagos égre, elmesélik az eléjük táruuló látványt.

Bizonyára elfáradtatok. Ha nyugat felé tekintetek, lassan nyugovóra tér a Nap. Keresetek magatoknak éjszakai vackot egy-egy párnán. Képzeljétek el, hogy egyre sötétebb lesz. A szürkületi fények után jön a sötétség. Az út, ami mellett lepihentünk, teljesen elcsendesedett. A csendben neszezést hallani. Mi moroghat ilyenkor? Mi ad hangokat? Mit hallotok? Suttogjátok bele a sötétbe.

Csendesedjétek el, és az éjszakában nézzetek körül. Az éjszaka fényei, a csillagok és a Hold segítenek, hogy egy kicsit tájékozódni tudjunk. Ha figyelmesek vagytok, felfedezhetitek a Göncölszekeket, a Tejutat.

Nyújtátok ki az egyik kezeteiket, és vegyetek le az égboltról egy csillagot. A csillagot helyezték a homlokotok közepére, majd hunyják be a szemeteiket. Ebből fogom tudni, hogy mindenkinek sikerült a számára legkedvesebb csillagot kiválasztania.

6. feladat:

A pihenés utáni ébredéssel felélénkülnek a gyerekek, megmozgatják magukat, és előkerülhet a habuban sült pogácsa.

Lassan felkel a Nap. Most lesz igazán hűvös a levegő, egy kicsit a szél is feltámad. Bekúszik a fény az éjszakába, és megjelenik a Nap az ég peremén. Első sugara megcsillantják a harmatcseppeket, és az egyre melegedő levegőben fel is szárítják. Egyre hangosabb a környezetünk. Már mi sem tudunk aludni, ezért ébredünk. Megmozdítjuk tagjainkat szépen sorban. Nyújtózkodunk, mély levegőt veszünk.

Jó reggelt! Köszöntekek egymást szavakkal, gesztusokkal!

Aki úgy érzi, megehezett, fogyassza el pogácsáját.

7. feladat:

A mesékben fontos szerepet betöltő természeti képződmények, jelenségek megformálása a vándorút következő szakasza. Erdőt, tengert és szelet alakítunk, végül a gyerekek várat formáznak.

Tovább indulunk. Az utunk során egy rengeteg erdőbe érünk. Nagyon különleges ez az erdő, itt a fák a legkülönösebbek a világon.

A csoport egyik fele (a tőlem balra állók) képzeljétek el azt a fát, amelyet a leginkább szépnek találtok. Formáljátok meg. Legyetek tölgy, bükk, fenyő vagy nyárfá. Képzeljétek el, milyen magasak vagytok, milyen széles a lombkoronátok, egymás felé vagy az ég felé törekedtek.

A csoport másik fele támasszon szelet. Szellőből igazi viharos orkánt. Küldjétek a fák felé, a fák pedig nagyon figyeljenek, a szél erőssége szerint kell mozogni.

Szeretném, ha most a szegénylegény mellém lépne. At kell haladnia ezen a sűrű erdőn, amit tépáznak a szelek. Ha sikerül neki, tovább mehetünk.

A szegénylegény, csillaggal a homlokán, átjutott az erdőn.

A szeleket most arra kérem, legyenek hullámok, a tenger hullámai. Kezeitekkel, akár hangokkal is mutatassátok meg a tengert. Az erdőt alkotó gyerekek pedig változzanak szélle. Szellőktől a viharos orkánig. Korbácsoljátok fel a tenger hullámain.

A szegénylegénynek most a hullámokon kell átkelnie.

Tovább mehetünk az utunkon. Főhősünknek sikerült kiállnia a próbatételt.

8. feladat:

A gyerekek várat „építenek” saját magukból. Egy vagy több sorban helyezkednek el, vagy akár kört is alkothatnak. A királylányhoz vezető utat kell elzárniuk. A legénynek utat kell találnia, akár erővel, akár fondorlattal be kell jutnia a várba. Azok a szereplők, akik segítői lehetnének egy mesében, most is adhatnak ötleteket (tündér, király, öregember, táltos, törpe, óriás).

Alkossatok várat, várfalat és védjétek meg a királylányt. Rátok bízom, milyen lesz a váratok. Lehet kör alakú, vagy egy-két sorból álló köfal. Megformázhatjátok díszes tornyaitokat, bástyákat, nagy kaput építhettek. Az építőelemek, kövek és tornyok magatok vagytok. Legyetek nehezek, kemények, ellenállók még a szélnek is. Támasszatok egy utolsó akadályt a királylány kezének elnyerése elé. Szeretnénk, ha a királylány beköltözne a várba.

Kiért küzdesz, szegénylegény? Miért állod ki a rettentő viharokat? Miért vándorolsz már napok óta? Mit keresel?

Valahogy ki kell szabadítanod a királylányt.

Szeretném, ha a vár találná ki, minek fejében adja oda a királylányt? Milyen próbának kell megfelelnie a szegénylegénynek?

Ha a gyerekeknek nincs ötletük, a játék vezetőjének legyen a tarsolyában egy-két találós kérdés, ha arra helyesen válaszol a szegénylegény, megnyílik a vár kapuja.

IV.2.3. Értékelés

A hosszú vándorút, a gyerekek aktív részvételének jutalma egy igaz történet, egy élő szóval elmondott népmese. A könyvtáros élőszavas mesemondással elmeséli a *Királylány lángpalotában* című erdélyi szász népmesét. A szegénylegény elnyerte méltó jutalmát, ahogy mindenki ebben a történetben.

Üljetek le és hallgassátok meg hát a következő igaz történetet.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A könyvtári környezetbe helyezett foglalkozás megmutatta, hogy az intézmény az olvasás élménye mellett biztonságos közegben működő közösségi térként is funkcionál. A népmesék hangsúlyt kapnak az intézményi és családi környezeten kívül is. A könyvtár élménye kapcsolódik a mese élményével, és bevonzza a későbbi látogatás lehetőségét. A könyvek között, a könyvtárban átélt pozitív élmény erősíti, segíti, megteremteni a könyvek és az olvasás szeretetét. Erősödik a gyerekek képalkotó ereje, a meglevenedő írott szöveg elősegíti a motiváltabb és értőbb olvasást.

A közösen átélt és megoldott próbatételek hozzájárulnak közösségi kapcsolataik, érzékenységük fejlődéséhez, a realitásabb énkép és önismeret kialakulásához. Javul a kommunikációs és együttműködő készségük, kreativitásuk, erősödik a gondolkodó és véleményalkotó képességük, önbizalmuk.

VI. ESZKÖZLISTA

- tarisznya
- szereplőkártyák
- titokzatos láda a kártyáknak

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. A kígyóbőr (mese)
2. Királylány a lángpalotában (mese)
3. Weöres Sándor: Bújócska
4. Szereplőkártyák

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

FilmPakk foglalkozás – film, szórakozás, tudás egy dobozban

a KönyvtárMozi népszerűsítő szolgáltatás és foglalkozás

Fejlesztő neve	Pajor Zsófia (Pécs)	
Közreműködő neve	Kárpáti Szlávna	
Célcsoport	óvodás	kisiskolás
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Filmélmény feldolgozása és elmélyítése	
	Olvasásnépszerűsítés	
	Tanulástámogatás	
A program időtartama	4 óra	2 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Páros munka Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Fink Jánosné (Vértestolna)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A FilmPakk olyan dokumentumcsomag és oktatási segédlet, amely a Nemzeti Audiovizuális Archívumból válogatott népszerű animációs és játékfilmekhez kínál tematikus segédletet a KönyvtárMozi foglalkozások megtartásához. A FilmPakk elsősorban azoknak a könyvtári szolgáltatóhelyeknek készült, amelyek a KönyvtárMozi szolgáltatás regisztrált tagjai, vagy amelyek szeretnék azok lenni. A pakkok ötletét a grazi Városi Könyvtárban már évek óta (elsősorban oktatási intézményekkel partnerségben) működő hasonló program adta. A szolgáltatásról további információk a 14. mellékletben találhatók.

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 FilmPakk foglalkozások mindegyike érdemes lenne a bemutatásra, de a munkafüzetben korosztályi bontásban egy óvodásoknak (*A fecske meg a szalmaszál*) és egy iskolásoknak (*A walesi bárdok*) szóló foglalkozást mutatunk be modulokra bontva.

A foglalkozások bevezető játék és ráhangolódás után filmvetítéssel folytatódnak. A moziélményt az előzetes ismeretek felmérésére irányuló kérdések, majd az ismeretek átadására irányuló beszélgetés követi. Ezután játékos feladatokkal, majd kézműves, kreatív alkotással folytatódnak, végül közös értékeléssel, dicsérettel és apró ajándékok átadásával zárulnak a foglalkozások. A foglalkozás témáját, létszámát, célcsoportját és a rendelkezésre álló időkeretet előre egyeztetni kell a csoportvezető pedagógussal.

II.2. A tanulást segítő eszközök

A vetítésekhez laptop/asztali számítógép, projektor, hangfal, vetítővászon és sötétíthető szoba szükséges. A pakkok átlagosan 5–20 dokumentumot tartalmaznak, melyeknek akár mindegyikét felhasználhatjuk a FilmPakk foglalkozásokhoz. Minden filmhez egy pakk áll rendelkezésre. A pakkokban található *KönyvtárMozi* füzetek útmutatóul szolgálnak a foglalkozások megtartásához. A füzetek filmismertetőt, a rendező, az író és a főszereplők életrajzi adatait tartalmazzák, valamint érdekességeket és könyvajánlókat, amelyek segítik a felkészülést. A gyerekeknek szóló mesékhez és játékfilmekhez kapcsolódóan a felsoroltakon kívül tippeket olvashatunk játékos és kézműves feladatok lebonyolításához. A pakkokat különböző mellékletek (játékok, sablonok, fényképek), illetve a kreatív foglalkozásokhoz szükséges anyagok színesítik. Az útmutató füzetek felhasznált irodalom- és forrásjegyzékkel, linkgyűjteménnyel végződnek, amelyek segítséget adnak a mélyebb felkészüléshez, a kreatív, kézműves feladatok pontos elsajátításához.

A pakkok tartalma:

- új és antikvár könyvek
- oktatási segédlet
- CD-k, DVD-k, hangoskönyvek, diafilmek
- filmkritikák/irodalomkritikák
- társasjátékok
- sablonok, fényképek
- kvíz feladatok
- útmutató a KönyvtárMozi foglalkozáshoz
- elégedettség kérdőívek
- dokumentum ellenőrző listák
- színes ceruzák, színes papírok, filcek

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Egyéni, páros és csoportmunka; drámapedagógia; szabályjátékok, helyzetgyakorlatok; ismeretközlő, prezentáló módszer a foglalkozás vezetőjétől; kreatív kézműves tevékenységek.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	<i>A fecske meg a szalmaszál</i> című meséhez kapcsolódó FilmPakk foglalkozás levezetése nagycsoportos óvodásoknak	legfeljebb 2 óra
2.	<i>A walesi bárdok</i> című animációs filmhez kapcsolódó FilmPakk foglalkozás levezetése iskolásoknak	legfeljebb 2 óra

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: *A fecske meg a szalmaszál* című meséhez kapcsolódó FilmPakk foglalkozás levezetése nagycsoportos óvodásoknak

IV.1. A modul adatai

A foglalkozást kidolgozta: Kárpáti Szlávná

Időtartam: legfeljebb 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul filmvetítéssel akkor valósítható meg, ha az adott település csatlakozott a KönyvtárMozsi programhoz, és rendelkezésére áll az adott filmhez kapcsolódó FilmPakk. Azonban a modul komplexitása miatt a foglalkozás filmvetítés nélkül, az ajánlott könyvek használatával is megvalósulhat.

A modulban *A fecske meg a szalmaszál* című Kormos István mesével foglalkozunk, Richly Zsolt azonos című animációs filmje alapján.

IV.1.1. Tanulási feladat

Célunk a moziélmény elmélyítése, a témához kapcsolódó ismeretek átadása, az előzetes tudásanyag ismételése és az olvasás népszerűsítése az óvodás korosztály körében. A játékos feladatok során a gyerekek nyelvi kifejezőkészsége, a csoportos feladatok során a kooperációs készsége fejlődik. A tanuló a tanulási feladatok elvégzése során ismereteket szerezhet általában a madarokról, azon belül a költöző madarokról, a fészeképítésről, madáretetésről, védett madarainkról.

A foglalkozásokat az alábbi témák köré építhetjük fel:

- madarokról általában, költöző madarak, tavasz, fiókák születése
- fészeképítés, madáretetés, madárvédelem
- segítségnyújtás, az összefogás ereje

Kereshetünk hasonló témájú további meséket, népmeséket is a foglalkozáshoz, például felolvashatjuk a gyerekeknek a *Fecskekék* című népmesét.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

További célunk ismeretek átadása a gyerekek közvetlen közelében (lakókörnyezetében) megtalálható madarakról, az óvodában megszerzett tudásuk elmélyítése, illetve a madarak, a madárvilág megszerettetése a mesén keresztül. A foglalkozáson elhangzó dalokon, verseken keresztül és mondókák segítségével a gyerekek beszédkészsége, ritmusérzéke is fejlődik, szókincsük bővül.

A kapcsolódó irodalom megismertetésével az a célunk, hogy felkeltsük az érdeklődést a pakkban található mesekönyvek, hanganyagok iránt.

A foglalkozást záró kreatív feladatok középpontjában a saját „mű” megalkotása áll. Akár színezés, hajtogatás, festés, rajzolás vagy ragasztás a feladat, a tevékenység hozzájárul a gyerekek írás- és olvasáskészségének kialakulásához/fejlődéséhez, és az ahhoz szükséges összerendezett mozgás, szem-kéz koordináció kialakulásához, kézügyességük és a kognitív képességük játékos módon történő fejlesztéséhez.

Feladatok, események részletes leírása:

A foglalkozások része az adott mese levetítése vagy felolvasása, amelyet általában ráhangolódás, figyelemfelkeltő bevezető játék előz meg. A közös moziélményt követően a résztvevők játékos feladatokon keresztül eleveníthetik fel előzetes tudásukat, illetve szert tehetnek új ismeretekre is a foglalkozás vezetőjétől. Óvodáskorban a gyerekek már nemcsak rácsodálkoznak, hanem kérdéseket is megfogalmaznak a világról. A foglalkozás első felében ehhez biztosítunk teret számukra.

A foglalkozáshoz az az ideális, ha a gyerekek körben ülnek vagy állnak, a kézműves foglalkozáshoz pedig asztalok és székek is szükségesek. Az ötletek tetszőlegesen felhasználhatók és bővíthetők a jelenlévők életkorának és érdeklődésének megfelelően, a rendelkezésre álló időkeret és a „mozitérem” adottságaihoz igazodva.

Ráhangolódás, bevezető játék

- Bemutatkozás

A mesefilm levetítése vagy felolvasása előtt mutatkozzunk be a gyerekeknek, mondjuk el, kik vagyunk és honnan jöttünk, mi a foglalkozás célja, mit fogunk megnézni. Kérdezzük meg a gyerekektől, melyik a kedvenc meséjük. Lehetőség szerint álljunk körbe és járjon körbe egy labda. Akinél a labda van, megmondja a nevét és a kedvenc meséje címét. (A labda adogatását a frontális kérdések feltevésénél mindenhol használhatjuk.)

- *Kitaláljátok, hogy a találós kérdések melyik madárról szólnak?* (Tetszés szerint válasszunk ki néhány találós kérdést a gyerekeknek!)

Ficsergek, csicsergek, villás farkam tavaszt lenget. (fecske)

Sárból rakott vár a háza, reggel, délben, este látom. Gazdájának háta bársony, farka villa, hasa vászon. (fecske)

Vászon a nyaka, muzsika a szája, bársony a háta, villa a farka. (fecske)

Tó vizében lépeget, békák veszedelme, békát fog és messze néz, fél lábon merengve. (gólya)

Fejsze nélkül, kéz nélkül takaros kis ház épül. Mi az? (madárfészek)

- *Ismeretek madarokról szóló mondásokat? Melyik madárról mondják, hogy..? Ha ismered már a mondást, el tudod-e magyarázni a jelentését? (Olvasunk fel néhányat az alábbi mondatokból!)*

Egy nem csinál nyarat. (fecske)

Ritka, mint a fehér (holló)

Úgy füttyöl, mint a (rigó)

Olyan a szeme, mint anak. (sasnak)

Várja, hogy a szájába repüljön a sült (galamb)

..... tolláról, embert barátjáról. (madarat)

A ráhangolódás után vetítsük le a mesefilmet (6 perc 22mp), vagy olvassuk fel a mesét!

A filmvetítés vagy felolvasás után kérdésekkel, majd játékos és kreatív feladatokon keresztül tehetnek szert új ismeretekre a résztvevők.

- Gondolatok, tippek a beszélgetés elindításához (Most is járassuk körbe a labdát!)

Mi tetszett a mesében?

Melyik meseszereplő madár tetszett a legjobban és miért?

Mit tudtok a mesében szereplő madarokról? Kikről is hallottunk?

Megtörtént már veled is, hogy valami nagyon nehéz dolgot kellett elvégezned, amit egyedül nem sikerült? Kitől kaptál segítséget?

Ki az, akire mindig számíthatsz, ha baj van? Te tudtál már segíteni valakinek?

Játékos feladatok

- Szépségvarázslás. Régen szokás volt tavasszal az első fecske megjelenésekor szépségvarázsló mondókát mondani, arcosó mozdulatok kíséretében. Ismételjétek utánam soronként a mondókát, és varázsoljunk most együtt! (Tanítsuk meg az alábbi mondókát, énekeljük együtt a gyerekekkel. A mondóka dallama az alábbi linken meghallgatható: <https://www.youtube.com/watch?v=sZARFboSvXY>. Amennyiben van elég hely, helyezkedjünk el körben a szőnyegen.)
*„Fecskét látok,
szepelőt hányok
selymet gombolyítok.”*
- *Keressétek meg a mesében szereplő madarakat a Muzsikáló madárház című könyvben!* A mesekönyveket adjuk a gyerekek kezébe. Segíthetünk azzal, hogy az oldalakat előre bejelöljük. A gyerekek keresgéljenek 5-6 fős kiscsoportokban. A keresésben segíthet a jelen lévő pedagógus is. A könyveket adjuk körbe, majd a madarak képét mutassuk fel mindenkinek. Használhatunk előre kinyomtatott vagy vetített képeket is. A mesében szereplő madarak: búbos banka, sármány, sárgarigó, cinege (lásd 1. melléklet).
- Vegyes korosztályú csoport esetén elsős vagy másodikos, jól olvasó gyermeket megkérhetünk arra, hogy olvassa fel a madarak melletti versikéket, óvodások esetében a foglalkozásvezető olvassa fel azokat. A versikéket meg is hallgathatjuk Gryllus Vilmos megzenésítésében a könyvhöz tartozó CD-ről.
- *Vannak madarak, amelyek érdekes tulajdonságokkal/szokásokkal rendelkeznek, éppen ezért lettek mondások szereplői. Kitaláljátok, hogy miért?* (Válogassunk az alább olvasható példák közül.)
 - Csörög, mint a szarka. Lop, mint a szarka.
 - Jár a szája, mint a szajkónak.
 - Hamarabb meglesz, mint a kakukk szól.
 - Tarka, mint a kakukktojás.
- *Ismersz olyan növényt, amelynek nevében valamilyen madár szerepel?* (Érdekeséggéppen mutassunk ilyen növényeket a gyerekeknek. Beszéljük meg, vajon miért kaphatták ezt a nevet.) Például kakukkfű, tyúkhúr, libatop, szarkaláb, vérehulló fecskefű.
- *Képzeld el, ha te lennél az egyik mesében szereplő madár, hogyan járnál, repülnél?* (Mindegyik gyerek válasszon magának egy szerepet. Mindenkinek tegyünk fel egy-egy kérdést.)
 - *Hol szeretnél lakni: erdőben, kertekben, városokban?*
 - *Ha költöző madár lennél, hol telelnél?*

- *Milyen színű a tollad?*
- *Mutasd be a járásod!*
- *Mekkora lenne a szárnyad?*
- *Milyen lenne a madárfüttyöd?*

- *Te ki vagy? Mutatkozzatok be egymásnak!* (Kérjük meg a gyerekeket, hogy álljanak fel és játsszák el az általuk választott madarat úgy, hogy mutatkozzanak be egymásnak a kitalált madárfüttyökkel.)
- *Mit mond a fecske?* A madarak beszédére különböző népi elnevezések ismeretesek. Például a fecske ficserékel, csivitel. (Olvassunk fel az alábbi példákból néhányat a gyerekeknek. Ezeket a hangutánzó versikéket mondjuk viccesen, játékosan, játszunk a hangunkkal, a ritmussal, míg olyan csicsérgés nem alakul, mint az igazi fecskéké!)

„S így sopánkodik, mikor tavasszal visszatér:

Csicsuri, csácsuri, csicsuri, csácsuri,
tele pajtát hagytam, üresen találtam!
Csicsuri, csácsuri, csicsuri, csácsuri!
Fészket rakunk itt, itt, ha eljön a kikelet,
itt, itt, itt, itt!”

„Ősszel ülnek a fecskék a villanydróton és így búcsúzkodnak egymástól:

Pitty, pitty, pitty,
Hogy válunk el egymástól,
hogy válunk el egymástól?”

„*Csitty, csitty, csitty,*
Tavaszra jövünk, tavaszra jövünk!
Csitty, pitty, csitty, pitty, csitty, pitty!
Fészket rakunk, itt, itt,
ha jön a kikelet!
Csitty, pitty, csitty, pitty...”

„Mit mond a fecske a fiainak?
Csicseri-ficseri, csicseri-ficseri!
Szénát, szalmát eleget hagytam,
semmim sincs!”

- *Hogyan rakják a fecskék a fészkeiket? Mit jelent az, hogy költöző madár? Mit tudtok még a fecskéről?* (Egészítsük ki a hallottakat, és dicsérjük meg a jól válaszoló gyerekeket!)

A tudásmegosztáshoz használhatunk nyomtatott képeket, vagy kivetíthetjük őket projektor segítségével a szemléltetéshez. A képek forrása megtalálható a forrásjegyzékben. A felkészülésben sokat segíthet a KönyvtárMozi füzet „Tudtad-e” fejezete, illetve a pakkban található dokumentumok tanulmányozása is hasznos lehet.

Jeles napok a fecskéknél, madaraknál

A néphagyomány számon tartja Fecskehajtó Kisasszony napját, amely szeptember 8-án van. Ekkorra már összegyűlnek a fecskék, mert érzik, hogy közeledik az ősz.

Egy másik nevezetes nap a Madarak és Fák napja, amelyet minden év május 10-én tartunk. Ezt a napot a madarak és egyben a természet megismerésének és védelmének szenteljük.

Magyarországon a madarak védelmével nagyon sokat foglalkozik a szakemberekből álló Magyar Madártani és Természetvédelmi Egyesület. Ők minden évben megválasztják az év madarát, hogy minél jobban megismertessék az emberekkel ezeket a hasznos és kedves állatokat. A fecskék 1983-ban kapták meg ezt az elismerést.

2017-ben a tengelic volt a védett madarunk. (Mutassuk meg fényképen!) Nemes Nagy Ágnes írt róla egy nagyon kedves verset (Mit beszél a tengelice?), amelyet a pécsi Szélkiáltó zenekar, később pedig Szalóki Ági is megzenésített. (Olvassuk fel a versikét!)

2018-ban az év madarának a vándorsólymot választotta a Magyar Madártani és Természetvédelmi Egyesület. A vándorsólyomról bővebben az alábbi linken olvashatunk: <http://www.mme.hu/2018-ev-madara-vandorsolyom> (Mutassuk meg fényképen!)

- *A fecskékről az alábbi versikéből is sokat megtudhatunk. Figyelj csak!*

Olvassunk fel a gyerekeknek az alábbi versekből tetszés szerint: Nemes Nagy Ágnes: Madarak; Weöres Sándor: Eresz alól fecske fi

El is énekelhetitek a megzenésített versikét és el is mutogathatjátok együtt. A dal az alábbi linken megtalálható: <http://www.gyerekdal.hu/dal/eresz-alol-fecske-fia>

Gryllus Vilmos: Füstifecskék <https://www.youtube.com/watch?v=FIY5t8m1Ha8>

Mozgásos feladatok:

- Alkossatok fészket! – Fecskefészkek játék

Kérjük meg a gyerekeket, hogy kezdjenek el mozogni a térben. Majd tapsra mondjunk egy számot (2-3-4-5) és a gyerekeknek az általunk mondott szám szerint kell azonnal csoportot alkotniuk.

Ezt játsszuk el néhányszor, majd amikor a gyerekek 3 vagy 4 fős csoportokban vannak, akkor mondjuk el, hogy ők most egy fészket alkotnak, ők benne a fiókák. Ha megvannak a fecskefészkek, csicseregjenek kedvükre.

A foglalkozásvezető (a sas) guggolva kuporog, úgy csinál, mintha szundítana, majd amikor nagy szárnycsapással hirtelen feláll, a csicsergő fiókáknak el kell csendesedniük! Aki hangot ad ki, azt elviszi a sas, vagyis kiesik a fészekből. A szerencsétlenül járt fiókák egy helyre gyűlnek, és új fészket alkotnak.

- Fészkekfogó

A gyerekek párban, egymással szemben állnak és kezet fognak, így alkotva egy fészket. Ki-választanak egy futót és egy fogót. A fogó elkezd kergetni a futót, és megpróbálja elkapni. A futó, ha ügyes, gyorsan bemenekül egy fészekbe, és akivel szemben megáll és megfogja a kezét – egy új fészket alkotnak. Akinek háttal állt meg, az veszi át az ő szerepét, vagyis most ő fut a fészkek körül. Akit a fogónak sikerült megfognia, az lesz az új fogó. Nagyobb térben vagy udvaron érdemes játszani.

Kreatív ötletek

Az ötletek megvalósításához fehér és színes papír, sablon, tempera, papírragasztó, színes ceruza és gyermekolló szükséges. Érdemes egy alkalommal csak egy, legfeljebb két feladatot választani a gyerekek létszáma, a csoport összetétele, a rendelkezésre álló idő és tér függvényében. Érdemes a

sablonokból előre többet gyártani, hiszen sokszor a létszám még az utolsó pillanatban is változhat. Az ötletek forrását lásd a modul irodalomjegyzékében.

- *Készítsünk fecskét különböző technikákkal!*

- Papír fecske

- A gyerekeknek ki kell vágniuk a szükséges részeket, majd a foglalkozásvezető segítségével összeragasztják (lásd 2. melléklet).

- Tenyérnyomatos fecske

- A gyerekek egyénileg dolgoznak, csak fehér papírra és temperafestékre van szükség a megvalósításhoz.

- Origami fecske

- A minta a 3. mellékletben megtalálható. A gyerekek a foglalkozásvezető segítségével együtt, lépésről lépésre dolgoznak.

- Papír fecske II.

- A gyerekeknek körbe kell rajzolniuk a sablonokat színes papírra, ezután ki kell vágni, majd a foglalkozásvezető utasításai szerint egymás után összeragasztani őket. A madár szemléletesebb, ha ragasztható műanyag szemeket is beszerzünk hozzá. Kérjük meg a gyerekeket, hogy adjanak nevet a madaruknak (lásd 4. melléklet).

- *Készítsünk madáretetőt papírból!*

A gyerekeknek körbe kell vágni a sablonokat, majd összeragasztani és tetszés szerint kiszínezni. Az etető sablonja az 5. mellékletben megtalálható.

- *Készítsünk fészket!*

Készíthetünk fészket só-liszt gyurmából, egyszerű gyurmából, agyagból vagy rafiából. A gyerekek kipróbálhatják, hogyan kell sárgombócot készíteni, és egymásra tapaszthatják őket úgy, hogy fészkekformát hozzanak létre; a falat helyettesítheti egy papírlap. Ugyanezzel a technikával krepp-papírból is gyúrhatnak kis golyókat, amelyeket ráragasztanak a papírra. S ha fecskét is hajtogatunk, beleültethetjük a fészkekbe.

- *Színezd ki a képet! A képet ki is egészítheted kedved szerint!*

Azok a gyerekek, akik a foglalkozás vége után még a könyvtárban maradnak, szívesen színezgetnek. Általában ilyenkor kerülnek elő a színezőkönyvek. A mintát lásd a 6. mellékletben. Színezd ki a kismadarakat a repülés irányának megfelelő színnel! A mintát lásd a 7. mellékletben.

A kézműves kreatív feladatok elvégzése után a gyerekek bemutatják egymásnak saját alkotásukat.

IV.1.3. Értékelés

A foglalkozást pólusjátékkal zárjuk, amellyel felmérjük, hogy a gyerekeknek mennyire tetszett a program. A termet hosszában osszuk kétfelé. Az egyik fele a „tetszett”, a másik a „nem tetszett”. (Ha valaki nem tudja eldönteni, akkor álljon középre.) Kérdések: *Mennyire tetszett a mese? Mennyire tetszettek a játékok? Mennyire tetszett a kézműveskedés?*

A foglalkozáson való aktív részvételt bátorító visszajelzésekkel és búcsúzásképpen apró ajándékok – „zsákbamacska” – átadásával zárjuk. Megkérjük a gyerekeket, hogy mielőtt elmennek, nézzék meg a pakkban található könyveket és egyéb dokumentumokat. Olvassuk fel a címeiket, és adjuk a gyerekek kezébe a nekik tetszőt.

A FilmPakkot kölcsönző könyvtárost/pedagógust kérjük meg, hogy töltsse ki a FilmPakkhhoz és a foglalkozáshoz tartozó értékelő kérdőívet.

2. modul: *A walesi bárdok* című animációs filmhez kapcsolódó FilmPakk foglalkozás levezetése iskolásoknak (6. osztályosoknak)

IV.2. A modul adatai

A foglalkozást kidolgozta: Pajor Zsófia

Időtartam: legfeljebb 2 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul megvalósítása során akkor tudunk filmet vetíteni, ha az adott település csatlakozott a KönyvtárMozi programhoz és rendelkezésre áll az adott filmhez kapcsolódó FilmPakk. Azonban – a modul komplexitása miatt – a foglalkozás filmvetítés nélkül, az ajánlott könyvek használatával is megvalósulhat.

A modulban *A walesi bárdok* című Arany János balladával foglalkozunk Gémes József azonos című animációs filmje alapján.

IV.2.1. Tanulási feladat

Célunk a moziélmény elmélyítése, az előzetes iskolai tudásanyag ismételése, a témához kapcsolódó ismeretek átadása, és az olvasás népszerűsítése az iskolások körében. A foglalkozás során a játékos feladatok által fejlődik a gyerekek nyelvi kifejező készsége, a csoportos feladatok alkalmával pedig kooperációs készsége.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése során új ismereteket szerezhet Arany János életéről, munkásságáról, és meglévő tudását elmélyítheti a balladákkal, különösképpen *A walesi bárdok* című balladával kapcsolatban.

Iskolai csoport érkezésekor fontos tájékozódni a csoport előzetes tudásáról. A foglalkozás céljától függően a foglalkozás előtt kérjük a pedagógus segítségét az olvasmányélmény felelevenítésénél.

A foglalkozást az alábbi témák köré építhetjük fel:

- Arany János élete és kora
- a ballada mint műfaj
- hűség az elveinkhez, önmagunkhoz
- hűség a hazához, családnak
- bátorság és vakmerőség közötti különbség
- bárdok, költők, énekmondók kettős szerepe (szórakoztatás és a történetmesélés)

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

További célunk Arany János korának megismertetése és *A walesi bárdok* című balladáról megszerzett tudás elmélyítése játékos feladatokkal.

A foglalkozáson csoportos és drámajátékos feladatokon keresztül fejlődik a gyerekek kooperációs készsége, beszéd-készsége, szókincsük játékos formában bővül. A kapcsolódó irodalom megismertetésével felhívjuk a figyelmet a pakkban található további Arany János művekre.

Feladatok, események részletes leírása:

A foglalkozás része az animációs film levetítése vagy az adott szöveg felolvasása, amelyet általában ráhangolódás, figyelemfelkeltő/bevezető játék előz meg. A közös moziélményt követően a részt-

vevők játékos feladatokon keresztül eleveníthetik fel előzetes tudásukat, illetve szert tehetnek új ismeretekre.

A foglalkozáshoz az az ideális, ha a gyerekek 4-5 fős csoportokban, külön asztaloknál tudnak dolgozni. Az ötletek tetszőlegesen felhasználhatók és bővíthetők a foglalkozás céljának megfelelően, a rendelkezésre álló idő és a „moziterem” adottságaihoz mérten.

Ráhangolódás, bevezető játék

Bemutakozás

Az animációs film levetítése (vagy a ballada felolvasása) előtt mutatkozzunk be a gyerekeknek, mondjuk el, kik vagyunk és honnan jöttünk, mi a foglalkozás célja, mit fogunk megnézni. Kérdezzük meg a gyerekektől, melyik a kedvenc olvasmányuk, vagy mit olvastak legutóbb. Lehetőség szerint álljunk körbe és járjon körbe egy labda. Akihez a labda kerül, mondja el a nevét és a kedvenc olvasmánya címét.

Ráhangolódás

Milyen lehetett az élete Arany Jánosnak? Ismerjük meg a gyerekek előzetes tudását Arany János életéről, műveiről az alábbi játékos feladatok segítségével:

- *Keresd meg a párod a kártyák segítségével. Mit látsz a képen?*
Bontsuk 4 csoportra az osztályt Arany Jánoshoz kapcsolódó kártyák segítségével. Mindenki húz egy kártyát, amelyen Arany Jánoshoz köthető személyek, versek, elismerések, kitüntetések vagy a korban feltalált tárgyak szerepelnek. Mindenkinek meg kell találnia a csapattársait. A kártyákat lásd a 8. mellékletben. A kártyák száma szabadon bővíthető. Az így kialakult csapatok a foglalkozás végéig vetélkedhetnek egymással.
- *Válasszatok magatoknak csapatnevet!*
A csapatok válasszanak csapatnevet és találjanak ki egy rövid csatakiáltást is, amit együtt kell bemutatniuk. Egy nagyobb papírt érdemes a falra vagy táblára rögzíteni, amelyen a csapatneveket és a feladatokért kapott pontokat lehet vezetni.
- *Készítsétek el kiscsoportban, milyen lenne Arany János Facebook-profilja!*
A profilt a gyerekek szerkeszthetik számítógépen vagy dolgozhatnak előre kitöltött, nyomtatott mintával. A profilból az egyes csoportoknak azt a részt kell kitölteniük, amelyhez a kártyákkal előzetesen segítséget kaptak. A kártyák mellett a diákok a FilmPakkban található könyveket (Pl. Nyilas Márta: Arany János Budapestje, Keresztury Dezső: Így élt Arany János, Köteles Viktória: 88 magyar találmány, Riedl Frigyes: Arany János) hívhatják segítségül, amelyekben érdemes előre megjelölni a megfejtéshez szükséges részeket. Amelyik csoport előbb végzett, az plusz pontért külön feladatot kaphat, pl. írja be Arany János családi állapotát, lakhelyét, barátait, kedvenc ételét vagy írhat bejegyzéseket. Közös ellenőrizzük le a megoldásokat. A mintát lásd a 9. mellékletben. A profilt a Fakebook nevű oktatási alkalmazással lehet létrehozni. A jó megoldásokat pontokkal jutalmazzuk.
- *Beszédes képek – Melyik kép melyik ballada illusztrálásához készült?*
A képeket (lásd 10. melléklet) kinyomtatva, laminálva is odaadhatjuk a gyerekeknek, akik csoportosan dolgozhatnak a megoldáson. A képek száma tetszőlegesen bővíthető Zichy Mihály további ballada-illusztrációival vagy szófelhők gyártásával. A leggyorsabb csapat plusz pontot kaphat.

A bevezető játékok után vetítsük le az animációs filmet (6 perc 19 mp), vagy olvassuk/olvassassuk fel *A walesi bárdok* című balladát az alábbi játék szerint:

- *Rakjátok sorrendbe a ballada versszakait!*

A feladathoz Csordás Dániel illusztrációját használjuk versszakokra vágva, amelyet a csapatoknak kell sorba rendezniük. Minden csapattag olvasson fel egy versszakot, és beszéljék meg a diákok számára ismeretlen kifejezéseket! Az illusztrációt lásd a 11. mellékletben. (Ezt a játékot az animációs film levetítése után is játszhatjuk.)

A filmvetítés (vagy felolvasás) után kérdések feltevésével, majd játékos és kreatív feladatokon keresztül tehetnek szert új ismeretekre a résztvevők.

Gondolatok, tippek a beszélgetés elindításához, a korábban tanultak felidézéséhez: Tetszés szerint tegyünk fel kérdéseket a csapatoknak az alábbiak közül:

- *Mi a mű keletkezésének története?*
- *Mi az a ballada és mik a jellemzői?*
- *Mit nem ismerünk meg, miről nem szerzünk tudomást a balladából?*
- *Miért vállalják a halált a bárdok?*
- *Milyen a jó király? Melyek a legfontosabb királyi erények?*
- *Mit üzen a verssel Arany János?*
- *Té hogyan büntetné a zsarnokot?*
- *Ma vannak-e hősök?*
- *Hol a határ bátorság és vakmerőség között?*
- *Mikor érdemes kockáztatni? Érdemes bármit is feláldozni az elveinkért?*

A tudásmegosztáshoz a felkészülésben sokat segíthet a KönyvtárMozi füzet „Tudtad-e” fejezete, illetve a pakkban található dokumentumok tanulmányozása is.

Játékötlek

- *Alkossatok élő szoborcsoportot!*

A csoportok egy-egy kártyát húzhatnak a ballada legfontosabb jelenetei közül. A jelenetekben mindenkinek szerepet kell vállalnia, bele kell merevednie egy adott pózba. A foglalkozásvezető a szobroktól kérheti, hogy mondjanak egy-egy mondatot, amely segít a jelenet felismerésében. A többi csoportnak ki kell találnia, melyik jelenetről van szó. A csoportok 10 percet kapnak a felkészülésre.

- A walesi urak várják a király érkezését.
- A lakoma, a király fogadtatása.
- Az első bárd máglyára küldése.
- A király első éjszakája Londonban.

- *Játsszátok el a legfontosabb jeleneteket saját szavaikkal!*

Ebben a feladatban a csoportok továbbgondolhatják az előző jelenetet, kidolgozhatják, hogy mi történt előtte vagy utána, vagy húzhatnak új jelenetet. A csoportok 10 percet kapnak a felkészülésre.

- A király érkezése.
- A bárdok megjelenése.
- A király hazatérése.

- *Ki vagy te?*

Minden csoport kap egy-egy szerepet a balladából. A csoport tagjainak az a feladata, hogy eldöntendő kérdésekkel találja ki a számára kiosztott szerepet. A cél minél kevesebb kérdésből kitalálni a kapott szereplőt. A szerepkártyákat lásd a 12. mellékletben.

Lehetséges szerepek: Ősz bárd, az utolsó bárd, Edward király, a király lova, felszolgáló a lakomán, a király katonája, lord major.

- Kimondott gondolat (Az előző játékhoz kapcsolódó feladat.)
Próbáljátok beleképzelni magatokat a kapott szerepbe és válaszoljatok a feltett kérdésre. Válaszolatok egyes szám első személyben.
 - A bárdokhoz: Mit gondolnak, mielőtt kiállnak a király elé?
 - A királyhoz: Mit gondol és mit érez, amikor megérkezik Walesbe? Mi jár a fejében, amikor a bárdok egymás után nem teljesítik az akaratát?
 - A walesi urakhoz: Mit gondolnak, látva a király tetteit?
 - A lord majorhoz: Milyen intézkedéseket tesz?
 - A felszolgálókhoz: Milyennek kellene lennie egy királynak?
- Írjatok rövid verset vagy szöveget az alábbi szerepekből!
A feladathoz papír és tollak vagy ceruzák szükségesek. Pl.:
 - Az utolsó bárd éneke
 - A király fohásza
 - A bárdok fiai
- Arany János keresztretjtvény
 - Hasznos lehet a feladat, amennyiben Arany János életrajzát szeretnénk átisméltetni. A zárójelben található cutterszámok alapján beazonosított könyvekben a gyerekek megtalálhatják a megoldást. A könyvek a pakkban megtalálhatóak.

Ötletek kreatív foglalkozásokhoz

Az ötletek megvalósításához fehér papír, színes ceruzák vagy filcek, festék és ecset szükséges. A feladatok megvalósításához álljon rendelkezésre írotábla vagy megfelelő mennyiségű asztal és szék. A feladatokat annak alapján válasszuk ki, hogy mennyi a gyerekek létszáma, milyen a csoport összetétele, elegendő-e a rendelkezésre álló idő és tér.

- Érzékeltesse a király változó lelkiállapotát a ballada során színekkel, hangokkal!
- *Milyen lenne a te képregényed a walesi bárdokról? Rajzold le a legfontosabb jeleneteket!*

IV.2.3. Értékelés

A foglalkozást pólusjátékkal zárjuk, amellyel felmérjük, hogy a gyerekeknek mennyire tetszett a program. A termet hosszában osszuk szét. Az egyik vége a „tetszett”, a másik, a „nem tetszett”. Ha valaki nem tudja eldönteni, akkor álljon középre. Kérdések: *Hogy érezted magad a mai foglalkozáson? Mennyire tartottad érdekesnek a játékokat?* (Egyes játékokra is rákérdezhetünk.) *Tanultál-e valami újat Arany Jánosról?*

Utolsó kérdésként megkérdezhetjük a gyerekektől, hogy milyen élményekkel gazdagodtak a foglalkozáson. A foglalkozáson való részvételt pozitív visszajelzésekkel és búcsúképpen apró ajándékok – zsákbamacska – átadásával zárjuk. Megkérjük a gyerekeket, hogy mielőtt elmennek, nézzék meg a pakkban található könyveket és egyéb dokumentumokat.

