

## ÓRATERVEK

### 5 tanóránál hosszabb jó gyakorlat

#### ALAPADATOK

SZERZŐ(K)	<b>Vincze Beáta</b>
CÉLCSOPORT (KOROSZTÁLY)	Általános iskola 5-8. évfolyam Szakiskola 9/E.-10.évfolyam
TÉMA	Békés, biztonságos közösség - Bántalmazásmegelőzés
A FOGLALKOZÁSSOROZAT/ PROJEKT CÉLJA FEJLESZTÉS FÓKUSZA	kreativitás, problémamegoldás, szociális és digitális kompetencia, önismeret fejlesztése
TANTÁRGYI KAPCSOLÓDÁSOK	<b>A kerettantervek kiadásának és jóváhagyásának rendjéről szóló 51/2012. (XII. 21.) számú EMMI rendelet alapján:</b> <a href="#">Kerettanterv az enyhe értelmi fogyatékos tanulók számára 5–8. évfolyam</a> <a href="#">Az enyhe értelmi fogyatékos tanulók nevelő-oktató munkáját ellátó szakiskola kötelező 9/E előkészítő évfolyamának kerettantere</a> <a href="#">Az enyhe értelmi fogyatékos tanulók két évfolyamos szakiskolai szakmai oktatásához, képzéséhez alkalmazandó 9–10. évfolyamos közismereti kerettanterv</a> Magyar nyelv és irodalom Etika Vizuális kultúra Digitális kultúra Családi életre nevelés Közösségi nevelés (osztályfőnöki óra)
RÖVID LEÍRÁS	A sajátos nevelési igényű (többnyire tanulásban akadályozott) gyermekeknek készült projekt a békés és biztonságos iskolai közösségek kialakulását támogatja azáltal, hogy a tanulók megismerkednek az iskolai bántalmazás (bullying) fogalmával,

jellemzőivel, típusaival, szereplőivel, megtanulnak különbséget tenni a viccelődés, konfliktus és bántalmazás között, gyakorolják a védelmező közbelépést és az asszertív reakciót egy problémás helyzetben. A témahét során kisfilmeket forgatnak, fotókat készítenek, plakátokat, szófelhőket és animációkat állítanak össze a témában. Az elkészült alkotásokból egy kampánynap kerül megrendezésre, melynek célja, hogy felhívja a figyelmet az iskolai bántalmazás jelenségére, valamint hírét vigye annak, hogy intézményünk elköteleződött a Békés Iskolák programja mellett. ([www.bekesiskolak.hu](http://www.bekesiskolak.hu))

#### SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK

Eszközigeány-Hardver:

Projektor, interaktív tábla, laptopok, mobiltelefonok, nyomtató, iratmegsemmisítő, lézervágó, 3D nyomtató, wifi router

Eszközigeány-Szoftver:

QR-kód olvasó alkalmazás (saját eszközök beépített alkalmazásai, laptopokon a [Free QR Code Scanner](#) alkalmazás), Google Űrlapok, [Wordwall](#), [Quizizz](#), [Kahoot!](#), [Canva](#), [bookwidqets](#), [wordart](#), [bubble.us](#), [Biteable](#), [Tinkercad](#), [BeamStudio](#), [CraftBot](#), PowerPoint, [QRfy](#).

**A megvalósítás során használt online tartalmak, források linkjei**

- **Dr. Jármi Éva: „Iskolai bántalmazás megelőzésére és bántalmazást elutasító csoportnorma kialakítására irányuló gyakorlatsor és alkalmazási útmutató”.**  
Budapest, 2015. (Készült a TÁMOP-3.1.1-11/1-2012-0001 számú a „XXI. századi közoktatás (fejlesztés, koordináció) II. szakasz” című kiemelt projekt 2. alprojekt 2. témában (ETT6200)) – Letölthető innen:  
<http://iskon.opkm.hu/ds.php> (első cikk)
- **Stuart W. Twemlow - Frank C. Sacco: Miért nem működnek az iskolai bántalmazás-ellenes programok.**  
Flaccus Kiadó, Budapest 2012.
- **Békés iskolák honlap:** <http://bekesiskolak.hu/>
- **Asszertív kommunikáció:** [www.spiribuuu.hu](http://www.spiribuuu.hu)
- **Nincs múlt c. kisfilm:**  
<https://www.youtube.com/watch?v=VhdKFtp7uTQ>

