

Orosz nyelvi akadályverseny 4. osztályos tanulók részére

I. ELŐKÉSZÍTŐ MUNKA

A szabadban való mozgás, a játék szeretete természetes gyermeki tulajdonság, ezért az ebben rejlő lehetőségek kiaknázására törekednünk kell oktat-nevelő munkánk során. Az igen sokféle, változatos lehetőség közül szeretnék most bemutatni egyet. Orosz szakos tanár lévén természetesen szaktárgyammal kapcsolatos tevékenységi formát kívánok leírni. A negyedik osztályos tanulók még év végén is igen nagy érdeklődést tanúsítanak az orosz nyelv iránt, így valószínűleg nagy örömmel vesznek majd részt egy tanórán kívüli időben rendezett orosz nyelvi akadályversenyen is. Azt hiszem, hogy egy alaposan, körültekintően megszervezett akadályverseny olyan élményt jelent a gyerekeknek, amelyre később is építhetünk.

A verseny megrendezésére ebben az esetben is, hasonlóan a kisdobos akadályversenyekhez, legjobb egy iskolától távolabbi, a célra alkalmas erdő vagy park. Természetesen a verseny szervezőjének időben meg kell ismerkednie az útvonallal, ki kell jelölnie a terepnek megfelelően az állomások helyeit. Az útirányt előre nem közöljük pontosan a tanulókkal, ezt majd a verseny idejére kitűzött ПРЯМО, НАЛЕВО, illetve НАПРАВО szavak jelzik a tanulókkal. (Az irányt jelző szavak megtanulását előzetes feladatnak kapják a gyerekek.)

Fontos feladat a leendő állomásvezetők „felkészítése” is. Az iskola orosz szakos tanárai mellett felkérhetők az állomásvezetői szerepre más kollégák is, például a 4. osztályok rajzevetői, ének szakos kartárs(ak); illetve bármelyik kolléga, aki valamilyen szívügyének érzi az orosz nyelv oktatását. (Elképzelhetőnek tartom egyébként ifivezetők és 7—8. osztályos tanulók bevonását is.)

A gyerekek ráhangolását a versenyre feltétlenül kezdjük meg már napokkal korábban, több csatornán is. A versenyzők önkéntes alapon 5 fős csapatokat alkotnak, elkészítik menetlevelüket, erre kerülnek fel majd az egyes állomásokon elért pontszámok. A versenyzők tudásszintjétől függően adhatunk több-kevesebb előzetes feladatot is, melyeket az állomásokon fognak „számonkérni”.

II. AZ AKADÁLYVERSENY ÁLLOMÁSAINAK LEHETSÉGES FELADATAI

Első (indító) állomás

A verseny megkezdése előtt a tanulók valamennyien itt gyülekeznek. A vetéledőt szervező tanár röviden köszönti a tanulókat, ismerteti a versennyel kapcsolatos legfontosabb tudnivalókat, szabályokat. Ezek után a csoportok 6—8 percenként indulhatnak az akadályok leküzdésére. Hogy a várakozás idejét hasznossá és érdekessé tegyük, rendezhetünk különböző mini vetéledőket. Év közben is mindig derűs perceket szereznek a gyerekeknek a gyorsmondókák, nyelvtörők. Most összemérhetik tudásukat: Ki tud több mondókát, nyelvtörőt? Ki tudja a leggyorsabban ezeket elmondani? Kinek legjobb a kiejtése? A győztesek kaphatnak igen egyszerű, de jelleg-

zetes tárgyutalmakat. (Pl. kisebb matrjoskákat, naptárakat, képeslapokat.) Fokozhatjuk a hangulatot új, az eddigieknél nehezebb mondókák, nyelvtörők megtanításával is. Például:

1. **Шла Саша по шоссе и сосала сушии.**

2. **Корабли лавировали, лавировали, лавировали, да не вылавировали.**

Az itt elért eredmények természetesen nem számítanak be az akadályverseny végeredményébe, hiszen az esélyek a különböző időben való indulás miatt nem egyenlők.

Második állomás

(Szavak alkotása betűkből.) Viszonylag kis helyen tetszőleges számú borítékot elrejtünk. Minden borítékban egy-egy betű található. A játékosoknak a megtalált betűkből minél több szót kell alkotniuk és leírniuk. A borítékok keresését az ismert jelekkel megkönnyíthetjük. A keresésre és szóalkotásra felhasználható összidőt feltétlenül meg kell határoznunk.

Harmadik állomás

(Míni számháború.) A játék a számháború szabályainak megfelelően történik, néhány 7—8. osztályos tanuló bevonásával. (Ők alkotják az „ellenséges” csapatot.) Természetesen a 4. osztályos gyerekek csak egyesével tudják a számokat leolvasni. A teret és az időt itt is korlátoznunk kell. Az értékelésnél körültekintően kell eljárunk, hiszen több tényezőt is figyelembe kell vennünk.