A FilmPakkot kölcsönző könyvtárost/pedagógust kérjük meg, hogy töltse ki a FilmPakkhhoz és a foglalkozáshoz tartozó értékelő kérdőívet.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A közös filmélmény együttes feldolgozása segít a megértésben.

A résztvevők új ismereteket szerezhetnek, iskolarendszeren kívüli, kötetlenebb formában.

A foglalkozások során a résztvevők beszédkészsége, szókincse fejlődik.

A foglalkozások elősegíthetik a résztvevők közötti együttműködést, a kooperációs készség javulását.

A pakkok a felfedezés örömet nyújthatják mindkét korosztály számára.

A KönyvtárMozi füzetekben található tippek, érdekességek, a játékötletek és a tematikus kiegészítő anyagok segíthetnek a pedagógusnak az adott téma feldolgozásában.

A foglalkozás olyan tudásanyagok elmélyítésére is lehetőséget adhat, amelyekre az iskolai tanórák keretében sokszor nem jut elég idő.

További várt eredmény, hogy a FilmPakk foglalkozások népszerűsítik a KönyvtárMozi szolgáltatásait, és ezáltal az olvasást. A foglalkozások továbbá bővíthetik a könyvtár programkínálatát és ösztönözhetik a könyvtárlátogatást.

Erősödhetnek a partnerkapcsolatok az oktatási-nevelési intézményekkel, ezáltal a könyvtár közösségépítő szerepe is erősödik.

VI. ESZKÖZLISTA

A vetítésekhez laptop vagy asztali számítógép, projektor, vetítővászon és sötétíthető szoba szükséges. A foglalkozások alapja a FilmPakk (a pakkból található dokumentumok összessége). Foglalkozástól függően olló, ragasztó, színespapír, ceruza stb. A foglalkozás előkészítéséhez nyomtató vagy fénymásoló szükséges.

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Madarak képei
2. Papír fecske 1. sablon
3. Origami fecske
4. Papír fecske 2. minta
5. Madáretető sablon
6. Fecskés színező
7. Madaras színező feladat
8. Arany Jánoshoz kapcsolódó képek csoportalakításhoz
9. Minta Arany János Facebook profiljára
10. Beszédes képek
11. Csordás Dániel: A walesi bárdok (képregény)
12. Szerepkártyák
13. Keresztretjtvény Arany Jánosról
14. A KönyvtárMozi szolgáltatás ismertetése

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

Képregény küldetés

Fejlesztő neve	Kocsis-Szombathelyi Adrienn	
Célcsoport	Tini	7-8. osztály
Résztevők száma	7–11 fő	
Főbb célok	Olvasmányélmény feldolgozása	
	Kreatív tartalmak létrehozása	
	Művészetre nevelés támogatása	
A program időtartama	8,5 óra	6 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív struktúrák Informális tanulási módszerek Projektmódszer Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Tatai Nikolett (Debrecen)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a 7-8. osztályos tanulók számára kiegészítse bármelyik kötelező olvasmány feldolgozásának folyamatát, ezen felül fejlesztí vizuális kifejezőmódjukat egy egyoldalas képregény elkészítése során. A program lehetővé teszi a különböző tanórákon elsajátítandó kompetenciák összehangolását egy olyan műfaj segítségével, amely az utóbbi időben nagy népszerűsége telt szert a fiatalabb korosztály körében. A résztvevők megismerkednek a helyi könyvtárral, valamint olyan alapvető könyvtárhasználati és információkereső gyakorlatra tesznek szert, amelyeket más könyvtárakban, valamint a későbbi tanulmányaik során is alkalmazhatnak. A párban vagy csoportban végzendő feladatok során képessé válnak a másokkal való közös munkára, egymást segítik, támogatják.

A különböző művészeti ágak (irodalom és többféle vizuális művészet) együttes használata, összehangolása fejlesztí a résztvevők komplex látásmódját.

A program egyfajta sablonként funkcionál, segítségével bármelyik kötelező olvasmány feldolgozható, hiszen a képregénykészítés fázisai minden történet esetében ugyanazok. A feladatok rugalmasan alakíthatók, így a program könnyen adaptálható.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképeség
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 3 modulra, azon belül a 2. modult 5 almodulra bontottuk. A modulokra való felbontás alapját a képregénykészítés egyes fázisai adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatokat a leckéken belüli részcélkitűzések szerint osztottuk fel. Minden tanulási feladathoz tartoznak önellenőrzési, önértékelési, értékelési formák (kérdések, feladatok), amelyek segítségével a résztvevők, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizhetik, milyen mértékben sikerült elsajátítania a diákoknak a tanulási feladatban meghatározottakat. Az egyes modulok végén összefoglaló és ismétlő rész található, amelyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a résztvevők előrehaladását az adott modul célkitűzésére vonatkozóan, a résztvevők pedig képet kaphatnak a foglalkozás során végzett munkájukról.

A program legvégén összegző értékelés található, amelynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizni tudja, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység az eredeti célkitűzéseknek, a résztvevők pedig képet kaphatnak a teljes program során végzett munkájukról.

Különös gondot kell fordítani a foglalkozás vezetőjének arra, hogy a csoport, és az egyének is pozitív értékelést kapjanak (dicséret, biztatás stb.). Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök (számítógép/táblagép), valamint hagyományos könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak. Interneten elérhető hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

Az új és meglévő ismeretek vizuális megjelenítéséhez lehetőleg flipchart táblát használjunk, mert az egyes lapok abban könnyen visszakereshetők, és bármikor kiegészíthetők. (Ha van rá mód, akkor hasznos lehet a korábbi foglalkozásokon készített papírokat a falra rögzíteni, és azokat a program végéig ott hagyni.)

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív struktúrák és informális tanulási módszerek; csoportmunka; projekt módszer; prezentáció. Törekedjünk az interaktív, a fiatalok aktivitását ösztönző módszerek alkalmazására!

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	almodul száma	címe	óraszám
1.		Felkészítő modul – előkészületek	több óra
2.	2.1	Mi a képregény?	1,5
	2.2	Képregénygyár indul	1,5
	2.3	Képregényalapozó	1,5
	2.4	Munka, munka, munka	1,5
	2.5	Irány a nyomda!	1,5
3.		„Nézzétek, mit alkottunk!”	1

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Felkészítő modul – előkészületek

IV.1. A modul adatai

Időtartam: több óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A könyvtáros legalább egy hónappal a foglalkozássorozat előtt egyeztessen az irodalom, valamint a rajz/vizuális kultúra tanárral a következőkről:

- Melyik irodalmi mű képregény-adaptációját készítsék majd el a résztvevők?
- A mű feldolgozásának mely fázisában zajlik majd a foglalkozás? (a közös feldolgozás előtt, közben vagy után)
- Iskolai óra vagy délutáni foglalkozás keretében vesznek részt a programon a diákok?
- Kötelező-e a tanulók számára a részvétel a könyvtári foglalkozáson vagy önkéntes alapú?
- Várható-e a résztvevők számára iskolai kereteken belüli díjazás a részvételért (kisötös, teljes értékű érdemjegy stb.)?
- A tanulóknak milyen a viszonya az irodalomhoz, művészetekhez, képregényhez (teljesen elutasítók vagy könnyen motiválhatók)? (Erre az irodalom esetén a 2. számú melléklet, vizuális kultúra esetén a 4. számú melléklet használható.)
- A leendő csoportban az egyes résztvevőknek milyen a szövegértési, szövegalkotási kompetenciája? (az 1. és a 3. mellékletben található Előzetes kompetenciák – tanári táblázat kitöltésével)
- Mit vár a pedagógus a foglalkozásoktól?

IV.1.1. Tanulási feladat

Ez a modul a program előkészítését szolgálja, tanulási feladat nem releváns.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanárokkal történt egyeztetés után összegezzük az eredményeket, így kaphatunk egy előzetes képet a leendő csoportról, a tanárok elvárásairól és partnerségi hajlandóságukról. A program sikeres végrehajtásához a foglalkozásvezető számára még a program kezdete előtt célszerű:

- a feldolgozni kívánt irodalmi mű alapos megismerése;
- a feldolgozni kívánt irodalmi műhöz kapcsolódó dokumentumok összegyűjtése a helyi könyvtárból (minden dokumentumtípust és megjelenési formát érdemes kikeresni és átnézni);
- a helyi könyvtár képregény állományának felmérése (bibliográfia készítése, a fizikai dokumentumok tanulmányozása);
- a képregények típusaival, történetével, hazai képregényekkel megismerkedni;
- a mellékletben talált szakirodalmi anyagokat átolvasni.

Minden foglalkozás előtt:

- vegyük elő a korábbi alkalmakon használt flipchartokat, lehetőség szerint rögzítsük azokat a falra, hogy jól láthatók legyenek;
- készítsük elő a szükséges eszközöket;
- biztosítsunk egy munkateret a foglalkozáshoz;
- ajánlott elkészíteni egy foglalkozásvázlatot, hogy az egyes feladatok sorrendje és a résztvevők munkájának irányítása gördülékenyen menjen.

Az egyes almodulokhoz kapcsolódó előkészítő feladatokat részletesen a 7. melléklet tartalmazza.

A program végén a foglalkozásvezető számoljon be a tapasztalatairól a pedagógusoknak, akik szintén értékelik a foglalkozás iskolai teljesítményben való megjelenését, javaslatot tesznek a résztvevők tapasztalatait is felhasználva a program ismételtesére, esetleges változtatásokat javasolnak. A programzáró foglalkozást követően az elkészült munkát a könyvtár (és az iskola) a saját honlapján/ Facebook oldalán mutassa be. Célszerű a zárófoglalkozásra a helyi sajtó munkatársait is meghívni. A program során végig arra törekedjük, hogy kellő publicitást nyerjen a tevékenységünk!

2. modul: Képregénykészítés

1. almodul: Mi a képregény?

IV.2.1 Az almodul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult olyan résztvevők képesek elvégezni, akik előzetes ismeretekkel rendelkeznek a feldolgozni kívánt irodalmi műről és a képregényekről általában. A feladatokat a résztvevők csoportokban oldják meg, amelyeket a közös munka ezen szakaszában még a foglalkozásvezető alakít ki, különböző teljesítményszintű résztvevőket rakva egy csapatba (amennyiben a foglalkozásvezető ismeri a jelenlévők képességeit, ha nem, akkor a csoportbontást sorsolással oldja meg), ezzel növelve a hatékonyságot. A későbbiekben is ezt a módszert alkalmazzuk a csoportok kialakításánál.

IV.2.1.1 Tanulási feladat

A résztvevő a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a témával kapcsolatos meglévő ismereteinek strukturált összegyűjtésére;
- a használható információk felismerésére és összegyűjtésére;

- a talált információk bemutatására;
- a talált információk felhasználásával a feladatok önálló/csoportos elkészítésére;
- a helyi könyvtár elektronikus és hagyományos katalógusában keresni, és a talált információkat különböző szempontok szerint differenciálni;
- egy strukturáltabb történet összefoglalására, tömörítésére;
- a csoport közös döntéseiben való részvételre.

IV.2.1.2 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 feldolgozni kívánt mű szakirodalmáról, vizuális megjelenési módjairól, valamint a képregények típusairól és azok sajátosságairól. Képessé váljanak az elektronikus könyvtári katalógusok és a könyvtár fizikai állományának használatára, a talált információk és a keresési módok bemutatására.

Feladatok, események részletes leírása:

1. A bevezetésben először a teljes program céljának bemutatása történik: a foglalkozásvezető mondja el, hogy a foglalkozások célja a feldolgozandó irodalmi mű adaptálása egy egyoldalas képregénnyé. Itt jegyezze meg azt is, hogy a program egy fényképes beszámolóval, prezentációval zárul majd, amely a képregény mellett az alkotói folyamat fázisait és a közös munkát is bemutatja. Az ehhez szükséges fényképeket a foglalkozások során az arra kijelölt felelős készíti majd el, akit a csoport szavazzon meg.

2. A következő feladathoz a résztvevőket ossza 3 csoportra a foglalkozásvezető úgy, hogy amennyiben lehetséges, csoportonként 5-5 fő legyen a létszám. A csoportok létrehozásához a korábban ismertetett szempontokat használja. Mindhárom csapatnak ossza ki a feladatokat, ezután a munka párhuzamosan folyik. Minden csoport esetén a cél a megfelelő katalógushasználat, a ritkábban használt katalógusfunkciók feltárása, valamint a könyvtár fizikai állományában való sikeres keresés elsajátítása.

„A” csapat feladata: a helyi könyvtár állományában képregényeket keresni az elektronikus katalógus segítségével.

Keresőkérdés: „képregény” – a *kulcsszó* mezőbe vagy a *tárgyszó* mezőbe írva.

A találatok alapján a könyvtár saját, fizikai állományából összegyűjtik a képregényeket a polcokról. Az összegyűjtött képregények folyamatosan a résztvevők előtt maradnak.

„B” csapat feladata: a helyi könyvtár állományából kikeresni a feldolgozandó mű példányait (legfeljebb 3 darabot), például könyv, mese, hangoskönyv, film, DVD. Keresőkérdés: „a feldolgozandó mű címe” – a *cím*, a *kulcsszó* vagy a *tárgyszó* mezőbe írva.

A találati lista alapján meghatározzák, hogy a különböző típusú dokumentumokat a könyvtár mely részén kell keresni (például a DVD-ket az audiovizuális gyűjteményben/médiatárban stb.).

A találatok alapján a könyvtár saját, fizikai állományából összegyűjtik a példányokat a polcokról (típusonként 3 darabot). Az összegyűjtött dokumentumok folyamatosan a résztvevők előtt maradnak.

„C” csapat feladata: a helyi könyvtár állományából kikeresni a feldolgozandó műről szóló szakirodalmat.

Keresőkérdés: „a feldolgozandó mű címe” – a *cím*, a *kulcsszó* vagy a *tárgyszó* mezőbe írva

A találati lista alapján meghatározzák, hogy a különböző találatok közül melyik az, ami a konkrét mű, és melyik a róla szóló szakirodalom. (Amennyiben a könyvtárnak nincs a műről szóló szakirodalma, akkor a szomszédos vagy megyei könyvtár állományában keressenek.)

A találatok alapján a könyvtár saját, fizikai állományából összegyűjtik a példányokat a polcokról. Az összegyűjtött dokumentumok folyamatosan a résztvevők előtt maradnak.

A feladat elvégzése után a csoportok mutassák be a talált dokumentumokat, és részletesen magyarázzák el a keresés menetét.

3. A képregény alapfogalmainak összegyűjtése. Ennek a résznek az első felében az előbb kialakított csapatok megszűnnek, a résztvevők egy közös csoportként dolgoznak.

- a) A foglalkozásvezető tegyen fel kérdéseket a képregények alapfogalmairól. A résztvevők közösen gyűjtsék össze meglévő ismereteiket, és egy nagyméretű flipchart papírra készítsenek gondolatterképet (rövid magyarázat), lehetőség szerint egy színes filctoll segítségével.

Kérdések – válaszok

- *Milyen képregényeket ismertek?* (A kapott válaszokat írjuk fel!)
- *Mi a képregény?* („...olyan médiumok, amelyek képsorokat és szöveget használnak fel annak érdekében, hogy narratív jelentést hozzanak létre a közönség számára” – Kiss Gábor: Képregény, a „kilencedik művészet”) <https://www.slideshare.net/enkonyvtaram/kpregny-a-kilencedik-mvszet>
- *Milyen típusú képregényeket ismertek?* (pl: hagyományos, manga, irodalmi művet feldolgozó, történelmi, gyerek, felnőtt)

- b) A következő feladatban 2 csoportban (7-8 fő csoportonként), dolgoznak a résztvevők. (kb. 15 perc)

„A” csapat feladata:

Egy számítógép/táblagép segítségével a Google keresőprogrammal keressék meg a képregény műfaji definícióját, tulajdonságait és típusait. Cél a megfelelő keresőkérdés összeállítása, és a kapott találatok szűrése.

Keresőkérdés: *képregény alapfogalmak*

Találat:

http://halozsak.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=2496&Itemid=92

„B” csapat feladata:

A könyvtár fizikai állományában szakirodalom keresése. Cél a megfelelő katalógushasználat, a ritkábban használt katalógusfunkciók feltárása, a találati lista szűrése, valamint a könyvtár fizikai állományában történő sikeres keresés elsajátítása.

Keresőkérdés: *képregény*.

A találatok közül kiválasztják a képregény alapfogalmairól szóló műveket, és a könyvtár állományából összegyűjtik azokat a polcokról.

- c) Az új ismeretekkel egészítsék ki az előző gondolatterképet (pl. piros tollal, így az új ismeretek jól láthatóak, de könnyen a meglévők közé illeszkednek).

4. A minőségi képregény tulajdonságainak összegyűjtése: ebben a részben ismét együtt dolgozzon mindenki, nem csoportokban.

A foglalkozásvezető tegyen fel kérdéseket, majd a véleményeket közösen gyűjtsék össze, és egy nagyméretű flipchart papírra írják fel (pl. piros színnel). Erre a papírra később is szükség lesz, a foglalkozásvezető őrizz meg.

Kérdések – válaszok

- *Mitől jó a képregény?* – (Amit a résztvevők mondanak, az kerüljön fel a papírra.)
- A hiányzó tulajdonságokra/esztétikai szempontokra a foglalkozásvezető hívja fel a résztvevők figyelmét, kiemelve a képregény szövegének és képeinek azonos mértékű fontosságát.

A „jó” képregény tulajdonságai:

- a szöveg és a kép nem működnek egymás nélkül, hiszen kiegészítik egymást, többlet-információt hordoznak.
- kifejező
- érzelmeket vált ki
- kép és szöveg harmonikusan illeszkedik egymáshoz.

IV.2.1.3. Értékelés

Zárásként a résztvevők egy kört alkotva mondják el, hogy milyen új ismereteket szereztek, és értékeljék a csoport teljesítményét.

A foglalkozásvezető minden résztvevőnek a nevét előzetesen írja fel egy flipchart papírra, amelyet a falra/asztalra ragaszt. Minden résztvevő értékelje a többieket a következő módon:

- piros pöttyöt rajzoljon annak a nevéhez, aki a legszorgalmasabb volt a foglalkozás alatt;
- zöld pöttyöt rajzoljon annak a nevéhez, aki a legjobb ötletet mondta a foglalkozás alatt;
- kék pöttyöt rajzoljon annak a nevéhez, akire a legbüszkébbek az adott napon.

Az értékelőlapot a résztvevők minden alkalommal töltsék ki, ezt a lapot a program zárásáig a foglalkozásvezető őrizze meg. A foglalkozásvezető értékelje a résztvevők munkáját, egy-egy magasabb teljesítményt emeljen ki. Az értékelés a későbbiekben minden almodul végén így történjen.

A 2. modul előtt otthoni munkának javasoljuk, hogy minden résztvevő gyűjtsön otthon képregényt vagy egy-egy irodalmi mű egyéb képzőművészeti adaptációját.

2. almodul: Képregénygyár indul

IV.2.2. Az almodul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult azok a résztvevők végezzék, akik az előző modulon is jelen voltak. A feladatokat csoportokban oldják meg, amelyeket a foglalkozás első részében még a foglalkozásvezető állít össze, a második felében azonban a funkcionális csoportok kialakítása lesz a feladat. Ebben a fázisban a csoportban betöltött/betölthető feladat megtalálásához szükséges a résztvevők önismerete, és visszajelzést kell adniuk egymásról a többieknek számára is.

IV.2.2.1. Tanulási feladat

A résztvevő a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a témával kapcsolatos meglévő ismereteinek strukturált összegyűjtésére;
- a használható információk felismerésére és összegyűjtésére;
- a talált információk bemutatására;
- a talált információk felhasználásával a feladatok csoportos elkészítésére;
- a feladat megoldásához szükséges szerepek meghatározására;
- az egyes szerepek betöltéséhez szükséges tulajdonságok meghatározására.

IV.2.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A résztvevők a modul elvégzése során képessé válnak az ötleteik szóbeli kifejtésére; hatékony, csoporton belüli kommunikációra; célratörő érvelésre.

Az önmagukról kialakított kép segítségével és résztvevő társaik visszajelzéseit felhasználva képessé válnak reális mértékű, személyiségüknek megfelelő feladatvállalásra egy csoporton belül. A résztvevők képesek lesznek a csoport tagjaival egyeztetett döntés kialakítására.

Feladatok, események részletes leírása:

1. A ráhangoló beszélgetésben a résztvevők mutassák meg, hogy milyen képregényeket és egyéb műveket hoztak otthonról, mondják el, melyik tetszik nekik és miért.
2. A foglalkozásvezető tegyen fel ismétlő kérdéseket a feldolgozandó műről, ezt közösen újra beszéljék át.

Kérdések – válaszok

- *Kik a mű legfontosabb szereplői?*
- *Hol játszódik a történet?*
- *Összefoglalná valaki a történetet?*

3. A foglalkozásvezető menjen végig a résztvevőkkel a jó képregény ismérvein, vegyék elő és nézzék át az előző modulban elkészült flipchartot. (5 perc)
4. A foglalkozásvezető tegyen fel kérdéseket a képregénykészítésről, majd a meglévő ismereteiket közösen gyűjtse össze, és egy nagyméretű flipchart papírra írják fel (pl. zöld színnel).

Kérdések – válaszok:

- a) *Mik a képregénykészítés általános ismert lépései?* (történetalkotás, képkockák számának és elrendezésének meghatározása, képek felépítésének, a szövegbuborékok elhelyezésének meghatározása, párbeszéd írása, képek kicsinyítése, összeszerkesztése)

A résztvevőket ossza 3 csoportra a foglalkozásvezető a már ismert módszerrel. A csoportok párhuzamosan dolgozzanak, minden csoportnak ugyanazok lesznek a feladatai.

Minden csoport egy számítógép/táblagép segítségével a Google keresőprogrammal keresse meg a képregénykészítés lépéseit és a megalkotáshoz szükséges funkciókat/szerepeket. Cél: a megfelelő keresőkérdés összeállítása és a kapott találatok szűrése.

Keresőkérdés: *képregénykészítés fázisai*

Találat: <http://halozsak.hu/hzs-tudastar/kepregeny-es-alapfogalmak>

- b) Az oldal alapján szedjék össze a főbb lépéseket, és a képregények elkészítésében szereplők feladatait.

Kérdés – Válasz

- *Mik a képregénykészítés lépései?* (előző pontban felsoroltak szerint)
- *Kik vesznek részt egy képregény elkészítésében és hogyan?*
szerkesztő: összehangolja a többi résztvevő munkáját, egységes képet alakít ki;
segédszerkesztő: a különböző munkafolyamatokon dolgozók munkáját hangolja össze, segít a határidők betartásában;
tervező: meghatározza a képkockák számát és helyét az oldalon, meghatározza a szövegbuborékok számát és helyét;
író: megalkotja a történet vázát és megírja a szövegeket;
rajzoló: kidolgozza az egyes karaktereket és a képregény teljes képi világát;
színező: a rajzoló által készített képet kiszínezi.

- c) A csoportok egymás után kiegészítik a már összegyűjtött közös ismereteiket az újakkal, amelyeket (pl. piros színnel) felírnak a flipchart papírra.
5. Az egyes feladatok alapján a résztvevőknek ezután saját maguknak kell csoportokat alkotniuk.
- a) A *Szerkesztő* és *Segédyszerkesztő* funkciókra a résztvevők maguk jelentkeznek (ha nincs jelentkező, akkor a többiek szavazzanak, túljelentkezés esetén a jelentkezők érveljenek maguk mellett, a többiek pedig szavazzanak).
- b) A további funkciókat a résztvevők a következőképpen alakítsák ki egymás között:
1. *Rajzoló* csapata (5 fő): az egyes képkockákat rajzolják meg.
Színezők: a kész rajzokat színezik ki.
 2. *Író* csapata (5 fő): történetet, párbeszédeket írnak.
 3. *Tervező* csapata (5 fő). Feladatuk: a képkockák elhelyezése az oldalon, a képek felépítésének meghatározása, a szöveg buborékok elhelyezése.
Szerkesztő: összehangol, szükség esetén dönt vagy szavaztat, a tervező csoport tagja;
Segédyszerkesztő: az időkeretek betartására figyel, számon tartja, hogy ki hol tart, ki mit csinál éppen.
- c) Amikor minden résztvevő rendelkezik funkcióval, a foglalkozásvezető osszon ki a vállalt feladatoknak megfelelő matricákat (lásd 5. melléklet), amelyeket a ruhájukra ragaszthatnak.
6. A kiosztott funkciók tudatában a résztvevők a Szerkesztő vezetésével megbeszélik a mű történetét, majd ezt egy nagy flipchart papírra 5 mondatba leírják. Ezt a papírt a foglalkozásvezető megőrzi a következő foglalkozáshoz. (kb. 30 perc)

IV.2.2.3 Értékelés

Zárásként a résztvevők egy kört alkotva mondják el röviden a képregényalkotás folyamatát, minden résztvevő ismertesse saját feladatát. Értékeljék a csoport eddigi teljesítményét szóban. A foglalkozásvezető vegye elő az előző foglalkozáson készített értékelő lapot. Minden résztvevő értékelje a többieket a már ismert módon. (Az értékelőlapot a résztvevők minden alkalommal töltsék ki, a projekt zárásáig a foglalkozásvezető őrizzze meg.)

3. almodul: Képregényalapozó

IV.2.3. Az almodul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult azok a résztvevők végezzék, akik az előző modul alkalmával is jelen voltak. A feladatokat a saját maguk által korábban már kialakított csoportokban oldják meg. A foglalkozás vezetője lehetőség szerint maradjon a háttérben az alkotói tevékenységek alatt, ám ha egy csoport elakad, jó, ha segíteni tud néhány kreatív ötlettel.

IV.2.3.1. Tanulási feladat

A résztvevők a tanulási feladatok elvégzése után képesek lesznek

- a használható információk felismerésére;
- a talált információk felhasználásával a feladatok csoportos elkészítésére;
- értelmes szöveget alkotni szóban és írásban;

- történetet illusztrálni;
- kifejező vizuális elemeket alkalmazni.

IV.2.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A résztvevők a modul elvégzése során megtanulják az ötleteiket szóban kifejtetni, hatékonyan kommunikálni egy csoporton belül, valamint arra, hogy véleményüket hogyan támasszák alá érvekkel. Képesek lesznek önállóan szöveget alkotni, és írásban helyesen megjeleníteni azt, valamint az esztétikai szempontok figyelembevételével vizuális művet alkotni.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Ismétlés: a foglalkozásvezető kérje meg a résztvevőket, hogy mindenki mondja el, hogy mi lesz a feladata, milyen funkciót tölt be a csoportjában (tervező, rajzoló stb.)
2. A foglalkozásvezető segítségével a résztvevők idézzék fel, hogy milyen a „jó” képregény, ehhez használhatják az előző foglalkozásról származó flipchartot.
3. A foglalkozásvezető kérje meg a Szerkesztőt, hogy foglalja össze a többi résztvevő számára, milyen történet fognak adaptálni!
4. A résztvevők rendeződjenek az előző foglalkozáson kialakított csoportokba, majd funkciójuk szerint végezzék el a következő feladatokat:
 - a) *Tervezők* csoport: a képregényoldal felépítésének kidolgozása, képkockák számának meghatározása.
 - b) *Írók* csoport: szereplők jellemzése, a történet pontos leírása, párbeszéd, egyéb narráció megírása.
 - c) *Rajzoló* csoportja: a képregény stílusának kiválasztása.
A könyvtár állományából képregények keresése az elektronikus katalógus segítségével.
Keresőkérdés: *képregény*
A találatok alapján a könyvtár fizikai állományából gyűjtsék össze a képregényeket a polcokról (kb. 10 darabot, ha van ennyi), majd a különböző módon megrajzolt képregények közül válasszanak ki egyet, amelyik az ő képregényük vizuális alapját képezi majd.
5. Első egyeztetés: az elkészült terveket a csoportok mutassák be egymásnak. Fordítsanak különös figyelmet arra, hogy a leendő rajzok stílusa, a szövegek mennyisége és minősége illeszkedjen a tervezett oldal felépítéséhez.
6. Alkotás: a csoportok funkciójuk szerint a következő feladatokat végezzék el:
 - a) A *tervezők* csapata készítse el a képregény vázát, az ún. storyboardot. Ezután kapcsolódjanak be a másik két csapat munkájába: minden résztvevő válasszon feladatot a rajzolásban vagy a szövegírásban.
 - b) A *rajzoló* csapata rajzolja meg a karaktereket, vázolja fel a hátteret.
 - c) Az *írók* csapata alkossa meg a narrációkat és/vagy párbeszédet.
7. Az elvégzett feladatok összegzése a foglalkozásvezető irányított kérdéseivel:
 - a) Mivel vagyunk készen eddig? (a vizuális megjelenési mód kiválasztva, a storyboard elkészítve, párbeszéd/szövegek megírva)
 - b) Mi hiányzik még? (a konkrét mondatok megírása, a képkockák megrajzolása)

IV.2.3.3. Értékelés

Zárásként a résztvevők a már ismert módon értékeljék a foglalkozást.

(Az értékelőlapot a résztvevők minden alkalommal töltsék ki.)

A foglalkozásvezető megdicséri a csoportot és további munkára biztatja a résztvevőket.

4. almodul: Munka, munka, munka

IV.2.4. Az almodul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult olyan résztvevők képesek elvégezni, akik az előző modul alkalmával is jelen voltak. A feladatokat a korábban saját maguk által kialakított csoportokban oldják meg. A foglalkozás vezetője lehetőleg maradjon a háttérben az alkotói tevékenységek alatt, ám ha egy csoport elakad, jó, ha tud kreatív ötletekkel segíteni.

IV.2.4.1 Tanulási feladat

A résztvevők a tanulási feladatok elvégzése után képesek lesznek

- képi és szöveges formában művészeti alkotást létrehozni;
- képi és szöveges formát összehangolni;
- történetet képekkel kifejezni.

IV.2.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A résztvevők a modul elvégzése során képessé válnak esztétikai-művészeti tudatossággal szellemi alkotást létrehozni, összehangolni a szöveges és a képi elemeket, csoporton belül hatékonyabban kommunikálni.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Ismétlés: Storyboard átnézése. Egy résztvevő (önként jelentkező vagy kisorsolt) pár mondatban összefoglalja, hogy mit látunk a storyboard egyes kockáin.
2. Alkotás: a foglalkozásvezető kiosztja a szükséges eszközöket (papír, ceruza, radír), és a résztvevők a korábban kiosztott szerepek alapján csoportokba rendeződnek:
 - a) *Rajzoló*k: kidolgozzák a képregény karaktereit és a használni kívánt háttérteret.
 - b) *Író*k: a képregényben használt szövegeket (narrációkat) és/vagy párbeszédeket írják meg.
 - c) *Tervező*k: a csoport tagjai a két másik csoporthoz csatlakoznak a feladat idejére, úgy, hogy minden résztvevő választ feladatot a rajzolásban vagy a szövegírásban.
3. Összegzés: a Szerkesztő összefoglalja és bemutatja, hogy a csoportok mivel készültek el, szükség esetén a többiek kiegészítik a hallottakat.
4. A foglalkozásvezető irányításával összegyűjtik, hogy milyen munkafolyamatokat kell még elvégezni.

Kérdések – Válaszok

Milyen munkafolyamatokat kell még elvégezni, hogy elkészüljön a képregényünk? (színezés, párbeszéd véglegesítése, az elkészült párbeszéd elhelyezése a szövegbuborékokban, a rajzok kicsinyítése, a képregény összeállítása.)

IV.2.4.3. Értékelés

(Az értékelőlapot a résztvevők minden alkalommal töltsék ki, ezt a lapot a projekt zárásáig a foglalkozásvezető őrizze meg.)

Zárásként a résztvevők a foglalkozásvezető irányításával a már ismert módon értékeljék az eddigi teljesítményeket, a foglalkozásvezető emléktettesse a résztvevőket, hogy már csak egy teljes alkalom maradt a képregény befejezésére, véglegesítésére.

5. almodul: Irány a nyomda!

IV.2.5. Az almodul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult azok a résztvevők végezzék, akik az előző modulon is jelen voltak. A feladatokat a korábban saját maguk által kialakított csoportokban oldják meg a résztvevők. Ennek a modulnak az elvégzéséhez egy tetszőleges szövegszerkesztő szoftver alapfokú ismerete is szükséges.

IV.2.5.1. Tanulási feladat

A résztvevők a tanulási feladatok elvégzése után képesek lesznek:

- a korábbi információk felidézésére és átadására;
- felelősségi körök meghatározására;
- mások által elkezdett feladatok befejezésére;
- egy több elemből álló művészeti alkotás egységes egészszé való formálására;
- egy szövegszerkesztő alapfokú használatára;
- a digitális irodai eszközök (például szkennerek) alapfokú kezelésére, egy több elemből álló folyamat összefoglalására és bemutatásának megtervezésére.

IV.2.5.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A résztvevők a modul elvégzése során képessé válnak a már megoldott feladataik összegzésére, és a hiányzó lépések összegyűjtésére, felelősségi körök kialakítására és betartására, egy prezentáció megtervezésére és összeállítására.

Feladatok, események részletes leírása:

1. A résztvevők közül egyvalaki összegezze és mutassa be az eddigi 4 foglalkozás eredményeit.
2. A foglalkozásvezető segítségével a résztvevők gyűjtsék össze, hogy milyen feladataik vannak még, ezeket egy résztvevő egy flipchart papírra írja fel.

Kérdések – válaszok

- *Hogyan elevenednek meg a képregénykockáink?* (A rajzokat ki kell színezni.)
 - *Mi a teendő a véglegesítés előtt?* (Alaposan át kell nézni az egészet.)
 - *Hogyan lesz ebből a sok különálló rajzból képregény?* (Be kell őket szkennelni, majd egy oldalra szerkeszteni őket.)
 - *Hogyan mutatjuk meg a szülőknek, barátoknak az eddigi munkánkat?* (Egy csoport bemutatót készít a képregény alkotásának folyamatáról, amelyet majd egy résztvevő a szülők/barátok előtt bemutat.)
3. A foglalkozásvezető vezesse rá a csoportokat, hogy a projektek során akkor lehetnek biztosak benne, hogy egy feladat sem marad ki, ha minden egyes feladat mellé felelőst neveznek ki, aki gondoskodik arról, hogy az adott feladat rendben és időre elkészüljön. Ez alapján a résztvevők a Szerkesztő vezetésével felelősöket rendelnek az egyes feladatokhoz.
 4. A rajzoló csoportja, (a feladat felelősének irányításával) kiszínezi a képkockákat. Ha a képkockák készen vannak, ez a csoport elkészítheti a meghívót a képregény bemutatójára.
 5. Az ellenőrzésért felelős résztvevő vezetésével a csoport átnézi az elkészült képkockák rajzait és szövegeit.
 6. Az összeállítással megbízott résztvevő a csoportjával a kész rajzokat beszkenne, majd egy teljes szövegszerkesztővel összeszerkeszti. (Ez a munka párhuzamosan megy a képkockák színezésével. Amint egy kocka elkészül, már indulhat ez a folyamat is.)
 7. A bemutató elkészítésével megbízott résztvevő vezetésével a csoport a meglévő fényképekből összeállítja a bemutatót és kiválasztja az előadót.
 8. Végso ellenörzés: az ellenörzésért felelős résztvevő vezetésével a csoport átnézi az elkészült képkockák rajzait és szövegeit.
 9. A foglalkozásvezető összeszámolja, hogy melyik résztvevő hány példányt kér az elkészült képregényből, és a kész képregényt a zárófoglalkozásra kívánt példányszámban sokszorosítja.

IV.2.5.3 Értékelés

Zárásként a résztvevők a már ismert módon értékelik a foglalkozást.

(Az értékelőlapot a résztvevők minden alkalommal töltsék ki, a lapot a projekt zárásáig a foglalkozásvezető őrizze meg.)

A foglalkozásvezető dicsérje meg a csoportot, és az elkészült képregényt, a csoport megtapsolhatja magát.

3. modul: „Nézzétek, mit alkottunk!”

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult azok a résztvevők végezhetik, akik az előző modulokat is végig csinálták, részt vettek a közös alkotás folyamatában. A feladatokat a korábban saját maguk által kialakított csoportokban oldják meg.

IV.3.1. Tanulási feladat

A résztvevők a tanulási feladatok elvégzése után képesek lesznek egy projekt értékelésére; az elvégzett feladatok bemutatására; értelmes szövegalkotásra szóban és írásban.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul elvégzése után a résztvevők képessé válnak egy projekt értékelésére szóban és írásban, az általuk elvégzett feladatok összegzésére és bemutatására.

Feladatok, események részletes leírása:

Nagyon fontos, hogy a résztvevők közösen értékeljék az előző alkalmakat, a maguk és a többiek munkáját. Lényeges, hogy minden résztvevő pozitív visszajelzést kapjon saját munkájáról, illetve a csoportban betöltött szerepéről.

1. A résztvevők üljenek körbe, és a foglalkozásvezető irányításával beszéljék át a következőket:

- *Ki hogyan érezte magát a képregény elkészítése alatt?*
- *Mik voltak a legemlékezetesebb pillanatok? (Jók és rosszak is!)*
- *Mit tanultatok?*
- *Mik voltak a kedvenc szerepek?*
- *Mindenki elégedett azzal a szereppel, amiben dolgozott?*
- *Könnyű volt vagy nehéz volt csoportban dolgozni? Miért? Hogyan lehet a kevésbé jó részen javítani?*

2. A foglalkozásvezető készítsen „értékelőpizzát”: rajzoljon egy nagy kört egy flipchart papírra, amelyeket a pizzához hasonló módon osszon 8 szeletre. (lásd 6. melléklet) Minden szelet a foglalkozások egy-egy részét jelképezze, ezeket a foglalkozásvezető sorolja fel:

- 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 résztvevők egy pötty/csillag/szívecske elhelyezésével tudják értékelni az adott témát úgy, hogy a pizza közepére kerül a jelzés, ha elégedett a résztvevő, és a körcikkszerűleg, ha egyáltalán nem.

3. Az értékelőlapot közösen nézzék át, és elemezzék (ki milyen színű pöttyöket kapott és mennyit). A legtöbb pöttyöt kapott résztvevőt díjazzuk (toll, ceruza, könyvjelző, oklevél stb.).
4. Mutassuk be közönség előtt a képregénykészítés folyamatát.
5. Tartsuk meg a résztvevők által összeállított fényképes bemutatót, majd osszuk szét az elkészült képregényt.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A résztvevők a program befejezése után képesek lesznek:

- új ismeretek hatékony gyűjtésére, és azok beillesztésére meglévő ismereteik közé; a kapott információkat értékelni, összehasonlítani;
- feladatközpontú csoportok alkotására; önállóan, párban vagy csoportban feladatokat megoldani;

- csoporton belüli hatékony kommunikációra, érdekérvényesítésre;
- értelmes szövegalkotásra szóban és írásban; egy irodalmi mű rövid, tömör, kifejező összefoglalására; a helyesírás szabályainak megfelelő írásbeli használatára;
- egy történet néhány képkockával való ábrázolására;
- mások visszajelzéseinek értelmezésére és önképének realisabbá formálására; mások és saját munkájának reális értékelésére;
- egy könyvtár állományának megismerésére és hatékony használatára; a könyvtárban található dokumentumtípusokról, szolgáltatásokról tájékozódni;
- egy feladatról/témáról/dologról minőségi értékelést adni;
- feladatok részfeladatokra bontására; egyszerűbb „cselekvési tervek”, munkafolyamatok összeállítására;
- egyszerűbb érzelmek vizuális kifejezésére;
- egy esemény képi dokumentációjára;
- csoportdöntések meghozatalára és elfogadására; csoportcélokkal való azonosulásra.

VI. ESZKÖZLISTA

- 1 db flipchart tábla, 30 db (nagyméretű) flipchart papír, különböző színű vastag filctollak/flipchart tollak (pl. zöld, piros, kék, fekete)
- grafitceruzák, színes ceruzák, radírok, tollak, olló, egy csomag papír
- szkennel, nyomtató
- számítógépek/tabletek a keresésekhez és szerkesztéshez, szövegszerkesztő szoftver
- A4-es öntapadós, nyomtatható papírok/etikettek

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Előzetes kompetenciák – szöveg – tanár
2. Előzetes kompetenciák – szöveg – diák
3. Előzetes kompetenciák – rajz – tanár
4. Előzetes kompetenciák – rajz – diák
5. A csoportfunkciók matricái
6. Értékelő pizza
7. Előkészületek részletesen

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

**PÁLYAORIENTÁCIÓ
– ÖNISMERET –
SZEMÉLYISÉGFEJLESZTÉS**

„Azt a betyárját!”