- **Back To School Fails | Fail Army videó:**  
<https://www.youtube.com/watch?v=Gwqy07Nk6y8&t=5s>
- **Te mit csinálnál? / Kisfilm az iskolai zaklatásról:**  
[https://www.youtube.com/watch?v=0S\\_oC0EfpJQ&t=9s](https://www.youtube.com/watch?v=0S_oC0EfpJQ&t=9s)
- **Ne nézd tétlenül, hogy másokat bántanak!**  
<https://www.youtube.com/watch?v=RilApLCx8HE>
- **Kérj segítséget! Nem kell eltúrnöd a bántalmazást.**  
<https://www.youtube.com/watch?v=LNtZWIOS0g&t=17s>
- **Plakát készítés, plakát szerkesztő, plakát tervezés, plakát ötletek**  
<https://www.youtube.com/watch?v=EWMI6dEUSr0>
- **Flip IT! - how to use Biteable**  
<https://www.youtube.com/watch?v=UjuPwWejt74>
- **WordArt szófelhő - A tanulás jövője MOOC**  
<https://www.youtube.com/watch?v=tYBFYrBJ2TU>

#### **Nyomtatott források és eszközök**

[Instrukciók, segítő csomagok, checklist-ek a csoportoknak a napi projektfeladatokhoz](#)

[Digitális eszközök óra- és projektervekhez](#)

[https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Interjukeszites\)](https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Interjukeszites)

[Asszertív kommunikáció](#)

### A FOGLALKOZÁSSOROZAT/PROJEKT TEVÉKENYSÉGEI

A Témahét minden napja egy összevont, közös foglalkozással kezdődik, amely 45 percet vesz igénybe. Ezen alkalmak anyaga [PowerPoint bemutatók](#)ban van összeállítva. Ezeknek a foglalkozásoknak a keretében a tanulók interaktív módon szerezhetik meg az adott nap önálló csoportmunkájának elkészítéséhez szükséges elméleti ismereteket. Az összevont foglalkozások végén minden résztvevő csoport egy-egy önállóan megvalósítandó projektfeladatot kap az aktuális napi témához kapcsolódóan. A produktumot a nap folyamán tetszőlegesen választott tanórán valósítják meg az őket támogató pedagógus segítségével. A projektfeladatok megvalósításához szükséges elméleti ismereteket a reggeli találkozók alkalmával sajátítják el a résztvevők, erről rövid tartalmi kivonatot is kapnak a csoportok, mely segít a projektfeladat megvalósításában. A használandó programok, applikációk kezeléséhez minden csoport írásbeli, valamint videós [segítséget](#) kap, továbbá a kijelölt kollégáktól kérhetnek útmutatást. (Kezelendő alkalmazások: CANVA plakátkészítő, Biteable.com animációszerkesztő, Wordart szófelhő készítő, esetleg telefonos kép- ill. videószerkesztő program igény szerint)

#### 1. **nap: A bántalmazás fogalma, típusai, jellemzői**

Az összevont foglalkozás elején pár szóban ismertetjük a diákokkal a Digitális Témahét célját. Ezt követően kerül sor a belépő kérdőív (Az én sulimban...) kitöltésére. A kérdőívet QR kód segítségével nyitják meg a diákok az eszközeiken, a csoportokat kísérő pedagógusok segítik az esetleges technikai elakadások megoldását. A kérdőív kitöltése után a kivetítőn közösen megtekintjük a kapott eredményeket. Ezt követően közösen megnézzük a Nincs múlt című kisfilmet, mely az iskolai bántalmazás jelenségéről szól. PowerPoint bemutató segítségével szóban megbeszéljük, mit láttunk a filmben, kiemelt képek alapján beazonosítjuk a bántalmazás szereplőit. Irányított kérdésekkel vezetjük rá a tanulókat a bántalmazás 3 fő ismérvére, és kigyűjtjük a 4 fő bántalmazás típust is. Az elméleti bevezetés után egy [Wordwall kvíz](#) következik. Ebben a diákok a megszerzett ismeretek felhasználásával szétválogatják, mi a különbség egy konfliktus és egy bántalmazás között. A játék végén beírják nevüket, így láthatóvá válik a ranglista a kivetítőn. A foglalkozás zárásaként a csoportokból 1-1 képviselő megpörgeti az [interaktív szerencsekereket](#), így kerül kisorsolásra a napi témához tartozó csoportfeladat az alábbiak közül:

1. Készítsetek plakátot a CANVA alkalmazással a bántalmazás jellemzőiről!
2. Jelenítsétek meg a bántalmazás 4 típusát fényképeken!
3. Forgassatok rövid tájékoztató kisfilmet telefonnal a bántalmazás jelenségéről!
4. Hogyan ismerhető fel a bántalmazás? Mutassátok be Biteable animációval!
5. Készítsetek telefonos videót egy konfliktust bemutató helyzetről!

