

# Az időbeli tájékozódási készség fejlesztését segítő játék

## Időszalag

Készítette: Besenyi Anna, 2013. október

### Általános képzési célok

- az idő múlásának felismertetése jelenségek, folyamatok segítségével
- időrendi sorok felállítása
- időnagyságrendek összehasonlítása
- időtartamok becslése
- a matematika órán tanult ismeretek felhasználása, bővítése

### Milyen időre vonatkozik a játék?

A történelmi időre

### Melyik korosztály számára készült?

9. évfolyam számára

### Játékleírás

Az általam kitalált és összeállított játék a történelmi időben való tájékozódási képesség fejlesztését segíti elő. Azért tartottam fontosnak, ennek a fajta időléptéknek a fejlesztését, mert a gyerekek történelemből (a 8+4-es képzési rendszerben) ekkor kezdik el az emberiség történetének megismerését – másodsor, immár elmélyítve az eddig tanultakat. De sokszor elmarad az időkategóriákkal való megbarátkozás, így az események csak „lógnak a levegőben”, annyit tudnak róluk, hogy régen történtek.

A földrajzóra segíthet ebben, hiszen az általános képzési céljai között szerepel az időbeli tájékozódás képességének fejlesztése is. Valamint az sem utolsó szempont, hogy a tantárgyak közötti határok lebontása a valós és alkalmazható tudás megszerzését segítheti elő.

### A játék megalkotásakor szem előtt tartottam a következőket:

- olyan gyakorlati ismeretek átadása a cél, amit a tanteremből kilépve sem felejtenek el azonnal, és használhatóak a földrajzórán kívül is;
- a mindennapi életből kiemelt példák és folyamatok segítségével történjen a magyarázat, hogy minél közelebb érezzék magukhoz a témát;
- vizuálisan is legyen valamiféle produktuma a játéknak, melyet a teremben el lehet helyezni és rápillantva mindenkinek eszébe jusson, milyen tájékozódást és hogyan is segít;
- a gyerekek füzetében is maradjon nyoma az új ismereteknek, hogy otthoni környezetben is fel lehessen idézni a tanultakat;
- a tanórán elvégzett játék élmény legyen nekik, hiszen így sokkal könnyebben megmarad emlékeikben;

- legyen egy-két olyan kulcsfogalom, amely a későbbiekben gyorsan segíti a felidézést.

### **A játék alaphelyzete**

(egy képzelt, 20 fős osztály esetében, akik 8+4-es rendszerben tanulnak)

- a történelmi időhöz kapcsolódva megkülönböztetünk 5 kategóriát: őskor, ókor, középkor, újkor és legújabbkor
- az osztályban ennek az 5 kategóriának megfelelően öt csoportot hozunk létre
- a csoportok kialakítása a következő módon történik: minden gyerek húz egy kártyát (mindegyiken más van) és meg kell keresniük, hogy milyen szisztéma szerint kell csoporttársakat keresniük
  - őskorhoz tartozó kártyák: hajnal, ér, mag, újszülött
  - ókorhoz tartozó kártyák: reggel, csermely, hajtás, gyerek
  - középkorhoz tartozó kártyák: dél, patak, ág, ifjú
  - újkorhoz tartozó kártyák: délután, folyó, virág, felnőtt
  - legújabb korhoz tartozó kártyák: este, folyam, termés, idős ember
- a csoportok összeállnak és megnevezik magukat → ez csak abban az esetben sikerülhet, ha tudják, hogy a többiek milyen fogalmakat kaptak, így a csoportok közötti kommunikáció elengedhetetlen  
Képzési cél az asszociációs képesség és a kreativitás fejlesztése. Nevelési cél az egymás közötti kommunikáció és a kooperáció fejlesztése.

### **A játék első szakasza: időszalag készítése**

A tanterem padlójára, a teremben keresztbe (a táblával párhuzamosan) kiterítünk papírból egy szalagot.

- Első lépés: a léptékek felrajzolása → először az őskor-csoport az ezer éveket jelzi, utána az ókor-csoport a száz éveket, majd a középkor-csoport az évtizedeket, végül az újkor-csoport az éveket → (természetesen csak azokat a kategóriákat kell felrajzolni a szalagra, aminek értelme van, tehát az évszázadok jelzése, csak az ókortól indokolt, az évtizedeké pedig csak a középkortól) → itt belép a tantárgyak közötti integráció, hiszen tudniuk kell, mennyire rendelkezünk részletes információkkal az egyes korokból  
A legújabb kor-csapata sem marad ki, ők jelzik az egyes történelmi korok határait az immár elkészült időszalagunkon.
- Második lépés: a csapatok saját kategóriájukhoz gyűlnek
- Harmadik lépés: minden csoport E/1-ben elmeséli, hogy ki ő, és ha távcsővel körbenéz, akkor az időben visszafelé és előre kiket lát, valamint, hogy őket milyen messzeségben  
Ezzel a játékkal segíthetjük, hogy a gyerekek a korszakokat ne különálló egységeként, kapcsolódás nélkül lássák, hanem felismerjék, hogy ők egymás „szomszédjai”, illetve, hogy a szomszédnak is lehet szomszédja. Valamint további cél a helyzet stabil rögzítése, egymáshoz viszonyítva (*relatív időmeghatározás*) és az időszalaghoz képest is (*abszolút időmeghatározás*).