Irodalom, dráma, önismeret – nyomozás és tábor középiskolásoknak

Fejlesztő neve	Babákné Kálmán Mariann (Budapest)	
Közreműködő neve	Kaposi Ildikó Kaszás Veronika	
Célcsoport	Ifi	
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Olvasásra ösztönzés	
	Vitakultúra kialakítása	
	Fantázia és kreativitás fejlesztése	
A program időtartama	5 nap	5 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív kiscsoportos munka Páros munka Prezentáló módszer	
Kipróbáló neve	Benkéné Sándor Barbara Zita (Makó)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A programsorozat célcsoportja a középiskolás korosztály.

A programsorozat célja a kommunikációs készség, az önálló véleményalkotás, és annak igényes kifejezésének fejlesztése, az érvek – ellenérvek mentén kialakuló vitakultúra, majd ebből a közös konszenzusra jutás kultúrájának kialakítása. Célunk a fantázia és a kreativitás fejlesztése, az empátia, az önismeret és önbizalom növelése. Fontos az olvasás iránti igény felkeltése, ösztönzés további olvasmányélmények megszerzésére.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- esztétikai-művészeti tudatosság, kifejezőképesség

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

Az ötnapos tábor programsorozatát két különböző szempontrendszer szerint mutatjuk be. Esetünkben ez két különböző modult jelent. Az 1. modulban egybeszerkesztve kiemeltük az öt napra elosztott kerettörténet irodalmi szövegekkel kísért művelődéstörténeti nyomozását. Így ez a továbbiakban felhasználható (egyben alkalmazva) egy pár órás, vagy éjszakai programnak, vagy akár könyvtári bejárás napközis olvasótáborra, tetszőleges bontásban. A 2. modulban a mi eredeti öt napos, bentlakásos táborunkból egy napot mutatunk be részletesen.

A tábor ideális résztvevői a 10–12. osztályos középiskolai tanulók, akik érdeklődnek a történelem, irodalom, drámajátszás iránt.

A tábor folyamán a művelődéstörténeti nyomozás elsősorban a kíváncsiságukat ébreszti fel, a könyvtáros pedig a hozott irodalmi részletekkel mélyíti el a történetet, segíti az értelmezést, és a szempontok különböző oldalról való megvizsgálását a résztvevők gondolkodásmódja, világképe szerint.

A csapatépítő, önismereti játékok erősítik az önbizalmat, ugyanakkor a csoportkohéziót is. Fokozatosan képesek lesznek megnyílni, bízni egymásban, és abban, hogy képesek lesznek a külvilág őket érintő helyzeteivel megbirkózni.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Az első napon, vagy a program elején kiscsoportos kutatómunka szükséges a betyárvilágról. Alapesetben ez a leírásban megadott internetes oldalakon való kutatómunkát jelenti, amihez több táblagép, laptop vagy mobiltelefon szükséges, internetes kapcsolattal. Amennyiben ez nem megoldható, kinyomtathatjuk előre a szövegeket az internetes oldalakról, de természetesen használhatunk szakkönyveket is. A felolvasandó irodalmi idézetek minden esetben hosszabb terjedelműek, ezekhez szükség van a regényekre (vagy fénymásolatra, a MEK internetes oldalaira).

Lehetőség szerint szükséges legalább néhány jelzésszintű jelmez vagy kellék a történetvariációk eljátszásához, a hangulatkeltéshez. (Ötletadónak pl. legyező, ékszer, kendő, zsebkendő, ostor, pisztoly, csikóskalap, bőszárú gatyá, kulacs, lepedők, láda, bőrrönd stb.)

A jeleneteket a fiatalok szeretik visszaneézni a tábor végén, ha szeretnénk ezt lehetővé tenni, próbáljunk nagy memóriakártyás videokamerát, fényképezőgépet vagy jó minőségű mobiltelefont beszerezni. Ha sok anyag gyűlik össze, legyen egy laptop, amire naponta letöltjük a videókat. Az élményszerű közös visszanezéshez javasolt projektor, vászon és számítógéphez csatlakoztatható hangfal. (A bátortalanabb diákok estében, vagy kudarcélmény esetén kérdezzük meg a játékosokat, megengedik-e, hogy visszaneézzük?)

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív kiscsoportos munka és páros munka, prezentáló módszer a foglalkozás vezetőjétől, kooperatív, egész csoportos munka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	„Azt a betyárját!” – Művelődéstörténeti nyomozás az irodalom segítségével	3
2.	Irodalom, dráma, önismeret – nyomozás és tábor – kidolgozva 1 nap	14

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: „Azt a betyárját!” – Művelődéstörténeti nyomozás az irodalom segítségével

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 3 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Ezt a modult külön is lehet értelmezni, amely egy éjszakai játékként vagy középiskolás kiscsoportos élményműhely keretein belül is megvalósítható. Ebben az esetben csak a nyomozással kapcsolatos dokumentumokra koncentrálunk, a táborra vonatkozó kiegészítéseket nem vesszük figyelembe.

IV.1.1. Tanulási feladat

Szövegértés, önálló véleményalkotás, szóbeli önkifejezés, érveléstechnikák és vitakultúra, önértékelés, előadói és improvizációs készség fejlesztése.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz

- egy történet lehetséges variációinak számbavételére, a dolgok több nézőpontból való vizsgálatára;
- mások előtt való megnyilvánulásra szóban és improvizációs játékban;
- saját véleményének érvekkel való alátámasztására, közös konszenzus megtalálására.

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

A művelődési élménytáborunk alapja egy szerelmes betyártörténet, amelynek teljes felfejtése a táborozók feladata. A feladatok során megismerik a XIX. századi betyárvilágot, Petőfi Sándor életútjának néhány mozzanatát, néhány versét, és a történethez kapcsolódó irodalmi alkotásokat. A tábor elején egy hivatalos felkérést kapnak a Magyar Tudományos Akadémiától és a megrendező könyvtártól, hogy segítsenek nekik a kutatásban, mert elakadtak. Meghatározott sorrendben kapnak meg anyagokat, amelyek mindegyike hozzáad valamit a rejtély megértéséhez. Azonban pontos, egzakt megoldást a mintaprogram nem nyújt, ezt minden csapatnak egyénileg kell megalkotni, kitalálni, de rossz megoldás nincs.

Az alaphelyzet a következő: Szabadszállásról, a kastélyból eltűnik Ötömösi Geréby Borbála nemes kisasszony. Az apja meg van róla győződve, hogy lányát a közelben fosztogató Igaz Pista betyár rabolta el, és feljelentést tesz a csendőrségnél. Igaz Pista és Petőfi Sándor ismeri egymást, hiszen

Petőfi Szabadszálláson gyerekeskedett, és egy dokumentumból kiderül, hogy egy versét Igaz Pistának ajánlotta. A dokumentumokból azonban kiderül, hogy elképzelhető, hogy a betyár és a kisasszony egymásba szerettek és megszőktek. Szerepel még a történetben egy nyakék, amit a betyár elloptott, de Borbálának viselnie kell egy bálon, és még az is lehet, hogy a betyár egy elszegényedett nemes. Mindezekre a program leírásában és a mellékletben szereplő nyomok vezetnek rá meghatározott sorrendben, amelyeket a foglalkozás hosszához képest lehet adagolni. Több napos tábor esetén minden reggel érkezik egy csomag az Akadémiától, és a délelőtti folyamán a hozzájuk kapcsolódó drámajátékokkal és irodalmi idézetekkel való foglalkozással telnek. Ha van lehetőség kirándulásként meglátogatni helytörténeti gyűjteményt, múzeumot vagy más kulturális intézményt a tábor helyszínénél szolgáló településen, akkor az ott dolgozókat is be lehet avatni, vagy ők adják át a gyerekeknek a dokumentumot, vagy kihelyezik a kiállításba, és ráirányítják a figyelmet. A modul elején tájékoztatjuk a résztvevőket, hogy ők híres kutatók, akiket a Magyar Tudományos Akadémia és a könyvtár felkért egy kutatás befejezésére. Rendelkezésükre bocsátja az eddigi kutatási anyagokat, és kéri őket, hogy jussanak a végén közös konszenzusra abban, mi történt Ötömösi Geréby Borbála kisasszonnyal.

1. nyomozati anyag

Az induló csomagban a következő dokumentumok vannak: (Táborban 1. nap)

1. Az Akadémia eddigi kutatásainak összefoglalója Ötömösy Geréby Borbála eltűnéséről (1. melléklet)
2. Igaz Pista ellen kiadott körözési levél (2. melléklet)
3. Tolvajnyelv szótár linkje (OSZK dokumentum) <http://mek.oszk.hu/11200/11297/11297.pdf>
4. Igaz Pista portréja (3. melléklet)
5. Betyárvilágot ismertető webes linkek
<http://ntf.hu/index.php/tag/betyarvilag/>
<http://www.korkep.sk/cikkek/kultura/2015/01/05/betyarvilag-magyarorszagon-egy-paratlan-paros>
http://www.rubicon.hu/magyar/oldalak/betyarvilag_magyarorszagon_bunozes_es_tarsadalom_a_reformkorban

A fenti dokumentumokat kézhez kapják a diákok. Megvizsgálják őket, értelmezik, és a könyvtáros segítségével sorra veszik azokat a lehetőségeket, amelyek Borbála kisasszonnyal megtörténhettek. Ezen a ponton elsőként hagyjuk beszélni a gyerekeket, ez remek alkalom, hogy felmérjük, kik beszédesebbek, kik azok, akik inkább csendben figyelnek. Kérjük ki az ő véleményüket is, adjunk nekik lehetőséget a megnyilatkozásra, a domináns fiatalokat pedig kérjük meg, hogy türelmesen hallgassák meg a kevésbé aktívakat is. Ezt a módszert minden találkozásnál alkalmazzuk, amíg szükség van ennek mesterséges irányítására. A célunk, hogy ez a tábor végén már magától működjön, kialakuljon a csoport önműködő mechanizmusa.

A következők történhettek, ezeket a lehetőségeket vizsgáljuk meg. Elsőként a résztvevők vázoljanak fel ötleteket, majd a könyvtáros adjon még szempontokat, ha kihagytak valamit:

- A betyár a lányt elrabolta, és ki tudja, merre járnak.
- Meggyilkolta valamilyen értékért, és eltüntette a holttestet.
- Megszöktek együtt szerelemből, és valahol boldogan élnek.
- Megszöktek együtt, de útközben meghaltak.
- A lány elmenekült, eltévedt, és az erdőben nyoma veszett.
- Pro és kontra érvek összegyűjtése, majd vita, mindenki fejtse ki a véleményét.

2. nyomozati anyag (tábor 2. nap)

1. Tolvajnyelven levél, amelyet a tolvajnyelv szótár segítségével tudnak megoldani (4. melléklet).
A levél arról szól, hogy van egy nemes hölgy, aki a vőlegényétől kapott egy nyakéket, és leírja, hol tartja.

Ebből a résztvevők arra következtethetnek, hogy Igaz Pista betörhetett a levél miatt Borbála kisasszonyhoz. Itt akár találkozhattak is, de lehet, hogy a betyár észrevétlenül kisurrant. Beszéljük meg, ki hogy képzelel el az esetet.

Amikor táborban foglalkozunk ezzel a dokumentummal, akkor a könyvtáros vagy egy jól olvasó gyerek felolvassa Jókai Mór *Szegény gazdagok című regényéből (Aki a Fatia Negrát megismeri című fejezet)* a következő részletet:

„Rövid idő múlva lódobogást hallott az udvaron.....”, egészen az „...*azután nem tudni, hogy mi történt...*” mondatig (kb. 2 oldal).

Kiadás: Szegény gazdagok / Jókai Mór. – [Budapest] : Kossuth, cop. 2008. (Metropol könyvtár)

Link: <http://mek.oszk.hu/00700/00786/html/jokai16.htm>

Ebben a részletben egy rablótámadást ír le Jókai. A következő kérdéseket tegye fel a könyvtáros a gyerekeknek:

Milyen érzés volt hallani a támadást? Félelmetes? Izgalmas?

Mit érzett Henriett? Amikor leszakította az álarcot bátor volt vagy kétségbeesett?

A gyerekek indokolják meg válaszaikat, hallgassák meg egymást, reagáljanak egymás válaszaira.

Alternatív lehetőség a verses játék, (Petőfi Sándor: *A csaplárné a betyárt szerette*, 13. melléklet) amelyet egyénileg vagy kis csoportban oldanak meg. A mellékelt versből hiányoznak szavak, és minden hiányzó helyre 3 lehetőséget kínálunk. Válasszon mindenki saját ízlése szerint, és olvassuk fel a variációkat. Majd elhangzik az eredeti is.

3. nyomozati anyag (tábor 3. nap)

1. A cselédlány levele, amelyet csikos szerelmének írt a nyakék elrablásáról. (5. melléklet)

Mivel a cselédlány tudja, hogy Igaz Pista a rabló, feltételezhető, hogy találkoztak is. De vajon a cselédlány találkozott a betyárral? Vagy a kisasszony? Lehet, hogy azért sóhajtozik olyan nagyokat, mert beleszeretett Igaz Pistába? Vagy retteg a báltól, mi lesz, ha nem viseli a nyakéket?

Tábor esetén a könyvtáros felolvas egy klasszikus idézetet egy hasonló módon eltűnt nyakék esetéről a *Három testőr* című Dumas regényből.

12. fejezet Georges de Villiers, Buckingham hercege (kb. 9 oldal)

Link: <http://mek.oszk.hu/02000/02037/html/01.htm#1317>. fejezet Bonacieux úr és neje

A fejezet kezdetétől kb. 4-5 oldal ezzel a mondatral bezárólag: „A királyné egy kis asztalkához sietett, tintát, papírt és tollat talált rajta; írt két sort, pecsétjével lezárta a levelet és átadta Bonacieux-nének.”

Link: <http://mek.oszk.hu/02000/02037/html/01.htm#18>

Itt a következő kérdések merülnek fel:

Vajon a királyné is szereti a milordot?

Racionális dolog-e a szerelem?

Ők nem lehetnének szerelmesek egymásba, mégis zálogot adnak, vajon miért?

Milyen örültségekre képes a szerelem?

Keressünk más példákat olvasmányokból, filmekből.

Vajon hasonló dolog történt a mi Borbálánkkal is?

Szerelmi zálogba adta a nyakéket? Vagy itt másról van szó és kirabolták?

Mindenki mondja el a véleményét. Játsszuk el a könyvbéli jelenetet önként vállalkozó királynéval, Buckingham milorddal, királlyal, jelzésértékű jelmezzel. Ezután játsszuk el azt a jelenetet, amely

Igaz Pista és Geréby Borbála között lezajlódhatott. Először azt az esetet, hogy egymásba szeretnek, utána pedig azt, hogy a rabló kirabolja a leányt.

A könyvtáros itt csak segít jelmezt választani/készíteni, megszabja az időkorlátot a felkészülésre (maximum 10 perc). Elsősorban improvizációs gyakorlat ez, nem begyakorolt színházi jelenet. Célja, hogy a gyerekek beleképzeljék magukat a szereplők helyzetébe. Ha van rá elegendő jelentkező, több verziót is megnézhetünk, ki hogyan képzelte el a jelenetet. Egy-egy jelenet ne legyen hosszabb öt percnél.

4. nyomozati anyag (tábor 4. nap)

1. Egy vers, melyet Borbála kisasszony írt. Egyértelműen egy szerelmes versről van szó. (6. melléklet)

2. Női kép nyakékkal, amelyre írjuk rá, hogy a bál napján készült, tehát ebből tudhatjuk, hogy a nyakék visszakérült Borbálához. (7. melléklet)

Ez utóbbi két (6. melléklet és 7. melléklet) dokumentum együtt kerül elő. Ideális lenne „véletlenül” megtalálni, mintha egy rejtkehelyről került volna elő a kastélyban, és valaki mostanáig őrizte volna, de a kutatásról hallva most a kutatók rendelkezésére bocsátja.

Fel kell tenni a kérdést, vajon valódi érzelmet takar a költemény? Vajon kihez írhatta? A vőlegényéhez, esetleg a betyárhoz? Visszakérült a nyakék, hiszen a bálon készült képen a kisasszony viselte. Visszahozta a betyár? Vagy a cselédlány kiédesgette a párja segítségével?

Tábor esetén játszunk el a jelenet-verziókat a korábbi instrukciók alapján:

a) A betyár visszahozza a nyakéket. Szavát veszi, hogy megszöknek. Vagy másik zálogot kér. Vagy megsértődik és elviharzik.

b) A cselédlány ráveszi a csikos szerelmét, hogy lopja el a nyakéket Igaz Pistától, hogy a kisasszonykája ne kerüljön bajba.

c) Bírom végre Boriskámat vers (Ami a *Bírom végre Juliskámat* című Petőfi vers átalakítva – 8. melléklet)

Mivel Petőfi és Igaz Pista gyerekkori jó barátok voltak, kézenfekvő, hogy Igaz Pista a népszerű költőt kéri meg, hogy írjon verset szerelmének. Feltesszük a kérdést, vajon, mit jelent a Bírom végre szókapcsolat? Beteljesült a szerelem? Valamilyen ígéretet kapott Borbálától? Vita

5. nyomozati anyag (tábor 5. nap)

1. Nemesi fotó két férfiről. Az egyik arca felismerhetően az első napon kapott képen látható betyár arcával azonos. (9. melléklet)

Reméljük, maguktól is észreveszik, de ha nem, akkor rá kell irányítanunk a figyelmet, hogy Igaz Pista betyár arca megegyezik az úrifü arcával. Vajon melyik az eredeti arca? A betyár öltözik be álruhába nemesnek, vagy a nemes lett betyár? Érvek és vita.

a) Borbála levele apjához, amelyben a megértését kéri, hogy szerelmes lett egy nemes lelkű betyárba, és megszökött vele. Arra kéri, ne üldözze őket. (10. melléklet)

b) Igazi a levél? Vagy megfélemlítésből írta ezeket a sorokat? Mi utal az egyik vagy a másik variációra a szövegből? Vita.

c) Az apa feljelentő levele, amelyben sürgeti a csendőrséget, hogy fogják el a leányrabló betyárt. (11. melléklet)

Itt a következő kérdések merülnek fel: nem kapta meg a levelet? Azt hitte kényszer alatt írta? Reméli, hogy a szerelem elmúlik? Vagy nem érdekli őt a fiatalok szerelme, és vakon bosszút akar állni az őt ért sérelemért? Vagy a büszkesége erősebb a lánya iránti szereteténél. Vita.

2. Petőfi *Ha férfi vagy légy férfi* című verse Igaz Pistának barátsággal alcímmel. (12. melléklet)

Vajon, mit sugall a vers címe? Vállald a szerelmet? Vállald, hogy betyár leszel, és harcolsz a szegényekért? Vagy térj vissza a nemesi élethez, hogy Borbálának megfelelő életet biztosíts?

Vita – 20 perc.

A lehetséges történetvariációk folyamatosan alakulnak, módosulnak az előkerült dokumentumok birtokában és a felolvasott idézetek fényében, de a végén az összes dokumentum birtokában kell a csapatnak eldönteni, végül is mi történt. (Valóban szerelmesek voltak és megszöktek? A betyár elhítette a lánnyal, hogy szereti, de becsapta és elhagyta? Esetleg megölte, és elásta az erdőben?)

IV.1.3. Értékelés

Mivel az alapvető hozzáállás az, hogy minden lehetőség, válasz jó, ezért folyamatosan pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést adunk minden egyes részfeladatnál is, különösképpen a végső konszenzus megszületésekor. Mindegy, milyen eredményre jutnak, a cél ugyanis a konszenzus megteremtése, így a szintén körben ülő, egész csoportos összegző értékelésben is a közösségi munkaforma sikerét domborítsuk ki. Végső zárásként nézzük együtt vissza a felvett improvizációs jeleneteket. (Természetesen, aki tiltakozik, azét ne vetítsük le.)

2. modul: Irodalom, dráma, önismeret – Tábor középiskolásoknak

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 5 nap

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A táborból egy napot mutatunk be részletesen kidolgozva. Szükség van egy táborozóhelyre, étkezési, alvási lehetőséggel, és egy közös helyiségre. Résztevők száma minimum 5-6 fő, maximum 20 fő.

IV.2.1. Tanulási feladat

- retorikai eszközök elsajátítása, előadói- és improvizációs készség fejlesztése
- szövegértés, szóbeli önkifejezés
- türelem mások iránt, érveléstechnika és vitakultúra fejlesztése
- önértékelés

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- egy történet lehetséges variációinak számbavételére, a dolgok több nézőpontból való megvizsgálására;
- mások előtt való megnyilvánulásra szóban és improvizációs játékban;
- saját véleményének érvekkel való alátámasztására, közös konszenzus megtalálására;
- tisztábban látni önmagát mások tükrében,
- odafigyelést és empátiát tanúsítani diáktársai felé,
- asszertíven képviselni az érdekeit, véleményét.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A művelődési élménytábor célja, hogy élvezetes módon sajátítsák el a táborozók a tanulási feladatokat. A második modul abban nyújt segítséget, hogy hogyan zajlik egy tábori nap, és ötleteket adunk a különböző idősavokban további programokra.

A tábor 3. napját választottuk bemutatásra. Az első napon dönthetünk úgy, hogy az egész táboron át húzódó feladatot adunk a gyerekeknek, amely növeli az összetartást, az adakozás élményét és az odafigyelést.

1. A tábor elején mindenki húz egy verset vagy versidézetet, amelyen szerepel egy étkezés időpontja is (pl.: szerda – ebéd). A húzott verset vagy dalszöveget az adott időpontban, az étkezés végén kell felolvasnia, ezzel jelezve, hogy az befejeződött. Ez fejleszti a szereplési hajlandóságot, az egymásra figyelést; verseket hallgatnak, és megtanulják azt is, hogy a közös étkezés több mint evés.

Néhány javasolt vers:

Kollár Árpád versei:

<http://www.barkaonline.hu/primer-primor/4029-kollar-arpad-gyerekkersei>

Radnóti Miklós: *Két karodban*, Kosztolányi Dezső: *Akarsz-e játszani*, Juhász Gyula: *Szerелеm*, Tóth Árpád: *Augusztusi ég alatt*, Kassák Lajos: *Veled vagytok*, Radnóti Miklós: *Szerelmes vers Boldogasszony napján*

2. Kisebbségi létszám esetén (10–15 fő) szívességeket húzhatnak: például a tábor ideje alatt rejt el egy kedves üzenetet valakinek, vagy készíts névtáblát az ajtóra másoknak, segíts takarítani vagy szemetet szedni.
3. Kihúzhatják egymást is, ez az angyalkás játék, ekkor a kihúzott személyre jobban oda kell figyelni, akár egy őrangyal: nincs-e egyedül, nem hagyta-e otthon a naptejét, kedvesen szólni hozzá. A tábor végén az őrangyalok írhatnak az őrzött személynek pozitív, bátorító üzenetet.

A tábor első napján a táborozók megkapták az Akadémia felkérését a kutatásra Ötömösi Geréby Borbála eltűnése ügyében. Megismerkedtek a betyárok különböző megítélésével (gonosz, kegyetlen rablók vagy a nép hősei).

Megismerkedtek Igaz Pistával, és tudják, hogy Igaz Pista levelet kapott arról, hogy egy nyakéket el kellene rabolnia.

A TÁBOR 3. napja

Amikor mindenki befejezte a reggelit, az aznapi felolvasó megkocogtatja a poharát, és felolvassa a neki szánt verset. Ezzel jelezzük, hogy közösen befejeztük az étkezést.

Reggeli után a programok 9.30-kor kezdődnek.

Dixit

Ha rendelkezésünkre áll a Dixit társasjáték bármelyik kártyacsomagja, akkor első feladatként kérjük meg a jelenlévőket, hogy válasszanak egy kártyát, amelyik a legjobban leírja a személyiségüket, vagy azt a gondolatot tükrözi, amely mostanában leginkább foglalkoztatja. Ha nem tud több közül választani, lehet többet is, de legfeljebb 3-at.

Amikor választottak, mindenki elmeséli, miért választotta azt a kártyát, mit üzen neki. Egy fő nagyjából 1–3 percet beszél, ezért ezt a módszert csak akkor válasszuk, ha legfeljebb 20 fő van jelen, ideális a 12–18 fő. A foglalkozást vezető is válasszon kártyát, és kezdje ő a sort, könnyebb úgy megnyitni, hogy egy felnőtt ezt megtette előttünk. (30–40 perc)

Bizalomjáték

a.) Párokat alkotunk (igyekezzünk minden párba egy komolyabb, felelősségtudatosabb fiatalat tenni). A pár egyik fele becsukja a szemét, kezébe ceruzát fog. A másik fél egy kemény fedélre (könyv vagy rajztábla) lévő papíron vezeti majd a kezét egy relaxációs jellegű zenére. Lényeges, hogy a rajz ne legyen figuratív, és ne emeljük fel a kezét, ne rángassuk, lassú, egyenletes mozdulatokkal vezes-

sük, hogy megérezzük, milyen, amikor rábízunk magunkat valaki másra, illetve milyen, amikor teljesen megbíznak bennünk. (2x3 perc)

b.) Egymással szemben állnak a párok. Az egyik az irányító, aki zenére átmozgatja a vezetett kezét, nyakát, felsőtestét. A tapasztalatok hasonlóak az előzőhöz. (2x3 perc, összesen 15 perc)

STOP-os játék

Egy pár elkezd egy jelenetet, ami lehet egy családi veszekedés, egy piaci vásárlás, extrém vagy hétköznapi helyzet. A többiek figyelik, és amikor úgy érzik, el tudják vinni másik irányba a jelenetet, akkor azt mondják: stop. Ekkor a játékosok megmerevednek a mozdulatban, az egyiküket leülteti az, aki megállította őket, beáll ugyanabba a testhelyzetbe, és elkezd ebből a kiindulásból egy új jelenetet. Ez a gyakorlat ráhangolódás a későbbi drámajátékokra. (25 perc)

11.15-től 12.30-ig egy **lélektani, érzelmi intelligenciát fejlesztő blokk** következik

Ismerkedés Gary Chapman az öt szeretetnyelv elméletével.

Teszt: <http://static.kgyt.hu/love.html>

Szakirodalom: Gary Chapman: *Az öt szeretetnyelv, Egymásra hangolva* (sok kiadása létezik, bármelyik megfelel). Gary Chapman, Haley Paige Drygas: *Az 5 szeretetnyelv titka fiataloknak*, Harmat Kiadói Alapítvány.

Sokszor nem elég szeretni valakit, azt a megfelelő módon ki is kell tudnunk fejezni. Gary Chapman amerikai író és párkapcsolati szakember megalkotta az öt szeretetnyelv elméletét, amelynek ismeretében még hatékonyabban tudjuk kifejezni családtagjaink, barátaink, szerelmünk felé, hogy mennyire szeretjük őket.

Az öt nyelv a következő:

1. Ajándékok

Néhány ember akkor érzi legjobban, hogy szeretik, ha ajándékot kap. Ne tévesszük össze ezt a szeretet-nyelvet a materializmussal. Aki ajándékban részesül, az gyarapszik szeretetben, előzékenységben, és jó érzéssel tölti el, hogy valaki erőfeszítéseket tett azért, hogy megajándékozhassa őt. Hogyha ezt a nyelvet beszéled, a tökéletes ajándék vagy gesztus azt fejezi ki számodra, hogy ismernek, figyelnek rád, értékelnek. Egy elfelejtett születésnap, évforduló, vagy elhamarkodott, meggondolatlan ajándék katasztrofális lehet, akárcsak a mindennapi apró gesztusok hiánya. Az ajándékok a szeretet és a nagyra értékelés látható megnyilvánulásai.

2. Elismerő szavak

Ez a nyelv a szavakat használja arra, hogy megerősítsen, bátorítson embereket. A tettek nem minden esetben beszélnek jobban a szavaknál. Hogyha ez a te szeretetnyelved, akkor a váratlan bókok egy világot jelentenek számodra; nagyon felemelő érzés hallani a szeretet mögötti okokat. A sértés viszont teljesen összetörhet, és nem könnyen felejtet el. Azonban életet adnak a kedves, bátorító, elismerő szavak.

3. Szívességek

Ezeknek az embereknek, akiknek a szívességek tétele a szeretetnyelvük, a tettek hangosabban beszélnek a szavaknál. A szavak, amiket hallani szeretne az, hogy „Engedd meg, hogy ezt és ezt megtegyem érted.” A lustaság, a megszegett kötelesség, a még több munkát jelentő dolgok azt fejezik ki számára, hogy az érzései nem számítanak. Az jelent sokat számára, ha szívességeket teszel neki.

4. Érintés

Aki az érintések szeretetnyelvét beszéli, vélhetően nagyon érzékeny. Ölelések, kézfogás, figyelmes érintések a karon, vállon, arcon – egyértelmű jelzések arra, hogy kifejezzük az izgatottságunkat, aggodalmunkat, törődésünket és szeretetünket. A fizikai jelenlét és a megközelíthetőség kritikusan fontos, míg az elhanyagolás, mellőzöttség, fizikai visszaélés megbocsáthatatlan és romboló hatású lehet.

5. Minőségi idő

Ez a nyelv arról szól, hogy osztatlan figyelmet szentelsz a másik embernek. Ennél a típusú embernél nem elég ott lenni a kapcsolatban, hanem ténylegesen kell jelen lenni – a TV kikapcsolva, kés és villa letéve, minden házimunka és feladat félretéve –, ettől érzi magát a másik igazán különlegesnek és szeretettnek. A zaklatottság, az elhalasztott találkozók, a figyelem hiánya kifejezetten fájdalmasak lehetnek számára. Amikor megtaláljuk, hogy a szeretett személy számára mi a szeretet legjobb kifejezési formája, és alkalmazzuk is azt, minőségi változás következhet be a kapcsolatunkban.

Kérdezzük meg a fiatalokat, hogy ismerőseiket/rokonaikat be tudják-e sorolni valamelyik kategóriába? Megadják-e nekik azt, amire vágnak? Ha van rá lehetőség, töltsék ki az online tesztet.

További lehetséges programok erre az időszávrá:

A) *A zaklatás témája a mai kortárs kamasz irodalomban.*

Ezt akkor ajánljuk, ha egy gyermekkel kapcsolatban bármi gyanú felmerül, hogy áldozatként, elkövetőként vagy szemtanúként zaklatás elszenvedője az iskolában. Ez kiderülhet a Dixit kártya kiválasztásánál, ha esetleg láthatóan van köztük olyan gyerek, aki nagyon visszahúzódó vagy pont az ellentéte, aki piszkálja a többieket. Ez a feladat megerősíti azt a tudatot, hogy nincsenek egyedül ilyen helyzetben sem. Ha elkövetői, akkor pedig irodalmi példákon keresztül világosabbá válhat számukra, hogy helytelenül cselekedtek.

Szabadon választott részleteket olvashatunk a következő művekből: Kalapos Éva: *Massza*, Asher: *Tizenhárom okom volt*, Eve Ainsworth: *7 nap*, Mészöly Ágnes: *Darwin játszma*.

Megnézhetjük a következő videót:

<https://www.youtube.com/watch?v=jL9CSuKfeoM&t=7s>

(Bullying témában egyéb rövidfilmek is találhatóak a YouTube-on.)

B) *Az emberi viselkedés és az önismeret témája.*

Tadahiko Nagao / Saito Isamu: *Kokology és Kokology 2.*

A Kokology könyveket japán pszichológusok fejlesztették ki, rövid történeteket tartalmaznak, melyek önismereti kvízként használhatók. Játshatjuk úgy, hogy a gyerekek a kvízeket magukban oldják meg, de ha kellőképpen nyitott a csapat és a könyvtárosnak jó pszichológiai érzéke van, egy-egy feladat eredményét meg is beszélhetjük közösen. A könyvtárosnak pedig jó lehetőség, hogy a történetek segítségével közelebb kerüljön a gyerekekhez.

Az ebédet is versidőzet zárja. Ebéd után kb. 1 óra szabadfoglalkozást hagyjunk, legyen lehetőségük pihenni, beszélgetni, sporttevékenységet űzni (ha van csocsó, pingpong, tollas, foci).

15 órától elsőként energizáló játékkal kezdünk. Helyezzünk el székeket a térben össze-vissza, pontosan annyit, ahány játékos van. Egy játékos áll, távol a saját, üres székétől. Célja az, hogy leüljön valahová. Nem futhat, csak egyenletes tempóban sétálva halad egy üres szék felé. A többiek

úgy tudják megakadályozni, hogy ott hagyják a saját székeket, és leülnek arra, amelyik felé közelít a játékos. Ha pont a sétáló mellől állnak fel, akkor vége a játéknak, hiszen az illető le tud ülni. Amikor már ügyesek, akkor be kell vezetni a nehezítést, aki egyszer felállt egy pillanatra is, ugyanarra a székre nem ülhet vissza. (Játsszunk 10–20 percig!)

Ezután körbe rakjuk a székeket, egyet kiveszünk közülük. Mindenki leül, középen áll valaki, aki mond egy igaz állítást magáról, amely így kezdődik: „*Én még sosem...*”

(példák: sosem jártam külföldön, sosem festettem ki a körmömet, sosem ettem kagylót, sosem olvastam el előre a könyv utolsó mondatát stb.)

Akik a körben úgy gondolják, hogy rájuk is igaz ez az állítás, tehát sosem tették meg az elhangzott dolgot, azok felállnak, és leülnek egy másik székre, a körben álló is keres üres széket magának. Akinek nem jut hely, az áll be középre következőnek.

(Játsszunk ebből 8–10 kört!)

Ezután következik a tábor kötelező eleme: az első modulban meghatározott sorrendben minden nap megkapják a betyáros nyomozás aznapi anyagait, amelyről beszélgetnek, megvitatják. Bizonyos elemeket el is játszanak, hogy a különböző ötleteket, variációkat több szempontból meg tudják vizsgálni. Ezáltal erősödik a csoportkohézió, fejlődik az érzelmi intelligencia.

Ezen a napon kb. 15.30-tól foglalkozunk a 3. napi nyomozati anyaggal.

A cselédlány levele, amelyet a csikós szerelmének írt a nyakék elrablásáról. (5. melléklet)

Ha nem jönnek rá maguktól, akkor arra kell rávezetni a résztvevőket, hogy a nyakéket ellopták, és mivel a cselédlány tudja, hogy Igaz Pista a rabló, feltételezhető, hogy találkoztak is. De vajon a cselédlány találkozott a betyárral? Vagy a kisasszony? Lehet, hogy azért sóhajtozik olyan nagyokat, mert beleszeretett Igaz Pistába? Vagy retteg a báltól? Mi lesz, ha nem viseli a nyakéket?

A könyvtáros felolvas egy klasszikus idézetet egy nyakék hasonló eltűnéséről a *Három testőr* című Dumas regényből:

12. fejezet: Georges de Villiers, Buckingham hercege (kb. 9 oldal)

online: <http://mek.oszk.hu/02000/02037/html/01.htm#13>

17. fejezet Bonacieux úr és neje

A fejezet kezdetétől kb. 4-5 oldal, ezzel a mondatral bezárólag: „*A királyné egy kis asztalkához sietett, tintát, papírt és tollat talált rajta; írt két sort, pecsétjével lezárta a levelet és átadta Bonacieux-nének.*”

online: <http://mek.oszk.hu/02000/02037/html/01.htm#18>

A következő kérdések merülnek fel:

Vajon a királyné is szereti a milordot? Racionális dolog-e a szerelem? Ők nem lehetnének szerelmesek egymásba, mégis zálogot adnak, vajon miért? Milyen örültségekre képes a szerelem? Keressünk más példákat olvasmányokból, filmekből.

Vajon hasonló dolog történt a mi Borbálánkkal is? Szerelmi zálogba adta a nyakéket? Vagy itt másról van szó, és kirabolták? Mindenki mondja el a véleményét.

Játsszuk el a könyvbéli jelenetet, jelzésértékű jelmezzel, nem szó szerinti szöveggel.

Ezután játsszuk el azt a jelenetet, amely Igaz Pista és Geréby Borbála között történhetett. Először úgy, hogy szerelemben esnek, utána pedig úgy, hogy a rabló kirabolja a leányt.

A könyvtáros itt csak segít jelmezt választani/készíteni, megszabja az időkorlátot a felkészülésre (legfeljebb 10 perc). Ez elsősorban improvizációs gyakorlat, nem begyakorolt színházi jelenet. Célja, hogy a gyerekek beleképzeljék magukat a szereplők helyzetébe. Ha van rá elegendő jelentkező, több verzióban is megnézhetjük, ki hogyan képzelte el a jelenetet. Egy-egy jelenet ne legyen több 10 percnél.

Ez a szakasz nagyjából 90 perces. Ezután vacsoráig ismét legyen szabadidő.

18.30 és 19 óra között vacsora, végén versolvasás.

19.30-tól közös esti program következik.

1. Közös történetalkotás

A csapattól függően ez a játék lehet vicces, vagy nagyon kreatív, vagy a kettőnek az ötvözte is. Ezt a játékot első napra nem ajánljuk, ekkor még nehezebben nyílnak meg egymás előtt, de második nap estéjén már lehet ilyet játszani. Fontos, hogy felhívjuk a figyelmüket az egymásra való odafigyelésre, a türelemre és az elfogadásra. A játékot lehet egyszer játszani, egy rövid körben, a második játék felvezetéseként, vagy ha tetszik a fiataloknak, és van rá igény, többször egymás után is.

A játéknak két módja van. Az egyszerűbb, hogy körbe ülünk, és valaki elkezd egy történetet. A kezdőmondat meghatározza a helyszínt, a kort és a szereplő(ke)t. A mellette ülő folytatja a történetet egy mondat hozzáfűzésével, és így tovább. A kezdő másik oldalán ülő fogja befejezni a történetet, de ha sikerül izgalmas sztorit kanyarítani, mehetünk még egy kört. Ezt javasoljuk kezdésnek.

Ha a csapat nagyon ügyes és szereti ezt a játékot, akkor tovább is fejleszthetjük. A játék elején kiteszünk sokféle tárgyat, és azok felhasználásával kell történetet alkotni: aki következik, választ egy tárgyat és beleszövi a történetbe.

2. Alszik a város játék

Pedagógiai szempontból is kedveljük, mert fejleszti a vitakultúrát, érvelni tanít, felismerteti a testbeszéd jeleit, logikus gondolkodásra serkent, segít jobban megismerni a másikat, fejleszti az aszertivitást, sikerélményt okoz. Mindezt élményszerűen teszi. Játshatjuk a történetalkotás helyett, ha az nem működik a csoportnál, vagy azután lazításképpen.

A játék azzal kezdődik, hogy szerepet sorsolunk. Papírlapokra írjuk a következőket: 2 db gyilkos, 1 seriff, a maradék: áldozat (egy kártyapaklit is használhatunk helyette). Utóbbi esetben mindenkinek a kapott kártyától függ a szerepe. A kártyalapok jelentéséről a játékosok előre megállapodnak. A játékvezető szól, hogy éjszaka van, mindenki csukja be a szemét, csak a két gyilkost kéri meg, hogy nyissák ki a szemüket, keressék meg egymást, és állapodjanak meg titokban az első néhány áldozatban. Ha készen vannak, újból becsukják a szemüket. A játékvezető ezután a seriffet kéri meg, nyissa ki a szemét, és rámutatással kérdezzen rá valakire, hogy gyilkos-e. A játékvezető bólintással vagy fejrázással válaszol. Újból lecsukódik minden szem.

Ekkor a játékvezető bejelenti, hogy nappal lett, mindenki kinyithatja a szemét. A játékosok megvitatathatják, van-e valaki, akit gyanúsna tartanak, és ha eldöntik, hogy ki a tettes, akkor este – közös akarattal – jelképesen felakaszthatják. (Véleménykülönbség esetén szavaznak, amit a játékvezető egyszerű többség alapján fogad el.)

Akár történt akasztás, akár nem, a vita végén a játékvezető bejelenti, hogy este van, mire mindenki becsukja a szemét. A játékvezető végigsorolja minden játékos keresztnévét, egyiküknél a gyilkosok egyszerre és egyértelműen jeleznek egy mozdulattal, ez a játékos másnap reggelre halott (kiesik a játékból). Ha a gyilkosok nem adnak egyértelmű jelzést, mindenki életben marad. Ezután a seriff egy új kérdést tehet föl egy újabb személyről, amire a játékvezető (némán) válaszol. Ekkor megvirrad (mindenki kinyithatja a szemét), és a játékvezető közli a lakossággal, ha újabb gyilkosság történt, illetve azt is, ha a gyilkosok nem jártak sikerrel.

Hasonlóképp követik egymást az újabb nappalok és éjszakák: vita, esetleg akasztás, éjjel pedig talán újabb gyilkosság.

A gyilkosok napközben is kommunikálhatnak a következő áldozatok személyéről, ha képesek ezt észrevétlenül megtenni. Mehetnek minta szerint, eltehetik láb alól a legveszélyesebb polgárokat, vagy taktikai okokból akár a legveszélytelenebbet is.

Az akasztás alapja bármi lehet, ami az adott körülmények közt ésszerűnek tűnik (pl. az illető gyilkos voltára utalhat, ha túl sokat vagy túl keveset beszél, ha mozgást hallottak felőle, ha úgy tűnt, egyeztet valakivel, ha nagyon véd vagy nagyon támad valakit stb.).

Az akasztás során nem derül ki (még utólag sem), hogy megalapozott volt-e a lakosok sejtése, tehát könnyen előfordulhat, hogy ártatlan embert végeznek ki. A lakosoknak nincs közvetlen információjuk arról, hány gyilkos él még közöttük. (Ha egy reggel nem történik gyilkosság, az nyilván arra utal, hogy még ketten vannak, hiszen nem tudtak megegyezni.) A nappali vita közben a gyilkosok is békés lakosoknak tettetik magukat, és megpróbálják elterelni magukról a gyanút.