## 6. Telefon segítségével készítsetek interjút egy bántalmazást átélt személlyel!

A projektfeladatokat a nap folyamán el kell küldeni a kijelölt pedagógusnak, aki összegyűjti az alkotásokat és elvégzi a szükséges utómunkálatokat.

## 2. nap: Viccelődés vagy bántalmazás?

Az összevont foglalkozás 4 rövid jelenet megtekintésével kezdődik. Ezek közül 3 bántalmazást, 1 pedig viccelődést mutat be. A diákokkal közösen megbeszéljük, melyik jelenet miről szól, és a látottak alapján egy közös szófelhőben gyűjtjük össze a kettő közti különbségeket. Miután elmondták véleményüket, egy QR-kóddal behívható [Wordwall kvízben](#) bizonyíthatják, hogy szét tudják-e válogatni a két fogalom közti különbségeket. A kivetítőn látható a ranglista a diákok eredményeivel.

A foglalkozás zárásaként a csoportok egy-egy képviselője [interaktív dobozokat](#) nyit, melyekből kiderül az adott napi csoportfeladat az alábbiak közül:

1. Mutassátok be pillanatképeken a viccelődés és a bántalmazás közti különbséget!
2. Alkossatok figyelmeztető plakátot a rossz viccekről CANVA-val!
3. Készítsetek rövid kisfilmet telefonnal, a címe: Nem vicces!
4. Meséljétek el, ha egy viccből bántás lett! Vegyétek fel videóra!
5. Készítsetek animációt a jó és a rossz vicc különbségeiről a Biteable alkalmazással!
6. VICCELŐDJETEK és örökítsétek is meg a jeleneteket!

A projektfeladatokat a nap folyamán el kell küldeni a kijelölt pedagógusnak, aki összegyűjti az alkotásokat és elvégzi a szükséges utómunkálatokat.

## 3. nap: A szavak ereje

Az összevont foglalkozáson a diákok csoportban dolgoznak. Minden csoport megnyitja laptopján a wordart.com szófelhő készítő alkalmazást, melynek használatát lépésről-lépésre mutatjuk be a kivetítőn. A csapatok feladata, hogy válasszanak egy embert ábrázoló sablont, és írjanak a szófelhőbe sértő kifejezéseket, melyeket használnak egymásra, vagy amiket nekik mondtak valaha. Miután elkészültek a szófelhők, minden csoport wifis nyomtató segítségével teszi kézzelfoghatóvá munkáját. Megbeszéljük, hogy a valóságban a papír és az ember forma a lelkünket ábrázolja, amelyben felgyűlnek a sértések. Ezután megpróbáljuk jóvátenni durva szavainkat. Minden csoport iratmegsemmisítőbe teszi a szófelhőjét. A ledarált papírcsíkokat átlátszó tárolóba tesszük, és megvizsgáljuk. Megállapítjuk, hogy bántó szavainknak nyoma marad, éppúgy, mint a lelkünkben. Kitérünk ennek káros következményeire is, és megbeszéljük a kedves, dicsérő szavak fontosságát. Ezen a napon minden csoportnak azonos projektfeladata van: készítsenek ugyanezzel az alkalmazással egy dicséretekből, kedves szavakból álló szófelhőt, és egy Word dokumentumban pár mondatban fogalmazzák meg, mi lehet a verbális bántalmazás következménye.

#### 4. nap: A szemlélők reakciói

Az összevont foglalkozást azzal kezdjük, hogy kivetített képek segítségével felelevenítjük az első nap látott film szereplői közül a szemlélők típusait. Ezután megnézzük a *Te mit csinálnál?* című kisfilmet, mely egy bántalmazás helyzetet mutat be háromféle végkifejlettel. Megbeszéljük a diákokkal, mit láttunk, hogyan lehet viszonyulni szemlélőként egy ilyen helyzethez. A filmet egy Quizizz játék követi. A tanulók eszközeikkel csatlakoznak az élő kvízzjátékhoz (QR-kódot olvasnak be). Ezután 10 elképzelt szituációt olvashatnak, melyben döntést kell hozniuk, mit tennének: figyelmen kívül hagyják, segítséget kérnek, beavatkoznak vagy megvigasztalják az áldozatot. A kérdéssor végén a kivetítőn közösen megtekintjük a reakciómódok gyakoriságát, és egy infografikán irányított kérdések segítségével szedjük össze az akadályokat, melyek gátolják a közbelépésünket egy problémás helyzetben. Ezután egy kisfilm következik arról, hogy ne nézzük tétlenül a bántalmazást. A megtekintést követően kiegészítjük az infografikát a tanulók javaslataival: *Hogyan küzdjük le az akadályokat? Hogyan válhatunk védelmezővé?*