A gyerekek a helyeikre visszatérve a füzetben rögzítik az időszalagot, beosztással és kategóriákkal együtt

### A játék második szakasza: őseim

- Első lépés: közösen megvitatjuk a következőket
  - *Mit gondoltok, hány év egy emberöltő?*  
Egy helyes válasz nem adható a kérdésre (→ kreatív és problémaközpontú gondolkodás fejlesztése): jelentheti azt az időt, ami alatt egy gyermek felnő és maga is szülőkorba lép (tehát 25-35 évet), de jelentheti egy ember átlagos életidejét is (ez is változó, országonként és koronként egyaránt, de számoljunk mondjuk 60 évvel).
  - *Hány év egy generáció?*  
A generáció megegyezik az előbb tárgyalt kategória idejével, ha annak első jelentését tekintjük válasznak (25–35 év).
  
- Második lépés: saját életükre vetítjük az előzőkben megtárgyaltakat → a szülők, nagyszülők, dédszülők, ükszülők, szépszülők hány évvel előttük születtek és hány generáció van köztük?  
Az időszalagunkra tekintve a felmenőinket belehelyezzük a történelmi korba  
Képzési cél: a matematikai kompetencia fejlesztése mellett a saját életükből ismert (vagy hallomásból ismert) valós emberek belehelyezése a történelmi időbe, így téve azt emberközelibbé.
  
- Harmadik lépés: számoljunk!
  - a legújabb kor eleje, hány éve volt? → a legújabb kor eleje hány generációnyira volt? (1800-as évek eleje: 200 éve,  $200/30=6,5$  generáció)
  - az újkor eleje, hány éve volt? → az újkor eleje hány generációnyira volt? (1492: 520éve, ~17 generáció)
  - a középkor eleje, hány éve volt? → a középkor eleje hány generációnyira volt? (476: 1536 éve, ~ 51 generáció)
  - az ókor eleje, hány éve volt? → az ókor eleje hány generációnyira volt? (Kr.e. 3500: 5512 éve, ~184 generáció)
  - az őskor eleje, hány éve volt? → az őskor eleje hány generációnyira volt? (Kr.e. 5 millió év: 5002012 éve, ~ 166734 generáció)Képzési cél: a matematikai kompetencia fejlesztése mellett a történelmi és az ismert „emberi” idő összekapcsolása.

### A játék harmadik szakasza: egy napom

- A játék során egy (24 órából álló) napot fogunk felosztani úgy, mintha az az emberiség történelmének teljes tartamát felölelné
- Számolás:
  - emberiség története ~ 5 millió év
  - ebből az őskor: 4 994 488 év (5 millió – 5512 év) → 99%  
az ábrázolást megkönnyítve: a maradék 1%-ot majd az idő-óránkból kiemelve osztjuk fel további részekre, hogy a szemléltetés eredményesebb

legyen (a következőkben így két százalékos érték fog szerepelni az egyes koroknál, a második azt jelzi, hogy a maradék 1%-nak mekkora részét képezi)

- ókor: 3976 év (3500 + 476) → 0,079%, 72%
  - középkor: 1016 év → 0,02%, 18%
  - újkor: 308 év → 0,006%, 5,6%
  - legújabb kor: 212 év → 0,004%, 3,9%
- A kiszámolt értékek segítségével elkészítjük a történelmi idő – órákat
- minden csoport a rá eső rész arányának megfelelő cikkelyt készíti el, az őskorosok a nagy óra legnagyobb részét, a többiek a kiemelt kis óra részeit
  - a cikkelyek díszítése a csoportokra van bízva, a korszakra jellemző szimbólumokkal és a kezdő kártyákon szereplő fogalmakkal érdemes gazdagítani, de persze az önálló, kreatív ötleteket is díjazzuk
  - az óra összeállítása közösen → érdemes egy nagy kartonpapírra felragasztani
  - lehetőség szerint az osztályteremben (vagy a földrajz szakteremben) kerüljön ki a falra

Képzési cél: a történelmi korok nagyságrendjének érzékeltetése egy általuk jól ismert időkategória (24 óra) segítségével.

### **Eszközök**

- az időszalaghoz: tekerics papír (ha van lehetőség, a falra fel lehet ragasztani később), filctollak és mérőszalag
- az órához: színes kartonlapok, filctollak, ragasztó, szög és kalapács (hogyan a falra fel tudjuk tenni)