A seriff adhat tanácsot névtelenül, de bármikor fel is fedheti magát, ha célravezetőnek tartja a polgárok érdekében. Bármelyik gyilkos seriffnek is mondhatja magát, ennél fogva a lakosok nem kötelesek készpénznek venni ezt az állítást.

A halott játékosok a többiek között maradhatnak az asztal körül, éjszaka már nem kell becsukniuk a szemüket, de a játékhoz nyilván nem szólhatnak hozzá, senkinek nem adhatnak információt.

A játék akkor ér véget, ha minden gyilkost felakasztottak – ekkor a játékvezető este bejelenti az ártatlank győzelmét, illetve ha az ártatlan polgárok és a gyilkosok száma egyenlővé lesz – ilyenkor a gyilkosok felfedik magukat, mivel többségi szavazással már nem lehet kivégezni őket, és ők veszik át a hatalmat.

Ha a gyerekek ismerik a játékot és szeretnék plusz szereplőket (orvos, szerelmespár stb.) beletenni, akkor ennek sincs akadálya. Javasoljuk, hogy a könyvtáros legyen eleinte a játékvezető, nagyon jól meg lehet ismerni a játék által a gyerekeket, későbbi fordulónál átveheti olyan gyerek, aki elég határozott, és nem hagyja kicsúszni a kezéből a játék irányítását.

Az esti program 90 percnél ne legyen hosszabb, hogy lefekvés előtt legyen lehetőségük magukban lenni, beszélgetni, szabadon tenni, amit szeretnének.

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

- Szeretnénk összetartó, toleráns csapatot kovácsolni.
- Növelni a szereplési kedvet, legyőzni az esetleges lámpalázat.
- Megtanítani a túlszerepléses fiataloknak, hogy mutassanak türelmet a kevésbé bátrak irányában.
- Sikerélményeket szeretnénk nyújtani.

IV.2.3. Értékelés

Minden feladat végrehajtásánál köszönjük meg a fiataloknak az együttműködésüket, nyitottságukat. Erősítsük meg bennük a pozitív megnyilvánulásaik fontosságát, értékét.

Minden nap a közös esti program zárásakor emeljük ki valamit, ami számunkra pozitív élmény volt.

A tábor zárásakor mindenkinek a nevével készítsünk egy üres kartonlapot, amelyre mindenki ír az adott személyről valami pozitív dolgot. Ez lehet tulajdonság, viselkedési forma, a jelenlétének minősége. Ha a könyvtárost is értékeljük, egészen biztos, hogy meglepően sok pozitív visszajelzést fog kapni, és úgy érzi, jövőre is szeretne táboroztatni. Ez a feladat arra ösztönöz, hogy mások jó tulajdonságait lássuk meg akkor is, ha alapvetően nem szimpatikus az illető. A játék pozitív megerősítést, sikerélményt ad.

Ha van lehetőségünk rá, nézzük végig a hét folyamán készült fényképeket, videókat.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

Új ismeretek a 19. századi, 20. század eleji betyárvilágról, társadalmi rétegződésről. Új irodalmi idézeteket ismernek meg, és felkeltjük a figyelmet a feldolgozott regények iránt. Tudatosítjuk bennük a kooperatív munkaformákban rejlő siker lehetőségét, felkeltjük bennük az igényt a konszenzusos megegyezéssel végződő, egymás tiszteletén alapuló kulturált viták iránt. Sikerélményt nyújtunk az improvizációs játékok során. A biblioterápiához hasonlóan elmélyült beszélgetéseket folytatunk az irodalmi művek kapcsán szerelemről, becsületességről, előítéletekről, felelősségvállalásról, önképről és önmagunk felvállalásáról, újrakezdésről, lehetőségekről és hiányukról, kirekesztésről, értékrendekről stb. Mindenki aktívan részt vesz a beszélgetésben/vitában, és nézőpontjával színesíti azt.

VI. ESZKÖZLISTA

- szakkönyvek a betyárvilágról
- internetes számítógép vagy laptop
- felolvasandó regények könyv alakban, vagy csak az idézetek kinyomtatva/ elektronikusan
- nagy csomagolópapír filctollal, vagy flipchart tábla a lehetőségek feljegyzéséhez
- a jelenetek felvételéhez nagy memóriakártyás videokamera, fényképezőgép, vagy jó minőségű mobiltelefon, visszánézéshez laptop, hangszóró, projektor, vászon
- pár jelzésszintű jelmez vagy kellék (pl.: legyező, ékszer, kendő, zsebkendő, ostor, pisztoly, csikóskalap, bő szárú gaty, kulacs, lepedők, láda, bőrpönd stb.)

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Az Akadémia eddigi kutatásainak összefoglalója Ötömösy Geréby Borbála eltűnéséről
2. Igaz Pista ellen kiadott körözési levél
3. Igaz Pista portréja
4. Tolvajnyelves levél
5. A cselédlány levele
6. Egy vers, melyet Borbála kisasszony írt
7. Női kép nyakékkal
8. Bírom végre Boriskámat vers
9. Nemesi fotó két férfiről
10. Borbála levele apjához
11. Az apa feljelentő levele
12. Petőfi Sándor: Ha férfi vagy légy férfi
13. Petőfi Sándor: A csaplárné a betyárt szerette

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

Főiskolás leszek!

Fejlesztő neve	Litkei-Nyíri Anita (Szolnok)	
Célcsoport	Ifi	
Résztvevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Kutatómódszertan megismerése	
	Elektronikus katalógushasználat elsajátítása	
	Tanulástámogatás	
A program időtartama	3 óra	2 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat -információkeresés fejlesztés	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív struktúrák Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Projektmódszer Egyéni munka Páros munka Csoportmunka	
Kipróbáló neve	Szűcs Margit (Salgótarján)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja a felső tagozatos korcsoportba sorolandó, a nyolcosztályos gimnázium második négy osztályát és a hatosztályos gimnázium második két osztályát végző tanulók megismertetése a kutatómódszertan eszközeivel. A középiskolából kikerülő diákok egy része elsajátítja az alapvető könyvtárhasználati ismereteket, ám az egyetemekre, főiskolákra kerülve egy újfajta tanulási módszert kell elsajátítaniuk. Sokkal nagyobb hangsúlyt kap az önálló munka. A referátumok, tudományos diákköri munkák és szakdolgozatok elkészítése feltételezi a szellemi munka technikájának ismeretét.

Az elektronikus dokumentumok megjelenésével új információforrások láttak napvilágot, amelyeknek a használatát szintén meg kell tanulni. Segítséget nyújtunk ahhoz, hogy a tanulók képesek legyenek megfelelni az elvárásoknak, és megismerhessék a kutatómódszertan könyvtári eszközeit. Képzésünk során bemutatjuk a könyvtártípusokat, különös tekintettel a felsőoktatási könyvtárak szerepére. Foglalkozunk a dokumentumok típusaival, valamint a tájékozódás hagyományos és digitális eszközeivel. Gyakorlati kereséseket végzünk intézményünk integrált könyvtári rendszerében. Bemutatjuk a városban működő felsőoktatási intézmény elektronikus katalógusát. Bemutatjuk az irodalmi és forráshivatkozásokat.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció: szövegértési kompetencia, szövegalkotás szóban és írásban
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát modulokra bontottuk. A modulokra bontás alapját a modul során elsajátítandó kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják.

A felsőoktatásba bekerülő diákok a képzés során megszerzett könyvtárhasználati tapasztalatokat hatékonyan tudják beépíteni meglévő ismereteikbe. A program összegző értékeléssel zárul, melynek segítségével a foglalkozás vezetője komplex módon ellenőrizheti, 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 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, azaz a dicséret, biztatás stb. pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat a csoportra és az egyénekre vonatkoztatva is. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök (számítógép/táblagép), hanganyag-lejátszó, hagyományos könyvtári eszközök (lexikonok, szótárak, adattárak). Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív struktúrák – adott helyzetre, szituációra tervezett feladatok megoldására alkalmas csapatok összeállítása, csoportmunka, projekt módszer, párban vagy egyénileg végzett tevékenység, frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer a foglalkozás vezetőjétől. Interaktivitás, a gyerekek, fiatalok aktivitását ösztönző módszerek alkalmazása.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Előkészítés, felkészülés	1,5
2.	Tanuljunk együtt!	1,5
3.	Prezentálj!	1,5

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Előkészítés, felkészülés

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A tapasztalat azt mutatja, hogy a középiskolában elsajátított könyvtárhasználati tudás nem felel meg a felsőoktatásban elvárt szintnek. Célunk az érettségi előtt álló, 11-12. osztályos tanulók gyakorlati felkészítése egy magasabb szintű könyvtárhasználati készség megszerzésére.

A használónak fontos tudni, hogy melyik részlegben, helyiségben, azon belül melyik polcon, milyen sorrendben találhatók a dokumentumok. A katalógus több egyszerű jegyzéknél. A katalógus teszi lehetővé, hogy a dokumentumot több szempont alapján visszakeressük. Ezért fontos, hogy a diák biztonsággal tudja használni a könyvtári katalógust.

Bármilyen korszerű is legyen egy katalógus, csak azt tudjuk meg belőle, hogy egy konkrét dokumentum a könyvtárban megvan-e, vagy valamilyen témáról találunk-e könyveket.

IV.1.1. Tanulási feladat – ismeretszerzés

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- a használható információk felismerésére;
- a talált információk bemutatására;
- összekapcsolni az elméletet és a gyakorlatot;
- gyakorlati kereséseket végezni a katalógusban;
- a megszerzett információkat rendszerezni;
- az új ismereteket bemutatni.

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

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A modul célja, hogy erősödjön a partner oktatási intézmény és a könyvtár együttműködése, a program elérje a kívánt tanulási célt. A program kapcsán hosszú távú együttműködés jöjjön létre. Ennek érdekében a pedagógus és a könyvtáros előzetes egyeztető munkája is elengedhetetlen. Az adott korosztályt bevonzzuk a könyvtárba.

Az adott korosztályhoz tartozó tanulók már rendelkeznek stabil könyvtárhasználati tudással, készülnek a továbbtanulásra. A könyvtáros és a pedagógus az előzetes egyeztetés alkalmával megbeszéli, felméri ezt a tudást. Rögzítik a csoport létszámát, összetételét, mert ez már segítség lehet a csoportbontásnál is. A foglalkozásvezető és a pedagógus előzetesen egyeztetik a programmal kapcsolatos elvárásaikat, igényeiket. A könyvtáros megfelelő szakirodalmat gyűjt, foglalkozásvázlatot készít, előkészíti a szükséges eszközöket.

A foglalkozásvezetőnek előre kell gondoskodni a terem berendezéséről, a technikai eszközök működéséről, működéséről, a feladatlapok, az internetes tesztlap, a csoportkártyák előzetes kinyomtatásáról. Legyen a csoport létszámának megfelelő mennyiségű szék, asztal, kézikönyv, projektor, íróeszköz, jegyzetömb, elegendő számítógép, internetkapcsolat.

A foglalkozásvezető kinyomtatja, előkészíti a feladatlapokat, összeállítja a vetítés anyagát. Ellenőrzi a programban szereplő kisfilmek, honlapok webcímének elérhetőségét.

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A program végén legalább egy órát szánunk 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, illetve lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a zárásra! A foglalkozásvezető és a pedagógus a foglalkozás után értékeli, megbeszéljük, hogy a foglalkozás megfelelő volt-e, célt ért-e.

A második modul előkészítése kapcsán beszélgetnek a reklám szerepéről, hatásáról. Otthoni munkának javasoljuk, hogy a tanulók hozzanak saját példákat, kedvenc reklámokat, amelyek valamiért megfogták őket.

2. modul: Tanuljunk együtt!

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik az adott korosztályhoz tartoznak, rendelkeznek stabil könyvtárhasználati tudással, továbbá felsőoktatási intézményben készülnek továbbtanulni. A feladatokat csoportban oldják meg a tanulók. A csoportbontás a hatékony ismeretátadás és az aktívabb részvétel érdekében is fontos. A modul ideális létszáma 16 fő 4x4-es csoportbontásban. Nagyobb osztálylétszámnál ez azt jelenti, hogy egy osztály számára két alkalmat kell szervezni.

A csoportbontás véletlenszerű, számkártya segítségével történik. A véletlenszerűen kialakított csoport előnye, hogy a képességek tekintetében vegyes összetételűek, így a tagok akár egymástól is tanulhatnak, és mivel együtt kell dolgozniuk, a feladatra történő összpontosítást is gyakorolhatják.

IV.2.1. Tanulási feladat – ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban

Fejlesztett kompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- digitális kompetencia.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A feladatok elsődleges célja, hogy a tanulók megfelelően tudják használni a könyvtár katalógusát, készségszinten tudjanak tájékozódni az információhordozók között. Ismerjék meg az egyes tudományágak szakirodalmát feltáró adatbázisokat, meg tudják különböztetni a könyvtártípusokat, tudjanak egy adott témához tartozó szakirodalmat kutatni.

1. feladat – Bevezetés

A résztvevők fogadása után a foglalkozásvezető bemutatkozik. A tanulók szintén bemutatkoznak (név, melyik iskolából érkeztek). A foglalkozásvezető ismerteti a foglalkozás célját. Ezt követően a csoportbontás céljából előre elkészített számkártyákból húznak a tanulók, majd a kihúzott számok (egyőtől négyig) segítségével minden tanuló megkeresi a maga helyét az előre elkészített, számozott asztaloknál.

A csoportok kialakítását követően a foglalkozás vezetője ismerteti a foglalkozás célját, elmondja az alapvető tudnivalókat. Bemutatja a könyvtárat, irányított beszélgetés kezdeményezésével tájékozik a tanulók előzetes könyvtári ismereteiről, könyvtárlátogatási szokásairól.

Kérdések:

- *Tudjátok-e, milyen típusú könyvtárban vagyunk? (megyei hatókörű városi)*
- *Milyen szolgáltatásai vannak a könyvtárnak?*
- *Könyvtári tagok vagytok-e, ha igen, igénybe vettétek-e már valamelyik könyvtári szolgáltatást a tanulmányaitok során?*
- *Milyen elvek alapján rendszerezzi a könyvtárban található tényirodalmat?*
- *Mi a könyvtári osztályozás célja?*

Elvárt válasz:

Az elrendezés nem véletlenszerű; történhet szak- vagy betűrend alapján, akár a kettő kombinációjával (ez a legelterjedtebb) is. A szakrendi csoportosítás a könyvek témakörét veszi figyelembe az Egyetemes Tizedes Osztályozás (ETO) alapján. A betűrendi csoportosításnál a szerző vagy a cím kezdőbetűje és egy szám található meg.

- *Milyen út vezet a megoldáshoz, ha információra van szükségünk? (közvetlen, közvetett)*

A könyvtár gyűjteménye című ppt bemutatása a tanulóknak. (1. melléklet)

2. feladat – A könyvtárak típusai

A foglalkozásvezető irányításával a csoportok megfogalmazzák, vannak-e a könyvtáraknak típusai, ha igen, milyen típusú könyvtárakat ismernek? Van-e különbség a könyvtárak között? (A könyvtártípusokhoz kapcsolódó, *Könyv-tár, a könyvtárak típusai* című ppt levetítése, lásd 2. melléklet.) Várható válaszok:

Nemzeti könyvtár: Magyarországon az Országos Széchényi Könyvtár (OSZK) tölti be ezt a szerepet. 1803-ban jött létre Gróf Széchényi István édesapjának felajánlása révén: főúri magánkönyvtárának állományát adományozta a nemzetnek. Célja a nemzeti emlékek megőrzése volt.

Tudományos, muzeális értékű egyházi gyűjtemények: A tudományos gyűjtemények a tudományos intézmények, főleg akadémiák könyvtárában érhetők el.

Szakkönyvtárak: Egy-egy tudományterület szakirodalmát gyűjtő és szolgáltató könyvtárak. Többnyire felsőoktatási intézményekhez kapcsolódnak. Céljuk a specifikus szakmai információs igények kiszolgálása, a tudományterület és a felhasználói igények előtérbe helyezése. Fontos feladatuk a naprakész szakmai tájékoztatás az adott tudományterületen.

Felsőoktatási könyvtárak: Az egyetemi és főiskolai könyvtárak célja, hogy segítsék az intézményben folyó oktató-nevelő munkát. A felsőoktatásban képezik a különböző tudományterületek elméleti szakembereit, az oktatók maguk is tudományterületük kutatói, fejlesztői. A tudományos kutatómunka könyvtári eszközökkel történő kiszolgálása ugyanolyan fontos célja egy felsőoktatási könyvtárnak, mint az oktatás-tanulás segítése. E kettős cél határozza meg gyűjtemény- és szolgáltatásszervezési feladataikat.

A felsőoktatási könyvtárak között egyaránt találunk nyilvános és korlátozottan nyilvános könyvtárakat is. A nagy egyetemek központi könyvtárai nyilvános könyvtárként lényegesen szélesebb használói réteget szolgálnak ki, mint az egyetem személyzete és hallgatói.

Közkönyvtárak: Egyenlő hozzáférést biztosítanak mindenkinek, a helyi társadalom információs központjaként sokrétű szolgáltatást nyújtanak, közösségi térként funkcionálnak. Gyűjtőkörüket tekintve elsősorban a szórakozást nyújtó és a szabadidő tartalmas eltöltését szolgáló könyveket helyezik előnybe a tudományos művekkel szemben. A megyei könyvtár módszertani tanácsadással segíti a megyében működő könyvtárak szakmai munkáját.

Iskolai könyvtárak: Alapfeladatuk, hogy az iskolai tanulóknak tanulmányaikkal összefüggő információ- és dokumentumigényét kielégítsék, a pedagógusok számára pedig biztosítsák az iskolai munkájuk elvégzéséhez szükséges információkat és dokumentumokat.

3. feladat – A könyvtár adattára, a katalógus

Ha a szabadpolc átnézése után nem kielégítő a talált eredmény, és tágabb körben is áttekintést akarunk nyerni az adott témáról, meg kell néznünk a könyvekről szóló információkat.

- *Ha nem találjuk meg a szabadpolcon a keresett könyvet, hogyan indulunk tovább?*

A könyvek leírását a könyvtári katalógusban találjuk meg. A katalógus olyan adattár, amely a könyvtárban található könyveket tárja fel különböző szempontok szerint visszakereshetően.

A foglalkozás vezetője bemutat egy keresést az adott könyvtár katalógusában. Ezt követően közösen megbeszélik a tanulókkal, hogy miről ad információt a katalógus. (3. számú melléklet)

A tanulókkal közösen nézzük meg a katalógusképet. Ha a tanulók megnézték, csoportonként írják fel, hogy milyen információt kapunk a katalógusból.

Várható válaszok:

- megmutatja a könyv lelőhelyét a könyvtárban, raktári jelét
- megadja a könyv tartalmi és formai adatait (szerző, cím, kiadó, kiadás, terjedelem, sorozat)

A könyvek szakszerű leírását bibliográfiai leírásnak nevezzük, amelyet nemzetközi szabvány alapján készítenek el a könyvtárosok. A tartalmi adatok a könyv tárgyról, témájáról tájékoztatnak (tárgyszó, mely összefoglalja a mű tárgyát).

A foglalkozásvezető bemutatja az adott könyvtár honlapját és segédletét a katalógus használatához. <http://www.vfmk.hu/>

4. feladat – Keresés

A foglalkozásvezető irányításával, a 4 csapat különböző, az érdeklődési körének megfelelő témát választ magának. Versenyeztessük a csapatokat, hogy ki mit talál meg a témáról, ki gyűjt össze hasznosabb, feldolgozhatóbb információt. A találati lista nyilván függ az adott könyvtár állományától. A csapatokat számoltassuk be, de vegyük figyelembe, hogy melyik csapat milyen dokumentumtípust talált. A talált dokumentumokból egyet-egyet a csapatok egy kijelölt tagja keressen meg a könyvtárban.

Nézzük meg, hogy

- egy keresett témában mely könyvek találhatók meg a könyvtárban?
- egy meghatározott mű megvan-e a könyvtárban?
- egy szerzőtől milyen könyvek találhatók meg a könyvtárban?

(4. számú melléklet)

A foglalkozás vezetője rövid ismertetőt tart az adott könyvtár feladatairól, gyűjtőköréről, funkciójáról. Jelen esetben a Verseghy Ferenc Könyvtár és Közművelődési Intézmény nyilvános könyvtárként, települési könyvtárként, illetve megyei hatókörű városi könyvtárként látja el a törvényben meghatározott feladatait. Általános gyűjtőkörű és kielégíti a megyében jelentkező szép- és szakirodalmi igényeket társadalmi, műveltségi, korosztályi szinttől függetlenül.

Dokumentumtípus szerint: könyv, folyóirat, videokazetta, hangos könyvtári anyag hangkazettán és CD lemezen, elektronikus dokumentum, mikrofilm, térkép, szabvány

Tartalom szerint:

- szakirodalom: általános gyűjtőkörének megfelelő mélységben minden szakterület alapvető fontosságú kézikönyvei, ismeretterjesztő irodalma
- szépirodalom
- periodika
- videó dokumentum
- képi dokumentumok
- hangfelvételek
- elektronikus dokumentumok

5. feladat – Tanulás

A foglalkozásvezető és a tanulók beszélgetnek a továbbtanulás lehetőségeiről, terveikről. A foglalkozásvezető irányításával saját okoseszközön meg lehet nézni, milyen tanulássegítő applikációk léteznek, ki használja ezeket, használják-e egyáltalán? (például nyelvtanulást segítő applikációk, gyakorlófeladatok, megoldások stb.)

Személyes tapasztalat, személyes ajánló. A tanulókkal közösen megnézik a videót, beszélgetnek a helyes tanulási módszerekről, lehetőleg mindenki elmondja a saját tapasztalatait. Néznek-e YouTube videókat? Van-e jó videó? A korosztályhoz tartozó tanulók leggyakrabban használt platformja a YouTube. Előszeretettel néznek, osztanak meg rövid videókat. A YouTube az egyik legkedveltebb új média. A Z és Alfa generációk már szinte kizárólag ezeket az audiovizuális tartalmakat fogyasztják.

A youtuberek mellett külföldön nagy népszerűsége tettek szert a könyves vloggerek, vagyis azok, akik videóban számolnak be könyvélményeikről. Érdeemes beszélgetni erről a tanulókkal, illetve akár csapatonként keresni egy-egy érdeklődési körnek megfelelő bloggert.

<https://www.youtube.com/watch?v=qOzV-ZnmYIA&t=789s>

Dóczy Attila (Attis) a Tanulom magam és az Animegyetem youtubere. A Tanulom magam csatornán az önfejlesztés és a kommunikáció témakörében készít videókat.

A foglalkozásvezető bemutatja a helyi felsőoktatási intézmény honlapját, az ott elérhető adatbázisokat. Bemutatja a szakkönyvtár specifikumát, kitérve arra, hogy az adott intézmény milyen szakadatbázisokkal rendelkezik. <http://kik.kefo.hu/web/guest/adatbazisok>

6. feladat – Hazai felsőoktatási könyvtárak

A foglalkozásvezető előre összegyűjti a felsőoktatási könyvtárak linkjeit, amelyekből minden csapat kiválaszt egyet, megnézi a könyvtár honlapját, katalógusát. A csapatok beszámolnak egymásnak. (5. számú melléklet)

Ismeretgyűjtés egy adott tudományterület témáihoz

Egy téma irodalmának keresése

Ha egy téma irodalmát keressük, pontosan meg kell fogalmaznunk ehhez a keresőkérdést. Jó eredményre akkor jutunk, ha jól választottuk meg azokat a szavakat vagy szókapcsolatokat, amelyek alapján kereshetünk az adatbázisban.

Egy adott kulcsszót több más szó, szinonima is kifejezhet. Dolgozhatunk több kulcsszóval illetve fogalomkörrel.

1. feladat – Ötletroham

A foglalkozásvezető felírja a táblára a „marketing” szót, majd megkéri a tanulókat, hogy mondjanak vagy írjanak olyan szavakat, asszociációkat, amelyek a marketinggel kapcsolatosak.

A téma azért a marketing, mert a fiatalabb korosztályhoz közel áll minden olyan téma, amely a márkákhoz, reklámhoz, eladáshoz, vásárláshoz, így a marketinghez kapcsolható. A fiatalabb generáció sokkal több információt vár el egy termékről, szolgáltatásról. Fontos számukra mások véleménye, ajánlása a termékkel kapcsolatban. Mivel a marketing mint fogalom magában foglal sok mindent a módszertől kezdve a reklámgig, ezért nagyon jó átvezető példa lehet arra, hogy témakutatáskor mennyire fontos a meghatározás, a téma körülhatárolása, a tárgyszavazás. Természetesen a téma fakultatív, az adott osztály/csoport érdeklődési körét is alapul lehet venni. Ha az ötletelés nehezen menne, biztatni lehet a tanulókat, hogy most nincs jó és rossz válasz, mindent gyűjtünk össze.

Ráhangolódás reklámfilmekkel:

<https://www.youtube.com/watch?v=eN7RhYFIS7E>

<https://www.youtube.com/watch?v=sw5AI5wvGcs>

<https://www.youtube.com/watch?v=YJFtVsBAX00>

<https://www.youtube.com/watch?v=hGsVA6ROuC8>

A cél a tanulók ráhangolása a témakörre, annak feldolgozására, illetve a tárgyszó fogalmának értelmezésére.

Az összegyűjtést követően a foglalkozásvezető kérésére meg lehet próbálni csoportosítani a szavakat, fogalmakat. A csoportosítás a tanulók kreativitásán is múlik, de lehet például pozitív-negatív reklámhoz vagy akár eszközökhöz kapcsolódó.

Feladat: Az összegyűjtött kulcsszavakkal, fogalmakkal keresést végeznek a tanulók a könyvtár katalógusában.

A kereséseket követően a foglalkozásvezető bemutatja az Arcanum Digitális Tudománytár adatbázist. <https://adtplus.arcanum.hu/hu/>

Az adatbázis értékelésében a következő olvasható: *„Ahol a Google véget ér, ott kezdődik az ADT! Az Arcanum Digitális Tudománytár (ADT) a teljesség igényével teszi hozzáférhetővé és kereshetővé múltunk legfontosabb nyomtatott forrásait, legyen szó újságokról, tudományos folyóiratokról, lexikonokról vagy éppen könyvekről.”*

Az adatbázisban elérhetők tudományos és szakfolyóiratok, heti- és napilapok, lexikonok és tematikus könyvgyűjtemények. Tartalma folyamatosan bővül, a dokumentumok minden szava, kifejezése, személy- és helységnevei könnyen, gyorsan kutathatók.

Az Arcanum másik nagy vállalkozása a Hungaricana adatbázis (<https://hungaricana.hu/hu/>) felépítése és üzemeltetése. Ez közel kétszáz hazai közgyűjtemény közös digitális adattára. A folyamatos bővítés során különböző múzeumi gyűjtemények – köztük jórészt raktárakban pihenő, nagyméretű festmények –, levéltári dokumentumok, fotók, képeslapok, térképek kerülnek föl a világhálóra.

A foglalkozásvezető segítségével a csapatok keresést végeznek az ADT adatbázisban. A keresés kulcsszava a *Facebook*. A találatokat szűkítsék a csapatok témakörökre. Minden csapat külön té-

makörben keressen – irodalom, művészet, társadalomtudomány –, majd a számukra legérde-
sebbnek tartott keresési eredményt bemutatják egymásnak.
(6. számú melléklet)

A Verseyhy Ferenc Könyvtárban a Szolnok Megyei Néplap 1953–2011-ig digitalizálva is megta-
lálható.

[https://library.hungaricana.hu/hu/collection/helyi_lapok_SzolnokMegyeiNeplap_SzolnokMe-
gyeiNeplap/](https://library.hungaricana.hu/hu/collection/helyi_lapok_SzolnokMegyeiNeplap_SzolnokMe-
gyeiNeplap/)

Csapatonként egy főnek a születési dátumára keresnek a tanulók egy kiválasztott hírlapban, majd
a csapatok beszámolnak egymásnak, hogy az adott napon mi volt az aktuális hír.

IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk min-
denki számára.

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzé-
sek meghallgatására. Teremtsünk alkalmat arra, hogy a résztvevők bemutassák azokat a produk-
tumokat, amelyeket ők hoztak létre (képek, rajzok, tárgyak, leírások, keresések találatai, prezen-
tációk stb.)

Elvárás, hogy a pedagógus legyen jelen, illetve lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a zárásra!
A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értéke-
lés, megbeszélés is tervezünk!

A foglalkozásvezető a tanulókkal megbeszéli a feladatokat. Értékelik a keresések és a feladatmeg-
oldás eredményét, vagyis hogy melyik keresés hatékonyabb, melyikkel jutunk több, hitelesebb
információhoz. Cél a pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzés.

3. modul: Prezentálj!

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik biztonsággal használják a könyvtári katalo-
gust, informatikai előképzettséggel rendelkeznek, ismerik a PowerPoint kezelését, gyakorlottak
okos eszközök használatában. A feladatokat csoportban oldják meg a tanulók.

IV.3.1. Tanulási feladat – ismeretszerzés, szövegalkotás szóban és írásban

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz: önálló ismeretszerzésre; egyéni munkára
témakutatásban; tematikusan felépíteni egy dolgozatot; a megszerzett információk alkalmazásá-
val, felhasználásával a feladatok önálló/csoportos megoldására; prezentáció elkészítésére; a tanulási
technikák és a megszerzett tudás hatékonyan alkalmazására.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy az első modulban megszerzett ismeretanyag mélyebben rögzüljön a tanulóknál. Az így megszerzett tudásra lehet tovább építeni. Cél, hogy magabiztosan nyúljanak egy-egy téma feldolgozásához, képesek legyenek a talált információkat szelektálni, majd azokból egy jól felépített prezentációt készíteni.

A bevezetésben a foglalkozásvezető fogadja a tanulókat, ismerteti a második foglalkozás célját, menetét. A tanulók az első modulban kialakított csoportokban folytatják a munkát (16 fő, 4x4-es csoportok). Az előzőleg kialakított csoportok a második modulra már gördülékenyebben tudnak együtt dolgozni, ismerve egymás erősségét, gyengeségét, jobban el tudják osztani egymás közt a feladatokat.

A diákok körben ülnek és a foglalkozásvezető irányításával lehetőség szerint mindenki beszámolóját, véleményét meghallgatva megbeszélik a saját példaként hozott reklámokat, jó példákat.

1. feladat – Betűháló keresés

Bemelegítő feladat, célja, hogy az első modulban szereplő „ötletroham” feladat kapcsán megfogalmazott marketing témát továbbgondolva, szintén az ezzel kapcsolatos fogalmakat keressék meg a tanulók a betűhálóban. A foglalkozásvezető kiosztja a tanulóknak a feladatlapot, amelyet egyéni feladatnak meg a tanulók. (7. számú melléklet)

2. feladat – Irodalomjegyzék

A foglalkozás vezetője elmondja az alapvető tudnivalókat. A könyvrár katalógusában minden csapat egy, a betűhálóból választott fogalomra keres rá. A keresési találatokból egy kiválasztott könyvet illetve folyóiratot a csapatok megkeresnek a könyvtár állományában. Ezeket a dokumentumokon keresztül mutatjuk be az adott témát. A foglalkozásvezető a példákra keresztül mutatja be a hivatkozások típusait, táblán prezentálva a leírást.

Amikor több műből gyűjtünk információt, ki kell választani azokat, amelyek a legtöbbet nyújtják az adott témában. A bibliográfia a könyvek leírását jelenti, ezt pedig nem nélkülözheti a szakszerű könyvtárhasználat. A feltárt forrásokat cél szerinti rendezzük, válogatjuk. A legtöbb ismeretközlő műben van irodalomjegyzék, ezek a rejtett bibliográfiák.

- hivatkozások jegyzéke: lábjegyzet, hivatkozásjegyzék (meg kell adni az idézett mű címét, szerzőjét, megjelenés idejét, lapszámot)

Ha egy ábrát vagy egy pontos idézetet veszünk ki egy könyvből, fel kell tüntetni az oldalszámot is, ha csak a gondolatot használjuk fel, akkor három követelményrendszer van, amiből általánosságban kettőt használnak:

- lábjegyzetes módszer, vagy az ún. szerző-évszám megadása (hivatalosan: Harvard-módszer).
- A szögletes zárójeles, sorszámos [1] módszer azért van eltűnőben, mert manuális szerkesztést igényel: ha beszúrunk valamit, kézzel kell az egészet újra átsorszámozni. A szerző-évszám módszerrel a szövegben (Kotler, 2000) formátumban hivatkozunk a felhasznált műre, vagy a lábjegyzetbe beírjuk a forrás összes adatát, amit az irodalomjegyzékben megismételünk. Az irodalomjegyzékben szerző szerint abc sorrendbe kell tenni a műveket. De igazán betartani azt kell, amit az adott felsőoktatási intézmény megkövetel.

Tehát a szabvány az, hogy a szó szerinti idézésnél oldalszámot is fel kell tüntetni, míg tartalmi idézésnél elvileg elég a pontos forrás.

A hivatkozás módja különbözik könyvnél, újságnál/folyóiratnál, internetes forrásnál.

Könyveknél:

Dolgozat szövege (Kotter, 1999, p32) > Irodalomjegyzékben: ABC sorrendben, K betűnél: Kotter, J. (1999): Változások irányítása, Kossuth Kiadó, Budapest

VAGY

Dolgozat szövegében lábjegyzet, majd feltüntetjük a pontos forrást: Kotter, J. (1999): Változások irányítása, Kossuth Kiadó, Budapest, 1999, p32

Folyóiratoknál:

Szörényi Ágnes (2003): Tévképzettek, Munkanélküliek friss diplomával, In: Figyelő, 2003. október 23., p57 (vagy ahogy a folyóirat címlapján szerepel a dátum megjelölés, pl. Munkaügyi Szemlénél: XV. évfolyam, 2. szám, p121)

Internetről letöltött cikk:

szerző (évszám): a cikk címe, pontos link. Letöltés időpontja: dátum.

Azt is tudni kell, hogy a Wikipédiát mint forrást, nagyon sok helyen nem fogadják el.

A foglalkozás vezetője beszélgetést kezdeményez a tanulókkal arról, hogy ha készíteniük kell önálló dolgot, szoktak-e idézni, kimásolni cikket akár internetes forrásból. Tudják-e, hogy mi a plágium?

Elvárt válasz:

A plágium más szerzők gondolatainak, fogalmainak, szavainak, mondatainak használata anélkül, hogy erre az írás készítője írásában utalna.

A plágium mások szellemi termékeinek jogtalan használata, azonban ez nem azt jelenti, hogy nem lehet mások gondolatait ismerni és felhasználni, de nem lehet őket sajátunkként feltüntetni. Egy dolgozatban minden olyan gondolatról, amely mögött nem áll hivatkozás, a dolgozat szerzője azt állítja, hogy az az ő saját, eredeti gondolata.

3. feladat – Prezentációkészítés

Egy kiselőadás, prezentáció készítése adott témáról, legfeljebb 10 diával. A prezentáció feltételei: témakutató katalógusban, téma feldolgozása források megjelölésével. Ezt követően készíthető el az előadás.

A feladat azért fontos, mert a tanulók meg tudják szűrni a talált információt, szelektálnak, kiemelnek, lényegi megfogalmazásra törekkenek, amelyet utána be is tudnak mutatni.

A prezentáció készítése történhet PowerPoint program segítségével, illetve ha adottak a technikai eszközök (4 db Ipad). Ipad okoseszköz, valamint iMovie alkalmazás segítségével film, előzetes is készíthető. A foglalkozásvezető irányításával könnyen létrehozható izgalmas, professzionális kinézetű film/előzetes/videóklip/állókép közvetlenül az eszközön, akár azonnal megoszthatóan. A foglalkozásvezető és a tanulók az elkészült projekteket közösen megnézik, megbeszélik.

A téma címe minden csapatnak egyformán: *A jó reklám.*

Segítő kérdések a téma elindításához: Milyen a jó reklám? Ha jónak tartasz egy reklámot, abban mit találsz jónak? A reklám, mint a marketing eszköze. Népszerűsítsd az iskolád egy reklám segítségével!

IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtünk alkalmat arra, hogy a résztvevők bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre (képek, rajzok, tárgyak, leírások, keresések találatai, prezentációk stb.)

A program végeztével az eredmények, tanulságok összegzésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk! Mivel a második modul egy bemutatóval zárul, érdemes ezt később az adott partneriskolában, illetve akár a könyvtárban is bemutatni, de „imázsfilmként” is tovább lehet gondolni.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A tanulók képesek:

- készség szintű könyvtárhasználatra,
- információgyűjtésre,
- az adott korcsoportot érintő témában az információforrások szelektálására,
- prezentáció készítésére,
- új ismeretek befogadására,
- a megszerzett tudás hatékonyan alkalmazására,
- egy témát több oldalról megközelíteni,
- szakadatbázisban végzett keresésre.

VI. ESZKÖZLISTA

Tanulást elősegítő eszközök: digitális, illetve egyéb oktatástechnikai, okoseszközök. Hagyományos könyvtári eszközök. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek. Minimum 4 db számítógép (ha lehetőség van rá, 4 db Ipad a hatékonyabb csapatműködés érdekében) internet-hozzáféréssel, office alkalmazással. Technikai eszközök, karton, filc, jegyzettömb.

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. A könyvtár gyűjteménye című ppt
2. A könyvtártípusokhoz kapcsolódó Könyv-tár, a könyvtárak típusai című ppt
3. Katalóguskép
4. Keresési találatok – példa
5. Felsőoktatási könyvtárak listája
6. Keresés az ADT adatbázisban – példa
7. Betűháló

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

Legyél Te is diákkönyvtáros!

Fejlesztő neve	Vass Roland (Szabadszállás)		
Célcsoport	Kisiskolás	Tini	2–6. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Könyvtárnépszerűsítés		
	Könyvtár és könyvtároskép formálása		
	Pályaorientáció		
A program időtartama	2 óra	2 alkalom	
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Csoportmunka Páros munka Egyéni munka		
Kipróbáló neve	Novák Anna (Tiszavasvári)		
Megjegyzés	Kiemelt monitoringprogramban részesült.		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a 2–6. osztályos gyermekek (diákok) megismerkedjenek a könyvtár működésével, bemutassuk számukra a könyvtárosi hivatást, ezzel is segítve a későbbi pályaválasztásukat. Továbbá az is célunk, hogy népszerűsítsük a könyvtárat, és a könyvtárosi pálya sokszínűségét bemutatva segítsük leküzdeni a korábbi szemléletet, sztereotípiát, miszerint a könyvtáros csak ül és olvas. Ezen célok elérése érdekében a tanulók először megismerkednek a könyvtár állományával, a különböző állományok épületen belüli elhelyezkedésével, megtanulnak önállóan tájékozódni a könyvtárban. Megtanulják, hogyan kell a dokumentumokat megkeresni a könyvtári rendszerben, és hogyan kell a visszahozott dokumentumokat visszatenni a polcokra. Megismerkednek egy könyvtári rendszer, esetünkben a TextLib integrált könyvtári rendszer alapfunkcióival, megtanulnak könyvet visszavenni, kiadni, a kölcsönzési időt meghosszabbítani. A könyvtáros segítségével elkészített napi könyvtári statisztika által megismerik a könyvtárakban fontos adatokat, valamint azok feldolgozásának menetét. A program alkalmazható akár tanóra keretén belül, akár csoportos délutáni foglalkozásként, vagy egy-egy tanulóval egyéni foglalkozás keretében is.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kompetencia (folyamatos szóbeli kommunikáció)
- digitális kompetencia (kölcönző program használata)
- szociális és állampolgári kompetencia (a másakra való odafigyelés)
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia (önállóan vállalkozik a dokumentumok visszaosztására, a feladatok elvégzésére)

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 2 modulra bontottuk, amiből a második modul két részből áll. Az első modul a könyvtári állományok megismertetését szolgálja, míg a második az integrált könyvtári rendszer alapfunkcióira helyezi a hangsúlyt, ezért a két modul egymástól függetlenül is alkalmazható. A program megvalósítása több különböző módon történhet.

1. Az általános iskolával együttműködve. A megvalósítás ebben az esetben könyvtári órák keretén belül történik. A könyvtáros személyesen keresse fel az iskola vezetőjét, majd utána a pedagógusokat, egyeztetés céljából. Nagyobb osztálylétszám esetén nehezebb a megvalósítás, ezért 10–15 főnél magasabb létszámmal nem ajánlott foglalkozni egy időben. Ennél a megvalósítási formánál a legjobb, ha két egymás után következő, összevont óra során valósul meg a program.
2. Délutáni foglalkozás keretén belül. Ha ezt választjuk, akkor készítsünk figyelemfelkeltő plakátokat (1. melléklet), és helyezzük ki azokat az osztálytermekben. A jelentkező diákokkal közösen határozzuk meg a foglalkozás időpontját szabadidejük függvényében.

Bármelyik lehetőséget is választjuk, az egyes feladatok elvégzését mindig ellenőrzés és értékelés követi. Az egyes modulok végén az ellenőrzés különböző kérdéseken és játékos feladatokon keresztül valósul meg, a modul tananyagától függően. Az ellenőrzés alkalmas arra is, hogy a foglalkozás vezetője felmérje az esetleges problémákat, hiányosságokat.