Az összevont foglalkozás zárásaként a csoportok képviselői [interaktív kártyákon](#) húzzák ki a napi projektfeladatot. A fő instrukció közös, de a szituációk mások:

Küzdjétek le a megismert akadályokat! Játsszatok el egy bántalmazás jelenetet, és alkalmazzátok a tanultakat! Vegyétek fel telefonnal, hogyan lépnétek közbe!

Nem hagyjátok figyelmen kívül!

Ha nem veszélyes, segítetek!

Ha veszélyes, kérjétek segítséget!

Nem érdekel, mit gondolnak!

Segítetek, mert más nem segít!

Megkérdezitek, szükség van-e segítségre!

#### 5. nap: Hogyan véd meg magad?

Az összevont foglalkozás egy kisfilm megtekintésével kezdődik, mely arról szól, hogy nem kell eltérni a bántalmazást, merjünk segítséget kérni. Ezután a kivetítőn közösen oldunk meg egy [Wordwall kvízt](#), az árulkodás és a segítségkérés jellemzőit válogatjuk szét és beszéljük meg. Ezt követően a tanulók eszközeikkel beolvasnak egy QR kódot, mely révén egy Kahoot kvízhez csatlakoznak. 10 mondatról kell eldönteniük, hogy árulkodásról vagy segítségkérésről van-e szó. Az eredmények folyamatosan frissülve jelennek meg a kivetítőn, végül kihirdetésre kerül az első három helyezett. A kvíz után egy közös szófelhőben szedjük össze, hogy egy bántalmazás során az áldozatok milyen módon reagálhatnak. A reakciómódokat csoportosítjuk aszerint, hogy passzív vagy agresszív típusba tartoznak-e. A kivetítőn bemutatásra kerül a három fő viselkedéstípus (passzív, agresszív, asszertív), fokozott hangsúlyt fektetve az asszertivitásra, mint elérendő célra.

Ezután kerül sor a kilépő kérdőív QR kóddal történő behívására és a [Gorombanya szelídül](#) nevű kártyacsomag bemutatására. Minden tanuló húz egy kártyát a pakliból, és önállóan

halad végig a kérdőív kártyához kapcsolódó kérdéssorán. A kártya az asszertív reakciót gyakoroltatja. A kérdőív többi részében a diákok véleményt nyilváníthatnak a témahétről, és leírhatják, milyen új ismeretekkel gazdagodtak, illetve a jövőben mire fognak odafigyelni.

A csoportok az utolsó napon is kapnak projektfeladatot [szerencsekerék sorsolás](#) útján:

1. Készítsetek kisfilmet! A címe legyen: "Nem vagy spicli!"
2. Hogy reagálhat az, akit bántanak? Mutassátok be képeken!
3. Játsszatok el egy áruklodást és egy segítségkérést! Vegyétek fel a jeleneteket!
4. Készítsetek plakátot a passzív áldozatszerepről!
5. Készítsetek plakátot az agresszív kiállásról!
6. Mit jelent asszertívnek lenni? Készítsetek róla animációt a [biteable.com](#) segítségével!

Mindezek után sor kerül a Témahét egyéni és csoportos jutalmazására.

A program során az egyik csoportunk azt a feladatot kapta, hogy tervezzen és gyártson le a 3D nyomtatóval egyedi, a témahét logóját ábrázoló kulcstartót minden résztvevőnek. Ezeket kiosztjuk a gyerekek között.

Egy tanuló az őt segítő pedagógussal megtervezett egy „Békés osztály” feliratú táblácskát, melyet lézervágóval valósítottak meg. Ezek a táblák a csoportok között kerültek kiosztásra az egész iskola előtt.

## MÉRÉS-ÉRTÉKELÉS

### Online kérdőív: [Az én sulimban](#)

A Témahét első napján, a munka megkezdése előtt a kérdőív segítségével kiderül, hogy a gyerekek mit tapasztalnak az iskola falain belül, mennyire érintettek az iskolai bántalmazás körében, mi a véleményük a bántalmazással kapcsolatos szemléletmódról. A kérdőívet QR-kód segítségével hívják be a tanulók és önállóan válaszolnak a feltett kérdésekre. Az anonim válaszok beérkezése után közösen tekintjük meg a program által előállított statisztikát, az esetek gyakoriságát, az iskolánkat aktuálisan jellemző helyzetet.