Negyedik állomás

(Emlékezetpróba.) A harmadik és a negyedik állomás között jól látható helyeken különböző ismert szavakat tartalmazó szókétyákat tűzünk ki. (Például: **вопона, мишка, кот, репка, ночта, комната, девочка, учитель, дедушка.**) Erre a tanulók figyelmét nem hívjuk fel előre. Itt az állomásvezető megkérdezi, hogy milyen szavakat láttak útközben. Az értékelésnél nemcsak a megjegyzett szavak mennyiségét, hanem a helyes kiejtést is figyelembe vesszük. (Esetleg le is írathatjuk ezeket a szavakat.)

Ötödik állomás

(Képösszerakás.) Egy tanuló által jól ismert személyt, tárgyat vagy helyet ábrázoló képet több darabra szétvágunk. Feladat: Rakjátok össze a képet minél gyorsabban, és mondjátok meg, mit ábrázol a kép! (Például ábrázolhatja a kép a Vörös teret.) Ha a kép megnevezése orosz nyelven nem megy, fogadjuk el magyarul is, természetesen kevesebb pontért.

Hatodik állomás

(Énekeljétek!) Az év folyamán valószínűleg megtanultak a gyerekek néhány egyszerűbb orosz dalt. Ezeknek a kottáját beletesszük egy-egy borítékba. A gyerekeknek választaniuk kell egy borítékot, s a benne található kotta alapján fel kell ismerniük a tanult dalt, s természetesen el is kell énekelniük. (Itt segítséget kérhetünk az éneket tanító kartársunktól főleg a kották elkészítésében. A dalok a 4. osztályos tankönyv 36., 83. és 187—192. oldalain találhatók.)

Hetedik állomás

(Fuss és gondolkozz!) Három egymás mellett lévő fára (ennek hiányában székekre) kitűzzük az **ОН, ОНА, ОНО**, szavakat. A gyerekek egy meghatározott távolságra állnak ezektől a fáktól. Előttük ismert, élőlényeket és tárgyakat ábrázoló képek vannak egy halomban. Például: **мышка, кот, форточка, бабушка, луга, пучка, карандаш, окно, ученик, мроте** den tanuló kezébe vesz egy-egy képet és igyekszik azt minél gyorsabban elvinni a megfelelő fához. Egyszerre csak egy képet vihet minden tanuló. Ötfős csapatok esetén a képek optimális száma kb. 15—20. A pontszám megállapításához a megoldás helyessége mellett feltétlenül számításba kell venni a gyorsaságot is.

Nyolcadik (gyűjtő) állomás

Az állomásra való beérkezés után a versenyző csapatok leadják menetlevelüket. Az állomásvezető folyamatosan végzi a pontszámok összesítését. Amíg az utolsó csapat beérkezik, a gyerekeket addig is foglalkoztatnunk kell. A várakozás ideje alatt a tanulók megtanulhatnak egy-két egyszerűbb orosz dalos gyermekjátékot, például: a „Долина” -t. (A játéktanítással megbízhatunk egy-két ügyesebb hetedik, nyolcadik osztályos tanulót is.)

Az eredményhirdetés a lehetőségekhez mérten legyen ünnepélyes. A győztes csapat szerény tárgyjutalomban is részesülhet. A gyerekek bizonyára örülnek majd egy-egy orosz nyelvű képeskönyvnek, matrjoskának vagy hanglemeznek. Az eredményhirdetés után befejezésül közösen elénekelhetjük a gyerekek kedvenc dalát, eljátszhatjuk az itt tanult játékot.

Reméljük, sikerült kellemes élményt nyújtani tanítványainknak, s legközelebb még nagyobb számmal vesznek részt hasonló jellegű rendezvényeken.

TAKÁCS GÁBOR—TAKÁCS GÁBORNÉ
Budapest

Néhány feladat a matematika tanításának differenciált szervezéséhez

A matematika tanításával kapcsolatos társadalmi-tantervi elvárások megvalósítása szerteágazó feladatrendszert hárít a tanárookra és a tanulókra. A tananyag feldolgozásának módszerei közül a jól irányított tanulói tevékenységet indokolt domináns szerephez juttatnunk. Az eredményes tanítás feltétele, hogy a feldolgozandó feladatokat az osztályba járó tanulók zöme bár erőfeszítéssel, de meg tudja oldani. Ellenkező esetben csak elkedvetlenedésre számíthatunk, nem pedig több tudásra. Viszont bármely konkrét osztály tanulóit tekintjük, képességeik, adottságaik kimunkálásának színvonala több-kevesebb mértékben eltérő. Ha valakitől kevesebbet követelünk, mint amennyit elbírt: az tékozlás a tehetségével.

Csak frontális óravezetéssel nem lehet mindenkit képességeinek megfelelően foglalkoztatni. Az átlagos tanulóhoz igazodó órán a tehetséges tanuló először csak unatkozik, majd lassan visszafejlődik. Differenciált foglalkozásra van szükség. A feladatokat és a követelményeket úgy célszerű differenciálni, hogy minden tanuló megtalálja a felkészültségéhez szükséges, az igény szintjéhez igazodót a feladatsorban. Ez sok