Maguk a modulok külön-külön is értékeléssel zárulnak. Az egyes modulok után szóbeli értékelés történik, kiemelve azokat a részeket, amelyeket különösen ügyesen oldottak meg a gyerekek. A teljes program végén kétféle értékelés történhet. A kevésbé magabiztos tanulók emléklapot (2. melléklet) kapnak az elvégzett program után, míg azok, akik kiemelkedően jól teljesítettek, az emléklap mellett megkapják a „*Diákkönyvtáros*” jelvényt is (3. melléklet). Azoknak, akik megszerzik a jelvényt, jövőbeli célként kitűzhetjük a „*Diák segédkönyvtáros*” címet.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Az első modul esetén csak a hagyományos könyvtári dokumentumokra van szükség. Lehetőség szerint minden állományból válogassunk. Esetünkben: gyermekirodalmi állományból mesekönyv, verseskötet, ifjúsági regény, ismeretterjesztő könyv; felnőttirodalmi állományból szépirodalmi és szakirodalmi művek vegyessen. Valamint mindkét állományból legyenek kiválasztva kézikönyvtári dokumentumok is.

A második modul megvalósítása során szükség van számítógépre (dolgozói munkaállomás), könyvtári kölcsönző programra vonalkódolvasóval, illetve magában a programban (TextLib Integrált könyvtári rendszer/Windows kliens) létrehozott Diákkönyvtáros felhasználóra – ha van rá lehetőség – csökkentett jogkörrel. Emellett szükség van még a napi statisztikai adatgyűjtésre szolgáló adatgyűjtő lapokra.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Frontális munka, csoportmunka, páros és egyéni munka.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Hol-mi? – Fókuszban a könyvek	1
2.	Digitális és papírvilág	1

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Hol-mi? – Fókuszban a könyvek

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul a tanulók anyanyelvi- és kezdeményezőképességét kívánja fejleszteni. A könyvtáros bemutatja könyvtárának felépítését, és példákon keresztül elmagyarázza a szükséges fogalmakat. Például: *Mi különbözteti meg a mesekönyvet az ifjúsági regénytől, vagy éppen az ismeretterjesztő könyvtől?* A bemutatás után az előre kiválasztott dokumentumok segítségével ellenőrzi a tanultakat.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanuló a modul és a tanulási feladatok elsajátítása után képes lesz:

- önállóan és magabiztosan tájékozódni települése/iskolája könyvtárában;
- önállóan megkülönböztetni egymástól a különböző témájú dokumentumokat;
- együttműködni társaival;
- a dokumentumokat önállóan megkeresni a polcokon;
- a visszavett könyvek pontos helyét megkeresni a könyvtári rendszerben.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A program során a résztvevők megismerik településük/iskolájuk könyvtárát. Megismerik a könyvtár felépítését, a különböző állományok épületen belüli elhelyezkedését, megtanulnak önállóan tájékozódni a könyvtárban. Közben fejlődik a hatékony, önálló tanulást segítő kompetenciájuk, felkészülnek a felnőtt lételre, az önálló problémamegoldásra. Fejlődik az anyanyelvi kompetenciájuk, megtanulnak segítséget kérni, fejlődik a kommunikációs készségük. Fejlődik az esztétikai tudatosságuk is, hiszen nem mindegy, hogy néznek ki a könyvespolcok.

Feladatok, események részletes leírása:

A tanulók megismerkednek az adott könyvtár felépítésével, amit a könyvtáros mutat be. A csoporttal közösen körbesétálnak az intézményben, kérdéseken keresztül megismerve azt. *Milyen két nagy részre tudod bontani a könyvtárat? Hol állunk éppen?*

Játékos feladat 1.

A könyvtáros vegyen le egy szép- és egy szakirodalmi könyvet a polcokról, és emelje fel gerinccel a diákok felé. – *Milyen különbséget vesztek észre? Látjátok, hogy az egyik raktári jelzete egyemeletes, a*

másik kétemeletes? Vagy: az egyik egysoros, a másik kétsoros? - A könyvtáros magyarázza el a könyvtári ABC, a Cutter szám, a szakjelzet fogalmát.

Feladat: A gyermekrészben mindenki vegyen le egy neki tetsző könyvet a polcról, üljön le és nézegesse meg! Miután megnézték és ismertették, mindenki próbálja meg visszatenni a helyére. Mindenki, egyesével felmutatja a könyvet, hogy a többiek is lássák, mit választott. Elmondja, hogy szép- vagy szakirodalmi könyv-e, mi a témája, és miért éppen azt vette le a polcról. Sikert-e megjegyezni a helyét? Ha nem sikerült, akkor hogyan találhatod meg?

Játékos feladat 2. *Keress a könyvtárban olyan könyvet, amelyre igaz, hogy a szerzőjének a neve ugyanazzal a két betűvel kezdődik, mint a te neved!*

Játékos feladat 3. *Add meg a neved cutter-számát!* A könyvtári raktározási táblázatokból másoljuk ki a betűrendi jelek táblázatát több példányban, és osszuk ki a gyerekek között, hogy a számot is be tudják írni. Jelentkezés alapján néhány diákét ellenőrizzük úgy, hogy a többiek is figyeljék, hogy jól mond-e. A könyvtáros a saját példányában ellenőrzi a válaszokat, és ha kell, javítja.

A könyvtár megismerése, a könyvtári rendszer bemutatása után ellenőrző feladattal történik a tanult ismeretek elmélyítése. Feladat 20 darab könyv önálló, ellenőrzés melletti visszaosztása könyvtári polcokra.

Játékos feladat 1.

20 darab könyv a könyvtár különböző állományegységeiből – kölcsönözhető, illetve kézikönyvtári vegyesen. Legyen benne gyermek- és felnőttirodalom is. Esetünkben a gyermekrészlegről 3 db mesekönyv, 3 db gyermekverses könyv, 3 db ifjúsági regény, 1 db gyermek kézikönyvtári könyv, 2 db ismeretterjesztő könyv; a felnőtt részlegről 4 db szépirodalmi könyv, azon belül 2 db verseskötet és 2 db szakirodalmi kötet.

Játékos feladat 2.

Ki a gyorsabb? A csoportot osszuk két részre számhúzos módszerrel (20 fős csoport esetén készítsünk 10 db 1-es, és 10 db 2-es kártyát. Akik azonos számot húznak, egy csoportba kerülnek). Mindkét csoport annyi könyvet kap, ahány főből áll. A csoportok első tagjai megpróbálják visszatenni a nekik jutott könyvet a helyére. Sikeres feladatmegoldás esetén következik a csoport következő tagja. Az a csoport nyer, amelyik először visszatesszi a helyére a könyveit. A többiek közben szurkolnak az aktuális játékosnak. (A feladat fejleszti a szociális érzékenységet.) Amennyiben a modul megvalósítására szánt időnk rövid, a feladatot időkorláttal is játszhatjuk a fent leírt módon (5 perces időkeretekkel). Az időt a könyvtáros mérje.

Egyéni feladat, az órától függetlenül délutáni szabadidőben, önkéntes részvétel esetén:

A leendő diákkönyvtáros megkapja a fentebb bemutatott, tudatosan összeválogatott kupacot, amelyből külön kell válogatnia a gyermek és felnőtt könyveket, majd megtalálni azok helyét a könyvtári polcokon. A könyvtáros folyamatosan ellenőrzi, hogy a diákkönyvtáros jó helyre osztja-e vissza a dokumentumokat. Természetesen kérhet segítséget, ha elakad, de a segítség ne a jó megoldás megmutatása legyen, hanem próbáljuk meg arra rávezetni.

IV.1.3. Értékelés

Az első modul szóbeli értékeléssel zárul. Akár egyéni, páros vagy csoportmunkában történt a modul anyagának feldolgozása, az értékelés egyénileg történik. Kiemeljük, hogy ki volt gyors, ki volt az, aki a legnehezebb megoldást is könnyen megtalálta, ki volt az, aki csendben dolgozott vagy

éppen ki volt az, aki közben meg is igazította a polcon lévő könyveket. Fontos, hogy mindenki dícséretet kapjon, ezáltal motiválva őket a következő modul elvégzésére. Emellett név nélkül hívjuk fel a figyelmet az esetleges hibákra, azok javítási lehetőségeire.

2. modul: Digitális és papírvilág

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul a tanulók digitális, szociális, valamint szövegértési és anyanyelvi kompetenciáját kívánja fejleszteni. A közösség fejlesztése révén erősíti a társadalmi szerepvállalást. Fejleszti a kommunikációs készséget. A modul megvalósításához szükség van az integrált könyvtári rendszerben az erre a célra létrehozott, lehetőleg csökkentett jogkörű felhasználói felületre, illetve a könyvtáros általi folyamatos ellenőrzésre. Ha van rá lehetőség, legyen egy segítő könyvtáros is!

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanulók megismerkednek könyvtári rendszer, esetünkben a *TextLib integrált könyvtári rendszer alapfunkcióival, megtanulnak könyvet visszavenni, kiadni, illetve a kölcsönzési időt meghosszabbítani. Megtanulják, hogyan tudnak napi statisztikai adatokat lekérni. A napi könyvtári statisztika elkészítése során pedig megismerik a könyvtárakban fontos adatokat, valamint azok feldolgozásának folyamatát.* A tanuló a modul és a tanulási feladatok elsajátítása után képes lesz önállóan kölcsönözni, visszavenni és hosszabbítani a könyvtári rendszerben, ezáltal fejlődik a digitális kompetenciája; tisztában lesz a könyvtári statisztika fogalmával, a fontosabb adatok jelentőségével.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A tanulók megismerkednek az adott könyvtár elektronikus könyvtári rendszerével. A könyvtáros bemutatja annak működését, kiemelve a modul teljesítéséhez szükséges funkciókat. Olvasószolgálat → Kölcsönzés → kölcsönzés, visszavétel, hosszabbítás.

A tanulók a könyvtáros segítségével nélkül is képesek lesznek elvégezni a fenti műveleteket. A könyvtáros bemutatja, hogyan lehet a könyvtári rendszerből a napi statisztikai adatokat lekérni. Elmagyarázza, hogy a napi könyvtári statisztika elkészítésekor melyik adat mit takar.

Cél: A tanulók legyenek tisztában a könyvtári statisztika készítésekor felmerülő adatok meghatározásával. Tudják, hogy mit takarnak az olyan fogalmak, mint regisztrált használó, látogató, távhasználat, vagy éppen a referenz kérdés.

Feladatok, események részletes leírása:

1. cél : A kölcsönző program használatának megismerése

A könyvtáros a tanulóknak az egyik diák segítségével bemutatja a kölcsönző program használatát, amit később a tanulók gyakorlás révén maguk is elsajátítanak. A diák elfoglalja a könyvtáros helyét a kölcsönzőpultban, a könyvtáros a háttérből irányítja. A diákkönyvtáros belép az erre a célra létrehozott felületre. A könyvtáros rávezető kérdésekkel próbálja a szükséges felületre el irányítani. – *Ha kölcsönözni szeretnénk, akkor vajon melyik menüpontban tehetjük azt meg?* Ha eltalálja az olvasószol-

gálatot, akkor megdicséjük, ha más választ ad, pl. állomány, akkor megpróbáljuk rávezetni, hogy miért nem jó a válasz. – *Mit takarhat az állomány menüpont, mit lehet abban csinálni?* Nézze meg nyugodtan, nyissa le a fülecskét. *Megtalálta-e, amire most szükség van?* Ha nem, akkor keressen tovább és nyissa le a következő fület, ami már az olvasószolgálat menüpont. Attól függően, hogy mit kell csinálnia, elmagyarázzuk annak lépéseit, miközben ő az, aki a megfelelő helyekre kattint, illetve a megfelelő billentyűket megnyomja, a többiek pedig a képernyőt figyelik. A feladat megoldása fejleszti a koncentrációt és a szociális érzékenységet.

Játékos feladat: A diákok „bemutatják” a kölcsönzés műveletét: egyikük az olvasó, míg a másik tanuló a könyvtáros szerepét tölti be. Jelentkezés alapján válasszuk ki a könyvtárost és az olvasót eljátszó diákot. A gyerekek között biztosan van már beiratkozott olvasó, aki eljátszhatja, hogy könyvet szeretne kölcsönözni. Segítséget is kérhet a diákkönyvtárostól, hogy hol találhatja meg a mesekönyveket. A diákkönyvtáros pedig segítséget nyújt. Ez nagyon jól fejleszti a kommunikációs készségüket.

2. cél: A könyvtári statisztika megismerése

Mi a statisztika, miket lehet abból megtudni?

A könyvtáros a diákot instruálva megmutatja, hogyan lehet lekérni a napi statisztikai adatokat, és azok felhasználásával együtt megnézik, értelmezik és kitöltik az éves adatgyűjtő lap adott napra vonatkozó oszlopait.

Játékos feladat: *Mi az a statisztika?* A gyerekeknek kiosztjuk a feladatlapokat, majd közösen csoportmunkában kitöltjük azt (4. melléklet). Utána megbeszéljük, hogy miket tudhatunk meg belőle könnyen és gyorsan.

A statisztika játékos elkészítése után az egyik diák odaül a munkaállomáshoz, és a könyvtáros instrukciói segítségével lekéri egy napnak a statisztikáját úgy, hogy a többiek is lássák azt. A „kölcsönző program használatának megismerése” pontban leírtak mintájára, addig nyitogatva a fület, amíg a megfelelőt meg nem találja.

Miután a diák eljutott a megfelelő menüponthoz (Olvasószolgálat → Forgalmi adatok → Kölcsönzési statisztika), elmagyarázzuk, hogy a „Mettől” rubrikába annak a napnak a dátumát kell beírunk, amelyik napnak a forgalmára kíváncsiak vagyunk. Itt térjünk ki arra, hogy a programból csak azoknak a számát tudjuk meg, akik kölcsönöztek a könyvtárból. Azok, akik csak bejöttek olvasni, vagy valamilyen szolgáltatást igénybe venni, ők nem szerepelnek majd az adatok között. Magyarázzuk el azt is, hogy ahhoz, hogy minden adatot megkapjunk, ki kell pipálnunk az összes lehetséges „Tranzakciót” (kölcsönzések, visszavételek, hosszabbítások). A kapott statisztikából csak a számunkra relevánsakat mutassuk meg, ezek a „Látogatás” (kölcsönzők száma) és az „Összesen” (kölcsönzött dokumentumok száma).

Az a lényeg, hogy lássák azt, hogy melyik oszlopban találják meg a kölcsönző olvasók számát és melyik oszlopban a kikölcsönzött dokumentumok számát. Vegyék észre, hogy ez a statisztika is ugyanolyan, mint a játékos formában elkészített változat, csak más adatokat tudhatunk meg belőle.

IV.2.3. Értékelés

A második modul is szóbeli értékeléssel zárul. Mivel itt is főleg egyéni munkáról van szó, az értékelés is egyénileg történik. Azok, akik hibátlanul teljesítik mindkét modul feladatait, elnyerik a jogot a külön erre a célra készített „Diákkönyvtáros” jelvény (3. melléklet) viselésére. Azok, akiknek a fenti feltételeket nem sikerül hibátlanul teljesíteni, „Diákkönyvtáros” emléklapot (2. melléklet) kapnak.

„Az Év Diákkönyvtárosa” címről:

A Diákkönyvtárosok közül év végén kiválaszthatjuk „Az Év Diákkönyvtárosát”. Erre a célra külön lapon vezetjük az elért teljesítéseket; pontot lehet kapni például minden alkalommal, amikor a Diákkönyvtáros szabadidejében bejön és visszarakja az olvasók által visszahozott könyveket. Ugyanígy vezetjük azt is, hogy ki, hány könyvtári rendezvényen vett részt. Az, aki kiemelkedik társai közül az összteljesítménye alapján, „Az Év Diákkönyvtárosa” lesz. Az ünnepélyes átadóra külön meghívót (5. melléklet) is küldünk minden résztvevőnek, amittől személyesebbé válik az esemény. Az év diákkönyvtárosának kiválasztásánál figyelembe vehetjük, hogy esetleg népszerűsíti-e a könyvtárat, azaz neki köszönhetően gyarapodik-e új olvasóval az intézmény. Az év diákkönyvtárosa egyedi oklevelet (6. melléklet) is kap.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A diákok kedvet kaphatnak, nagyobb eséllyel iratkoznak be a könyvtárba, több eséllyel vesznek részt a könyvtári rendezvényeken, ajánlják azokat diáktársainak is. Programajánlójuk megjelenik a könyvtári plakátokon (7. melléklet) szülői hozzájárulással. A rendezvények lebonyolításában önként is segítkezni fognak.

VI. ESZKÖZLISTA

- hagyományos (papíralapú) könyvtári dokumentumok (könyvek)
- könyvtári kölcsönző programmal és vonalkódolvasóval ellátott számítógép, diákkönyvtáros felhasználói felület csökkentett jogkörrel
- napi adatgyűjtő statisztikai lap

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

Könyvtári raktározási táblázatok

https://ki.oszk.hu/sites/default/files/dokumentumtar/rakt_tabla_2001.pdf

VIII. MELLÉKLETEK

1. Felhívás
2. Emléklap minta
3. Jelvény minta
4. Játékos statisztika
5. Meghívó minta
6. Az év diákkönyvtárosa oklevél minta
7. Plakát minta
8. Szülői hozzájárulás minta

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

Mi leszel, ha nagy leszel?

Fejlesztő neve	Mohácsi Bernadett (Kunszentmárton)			
Célcsoport	Kisiskolás	2. osztály	Tini	7-8.osztály
Résztevők száma	11–35 fő			
Főbb célok	Pályaorientáció			
	Szociális kompetencia fejlesztése			
	Kézikönyvek használatának megalapozása			
A program időtartama	8 óra		8 alkalom	
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése			
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Csoportos munka Páros munka Egyéni munka Projektmódszer Frontális, prezentáló, ismeretközlő módszer Interaktív módszerek			
Kipróbáló neve	Benkovics Zita (Pomáz)			

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a 2. osztályos, illetve a 7-8. osztályos tanulók (főleg a településen lakók) megismerjék a foglalkozásokat. A program segítséget nyújt a pályaválasztáshoz. A program kiemelt célja, hogy a tanulók képesek legyenek önállóan tájékozódni a könyvtárban. Szerezenek jártasságot a könyvtár tájékoztató forrásai, a lexikonok, 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, társaikat. A közös munka során a tanulók bővítik ismereteiket, fejlődnek az alapkompenciáik, teret kap fantáziájuk és megismerik az alkotás örömet.

A feladatok összeállításánál fontos szempont volt, hogy az olvasás mellett kutatómunkát is végezzenek, 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. A közösségi érzés erősítése, annak hangsúlyozása, hogy milyen egy jó csapat tagjának lenni. A tanulók asszociatív gondolkodása is fejlődik a modulok során.

A program tanulók, a pedagógus, valamint a könyvtáros szoros együttműködésére épül. A program során az 2. osztályosok egyéni produktumot, egy levelezőlapot állítanak elő

I.2. A program időtartama

- 1. modul – 30 óra
- 2. modul – 4x45 perc
- 3. modul – 4x45 perc

I.3. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- digitális kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia
- esztétikai-művészi tudatosság és kifejező képesség

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyagát 3 modulra bontottuk. A modulok önállóan is alkalmazhatók. A modulokra bontás alapját a korosztályok életkori sajátosságai adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatok a leckéken belüli részcélkitűzések szerint kerültek felosztásra. Minden tanulási feladathoz önellenőrzési, önértékelési feladatok tartoznak, amelyek segítségével a tanulók, illetve a foglalkozás vezetője ellenőrizheti, milyen mértékben sikerült elsajátítani a tanulási folyamatban meghatározottakat. A modulok végén, azok tananyagára épülő feladatok találhatók, amelyek segítségével a foglalkozás vezetője ellenőrizni tudja a tanuló előrehaladását a modul célkitűzésére vonatkozóan. A program összegző értékeléssel zárul.

Mivel ez a programfejlesztés nem a hagyományos, tanórai tevékenység leírására irányul, ezért értékelés és ellenőrzés esetén a fejlesztő értékelés (dicséret, biztatás) pozitív eszközrendszeréből válasszuk ki a legalkalmasabbakat és a csoporthoz, egyénekhez illőt. Pozitív visszajelzés nélkül ne zárjunk egyetlen foglalkozást sem!

II.2. A tanulást segítő eszközök

A hagyományos könyvtári eszközök (lexikonok, szótárak), illetve digitális eszközök alkalmazása (számítógép vagy laptop). Az interneten elérhető adatbázisok, oktatást segítő linkek, főleg a Google keresőprogram segítségével hozzáférhető adatok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka, egyéni és csoportmunka, projekt módszer. Törekedjünk az interaktív, a gyerekek, fiatalok aktivitását ösztönző módszerek alkalmazására!

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Felkészítő modul	30
2.	Postás leszek – 2. osztályosok számára	4x45 perc
3.	Eladó leszek – 7-8. osztályosok számára	4x45 perc

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Felkészítő modul

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 30 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

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 alapműveltséget, készségeket, szakmai ismereteket, alkalmazható tudást kapjanak.

Mindig könyvtári környezetben történjen a könyv- és könyvtárhasználati ismeretek és gyakorlatok tanítása. Ellenkező esetben kevésbé lesz hatékony a program.

A szakmai tervet egy kiválasztott foglalkozáson keresztül mutatjuk be, amelynek alapján az egyéb szakmákat feldolgozó foglalkozást is el lehet készíteni.

IV.1.1. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A modul célja, hogy a könyvtáros a program alkalmazása előtt elvégezze a szükséges előkészületeket. Egyeztessen a pedagógussal annak érdekében, hogy minél több élményt tudjon hozzáadni az iskolai feldolgozáshoz.

A felkészülés része a könyvtáros tanárral való rendszeres konzultáció, időpontok egyeztetése, a szervezési kérdések megbeszélése, vagyis a különböző könyvtári foglalkozások előkészítése. Alapvető elvárás, hogy gondoskodjunk arról, hogy minden tanulónak legyen helye a könyvtár erre a célra kialakított tereiben, és tudjon jegyzetelni.

Az eredményes és hatékony médiatári önművelés egyik alapfeltétele, hogy megfelelő minőségű és mennyiségű dokumentum (könyv, folyóirat) álljon a tanulók rendelkezésére a csoportfoglalkozásokon. Fontos oktatási 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 egyezteti az alábbiakat:

- háttér és eszközök biztosítása
- tanulók teljesítőképessége
- feladatok és munkaformák kiválasztása
- tanulócsoport differenciáltsága

- a tanulók milyen pályára készülnek
- a foglalkozás igazodása a Nat könyvtárhasználati követelményrendszeréhez.

A foglalkozás előtt el kell készíteni vagy sokszorosítani a mellékletben szereplő kártyákat, képeket, öntapadós etikettet és bélyeget.

IV.1.2. Értékelés

A program befejezése után a foglalkozás vezetője tekintse át az elvégzett munkát, beszélje meg tapasztalatait a pedagógussal és munkatársaival. Amennyiben a program során problémák merültek fel, azok megoldására dolgozzon ki különböző lehetőségeket.

2. modul: Postás leszek – 2. osztályosok számára

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 4x45 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modult kizárólag olyan tanulókkal végezhetjük el sikeresen, akik már jól tudnak olvasni. A postás foglalkozás ismertetése során a tanulók bevonásával megbeszéljük a munka, a foglalkozások fontosságát, illetve a postások feladatait, tevékenységeit. Ebben a modulban a tanulók egyéni és csoportmunkában dolgoznak.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- eligazodni a könyvtár tereiben;
- tájékozódni a könyvtár állományában;
- használni a szótárakat, lexikonokat, enciklopédiákat;
- használni a megismert dokumentumok tájékoztató apparátusát;
- a kapott információkat feldolgozni, értékelni;
- a talált információk bemutatására;
- önállóan, párban, illetve csoportban a kapott feladatokat megoldani;
- az összegyűjtött információkból egy rövid szöveg megalkotására;
- szert tenni könyvtárhasználati tudásra;
- megismerni és alkalmazni a könyvtárhasználat szabályait, és követni a könyvtárban való viselkedés normáit.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A program célja, hogy az 2. osztályos tanulók megismerjék a foglalkozásokat, főleg helyi tekintetben. A program segítséget nyújt a későbbi pályaválasztáshoz. Ismereteket szereznek a postások munkájáról, használati eszközeiről.

A tanulók a modulban elvégzett feladatok után képesek lesznek a könyvtári állomány segédletei (lexikonok, szótárak, enciklopédiák) között eligazodni, tájékozódni a postán, helyesen megcímezni egy levelet, melyet ők írtak meg.

Szeretnénk, hogy jártasságot szerezzenek a könyvtár tájékoztató forrásaiban, a lexikonok, illetve az enciklopédiák használatában. Fontosnak tartjuk, hogy a tanulók képesek legyenek önállóan gyűjteni az információkat egy adott témában, az internetes források között tudjanak megfelelően válogatni.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Bevezetés

A bevezetésben a foglalkozásvezető ismerteti a foglalkozás címét és menetét. (Mi lesz, ha nagy lesz?)

2. Ráhangolódás

A foglalkozásvezető az *Amerikából jöttem* című játék segítségével ráhangolja a tanulókat a foglalkozásra. A játék szabályai: az első „mester” a foglalkozásvezető, utána pedig mindig az következik, aki kitalálta az előző mesterségét. Aki a mester lesz, távolabb megy a többiektől, és választ (kitalál) magának egy mesterséget. Ezután visszamegy a többiekhez, és ezt mondja: „Amerikából jöttem, híres mesterségem címe: pé es! (a választott mesterség – postás – első és utolsó betűje). Majd elmutogatja a választott mesterségét. Aki kitalálja, az lesz a következő mester.

3. Csoportalakítás

A tanulókat 4 fős csoportokra osztjuk úgy, hogy minden diák húz egy kártyát, amelyen egy szó szerepel (posta, levél, bélyeg, postai irányítószám). Akik azonos szavakat húznak, egy csoportba kerülnek.

4. Kérdések

A kialakított csoportok a továbbiakban feladatokat fognak megoldani. A feladatok megoldásait írják fel. Aki elkészül, jelentkezzen. A legtöbb jó választ adó csoport jutalmat kaphat.

1. *Mi a foglalkozása annak az embernek, aki minden házhoz bekopog, munkája során leveleket, csomagokat, ajándékokat és üzeneteket visz?* (postás)
2. Írjatok le minél több foglalkozást, amelyet ismertek. Gondoljatok arra, hogy milyen foglalkozásokat űznek a családtagjaitok, rokonaitok a faluban vagy a városban? Amelyik csoport a legtöbbet gyűjti össze egy adott idő alatt, dicséretben részesül és jutalmat kaphat.
3. Írjatok le, hogy mik szeretnétek lenni, ha nagyok lesztek? Ezután minden csapat válasszon ki egy foglalkozást, és mutassák be a többieknek. Mit csinál az az ember, akinek ez a foglalkozása, szerintük ehhez mit kellett tanulni? Milyen iskolába kell ehhez járni? Postás – szakközépiskola, eladó – szakközépiskola, rendőr – szakközépiskola vagy főiskolai/egyetemi képzés, óvó néni – főiskolai/egyetemi képzés, tanár – főiskolai/egyetemi képzés.

5. Szakma bemutatása

Egy-egy szakma képviselőjének – jelen esetben postás – meghívása a könyvtári foglalkozásra, aki bemutatja munkáját, elmeséli mindennapjait.

Amennyiben ez nem megoldható, abban az esetben a foglalkozásvezető kérdéseket tesz fel a munkáról, foglalkozásokról. A válaszokat a tanulók csoportokban dolgozva leírják, a végén a foglalkozásvezető elmondja a jó választ. Minden csapat maga ellenőrzi a válaszait.

1. *Milyen eszközöket használ a postás?* Válasz: levél, boríték, bélyeg, pecsét, csomag, számla, pénztárgép, kerékpár, autó, postaláda.
2. *Milyen postásokat ismertek? Hol dolgoznak?* Válasz: postai kézbesítő: biciklis, csomagszállító autóval, postai ügyintéző a postahivatalban.
3. *Milyen színű az egyenruhájuk?* Válasz: a postai kézbesítő postásé zöld, a postai ügyintézőé fehér ing, zöld sál.
4. *Hogyan telik a postás egy napja?* Válasz: a postai kézbesítő átveszi, majd rendezi a küldeményeket, a házakat járja, begyűjti az utcai ládákából a leveleket, kapcsolatot tart a posta és az ügyfelek

között, beszedi a küldeményeket terhelő díjakat (pl. újság, csomag esetén); a postai ügyintéző leveleket válogat, bélyegez, számlabefizetést intéz, biztosítást intéz, csomagot ad ki/vesz fel.

5. *Szerintetek mi jellemzi a jó postást?* Lehetséges válasz: kedves, segítőkész, pontos, figyelmes stb.

6. Információkeresés

A foglalkozásvezető bemutatja Richard Scarry *Sürgés-forgás Tesz-vesz városban* című könyvét, rámutat a könyv jellemzőire, használati módjára. Azt is megmutatja, hogyan lehet a különféle foglalkozásokat megkeresni a könyvben. Gyermekenciklopédiák is használhatók, fontos, hogy minél több foglalkozást ismerjenek meg az adott kötetben található képekből.

A csoportok a fentiekben említett könyv segítségével próbálják megkeresni a lehető legtöbb foglalkozást. Ezeket felírják, majd felolvassák. Amennyiben a csapat elakad a keresésben, segítsünk. A tanulókat a foglalkozásvezető megdicséri.

Jól használható könyvek, enciklopédiák a fent említett köteten kívül: Tesz-vesz a világ, Tesz-vesz város élő adásban, Mini-enciklopédia, Usborne enciklopédia gyermekeknek, Első Larousse enciklopédiám (lásd Szakirodalom-jegyzék).

7. Információkeresés 2.

A foglalkozásvezető bemutatja, hogy az Ablak–Zsiráf képes gyermeklexikonban hogyan lehet értékes információkhoz jutni. A foglalkozásvezető rámutat az Ablak–Zsiráf képes gyermeklexikon jellemzőire, használati módjára.

Minden csoport kap egy példányt a műből. A foglalkozásvezető szemléltetésként megkeresi a „képeslap” címszót és felolvassa. Minden csoport megkeres egy-egy címszót. Ha megtalálták, egy csoporttag felolvassa a többieknek. 1. csoport: posta; 2. csoport: levél; 3. csoport: bélyeg; 4. csoport: postai irányítószám.

Amennyiben a csapat elakad a keresésben, segítsünk. A tanulókat a feladat végén foglalkozásvezető megdicséri.

7. Képeslapkészítés

Szükséges előkészület: a foglalkozásvezető még a foglalkozás előtt elkészíti (az A/4-es lapokat feldarabolja) a képeslapokat.

A foglalkozásvezető megkér két tanulót, hogy ossza ki a kartonokat, amelyekből elkészítik a képeslapokat; majd megmutatja, hogyan kell egy levelet megcímezni (hova írjuk a feladót, hova ragasztjuk a bélyeget) és feladni a postán.

A foglalkozásvezető megkéri a tanulókat, hogy címezzék meg a borítékot, írják rá a feladót, írjanak rövid levelet egy nyaralási emlékről. A címzetthez mindenki írja le a tőle jobbra ülő társa nevét, a feladóhoz pedig a saját nevét.

1. *Szerintetek milyen a jó postás? Hogy viselkedik?* Válasz: Kedves, lelkes, segítőkész, pontos.

2. *Aki a postára bemegy levelet feladni, hogy kell viselkednie?* Válasz: Csendesen és illedelmesen kell viselkedni, lényegre törően fogalmazni.

Dramajáték segítségével a tanulók eljátszák a levélfeladást. Adjunk lehetőséget, hogy mindenki eljátszhassa az általa választott szerepet. Ehhez biztosíthatunk bélyeg helyett öntapadós etikett címkéket a levélre, pecsétet stb.

Ha ezzel elkészültek, a foglalkozásvezető ismét megkér két tanulót, hogy vállalják a kézbesítő posta szerepét, és adják át a leveleket a címzetteknek. A foglalkozásvezető minden tanuló munkáját megdicséri.

8. Drámajáték

Drámajáték közvetítésével zárjuk a foglalkozást, amely során a tanulóknak egy mondatot kell egymás fülébe súgva átadniuk a társaiknak, és az utolsó tanulónak hangosan el kell mondani a fülébe súgott mondatot.

A játék neve: Kispostás

A gyerekek körbe ülnek a szobában (vagy sorban). A foglalkozásvezető kitalál egy mondatot (*A postás Józsinak levelet, Jenőnek csomagot hozott.*), amelyet a mellette jobbra ülő tanuló fülébe súg. Csak egyszer szabad elmondani! Minden tanulónak azt, amit hallott, tovább kell súgnia a mellette ülő tanulónak. Ez így megy a sor végén ülő tanulóig. Az utolsó helyen ülő tanuló hangosan elmondja a „kapott” mondatot. Ha ügyesen dolgoztak a kispostások, akkor ez megegyezik az eredeti mondattal. Ha célba ért a „levél”, jöhet az újabb mondat. Egyre nehezebb, ötletesebb mondatokat találunk ki, amelyet újra feladhatnak a „postán”.

A foglalkozásvezető minden tanuló munkáját elismeri, értékeli.

9. Zsákbamacska

Jutalom versek kihúzása zsákbamacska játék segítségével.

Szükséges előkészület: a foglalkozásvezető előre keres, illetve kinyomtat annyi verset – jelen esetben a postásról –, amennyi tanuló érkezik (a kísérő tanítókra is lehet gondolni). Ezeket célszerű cérnával vagy szatén szalaggal átkötni. (1 db A/4-es fénymásolólapra 4 db fér rá a versből.)

A versekhez nagy segítség Mi leszek, ha nagy leszek? : versek kicsiknek. – Debrecen : Cahs Kvk., [2013]. – 31 p. című könyv. A postásról nem található benne vers, így Székely Dezső *A kis postás* című versét választottam. A vers megtalálható a 2. sz. mellékletben.

A foglalkozásvezető megkér minden tanulót (illetve a tanítót), hogy húzzon ki egyet a zsákból.

IV.2.3. Értékelés

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtünk alkalmat arra, hogy a résztvevők bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre (képek, rajzok, tárgyak, leírások, keresések találatai, prezentációk stb.)

A tanulók röviden elmondják, hogy milyen új ismeretekkel gazdagodtak, melyik feladat tetszett nekik legjobban és miért. Értékelik saját teljesítményüket. Az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezzük!

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 4x45 perc

IV.3.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, digitális kompetenciafejlesztés, eszközhasználat. Ebbe a részbe két olyan feladatot válogattunk, amely a digitális kompetenciákat fejleszti, hasznos weboldallal ismerteti meg a diákokat a témát illetően, valamint az eszközhasználatot (számítógép, laptop) is gyakoroltatja.

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz:

- eligazodni a könyvtár tereiben;
- tájékozódni a könyvtár állományában;
- használni a szótárakat, lexikonokat, enciklopédiákat;
- használni a megismert dokumentumok tájékoztató apparátusát;
- a kapott információkat feldolgozni, értékelni;
- az összegyűjtött információkból egy rövid szöveg megalkotására;
- önállóan használni az internetes pályaválasztási oldalakat;
- a társaikkal való együttműködésre;
- szert tenni könyvtárhasználati tudásra;
- megismerni és alkalmazni a könyvtárhasználat szabályait, követni a könyvtárban való viselkedés normáit.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A foglalkozáson pontosítani fogjuk azt, amit a továbbtanulásról, pályaválasztásról általában tudunk, ezáltal mindenki körvonalaíthatja saját érdeklődési körét.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Bevezetés

A bevezetésben a foglalkozásvezető ismerteti a foglalkozás címét (Mi lesz, ha nagy lesz?).

2. Activity

A foglalkozásvezető az *Activity* című játék segítségével ráhangolja a tanulókat a foglalkozásra.

A tanulók csapatokat alakítanak, céljuk, hogy a soron levő játékos lerajzoljon, szóban körülírjon vagy elmutogasson egy feladványt a csapatának.

A foglalkozásvezető megkéri a tanulókat, hogy tetszés szerint alkossanak 4 csoportot. 4 csapat vehet részt a játékban, mindegyik ugyanannyi (4) taggal. Minden egyes csapat kap két feladványt (foglalkozás). A kártyák megtalálhatóak a 3. sz. mellékletben.

Közös megegyezés alapján kezdhet akármelyik csapat, majd sorban haladnak. A két feladványnál más-más bemutatási módot alkalmaznak a csapatok, amit szabadon választhatnak. A csapat tagjainak hangosan kell bemondaniuk az általuk helyesnek gondolt megfejtést, a bemutató személy pedig csak akkor jelezhet nekik, ha kitalálták azt.

Valamennyi feladatra időkorlát érvényes, amely 90 másodpercben van meghatározva. Ha a megadott időn belül a csapat kitalálta a fogalmat, 1 pontot kap. Ha nem sikerült kitalálniuk, nem kapnak pontot. A végén eredményt hirdetünk.

3. Csoportalkotás

A második modulban alkalmazott csoportszervezési mód alapján kialakítunk csoportokat, amelyek a továbbiakban feladatokat fognak megoldani. A feladatok megoldásait egy papírra írják fel. Aki elkészül, jelentkezzen. A legtöbb jó választ adó csoport jutalmat kaphat. A foglalkozásvezető kérdéseket tesz fel a munkákról, foglalkozásokról.

1. *Milyen foglalkozások vannak a családjaitokban (rokonságban) a faluban, a városban?* Amelyik csoport a legtöbbet gyűjti össze 5 perc alatt, jutalmat kaphat.

2. *Az alábbi foglalkozásokhoz milyen típusú iskolát kell elvégezni?* Amelyik csoport a legtöbb jó választ adta, jutalmat kaphat.

Postás – szakközépiskola

Eladó – szakközépiskola

Rendőr – szakközépiskola vagy főiskolai /egyetemi képzés

Óvónő – főiskolai /egyetemi képzés

Tanár – főiskolai/egyetemi képzés

Könyvtáros – főiskolai/egyetemi képzés

3. *Milyen iskolatípusokat ismertek?*

Válasz: szakgimnázium, gimnázium, kéttannyelvű gimnáziumok, felnőttképzés – OKJ tanfolyamok, főiskola, egyetem.

Amelyik csoport a legtöbbet gyűjti össze 1 perc alatt, jutalmat kaphat.

A foglalkozásvezető röviden összefoglalja, hogy milyen iskolatípusok vannak.

4. *Mikor érdemes szakgimnáziumba jelentkezni?*

Válasz: Akkor, ha valaki már 8. osztályban tudja, hogy milyen szakma érdekli, és nem gondolja meg magát.

5. *Mikor érdemes gimnáziumba jelentkezni?*

Válasz: Akkor, ha valaki még nem biztos abban, hogy milyen irányban szeretne tovább tanulni.

6. *Mikor érdemes két tannyelvű gimnáziumba jelentkezni?*

Válasz: Akkor, ha valaki jó egy idegen nyelvből és ezt még tökéletesebb szintre szeretné emelni (tolmácsok vagy fordítók).

7. *Mikor érdemes felnőttképzésre jelentkezni?*

Válasz: Akkor, ha valakinek már van érettségije vagy szakmája, de még szeretné bővíteni tudását, ismereteit. Ez a képzési forma lehet általános, szakmai vagy nyelvi képzés.

8. *Mikor érdemes főiskolára jelentkezni?*

Válasz: Szakgimnázium vagy gimnázium elvégzése után. Speciális szakirányt is választhatunk.

9. *Mikor érdemes egyetemre jelentkezni?*

Válasz: Szakgimnázium vagy gimnázium elvégzése után. Speciális szakirányt is választhatunk.

4. Szakma bemutatása

Egy-egy szakma képviselőjének – jelen esetben eladó – meghívása a könyvtári foglalkozásra, aki bemutatja munkáját, elmeséli mindennapi teendőit.

Amennyiben ez nem megoldható, a tanulók csoportokban beszéljék meg, hogy milyen helyi vagy országosan ismert embert hívnának meg és kérdeznének a munkájáról? Írják össze, milyen kérdéseket tennének fel neki.

Kérdésekre példa: Miért azt a foglalkozást választotta? Miért fontos a munka az életében? Hogyan telik egy napja? Milyen szerinte a jó...? (itt a foglalkozását említjük); Van-e a családjában más

is, akinek ugyanez a foglalkozása? Milyen iskolai végzettség szükséges ehhez a munkához? Milyen tulajdonságok megléte szükséges hozzá?

5. Szakkönyvek megismertetése

A foglalkozásvezető bemutatja a témához kapcsolódó könyvtári szakkönyveket, hogy hogyan lehet megkeresni a pályaválasztással, illetve a kereskedelemmel kapcsolatos szakkönyveket. Rámutat a szakkönyvek jellemzőire, használati módjára. A pályaválasztással kapcsolatos szakkönyvek raktári jelzete: 370.4, a kereskedelemmel kapcsolatos szakkönyvek raktári jelzete: 339.