### Interaktív játékok ranglistái:

A közös foglalkozások során a tanulók több interaktív játékban ([Wordwall](#), Quizizz, Kahoot) vehetnek részt eszközeik segítségével. A feladatok végén azonnali eredmények születnek, melyeket mindenki megtekinthet a kivetített közös ranglistákon. Emellett a helytelen válaszokat megbeszéljük, korrigáljuk.

### Checklist:

Az osztályok a közös foglalkozások végén egy-egy projektfeladatot kapnak, melyet az adott nap folyamán a csoportban kell megvalósítani. Minden produktum megvalósításánál

figyelembe kell venni a feladtleírásokban található checklist-ek szempontjait. Ezenkívül a naponta elkészített alkotásokat szóban is értékeljük a soron következő közös foglalkozásokon is.

#### **Kilépő kérdőív: [Hogyan véd meg magad?](#)**

A Témahét zárónapján a diákok egy Google Forms kérdőíven gyakorolhatják az asszertív problémamegoldást, és ugyanitt nyilváníthatnak véleményt a projekthétről. Leírhatják, milyen új ismeretekkel gazdagodtak, és hogyan érezték magukat a foglalkozásokon.

#### **Egyedi kulcstartó minden résztvevő számára**

A Témahét zárónapján minden tanuló egy 3D nyomtatóval készített kulcstartót kap, mely azt szimbolizálja, hogy rendelkezik azokkal a készségekkel, ismeretekkel, melyek egy problémás helyzet megoldásához szükségesek.

#### **„Békés osztály” tábla a héten a programban részt vevő osztályok munkájának elismeréséért**

A projekt lezárását követően minden, a Témahéten részt vett osztály egy lézervágott táblácskát kap annak jeléül, hogy a közösség a projekt során elsajátított ismereteket alkalmazza, és békés, biztonságos csapatot alkotnak.

#### **Kiállított munkák értékelése az iskola folyósóján felállított paravánokon**

A Témahét során készült alkotások kiállításra kerülnek az intézmény folyósóján, ahol mindenki megtekintheti azokat. A kisfilmek QR kód formájában jelennek meg a kiállításon, valamint minden osztályban előzetesen is levetítésre, szóbeli értékelésre kerülnek.

A Témahét utáni időszakban a diákok nyomtatott „Like” jelek segítségével fejezhetik ki, melyik produktum tetszett nekik a legjobban.

#### **A Kampánynap keretében interaktív vendégkönyvben a látogatók szöveges visszajelzései**

A kiállított műveket nagyobb nyilvánosság elé is tárjuk. Egy meghirdetett Kampánynap keretében az iskolába érkező vendégek vendégkönyvben értékelhetik a diákok munkáit, valamint a helyi médiában is megjelenik a Témahét eredménye.

#### **VÁRHATÓ HATÁS**

A projekt hatására reményeim szerint a tanulók jártasabbá válnak okoseszközök használatában és képessé válnak azokat tudatosabban használni a mindennapokban. Erősödik az egymásra figyelés, empátia, felismerik a bullying helyzeteket, és alkalmazzák az elsajátított gyakorlatokat azok megoldásában, kezelésében.



#### MIBEN INNOVATÍV A FOGLALKOZÁSSOROZAT/PROJEKT

A bántalmazásellenes programot digitális eszközökkel dolgoztuk fel, a kisfilmek, plakátok készítése során a gyerekek saját élményen keresztül, ismereteik aktív felhasználásával kellett létrehozni alkotásaikat. A projekt egy héten át az intézmény teljes felső- és szakiskolai részét megmozgatta, ez a tanulásszervezés rugalmasságát igényelte. A Kampánynapon interaktív kiállítás részesei lehettek a résztvevők.

#### MILYEN KOCKÁZATOKKAL KELL SZÁMOLNI

Technikai problémák a csoportfeladatok megvalósítása során. Ennek elkerülése érdekében a csoportok mellé megfelelő tudással rendelkező, digitális tartalmakban jártas segítő kijelölése.

Hálózati problémák, egyéb informatikai hiányosságok: a laptopok kapcsolatát, szükséges programmal való ellátottságát a projekt megkezdése előtt ellenőrizni kell.