6. Nemzeti Pályaorientációs Portál

Az első feladat célja a használatának megismerése és a foglalkozásokról több információ megszerzése. A Nemzeti Munkaügyi Hivatal által készített Nemzeti Pályaorientációs Portál egy tematikus weboldal, amelynek témája a munka világa, a foglalkozások, illetve a képzések (<http://eletpalya.munka.hu>). A honlapon összegyűjtve találhatnak információkat a munka világáról, a foglalkozásokról, a képzésekről, illetve azok helyszíneiről. A weboldal meglátogatásának célja, hogy érdekességek megismerése közben ismeretet szerezzenek a pályaorientációs tematikus honlapról, az oldalon való navigálást, az információk megtalálását gyakorolják a tanulók. A könyvtáros előre kiválaszt 4 eladó szakképesítési elágazást (könyvesbolti, műszaki cikk, papír-írószer, ruházati eladó). A honlap meglátogatása, bemutatása: a könyvtáros bemutatja a tanulóknak a tematikus oldalt. Megmutatja, hogy milyen menüpontok vannak a honlapon:

Példaként megmutatja a Keresők aloldalt (<http://eletpalya.munka.hu/foglalkozasok>), majd itt rákerek az „eladó” foglalkozásra. Megmutatja a tanulóknak az eladók megnevezésein keresztül a foglalkozás alágazatait, és az oldal segítségével bemutatja az élelmiszerbolti eladó foglalkozást. Beszélgetnek az adott foglalkozásról.

Csoportmunka

A honlap jobb oldali *Képzés* menüpontjából a csapatok kiválasztják a sajátjukat. A csoportmunka során minden csapat információt gyűjt a kapott foglalkozásról.

Az oldalon található információk, a foglalkozásvezető által bemutatott bolti eladó, a Google kereső program és az alábbi kérdések segítségével csapatonként közösen egy rövid bemutatót (ppt) készítenek.

Segítő kérdések:

1. Melyek a főbb feladatok, tevékenységek ebben a szakmában?
2. Milyen anyagokkal, eszközökkel kell dolgoznia az eladónak?
3. Kikkel kerül kapcsolatba az eladó a munkája során?
4. Jár-e fizikai megterheléssel a munkavégzés?
5. Milyen egészségügyi követelmények vannak a szakma ellátásához? (pl. jó látás, jó hallás)
6. Milyen tulajdonságok megléte kedvező az adott szakmában?
7. Milyen tantárgyakban kell jó eredményt elérnie ehhez a szakmához?
8. Mennyi ideig tart a képzés?

A feladat végén minden csapat bemutatja az eredményeit a többi csapatnak, megvitatják, hogy milyen hasonlitanak vagy különböznek az eladói feladatok, tevékenységek. Az egyes csoportok más-más eladói munkakörre fókuszálnak: 1. csoport: könyvesbolti eladó; 2. csoport: műszakcikk-eladó; 3. csoport: papír, írószer áruk eladója; 4. csoport: ruházati eladó.

Minden csoport bemutatja az elkészített anyagokat.

7. Szituációs játékok

A csoportok különböző eladói szituációkat játszanak el. Az előző feladat során kialakított csapatok újra együtt dolgoznak, közösen kiosztják a szerepeket, feladatokat az adott szituációban. Csapatként közösen egy rövid bemutatót készítenek az adott szituációból.

Minden előadás végén megbeszéljük a könyvtárossal az adott helyzetet, a konfliktushelyzet eljátszásával kapcsolatban a lehetséges jó hozzáállást.

A csapatok számára az előző feladat során kidolgozott 4 eladó szakképesítési elágazás (könyvesbolti, műszaki cikk, papír-írószer, ruházati eladó) élet-hozta mintáiból a könyvtáros előre kiválaszt egyet-egyet.

1. csoport: Könyvesbolti eladó

szereplők: könyvesbolti eladó 1, könyvesbolti eladó 2, vásárló 1, vásárló 2

situáció: A vásárló Angliába készül, és olyan könyvet keres, amely bemutatja Anglia nevezetességeit. A könyvesbolti eladó segítségét kéri, aki nagyon készséges. Bejön a boltba egy másik vásárló, ő is angliai látóival kapcsolatban könyvet szeretne, sokat tűnődik a polcok körül, majd odamegy hozzá egy másik könyvesbolti eladó. A másik vásárlónak egyik ajánlott könyv sem felel meg. Meglátja, hogy az egyik könyvesbolti eladó épp egy számára jónak, hasznosnak tűnő útikönyvet ajánl a vásárlónak. A másik vásárló mondja a másik könyvesbolti eladónak, hogy ő azt szeretné megvenni. Mire ezt kimondja, már az első vásárló-eladó páros is arra a döntésre jutott, hogy a vásárló megvenné a könyvet. Mi lesz a történet vége? Fejezzétek be elképzeléseitek szerint. Az eladók mindvégig segítőkészek, higgadtak maradnak, a vásárlók is kiegyensúlyozottak, nyugodtak.

2. csoport: Műszakicikk-eladó

szereplők: műszakicikk-eladó 1, műszakicikk-eladó 2, fiatal pár

situáció: A fiatal pár egy olyan UHD LED TV-t szeretne, amelyen 3 USB csatlakozó van és képes az interneten található filmek lejátszására is. A pár bemegy a műszaki cikkeket árusító boltba. Az üzletben több ilyen készülék is van, az eladó nagyon segítőkész, még kollégájához is odamegy, hogy kikérje véleményét, mert a bolt legjobb ajánlatát szeretné bemutatni a párnak. A pár megvásárolja a kínált terméket. Az eladó mindvégig segítőkész, higgadt. A fiatal pár bizakodó, elégedett az eladókkal és a bolt kínálatával is, meglepett az eladók segítőkészségétől. Jó vásárlási élménnyel távoznak.

3. csoport: Papír, írószer áruk eladója

szereplők: eladó, anya, apa, gyermek

situáció: A gyermek szeretne egy illatos A/5-ös borítékot, szüleit nyaggatja, így bemennek a papír-írószer boltba. Az üzletben nincs ilyen boríték, az eladó megígéri, hogy utánajár, és rendel a kért termékből. A gyermek hisztizik, a szülők ingerültek. Amikor kimennek, nem túl kedves megjegyzést tesznek a bolt kínálatára. Az eladó mindvégig segítőkész, higgadt.

4. csoport: Ruházati eladó

szereplők: ruházati eladó, pénztáros, anya és kislánya

situáció: A kislány Minnie Mouse-os pólót szeretne, anyukáját erősen kérleli, így bemennek a ruházati boltba. Az üzletben a polcokon nem találunk megfelelő méretű pólót. Az anyuka a ruházati eladó segítségét kéri, aki azonnal utána néz a kért ruhaméretnek a raktárban. Talál is, majd kiviszi az anyukához, örül ő is, a lánya is. Anyuka a kasszájánál fizet, ahol több pénzt kap vissza, mint amennyi járna. Mi lesz a történet vége? Fejezzétek be elképzeléseitek szerint. A gyermek hisztizik, majd amikor megkapja a kért pólót, felhőtlenül boldog. Az anyuka gyermekével szemben türelmes, az eladók felé tisztelettudó, nyugodt. Az eladó mindvégig segítőkész, higgadt. A kasszás kicsit ábrándozó, de jószívű, kedves.

8. Otthoni feladat

A foglalkozásvezető megkéri a tanulókat, hogy a Nemzeti Pályaorientációs Portálon a *Tanulás világa* menüpont alatt a Középiskola-választás almenüpontban az Online kérdőívek – Iskolaválasztás részben (<http://eletpalya.munka.hu/kozepiskola>) található kérdőíveket töltsék ki, mert ebből kiderül az érdeklődési körük, képességeik, illetve készségeik. Erről szórólapot is készíthet a foglalkozásvezető.

IV.3.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára. Az eredmények, tanulságok megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk!

A program végén legalább egy félórát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtünk 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!

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Minden tanuló érdeklődést tanúsít a foglalkozások alatt, a munkák iránt.
- Minden tanuló tevékenyen, lelkesen részt vesz a téma feldolgozásában.
- Minden tanuló képes lesz egyéni, illetve csoportmunkában dolgozni.
- Minden tanuló hozzájárul a produktumok (jelen esetben képeslapkészítés) elkészítéséhez a munkájával.
- Minden tanuló biztonsággal közlekedik, tájékozódik a könyvtárban.
- Minden tanuló megismeri és alkalmazza a könyvtárhasználat szabályait, és követi a könyvtárban való viselkedés normáit.
- A tanulók digitális kompetenciája fejlődik.
- A tanulók képesek lesznek információt gyűjteni, szelektálni és helyesen felhasználni.

VI. ESZKÖZLISTA

- nyomtató, számítógépek vagy laptopok
- min. 4 db Sürgés-forgás Tesz-vesz Városban / írta és rajz. Richard Scarry ; m. szöveg Réz András. – Átd. kiad. – [Budapest] : Lilliput, [2008], cop. 2002. – [60] p.; minimum 4 db Ablak – Zsiráf : képes gyermeklexikon / [írta és összeáll. Mérei Ferenc és V. Binét Ágnes]. – 41. kiad. – [Budapest] : Móra, cop. 2016. – 181 p.
- 1 db 10,5x15-cm-es színes kartonpapír (1 db A/4-es lap 4 db képeslapot tesz ki),
- 1 db olló, 1 db cikk-cakk vagy dekor olló
- 4 csomag színes ceruza, tanulónként 1 db (grafit)ceruza, 4 db radír, 4 db toll
- néhány képeslap az adott településről, néhány ünnepi képeslap, zenélő képeslap, különböző méretű borítékok, néhány darab bélyeg,
- 2 db stift ragasztó,
- 8–10db A/4-es fénymásolólap,
- 2 db iskolai motivációs bélyegző, tanulónként
- 1 db szék, asztalok, ahol a tanulók elkészítik a képeslapokat, bélyegeket

- 1 db A/4-es öntapadós etikett címkék (pl. etikett címke 30x20mm, 60db/csomag),
- cérna vagy szatén szalag (a zsákbamacska versek átkötéséhez)

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. Vers a zsákbamacskához
3. Kártyák az Activity-hez
4. Kártyák csoportalakításhoz

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

**TANULÁST TÁMOGATÓ
FOGLALKOZÁSOK A
KÖNYVTÁRBAN**

Az ókorba keveredve

Összefoglaló történelemóra

Fejlesztő neve	Tóth Karolina (Szolnok)	
Célcsoport	Tini	5. osztály
Résztevők száma	16 -32 fő	
Főbb célok	Információkeresési képesség fejlesztése	
	Tanulástámogatás	
	Szóbeli önkifejezés fejlesztése	
A program időtartama	4 óra	60 perc
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív struktúrák Csoportos munka Projektmódszer Páros munka Egyéni tevékenység	
Kipróbáló neve	Szóllás Péter (Balatonalmádi)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program 5. osztályos tanulónak készült. Megvalósítható egy teljes (legfeljebb 32 fős) osztállyal, de kisebb létszámú (legalább 16 fős) tanulócsoporthal is elvégezhető.

A program célja, hogy a résztvevő tanulók megismerjék az ókori görög és római világot, képet kapjanak az ókori kultúra máig ható vívmányairól. A program több művészeti ág (építészet, mitológia, színház, zene, sport) ismereteit ötvözi játékos formában, így bővítve a tanulók tudását a témában.

A program további célja, hogy a tanulók képesek legyenek önállóan tájékozódni a könyvtárban. Szerezzenek jártasságot a tájékoztató források, szótárak, lexikonok használatában. Legyenek képesek információt gyűjteni egy adott témában adott dokumentumokból. Aktívan vegyenek részt a tanulásban, előtérbe állítva tevékenységüket, önállóságukat.

A csoportmunkák szociális kompetenciákat fejlesztenek, együttműködésre alapoznak, minden tanulónak szereplési, megnyilvánulási lehetőséget biztosítanak. A tanulók érzékelik saját tevékenységük fontosságát, képesek lesznek másokkal együttműködni.

A feladatok teljesítéséhez előzetes ismeret szükséges (az ókori görög és római kultúra terén). A program alkalmazható a tanórai ismeretek színesítésére, a tanulók érdeklődésének felkeltésére.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kompetencia
- kezdeményezőkézség és vállalkozói kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező képesség

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program tananyaga 2 modulból áll. A 2. modul további 4 almodult tartalmaz. Az almodulok önállóan és egymást követően is alkalmazhatók az 1. modullal együtt. A modulokra bontás alapját a modul során elsajátítandó kompetenciák, ismeretek, motivációs elemek adják.

II.2. A tanulást segítő eszközök

- könyvtári tér legfeljebb 32 fő részére (8 asztal, 32 szék), amely alkalmas ppt bemutató kivetítésére
- projektor és számítógép (ppt programot kezelő szoftverrel)
- hagyományos könyvtári dokumentumok (szakkönyvek, szótárak, enciklopédiák)
- mellékletek (feladatlapok, felhasználható sablonok)
- egyéb eszközök (tollak, színes ceruzák, vastag filctoll, ragasztók, ollók, borítékok, A/2-es és A/3-as kartonlap, tűzőgép, hurkapálcák, papírkosár vagy hulahoppkarika, post-it)

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív struktúrák, csoportmunka, projekt módszer, páros munka, egyéni tevékenység, játék.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1. modul	Előkészítés, felkészülés	1 hét
2. modul	Az ókori görög és római kultúra	
2.1 almodul	Építészet	60 perc
2.2 almodul	Mitológia	60 perc
2.3 almodul	Színház, zene	60 perc
2.4 almodul	Sport	60 perc

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Előkészítés, felkészülés

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 hét

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A program vezetője a foglalkozás népszerűsítésére programismertető tájékoztatót küld az oktatási intézmények igazgatóinak és történelemszakos pedagógusainak. A tájékoztató e-mailben és nyomtatott formában is elküldhető. A programismertető felhívja a figyelmet az ingyenes könyvtári program lehetőségére és rövid tájékoztatást nyújt a tartalmáról. Ezt követően a program vezetője célzottan is felhívhatja a pedagógust.

A program vezetője a felhívásra jelentkező pedagógussal az alábbiakat egyezteti:

- a foglalkozás témája (választott modulok száma);
- évfolyam (ajánlott 5. osztályosoknak);
- osztálylétszám (ideális létszám 32 fő);
- a tanulók milyen és mennyi előzetes ismerettel rendelkeznek;
- milyen az osztály összetétele, tudásszintje, érdeklődése, magatartása, terhelhetősége, figyelme?
- milyen elvárásai vannak a pedagógusnak az ismeretbővítés terén?

IV.1.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés (szakirodalom áttekintése), szövegalkotás írásban (vázlat, tervezet megírása, feladatlapok összeállítása).

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A program vezetője a foglalkozás előtt

- áttekinti a korosztálynak megfelelő, a kiválasztott témában megjelent szakirodalmat (építészet, mitológia, színház, zene, sport), összegyűjti a szükséges dokumentumokat;
- átgondolja a program egészének a menetét;
- elkészíti a feladatlapokat, a mellékleteket (instrukciók a mellékleteken): felvágja a sorszámkart, építészeti elemeket, betűket, kivágja és összetűzi a fejpántokat, elkészíti a „zászlókat”, összevágja a csoportkialakítás képeit, a puzzle-képet és az „olajágkoszorúkat”.

A program vezetője a foglalkozás napján:

- berendezzi a termet (8 asztal 4-4 székkal),
- előkészíti a ppt bemutatót (projektor + számítógép internet elérhetőséggel),
- az asztalokra készíti a feladatlapokat, mellékleteket, könyveket, írószereket.

2. modul: Az ókori görög és római kultúra

1. almodul: Építészet

IV.2. Az almodul adatai

Időtartam: 60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik már jól ismerik az ókori görög és római kultúrát. A feladatokat csoportban oldják meg a tanulók. A hatékonyság növelése érdekében célszerű heterogén csoportokat kialakítani, amelyekben különböző teljesítményszintű tanulók dolgozhatnak együtt.

IV.2.1.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban. A tanulók a feladatok elvégzése után képesek lesznek önállóan ismereteket szerezni szakkönyvekből, párban és csoportban is feladatokat megoldani, rövid ismertetőt megfogalmazni és prezentálni, a könyvtár állományában eligazodni a segédletek (szakkönyvek, lexikonok) területén.

IV.2.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék az ókori görög és római építészetet (lakóházakat, templomokat), megismerjék a kor legfőbb építészeti elemeit, újításait. Információszerzési, feldolgozási készségek, szövegértés, jegyzetelés, lényegkiemelés fejlesztése, gyakorlása. Megadott források, könyvek használata, érdekességek gyűjtése a korból.

Feladatok, események részletes leírása:

Mini Könyvtárbemutató

A program vezetője köszönti a tanulócsoporthoz. Röviden bemutatja a könyvtárat, beszél a könyvtár használatáról (olvasójegy, beiratkozás), a könyvtári rendről (betűrend, ETO), a szabályokról és a könyvtárosról, akitől segítséget lehet kérni. Felhívja a figyelmet az őrjegy használatának fontosságára. Megmutatja a tanulóknak, hogy a könyvtárban hol található a foglalkozás témájához kapcsolódó szakkönyvek, illetve megmutatja azt az állományrészt, amelyben az ő korosztályuknak szóló szépirodalmi művek találhatók.

Ráhangelés

Röviden ismerteti a foglalkozás menetét ppt bemutató segítségével. (7. melléklet ppt 1–3. dia)

Csoportkialakítás

A program vezetője 4 fő csoportot alakít ki (a tanulók sorszámtól húznak), majd csoportokba ülnek a sorszámtól megfelelően. Így két tábor alakul ki: egyik oldalon a „görögök” (G1, G2, G3, G4) csoportjai, másik oldalon a „rómaiak” (R1, R2, R3, R4) csoportjai. (Sorszámok csoportalkotáshoz: lásd 5. melléklet.)

Bemelegítő feladat

Négy képet látnak a tanulók a kivetítőn. (ppt 4. dia)

Feladatuk, hogy felismerjék az ókori épületeket. A csoportok jelentkezéssel jelzik, ha tudják a választ. A leghamarabb jelentkező csoport ismerteti a helyes megoldást. (*Parthenón, Pantheon, Colosseum*). Amennyiben tudják, meg is nevezhetik az épületeket, ha nem, akkor a program vezetője mondja el a helyes megoldást. (ppt 5. dia)

Önálló feladat

A program vezetője elmondja a tanulóknak, hogy a foglalkozás feladatainak megoldásához az asztalukon lévő könyvek nyújtanak segítséget. Bemutatja nekik ezeket a könyvtári segédleteket, rámutat a szakkönyvek, enciklopédiák, egynyelvű szótárak jellemzőire, használati módjára: *A szakkönyvek, enciklopédiák egy megadott témában tartalmaznak ismereteket. Az információ kereséséhez a tartalomjegyzék és a betűrendes mutató nyújt segítséget. Ezek alapján találjátok meg annak a résznek az oldalszámát, amelyre kíváncsiak vagytok. Az egynyelvű szótár abc betűrendben sorolja fel a szavakat, és néhány mondatban leírja a jelentésüket. Az oldalak bal, illetve jobb felső szélén egy-egy címszó-pár segít az eligazodásban. A bal oldali címszó az oldal kezdő címszáva, a jobb oldali címszó az oldal utolsó címszáva.*

A program vezetője felhívja a tanulók figyelmét arra, hogy a kitöltött feladatlapokat majd ismertetniük is kell, ezért az alábbiak szerint célszerű felosztaniuk maguk között a feladatokat:

- 2 tanuló keressen a dokumentumokban,
- 1 tanuló jegyzeteljen, ő töltsse ki a feladatlapot,
- 1 tanuló prezentálja a leírtakat.

Fontos, hogy minden gyerek aktívan részt vegyen a feladat megoldásában. A feladatlapok az 1. mellékletben találhatóak.

Feladatok – GÖRÖG OLDAL

G1 csoport – A görög lakóházak

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (MacDonald, Fiona: Görögök. 30. p.)

a) feladat

A csoport kitölti feladatlapon található táblázatot. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet.

b) feladat

A csoport a feladatlapon található képen is bejelöli a válaszokat. (Ez a kép lesz látható a 6. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát.)

G2 csoport – A görög építészeti elemek, oszlopok

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, ragasztó, könyv (Az antik görög civilizáció. 85–89. p.)

A csoport beragasztja az eléjük készített borítékban lévő építészeti elemeket ábrázoló képeket, jellemzőket és a neveket a feladatlapon található táblázatba. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez a táblázat lesz látható a 7. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

G3 csoport – A görög templomok (Parthenón)

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Peach, Susan: A görögök. 66. p.)

a) feladat

A csoport kiegészíti a feladatlapon található képek alatti szöveget. A dőlt, aláhúzott szavakat kell a tanulóknak behelyettesíteniük a megfelelő helyre. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ezek a képek lesznek láthatóak a 8. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát.)

b) feladat

A csoport kitölti a feladatlapon található táblázatot. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet.

c) feladat

A csoport a mellékelt képen is bejelöli a válaszokat. (ppt 8. dia)

G4 csoport – A görög városközpont (Akropolisz)

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Singer, Claire: Az ókori görögök. 10–13. p.)

a) feladat

A csoport kitölti a feladatlapon található táblázatot. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet.

b) feladat

A csoport a mellékelt képen is bejelöli a válaszokat. (Ez a kép lesz látható a 9. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoporttal.)

Feladatok – RÓMAI OLDAL

R1 csoport – A római lakások

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (MacDonald, Fiona: Róma. 10. p.)

a) feladat

A csoport kitölti az feladatlapon található táblázatot. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet.

b) feladat

A csoport a mellékelt képen is bejelöli a válaszokat. (Ez a kép lesz látható a 10. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoporttal.)

R2 csoport – A római építészeti elemek, újítások

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, ragasztó, könyv (Marks, Anthony: A rómaiak. 25. p., 70–71. p.)

A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. A csoport beragasztja a borítékban lévő építészeti elemeket ábrázoló képeket, jellemzőket és neveket a 6. feladatlapon található táblázatba. (Ez lesz látható a 11. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoporttal.)

R3 Csoport – Görög és római templomok (Parthenón, Pantheon)

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Freeman, Charles: Az ókori görögök. 24–25. p.; Marks, Anthony: A rómaiak. 70–71. p.)

A csoport feladata, hogy a feladatlapon található képek alapján összehasonlítsa egy görög és egy római templomot. Mondják el, melyek a legfőbb hasonlóságok és különbségek. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ezek a képek lesznek láthatók a 12. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

R4 Csoport – A világ közepe: Forum Romanum

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Funck, Anne: Az ókori Róma. 6. p.)

a) feladat

A csoport kitölti a feladatlapon található táblázatot. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet.

b) feladat

A csoport a mellékelt képen is bejelöli a válaszokat. (Ez a kép lesz látható a 13. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoporttal.)

Prezentálás

A program vezetője felkéri a csoportokat a jegyzetelt anyag, illetve a megoldott feladatlapok bemutatására. A csoport egyik tagja ismerteti a többiekkel a feladatot, majd a válaszokat is. Közben a program vezetője a ppt bemutató megfelelő diáját kivetíti, így a tanulócsoport összes tagja láthatja azt. Az érdekességek, kiegészítések beszúrására is itt van lehetősége a program vezetőjének.

Villám memóriajáték

A program vezetője minden csoport asztalára készít egy üres lapot és egy tollat. A program vezetője a 14. számú diát 10 másodpercig kivetíti a tanulóknak. Minden csoport feladata azonos: nevezzenek meg minél többet a dián látott képekből. Erre 1 percet kapnak. Amelyik csoport a leghamarabb elkészül, elmondja a válaszokat. (*dór oszlop, ión oszlop, korinthuszi oszlop, voluta, timpanon, kariatida, diadalív, mozaik*)

IV.2.1.3. Értékelés

Zárásként a tanulók röviden értékelik a foglalkozást. Ehhez a program vezetője minden csoportnak ad egy-egy cédulát (post-it), amelyre a tanulócsoport röviden leírja pozitív vagy negatív véleményét, milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat volt számukra a legérdekesebb. Ezt követően a program vezetője összeszedi a cédulákat, majd azok felolvasása után megbeszélik a leírtakat. A program vezetője minden csoport munkáját megdicséri, majd megköszöni a tanulók munkáját és részvételét a foglalkozáson.

2. almodul: Mitológia

IV.2.2. Az almodul adatai

Időtartam: 60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik már jól ismerik az ókori görög és római kultúrát. A feladatokat csoportban oldják meg a tanulók. A hatékonyság növelése érdekében célszerű heterogén csoportokat kialakítani, amelyekben különböző teljesítményszintű tanulók dolgozhatnak együtt.

IV.2.2.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban, kreatív gondolkodás, kreativitás, rajzkészség, improvizáció, drámajáték.

A tanulók a feladatok elvégzése után legyenek képesek:

- önállóan ismereteket szerezni szakkönyvekből,
- párban és csoportban is feladatokat megoldani,
- rövid ismertetőt megfogalmazni és prezentálni,
- a könyvtár állományában eligazodni a segédletek (szakkönyvek, lexikonok) között,
- improvizálni, előképet bemutatni.

IV.2.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék az ókori görög és római isteneket, játékos formában bővítsék ismereteiket a mitológia témakörében. Információszerzési és -feldolgozási készségek, szövegértés, jegyzetelés, lényegkiemelés, kreatív gondolkodás fejlesztése, gyakorlása. Megadott források, könyvek használata, érdekességek gyűjtése a korból.

Feladatok, események részletes leírása:

Ráhangolás

A program vezetője köszönti a résztvevőket. Röviden ismerteti a foglalkozás menetét ppt bemutató segítségével. (8. melléklet, ppt 1–3. dia)

Csoportkialakítás

A program vezetője 4 fős csoportokat alakít ki, ehhez minden tanuló sorszámot húz. A tanulók csoportokba ülnek a húzott kártyájuknak megfelelően. Így két tábor alakul: egyik oldalon a „görögök” (G1, G2, G3, G4) csoportjai, másik oldalon a „rómaiak” (R1, R2, R3, R4) csoportjai.

Bemelegítés – Kevert betűk

A program vezetője a csoportok asztalára helyezi a betűket (lásd a 6. mellékletben).

Minden csoport egyszerre dolgozik. Feladatuk: a kapott borítékban lévő betűkből egy értelmes, mitológiai témához kapcsolódó szó kirakása. (A szó: *OLÜMPOSZ*). A csoportok jelentkezéssel jelzik, ha elkészültek. Amelyik csoport a leghamarabb készül el, az ismerteti a választ. Ezt követően néhány mondatban közösen felelevenítik tudásukat a szóhoz kapcsolódóan. (*Görögország legmagasabb hegye, a görög mitológia szerint ennek legtetijén van az istenek lakhelye.*)

Önálló feladat – Isteni játék

Minden csoport egyszerre dolgozik. A feladatlapok a 2. mellékletekben találhatóak. Az asztalukon lévő könyvek segítségül szolgálnak a feladat megoldásához. Fontos, hogy minden gyerek aktívan részt vegyen a munkában. A tanulók feladatai a következők:

- a) minden csoport kitölti a feladatlapját, amelyen 3-3 isten nevét, feladatkörét és jelképét kell feltüntetni.
- b) előképszerűen megjelenítik az általuk húzott istenek alakjait olymódon, hogy
 - megrajzolják az istenek jelképeit, amelyet felragasztanak az asztalukra készített fejpántokra. (Az összetűzéshez tűzőgép szükséges!)
 - további jelképeket készítenek (megrajzolják, kivágják), amelyek segítségével isteni alakjuk felismerhető lesz a többiek számára is.

Ha minden csapat elkészült, először a görög istenek alkossanak előképet (álljanak fel a képzeletbeli Olümposzra, fejükön az elkészített fejpánttal, kezükben az isteni feladatkört megjelenítő jelképekkel). A többi tanuló feladata felismerni a görög isteneket. Ha minden görög istent megneveztek a

tanulók, akkor a római istenek is egyenként elfoglalják helyüket az „isteni párjuk” mellett. (Vagyis Jupiter Zeusz mellett, Juno Héra mellett stb.) Ha valamelyik tanuló bizonytalan, természetesen a többiek kisegíthetik. Ennél a feladtnál fontos, hogy ne csak egymás mellé álljanak a tanulók, hanem feladatköriüket szem előtt tartva „pózoljanak” is. Az istenként kiállt tanulók néhány jellemző tulajdonságuk hangos bemondásával is segíthetnek a többieknek.

Feladatok – GÖRÖG OLDAL

G1 csoport – Görög istenség

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, sablonok, ragasztó, színes ceruza, vastag filctoll, A/2-es kartonlap, könyv (Singer, Claire: Az ókori görögök. 28. p.) (ppt 4. dia)

G2 csoport – Görög istenség

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, sablonok, ragasztó, színes ceruza, vastag filctoll, A/2-es kartonlap, könyv (Peach, Susan: A görögök. 64. p.) (ppt 5. dia)

G3 csoport – Görög istenség

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, sablonok, ragasztó, színes ceruza, vastag filctoll, A/2-es kartonlap, könyv (Peach, Susan: A görögök. 64. p.) (ppt 6. dia)

G4 csoport – Görög istenség

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, sablonok, ragasztó, színes ceruza, vastag filctoll, A/2-es kartonlap, könyv (Singer, Claire: Az ókori görögök. 28. p.) (ppt 7. dia)

Feladatok – RÓMAI OLDAL

R1 csoport – Római istenség

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, sablonok, ragasztó, színes ceruza, vastag filctoll, A/2-es kartonlap, könyv (Marks, Anthony: A rómaiak. 64. p.) (ppt 8. dia)

R2 csoport – Római istenség

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, sablonok, ragasztó, színes ceruza, vastag filctoll, A/2-es kartonlap, könyv (Funck, Anne: Az ókori Róma. 34. p.) (ppt 9. dia)

R3 csoport – Római istenség

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, sablonok, ragasztó, színes ceruza, vastag filctoll, A/2-es kartonlap, könyv (Funck, Anne: Az ókori Róma. 34. p.) (ppt 10. dia)

R4 csoport – Római istenség

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, sablonok, ragasztó, színes ceruza, vastag filctoll, A/2-es kartonlap, könyv (MacDonald, Fiona: Róma. 42. p.) (ppt 11. dia)

Összehasonlítás

A program vezetője az isteneket megjelenítő ppt diákat kivetíti, így a tanulócsoporthoz összes tagja láthatja. Megbeszéljük, kinek milyen ötletesen sikerült megjelenítenie isteni alakját. Az érdekességek, kiegészítések beszúrására is itt van lehetősége a program vezetőjének. (ppt 4–12. dia)

Isteni mese

A program vezetője levetíti „*A világ meséi*” sorozat *Persephoné* című görög meséjét. (<https://youtu.be/R5dkNOZBB6U>). Majd közösen felelevenítjük, mely istenek jelentek meg a mesében. (*Déméter – a természet istennője, Zeusz – az Istenek atyja, Érosz – a szerelem istene, Hádész – az alvilág istene, Héliosz – a nap istene, Hermész – az istenek hírnöke*)

IV.2.2.3. Értékelés

Zárásként a tanulók röviden értékelik a foglalkozást. Pár perces megbeszélés után minden csoportból egy tanuló röviden elmondja csoportja pozitív vagy negatív véleményét a foglalkozásról, illetve megnevezi azt az isteni szereplőt, aki nekik a legjobban tetszett (indokol is). A program vezetője minden csoport munkáját megdicséri, majd megköszöni a tanulók munkáját és részvételét a foglalkozáson.

3. almodul: Színház, zene

IV.2.3. Az almodul adatai

Időtartam: 60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik már jól ismerik az ókori görög és római kultúrát. A feladatokat csoportban oldják meg a tanulók. A hatékonyság növelése érdekében cél-szerű heterogén csoportokat kialakítani, amelyekben különböző teljesítményszintű tanulók dolgozhatnak együtt.

IV.2.3.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban, kreativitás, kreatív gondolkodás, történetek feldolgozása, dramatikus improvizációk, játékbátorság.

A tanulók a feladatok elvégzése után képesek lesznek:

- önállóan ismereteket szerezni szakkönyvekből,
- párban és csoportban is feladatokat megoldani,
- rövid ismertetőt megfogalmazni és prezentálni,
- a könyvtár állományában eligazodni a segédletek területén,
- egy rövid drámajátékot előadni.

IV.2.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék az ókori görög és római színház és zene világát, játékos formában bővítsék ismereteiket. Képzeletben vagy közreműködőként élhetnek át korabeli élethelyzeteket. Információszerzési, feldolgozási készségek, szövegértés, jegyzetelés, lényegkiemelés fejlesztése. Megadott források, könyvek használata, érdekességek gyűjtése a korból.

Feladatok, események részletes leírása:

Ráhangolás

A program vezetője köszönti a résztvevőket. Röviden ismerteti a foglalkozás menetét ppt bemutató segítségével. (9. melléklet, ppt, 1–3. dia)

Csoportkialakítás

A program vezetője 4 fős csoportokat alakít ki, ehhez minden tanuló egy sorszámot húz. A tanulók csoportokba ülnek a húzott kártyájuknak megfelelően. Így két tábor alakul ki: egyik oldalon a „görögök” (G1, G2, G3, G4) csoportjai, másik oldalon a „rómaiak” (R1, R2, R3, R4) csoportjai.

Önálló feladat

A program vezetője felhívja a tanulók figyelmét, hogy az elvégzett feladatokat ismertetniük is kell, ezért célszerű felosztaniuk maguk között a munkát:

- 2 tanuló keres a dokumentumokban,
- 1 tanuló jegyzetel, ő tölti ki a feladatlapot,
- 1 tanuló prezentálja a leírtakat.

Fontos, hogy minden gyerek aktívan részt vegyen a megoldásban.

Feladatok – GÖRÖG OLDAL

G1 csoport – Görög színház

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Peach, Susan: A görögök. 56-57. p., Senker, Cath: Így éltek az ókori görögök. 24-25. p.)

a) feladat

A csoport feladata megkeresni a kakukktójást a feladatlapon található mondatok között. Karikázzák be a sorszámt! A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyveket.

b) feladat

A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. A csoport feladata: kössék össze a szavakat a hozzájuk tartozó meghatározásokkal, majd az elnevezéseket írják be a mellékelt képbe is! (Ez a kép lesz látható a 4. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.) (ppt, 4. dia)

G2 csoport – Görög színészek

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, A/3-as kartonlap, színes ceruza, vastag filctoll, olló, könyv (Singer, Claire: Az ókori görögök. 46. p.).

A csoport feladata egy vidám és egy szomorú maszk elkészítése, majd az ókori görög színészek bemutatása fél percben. A feladatlapon megadott kulcsszavak, illetve az asztalukra helyezett könyvek nyújtanak segítséget nekik. (ppt 5. dia)

G3 Csoport – Görög színházi jelenet

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a feladatlapot. A csoport feladata egy jelenet előadása, mellyel a tanulók beleélhetik magukat a színészek előadásmódjába.

Választható témák:

- a) Rossz jegyet kapsz az iskolában, otthon el kell mondanod a szüleidnek;
- b) A legjobb barátod egy titkot bíz rád, de te mégis kifecseged valakinek;
- c) Athénba utaztok a szüleiddel családi nyaralásra, de te valamiért nem szeretnél menni.

G4 csoport – Ismerd fel a hangszereket!

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Peach, Susan: A görögök. 54. p.)

A csoport feladata, hogy a feladatlapon található képek alapján felismerje a görög hangszereket. A kép neve alá írják a hangszer nevét, illetve a kiegészítendő szövegbe írják be a hiányzó szavakat. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez a táblázat lesz látható a 6. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

Hallgassuk meg!

A csoport prezentációja után a program vezetője lejátszsa a hangszerek hangját. Így mind a 4 hangszer hangjával megismerkednek a tanulók. Hatásosabb, ha a tanulók becsukják szemüket, így hallgatják a zenét. (ppt 6. dia)

Feladatok – RÓMAI OLDAL

R1 csoport – Római színház

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Marks, Anthony: A rómaiak. 56-57. p., Az antik görög civilizáció. 78. p.)

a) feladat

A csoport feladata megkeresni a kakukktóját a feladatlapon található mondatok között. Kari-kázzák be a sorszámát, majd az állításokat jelölik is a mellékelt rajzon. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez a kép lesz látható a 7. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

1. Pompeius építette meg Róma első kőszínházát.
2. A legfelső sorban ültek a legszegényebbek.
3. *A legfelső sorban ültek a kimagasló személyek.* (Hamis, legfelül a legszegényebbek ültek)
4. A legfelső ülésor mögötti rudakra vászontetőt húztak, így védekeztek a napsütéstől.
5. A színészek a pulpitumon játszottak.

b) feladat

A csoport töltse ki a feladatlapon található táblázatot, amelyben jelöli, hogy mi változott a római színházban a görög színházhoz képest. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet.

R2 Csoport – Színházi jelenet

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a feladatlapot.

A csoport feladata egy jelenet előadása pantomim segítségével. Választható témák: a) színházi próba színészekkel, rendezővel; b) hangverseny ókori hangszerekkel; c) idegenvezetés egy múzeumban.

R3 csoport – Betűkavar

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Singer, Claire: Az ókori görögök. 30-31. p., James, Simon: Az ókori Róma. 49. p.).

A csoport feladata az összekevert betűkből az ókori zenei élethez kapcsolódó értelmes szavakat alkotni. Segítséget nyújt a mellékelt táblázatban látható magyarázat, illetve az asztalukra készített szakkönyvek. (Ez a táblázat lesz látható a 8. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

R4 csoport – Ismerd fel a hangszereket!

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (James, Simon: Az ókori Róma. 49. p.)

A csoport feladata, hogy felismerjék az alábbi római hangszereket a képek alapján. A kép alá írják a hangszer nevét, illetve a kiegészítendő szövegbe írják be a hiányzó szavakat. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez táblázat lesz látható a 9. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

Hallgassuk meg!

A csoport prezentációja után a program vezetője lejátssza a hangszerek hangját. Így mind a négy hangszer hangjával megismerkednek a tanulók. Hatásosabb, ha a tanulók becsukják szemüket, így hallgatják a zenét. (ppt 9. dia)

Prezentálás

A program vezetője felkéri a csoportokat a jegyzetelt anyag, illetve a megoldott feladatlapok prezentálására. A csoport egyik tagja ismerteti a többiekkel a feladatot, majd a válaszokat is. Közben a program vezetője a ppt bemutató megfelelő diáját kivetíti, így a tanulócsoporthoz összes tagja láthatja azt. Az érdekességek, kiegészítések beszúrására is itt van lehetőség a program vezetőjének.

Villámjáték

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a sablonok között megtalálható zászlókat.

A program vezetője mond egyet a foglalkozáson elhangzott kifejezésekből. A csoportnak el kell döntenie, hogy görög vagy római világra vonatkozik-e az adott szó/kifejezés. Minden csoportnak 10 másodpercen belül kell válaszolnia oly módon, hogy „zászlójukat” a helyes válasznak megfelelő oldalával a program vezetője felé emelik.

1. Domboldalra épített színház – G
2. Többemeletes szkéné – R
3. Pompeius – R
4. Pantomim – R
5. Kithara – G
6. Víziorgona – R
7. Bronzkürt – R
8. Orpheusz – G

IV.2.3.3. Értékelés

Zárásként a tanulók röviden értékelik a foglalkozást. Ehhez a program vezetője minden csoportnak ad egy-egy cédulát (post-it), amelyre a tanulócsoporthoz röviden leírja pozitív vagy negatív véleményét, milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat volt számukra a legérdekesebb. Ezt követően a program vezetője összeszedi a cédulákat, majd azok felolvasása után megbeszélik a leírtakat. A program vezetője minden csoport munkáját megdicséri, majd megköszöni a tanulók munkáját és részvételét a foglalkozáson.

IV.2.4. Az almodul adatai

Időtartam: 60 perc

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul kizárólag olyan tanulókkal végezhető el, akik már jól ismerik az ókori görög és római kultúrát. A feladatokat csoportban oldják meg a tanulók. A hatékonyság növelése érdekében célszerű heterogén csoportokat kialakítani, amelyekben különböző teljesítményszintű tanulók dolgozhatnak együtt.

IV.2.4.1. Tanulási feladat

Ismeretszerzés, szövegértés, szövegalkotás szóban és írásban, ügyességi és mozgásos játék.

A tanulók a feladatok elvégzése után legyenek képesek:

- önállóan ismereteket szerezni szakkönyvekből,
- párban és csoportban is feladatokat megoldani,
- rövid ismertetőt megfogalmazni és prezentálni,
- a könyvtár állományában eligazodni a segédletek (szakkönyvek, lexikonok, egynyelvű szótárak) területén,
- együtt játszani.

IV.2.4.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék az ókori görög és római sportkultúrát, játékos formában bővítsék ismereteiket. Megadott források, könyvek használata, érdekességek gyűjtése a korból.

Feladatok, események részletes leírása:

Ráhangolás

A program vezetője köszönti a résztvevőket. Röviden ismerteti a foglalkozás menetét ppt bemutató segítségével. (10. melléklet, ppt 1–3. dia)

Csoportkialakítás

Egy-egy négyfelé vágott kép alapján alakul ki az alábbiak szerint: a tanulók egyesével húznak egy-egy képrészletet. Feladatuk összerakni képet, megkeresni azt a csoportot, amelyhez a kép alapján tartoznak.

Olimpiai sportág-mutogató

A csoportkialakítás után minden csoport feladata azonos. A puzzle-ként összerakott képen látható sportágat kell elmutogatniuk a többieknek. Fontos, hogy a játékban minden tanuló aktívan legyen részt. Majd rövid beszélgetés következik:

Melyik két sportág a kakukktojás? (röplabda, futball); Miért? (nem ókori olimpiai játék). Tudtátok-e? Az ókorban is játszottak „Üsd vissza!” játékot. Ez a röplabda őse. Három játékos háromszögbe állt, így ütötték egymásnak a kisméretű labdát ujjjaikkal, tenyerükkel vagy alkarral. Ha a labda a földre esett, az kapta a hibapontot, aki nem tudta visszautni.

Már az ókorban is játszottak „ösfocit”. Ez a futball őse. Két azonos létszámú csapat játszik egy előre kijelölt pályán. Cél a középén meghúzott vonalon átjuttatni a labdát. Kézzel és lábbal is lehetett érinteni, de megfogni nem volt szabad.

Önálló feladat

A program vezetője felhívja a tanulók figyelmét, hogy a kitöltött feladatlapot ismertetniük is kell, ezért célszerű a munkamegosztás elvét követni:

- 2 tanuló keres a dokumentumokban,
- 1 tanuló jegyzetel, ő tölti ki a feladatlapot,
- 1 tanuló prezentálja a leírtakat.

Fontos, hogy minden gyerek aktívan részt vegyen a feladat megoldásában.

Feladatok – GÖRÖG OLDAL

G1 Csoport – Olimpiai játékszabályok

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Singer, Claire: Az ókori görögök. 24. p.)

A tanulók feladata X-szel jelölni a megfelelő válaszokat a feladatlapon található táblázatban. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez a táblázat lesz látható a 4. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoporttal.)

G2 Csoport – Olimpiai versenyszámok

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (MacDonald, Fiona: Görögök. 40–41. p., Barbotin, Christophe: Az ókori Egyiptom és Hellász története. 90–91. p.)

A tanulók feladata, hogy felismerjék a nem olimpiai versenyszámot. Kössék össze a feladatlapon található versenyszámokat a sportágak jellemzőivel! A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez a táblázat lesz látható az 5. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

G3 Csoport – Olimpiai jelképek

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Peach, Susan: A görögök. 58–59. p., Bakos Ferenc: Idegen szavak és kifejezések, „citius” címszó) A tanulók feladata meghatározni a feladatlapon található olimpiai jelképeket. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet és szótárat. Ismerjék fel, melyik nem ókori jelkép, meglévő tudásuk segítségével jellemezzék ezt. (Ez lesz látható a 6. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

G4 csoport – Szómagyarázat

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Adam, Jean-Pierre: Az ókori görögök. 40–43. p., Bakos Ferenc: Idegen szavak és kifejezések, „hippodrom” címszó)

A csoport feladata megkeresni a mellékelt táblázatban található idegen szavak magyarázatát. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet és egy nyelvű szótárat. (Ez a táblázat lesz látható a 7. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

Feladatok – RÓMAI OLDAL

R1 csoport – A gladiátorjátékok színhelye, a Colosseum

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Róma virágkora és bukása. 106. p.)

A csoport megnevezi az épületet, kiegészíti a feladatlapon található kép alatti szöveget, majd a mellékelt képen jelöli is az épület legfőbb jellemzőit az előttük lévő számok beírásával. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez lesz látható a 8. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

R2 csoport – A gladiátorok öltözete

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Matthews, Rupert: Gladiátorok. 24. p.)

A csoport feladata a feladatlap található képen beírni a gladiátorok nevét és öltözetének legfőbb jellemzőit. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez a kép lesz látható a 9. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

R3 csoport – puzzle/totó

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, puzzle, könyv (Funck, Anne: Az ókori Róma. 40-41. p.)

A csoport tagjai kirakják a puzzle képet, megnevezik a feladatlapon található képen látható sportágot (*kocsihajítás*), majd bekarikázzák a totó helyes válaszait. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (Ez lesz látható a 10. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoporttal.)

R4 csoport – Szómagyarázat

A program vezetője a csoport asztalára helyezi a következő eszközöket: feladatlap, toll, könyv (Morvillez, Éric: Az ókori Róma. 54. p., Bakos Ferenc: Idegen szavak és kifejezések)

A csoport feladata megkeresni a mellékelt táblázatban található idegen szavak magyarázatát. A feladat megoldásához használják az asztalukon lévő szakkönyvet. (A szavak képekkel lesznek láthatóak a 11. ppt dián, amikor ez a csoport ismerteti feladatát a többi csoport számára.)

Prezentálás

A program vezetője felkéri a csoportokat eredményeik prezentálására. A csoport egyik tagja ismerteti a többiekkel a feladatot, majd a válaszokat is. Közben a program vezetője a ppt bemutató megfelelő diáját kivetíti, így a tanulócsoport összes tagja láthatja azt. Az érdekességek, kiegészítések beszurására is itt van lehetősége a program vezetőjének.

Levezető játék – Végső küzdelem

A csoportok négy sportágban mérhetik össze erejüket: fegyveres futás, távolugrás, gerelyhajítás és birkózás. Minden csapattag választ magának ezekből a sportágakból egyet, amelyben csapatáért küzdeni fog. A terem nagyságától függően indulnak a versenyzők. Ha van elegendő tér, akkor mind a 8 versenyző (minden csoportból egy) küzd. Amennyiben kisebb a tér, a program vezetője kettesével versenyeztesse a tanulókat egészen addig, míg meg nem lesz a nyertes. A nyertesek papírból készült olajágkoszorút kapnak. Amikor mind a négy sportág versenye véget ért, kihirdetik a győztes csapatot. Az a csapat nyer, amelyeknek a legtöbb olajágkoszorúja van. (Sablont lásd az 5. mellékletben.)

Sportágak leírásai:

Hátamon a párom fegyveres futás

A versenyző tanulók a hátukra veszik az egyik nem versenyző csoporttársukat, majd a *rajt* szóra elfutnak a célig. Az győz, aki elsőként ér be úgy, hogy a társa is a hátán van. A győztes kap egy olajágkoszorút.

Távolugrás

A versenyzők a rajtvonaltól helyből ugorjanak el minél messzebbre. Az győz, aki a legmesszebbre ugrik. A győztes kap egy olajágkoszorút.

Pálcahajítás

A versenyzők a rajtvonalon állnak. Tőlük meghatározott távolságra a program vezetője elhelyez egy célt (szemetes kosár, papírdoboz, hulahoppkarika stb.). A versenyzőnek a kezében lévő dobóeszköz (hurkapálca, habszivacs labda, papírgalacsin) kell beledobnia a célba. Az győz, aki beletalál. A győztes kap egy olajágkoszorút.

Birkózás törökülésben

A tanulók párokban versenyeznek (4 pár/8 tanuló). A küzdő felek egymással szemben ülnek törökülésben, egymástól 40 cm-re. A feladat az ellenfél kibillentése ülő helyzetből nyomással, lökessel. Az győz, aki ülve marad. A nyertesek ismét megküzdnek egymással. (2 pár/4 tanuló) Végül a két győztes küzd meg egymással. A győztes kap egy olajágkoszorút.

IV.2.4.3. Értékelés

Zárásként a tanulók röviden értékeli a foglalkozást. Pár perces megbeszélés után minden csoportból egy tanuló röviden elmondja csoportja pozitív vagy negatív véleményét a foglalkozásról, milyen új ismereteket szereztek, melyik feladat volt számukra a legérdekesebb. A program vezetője minden csoport munkáját megdicséri, majd megköszöni a tanulók munkáját és részvételét a foglalkozáson.

A program vezetője és a pedagógus megbeszéli a foglalkozás(ok) pozitív esetleg negatív részleteit. Ez visszacsatolás mindkettőjük számára. A pedagógus láthatja tanítványait iskolán kívüli közegben teljesíteni, a program vezetője pedig felkeltheti a tanulók érdeklődését a könyvtár iránt, illetve a foglalkozás alatt megtapasztalhatja, a foglalkozás mely részletén lehet még finomítani, és mik azok az elemek, amelyek legjobban tetszettek a tanulóknak. A foglalkozás végén a program vezetője a pedagógusnak ajánlhat a könyvtári állományból kölcsönözhető, a témához kapcsolódó szakirodalmi műveket, amelyek segíthetik pedagógusi munkáját az iskolában, a tanulóknak pedig ajánlhatja kortárs szerzők szépirodalmi műveit, olyan regényeket, melyek kifejezetten az ő korosztályuknak íródtak.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

Minden résztvevő tanuló

- felfrissíti meglévő ismereteit az ókori görög és római világról,
- új ismereteket szerez a témával kapcsolatban,
- tevékenyen résztvesz a foglalkozásokon,
- képes önállóan ismereteket szerezni szakkönyvekből,
- képes párban és csoportban is feladatokat megoldani,
- képes rövid ismertetőt megfogalmazni és prezentálni,
- tájékozódni tud a könyvtári állományban, keresni tud szakkönyvekben, szótárakban, enciklopédiákban,
- képes társakkal együtt dolgozni, együtt játszani,
- képes maga és a mások munkájáról kulturált véleményt alkotni.

VI. ESZKÖZLISTA

- könyvtári tér legfeljebb 32 fő részére (8 asztal, 32 szék), amely ppt bemutató kivetítésére alkalmas
- projektor és számítógép (ppt programot kezelő szoftverrel)
- hagyományos könyvtári dokumentumok (szakkönyvek, szótárak, enciklopédiák)
- mellékletek (feladatlapok, felhasználható sablonok)
- egyéb eszközök (tollak, színes ceruzák, vastag filctoll, ragasztók, ollók, borítékok, A/2-es és A/3-as kartonlap, tűzőgép, hurkapálcák, papírkosár vagy hulahoppkarika, post-it)

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Feladatlapok – Építészet
2. Feladatlapok – Mitológia
3. Feladatlapok – Színház/Zene
4. Feladatlapok – Sport
5. Felhasználható sablonok – sorszámok, képek, fejpánt, jelkép, zászló, olajágkoszorú
6. Csoportfeladatok
7. Bemutató – Építészet (ppt)
8. Bemutató – Mitológia (ppt)
9. Bemutató – Színház (ppt)
10. Bemutató – Sport (ppt)

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

Kincsek a könyvtárban és a világhálón

Fejlesztő neve	Csizmadia Edit (Szeged)		
Célcsoport	Tini	Ifi	9–13. osztály
Résztvevők száma	11–35 fő		
Főbb célok	Irodalomnépszerűsítés		
	Forráskutatás alapjainak megismerése		
	Tanulástámogatás		
A program időtartama	3 óra	3 alkalom	
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése		
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Csoportmunka Páros munka Egyéni munka Projektmódszer Frontális, prezentáló módszer Interaktív módszerek		
Kipróbáló neve	Hamburger Antalné (Pécs)		

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy az általános iskola felső tagozatos és a 9–13. osztályos középiskolás diákok megismerjék a szűkebb lakóhelyükhöz, városukhoz kötődő írók és költők életútját, munkásságát, illetve a 20. századi magyar irodalmi élet vidéki, kevésbé ismert vonatkozásait egy konkrét város példáján keresztül. A program lehetőséget nyújt a könyvtári helyismereti gyűjtemény állományában megtalálható, nem hagyományos dokumentumok (eredeti kéziratok, levelek, fotók, aprónyomatványok) bemutatására, továbbá az első kiadások, a dedikált kötetek, a folyóiratok és a helyi értékek megismerésére. Ezáltal élményszerűvé, „kézzel foghatóvá” tesszük az irodalomtörténet vonatkozó fejezeteit, túl azon, amit a tankönyvből tanultak. Az élményt tovább bővíti a virtuális térben elérhető tartalmakkal való megismerkedés (elektronikus könyvtárak, digitális gyűjtemények, fotótárak), az önálló ismeretszerzés és a digitális írástudás fejlesztése érdekében. A program gazdagítja, színesíti a tanórai ismereteket, kiegészítve a forráskutatás alapjainak megismertetésével.

Megjegyzés:

A program leírása több ponton alternatívákat is tartalmaz a megvalósításhoz, ezek a könyvtár rendelkezésre álló dokumentumainak függvényében behelyettesíthetők.

Mivel az alábbi program tartalma – Szeged városi kötődésein túl – egyébként is tananyag a megjelölt évfolyamokon, az iskolai igényekhez igazítva bárhol használható.

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 *Kincsek a könyvtárban és a világhálón* program tananyaga 3 modulra bontva található meg a leírásban. Az egyes modulok alapját az elsajátításra kerülő ismeretek, kompetenciák és motivációs elemek adják. Az egyes modulokon belüli tanulási feladatokat a leckéken belüli részcélkitűzések szerint osztottuk fel. Minden tanulási feladathoz önellenőrzési, önértékelési feladatok tartoznak. A modulok végén található záró feladatok a tananyag elsajátításának ellenőrzését segítik, segítségükkel követhető a tanulók előrehaladása. A programot összegző értékeléssel zárjuk, amelyből a foglalkozás vezetője komplex módon kap visszacsatolást arról, hogy mennyire felelt meg a programban végzett tevékenység a célkitűzéseknek, s hogy a tanulók a fejlesztendő kompetenciák elvárásaként megfogalmazott céljait elérték-e.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök, számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó, hangománys könyvtári eszközök, vagyis lexikonok, szótárak, adattárak. Interneten elérhető adatbázisok, hasznos linkek, mobilalkalmazások, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

Kooperatív munka; csoportmunka, páros munka, egyéni munka, projekt módszer, frontális, prezentáló módszer, interaktív módszerek.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Kincsek a könyvtárban – A Nyugat és Szeged kapcsolata	1 óra
2.	Kincsek a világhálón – A Nyugat és Szeged kapcsolata	1 óra
3.	Kincsek a könyvtárban és a világhálón – A Nyugat és Szeged kapcsolata – programzáró dramatikus feldolgozás	1 óra

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Kincsek a könyvtárban – A Nyugat és Szeged kapcsolata

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul olyan tanulókkal végezhető el legeredményesebben, akik a 20. század elejének magyar irodalmával már foglalkoztak a tanórákon. Az iskolával, illetve a pedagógusokkal való egyeztetés után az adott csoport ismereteihez igazítható a tartalom. A formális keretek közt szerzett tudást bővítik a könyvtárban kapott ismeretek.

A modul elvégezhető háttérismeretek nélkül is, ebben az esetben nagyobb szerepet kap a projekt-módszer, a forráskutatás alapját képező információkeresés és az ismeretek rendszerbe foglalása, szintetizálása, az önálló ismeretszerzés technikájának megismertetése.

IV.1.1. Tanulási feladat

Ismertessük és tudatosítsuk az eredeti dokumentumok (könyvek, folyóiratok, kéziratok, fotók) jelentőségét, fontosságát a jeles alkotók életútjának, munkásságának és irodalomtörténeti jelentőségének alapos megismeréséhez. Kedveltessük meg a több könyvből való könyvtári ismeretszerzést, ezáltal közelebb hozzuk a múlt század elejének történéseit, átérezhetjük az „időutazás-élményt”, a régi könyvek illatát és a felfedezés örömet. Mutassunk rá a pontos és releváns információk kiszűrésének fontosságára, nézőpontok összevetésére, ellentmondásos adatok kiszűrésére. Érzékenyíteni kell a tanulókat a kritikai gondolkodásmódra.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék a 20. század első felének irodalmi életét és a Nyugat folyóirat írónemzedékeinek munkásságát. Ismereteket szerezzenek a lap célkitűzéseiről, valamint a szegedi költő, Juhász Gyula és a Nyugat kapcsolatáról, továbbá József Attila és Radnóti Miklós szegedi éveinek jelentőségéről.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Köszöntés, bemutatkozás: kölcsönös rövid bemutatkozás, névtábla kitűzése, választott nyugatos szerző arcképével (3 különböző nemzedékből való kép kiválasztásával később csoportalkotás).
2. Előkészítés: Az asztalokra előkészítjük a régi dokumentumokat: Hét, Magyar Génusz, Holnap antológia, a Nyugat különböző évfolyamai, számai; kéziratok a nyugatosoktól, szegedi vonatkozású fotók (Kosztolányi, Babits, Juhász, József Attila); József Attila: *A szépség koldusa* című kötet (dedikált), Radnóti Miklós dedikált kötet; Délmagyarország napilap tudósításai Juhász Gyula, József Attila és Radnóti Miklós pályájának szegedi vonatkozásaival kapcsolatban.
3. Bevezetesként a csoportvezető kérdéseket tesz föl: *Milyen dokumentumokkal találkozhatunk egy könyvtárban?* Felsorolja őket: könyv, folyóirat, kézirat, levél, fotó. A diákok igaz-hamis

kártyával válaszolnak. (Ismertetjük a hagyományos és nem hagyományos dokumentumok különbségét és fajtáit.)

4. Előismeretek feltérképezése: *A 20. század elejének meghatározó lapja volt a Nyugat folyóirat. Tanulmányok-elhallottatok-e róla? Mikor indult? Milyen eszmét kívántak jelezni a szerkesztők a Nyugat címmel? Mit jelent a nemzedék kifejezés?* (frontális egyéni munka)
5. Csoporttalkotás: névtábla-fotók segítségével. 3 csapat – 3 írónemzedék; 1-1 csapat az adott korszakot, szerzőket fogja kutatni.
6. A Nyugat története, korszakai: az asztalokon található lexikonok segítségével határozzák meg a 3 írónemzedéket és azok legjelentősebb szerzőit.
7. A csapatok továbbiakban három különböző korszak történetével foglalkoznak, a feladat végére egy-egy rövid összefoglalást készítenek közösen, amelyet a foglalkozás végén bemutatnak. A bemutatók hagyományos módszerrel, előadás formájában történnek (de készülhetnek prezentációk is).

- 1. feladatcsoport (projekt feladat):

Kik indították el a Nyugat folyóiratot (főszerkesztő, szerkesztők)? Ady jelentőségét hogyan tudnátok megfogalmazni? Mi volt Juhász Gyula szerepe az induláskor? Keressetek tőle verseket a lapban!

Az eredeti lapszámok közül kiválasztják a 1908. január 1-i példányt, elemzik a címlapot és a tartalmat, Ignotus programcikkét, a szerzőket. *Meddig tartott az első korszak és miért?*

Az első évfolyam munkatársai között – rajtuk kívül – ott van Ady Endre, Balázs Béla, Csáth Géza, Juhász Gyula, Kaffka Margit, Karinthy Frigyes, Lukács György, Szini Gyula, valamint az 1908-as év két Osvát-felfedezettje: Babits és Móricz, továbbá Tóth Árpád.

Fotók kiválasztása: Juhász Gyula, Babits, Kosztolányi és Török Sophie Szegeden. *Milyen alkalmából készült ez az utóbbi kép? Miért látogattak Szegedre?* (Juhász Gyula ikonográfia)

- 2. feladatcsoport (projekt feladat):

A Nyugat második nemzedéke

Mi határozta meg ennek a korszaknak az alkotásait? Keressetek meg Babits Húsvét előtt című versét, olvassátok el! Mi a vers központi gondolata? A Móricz-prózák megjelenése milyen új hangot hozott a lapba? Hol húzzuk meg ennek a korszaknak a választóvonalát? József Attila mikor volt a szegedi egyetem hallgatója? (könyvajánló: Péter L.: József Attila Szegeden) A Juhász Gyulának dedikált kötetében olvassátok el az ajánló sorokat! Hogyan jellemeznéd a két költő kapcsolatát? Keressetek József Attila műveiből néhány címet a lapban! (Babits Mihálynak, Erdélyi Józsefnek, Szabó Lőrincnek, Illyés Gyulának, József Attilának és kortársaiknak az indulása, Kassák sűrű szereplése.)

- 3. feladatcsoport (projekt feladat):

A Nyugat harmadik nemzedéke

Keressetek példákat a Nyugat körében kialakult vitákból és ellentétekből! Kik szerkesztették a lapot ebben az időszakban? Soroljátok fel a kiemelkedő alkotókat, és keressétek meg műveiket a lapban! Az előkészített kötetek között található Radnóti Miklós dedikált kötete. Mi a története ennek a könyvnek, és mi a bejegyzésének háttere? Mikor járt Radnóti Miklós a szegedi egyetemre?

Az 1929-ben kezdődő évtized, a harmadik Nyugat-nemzedék: Képes Géza, Jékely Zoltán, Weöres Sándor, Radnóti Miklós, Rónay György, Márai Sándor. Ebben a korszakban a folyóirat, amelyet 1929 és 1933 között Babits és Móricz, azután Babits és Gellért Oszkár, végül egyedül Babits jegyzett főszerkesztőként. *Válasszátok ki Radnóti fotóját a fényképek közül, nézzétek meg hol készült!*

Megjegyzés: Ha nem áll rendelkezésre eredeti dokumentum, felhasználhatók a Nyugat digitalizált lapszámai, valamint a Nyugat honlapon található galériából a fotók, kéziratok.

<http://epa.oszk.hu/00000/00022/nyugat.htm>

https://nyugat.oszk.hu/html/galeriak_fotok.htm

https://nyugat.oszk.hu/html/galeriak_keziratok.htm

8. Minden csoport előadja az összefoglalóját, és azt is elmondja, hogy milyen dokumentumokat használt fel.

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként mindhárom csapat előadását közösen értékeli a tanulók, elmondják, milyen új ismereteket szereztek, mi keltette fel az érdeklődésüket. A foglalkozásvezető felhívja a figyelmet az eredményekre és a tanulságokra. Értékelési szempontokat ad az előadások tartalmi elemeire és formai követelményeire vonatkozóan. Fontos a pozitív visszacsatolás és a motiváció!

Értékelési szempontok:

- Idő: Hogyan gazdálkodtak a csapatok az idővel? Be tudták-e tartani a megbeszélt időkeretet?
- Tartalom: Milyen dokumentumokat használtak fel a bemutató összeállításához? Kihasználták-e a könyvtár gyűjteményének lehetőségeit?
- Témakifejtés: Elhangoztak-e a legfontosabb információk (nevek, dátumok stb.) mellett az összefüggések, háttérinformációk?
- Szemléltetés: Nyelvhelyesség, előadásmód.

2. modul: Kincsek a világhálón – Nyugat és Szeged kapcsolata

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A webes tartalmakkal foglalkozó 2. modul az előzetes ismeretekre (ha van) és az 1. modul során megismert dokumentumokra épít. A feladatokat elsősorban egyénileg oldják meg a tanulók, néhány páros feladattal kiegészítve annak érdekében, hogy különböző teljesítményszintű tanulók dolgozhassanak együtt, így növelve a motivációt és a hatékonyságot, illetve bővítve keresési technikájuk eszközkészletét.

<http://epa.oszk.hu/00000/00022/nyugat.htm>

http://nyugat.oszk.hu/html/galeriak_fotok.htm

<http://virtualis.sk-szeged.hu/kiallitas/jozsefattila/index.html>

<http://virtualis.sk-szeged.hu/kiallitas/juhaszgy1/index.html>

<http://virtualis.sk-szeged.hu/kiallitas/radnoti/radnoti.html>

<http://dm.ek.szte.hu/>

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a használható információk felismerésére, valamint a talált információk felhasználásával feladatok önálló/csoportos elkészítésére. A rendelkezésre álló IKT-eszközök számától függően a tanulók egyénileg, vagy az 1. modulban megalkult csapatokban dolgoznak a számítógépes oktatóteremben. A feladatok elvégzése után képesek

lesznek az internetről, keresőprogramok segítségével önállóan ismereteket szerezni. Tudnak majd tájékozódni, keresni az elektronikus könyvtárak, digitális adatbázisok anyagában. Megismerik a tematikus irodalmi weblapok és legfontosabb közgyűjteményi archívumok honlapjait.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcelkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék azokat az információkeresési technikákat, amelyeknek birtokában képesek lesznek önállóan és hatékonyan keresni akár otthonról is. Megismerik a könyvtárak digitalizált állományait, a digitalizálás fontosságát. A tanulásban jól felhasználható irodalmi vonatkozású weblapok segítik az iskolai tananyag elmélyítését.

Feladatok, események részletes leírása:

1. A ráhangoló beszélgetés során a tanulók elmondják, hogy irodalmi témában milyen tematikus honlapokat ismernek vagy használtak már. Megmutatják ezeket a többieknek is. A Wikipédia oldalak pontatlanságára is kitérhetünk. *Mi az ellenőrzött adat?*
2. A foglalkozásvezető elmondja, hogy a Nyugat folyóirat 100 éves évfordulójára készült egy honlap, amely nemcsak a teljes, digitalizált folyóirat évfolyamokat tartalmazza, hanem kiegészül galériával, hanganyagokkal, szakirodalmi adatbázissal is. *Nyissuk meg ezt a „kincstárát”! Lapozzunk bele virtuálisan is azokba az újságokba, amelyeket az első modul során eredetiben forgattunk!*
<http://epa.oszk.hu/00000/00022/nyugat.htm>
3. Keressük meg az első modul során említett alkotók életpályáját bemutató oldalakat és a róluk készült képeket a galériában!
4. *Melyik fotót láttad eredetiben az előző foglalkozáson? Kiket, hol, milyen eseményen ábrázolnak ezek a képek? Hogyan köthető mindez Szegedhez?*
5. A nagyobb könyvtárak is építenek képadatbázisokat, elektronikus könyvtárakat. *Miért fontos a digitalizálás?* (állományvédelem, otthonról elérhető tartalmak). Keressük meg a Google kereső segítségével a Somogyi könyvtár honlapját, azon belül az e-könyvtár részt!
6. Az e-könyvtárban található egy Juhász Gyula-anyag (Kilényi-gyűjtemény). Ezek között keressük meg Osváth Ernő (Nyugat szerk.) fejléces levelét Juhász Gyulához: <http://ekonyvtar.sk-szeged.hu:80/?docId=51850> Mi áll a levélben? Mi olvasható le a levélpapírról?
7. *Keressétek meg a Nyugat három nemzedékéhez tartozó költők virtuális kiállítását* (Juhász Gyula, József Attila, Radnóti Miklós)! Ki-ki a saját témájának megfelelő szerző oldalán böngésszen, és keresse meg a szegedi időszak köteteit, képeit vagy verseit!
8. A DélmagyArchív használata. Keressétek a kiemelt szegedi szerzőkkel kapcsolatos tudósításokat, híreket!
<http://dm.ek.szte.hu/>
vagy
https://library.hungaricana.hu/hu/collection/helyi_lapok_szegeditudomanygyetemkonyvtar_delmagyarorszag/

IV.2.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára. Internetes totóval zárjuk az első két modul ismereteinek elsajátítását. A megoldások a foglalkozásvezető e-mail címére érkezzenek. A *Nyugat totó 13+1* a mellékletben megtalálható.

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanuló a tanulási feladatok elvégzése után képes lesz a hagyományos és a digitális könyvtár több-fajta dokumentumtípusában talált információk bemutatására, és azok felhasználásával párbeszédés (dramatizált) szöveg megalkotásában való részvételre és/vagy annak előadására. Képes lesz önálló szöveg létrehozására a kordokumentumok alapján, és – ezt élményszinten is átélve – belehelyezkedni a szerző karakterébe, ezáltal jobban megismerni annak világlátását, gondolkodásmódját.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladat célja a csoportos felkészülés a harmadik, záró modul előtt. Önálló szövegalkotási feladat annak érdekében, hogy írásbeli- és szóbeli kifejezőképességük is fejlődjön, az előadás során kommunikációs képességük javul. A párbeszédés szövegek terjedelme és műfaja – a csoport ismeretében és a helyi lehetőségek alapján – szabadon választható meg. A szülők meghívásával bevonjuk őket is a programzárás folyamatába, így a diákok nekik is megmutathatják munkájuk eredményét, erősítve ezzel a könyvtár, az iskola és a szülők együttműködését.

Feladatok, események részletes leírása:

1. Ráhangolódás, bemelegítés: Asszociációs szólánc a Nyugat és Szeged témaköréből.
2. Bemutatás: A három csoport egymás után bemutatja az általuk összeállított szöveget a 2. modul után kapott instrukciók alapján.

Első csoport: József Attila és pártfogója, Juhász Gyula közötti párbeszéd. A szituáció: 1922 októberé végén József Attila levélben értesítette Juhász Gyulát, hogy Koroknay kiadja a verseit és kérte, hogy az ígért előszót írja meg.

Második csoport: József Attila és Horger Antal összeütközése a *Tiszta szívvel* című vers megjelenése után. A szituáció: 1925. március 30-án reggel zajlott le az emlékezetes Horger-eset, amelyet most Horger Antal szemszögéből próbálunk megvilágítani.

Harmadik csoport: 1931-ben Radnóti Miklós egyetemista Szegeden, amikor megjelenik második kötete. Az Újmódi pásztorok éneke című kötetét „vallásgyalázás és szemérem elleni vétség” miatt *elkobozták. Egy példányát a szegedi Somogyi könyvtárba menekíti, beleírva a kötet sorsát is.*

IV.3.3. Értékelés

A program végén legalább egy órát szánunk az „előadások” meghallgatására. Teremtsünk ünnepélyes alkalmat arra, hogy a résztvevők bemutassák azokat a produktumokat, amelyeket ők hoztak létre. Elvárás, hogy a pedagógus legyen jelen, illetve lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a záró alkalomra! A program végeztével az eredmények, tanulságok megbeszélése, a pedagógusokkal közös értékelés, megbeszélés zárja a programot.

Az előadások után hagyjunk időt a szereplőknek is arra, hogy reflektáljanak az értékelésre és néhány mondatban összefoglalhassák, ők hogyan „élték meg” a drámát.

Milyen volt a csapatok időgazdálkodása?

Hogyan építették fel a történetet, hogyan tagolták? Megragadták-e a konfliktus/szituáció lényegét? A nézők számára mennyire volt informatív a szöveg, maradt-e esetleg „balladai homály”, kihagyott lényegi információ?

Figyeljétek meg a csapatok előadásmódját! Térjete ki a metakommunikációs eszközök alkalmazására, meggyőző erejére is!

V. VÁRT EREDMÉNYEK

- Minden tanuló érdeklődését felkeltettük a 20. század legendás folyóirata, a Nyugat iránt.
- Minden tanuló biztonsággal tájékozódik a (hagyományos és nem hagyományos) könyvtári dokumentumok között.
- Minden tanuló digitális kompetenciája fejlődött.
- Minden tanuló önálló ismeretszerzési kompetenciája fejlődött.

VI. ESZKÖZLISTA

- Eredeti folyóiratok: Magyar Hírmondó, Hét, Magyar Génius, Figyelő, Nyugat néhány lapszáma, Délmagyarország
- Kötetek: Holnap antológia, Juhász Gyula, József Attila, Radnóti Miklós kötetei
- Kéziratok: Nyugatos szerzők levelei, kéziratai a helyismereti gyűjtemény anyagából
- Fotók: Juhász Gyula, Babits Mihály, Kosztolányi Dezső, József Attila, Radnóti Miklós fényképei.
- Szakirodalom: Irodalmi és életrajzi lexikonok, Péter László: József Attila Szegeden; irodalmi emlékhelyek Szegeden, Bíró-Balogh Tamás Radnóti dedikációi, Nyáry Krisztián: Így szerettek ők
- Számítógép, internet

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

Online Nyugat totó

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

Kincskeresés a könyvtárban

rendhagyó (képző)művészeti foglalkozás

Fejlesztő neve	Bori Katalin (Szeged)	
Célcsoport	Tini	10–13 évesek
Résztevők száma	11–35 fő	
Főbb célok	Információkeresési képesség fejlesztése	
	Kreativitás, kulturális kompetencia fejlesztés	
	Tanulástámogatás	
A program időtartama	3 óra	3 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Kooperatív munka Csoportmunka Páros munka Egyéni munka	
Kipróbáló neve	Kissné Nagy Mónika (Székesfehérvár)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A program célja, hogy a 10–13 éves korosztály érdeklődését felkeltsük a művészetek iránt. A foglalkozás célja, hogy beépüljenek a hétköznapi életükbe az információkeresés és feldolgozás technikái, módszerei, amelyeket az iskolai munkában a tanulás, illetve a szabadidejük során alkalmazhatnak. A feladatok gyakorlása közben megtanulják, hogy a különböző információforrásokból, dokumentumtípusokból a szükségleteiknek megfelelő információkat hogyan tudják alkotó módon felhasználni. A program további célja, hogy a tanulók megismerjék és használják a könyvtár katalógusait, szabadpolcos állományát, a kézikönyvtárat, a művészeti adatbázisokat és egyéb dokumentumokat. A foglalkozás során egyre nyitottabbak, fogékonyabbak lesznek a művészet és a vizuális kultúra iránt, erősödik kreativitásuk.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- szociális és állampolgári kompetencia
- digitális kompetencia
- hatékony és önálló tanulás
- esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A program három modulból áll. A modulok egymásra épülnek, hiszen a kulcskompetenciák és a hozzájuk tartozó képességek fokozatos fejlesztésével érhetjük el a tanuló előrehaladását. A programban található játékos feladványok ellenőrzésként szolgálnak arra nézve, hogy az átadott, bemutatott információkat mennyire sikerült megérteni, a lényeget kiemelni, rendszerezni. A párban (labirintus játék), illetve a teamben (puzzle és adatbázisok használata, projektmunka) végezhető feladványok során megfigyelhető, hogyan fejlődött az együttműködőképességük. A rejtvény, illetve az igaz-hamis játék az önálló munkavégzés képességét fejleszti. A foglalkozásvezető részéről fontos a tanulók bátorítása, biztatása, motiválása akár szóban, akár kisebb jutalmakkal.

A művészeti program legnagyobb eredményét az mutatja, ha a gyerekek kreatívabbak lesznek, és nyitottabbá, fogékonyabbá válnak a művészet és a vizuális kultúra iránt. A programok végén a tanulók kilépőkártyát kapnak. A kártyán egyéni véleményüket, ötleteiket, visszajelzésüket tüntetik fel, ezáltal is segítve a foglalkozást vezető személyt.

II.2. A tanulást segítő eszközök

A foglalkozás során az alábbi eszközökre lesz szükség: a feladványhoz és a szemléltetéshez művészeti könyvek (1. melléklet); internetes számítógép (kereső katalógus, adatbázisok); íróeszközök, puzzle, apró nyeremények (toll, ceruza, notesz stb.).

II.3. A program során alkalmazott módszerek

A feladatok kooperatív módszerekre épülnek: együttműködés párban (2 fő/feladvány), majd 3–4 fős csoportokban (puzzle, adatbázisok használata), de helyet kap az egyéni munka is (igaz-hamis játék, rejtvény).

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	A művészeti labirintus titkai	1
2.	Művészeti kincsek nyomában az interneten	1
3.	Időutazás a kultúrában – projektmunka beszámoló	1

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: A művészeti labirintus titkai

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A modul a 10–13 éves korosztályt célozza meg. A foglalkozások lényege, hogy a tanulók az iskola falain kívül életkori sajátosságuknak megfelelően, játékos formában bővítsék (művészeti és egyéb) ismereteiket. A könyvtári feladványok új utakat nyitnak meg az információszerezésre és tájékozódásra. A program küldetése és célja a gyerekek érdeklődésének felkeltése a művészeti területek iránt a könyvek, a digitális eszközök és a már meglévő ismereteik segítségével.

IV.1.1. Tanulási feladat

A tanulók a feladatok elvégzése után képesek lesznek a „küszöbfelelmüket legyőzve” önálló és csoportos ismeretszerzésre a könyvtárban. Az információ megtalálása érdekében keresőkérdéseket tudnak indítani. Ismerik és tudják használni a kölcsönözhető és a kézikönyvtári állományt. Képesek a művészeti tájékoztatásnál használandó dokumentumokban (lexikonok, albumok stb.), adatbázisokban a keresett alkotást megtalálni. Képesek a foglalkozás során érintett művészeti információkat a meglévő ismereteikhez kapcsolni, ezekről beszámolni.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók játékos formában közelebb kerüljenek a művészetekhez, meglévő vizuális ismereteiket, kultúrájukat bővítsék a könyvtár kínálta lehetőségekkel.

A használandó dokumentumokkal, digitális tartalmakkal sokoldalúvá és szemléletessé tehetjük a könyvtárról kialakult képet.

Feladatok, események részletes leírása

1. Bevezetés

A foglalkozásvezető köszönti a résztvevőket, és a bemutatkozások után ráhangolódásként megkéri a gyerekeket, hogy a kiosztott post-it-re írják fel egyénileg, hogy ki mit vár el ezektől a foglalkozásoktól. A válaszokat felragasztják egy csomagolópapírra, így elkészül az „elvárás fa”. A foglalkozás végén újra előkerül, és visszatérnek rá, hogy mi valósult meg ezekből.

A foglalkozásvezető röviden ismerteti a „*Kincs keresés a könyvtárban – rendhagyó (képző)művészeti foglalkozás*” menetét. Felhívja a gyerekek figyelmét a 3. alkalomra, ahol nekik kell majd projekt-munkában dolgozni.

2. Ismeretszerzés

A foglalkozásvezető a tanulókat megkéri, sorolják fel, milyen művészeti területeket ismernek. A helyes válaszokat a foglalkozásvezető dicsérettel jutalmazza. Ezek után az ismeretszerzés egyik fontos állomását ismerik meg, azaz a művészeti gyűjtemény helyét a könyvtári állományban. A tanulók megismerik a kézikönyvtárat és a kölcsönözhető állományrészeket (szakokat), a dokumentumok elhelyezési szempontjait, és a katalógus használatát.

3. Labirintus játék

A foglalkozásvezető információt gyűjt a tanulóktól a labirintus fogalmával kapcsolatban.

Kérdés: *Ki ismeri a labirintus mítosz történetét?*

Válasz: A gyerekek elmesélik; ha nem ismerik, akkor a foglalkozásvezető mondja el a történetet. A tanulók párokba szerveződnek (ha lehet egy lány, egy fiú – a történet szereplőihöz hasonlóan). Minden pár húz egy feladványt, kap íróeszközt és papírt (utóbbi kettő a jelzet felírásához szükséges). Az egyik tanuló hangosan felolvassa a feladványt és azt a foglalkozásvezetővel közösen értelmezik. (2. melléklet)

A feladványban különböző dokumentumokban egy-egy művészeti alkotást kell megtalálni. Segítségként megadható információk: szerzőségi adatok, pl. könyvcím betűi összekeveredve, vagy a kiadás éve és a szerzőségi közlés is segítségükre lehet a katalógusban történő keresésnél. A jelzet felírása után jöhet a polcon történő keresés. A feladatok közben dicsérettel motiválhatjuk a tanulókat, de időkorlátjaikat is jelezni kell.

A dokumentum megtalálása után következik a keresett „kincs” megtelelése. Itt már szükség lesz a dokumentumok felépítésének ismeretére (mutatók, tartalomjegyzék stb.)

Aki elkészült a kereséssel, az a puzzle feladványt rakja ki. (Puzzle: a foglalkozásvezető által előre laminált és feldarabolt művészeti fotó.)

4. Zárás

A labirintus-játék befejezése, a feladat tapasztalatainak megbeszélése.

IV.1.3. Értékelés

Zárásként a foglalkozásvezető megkéri a párokat, hogy mondják el, kinek milyen művészeti kincset kellett megtalálni, és a keresés során milyen lépéseket tett. Mondják el személyes véleményüket a feladványról, beleértve a nehézségét is, és hogy milyen új ismereteket szereztek a foglalkozás alatt.

A foglalkozásvezető mindenki munkáját szóban elismeri. A foglalkozás után a könyvtáros és a pedagógus is véleményt cserélhet.

A feladat elvégzése alkalmával fejlődik a beszédalképség, a szókincs, az emlékezet, a figyelem, a gondolkodás, a lényegkiemelő képesség, a rendszerező képesség, az értelmezési képesség, a megfigyelőképség, a szövegalkotási és szövegértési képesség.

2. modul: A művészeti kincsek nyomában

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A 2. foglalkozás során az interneten történő keresés kap főszerepet, kiemelve a művészeti adatbázisokat (pl. A SOMMA, a Somogyi-könyvtár művészeti adatbázisa). A foglalkozások egyéni és csoportos munkafolyamatokból állnak. A foglalkozás végén a projektfeladat ismertetése következik.

IV.2.1. Tanulási feladat

A tanulók a modul elvégzése után képesek lesznek a (művészeti tartalmú) kérdéseikre önállóan megtalálni a választ. A feladataikhoz képesek forrásokat választani, a megadott szempontok alap-

ján belőlük információkat szerezni, és az elvégzett munkájukról beszámolni. A feladat elvégzése során fejlődik digitális kompetenciájuk, kreativitásuk, alkotóképességük, értelmezési képességük, megfigyelőképességük, szövegalkotási- és szövegértési kompetenciájuk.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó részcélkitűzések:

A feladatok célja, hogy a tanulók megismerjék a művészeti területeket, elsajátítsák a könyvtári állományban az IKT eszközeivel történő keresést.

1. Igaz-hamis játék

A köszöntés után a tanulók a már ismerős térben helyet foglalnak, és ráhangolódásként igaz-hamis játékkal (3. melléklet) újra a művészetek mezejére lépnek.

A foglalkozásvezető 10 kijelentést állított össze festészet, fotózás, színház, építészet, zene, szobrászat, film, tánc témakörben.

A foglalkozásvezető egy kérdés – egy válasz elv alapján vezeti le a játékot. A válaszadási jog annak jár, aki a leggyorsabban jelentkezik. A helyesen válaszolót dicsérni kell, és lehet apróbb tárgyakkal jutalmazni. PR szempontból nagy jelentősége van, ha a könyvtár rendelkezik olyan tárgyakkal, amelyeken a logó is megtalálható, pl. könyvjelző, ceruza, toll, naptár, notesz, de az ajándék lehet állományból törölt, jó állapotú, a korosztálynak megfelelő könyv is.

A feladat elvégzése során fejlődik a tanulók beszédkésztsége, szókincse, az emlékezete, a figyelme, gondolkodása, lényegkiemelő képessége és rendszerezőképessége.

2. Online kincsek – Keresés a művészeti adatbázisokban

A foglalkozásvezető bemutatja az alábbi adatbázisok, kereső oldalak felépítését, egyszerű használatát.

- SOMMA

<http://adatbázisok.sk-szeged.hu/somma/kereses.php>

A tanulók 3-4 fős csoportokba rendeződnek. (A csoportok létszámát az internetes hozzáféréstől számítógépek száma határozza meg.)

A program során a foglalkozásvezető művészeti adatbázisokat mutat be. A világháló nagyon sok érdekességet rejt, csak meg kell találni ezeket. A szegedi Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtár munkatársai az 1990-es években kezdték el építeni a SOMMA művészeti adatbázist (azóta is folyamatos a bővítése), amelyben művészeti tartalmú cikkeket tárnak fel folyóiratokból. A foglalkozásvezető felhívja a figyelmet az adatbázis részletes tárgyszókészletére, amely minden művészeti területre, irányzatra kiterjed.

- Képzőművészet Magyarországon

<https://www.hung-art.hu/index-hu.html>

A foglalkozásvezető bemutatja az adatbázist, amely a magyarországi képzőművészetet tárja fel a római kori kezdetektől a 20. század közepéig. Az adatbázis a vizuális oktatásnál nagyon jól használható, hiszen nemcsak a művekről és alkotóikról, de a fogalmakról is gyűjthető információ.

- Magyar Filmadatbázis

<https://www.mafab.hu/>

A filmeknél érdemes bemutatni Magyarország legnagyobb filmes adatbázisát, amely 261.953-nál is több filmet tartalmaz. Keresési szempontjait a foglalkozásvezető ismerteti.

- Petrucci Music Library

<https://imslp.org/wiki/Category:Composers>

A zenénél a kotta beszerzése szokott problémát jelenteni, ha nincs meg a könyvtárnak vagy nem lehet beszerezni az üzletekben. Több kotta-adatbázis segíti megoldani ezt a problémát. A következőkben ezekből mutatunk be egyet. Az oldal megnyitásakor szerző szerinti betűrendes szerkezetű felület jelenik meg, ahol a szerző kiválasztása után ismét egy betűrendes felület látható, de ez már a cím szerinti találatokra mutat. A kiválasztott műre és a letöltésre kattintva megjelenik a mű kottája.

A bemutatók után a tanulók feladatokat kapnak, amelyekre a választ az adatbázisokban kell keresniük. A feladat végeztével a tanulók beszámolnak a keresés módjáról és a találatról.

A kutatómunka végén a tanulók értékelik a feladatot. Elmondják, hogy kinek mi volt könnyebb, illetve nehezebb. A keresés közben dicsérettel motiváljuk a gyerekeket, hogy megismerjék, megkedveljék ezeket a keresőfelületeket, és a mindennapi életben is használják a keresett információ elérése érdekében.

A feladat elvégzése során fejlődik a beszédkészség, a szókincs, az emlékezet, a figyelem, a gondolkodás, a lényegkiemelő képesség és a rendszerező képesség, valamint a digitális kompetenciák, a problémamegoldó képesség.

3. Ismerkedés a digitális művészettel

A foglalkozásvezető egy másik dimenzióba, azaz a 21. századba „varázsolja” a csoportot, és talán még egy kicsit a jövőbe is tekintenek a gyerekek a digitális művészet segítségével, megértésével.

A digitális művészet fogalmának feloldása

A kommunikációs forradalomnak köszönhetően a művészek felhasználják a legújabb technika által nyújtott lehetőségeket: új formában fejezhetik ki gondolataikat és másfajta kapcsolatot alakíthatnak ki a közönséggel, mint korábban. Ez miben nyilvánul meg? Új technológiák jelennek meg: **3D** – A foglalkozásvezető bemutatja, hogy a könyvekben a 3D technikával hogyan nézhetők meg a fotók, pl. a tanulók egy speciális szemüveggel megtekinthetik a *Térbe zárt pillanatot* című, 3D technikát alkalmazó könyvet.

A *rajzolás művészete* című könyv is kézbe vehető, amelyből a 3D-s rajzolás technikáját ismerik meg.

A foglalkozásvezető megkérdezi a tanulókat, hogy ki mire használja a különféle digitális és kommunikációs eszközöket.

A következőkben a digitális művészet egyik fontos eszközét, az elektronikus rajztáblát (Wacom digitális rajztábla) mutatjuk be online formában:

<https://www.youtube.com/watch?v=lfLDz7EdUMk>

Oktatóanyag a digitális művészetről:

A DVD és egy külföldön nagy sikerű számítástechnikai tanulási módszer segítségével mindent megtudhat az érdeklődő, amit a digitális művészetről tudni érdemes. Az alábbi funkciókat kínálja:

- Termékek bemutatása és összehasonlítása (Wacom termékek, előnyök-hátrányok, segítség a választásban)
- Alkalmazási területek (Grafikai tervezés, fotóretusálás, divattervezés, concept art stb.)
- Alkalmazott szoftverek (Photoshop, Illustrator, Corel Painter, Zbrush, AutoCAD stb.)
- Beállítások és használat (Toll testreszabása, képernyő beállítások, gyorsbillentyűk stb.)
- Tartozékok (Grip Pen, Art Marker Airbrush, monitorkar, utazótáska stb.)
- Photoshop technikák (Egyéni ecsetek, színezés, skiccelés, árnyalás, perspektíva stb.)

IV.2.3. Értékelés

Zárásként a foglalkozásvezető megkéri a tanulókat, hogy mindenki mondjon egy mondatot arról, mi tetszett neki a foglalkozásban. Felkeltette-e valami az érdeklődésüket?

A 3. modul projektfeladatának ismertetése

A projekt előkészületeiről, a projektfeladatok összeállításáról szóló információkat lásd részletesen a 3. modulban. A gyerekek csoportokat alkotnak, majd húznak, választanak feladatot. A részfeladatokat csoporton belül egyeztetik, így mindenki részesül a munkából és a sikerből egyaránt. A javasolt mintafeladat leírását lásd a 4. mellékletben.

A csoportalkotásnál törekedni kell a heterogenitásra. Fontos, hogy olyan csoportokat alkossunk, amelyeket a legkedvezőbbnek ítélünk meg a tanulási teljesítmény, az etnikai és a nemi összetétel szempontjából. Ebben nagy segítség a pedagógus, hiszen ő jobban ismeri a gyerekeket.

A kutatómunka során keletkezett ötleteket, gondolatokat dokumentáljuk, és csatoljuk a végeredményhez. A feladványban szereplő vizuális feladatokból a 3. foglalkozáson kiállítás készül. A kutatómunka eredményét a csoportok ppt formában ismertetik a közönséggel.

A feladat sikeres elvégzéséhez biztosítani kell az adatgyűjtéshez és a produktum összeállításához a szükséges helyszínt, tájékozási eszközöket, informatikai eszközöket, dokumentumokat stb. A tanulók számára lehetővé kell tenni a pedagógussal és a foglalkozásvezetővel történő kapcsolat-tartást.

3. modul: Időutazás a kultúrában – projektfeladatok bemutatása

IV.3. A modul adatai

Időtartam: 1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

A 3. foglalkozás a projektfeladatok beszámolója, amely egy időutazás formájában történik. A tanulók a 2. foglalkozás végén feladatot választanak, amelyeket csoportmunkában készítenek el, s ezeket a 3. foglalkozáson mutatják be meghívott vendégeknek.

IV.3.1. Tanulási feladat

A tanulók a 3. modul elvégzése után képesek lesznek önálló és team munkában történő feladatvégzésre. A feladataikhoz képesek forrásokat tudnak választani, a megadott szempontok alapján belőlük információkat szereznek, és az elvégzett munkájukról látványos, érdekes előadásban számolnak be. A feladat elvégzése során fejlődik digitális kompetenciájuk, kreativitásuk, alkotóképességük, értelmezési képességük, megfigyelőképességük, szövegalkotási- és szövegértési képességük.

IV.3.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

1. Előzmények

A pedagógus és a foglalkozásvezető közösen állítja össze a feladatsorokat. (A mintafeladatot lásd a 4. mellékletben.) A pedagógus és a foglalkozásvezető tájékozottsága nélkülözhetetlen a témák, feladatok megválasztásánál és a tanulók megismerésénél.

A feladatok összeállításánál javasolt az összművészeti megnyilvánulásra való törekvés, hiszen ezáltal az egyes művészeti területek közötti átjárhatóságot tudják bemutatni a tanulók.

A feladat végrehajtásánál célszerű a projektmunka lépéseit követni.

2. Témaválasztás

Az előző foglalkozás végén tanulói csoportok alakultak, akik feladatokat választottak. Az ilyen jellegű munka azért szerencsésebb, mert azok a gyerekek is jobban teljesítenek, akik az órákon kevésbé eredményesek. A sikereket közösen könyvelik el.

A feladatokban közös, hogy a közönséget egy időutazásra invitálják a gyerekek az egyes művészeti korszakokba. A bemutatóterem ajtaja az időkapu, amelyen átlépve mindenki részese lehet ennek az „utazásnak”. Az „utazás” során olyan művészeti alkotásokat mutatnak be a tanulók, amelyek még ma is láthatók.

3. Tervezés

A projektmunka alapja az együttműködés és a korábbi két alkalommal megszerzett ismeret. A tanulók a feladatokat egymás között részfeladatokra osztják fel. A projekt célja, hogy a tanulók a kutatómunkájuk során különböző tudományterületekről származó ismereteket dolgozzanak össze.

4. Adatgyűjtés

Az információk gyűjtéséhez, a feladatok megírásához célszerű helyet, eszközöket, dokumentumokat biztosítani a tanulóknak.

5. A produktum összeállítása

A tanulók összefésült, rendezett, illusztrációkkal (kép, zene stb.) kiegészített ppt bemutatót készítenek, amely során figyelnek arra is, hogy a közönség érdeklődését felkeltsék. Olyan gondolatokat kell továbbítani a közönség felé, amelyek alapján személyesen is felkeresik a műemlékeket, műalkotásokat. A nagyobbak marketing ötletekkel is érdekesebbé tehetik a bemutatót. A tanulók előre jelzik a bemutáshoz szükséges technikai igényeket. A vizuális feladatot a bemutató előtt leadják a csoportok, mert ebből a foglalkozásvezető kiállítást készít.

6. A produktum bemutatása

A bemutatás történhet iskolai szaktanár, igazgató, család jelenlétében meghirdetve. Szűkebb körben is hangulatos és élvezhető, ahol a pedagógus, a foglalkozásvezető és a gyerekek vannak jelen. A bemutatás során szemléltető anyag is használható, pl. CD, könyvek, folyóiratok stb.

IV.3.3. Értékelés

A feladat elkészítése során javasolt úgynevezett értékelési stratégiát kidolgozni. Az értékelés több síkon futhat. A tanuló saját munkáját, a csoportok egymást, pedagógus és a foglalkozásvezető a csoportot, illetve a tanuló munkáját értékelheti. Javasolt tanulói, illetve csoport önértékelési szempontok:

Milyen részfeladatokat vállaltál?

Mely lépéseknél érezted magad bizonytalanul és miért?

Mely lépések voltak a tervezettnél időigényesebbek?

Mennyire vagy elégedett a saját teljesítményeddel?

Nevelői, foglalkozásvezetői értékeléshez javasolt szempontok:

Milyen a tanuló/csoport problémamegoldó képessége?

Milyen a tanuló/csoport kommunikációs képessége?

Milyen a tanuló/csoport kreativitása?

Milyen az összkép?

A programzáráson a tanulók oklevelet kapnak, amely emlékezteti őket azokra a pillanatokra, amikor még szárnyukat bontogatva próbáltak betörni a művészettörténet világába. A kilépőkártya most sem maradhat el, de ezúttal egy-egy hangulati jellel fejezik ki a foglalkozás sikerességét.

V. VÁRT EREDMÉNYEK

A könyvtár forrásközpontként megalapozza az önműveléshez szükséges képességeket, tanulási technikákat. A művészeti foglalkozások során a tanulók megnyílnak a művészetek felé, fogékonnyabbak lesznek a vizuális kultúra iránt, kreatívabbá válnak. A tanulók megismerik a művészet-történeti korszakok főbb stílusjegyeit, művészeti alkotásait. Képet kapnak a művészetnek a kultúrában és a társadalomban betöltött szerepéről.

A tanulók keresőkérdésekkel tudnak információkat gyűjteni, ismerik a dokumentumok tartalmi és formai jellemzőit. A foglalkozások során a hagyományos információhoz, ismeretekhez való hozzáféréseken kívül az új technológiákon alapuló informatikai eszközök ismertetésével bővítik ki a hagyományos könyvtári tájékozódás kereteit.

Tapasztalataik alapján megértik a könyvtárnak az ismeretszerzésben, a szabadidő tartalmas eltöltésében betöltött szerepét.

VI. ESZKÖZLISTA

A foglalkozás során az alábbi eszközökre lesz szükség:

- művészeti könyvek (lásd 1. melléklet)
- internetes számítógép kereső katalógus, adatbázisok:
<http://adatbazisok.sk-szeged.hu/somma/kereses.php>
<https://www.hung-art.hu/index-hu.html>
<https://www.mafab.hu/>
<http://imslp.org/wiki/Category:Composers>
- labirintus feladvány (lásd 2. melléklet)
- A/3-as méretű kép a puzzle játékhoz (fóliázva, kivágva)
- A/3-as méretű kép egyben a puzzle kirakáshoz segítségként
- rejtvény (4. melléklet)
- igaz-hamis játék (3. melléklet)
- apró nyeremények (toll, ceruza, notesz stb.)
- íróeszköz, papír

VII. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

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

VIII. MELLÉKLETEK

1. Javasolt könyvek a labirintus játékhoz
2. Minta a labirintus játékra
3. Igaz-hamis játék
4. Időutazás a kultúrában – projektfeladat témajavaslatok

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

Nem középiskolás fokon...

Ismeretterjesztő, iskolai tananyagot kiegészítő, olvasásnépszerűsítő, a könyvtárhasználatot segítő programsorozat

Fejlesztő neve	Papp Margit (Kecskemét)	
Célcsoport	Tini	Ifi
Résztvevők száma	36–50 fő	
Főbb célok	Könyvtárhasználatra nevelés	
	Természet- és társadalomtudomány népszerűsítése	
	Tanulástámogatás	
A program időtartama	15 óra	15 alkalom
Fejlesztési irány	Könyvtárhasználat-információkeresés fejlesztése	
A program során alkalmazott módszerek	Egyéni munka Csoportmunka Frontális prezentáló, ismeretközlő módszer	
Kipróbáló neve	Sipos Bernadett (Csorna)	

I. A PROGRAM ALAPADATAI

I.1. A program célja, célcsoportja

A programsorozat általános célja az ismeretbővítés, a könyvtárhasználatra nevelés. A kiválasztott témák legjobb szakértőinek, oktatóinak előadásában, könyvtári környezetben, az általános és középiskolások más megközelítésben halljanak az iskolai tananyaghoz kötődő, azt kiegészítő új ismereteket. Cél, hogy jártasságot szerezzenek a tájékozódás könyvtári forrásainak használatában. Képesek legyenek az adott tartalomhoz információkat gyűjteni, a források között eligazodni, azt rendszerezni és beépíteni a tanultakba. Az előadások, rendhagyó órák iskolai keretből való kiemelése, az előadó személye, a szemléltető eszközök gazdagsága, az ezekhez kapcsolt könyvtári szolgáltatások elősegítik a témák érdekesebb, könnyebb befogadását, az iskolai tananyag kiegészítését, az abban való elmélyülést.

I.2. A program során elsajátítandó kompetenciák

Fejlesztett kulcskompetenciák:

- anyanyelvi kommunikáció
- hatékony és önálló tanulás
- természettudományos kompetencia
- szociális és állampolgári kompetencia

II. HASZNOS TUDNIVALÓK

II.1. A program megvalósításában való előrehaladás rendszere

A programsorozatunk tematikusan több modulra osztható, ebből 2 modult választottunk ki. A modulok önállóan, vagy akár egymásra épülve is alkalmazhatók. Több tantárgy (biológia, földrajz, környezeti nevelés, történelem, irodalom, honismeret, helytörténet) kereteibe is beilleszthető a két modul esetében. A modulokra bontás alapját az elsajátítandó, több tantárgyat is átfogó kompetenciák jelentik. A különböző témakörök cseréjével különböző szintű (általános és középiskolás) képzési programokba integrálhatók.

A témák mélyebb megismeréséhez, feldolgozásához tematikus bibliográfiák, ajánlók készülnek a könyvtár gyűjteményéből, valamint internetes források, digitális tartalmak felhasználásával. A programokra készített bibliográfia elérhető a könyvtár honlapjáról, valamint nyomtatott változatban is.

A programban részt vevő általános és középiskolák tanáraival rendszeres kapcsolatban állunk. Minden előadáshoz, rendhagyó órához használói elégedettségi mérés, igényvizsgálat, kérdőíves felmérés készül. Célja – anonim módon – a résztvevők véleményének, javaslatainak megismerése. A programsorozat végén a kérdőívek feldolgozására és elemzésére kerül sor, amely összegző értékeléssel zárul. Segítségével mérni lehet, hogy mennyire felelt meg a program az előzetes célkitűzéseknek, a pedagógusi elvárásoknak és a diákok igényeinek.

II.2. A tanulást segítő eszközök

Az előadásokat, rendhagyó órákat minden esetben prezentáció kíséri. Digitális eszközök alkalmazása – számítógép/táblagép, hanganyag-lejátszó, projektor, kivetítő – mellett a hagyományos könyvtári eszközök, nyomtatott könyvek, lexikonok, szótárak, adattárak, térképek, kurrens és retrospektív periodikák, CD, DVD, valamint internetes források, adatbázisok, digitális tartalmak, linkek, keresőprogramok segítségével hozzáférhető adatok teszik teljessé.

II.3. A program során alkalmazott módszerek

A könyvtári környezetben tartott előadást egyéni és csoportmunka egészíti ki. Csoportok: az iskolai osztály, tantárgyi vagy fakultációs csoport, de lehet spontán egyéni érdeklődő is.

III. A PROGRAM TARTALMA

modul száma	címe	óraszám
1.	Környezet-kultúra, környezetvédelem, környezeti nevelés	4x1 óra
2.	„Az első világháború hétköznapiakban elbeszélve”. Magyarország Nagy Háborúja	11x1 óra

IV. A PROGRAM TANANYAGA

1. modul: Környezet-kultúra, környezetvédelem, környezeti nevelés

IV.1. A modul adatai

Időtartam: 1–1,5 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az előadássorozat alkalmi rendhagyó órák, a részek egymásra épülnek, de ez nem zárja ki az önálló tartalomként való megjelenítést, feldolgozást.

IV.1.1. Tanulási feladat

Az iskolai tananyagra épülő, azt kiegészítő ismeretszerzés; a környezeti fenntarthatóság, a környezetkultúra, a környezettudatos gondolkodás megismerése; környezeti nevelés, szemléletformálás. A tanulók az előadások meghallgatása után, az ott szerzett ismeretek birtokában képesek legyenek a tartalom megismerésére, rendszerbe foglalására, a téma nyomtatott és elektronikusan fellelhető irodalmából a szükséges információk megszerzésére, azok feldolgozására, a gyakorlati életben való alkalmazására, amely elősegíti a környezettudatos gondolkodás formálását.

IV.1.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

A tanulási feladatokhoz tartozó rész célkitűzések:

A rendhagyó órán résztvevők ismerjék meg a globális környezeti változások, a klímaváltozás legfontosabb ismérveit és következményeit, az éghajlatváltozás várható környezeti, gazdasági, társadalmi hatását a globális világban és szűkebb környezetükben.

Feladatok, események részletes leírása:

Előkészítés

A témák könyvtári feldolgozását megelőző feladatok:

- Az adott iskolákkal, pedagógusokkal való egyeztetés: melyik tanulócsoport fog részt venni a könyvtári foglalkozáson.
- A témában, a tantárgyban, a tananyagban érintett szaktanárral és az osztályfőnővel a tervezett előadás tartalmának és céljainak megismertetése, megvitatása.
- Milyen előzetes felkészülésre van szükség?
- Szervezési, logisztikai feladatok áttekintése, időzítés, közlekedés, felelősök.

A témák feldolgozási módszere előadás, amelyet gazdag prezentáció tesz szemléletessé. Az előadások végén vagy közben szabadon lehet kérdezni.

Környezetpszichológia a mindennapokban

A környezetpszichológia, mint a több tudományt magában foglaló új tudományterület, számos más terület eredményeit is felhasználja, ilyen például a földrajz, az esztétika, az antropológia, a pszichológia, a történelem, a szociológia és az építészet. A középiskolai tantárgyi struktúra keretében csak komplex módon illeszthető. Néhány jellegzetes területét (tárgyak, helykötődés és -identitás), otthon, oktatás-nevelés helyszínei, kapcsolódási színterei, valamint a környezetpszichológia és az építészet lehetséges kapcsolódási pontjait tekinti át, sok gyakorlati utalással, példákkal.

A tartalom feldolgozása során felmerülő kérdések:

- Az embert körülvevő fizikai környezet a viselkedés folyamatában milyen belső, lélektani folyamatok kölcsönhatásában vesz részt, és hogyan befolyásolja azt?
- Milyen az anyagi világ, a környezet és az ember kapcsolata a hétköznapiakban?
- A környezet hogyan befolyásolja az emberek érzelmeit, gondolatait és viselkedését?
- Milyen a fizikai (az épített) környezet és az emberi megnyilvánulások közötti kapcsolat?
- Milyen jelentéstartalmat hordoznak a színre lépő ember számára a helyek és a tárgyak?

A környezeti kultúra, környezetvédelem tematikus sorozat három önállóan is használható tartalomra épül:

1. Globális környezeti változások, klímaváltozás a világon és várható hazai következményei.
2. Az éghajlatváltozás várható következményei, gazdasági, és társadalmi hatása hazánkban, és szűkebb térségünkben, a Duna–Tisza közén.
3. *„A helyek nem hagynak bennünket érintetlenül”* – Környezetpszichológia a mindennapokban.

Az előadás, a hallott tartalom feldolgozása során megfogalmazott kérdések:

- Mit értünk globális felmelegedésen?
- Miben rejlik az országok és az egyének környezeti felelőssége?
- Meddig jutott az emberiség a közös problémák megoldásában?
- Mit jelent az ökológiai szemlélet?
- A klímaváltozásnak milyen éghajlati hatásai lehetnek környezetünkre?

A tartalom további elemzése folytatódhat iskolai tanóra keretei között.

Az előadáshoz készül tematikus bibliográfia, amelynek papíralapú változatát a középiskolák megkapják, elektronikus változata elérhető a könyvtár honlapján. (lásd a mellékletben)

1. Játék, amely egyéni részvételen alapul

Cím: *„A könyvtárban puskázni is szabad”*

Az előadás megkezdése előtt a résztvevők egy kérdéssort (lehet totó is) kapnak az elhangzott témához kapcsolódóan. Aki jó figyelt, a válaszokat hallhatta az előadáson. Akinek ez nem sikerült, segítséget kap a könyvtárban. A kérdések online is elérhetők és megválaszolhatók a könyvtár honlapján, vagy leadhatók a könyvtárban. A helyes válaszadók jutalmat kapnak.

2. Feladat: az előadás kiscsoportos feldolgozása

Célja: A környezeti nevelés, a tanulók megismertetése a fenntartható fejlődéssel.

Az előadáson hallottak feldolgozása csoportos foglalkozás keretében. Moderálja a tanár vagy a könyvtáros. Az előadás után a résztvevők kisebb csoportokba szerveződve kapnak az előadás tartalmához kapcsolódó feladatokat. A feladatok megoldásához a könyvtár gyűjteményét és internetes forrásokat használhatnak. Ebben segítséget nyújt a könyvtáros.

Felkínált tartalom:

1. Éghajlatváltozás és következményei
 2. A globális felmelegedés, annak gazdasági és egészségügyi hatása
- A foglalkozás kiegészül az interneten elérhető környezetvédelmi játékok megismertetésével. Éghajlatváltozással kapcsolatos játék. A végén a feladatok megoldását közösen megbeszélik, összegzik.

IV.1.3. Értékelés

A modul zárásaként összegző értékelést, pozitív tartalmú, ösztönző visszajelzést tervezünk mindenki számára.

A téma iskolai kereteken kívüli feldolgozása hozzájárul a globális környezeti változások, a klímaváltozás megismeréséhez. Információt nyújt a környezettudatos gondolkodásról, a tananyag sokoldalú megközelítésével elősegíti a környezetvédő szemlélet kialakítását.

A program végén legalább egy órát szánunk az eredmények számbavételére, a tanulói visszajelzések meghallgatására. Teremtünk 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, illetve lehetőség szerint a családot is hívjuk meg a zárásra! A program befejeztével az eredmények, tanulások megbeszélésére a pedagógusokkal közös értékelést, megbeszélést is tervezünk!

A témasorozat befejezésével az előadó, a pedagógus, a könyvtáros közösen értékeli az elért eredményeket, valamint meghatározza a további lépés lehetőségét és irányát.

2. modul: „Az első világháború hétköznapiakban elbeszélve”. Magyarország Nagy Háborúja

IV.2. A modul adatai

Időtartam: 11x1 óra

Tudnivalók a modul feldolgozásához:

Az előadássorozat, a rendhagyó órák alkalmi egymásra épülnek, de nem zárják ki az önálló tartalomként való feldolgozást. A sorozat két szinten, felső tagozatos diákoknak és középiskolás tanulóknak (esetleg főiskolás hallgatók számára is) szervezhető.

IV.2.1. Tanulási feladat

Az iskolai tananyagra épülő, azt kiegészítő foglalkozás; a történelmi ismeretek bővítése. A könyvtári szolgáltatások ajánlása, népszerűsítése, olvasási kultúra terjesztése.

A tanulók az előadások meghallgatása után az ott szerzett ismeretek birtokában képesek lesznek a 20. századi történelem ezen időszakát megismerni, a téma nyomtatott és elektronikus fellelhető irodalmából a számukra szükséges információkat megtalálni, a könyvtár állományában eligazodni, forrásokat használni, és a különböző keresőprogramok segítségével önálló ismereteket szerezni.

Elérendő feladat:

- Az első világháború fontos eseményeinek megismerése, rendszerbe foglalása.
- Korosztályuknak megfelelően megérteni a nemzetközi és magyar események közötti összefüggéseket.
- A téma nyomtatott és elektronikus irodalmából kiválasztani a számukra szükséges irodalmat, információkat.
- Az így megszerzett információkat, tudást beépíteni az iskolai tananyagba.

IV.2.2. A tananyag és a feldolgozás részletes bemutatása

Feladatok, események részletes leírása:

Előkészítés

A témák könyvtári feldolgozását megelőző feladatok:

- Az adott iskolákkal, pedagógusokkal való egyeztetés: melyik tanulócsoport fog részt venni a könyvtári foglalkozáson.
- A témában, tantárgyban, tananyagban érintett szaktanárral (esetünkben a történelemszakos tanárral) és az osztályfőnökkel a tervezett előadás tartalmának és céljainak megismertetése, megvitatása.
- Milyen felkészítő, élményalapú, ráhangoló foglalkozás tervezendő. Például minden településen van első világháborús emlékmű, ennek felkeresése, az ott szereplő nevek alapján kutatómunka indítása, illetve családon belüli kutató-gyűjtő munka szervezése. (Kinek a családjában volt a felmenők között katona, esetleg áldozat, őriznek-e valamilyen emléktárgyat, fényképet, ezekből rögtönzött osztálykiállítás is készíthető.)
- Szervezési, logisztikai feladatok áttekintése, felelősök kiválasztása.

A témák feldolgozási módszere az előadás, amelyet gazdag prezentáció tesz szemléletessé. Az előadások végén vagy közben szabadon lehet kérdezni.

Magyarország 20. századi történelmét alapvetően meghatározó eseménysor, amelyet a kortársak „Nagy Háborúként” emlegettek, ma pedig I. világháború néven említünk, az egyik legkevésbé feldolgozott és ismert időszaka modernkori történelmünknek. Hangsúlyos része az általános és középiskolai tananyagnak. Az első világháborúról szóló ismeretterjesztő előadássorozatban a figyelem középpontjába került témákat mutatjuk be. Felkeltik az érdeklődést, elmélyítik a történelmi, művelődéstörténeti, irodalmi ismeretet, fontos részei a nemzeti emlékezetnek. Elősegítik a korszak jobb megismerését, feldolgozását és megértését.

Tematika

1. Mérlegen Magyarország Nagy Háborúja

Az előadás bemutatja azt a nemzetközi összefüggérendszer, nagyhatalmi érdek- és ellentétrendszert, amely a háború kitöréséhez vezetett. A külpolitikai háttér ismertetése mellett betekintést nyújt a szarajevói merényletet követő Monarchián belüli vitákról, valamint ezek geopolitikai összefüggéseire is rávilágít.

2. Tisza István és az első világháború

Tisza István 1913–1917 között második alkalommal volt Magyarország miniszterelnöke. Hatalomra jutását követően igyekezett felkészíteni az országot a várható háborúra. Ferenc Ferdinánd és felesége meggyilkolását követően sokáig nem járult hozzá a háború megindításához, a döntést követően viszont minden erejét latba vetette annak sikeres megvívásához. Az előadásban elsősorban a belpolitika eseményeit és Tisza István szerepét kívánjuk megvizsgálni.

3. Az arisztokrácia részvétele a háborúban

Az előadás röviden bemutatja az arisztokrácia helyét, szerepét a magyar társadalom és politika történetében, a 20. század első éveire fókuszálva.

Az arisztokrátiák szerepe – a többi területhez hasonlóan – itt is fontosnak tekinthető, de befolyásuk és jelenlétük mértéke megváltozott, átalakult. Ezekre a folyamatokra világít rá az előadás.

4. A trianoni béke és az első világháború

Az előadás áttekinti a történelmi Magyarország felbomlásának előzményeit, különös tekintettel a világháborút követő 2 évre (1918–1920). Bemutatja Magyarország megszállásának folyamatát, az egymást váltó magyar kormányok sikertelen védekezési kísérleteit, a párizsi békekonferencia mű-

kódását, és a Magyarországról, a magyar béke delegáció tevékenységéről folyó vitákat. Végül kitér Magyarország részére bomlásának politikai és gazdasági hatásaira.

5. *Ami ránk maradt, és ami ránk vár! Az első világháború emlékei Galiciától a Dolomitokig.*

A hadisír-gondozás és múltunk e tragikus fejezeteinek megismerése nemzeti ügy. Erőnk, önbecsülésünk meghatározója az, hogy viszonyulunk halottainkhoz, hőseinkhez.

A századik évforduló újra előtérbe helyezi az érdeklődést a galíciai katonatemetők iránt. Egyre többen akarnak adózni az elesett magyar hősök emlékének. Az előadás, ahogy a szerző azonos címmel megjelent „útikönyve” is, segíti a fiatal nemzedéket a történelem megismerésében.

6. *Nagydolog a háború. Színház a fronton, a fogságban és a háterszágban, 1914–1920.*

Az első világháború és a színház történet egy kevésbé ismert, de annál izgalmasabb fejezetét idézi fel az előadás, amely a háború idején szervezett hivatásos és amatőr frontszínházakat, valamint a szibériai magyar fogolyszínházakat mutatja be. A fogolyszínházak működése jól tükrözte a magyar hadifoglyok küzdőképességét, találékonyságát, életszeretetét. Az előadás azokról a színészekről is megemlékezik, akik katonaként szolgálták a hazát, vagy a háterszágban maradván jótékonyági akciókkal vették ki részüket a „nagy háborúból”.

1. Játék – egyéni részvételen alapul

Cím: *„A könyvtárban puskázni is szabad.”*

Az előadás megkezdése előtt a résztvevők egy kérdéssort (lehet totó is) kapnak az elhangzott témához kapcsolódóan. Aki jó figyelt, hallhatta a válaszokat az előadáson. Akinek ez nem sikerült, segítséget kap a könyvtárban. A kérdések online is elérhetők és megválaszolhatók a könyvtár honlapján, vagy leadhatók a könyvtárban. A helyes választ adók között jelképes ajándékokat sorsolunk ki.

2. Feladat – kiscsoportos keretek között, középiskolásoknak

Cím: *Kinek van igaza?*

Az előadás feldolgozása egy vitafórum keretében történik. A fórumot tanár és/vagy könyvtáros moderálja. A résztvevők önkéntes alapon, három azonos létszámú csoportra szerveződnek. Minden csoport választ magának szóvivőt.

Felkínált témák:

1. Felelőssé tehető-e Tisza István miniszterelnök Magyarország I. világháborús szerepvállalásáért?
2. Elkerülhető lett volna a világháború?

Az egyik csoportba azok szerveződnek, akik felelősnek tartják, vagy úgy gondolják, hogy elkerülhető lett volna a háború, a másikba azok, akik az ellenkezőjét vélik. Csoportmunka keretében összegyűjtik, majd elmondják az érveiket és ellenérveiket. A harmadik csoport (a közönség) meghallgatja és eldönti, melyik csoport érvei voltak meggyőzőbbek.

A vitafórum végén a résztvevők elmondják, milyen új ismereteket szereztek, mivel értettek egyet, melyik érvelés tetszett/nem tetszett és miért. A csoportok értékelhetik a saját teljesítményüket is. A moderátor minden csoport munkáját értékeli, összegzi.

IV.2.3. Értékelés

A téma iskolai kereteken kívüli, oldottabb feldolgozása hozzájárul a korszak jobb megismeréséhez, felkelti a múlt mélyebb feltárásának igényét. Elősegíti a történelemszemlélet és gondolkodás kialakítását, a helytörténeti vonatkozások megismerését, segíti a pedagógust a tananyag feldolgozásának sokoldalú megközelítésében. A könyvtár mint helyszín lehetővé teszi a témához kapcsolódó dokumentumok, források teljes vertikumának használatát. A program hozzájárul a könyvtár gyűjteményének, szolgáltatásainak jobb megismeréséhez és tudatosabb használatához.

Az előadások eredményeként sok kistelepülés életében napirendre kerül az első világháború, a hősök tisztelete, emléke és a kultusz jelenléte, amelyről többféle megközelítésben hallhatnak. Fontos, hogy a családon belül több generáció számára nyújtson új ismereteket, és táplálja a közös emlékezetet.

A témasorozat befejezésével az előadó, a pedagógus, a könyvtáros értékeli az elért eredményeket, tapasztalatokat, meghatározza a továbblépés lehetőségét és irányát.

V. ESZKÖZLISTA

- Számítógép, projektor, vetítőtáblán, mikrofon
- Digitális, illetve egyéb oktatástechnikai eszközök
- Könyvtári eszközök: nyomtatott könyvek, időszaki kiadványok, CD, DVD
- Interneten elérhető adatbázisok, honlapok, linkek, digitalizált tartalmak

VI. SZAKIRODALOM-JEGYZÉK

A témákhoz készült ajánló bibliográfiák, a könyvtár gyűjteményéből adatbázisok és internetes források, digitalizált tartalmak felhasználásával:

<http://www.bacstudastar.hu/documents/10804/143d3cb5-a27e-4654-917d-b016867bd952>

<http://www.bacstudastar.hu/documents/10804/f0afa4e6-d209-4264-8151-6d4c3b49c586>

VII. MELLÉKLETEK

1. Forgatókönyv: a programsorozat felépítése
2. A sorozat meghívó-plakátjai
3. Résztevői elégedettségi kérdőívek

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

Szeptember

A gyermekek világnapja
Sárkányos kincskeresés és palotaséta a könyvtárban

szeptember második szombatja
A kulturális örökség napjai
Kincskeresés a könyvtárban – rendhagyó (képző)művészeti foglalkozás

Turisztikai világnap
Könyvtárba mentem, de honnan indultam?

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

Az állatok világnapja
Védd az állatokat!

Postai világnap
Mi lesz, ha nagy lesz?

A fehér bot (a vakok és gyengénlátók) nemzetközi napja
Önként vakon – Ismerkedés a könyvtárral látássérült olvasóink szemüvegén keresztül

Az animáció világnapja
Filmpakk foglalkozás – film, szórakozás, tudás egy dobozban KönyvtárMozsi népszerűsítő szolgáltatás és foglalkozás

október negyedik hétfője
Az iskolai könyvtárak világnapja
Sherlock Holmes nyomában könyvtárhasználati vetélkedő

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

Nemzetközi diáknap
Legyél te is diákkönyvtáros!

A magyar közoktatás napja
Nem középiskolás fokon...

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

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

Petőfi Sándor születésnapja

Kincsek a könyvtárban és
a világhálón

A Braille-írás Világnapja

Önként vakon

A magyar kultúra napja

Kincskeresés a könyvtárban –
rendhagyó (képző)művészeti
foglalkozás

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

Nyomkeresés a könyvtárban!
Légy Te is Sherlock Holmes!

Az idegenvezetők világnapja

Könyvtárba mentem,
de honnan indultam?

A digitális tanulás napja

Főiskolás lesznek!

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

Nemzetközi nőnap

Ne hagyd otthon
a mobiltelefonod!
Használd a kreativitásod!

A történetmesélés világnapja

A hétmérföldes csizma utasai –
drámajáték a könyvtárban

virágvasárnap Ifjúsági világnap

Ifi titók avagy
a fiatalok könyvtára

A Föld órája

Mentsük meg Glóbiót!

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

Képregény küldetés

A magyar költészet napja

Kincsek a könyvtárban
és a világhálón

A könyvtárosok világnapja

Legyél te is diákkönyvtáros!
Hogyan lesz
a könyvkupacból könyvtár?

A könyv és szerzői jogok napja

A könyv útja:
az írótól az olvasóig

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

Tűzoltók világnapja

Mi leszel, ha nagy leszel?

A madarak és fák napja

Védd az állatokat!

Hősök napja

Ne félj babám,
nem megyek világra...
A nagy háború emlékezete

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

Környezetvédelmi világnap

Nagy Könyvtári –
Környezetismereti beavatás

Ünnepi könyvhét

A könyv útja:
az írástól az olvasáig

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

Építészeti világnap

AZ ÓKORBA KEVEREDVE
Összefoglaló történelem óra

Táborozás

Azt a betyáriját!
Irodalom, dráma, önismeret –
nyomozás és tábor
középiskolásoknak

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

A fiatalok világnapja

Ifi titák avagy
a fiatalok könyvtára
Hosszú Péntek – avagy
rendhagyó kalandozások
a tinédzserek világában

Augusztus

MINTAPROGRAM ÓRAREND ÓVODÁSOKNAK ÉS CSALÁDOKNAK						
	HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT
	Mesezene	Iskolára hangoló	Mentsük meg Glóbi!	Óvodások hete A hétfő sárkány	A hőmértőldes szizma utasai	Nyomkeresés a könyvtárban! Légy Te is Sherlock Holmes!
	Óvodások hete A nagyraavgyó teketerigó	Élő szóval az olvasásért	Mindentudó posztócska meséi	Filmpakk	Bűntény a könyvtárban	
Digitális írástudás fejlesztése Könyvtárhatszndlát-információkeresés Szövegértés-fejlesztés Olvasásfejlesztés						

Tartalom

ELŐSZÓ	3
HELYISMERETI TEVÉKENYSÉG NÉPSZERŰSÍTÉSE	4
Könyvtárba mentem, de honnan indultam?	5
„Ne félj babám, nem megyek világra...”	11
JÁTEKOS KÖNYVTÁRISMERTETÉS – ÖNÁLLÓ KÖNYVTÁR- HASZNÁLATRA NEVELÉS	23
A könyv útja: az írótól az olvasóig.	24
Hogyan lesz a könyvkupacból könyvtár?	33
Nyomkeresés a könyvtárban!	51
Sárkányos kincskeresés és palotaséta a könyvtárban.	58
Sherlock Holmes nyomában	70
KÖRNYEZET-TUDATOSSÁGRA NEVELÉS	79
Mentsük meg Glóbit!	80
Nagy Könyvtári – Környezetismereti Beavatás	93
„Védd az állatokat”	106
KÖZÖSSÉGÉPÍTÉS A KÖNYVTÁRBAN	117
Hosszú Péntek – avagy rendhagyó kalandozások a tinédzserek világában.	118
Ifi titák, avagy a fiatalok könyvtára	124
Ne hagyj otthon a mobiltelefonod! Használd a kreativitásod!	132
„Önként vakon”	152
OLVASMÁNYFELDOLGOZÁS ÉLMÉNYPEDAGÓGIAI MÓDSZEREKKEL	161
A hétmérföldes csizma utasai	162
FilmPakk foglalkozás – film, szórakozás, tudás egy dobozban	174
Képregény küldetés.	187
PÁLYAORIENTÁCIÓ – ÖNISMERET – SZEMÉLYISÉGFEJLESZTÉS	202
„Azt a betyárját!”	203
Főiskolás leszek!	217
Legyél Te is diákkönyvtáros!	229
Mi leszel, ha nagy leszel?	236
TANULÁST TÁMOGATÓ FOGLALKOZÁSOK A KÖNYVTÁRBAN	249
Az ókorba keveredve.	250
Kincsek a könyvtárban és a világhálón	268
Kincskeresés a könyvtárban	276
Nem középiskolás fokon.....	285
KALENDÁRIUM	293
ÓRAREND	298

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

[illegible]

Jegyzetek:

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, typical of notebook paper. There is no handwriting or other markings on the page.

Jegyzetek:

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

